

APART

IED.60

Notes on Plural Intelligences

#1 / 2026

TOGETHER
APART
TOGETHER
APART
TOGETHER
APART
TOGETHER
APART
TOGETHER
APART



IED

Istituto Europeo
di Design

Notes on Plural Intelligences celebrates the 60th anniversary of IED Istituto Europeo di Design exploring the future of design as the interaction among plural forms of intelligences, with a collection of contributions that observe and reflect on ways of thinking, acting and interacting in the contemporary world.

Design is the result of intelligence applied to the improvement of existing scenarios, but throughout human history, the concept of intelligence has undergone many fluctuations and transformations. While in the 19th and 20th centuries it was still seen as individual, hierarchical, and measurable, intelligence is now understood as multiple, embodied, and context driven. Design by its very nature catalyses this idea of plurality.

This editorial project questions prevailing visions of intelligence, extending the notion of plurality beyond the cognitive sphere to embrace its cultural, social, systemic, and ecological nature.

Different voices, projects, and perspectives explore the role of design as a force for exchange and reflection in today's transformations led by curiosity, care, and imagination.

Discover the project and download *Notes on Plural Intelligences*
/ Descubre el proyecto y descárgate *Notes on Plural Intelligences*



ES *Notes on Plural Intelligences* celebra el 60 aniversario del IED – Istituto Europeo di Design explorando el futuro del diseño como punto de unión entre la pluralidad de inteligencias. Para ello, recoge una selección de contribuciones que observan y reflexionan sobre las distintas formas que existen de pensar, actuar e interactuar en la contemporaneidad.

Todo proyecto de diseño refleja el papel de los diferentes tipos de inteligencia para mejorar las distintas realidades actuales. A lo largo de la historia de la humanidad este concepto ha experimentado numerosas variaciones y transformaciones: si en la modernidad de los siglos XIX y XX se entendía como un valor individual, jerarquizable y medible, hoy la inteligencia se manifiesta cada vez más como una forma plural, y el diseño, entendido como cultura del proyecto, es por naturaleza el catalizador de esta pluralidad.

Este proyecto editorial cuestiona el rol de la inteligencia y amplía el concepto de pluralidad más allá de la esfera cognitiva para abrazar su naturaleza cultural, social, sistémica y ecológica.

Mediante opiniones de expertos, diferentes proyectos y puntos de vista singulares se explora el papel del diseño como herramienta de diálogo y reflexión en las transformaciones actuales impulsadas por la curiosidad, el cuidado y la imaginación.



Together Apart
Editorial
→ 2



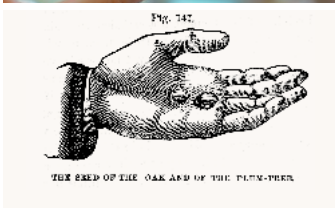
***Taking the time to renew
 our illusions***
Interview with Tlon
→ 6



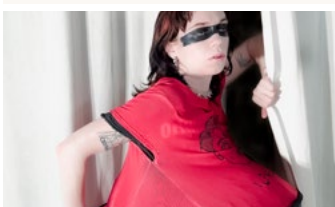
Virtual, Visible, Empty
by Damiano Gui
→ 16



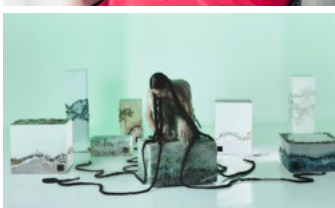
Visual Essay
→ 24



***AI amplify what we are, so we
 should start with ourselves***
Interview to Fabiola Nardecchia
→ 42



This Must Be the Place
by Amir Mansour Kalantari
→ 50



PLURAL Ref.
→ 60

TOGETHER APART

***Together Apart* presents a reality rather than a contradiction. It sets the context in which contemporary life unfolds nowadays: a world dense with connections yet marked by distance, fragmentation and disorientation. Proximity no longer guarantees closeness. Presence is distributed across networks, devices and systems that continuously mediate how bodies, identities and ideas take shape.**

In this landscape, separation is not only spatial or social; it is also perceptual. Attention is divided, time compressed, experience filtered. The body becomes both central, though too often forgotten; it is controlled and optimised to respond immediate demands yet often detached from feelings and care. Learning, creating and relating happen simultaneously everywhere and nowhere.

Rather than resolving this tension, this publication observes and embraces it. It treats instability as a generative condition, where new forms of intelligence, collaboration and imagination can emerge. Design has always been, and will continue to be, a relational practice, capable of operating across different scales by building bridges and creating connections of meaning → Gui p. 18. It engages with complexity through thinking and making, mediates diverse perspectives, and supports new ways of being and doing.

Artificial Intelligence has a crucial role in this new emergent paradigm. Often understood as a tool, it actually presents itself as an environment — cognitive, cultural,

ES *Together Apart*, juntos pero distantes, describe una condición cada vez más extendida en la sociedad contemporánea más que una contradicción. Sumergidos en redes, información y tecnología, estamos constantemente conectados y, al mismo tiempo, atravesados por una sensación de distancia emocional, social y física.

El primer número de *Notes on Plural Intelligences* surge de esta tensión. Retrata un mundo lleno de conexiones marcado por la fragmentación y la desorientación, en el que la cercanía no equivale a intimidad y la presencia está mediada por dispositivos y sistemas que moldean cuerpos, identidades e ideas. La separación no es solo espacial o social, sino también perceptiva: la atención se divide, el tiempo se comprime, la experiencia se filtra. El cuerpo sigue siendo central, pero se redefine constantemente para responder a estímulos continuos, alejándose cada vez más de sus propias emociones. El aprendizaje, la creación y las relaciones tienen lugar simultáneamente en todas partes y en ninguna.

Los contenidos de este número no buscan resolver esta condición, sino asumirla e interpretarla como un terreno fértil. En la inestabilidad emergen nuevas formas de inteligencia, colaboración e imaginación → Gui p. 18. El diseño se convierte en un espacio y un lenguaje de intercambio, una práctica de reflexión y convivencia, una herramienta para habitar la complejidad con curiosidad y responsabilidad.

infrastructural → Tlon p. 6. It reorganises memory, authorship and learning, altering how knowledge is produced and circulated. Within this selection of articles, projects and interviews, AI is approached as a relational technology, one that demands ethical attention and shared responsibility, rather than simple adoption or resistance → Nardecchia p. 42.

In this context, the role of educational processes is to enable and hold complexity, to recognise that intelligence is plural, situated and embodied. That understanding emerges through interaction, friction, and collective processes of sense-making. Knowledge is both shaped by information and emotions, care and memories.

Together Apart encompasses commoning practices aware of their fragility, adaptive process and temporality. Togetherness is not assumed; it is built. It requires listening, attentiveness and with the willingness to remain open to difference. In this sense, distance is not an absence, but a condition to work with. This vision experiments with coexistence in uncertainty, moving towards the construction of desirable worlds → Kalantari p. 50. It recognises that contemporary life takes place on multiple scales and speeds and that design education has a role to play in making these conditions legible, habitable and shared.

Together Apart provides a possible space for this work. It frames design as a way of staying with complexity, of connecting without collapsing differences, of imagining the present as a common ground where new relations can be designed. A position that accepts distance yet insists on responsibility and commitment. A mode of being present — together, even when apart.



En este nuevo paradigma emergente, la inteligencia artificial no es solo una herramienta, sino un entorno cognitivo y cultural que reorganiza la memoria, la autoría y el aprendizaje, transformando la producción y difusión de conocimiento → [Tlon p. 6](#). Los artículos, proyectos y entrevistas recopilados en *Together Apart* abordan la IA como una tecnología relacional, que exige un enfoque ético y consciente, en lugar de un simple entusiasmo incondicional o un rechazo radical → [Nardecchia p. 42](#).

También las prácticas y los procesos educativos y formativos deben reubicarse ante esta complejidad, entendiendo que la inteligencia es plural, concreta e inherente: se construye mediante relaciones, en el diálogo con el mundo y en los procesos colectivos de interpretación de información, datos, emociones, cuidado y memoria.

Together Apart reúne prácticas de *commoning* conscientes de su propia fragilidad y temporalidad. El “hacer juntos” no se da por hecho, sino que se construye mediante la escucha, la atención y la apertura a la diferencia. La distancia no se concibe como ausencia, sino como una condición operativa. Esta visión experimenta formas de coexistencia en la incertidumbre y orienta cualquier proyecto hacia mundos deseables, reconociendo que la vida contemporánea se mueve en múltiples niveles y a distintas velocidades → [Kalantari p. 50](#), y que el diseño puede leerlos, compartirlos y transformarlos.

Together Apart es uno de los posibles espacios para este trabajo: una manera de habitar la complejidad, de conectar sin borrar las diferencias, de imaginar el presente como un terreno común para construir nuevas relaciones. En estas páginas se contempla la distancia, insistiendo en la responsabilidad y en la posibilidad de estar presentes, incluso cuando estamos separados.

Interview by Matilde Losi



Taking the time to renew our illusions

Tlon – Andrea Colamedici & Maura Gancitano
Philosophers and Writers

ANDREA COLAMEDICI & MAURA GANCITANO. Co-founders of Tlon, a cultural organization encompassing a philosophy school, a publishing house (Edizioni Tlon), and theatre bookshops in Rome. They have written several books together, including *Ma chi me lo fa fare?* (HarperCollins, 2023), *Prendila con Filosofia* (HarperCollins, 2021), *L'alba dei nuovi dèi* (Mondadori, 2021) and *Botanica della meraviglia* (HarperCollins, 2019). They host the podcast *Scuola di Filosofie* for Audible and are the creators of the Festival della Filosofia in Rome and Milan, the online marathon *Prendiamola con Filosofia*, and the Italian Podcast Awards (IIPOD). Andrea teaches Philosophy of Artificial Intelligence at IED.

Artificial Intelligence may well become one of the great revolutions of our time: powerful, ambivalent, capable of amplifying both opportunities and risks. Andrea Colamedici and Maura Gancitano, co-founders of Tlon, reflect on the profound transformations reshaping how we relate to one another. Between performance, precarity and hyper-exposure, they highlight the urgency of rethinking school, work and vulnerability. At the centre lies a counter-current proposal: to protect unease and lightness, rebuild spaces for play and community, and find the courage to invent new narratives for living in the present.

ML “Together Apart” feels like a contradiction that describes our current condition. How has the way we relate changed today — between humans, more-than-humans, and technologies themselves?

T The topic is vast so let’s start stating that we consider ourselves enthusiastic apocalyptic types. It’s clear that something absolutely unique in human history is happening, even though, for as long as humanity has existed, we’ve been renegotiating what it means to be human. Humanity is characterised precisely by this endless tendency to renew and reinvent itself.

This renewal has usually come through an intensification or transformation of our relationships with others. Major innovations have often emerged, for instance, from increased commercial exchange: writing or money, for example. All these novelties became possible and reached their potential when people intensified their interactions.

The paradox today is that we are increasing interactions, but they are immediate, technological interactions — exchanges that bypass the other person. Once, our relationships were mediated by technique, but technique still led us back to the other. Technology, however, has gradually become not only a mediator but an interlocutor, draining away that fiery energy that allowed what came out of you to pass through an object and reach another person transformed — amplified — as with a megaphone, a microphone, or the Internet.

The striking thing now is that this new form of relationship no longer has only humans as its recipients, but machines as well. When we chat with AI systems, we’re developing a new kind of relationship — and a new kind of thought.

This frightens us, so we often deny it. But we’re reshaping our perceptive instrument — our mind — through how we use the machine. We’ve designed the machine based on our texts, music, and so on, and the machine transforms itself. It’s extraordinary — frightening and marvelous at the same time. Because when we interact with the machine, we change the way we relate to words, language, and otherness. And that, frankly, is a real mess.

ML Can AI be considered a contemporary technological revolution? Throughout history, which other technological shifts are comparable in terms of socio-technical and cultural impact?

T Fire, writing and electricity.

Fire has the ability to transform matter from raw to cooked. With AI, it's the transformation from analogical to digital. Yes, we could already do that, but the scale and speed at which we can now transform data is monstrous — a passage from the real world to the world of myth, to paraphrase Nietzsche; from the outside world to the inner one.

It's similar to fire because it places us face-to-face with ourselves and hands us a huge danger — exactly like fire: something wonderful to gather around and tell stories by, but something that can also destroy us.

Writing is the most obvious parallel. Plato tells the story in the *Phaedrus* of Thamus receiving written letters from the god Theuth. Writing radically changed how we relate to reality. Before, society was founded on orality — on the relationship between teacher and student. Plato distinguishes between *Mneme* (memory) and *Hypomnesis* (remembrance). He essentially says: "You claim writing is a remedy for memory, but actually it only supports recollection; it strengthens something external, which will grow stronger and make us increasingly dependent on it." The parallel with AI is obvious.

As for electricity, the theme is the intensification of existence. Electricity increased our wellbeing and our sense of safety — but both electricity and AI draw immense energy from the planet for the ambitions of an elite group of wealthy, mostly white men in Silicon Valley, who model their systems on their own cognitive structures and liberally minded worldview.

Beyond this extraction, electricity allowed us to create light in the dark and therefore to work without ever stopping. AI does exactly the same thing. Just as electricity extended our waking time, leading to what Jonathan Crary calls the "24/7 world" ⁽¹⁾, AI massively expands our capacity to work — and therefore makes us work even more. The promise is always: "We will work less." Instead, the result is that we always work more. Task execution gets faster, our work is worth less, and we are expected to do more. And if before we were paid £400 for an article,

(1) Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Verso Books, 2013 (in italiano: *24/7. Il capitalismo all'assalto del sonno*, Einaudi, 2015)

ES

Tlon

La inteligencia artificial va en camino de convertirse en una de las grandes revoluciones de nuestro tiempo: poderosa, ambivalente, capaz de multiplicar tanto las oportunidades como los riesgos. Andrea Colamedici y Maura Gancitano, cofundadores de Tlon, reflexionan sobre las importantes transformaciones que están remodelando la forma en que nos relacionamos. Entre el rendimiento, la precariedad y la hiperexposición, destacan la urgencia de replantearse la escuela, el trabajo y la vulnerabilidad. En el centro se encuentra una propuesta contracorriente: proteger la inquietud y la ligereza, reconstruir espacios para el juego y la comunidad, y encontrar la fuerza para inventar nuevas narrativas para vivir despiertos en el presente.

ML "Together Apart" parece una contradicción, pero, sin embargo, describe perfectamente una condición actual. ¿Cómo ha cambiado hoy nuestra forma de relacionarnos entre humanos, more-than-humans y con las propias tecnologías?

T El tema es inmenso, así que empezaremos diciendo que nos consideramos unos apocalípticos entusiastas. Es evidente que estamos viviendo un momento único en la historia humana, aunque, desde que la humanidad existe, no hemos dejado de renegociar qué significa ser humanos. Precisamente lo que caracteriza a la humanidad es esa tendencia incesante a renovarse y reinventarse.

Esta renovación casi siempre ha surgido de la intensificación o transformación de nuestras relaciones con los demás. Las grandes innovaciones, por ejemplo, han surgido a menudo del aumento de los intercambios comerciales como la escritura o el dinero. Todas estas novedades fueron posibles y alcanzaron su potencial cuando las personas intensificaron sus interacciones.

La gran paradoja hoy es que estamos aumentando nuestras interacciones, pero son interacciones inmediatas y tecnológicas, intercambios que sortean a la otra persona. Antes, nuestras relaciones estaban mediadas por la técnica, pero esa técnica seguía conduciéndonos de vuelta al otro. La tecnología, en cambio, ha pasado a ser poco a poco no solo un mediador, sino también un interlocutor, drenando esa energía poderosa que permitía que lo que salía de ti atravesara un objeto y llegara a otra persona transformado o amplificado, como sucede con un megáfono, un micrófono o Internet.

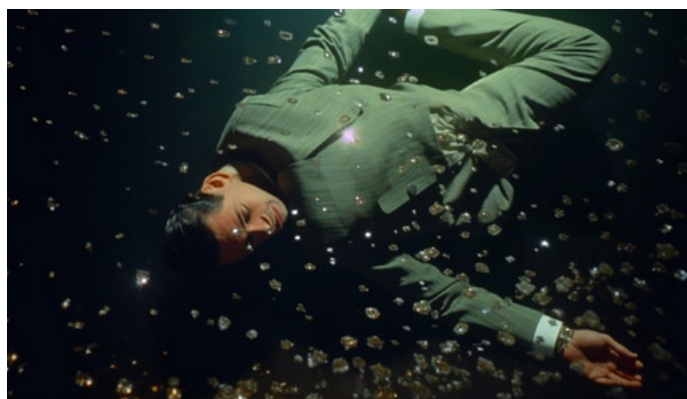
Lo más llamativo ahora es que esta nueva forma de relación ya no tiene solo a seres humanos como destinatarios, sino también a máquinas. Cuando charlamos con sistemas de IA, estamos creando un nuevo tipo de relación y un nuevo modo de pensar.

Esto nos asusta, y por eso a menudo lo negamos. Pero estamos remodelando nuestro instrumento perceptivo, nuestra mente, mediante la forma en que usamos la máquina. Hemos diseñado la máquina a partir de nuestros textos, nuestra música, etc., y la máquina se transforma. Es algo extraordinario y a la vez inquietante. Porque al mismo tiempo que interactuamos con la máquina, también cambiamos la manera en que nos relacionamos con las palabras, con el lenguaje y con la alteridad. Y eso, sinceramente, es un buen lío.

ML ¿Puede considerarse la IA una revolución tecnológica contemporánea? A lo largo de la historia, ¿Qué otros cambios tecnológicos son comparables en impacto socio-técnico y cultural?

T El fuego, la escritura y la electricidad.

El fuego tiene la capacidad de transformar la materia. Ésta pasa



yesterday we were paid £20, and now we are paid £5. Because it takes much less time to write that article. This is also what happens in the domestic economy. The data is fascinating: a housewife in the 1950s and a contemporary housewife spend the same amount of time cleaning. Why? Because hygiene standards have changed and because the aim is not to free up time, but to make us consume.

This is the pattern of all revolutions: they are *pharmakon*, in the Platonic sense — both cure and poison.

ML In your book *Botanica della meraviglia* [Botany of wander], you talk about possible ways of living through times of crisis. One of your suggestions is to “have fun while the world collapses around us”, like the musicians on the Titanic who kept playing as the ship went down. How do we actually do that? Are we forgetting how to enjoy ourselves in a time that constantly pushes us into emergency-mode?

T The etymology of fun comes from *divertere* — to turn aside, to deviate. You have fun when you “turn aside”. But if you’re stuck in a forced entertainment loop like the one created by social media, you cannot have fun. You can laugh, but that’s not the same thing — because you’re stuck on a track. Tracks aren’t fun. To have fun, you must leave the track.

ES

Tomarse el tiempo para renovar nuestras ilusiones

de cruda a cocinada. Con la IA, se trata de la transformación de lo analógico a lo digital. No es una novedad porque antes ya podíamos hacerlo, pero la escala y la velocidad a la que podemos transformar datos ahora es descomunal —un paso del mundo real al mundo del mito, parafraseando a Nietzsche; del mundo exterior al interior.

Se parece al fuego porque nos coloca frente a nosotros mismos y nos entrega un peligro enorme: es algo maravilloso que nos permite reunirnos y contar historias, pero también puede destruirnos.

La escritura es el paralelismo más evidente. Platón cuenta en el Fedro la historia de Thamus recibiendo las letras escritas del dios Theuth. La escritura cambió radicalmente nuestra relación con la realidad. Antes, la sociedad se basaba en la oralidad, en la relación entre maestro y discípulo. Platón distingue entre *Mneme* [memoria] e *Hypomnesis* [recuerdo]. Básicamente dice: “Afirmas que la escritura es un remedio para la memoria, pero en realidad solo sostiene el recuerdo; refuerza algo externo, que crecerá y nos hará cada vez más dependientes de ello”. El paralelismo con la IA es obvio.

En cuanto a la electricidad, el tema es la intensificación de la existencia. La electricidad aumentó nuestro bienestar y sensación de seguridad, pero tanto la electricidad como la IA extraen enormes cantidades de energía del planeta para alimentar las ambiciones de un pequeño grupo de hombres ricos, mayoritariamente blancos, en Silicon Valley, que modelan sus sistemas según sus propias estructuras cognitivas y su visión liberal del mundo.

Más allá de esta extracción, la electricidad nos permitió crear luz en la oscuridad y, por tanto, trabajar sin parar. La IA hace exactamente lo mismo. Igual que la electricidad extendió

nuestro tiempo de vigilia, dando lugar a lo que Jonathan Crary llama el mundo 24/7 (1), la IA amplía de manera masiva nuestra capacidad de trabajo y, por tanto, nos hace trabajar aún más. La promesa siempre es: Trabajaremos menos. Pero el resultado es que siempre trabajamos más. Las tareas se ejecutan más rápido, nuestro trabajo vale menos y se espera que hagamos más. Si antes nos pagaban 400 libras por un artículo, ayer nos pagaban 20 y hoy nos pagan 5. Porque se tarda mucho menos en escribir ese artículo. Lo mismo ocurre en la economía doméstica. Los datos son fascinantes: una ama de casa de los años 50 y una ama de casa actual dedican el mismo tiempo a limpiar. ¿Por qué? Porque los estándares de higiene han cambiado y porque el objetivo no es liberar tiempo, sino hacernos consumir.

Este es el patrón de todas las revoluciones: son *pharmakon*, en el sentido platónico: remedio y veneno al mismo tiempo.

ML En vuestro libro *Botanica della meraviglia* [Botánica de la maravilla], habláis de posibles formas de vivir en tiempos de crisis. Una de vuestras sugerencias es “divertirse mientras el mundo se derrumba a nuestro alrededor”, como los músicos del Titanic que siguieron tocando mientras el barco se hundía. ¿Cómo podemos hacerlo realmente? ¿Estamos olvidando cómo disfrutar en una época que nos empuja constantemente al modo de emergencia?

T La etimología de *diversión* viene de *divertere* – apartarse, desviarse. Te diviertes cuando te desvías. Pero si estás atrapado en un circuito de entretenimiento forzado como el que crean las redes sociales, no puedes divertirte. Puedes reírte, sí, pero no es lo mismo: sigues encerrado en una vía. Y las vías no son divertidas. Para divertirse de verdad, hay que salirse de la vía del tren.

It's not that we've forgotten how to have fun — we're just looking for it in the wrong places.

Humans are made to play, as Johan Huizinga said (2). Culture is a codified form of play. We need to relearn how to have fun and rebuild spaces where it can happen. Too often, we build entertainment — which is not the same thing. Entertainment keeps you inside. Fun breaks boundaries.

Fun is carnival. I (Andrea) am the philosophical director of the Carnival of Putignano (3), one of the oldest carnivals in Europe, almost 700 years old. I once read an article asking: "What does philosophy have to do with carnival?" And my answer was: "Are you kidding? Carnival is practical philosophy!" It's the space of celebration, community, paradox, subversion, joy. Something extraordinary happens there.

Part of the intellectual class — even progressives — look down on popular festivities and fun, thinking they should focus on "higher things", without realising the crucial role carnival plays in dispersing and renewing energy.

Today, we're terrified of showing ourselves as flawed — but we're all falling apart. The world is a giant bodyshop, and everyone has a dent somewhere. Yet we spend all our energy trying to hold together an armour of meaning so we can appear intact to others. That effort is completely wasted. At least in meaningful relationships, we should start by saying: "I'm broken. I know you're broken too. Let's talk, show ourselves, play, get to know each other..." Instead, most relationships operate on: "I see you but won't say anything about you so you won't say anything about me."

Carnival is the moment when the mask doesn't hide you — it reveals you. The costume doesn't mean "I stop being myself"; it means "I can finally show the part of me that I can't reveal during the year." And carnival after carnival, you learn that you can bring that part out into the world.

Elegance is a beautiful word — it comes from *eligere*, to choose. The elegant person is the one who knows how to choose from the world what resonates with them.

We need collective mental health practices that allow us to lose ourselves in a crowd dressed in wonderfully questionable ways, to wander and get lost. Instead, we're obsessed with "finding ourselves".

(2) Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938
(3) → carnevaldiputignano.it

ES

Tlon

No es que hayamos olvidado cómo divertirnos, es que lo buscamos en los lugares equivocados.

El ser humano está hecho para jugar, como decía Johan Huizinga (2). La cultura es una forma codificada del juego. Tenemos que reaprender a divertirnos y volver a crear espacios donde eso sea posible. Demasiadas veces construimos entretenimiento, que no es lo mismo. El entretenimiento te mantiene dentro. La diversión rompe los límites.

La diversión es el carnaval. Andrea es el director filosófico del Carnaval de Putignano (3), uno de los más antiguos de Europa, con casi 700 años de historia. Una vez en un artículo se preguntaba: "¿Qué tiene que ver la filosofía con el carnaval?" Y respondió: "¿Estáis de broma? ¡El carnaval es filosofía práctica!" Es un espacio de celebración, comunidad, paradoja, subversión, alegría. Ahí sucede algo extraordinario.

Una parte de la clase intelectual, también la progresista, mira por encima del hombro a las fiestas populares y a la diversión, como si debieran ocuparse de "cosas más elevadas", sin darse cuenta del papel esencial que desempeña el carnaval para desviar y renovar energías.

Hoy tenemos pavor a mostrarnos vulnerables, sin embargo todos estamos hechos polvo. El mundo es un enorme taller de chapa y pintura, y todos tenemos un golpe que pulir en alguna parte. Y aun así gastamos toda nuestra energía intentando mantener la compostura para parecer intactos ante los demás. Ese esfuerzo es completamente inútil. En las relaciones que importan deberíamos empezar diciendo: "Estoy roto. Y sé que tú también. Hablemos, mostrémonos, juguemos, conozcámonos..." En cambio, la mayoría de las relaciones funcionan así: "Te veo, pero no diré nada sobre ti para que tú no digas nada sobre mí".

El carnaval es el momento en el que la máscara no te oculta. Al contrario, te revela. El disfraz no significa "dejo de ser yo"; significa "por fin puedo mostrar la parte de mí que no puedo enseñar durante el año". Y carnaval tras carnaval, aprendes que puedes sacar esa parte al mundo.

Elegancia es una palabra preciosa: viene de *eligere*, elegir. La persona elegante es la que sabe escoger del mundo aquello que resuena con ella.

Necesitamos prácticas colectivas de salud mental que nos permitan perdernos en una multitud vestida de formas deliciosamente cuestionables, divagar y desorientarnos. En lugar de eso, estamos obsesionados con encontrarnos.

En *Società della Performance* [Sociedad de la performance] habláis de la necesidad del yo de expresarse y mostrarse, pero también del miedo al juicio y al control. ¿Cómo cambia esta performance entre generaciones? ¿Y qué pasa con la *cringe culture*? ¿La performance ha venido para quedarse o desaparecerá como la moda de las Converse?

Empezamos usando herramientas que se han convertido en entornos, pero para los boomers siguen siendo herramientas. No se dan cuenta de que las herramientas que usan también les usan a ellos. Siguen interpretándolas según su función original.

Actualmente, la IA y las tecnologías no son algo que simplemente usamos, sino que lo habitamos. Estamos modificando nuestras casas, nuestras calles e incluso nuestro sentido de identidad para hacer sitio a la IA. No estamos cambiando la IA para mejorar nuestras vidas. Por ejemplo, en San Francisco están rediseñando calles para que los coches autónomos puedan circular bien.

Hay un libro magnífico de Helen Hester y Nick Srnicek, *After Work* (4), donde explican que el cepillo de dientes eléctrico no



ML In *Società della Performance*, you speak about the need for the self to express and display itself, but also the fear of judgment and control. How does performance change across generations, and what about “cringe culture”? Is performance here to stay, or will it disappear like the Converse fad?

T We started using tools that have become environments, but for Boomers they’ve remained “tools”. Boomers don’t realise they’re being used by the tools they use. They still interpret them based on their original purpose.

Today, AI and technological tools are something we inhabit, not something we merely use. We are altering our homes, streets, and even our sense of self to make room for AI. We’re not changing AI to make our

ES

Tomarse el tiempo para renovar nuestras ilusiones

se inventó porque la gente necesitara dientes más limpios, sino porque existía un motor que había que vender y decidieron poner en todas partes. La mayoría de lavadoras tienen la puerta frontal no por su funcionalidad, sino porque es más fácil de fabricar.

Las redes sociales han sido una invasión cognitiva. Han transformado la manera en que habitamos el mundo y cómo soportamos el peso de la mirada ajena que, francamente, se ha vuelto insostenible.

Estar en las redes sociales es como cotizar en bolsa. Estás cotizando solo por estar vivo. Cuanto más expuesto estás, más volátil se vuelve tu valor. En un momento eres adorado, al siguiente eres el rey de los pringados. No porque alguien te humille, sino porque puede movilizar a la opinión pública para invertir en —o deshacerse de—, tus acciones. Psicológicamente, eso es insostenible.

La fama hoy no compensa. No sale a cuenta. Evidentemente tiene ventajas, pero el coste es tu salud mental. Cuanto más consciente eres, más te das cuenta de que tu vida está constantemente en juego. Es devastador.

ML La vida cotidiana está cada vez más marcada por la precariedad, lo que hace casi imposible anticipar qué va a ocurrir y limita nuestra capacidad de elegir. ¿La única opción que nos queda es buscar consuelo en la incomodidad? Y en este clima, ¿cómo puede la vulnerabilidad convertirse en una fortaleza?

T Al comienzo de *Las Confesiones* (5), Agustín escribió: “Mi corazón está inquieto hasta que descanse en ti”.

Creo que la incomodidad es un rasgo esencialmente humano. Lo que tratamos de hacer es proteger esa incomodidad

y también la ligereza: reunir al lobo y al cordero, reconocer lo absurdo y aprender a convivir con el sinsentido.

Pienso que el puente entre ambos es la ternura, una de las formas de la vulnerabilidad: reconocernos como seres sensibles, mirarnos con ternura, sentir ternura hacia nosotros mismos. Es una forma de salvación. Cómo nos miramos a nosotros mismos suele ser muy cruel. La gente corriente se juzga constantemente, empujada a compararse con millones de personas ajenas. Antes, nuestro punto de referencia era nuestro propio pueblo, un lugar donde podíamos destacar en algo. Hoy sabemos que no somos excepcionales en casi nada, y lo sabemos todo el tiempo.

Brené Brown ha escrito libros muy hermosos sobre esto, como *El poder de la vulnerabilidad: el valor de fracasar y volver más fuertes que antes* (6). Es investigadora universitaria, y sus estudios muestran que las personas más fuertes, resilientes y con los pies en la tierra son aquellas que reconocen su vulnerabilidad y no tienen problema en compartirla y admitirla. Cuando tomas conciencia de que eres vulnerable, dejas de sentir vergüenza por ello, porque la vulnerabilidad es universal. Forma parte de la condición humana, es propia de nuestra especie e incluso planetaria.

La cuestión es desarrollar rituales o protocolos existenciales que nos ayuden a soportar la absurdidad de la existencia: mirar al abismo fijamente y bailar a su alrededor, no para bailar “mejor”, sino simplemente por el placer de bailar. Eso fue lo que hicieron los músicos del Titanic. Bailar por el simple placer de hacerlo no significa hacerlo mal, ese es un malentendido. La verdadera pregunta es: ¿por qué lo haces?

Uno de mis discos favoritos es *The Köln Concert*, de Keith Jarrett (7). Creo que es de 1975. Jarrett se encontró con un piano

lives better. In San Francisco, streets are being redesigned so autonomous cars can navigate them properly.

There's a wonderful book by Helen Hester and Nick Srnicek, *After Work* (4), where they explain how the electric toothbrush wasn't invented because people needed cleaner teeth, but because the motor had been invented and needed to be sold — so they put it everywhere. Most washing machines have front-loading doors not because it's better for us, but because they're easier to manufacture.

Social networks have been a cognitive invasion. They've transformed how we inhabit the world and how we bear the weight of others' gaze — a gaze that has become unbearable.

Being on social media is like being publicly listed on the stock market. You're listed simply because you're alive. The more exposed you are, the more volatile your value becomes. One moment you're adored, the next you're the king of losers. Not because someone shames you, but because they can mobilise public opinion to invest in — or dump — your "stock". Psychologically, this is unsustainable.

Fame today is not worth it. It doesn't pay off. Yes, there are benefits, but the cost is your mental health. The more aware you are, the more you realise your life is constantly at stake. It's devastating.

Everyday life is increasingly shaped by precarity, making it almost impossible to anticipate what will happen and limiting people's ability to choose. Is the only option left to seek comfort in discomfort? And in this atmosphere, how can vulnerability become strength?

At the start of the *Confessions*, Augustine wrote (5): "My heart is restless until it rests in you."

I think restlessness is an essential human trait. What we try to do is protect restlessness and lightness — bringing the wolf and the lamb together, recognising absurdity and living with nonsense. I believe the bridge between these two is tenderness, one of the forms of vulnerability: recognising ourselves as tender, looking at ourselves tenderly, feeling tenderness towards ourselves. It is a form of salvation. Our gazes on ourselves are brutally harsh. Ordinary people judge themselves constantly, driven by comparison with millions of others. Once, our reference point

(4) Helen Hester e Nick Srnicek, *After Work: A History of the Home and the Fight for Free Time*, Verso Books, 2023
(5) Agustino d'Ippona, *Confessions*, Libro 1, 1.1, 398

ES

Tlon

demasiado pequeño y mal afinado y estaba a punto de marcharse cuando la organizadora le suplicó: "Por favor, por favor, quédate y toca". Y gracias a esa petición tocó el concierto más hermoso que he escuchado nunca.

La idea detrás es que la restricción puede ser una herramienta creativa extraordinaria. La dificultad no debería verse como "lo hago a pesar de esto", sino "lo hago a través de esto". Los poetas buscan la rima o el endecasílabo porque la presión del verso les ofrece un punto de apoyo, una chispa que el verso libre o la prosa quizá no darían. La limitación de escribir con un número fijo de sílabas y una estructura de rima concreta acaba dando una libertad que la libertad absoluta no ofrece.

ML En vuestra página web escribís: "Las ideas, cuando se piensan conjuntamente, pueden crear todo un mundo". ¿Cómo podemos aprender a pensar mejor en un momento en que la inteligencia artificial parece filtrarse en nuestras vidas, asumiendo responsabilidades que nos pertenecen como individuos y como sociedad?

T A menudo se dice que la IA es un espejo: te ves reflejado en ella. Pero detrás del espejo hay alguien que te observa.

La IA está creando diferentes reacciones, dibujando distintos tipos de seres humanos. Algunos dicen que no utilizan IA, pero en realidad sí lo hacen, porque cuando estás en redes sociales estás utilizando la forma más diluida de inteligencia artificial.

Todos formamos parte de un experimento masivo en el que usamos tecnologías poderosas que hacen mucho más que ayudarnos. No son solo herramientas que nos acompañan: en el mejor de los casos transforman profundamente nuestra relación con la realidad. Cuanto más utilizo la IA, más noto que cambia mi

forma de pensar, influida por sus estructuras narrativas y sintácticas, que se basan en miles de millones de textos.

Esto es fascinante y peligroso. No sé qué estoy perdiendo, pero sí sé que cuanto más utilizo estas herramientas de manera consciente, con procesos y protocolos, más gano. Si soy ignorante y las uso sin pensar, corro el riesgo de perder algo cuyo valor ni siquiera sabría reconocer.

Dicho de forma simple: si ya sabes escribir, usar la IA para escribir es una oportunidad extraordinaria. Si conoces tu campo, si sabes pensar, si disfrutas pensando y no quieres delegar ese esfuerzo, escribir con IA puede ser una experiencia increíble y estimulante.

Pero si todavía no sabes pensar, quizá nunca llegues a aprender. Puedes desarrollar muletas cognitivas que hagan imposible entender qué significa realmente pensar y, por tanto, imposible entender lo que estás perdiendo.

ML Pensar y conocer. ¿Cómo se relacionan la IA y la escuela? ¿Sigue siendo la escuela el lugar donde aprendemos a pensar? ¿Y el pensamiento se aprende a través de los contenidos o de los procesos?

T La cuestión clave al integrar la IA en el aprendizaje es desplazar el foco del resultado al proceso. El resultado ya no puede evaluarse sin comprender cómo se ha producido. Para valorar el trabajo de alguien, la pregunta importante no es si ha usado IA, sino cómo la ha usado. ¿Le ha pedido a la IA que trabaje en su lugar o ha colaborado con ella? ¿Qué le ha pedido que sustituya?

Todo esto parte de una idea equivocada muy extendida: que la escuela debe preparar trabajadores, no ciudadanos. Pensar la escuela como una fábrica de futuros trabajadores es erróneo, contrario a su propósito. En las sociedades liberales, muchas reformas

was our own village — somewhere we could excel. Now we know we're not exceptional at anything, and we know it all the time.

Brené Brown has written beautiful books about this: *The Power of Vulnerability: the Courage to Fail and Come Back Stronger than Before* (6). She is a university researcher, and her research shows that the strongest and more resilient, most grounded people are those who recognise their vulnerability and have no problem sharing and admitting it.

Once you're aware you're vulnerable, you no longer feel ashamed of it — because vulnerability is universal: human, species-wide, planetary.

The point is to develop existential rituals or protocols that help us bear the absurdity of existence — to look the abyss in the eye and then dance around it, not to dance "better", but simply for the joy of dancing. That's what the musicians of the Titanic did. And dancing for the joy of it doesn't mean doing it badly — that's a misunderstanding. The real question is: why are you doing it?

One of my favourite albums is Keith Jarrett's *Köln Concert* (7). I think it was 1975. Jarrett was faced with a piano that was too small and badly tuned and was about to leave, when the organiser begged him: "Please, please stay and play." And thanks to that request, he played the most beautiful concert I've ever heard.

The fundamental idea is that constraint can be an extraordinary creative tool. Difficulty shouldn't be seen as "I do it despite this", but "I do it through this". Poets look for rhyme and hendecasyllables because the pressure of the verse gives them a pivot, an opening, a spark that free verse or prose never would. The constraint of writing within a fixed number of syllables, with a specific rhyme structure, eventually gives you a freedom that absolute freedom does not.

ML On your website you write: "Ideas, when thought together, can create an entire world." How can we learn to think better at a time when AI seems to seep into our lives, taking over responsibilities that belong to us as individuals and as a society?

T People often say that AI is a mirror — you see yourself reflected in it — but behind the mirror, someone is watching you.

(6) Brené Brown, *Daring Greatly*, Gotham Books, 2012
(7) Keith Jarrett, *The Köln Concert*, ECM Records, 1975

ES

Tomarse el tiempo para renovar nuestras ilusiones

educativas buscan producir trabajadores eficientes, pero ese no es el verdadero objetivo.

Olvidamos el principio esencial de Edgar Morin (8): aprender a aprender. Esa es la capacidad que realmente importa hoy.

Las asignaturas son solo herramientas. Aprender las declinaciones latinas, la ley de Bohr o la fecha de la coronación de Carlomagno es simplemente un pretexto para activar el proceso de aprendizaje. Si confundimos la información con el objetivo, perdemos el sentido de la educación.

ML Esto nos lleva a una última pregunta: ¿nos dirigimos hacia el *together* [juntos] o hacia el *apart* [separados]?

T Por ahora seguimos "juntos pero separados". Estamos conectados, pero no en una relación.

Estamos hiperexpuestos a los demás, pero no mantenemos vínculos con todos ellos. Como dice Byung-Chul Han (9), clasificamos a las personas en dos categorías: "conmigo" o "extraño". Eso es lo que está ocurriendo en Estados Unidos. Llamar a alguien "extraño" o "ajeno" es una forma de despersonalización destinada a privarlo de derechos: si es ajeno a mí, no merece los derechos de un ser humano.

Al hacerlo olvidamos que el otro es alguien con quien puedo entrar en contacto, descubriendo cosas sobre mí mismo y sobre el mundo que no sabía.

Vivimos en un tiempo de fragmentación que ha sustituido a la polarización. El otro pertenece a una lógica existencial completamente distinta, inconmensurable, que vuelve imposible el diálogo. La tarea es reconstruir el valor de inventar relatos.

Necesitamos volver a habitar las ilusiones, crear ilusiones a la altura de nuestro tiempo. Hemos pasado años deconstruyendo

ilusiones, desmontando viejas instituciones como la familia, la nación, la religión, la moral, la ética... Las rompimos porque vimos que eran construcciones artificiales, y olvidamos que eran invenciones que nos ayudaban a habitar el mundo.

Por eso, el paso decisivo ahora es tomarnos el tiempo para renovar nuestras ilusiones.

AI is creating a kind of speciation — different kinds of human beings. Some can say they don't use AI, but they actually do: when you're on social media, you're using the most diluted form of AI.

We are all part of a massive experiment, using powerful technologies that do far more than assist us. They're not just companions — in the best cases, they deeply transform how we relate to reality. The more I use AI, the more I notice my way of thinking changing, influenced by the narrative and syntactic structures of AI, which are based on billions of texts.

This is fascinating and dangerous. I don't know what I'm losing — but I know that the more I use these tools consciously, with processes and protocols, the more I gain. If I'm ignorant and use them thoughtlessly, I risk losing something whose value I can't even recognise.

To put it simply: If you already know how to write, using AI to write is an extraordinary opportunity. If you know your field, if you know how to think, if you enjoy thinking and don't want to outsource the effort, writing with AI is incredible — an exhilarating experience. But if you don't know how to think yet, you may never learn. You may develop cognitive crutches that make it impossible to understand what thinking even is — and therefore impossible to understand what you're losing.

ML Thinking and knowing. How do AI and school relate? Is school still where we learn to think? And is thinking learned through content, or through process?

T The key issue in integrating AI into learning is shifting the focus from output to process. Output can no longer be evaluated without understanding how it was produced. To assess someone's work, the crucial question is how they used AI, not whether they used it. Did they ask AI to work instead of them, or did they collaborate with it? What did they ask it to replace?

This all stems from society's mistaken idea that school should prepare workers, not citizens. Thinking of school as a factory for future workers is a fundamental misunderstanding of its purpose. In a liberal society, school reforms tend to aim at producing efficient workers — but that misses the point. We forget the core principle of Edgar Morin (8): learning to learn. That is the one ability that truly matters today.

Subjects are just tools. Learning Latin declensions or Bohr's law or the date of Charlemagne's coronation is simply a pretext for activating the learning process. If we mistake information for the goal, we lose the meaning of education.

ML All this brings us to one last question: are we moving towards "apart", or towards "together"?

T For now, we are "together apart". We are connected, but not truly in relation. We are hyper-exposed to others, but we do not have relationships with them. As Byung-Chul Han (9) says, we sort people into two categories: either "with me" or "alien". That's what's happening in the United States. Calling someone "alien" is a depersonalisation aimed at stripping them of rights: if they are alien to me, they don't deserve the rights of a human being.

In doing so, we forget that the other is someone with whom I can enter into relation, discovering things about myself and the world that I didn't know.

We now live in a time of fragmentation, which has replaced polarisation. The other belongs to a completely different existential logic, something incommensurable, making dialogue impossible. The point is to rebuild the courage to invent narratives. We need to inhabit illusions again — to craft illusions that suit this era. We've spent years deconstructing illusions, dismantling old institutions — family, nation, religion, morality, ethics. We broke them apart because we saw they were artificial, and forgot they were inventions that helped us inhabit the world.

So now, the crucial step is this: to take the time to renew our illusions.



ANDREA COLAMEDICI & MAURA GANCITANO. Filósofos y escritores. Cofundadores de Tlon, una organización cultural que incluye una escuela de filosofía, una editorial (Edizioni Tlon) y una librería-teatro en Roma. Han escrito varios libros juntos, entre ellos: *Ma chi me lo fa fare?* (HarperCollins, 2023), *Prendila con Filosofia* (HarperCollins, 2021), *L'alba dei nuovi dèi* (Mondadori, 2021) y *Botanica della meraviglia* (HarperCollins, 2019). Presentan el podcast *Scuola di Filosofie* para Audible y son los creadores de la *Festa della Filosofia* de Roma y Milán, del maratón online "Prendiamola con Filosofia" [Tomémoslo con filosofía] y de los *Il Pod – Italian Podcast Awards*, los premios italianos de podcasts. Andrea enseña Filosofía de la Inteligencia Artificial en el IED.

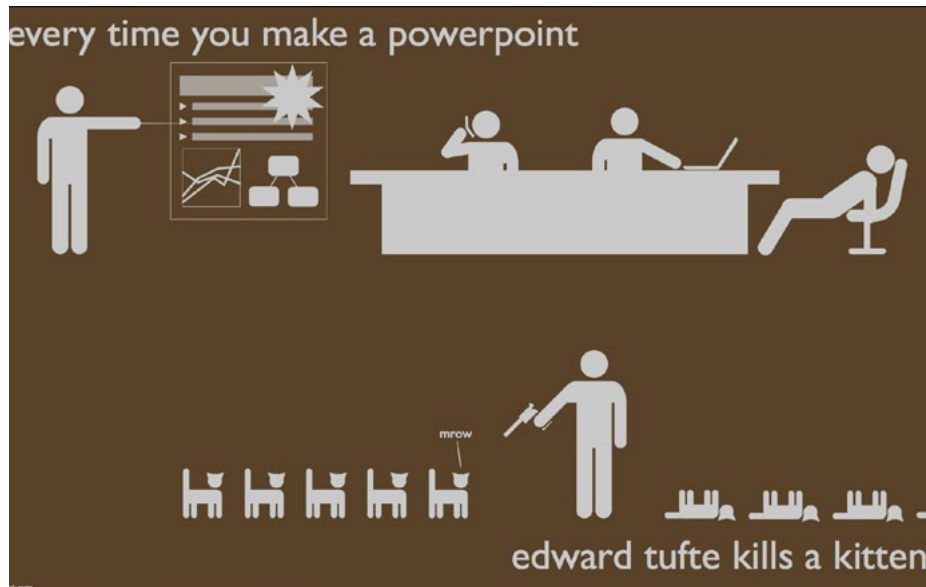
Damiano Gui
Strategic Designer

VIRTUAL, INVISIBLE, EMPTY

The Dark Forest of Digital Spaces

“Every time you make a PowerPoint, Edward Tufte kills a kitten.” So goes a meme that has been circulating online for many years, complete with a schematic illustration of the process and its consequences.

Meme by Mark Goetz, 2012



Without reaching the bloody repercussions described in the meme, Edward Tufte has certainly spoken out against the classic presentation format. An endless sequence of rectangular slides, projected and imposed on an unarmed audience often drifting into sleep or deep boredom. As a theorist of infographics and information design, Tufte knows very well that the way you deliver a message deeply affects the message itself and how people understand it. Forcing a thought into a static, anonymous, standardised format means subjecting it to the constraints and limitations imposed by software.

PowerPoint is a prime example of a digital space that overpowers its content. And in spaces that are too cramped, ideas wither and die.

According to McLuhan, the medium not only carries the message — it is the message. Very often, the medium is also a space: the physical space of an A3 sheet or the digital space of a PowerPoint file, a website, a social network, a smartphone app. Designing these spaces — especially digital ones — lies at the core of the discipline once known as Human–Computer Interaction (HCI), later renamed Interaction Design, and eventually evolved into User Experience Design. But reducing it to this specialised field would be a serious and dangerous underestimate.

The design of digital spaces is — or at least should be — one of the main concerns of communication design, graphic design, and many other design disciplines. It affects everyone, and its importance is impossible to overstate. In truth, it represents one of the major challenges of our time, and in the coming years the health of our minds — if not the survival of our species — will depend on how we address it.

Since antiquity, the shapes of an amphitheatre, a temple or a private home have been the result of precise design choices made by architects to optimise acoustics and visibility, to convey a sense of grandeur or sacredness, or to support daily domestic life. Spaces shape people’s behaviour and inevitably change it, for better or

worse. The very materials they are made of influence the emotions and reactions of those who inhabit them. As Donald Norman recounts in *The Design of Everyday Things* (Basic Books, 1988) — one of the foundational texts of User Experience Design — exasperated by the frequency with which the glass shelters at bus stops were smashed, a group of British designers replaced the glass with wood, only to find those same shelters soon covered in graffiti. Unwittingly, they had come up against what Norman calls affordance: the particular quality of an object or material that encourages and induces certain behaviours. Glass — especially for those inclined to vandalism — is meant to be broken. Wood is an excellent surface for expressing one's creativity.

Less obvious, however, is the affordance of spaces themselves — and ignoring this can have dramatic consequences. The design of a physical space is crucial to the quality of life of those who inhabit or pass through it: it can shape behaviours, evoke emotions, and provoke joy or disorientation. The same is true of the digital spaces in which much of our lives now unfold.

The expression “digital space” might initially evoke what in recent years we have come to know as the metaverse: a three-dimensional, immersive virtual environment accessed through cumbersome wearable devices. In this textbook version of a digital space, reality is reproduced with varying degrees of fidelity in an attempt to replicate real-world perception.

This was also Mark Zuckerberg's vision for his metaverse “Horizon Worlds” — a vision perhaps built on shaky foundations, given that only a few years after launch, the project, which at its peak barely reached 200,000 users, is effectively dead. Meanwhile, cozy games — where complexity is reduced, flattened and transformed into a series of repetitive tasks that at least help to relieve stress — continue to thrive.

The word metaverse was not invented by Zuckerberg, at any rate. It dates back to cyberpunk classics such as *Ready Player One* by Ernest Cline (Crown Publishing Group, 2011) and, earlier still, *Snow Crash* by Neal Stephenson (Bantam Books, 1992). In both cases, the metaverse is depicted not as something desirable but as deeply

ES

Damiano Gui

“Cada vez que haces un *PowerPoint*, Edward Tufte mata a un gatito”. Esto señala un meme que lleva muchos años circulando por la red, con una ilustración esquemática del proceso y sus consecuencias.

Sin llegar a las repercusiones sangrientas descritas en el meme, Edward Tufte se ha pronunciado en muchas ocasiones contra el formato de la presentación clásica, hecha de infinitas secuencias de marcos rectangulares, proyectada e impuesta a un público indefenso y, a menudo, muerto del sueño o del más absoluto aburrimiento. Teórico de la infografía y de los sistemas de representación de la información, Tufte es plenamente consciente del papel fundamental que tienen las formas de transmitir un mensaje en el mensaje mismo y en su comprensión. Obligar a ese mensaje a adoptar un formato estático, anónimo y estandarizado significa someter y encerrar el pensamiento según las modalidades de producción impuestas por un software.

El *PowerPoint* es un caso emblemático de un espacio digital que acaba imponiéndose sobre el propio contenido. Y cuando un espacio es demasiado estrecho, el pensamiento se marchita y muere.

El medio —eso que para McLuhan no solo transmite el mensaje, sino que es el mensaje— es a menudo también un espacio: el espacio físico de una hoja A3 o el espacio digital de un archivo de *PowerPoint*, de una página web, de una red social, de una aplicación para smartphone. El diseño de estos espacios, especialmente los digitales, es el objeto de la disciplina nacida como *Human-Computer Interaction* (HCI), rebautizada después como *Interaction Design* y finalmente evolucionada hacia el *User Experience Design*. Pero reducir este tema únicamente a ese ámbito especializado sería un grave error de subestimación. El diseño de

los espacios digitales es también —o al menos debería ser— una de las principales preocupaciones del diseño de comunicación, del diseño gráfico y de muchas otras disciplinas de diseño. Es algo que nos afecta a todos y cuya importancia es imposible exagerar. De hecho, representa uno de los mayores retos de nuestro tiempo, y de él dependerá en los próximos años, si no la salvación de nuestra especie, al menos nuestra salud mental.

Desde la antigüedad, las estructuras de un anfiteatro, de un templo o de una vivienda privada eran el resultado de decisiones de diseño muy precisas, tomadas por arquitectos con el objetivo de optimizar la acústica y la visibilidad, transmitir la sensación de grandeza de lo sagrado, o acompañar la vida doméstica. Los espacios determinan los comportamientos de las personas y los modifican inevitablemente, para bien o para mal. Los materiales de los que están hechos también influyen en las emociones y reacciones de quienes los habitan. Como explica Donald Norman en *The Design of Everyday Things* (Basic Books, 1988), uno de los textos fundacionales del User Experience Design, hartos de la frecuencia con la que se rompían las marquesinas de cristal de las paradas de autobús, un grupo de diseñadores ingleses decidió sustituir el cristal por madera, solo para encontrarse poco después con las mismas marquesinas cubiertas de grafitis. Sin saberlo, habían topado con lo que Norman llama affordance: la cualidad de un objeto o un material que permite e incluso induce ciertos comportamientos. El cristal, especialmente para quien practica el vandalismo, está “hecho para romperse”. La madera es una superficie ideal para desatar la creatividad.

La affordance de los espacios es menos evidente, pero ignorarla puede tener consecuencias igual de graves. El diseño de un espacio físico es determinante para la calidad de vida de



DigitalxNature by Ivanna Pineda, 2025

dystopian: an artificial surrogate for a collapsing society, a battleground for merciless hacker wars. In *Snow Crash*, the metaverse is also the medium through which a “neurolinguistic virus” spreads, capable of reprogramming and controlling both machines and humans. As often happens, science fiction makes explicit — by exaggerating them — the trends already present in the contemporary world, such as the idea of a virtual space capable of shaping and modifying real human behaviour.

And indeed, the signs of this process are already visible. In *The Anxious Generation* (Penguin Press, 2024), Jonathan Haidt presents a theory supported by statistical data and scientific studies, showing a marked decline in the psychological wellbeing of Generation Z. Its cause, he argues, lies in two factors: an excessive parental protection from real-world dangers combined with a near-total lack of rules and supervision when using the Internet and social media. One example is ghosting: children raised in asynchronous social environments — like WhatsApp, where not replying is entirely normal and requires no justification — may reproduce the same behaviour in the real world, skipping classes or standing up dates without expecting any consequences.

But the problem is not limited to the young. Today, we are all constantly immersed in digital spaces — often without realising it — to the point that the very idea of space, when applied to the Internet, begins to lose meaning.

In its early days, the World Wide Web could genuinely be pictured as an enormous network of digital connections layered over the physical geography of the world, its nodes made up of servers holding information and the computers accessing them, all linked by flows of data passing through electrical cables. While the underlying infrastructure is similar, the widespread use of Wi-Fi and mobile networks has made this mental model obsolete. Can we still speak of a “network” when every smartphone is a constantly active access point that travels with us, and exchanges of information are so instantaneous that it’s hard to conceive of data crossing kilometres of cables to reach us? Moreover, the idea that the Internet is a free, peer-to-peer space

ES

Virtuales, Invisibles, Vacíos

quienes lo habitan o lo recorren: puede influir positiva o negativamente en su comportamiento, provocar sensaciones y reacciones emocionales, generar alegría o desorientación. Lo mismo ocurre con los espacios digitales, en los que hoy transcurre buena parte de nuestra vida.

El término “espacio digital” puede hacer pensar en un primer momento en lo que desde hace unos años conocemos como metaverso: un espacio virtual tridimensional e inmersivo, accesible mediante dispositivos tecnológicos complejos. En esta versión casi pedagógica de espacio digital, la realidad se reproduce con distintos grados de fidelidad, con el objetivo de replicar la percepción de los entornos físicos. Esa era también la idea de Mark Zuckerberg con su metaverso *Horizon Worlds*, un concepto quizá equivocado desde el principio, como demuestra el hecho de que, apenas unos años después de su lanzamiento, el proyecto —que en su pico apenas alcanzó 200.000 usuarios— esté hoy prácticamente muerto. Por el contrario, siguen teniendo un éxito enorme los cozy games, donde la complejidad del mundo real se reduce, se aplanan y se simplifica en una serie de tareas repetitivas que, al menos, ayudan a aliviar el estrés.

El término metaverso, en cualquier caso, no lo inventó Zuckerberg: aparece ya en clásicos de la literatura cyberpunk como *Ready Player One* de Ernest Cline (2011) y, antes aún, *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992). En ambos casos el metaverso no se presenta como una utopía deseable, sino como un escenario distópico, un sucedáneo artificial de una sociedad en colapso, escenario de brutales batallas entre hackers. En *Snow Crash*, además, el metaverso es el medio por el que se difunde un “virus neurolingüístico” capaz de reprogramar y someter tanto a

máquinas como a humanos. Como suele suceder, la ciencia ficción exagera para revelar dinámicas ya presentes en el mundo contemporáneo, como la idea de un espacio virtual capaz de influir y modificar comportamientos reales.

Y, de hecho, los signos de este proceso ya son evidentes. En *The Anxious Generation* (2024), Jonathan Haidt argumenta, apoyándose en datos estadísticos y estudios científicos, que existe un fuerte declive en el bienestar psicológico de la Generación Z, causado, según él, por la combinación de dos factores: una sobreprotección frente a los peligros del mundo real y una falta total de normas y supervisión en el uso de Internet y de las redes sociales. Un ejemplo es el ghosting: si te acostumbras desde la infancia a dinámicas sociales asincrónicas como las de una conversación por WhatsApp, un espacio digital donde es perfectamente normal no responder y no justificar tu ausencia, será también normal reproducir ese comportamiento en la realidad: no presentarte a clase o a una cita, sin esperar consecuencia alguna.

Pero el problema no afecta solo a las nuevas generaciones. Hoy estamos todos inmersos de forma continua en espacios digitales, incluso sin darnos cuenta, hasta el punto de que el concepto mismo de espacio, aplicado a Internet, empieza a perder sentido.

En los primeros años del *World Wide Web*, Internet podía representarse como una gran red de conexiones digitales superpuesta a la geografía física del mundo, cuyos nodos eran los servidores que contenían la información y los ordenadores que garantizaban el acceso, conectados por flujos de datos que viajaban por cables. Aunque la infraestructura básica sigue siendo similar, la expansión del WiFi y las redes móviles ha vuelto este modelo mental obsoleto. ¿Podemos seguir hablando de red

is outdated: most online traffic now consists of video streaming; the space is dominated by an ever smaller number of corporations; and user anonymity is rapidly vanishing, replaced by varying degrees of surveillance and control.

It is true that anyone, even today, with a relatively modest sum, can purchase a domain and publish their own independent digital space on the web. In most cases, that space will remain empty and almost unknown, lost among millions of similar ones. In the rare event it becomes hugely successful, recent history shows that only two outcomes are likely: being bought by a tech giant, or being copied and replicated by one. It's as if every new form of life in the galaxy of the Internet is prematurely wiped out. Returning to science fiction, this is exactly the premise of Alastair Reynolds' *Revelation Space* saga (Gollancz, 2000–2021), in which an ancient alien species has scattered the universe with lethal machines designed to halt the development of any civilisation that reaches a certain level of intelligence and technological advancement. Similarly, in Cixin Liu's trilogy *The Three-Body Problem* (Chongqing Press, 2008–2010), the universe operates according to the "dark forest" principle: we have never encountered alien civilisations not because they don't exist, but because they are all hiding as best they can. In a forest full of ruthless predators, the first creature to reveal itself is the first to be devoured.

So must we resign ourselves to a digital space governed by the same logic as a dark forest? One possible alternative is compellingly described by Valerio Bassan in *Riavviare il Sistema* (Chiarelettere, 2024). Bassan uses another metaphor — the "Mycorrhiza", the symbiotic networks formed by fungi and plant roots — to describe the chaotic coexistence of a myriad independent yet cooperating digital spaces, a system of relationships that encourages continuous exchange and creative diversification instead of suppressing it. A direct heir of the original vision of the World Wide Web, supported and revitalised in recent years by decentralised blockchain infrastructure and often summarised under the vague label "Web 3.0", this model is perhaps more ideal than real.

ES

Damiano Gui

cuando cada smartphone es un punto de acceso siempre activo que viaja con nosotros, y los intercambios de información son tan instantáneos que cuesta incluso imaginar que un paquete de datos haya recorrido kilómetros de cables para llegar hasta nuestro bolsillo? Además, la idea de un espacio libre basado en intercambios entre iguales ya es cosa del pasado: hoy la mayoría del tráfico de Internet es streaming de vídeo; el espacio digital está dominado por un número cada vez menor de empresas; y el anonimato es una rareza en vías de extinción, sustituido por formas cada vez más autoritarias de control.

Es cierto que hoy cualquiera, con una cantidad de dinero relativamente pequeña, puede comprar un dominio y publicar su propio espacio digital independiente en la web. Pero en la mayoría de los casos, ese espacio quedará vacío y casi desconocido, perdido entre millones de sitios similares. En la rara eventualidad de que se convierta en un éxito enorme, la historia reciente nos enseña que solo hay dos destinos posibles: ser comprado por uno de los gigantes de Internet o ser copiado y replicado por ellos. Es como si, en la galaxia digital, cualquier nueva forma de vida fuese eliminada prematuramente. Volviendo a la ciencia ficción, esto es exactamente el argumento de la saga *Revelation Space* de Alastair Reynolds (2000–2021), donde una forma de vida alienígena, surgida millones de años antes que los humanos, ha llenado el universo de máquinas letales destinadas a impedir el desarrollo de cualquier civilización que alcance cierto nivel de inteligencia y avance tecnológico. Según Cixin Liu, en cambio, en su trilogía *The Three-Body Problem* (2008–2010), el universo funciona según la lógica del "bosque oscuro": no hemos encontrado civilizaciones alienígenas no porque no existan, sino porque todas se esconden lo mejor que pueden.

El primer ser que revela su presencia, en un bosque lleno de depredadores implacables, es el primero en ser devorado.

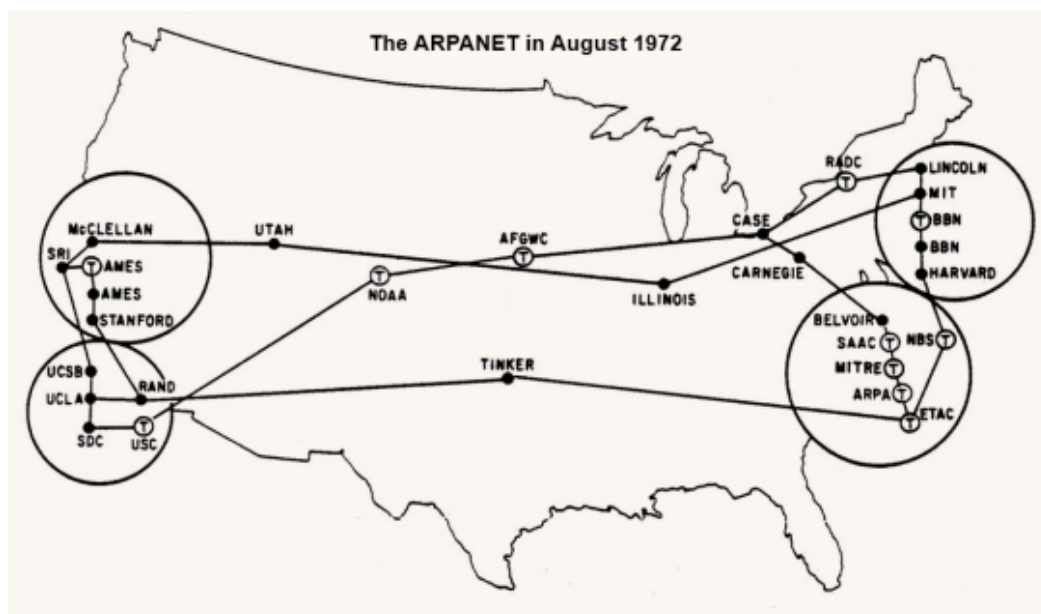
¿Debemos entonces resignarnos a un espacio digital regido por las mismas lógicas de un bosque oscuro? Una alternativa posible es la que describe Valerio Bassan en *Riavviare il Sistema* (2024). Bassan utiliza otra metáfora, la de la "micorriza" —la red de relaciones simbióticas entre hongos y raíces de plantas— para describir la convivencia caótica de infinitud de espacios digitales independientes pero cooperativos, en un sistema de relaciones que favorece, en vez de reprimirlos, el intercambio y la diversificación creativa. Heredero directo de la idea original de la *World Wide Web*, apoyado y revitalizado en los últimos años por la infraestructura descentralizada de la blockchain y a veces resumido en la vaga etiqueta Web 3.0, este modelo sigue siendo quizá más ideal que real.

Como explicó Cory Doctorow con el término *enshittification*, incluso las plataformas más prometedoras acaban atrapadas en un proceso inevitable: el término hace referencia a un deterioro progresivo de la calidad de vida y de la libertad de los usuarios, proporcional al crecimiento de la propia plataforma y a la necesidad cada vez mayor de monetizarla por parte de quienes la controlan.

Dado que es prácticamente imposible escapar por completo de estas dinámicas, la respuesta más sensata —excluyendo un rechazo radical y un regreso a la era predigital— podría ser seguir utilizando los mismos espacios, pero adoptando ciertos comportamientos que nos permitan protegernos mejor de sus efectos más indeseables. Se me ocurren al menos cuatro.

La primera es conocer: adquirir una mayor conciencia de las estructuras y lenguajes que rigen Internet. No todo el mundo

An illustration of ARPANET in 1972
/Una representación de ARPANET del 1972
→ researchgate.net



As Cory Doctorow explains with the term enshittification, even the most promising digital platforms inevitably undergo progressive degradation: the quality of users' experience and freedom declines in direct proportion to the platform's growth and the rising need for monetisation.

If escaping these dynamics entirely is impossible — short of radical rejection and a return to the pre-digital age — the wisest response may be to remain in these spaces while adopting behaviours that can shield us from their most undesirable effects. At least four come to mind.

The first is to understand: to develop greater awareness of the structures and languages that shape the Internet. Not everyone aspires to learn programming, but knowing how to recognise the basic

ES

Virtuales, Invisibles, Vacíos

aspira a aprender a programar, pero saber distinguir al menos los elementos y las lógicas básicas de una plataforma digital puede ayudarnos a ser menos vulnerables. Porque, como dijo el célebre activista y hacker Wau Holland: "No tienes que luchar contra la tecnología, tienes que dominarla".

El segundo consejo, también de Bassan, es convertirse en arena: aprovechar los puntos débiles y los intersticios que quedan entre un espacio digital y otro para romper sus dinámicas. Utilizar un bloqueador de anuncios, emplear un buscador alternativo a Google, desactivar el historial de navegación que alimenta los algoritmos o las notificaciones que sostienen nuestra dependencia de la dopamina: no hace falta ser hacker para impedir que estas plataformas tomen el control absoluto de nuestros comportamientos.

Otra estrategia interesante es combatir el consumismo con consumismo: en una sorprendente inversión de perspectiva, cada dispositivo extra —electrónico o no— que utilizamos puede ser una alternativa más saludable que el smartphone. El despertador y el reloj para ver la hora, la cámara de fotos para hacer una foto, la agenda en papel para anotar algo: todas estas funciones tienden a ser absorbidas por el teléfono, pero allí se transforman en oportunidades para captar nuestra atención y mantenerla secuestrada el mayor tiempo posible. Delegarlas a dispositivos de una sola función significa salvaguardar el propósito sin sacrificar la atención.

Por último, el hábito más importante de todos: aprender a cuidar ese espacio que ningún dispositivo ni gigante digital puede controlar todavía, es decir, nuestra mente. Hay una razón, creo, por la que, entre la avalancha diaria de información que recibo, las ideas más interesantes y más útiles para construir

mi propio pensamiento siguen siendo las que encuentro en los libros.

La mente es quizás el último espacio verdaderamente independiente, descentralizado y creativo que nos queda. Cuidarla significa alimentarla con buen contenido, abrirla al descubrimiento y la experimentación, pero protegerla todo lo posible de la basura y del brain rot; ejercitarla sin delegar cada esfuerzo intelectual a la inteligencia artificial; apreciar su imprevisibilidad y conservar, al menos de vez en cuando, ideas y pensamientos que solo nosotros conocemos, guardados en el espacio insondable de nuestra personalidad, utilizándolos como faros mientras navegamos por el universo caótico y oscuro de los espacios digitales.

elements and logic of digital platforms can make us less defenceless — because, as the activist and hacker Wau Holland famously said, “You don’t fight technology, you master it.”

A second suggestion, again from Valerio Bassan, is to be sand: to exploit the weak points and the cracks between one digital space and another to disrupt their dynamics. Using an ad blocker, choosing a search engine other than Google, disabling the browsing history that feeds the algorithms, turning off the notifications that fuel our dopamine addiction — you don’t need to be a hacker to stop these platforms from taking total control of your behaviour.

Another interesting strategy is to fight consumerism with consumerism: in an ironic twist, every extra gadget — electronic or not — is likely a healthier alternative to your smartphone. An alarm clock and a watch to check the time, a camera for photos, a paper diary for notes — these are all habits the smartphone absorbs, turning them into opportunities to capture your attention and keep it hooked for as long as possible. Delegating these functions to single-purpose devices preserves the intention without sacrificing your focus.

Finally, the most important habit is to learn to care for the one space that no device or tech giant has yet managed to control: our own mind. There’s a reason, I think, why among the torrent of information I’m bombarded with every day, the most interesting and valuable ideas for my thinking still come from books.

The mind is perhaps the last truly independent, decentralised, creative space we have left. Caring for it means feeding it with good nourishment, opening it to discovery and experimentation while protecting it from rubbish and brain rot; training it constantly, without outsourcing every mental effort to Artificial Intelligence; valuing its unpredictability and preserving, at least occasionally, ideas and thoughts that only we know — kept within the unfathomable depths of our personality — and using them as beacons as we navigate the chaotic and shadowy universe of digital spaces.





Soundscape by Simone Amerio, Alessandra Buffon, Nicolò Cocito, Jessika Nunes Da Silva, 2023

In a moment defined by hyperconnection and isolation, this Visual Essay brings together a constellation of emerging voices exploring the fragile space between intimacy and distance. Across disciplines, these projects navigate the tensions between human presence and technological mediation, personal identity, and collective experience.

Through experimentation with digital tools, the authors question creativity and the concept of being together; their speculations give rise to intelligent digital creatures, hybrid images and immersive narratives in which the boundaries between reality and simulation are blurred.

A map of parallel worlds where the physical and virtual intertwine, new emotional territories flourish, and poetic explorations of memory, love and new languages shape relationships today.

ES En un momento definido por la hiperconectividad y el aislamiento, este ensayo visual reúne una constelación de voces emergentes que exploran el frágil espacio entre la intimidad y la distancia.

Los proyectos recopilados en las próximas páginas, fruto de diversas disciplinas, narran las tensiones entre la presencia humana y la mediación tecnológica, entre la identidad personal y la experiencia colectiva.

A través de la experimentación con herramientas digitales, los autores cuestionan la creatividad y el concepto de estar juntos; de sus especulaciones surgen criaturas digitales inteligentes, imágenes híbridas y narrativas inmersivas en las que se difuminan los límites entre la realidad y la simulación.

El resultado es un mapa de mundos paralelos en los que lo físico y lo virtual se entrelazan, florecen nuevos territorios emocionales y las exploraciones poéticas de la memoria, el amor y los nuevos lenguajes dan forma a las relaciones actuales.











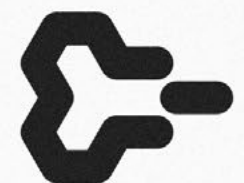






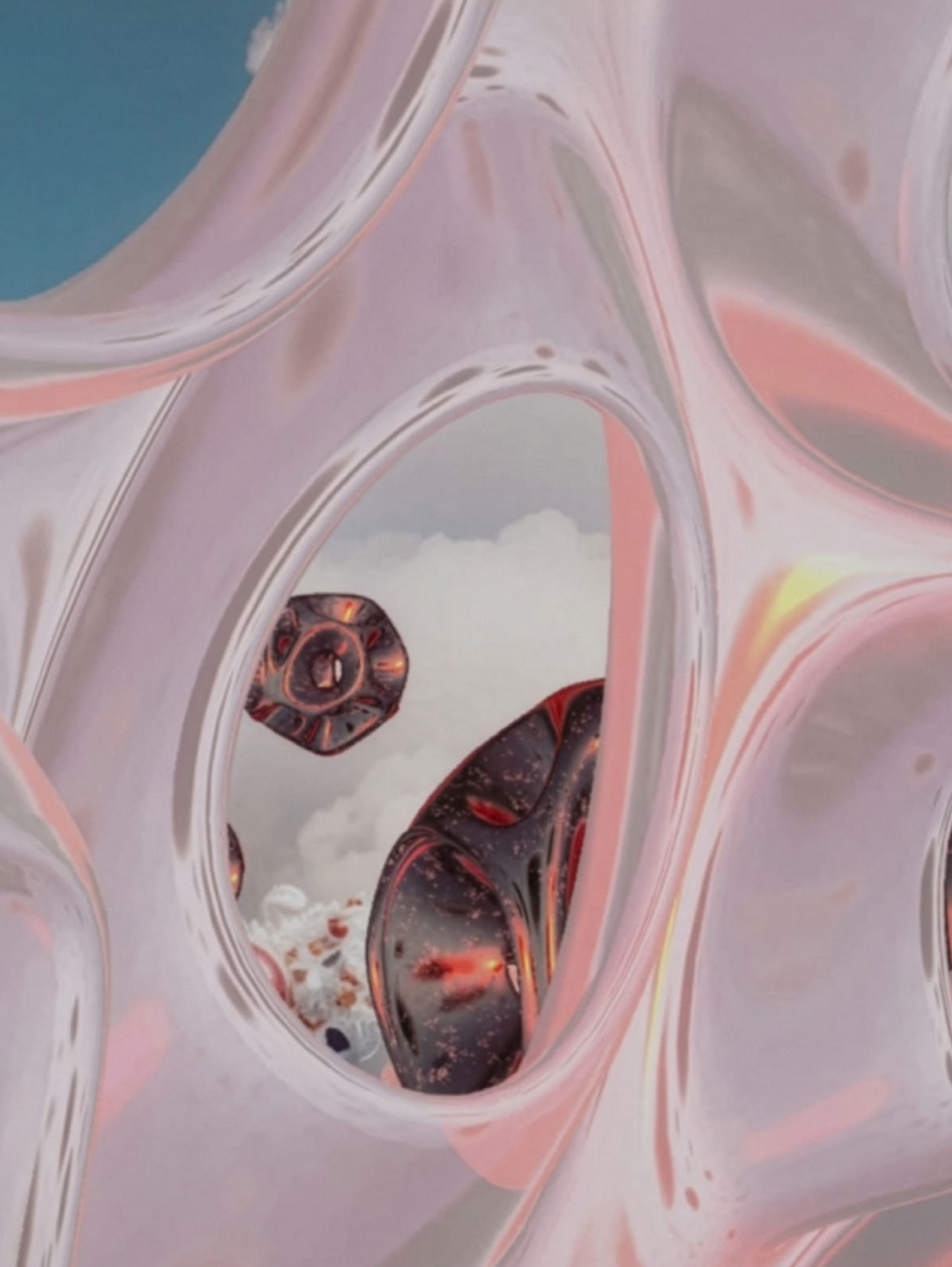




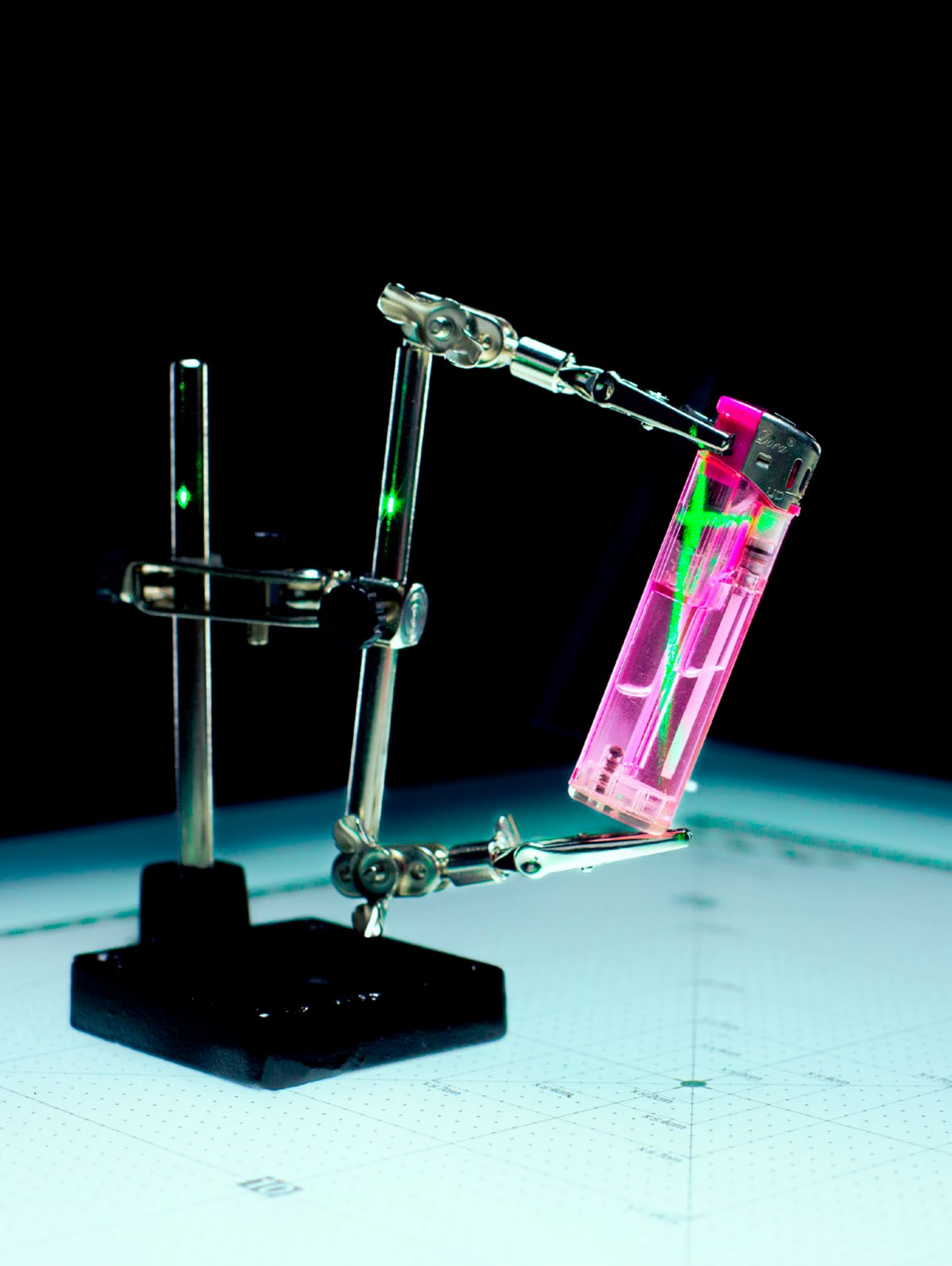












1 *MnemoOS*, 2024

The project envisions a future where a zoomorphic creature designed as an intelligent agent accompanies everyone to enhance the urban mobility experience. / El proyecto plantea un futuro en el que una criatura zoomorfa, diseñada como agente inteligente, acompaña a cada persona para mejorar la experiencia de la movilidad urbana.

by Santi Jonathan di Paola

IED Torino – Master in Transdisciplinary Design

2 *Artifex*, 2023

Will the main character of this short film manage to face the challenges that are blocking his creativity without AI? / ¿Conseguirá el protagonista de este cortometraje enfrentarse a los retos que bloquean su creatividad sin ayuda de la IA?

by Giorgia Mastrosanti, Sara Damiani, Victor D'Anzi, Dario Facchini, Gabriele Capozza, Eric Fabrizio Penaherrera Maza, Chiara Stella Salzano, Nicole Alessia Alba Rojas, Simone Siesto, Tommaso Turoli, Cristina D'Ambra, Riccardo Cipolloni, Giovanni S.A. Totaro and Luca D'Amelio

IED Roma – BA in Sound Design, CG Animation, Illustrazione

3 *Humanity*, 2024

An interactive audio-video installation exploring the value of language and its evolution in relation to technology. / Una instalación audiovisual interactiva que explora el valor del lenguaje y su evolución en relación con la tecnología.

by Tommaso Purri

IED Roma – Sound Design

4 *Nodes of knowledge, minds united in a network, a heart that grows*, 2025

Led by artist Silvia De Gennaro for IED Factory 2025, the workshop resulted in a multimedia installation that reconstructed GEN Z's world: curious, empathic, and capable of moving with agility through the data flows of cyberspace. / Impartido por la artista Silvia De Gennaro para IED Factory 2025, el taller dio como resultado una instalación multimedia que reconstruía el mundo de la generación Z: curioso, empático y capaz de moverse con agilidad a través de los flujos de datos del ciberespacio.

Photo by Paola Labianca

IED Roma – Interdisciplinary project

5 *This Must Be the Place*, 2025

Internet life and its effects on society inspires this genderless collection, specifically the impact that had on Iran youth culture, the designer's country. / La vida en Internet y sus efectos en la sociedad inspiran esta colección sin distinción de género, concretamente el impacto que tuvo en la cultura juvenil de Irán, el país del diseñador.

by Amir M. Kalantari

IED Barcelona – BA Hons in Fashion Design

6 *Ho cercato i tuoi inverni*, 2024

An intimate photography project that poetically explores the mystery of existence. / Un proyecto fotográfico íntimo que explora poéticamente el misterio de la existencia.

by Beatrice Aiello

IED Roma – BA in Photography

7 *Scandal*, 2023

The project understands the body as a cornerstone for the expression of personal and collective identities in contemporaneity. / El proyecto entiende el cuerpo como pieza clave en la expresión de identidades personales y colectivas en la contemporaneidad.

by Matteo Ribet

IED Roma – BA in Photography

8 *Outin*, 2023

Editorial project exploring the effects of the COVID pandemics on the teenagers mental health. / El proyecto entiende el cuerpo como pieza clave en la expresión de identidades personales y colectivas en la contemporaneidad.

by Valerio Buccolieri, Luna Rainaldi, Swami Soccorsi

IED Roma – BA in Graphic Design

9 *There is no place like home*, 2024

Exploring the relationship between photography and reality through the hybridization of mediums, formats and supports in the digital age. / Explorar la relación entre la fotografía y la realidad a través de la hibridación de medios, formatos y soportes en la era digital.

by Mina Yüce

IED Milano – BA in Photography

10 *Yet*, 2024

Yet proposes connecting with silence as a remedy of overstimulation and saturation of images.

/ Yet propone conectar con el silencio como remedio contra la sobreestimulación y la saturación de imágenes.

by Julen Astorga

IED Kunsthil Bilbao – BA in Graphic Design

11 *Flashforward Metaverse Encyclopedia*, 2022

A speculative glossary on the Metaverse in which each letter of the alphabet explores a part of reality in an original cyber world. / Un glosario especulativo sobre el Metaverso en el que cada letra del alfabeto explora una parte de la realidad en un mundo cibernético original.

by Eleonora Capodiferro, Valerio Stancati, Melania Ilari

IED Roma – BA in Graphic Design

12 *Sutura: A Collective Unconscious*, 2025

A speculative mapping that challenges the boundaries between science and myth, body and territory, self and machine. / Un mapa especulativo que desafía los límites entre ciencia y mito, cuerpo y territorio, individuo y máquina.

by Carmina Goran

IED Barcelona – BA in Graphic Design

13 *Xen una cruz*, 2024

By using AI, the designer unfolds his collection reflecting the extremes of privilege in terms of the body, technology, and capitalism. / Mediante el uso de la IA, el diseñador despliega su colección reflexionando sobre los extremos del privilegio en términos de cuerpo, tecnología y capitalismo.

by Nio Roca

IED Barcelona – BA in Fashion Design

14 *SANESTEXIA*, 2024

Virtual spaces and scenarios based on an intimate and emotional transformation for the EP *Heart Songs* by ALEKSANDIR. / Espacios y escenarios virtuales basados en una transformación íntima y emocional para el EP *Heart Songs* de ALEKSANDIR.

by Victoria Mercado Luna

IED Barcelona – MA in Virtual Reality

15 *Hybrid Love*, 2021

A fashion film, an editorial, and a fanzine answer the same question: What will love mean in 20 years? / Un fashion film, un editorial y un fanzine responden a la misma pregunta: ¿qué significará el amor dentro de 20 años?

by Josefina Maiza

IED Madrid – MA in Fashion Styling and Communication

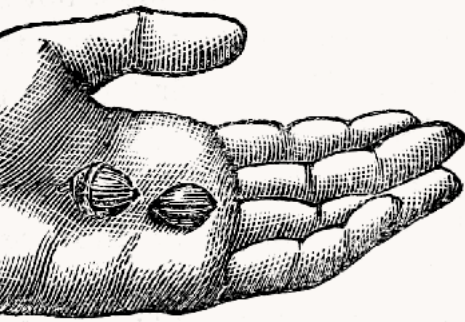
16 *XYZ*, 2025

A speculative investigation into the limits of human perception and how technology can help us see beyond what our senses allow. / Una investigación especulativa sobre los límites de la percepción humana y cómo la tecnología puede ayudarnos a ver más allá de lo que nos permiten nuestros sentidos.

by Jon Blanco

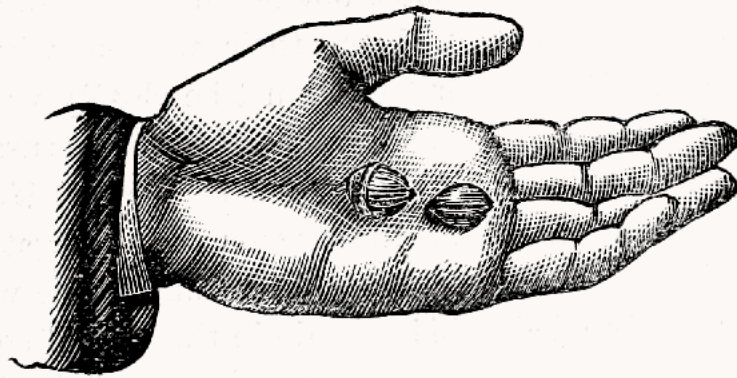
IED Kunsthil Bilbao – BA in Graphic Design

Fig. 147.



OAK AND OF THE PLUM-TREE.

Fig. 147.



THE SEED OF THE OAK AND OF THE PLUM-TREE.



THE SEED OF T

AI amplify what we are, so we should start with ourselves

Fabiola Nardecchia
AIX Designer

FABIOLA NARDECCHIA. AIX Designer living in Amsterdam. She works for Monks, one of the biggest production companies in the world, where she coordinates a number of different AI initiatives across the organization and in the industry. From AI agents, to automation to ethical guidelines and AI governance. Lately, she has been focusing her practice on ethical AI, contributing to the Dove *Real Beauty Prompt Playbook* and discussing bias and privacy in talks and publications. She considers herself a new-luddite. In her career she moved across the Industry: she has been UX director for JAM3 EMEA, a Service designer at Fjord Dublin, a UX architect in London, and a UX strategist in Turin for TODO.

A sign of progress and resistance, AI and its uses appear as a sweet opportunity with sharp spines. Being aware of the ethical dilemmas behind it, as well as the limits and constraints it presents, is essential to learn how to navigate this machine-driven age. Fabiola Nardecchia, an AI user experience expert and professor, discusses the ethical approaches surrounding this new technology and explains the importance of understanding AI as a collaborator rather than a replacement. With common sense and critical thinking applied to every interaction, she explores the curious crossroads this new canvas offers, reminding us of the importance of human capital and of taking part in change.

AE You started as an Interaction Designer working on both digital and physical interactions to tell stories. How has your relationship with technology evolved since then?

FN I started to work when websites and apps were still expressing their full potential, solving well-rooted user needs or, as we said, a story to tell. Over the years, I feel that we went through a commodification of user experience, turning stories into products that need to “keep on evolving” because the market, not the user, is asking for it. In the meantime, I leaned more and more toward working with technical infrastructure, where real challenges were rising in terms of data, privacy, and user experience.

When we talk about user experience, we often focus on the superficial layer the consumer interacts with, the layer that attracts revenue, amplifies engagement, and evolves with new trends and brand releases. It is the skin the brand lives in. The infrastructure, however, is the skeleton and the muscles that make everything possible. Like a living organism, if you are growing, your bones and muscles should grow with you. Yet too often, all the resources are poured into the consumer-facing business, so the infrastructure rarely has the opportunity to grow with the shell.

Let’s take banks as an example. They were once physical spaces that transitioned into digital experiences: their first challenge was migrating paper data to digital software and maintaining both systems simultaneously. Initially, tasks were simple, and the technology was basic, perhaps just a list of accounts and data. However, as more operations move from the office desk to the computer, you need an infrastructure allowing for complex connections. For instance, verifying IBAN information on the spot requires a real-time connection between the sending bank and the receiving bank.

Is your current infrastructure flexible enough to allow for these new operations? How long will it take to adapt without the risk of breaking things? When banks merge into a single group, all operations and data

must be consolidated, even if the two entities used different software and account structures. Regulations, such as those regarding privacy, add another layer of complexity. Systems that once had no privacy requirements must now comply with laws like GDPR or the EU AI Act. Are we able to guarantee customer privacy through encryption now, since this was not a requirement then?

Last but not least: because this “behind-the-scenes” software is designed for employees rather than consumers, it often lacks a refined user interface or an optimal experience.

AE On your website, you state: “I believe in human capital to the bones.” Now, with the advent of artificial intelligence, there is a lot of discussion about the human touch. Some use the “human touch” as a starting point for generative AI, while others argue that AI will replace humans in the workplace, just to mention a few of the concerns users have. In your opinion, as a UX designer, what new relationships could be established thanks to/with AI?

FN Currently, AI is dividing us into three factions: the believers, the critics, and the agnostics. I believe the agnostics will be the ones shaping our relationship with AI, but we are not there yet. If the agnostics approach AI critically (informed by the limitations and impact AI has), AI will have the power to shift values back to critical thinking and thinking outside the box, which is a part of us that went numb with social media and micro trends.

In terms of social relationships, I believe the potential lies not in an AI:User relationship, but in a User:AI:User relationship, with AI serving as a means of value exchange between two people. You wouldn’t replace the relationship between an instructor and a student with AI, but you can think about AI as a tool for professors to fill the gaps in a system that is standardized and not made for neurodivergence or different ways of learning.

I often use this myself. To check if I really understand a topic or if I should enrich an essay I am writing, I speak with AI about that specific topic, and then I ask my agent (it’s a dedicated agent, though) to ask me some questions. If I don’t know the answers, then I ask for sources to study

ES

Fabiola Nardecchia

La Inteligencia Artificial se ha convertido en señal de progreso y resistencia, pero su usabilidad plantea ciertas dudas y se percibe como una dulce oportunidad llena de espinas. Ser conscientes de los dilemas éticos que plantea, así como de sus límites y restricciones, es esencial para aprender a navegar en esta era impulsada por las nuevas tecnologías. Fabiola Nardecchia, experta en experiencia de usuario con IA y profesora, analiza la ética detrás de la IA explica la importancia de entenderla como una colaboradora, no como un sustituto. Sostiene, además, la importancia del sentido común y el pensamiento crítico en cada interacción y explora la curiosa encrucijada que ofrece este nuevo paradigma, recordándonos la importancia del capital humano y de formar parte del cambio que plantea.

AE Empezaste como *Interaction Designer* trabajando tanto en interacciones digitales como físicas con el fin de contar historias. ¿Cómo ha evolucionado desde entonces tu relación con la tecnología?

FN Empecé a trabajar cuando las webs y las apps todavía estaban desplegando todo su potencial, resolviendo necesidades bien definidas de los usuarios o, como decíamos entonces, una historia que contar. Con los años, siento que hemos atravesado un proceso de mercantilización de la experiencia de usuario, convirtiendo historias en productos que deben “seguir evolucionando” porque lo exige el mercado, no el usuario. Mientras tanto, me fui decantando cada vez más hacia el trabajo con infraestructuras técnicas, donde surgían retos reales en términos de datos, privacidad y experiencia de usuario (UX).

Cuando hablamos de UX, solemos centrarnos en la capa superficial con la que el consumidor interactúa, la que genera

ingresos, amplifica la participación y evoluciona con nuevas tendencias y lanzamientos de marca. Es la piel en la que vive la marca. Sin embargo, la infraestructura es el esqueleto y los músculos que hacen que todo sea posible. Como cualquier organismo vivo, si creces, tus huesos y músculos deben crecer contigo. Pero con demasiada frecuencia, todos los recursos se invierten en el negocio de cara al consumidor, por lo que la infraestructura rara vez tiene la oportunidad de crecer al ritmo del envoltorio exterior.

Tomemos los bancos como ejemplo. En su día fueron espacios físicos que evolucionaron hacia experiencias digitales: su primer reto fue migrar datos en papel a software digital y mantener ambos sistemas simultáneamente. Al principio, las tareas eran simples y la tecnología básica, quizá solo una lista de cuentas y datos. Pero a medida que más operaciones pasaban del escritorio físico al ordenador, hacía falta una infraestructura que permitiera conexiones complejas. Por ejemplo, verificar un IBAN al momento requiere una conexión en tiempo real entre el banco emisor y el receptor.

¿La infraestructura es lo suficientemente flexible para permitir estas nuevas operaciones? ¿Cuánto tiempo tardará en adaptarse sin riesgo de romper nada? Cuando los bancos se fusionan en un solo grupo, todas las operaciones y datos deben consolidarse, incluso si cada entidad usaba software y estructuras de cuenta diferentes. La normativa, como por ejemplo aquella relacionada con la privacidad, añade otra capa de complejidad. Los sistemas que antes no tenían requisitos de privacidad ahora deben cumplir con leyes como el GDPR o la Ley de IA de la UE. ¿Podemos garantizar ahora la privacidad del cliente mediante cifrado, si antes no era un requisito?

more. If I know the answers but they weren't part of the original essay, I ask myself if it is worth addressing them in the text.

Students could learn about a topic and/or prepare for exams in a similar way: asking for "connections" they hadn't thought of, or having the possibility to explore more sources, or even supporting their ideas in a better way.

AE In your intervention at IED Square, you said that we tend to consider AI as a service, when in fact we are an integral part of it, since most generative AI is created from what we know and provide in the more or less visible processes of machine learning. Should we therefore be afraid of ourselves? How can we avoid passing on mistakes?

FN Oh, we should always be afraid of ourselves. Look at what is happening with deepfakes! I think consciousness, more than fear, is the key here. We have to be conscious that human knowledge, data, and human biases were used and still are used in machine learning and to train AI, and so willingly or not, we are already an integral part of the system. We weren't conscious at the time; we must be conscious now. We need to think about AI as participation and not as an ego-centric service that benefits us without impacting someone else. Participating also means self-consciousness, accountability, responsibility, and empathy, all human traits, not machine traits. I is a super-powerful tool that, without much ethical or legal control and without the right education and participation, can be used in the wrong ways, perpetuating biases and unfair treatments. It's amplifying what we are, so we should start with ourselves.

AE In 2015, the World Economic Forum was already wondering whether data would become the new currency. Now it is a reality, called the Data Economy, and data privacy and security have become fundamental to preserving individual rights and data processing rules. What is your position on this?

FN Data privacy and data security are there primarily to mitigate data breaches and the negative PR stemming from them; the rights we have are mostly derived from the European GDPR regulation.

ES

La IA amplifica lo que somos, así que debemos empezar por nosotros mismos

Por último, pero no menos importante: dado que muchos softwares están diseñados para empleados y no para consumidores, a menudo carece de una interfaz refinada con una experiencia óptima para la navegación del usuario.

AE En tu web afirmas: "Creo en el capital humano hasta la médula", pero con la llegada de la inteligencia artificial, se habla mucho del "toque humano". Algunos lo toman como punto de partida para la IA generativa; otros temen que la IA sustituya a las personas en el trabajo. Como diseñadora UX, ¿qué nuevas relaciones podrían establecerse gracias a la IA o con la IA?

FN Actualmente, la IA nos divide en tres grupos: los creyentes, los críticos y los agnósticos. Creo que serán los agnósticos quienes definan nuestra relación con la IA, aunque de momento no hemos llegado ahí. Si los agnósticos se acercan a la IA de forma crítica (entendiendo sus limitaciones e impacto), la IA puede devolver valor al pensamiento crítico y a pensar fuera de cualquier convencionalidad, una característica humana que se está adormecido con las redes sociales y las microtendencias.

En cuanto a las relaciones sociales, creo que el potencial no está en una relación IA:Usuario, sino en una relación Usuario:IA:Usuario, donde la IA actúa como medio de intercambio entre dos personas. No sustituirías la relación entre profesor y alumno con IA, pero sí puedes verla como una herramienta para que los docentes cubran vacíos de un sistema estandarizado que no se adapta a la neurodivergencia ni a diferentes formas de aprender.

Yo misma la uso así. Para comprobar si realmente entiendo un tema o si debo enriquecer un ensayo que estoy escribiendo,

hablo con la IA sobre ese tema y luego le pido a mi agente —es un agente personalizado— que me haga preguntas. Si no sé responderlas, busco más fuentes que puedan darme otros puntos de vista. Si sí sé responderlas pero no estaban en el ensayo original, me pregunto si vale la pena incluirlas en el texto.

Los estudiantes podrían aprender o preparar exámenes de forma similar: pidiendo "conexiones" en las que no habían pensado, explorando más fuentes o apoyando mejor sus ideas.

AE En tu intervención durante IED Square dijiste que tendemos a ver la IA como un servicio, cuando en realidad somos parte de ella, ya que la mayoría de la IA generativa se crea a partir de lo que sabemos y aportamos en procesos más o menos visibles de machine learning. ¿Deberíamos entonces tener miedo de nosotros mismos? ¿Cómo evitar transmitir errores?

FN Oh, deberíamos tener miedo de nosotros mismos siempre. ¡Mira lo que pasa con los deepfakes! Creo que la clave es la conciencia más que el miedo. Debemos ser conscientes de que el conocimiento humano, los datos y los sesgos se usaron y se siguen usando para entrenar IA, así que queramos o no, ya somos parte del sistema. Antes no éramos conscientes; ahora debemos serlo. Debemos pensar en la IA como participación, no como un servicio egocéntrico que nos beneficia sin impactar a nadie más. Participar implica autoconsciencia, responsabilidad, rendición de cuentas y empatía: rasgos humanos, no de la máquina. Es una herramienta poderosísima que, sin control ético o legal y sin educación y participación adecuadas, puede usarse de forma dañina, perpetuando sesgos y desigualdades. Amplifica lo que somos, así que debemos empezar por nosotros.

I think we should shift from the mindset “What if they steal my password in a breach?” to asking, “Why do I need to give my postcode to sign up for a newsletter? What purpose does knowing that serve?”

The GDPR rules we have now are already a big step in the right direction, but are we asking ourselves why companies are so hungry for our information? Are there ethical ways of using data?

This is the recurring question I still don’t have an answer for. I guess the only ethical way is a non-capitalistic way that is not exploiting our data for profit or against someone.

Think about the hospital: they need our records to determine the best way to cure us, but that’s the final goal, there is no exploitation or getting something in return. At the same time, in more capitalistic countries, insurances use the same people’s data to avoid medical accountability or to increase shares and bills.

Ethics is also related to an external environment, so it may vary, from culture to culture and from profession to profession. It would be interesting to have an ethical manifesto from our industry.

AE Ethics have a very important role in this new paradigm, and education must be seen as a powerful tool to make young students aware of AI capabilities and constraints. As a teacher, how do you approach this topic with your students?

FN I am currently teaching AI together with Marta Fioravanti, a great philosopher-creative technologist, and we are approaching it as follows.

First, we do an extensive introduction to all the themes related to AI: sustainability, ethics, biases, data, and privacy, showing practical examples of discrimination, sustainability impacts, and so on.

For example, Amazon’s hiring system failures in image recognition and work discrimination favoring male professionals in certain jobs because it was trained on historical data where men formed the majority of the workforce. Similarly, image recognition often fails non-Caucasian people or those with non-conforming gender identities. When these systems are trained on predominantly Caucasian datasets, they struggle

ES

Fabiola Nardecchia

AE En 2015, el World Economic Forum ya se preguntaba si los datos se convertirían en la nueva moneda. Ahora es una realidad: la Economía del Dato. La privacidad y seguridad de los datos son fundamentales para proteger derechos individuales y normas de procesamiento. ¿Cuál es tu postura?

FN La privacidad y la seguridad de los datos existen sobre todo para mitigar brechas de seguridad y la mala reputación asociada; los derechos que tenemos derivan principalmente del GDPR europeo.

Creo que deberíamos pasar de pensar “¿y si me roban la contraseña?” a preguntarnos “¿por qué tengo que dar mi código postal para suscribirme a una newsletter? ¿Para qué sirve?”. La normativa del GDPR son un gran paso, pero ¿nos preguntamos por qué las empresas tienen tanta hambre de datos?

AE ¿Hay formas éticas de usar los datos?

FN Es una pregunta recurrente y aún no tengo respuesta. Supongo que la única forma ética sería una no capitalista, que no explote los datos para obtener beneficios o perjudicar a alguien. En un hospital, necesitan nuestros datos médicos para curarnos; ese es el objetivo final, por lo tanto no hay explotación. En cambio, en países más capitalistas, las aseguradoras usan los mismos datos para evitar responsabilidades o aumentar precios.

La ética también depende del entorno, así que varía entre culturas y profesiones. Sería interesante contar con un manifesto ético de nuestra industria.

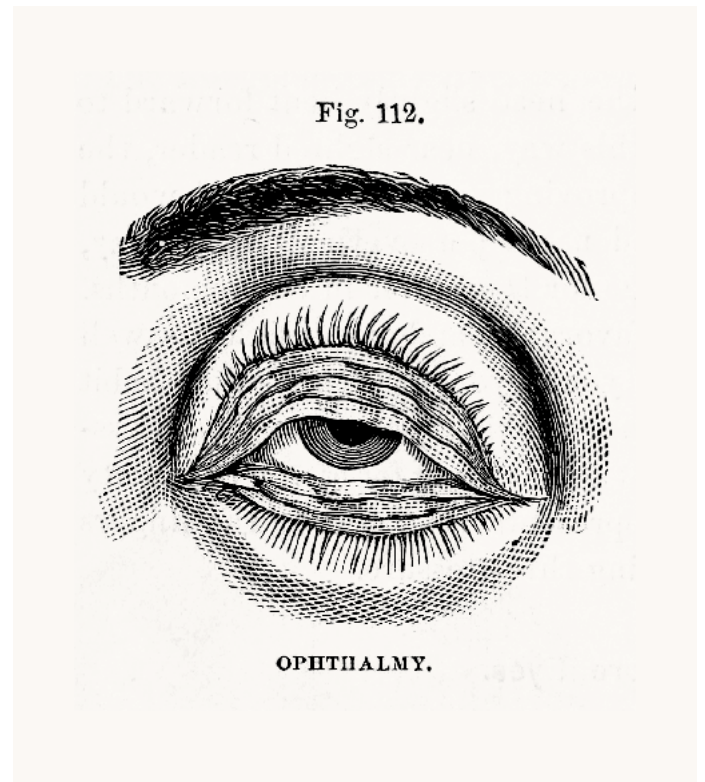
AE La ética es clave en este nuevo paradigma, y la educación debe verse como una herramienta para que los jóvenes

comprendan el alcance y límites de la IA. Como docente, ¿cómo abordas este tema?

FN Actualmente enseño IA junto con Marta Fioravanti, una gran filósofa y technologist creativa, y lo planteamos así: primero, hacemos una introducción extensa a todos los temas relacionados con IA —sostenibilidad, ética, sesgos, datos y privacidad— mostrando ejemplos prácticos de discriminación, impacto ambiental, etc. Por ejemplo, el fracaso del sistema de contratación de Amazon, que discriminaba a mujeres porque fue entrenado con datos históricos dominados por hombres. O los fallos del reconocimiento de imagen con personas no caucásicas o con identidades de género no normativas. Si un sistema se entrena con datos mayoritariamente caucásicos, tendrá dificultades para reconocer otros tonos de piel; del mismo modo, asigna género basándose en características simplificadas que no reflejan la realidad. Otro ejemplo: los algoritmos de las plataformas de reparto. Un repartidor que acepta todo, trabaja rápido y a horas complicadas obtiene mejores turnos. Pero si se pone enfermo, el algoritmo lo penaliza. Esto no solo es injusto, sino que vulnera derechos como la baja médica o el derecho a huelga.

Luego pedimos a los estudiantes diseñar agentes éticos para procesos humanos como el duelo o la socialización. Ahí ponen en práctica todo lo visto: cómo abordar la privacidad de una persona fallecida, o cómo diseñar una IA programada para expirar para favorecer la vida social real.

En general, creo que los estudiantes de hoy son más conscientes de aspectos éticos que generaciones anteriores; piensan más en sostenibilidad o privacidad porque han crecido expuestos en redes sociales. Pero como la IA parece tan nueva, suave y sin esfuerzo, a menudo no saben qué hay detrás.



ES La IA amplifica lo que somos, así que debemos empezar por nosotros mismos

AE Mundo digital y físico: ¿cuál representa mejor la complejidad y diversidad del mundo?

FN Soy millennial y vengo de un pueblo pequeño. Al principio, los espacios digitales eran los mejores entornos para la diversidad: lugares donde escapar de la vida provincial y ser yo misma, encontrando gente afín.

Ahora diría que es al revés. Las comunidades físicas son los mejores espacios para la complejidad y la diversidad; todo tiene que ver con aquello que nos hace sentir vivos.

AE ¿Crees que la IA se quedará o será una tecnología obsoleta, como tantas otras?

FN Creo que hay un par de escenarios posibles: Ahora estamos en una fase en la que la IA debe ser financieramente sostenible, y de ahí el boom, pero no durará. Pronto llegaremos a una meseta y tendremos más claridad sobre su potencial real y sus usos en el trabajo y la vida. Se quedará, pero de forma más integrada y funcional, menos deslumbrante. La gente la usará como usamos hoy los smartphones: los necesitamos, pero no nos gusta nuestra dependencia.

Otro escenario es que la IA colapse por falta de visión empresarial, autocanibalización, datos tóxicos o escasez de recursos. Eso, desde luego, sería una buena lección.

AE ¿Qué piensas sobre el futuro de la IA?

FN Podría decir mil cosas, pero diré solo una: podemos participar en las decisiones sobre la IA o podemos ser pasivos y convertirnos en el producto.

¿Nos gustó cómo nos hizo sentir la era de las redes sociales? ¿Queremos repetirlo? El futuro de la IA lo escribimos nosotros. Tomemos conciencia y participemos.

to recognize different skin tones; likewise, they often attempt to assign gender based on standardized characteristics that do not reflect reality.

Another example concerns the algorithm used by delivery platforms. A rider who accepts every call, works fast, and covers odd hours gains access to better shifts and routes. However, if they get sick and cannot work, the same algorithm penalizes them. This is not only unfair but also actively undermines workers' rights, such as the right to take sick leave or participate in a strike.

Then, we ask our students to design ethical agents tackling human processes like grieving or socializing. This is where they can put to the test all the themes we addressed in the first part of the curriculum and consider what it means to design while thinking about the privacy of a deceased person, or an AI that is made to expire in favor of real-life socialization.

I think overall our students are more conscious of some ethical aspects than previous generations, think about sustainability, for example, or privacy value, after years of being exposed on social media. But because AI seems so new, smooth, and effortless, they often don't know what's behind it.

AE Digital and physical world: which best represents the world's complexity and diversity?

FN I am a millennial coming from a small town. Initially, the digital world was the best place for diversity for me, a place where I could escape the flat provincial life to be myself and meet like-minded people. Now, I would say it's the other way around. Communities are the best places for complexity and diversity; it's always about what makes us feel alive.

AE Do you think AI will stay or will it become an obsolete technology, like many others in recent years?

FN I believe there are a couple of scenarios on the table. We are now in a phase where AI needs to be financially sustainable, and that's why all the hype, but it won't last long. We will soon hit the plateau and have much more clarity on the real potential of AI and its use for different aspects of our work or life. It will stay but in a less outstanding and in a more embedded and functional way. People will approach it as we approach smartphones today: we need them but we don't like our addiction to them.

Another scenario is that AI will implode because of a lack of business vision, self-cannibalization, toxic data, and scarcity of resources. That, for sure, would teach us a lesson!

AE What do you think about the future of AI?

FN I could say a million things, but I decided to say just one out loud: we can participate in the decisions that are taken about AI, or we can be passive and become the product. Did we like how social media made us feel? Do we want to go through that again? The future of AI is ours to write. Let's get conscious and participate!

Fig. 69.



MAGNETIC EXERCISE.

FABIOLA NARDECCHIA. Vive y trabaja en Ámsterdam como directora de AIX en Monks, una de las productoras más grandes del mundo. Coordina diversas iniciativas en el ámbito de la inteligencia artificial tanto dentro de la organización como en el sector. Desde agentes de IA hasta la automatización, pasando por las directrices éticas y la gobernanza de la IA. Recientemente, su trabajo se centra en la ética de la inteligencia artificial, colaborando en el *Real Beauty Prompt Playbook* de Dove y abordando temas como los prejuicios y la privacidad en conferencias y publicaciones. Se considera una nueva ludita. A lo largo de su carrera ha trabajado en diversos sectores: fue directora de UX para JAM3 EMEA, diseñadora de servicios en Fjord Dublín, arquitecta de UX en Londres y estratega de UX en Turín para TODO.

Amir Mansour Kalantari
Fashion Designer

THIS MUST BE THE PLACE

Gender Expression in Iran,
in the Age of the Internet

NOTE OF THE AUTHOR

The project *This Must Be the Place* was initially done in the end of 2024, and since then a lot has happened in Iran. One of the main points of this text, being that the Internet has become a radical place for self-expression and political dissent, now rings truer than ever before. It cannot be forgotten that before the January 2026 massacres, the Internet was shut down throughout the country.

Amir Mansour Kalantari is a multidisciplinary designer hailing from Tehrân, Iran. His primary focus is fashion with a keen interest in weaving together narrative and design. He belongs to a family of architects, artists, creatives, and craftspeople. His interests also include literature, cinema, poetry, and any medium that can carry a narrative. He puts his ideals in the forefront of his designs and is always striving to advocate for different causes he believes in. *This Must Be the Place* is his final year project at IED Barcelona made in response to the lack of understanding of Iran in popular culture worldwide.

Looking down Teheran by Fabrizio Maestroni, 2015



(1) Theodor. W. Adorno and Anson G. Rabinbach, *Culture industry reconsidered. New German Critique*, Duke University Press, 1975

Most sources about Iran that exist are and will be burdened by Orientalism and an antagonistic attitude to it. "This Must Be the Place" displays certain transcending feelings felt while living inside and outside; the contradictions, the ghosts, the failures, and the triumphs that people carry with themselves and how they manifest. More specifically something as quintessential in our times as gender, connectivity and community, which has a boomerang effect in our lives.

This project arises in a moment of time that could be defined as the era of Internet: a specific point in Iranian society that started gaining a more tangible collective consciousness thanks to Internet.

Although it does not originate from us, we, Iranians have made our use of it and vice versa. This project is not set to romanticize the current state of affairs but to do as Theodor Adorno (1) says: "It is only by recognizing and exposing the absolute wretchedness of the present moment that you can hold out any possibility of a different better world".

Through the methods utilized by the Iranian youth, both online and in the real world, it is visible how they -consciously or not- they dress

for a brighter tomorrow; for a world that as the late Mark Fisher (2) states: "In which the old dandy-flaneur ambition for life to become a work of art would be democratized, where the mass-produced and the bespoke would combine in unexpected ways, where no detail was too small to be attended to, and fashion would be as significant as fine art."

To approach such a topic and translate it into a design process, adequate context is needed to understand the many nuances, contradictions, restrictions, and perplexities of the Iranian current state. As a starting point, it was needed to do a proper class-based materialist analysis, so one does not fall for orientalist traps and paranoia.

The Islamic Republic of Iran is a theocratic regime led by the Vali-e-Faqih (characterized in the West as the supreme leader). The president of Iran is elected by popular vote from pre-vetted candidates by him and has significantly lesser power (3). For most of its existence, the Islamic Republic has been under sanctions by the United States and the Western nations (4) affecting the import of goods and dealing with a significant blow to the economy.

Although economic mismanagement and rampant corruption from the Islamic regime have heightened this, the sanctions cast a long shadow on Iranian life. Often goods from the West are deemed by the virtue of being Western to be higher (whether true or not) than their locally produced counterpart; this is visible in fashion.

Thanks to the Internet, young people became aware of different ways of life around the world, thus making them desire different forms of dressing and self-expression. This unique condition creates a multi-layered commodity fetishism around these goods and gives them a new social connotation (5).

As seen throughout history, these sorts of shortages create parallel markets. In Iran, this manifests in different forms, such as the obsession with Western aesthetics and bootlegs of Western fashion. The lacking of copyright legislation leads to bootlegs flooding the market. Through imports from nearby developing countries such as China, these goods tend to provide a cheaper substitute for foreign

(2) Marc Fisher, *Going overground*, K-punk, 2014

(3) Islamic law based upon the writings in the Quran and accounts of the life of the Prophet.

Ervand Abrahamian, *A history of modern Iran*, Cambridge University Press, 2018

(4) Volker Wulf, Dave Randall, Konstantin Aal and Markus Rohde,

The Personal is the Political: Internet Filtering and Counter Appropriation in the Islamic Republic of Iran. Computer Supported Cooperative Work (CSCW), Springer, 2022

(5) Karl Marx, *Capital: Volume I*, Otto Meissner, 1867

(6) S. Lester, *MYTH vs. FACT: Homosexuality & Gender Assignment in Iran*, American Iranian Council, 2021

ES

Amir Mansour Kalantari

NOTA DEL AUTOR

El proyecto *This Must Be the Place* se realizó inicialmente a finales de 2024, y desde entonces han pasado muchas cosas en Irán. Uno de los puntos principales de este texto, que es que Internet se ha convertido en un lugar radical para la autoexpresión y la disidencia política, ahora suena más cierto que nunca.

Amir Mansour Kalantari es un diseñador multidisciplinar originario de Teherán, Irán. Su principal interés es la moda, con un gran interés por entrelazar narrativas y diseño. Entre sus intereses también se encuentran la literatura, el cine, la poesía y cualquier medio que pueda transmitir historias. Perteneció a una familia de arquitectos, artistas, creativos y artesanos. Pone sus ideales en primer plano en sus diseños y siempre se esfuerza por defender las diferentes causas en las que cree. *This Must Be the Place* es su proyecto de fin de carrera en el IED Barcelona, realizado en respuesta a la falta de comprensión de Irán en la cultura popular mundial.

La mayoría de las fuentes que existen sobre Irán están —y seguirán estando— cargadas de primas orientalista y de una actitud antagónica hacia el país. *This Must Be the Place* refleja una serie de sentimientos trascendentales experimentados dentro y fuera del país: las contradicciones, los fantasmas, los fracasos y los triunfos que la gente lleva consigo y cómo se manifiestan. Más concretamente, aborda algo tan esencial en nuestro tiempo como el género, la conectividad y la comunidad, que actúan como un efecto boomerang en nuestras vidas.

Este proyecto surge en un momento que podría definirse como la era de Internet: una fase concreta de la sociedad iraní que empezó a adquirir una conciencia colectiva más tangible.

Aunque Internet no se originó aquí, nosotros, los iraníes, hemos hecho uso de ella y, a su vez, ella ha hecho uso de nosotros. Este proyecto no pretende romantizar la situación actual, sino hacer lo que Theodor Adorno (1) plantea: "Solo reconociendo y exponiendo la absoluta miseria del momento presente se puede sostener la posibilidad de un mundo diferente y mejor".

A través de los métodos utilizados por la juventud iraní, tanto en internet como en el mundo real, se vuelve visible cómo —de forma consciente o no— se visten para un mañana más luminoso; para un mundo que, como afirma el fallecido Mark Fisher (2), sería "uno en el que la vieja ambición del dandi-flâneur de convertir la vida en una obra de arte se democratizaría; donde lo producido en masa y lo hecho a medida se combinarían de formas inesperadas, donde ningún detalle sería demasiado pequeño como para no atenderlo, y donde la moda sería tan significativa como el arte".

Para abordar un tema así y traducirlo a un proceso de diseño, se necesita un contexto adecuado que permita comprender los matices, contradicciones, restricciones y desconciertos del Irán contemporáneo. Como punto de partida, era necesario realizar un análisis materialista basado en las clases sociales, para no caer en trampas orientalistas.

La República Islámica de Irán es un régimen teocrático dirigido por el Vali-e-Faqih, caracterizado en Occidente como el líder supremo. El presidente es elegido por voto popular entre candidatos previamente filtrados por él, y tiene un poder significativamente menor (3). Durante la mayor parte de su existencia, la República Islámica ha estado bajo sanciones de Estados Unidos y otros países occidentales (4), afectando a la importación de bienes y dando un golpe significativo a la economía.



All images from / Todas las imágenes de
This Must Be the Place by Amir Mansour Kalantari, 2025

goods that can be found everywhere. Everyone knows, since it has become an unspoken rule, but quite often the sellers don't hide it. Through a dialogue with Iranian-American fashion designer, Hushidar Mortezaie, we discussed about counterfeit goods that "When I was going there, that's all I wanted. Because that's all they had, and I would use that stuff in art shows. For example, I would make a fake Chanel bag into a turban", says Mortezaie. His work highlights different elements of Iranian culture and merges what people think of as "high culture and low culture". Furthermore, his work is politically driven and serves as agitative propaganda for a kitsch cultural revolution.

Many aspects of social, artistic, and cultural life are affected and regulated by rules derived by Sharia law (3). Youth culture especially witnesses many of these rules and limitations firsthand. These laws often fluctuate, and the severity of their implementations changes. A well-known example of this in the West is the topic of the Hijab and the appearance of women in public. Iran is also unique in the Muslim world for its view of Transgenderism, as it is accepted by law if the individual agrees to sex reassignment surgery (which is funded by the state) (6).

ES

This Must Be the Place

Aunque la mala gestión económica y la corrupción rampante del régimen han agravado esta situación, las sanciones proyectan una larga sombra sobre la vida iraní. Con frecuencia, los bienes occidentales se consideran superiores —sean o no de mejor calidad— simplemente por ser occidentales; esto es visible en la moda.

Gracias a Internet, los jóvenes empezaron a conocer distintos modos de vida en todo el mundo, lo que despertó el deseo de nuevas formas de vestir y de expresarse. Esta condición única crea un fetichismo de la mercancía con múltiples capas en torno a estos bienes y les otorga una nueva connotación social (5).

Como ha ocurrido históricamente, este tipo de escasez crea mercados paralelos. En Irán, esto se manifiesta de varias formas: desde la obsesión por la estética occidental hasta las falsificaciones de moda. La falta de legislación sobre derechos de autor hace que el mercado se inunde de imitaciones. A través de importaciones de países en desarrollo cercanos como China, estos productos se convierten en sustitutos más baratos de artículos extranjeros y se encuentran por todas partes. Todo el mundo lo sabe; es una regla no escrita. A menudo, ni siquiera los vendedores lo esconden.

En un diálogo con el diseñador irano-estadounidense Hushidar Mortezaie, hablamos sobre los productos falsificados: "Cuando yo iba allí, encontraba todo lo que quería —porque era lo único que había— y usaba esas cosas en exposiciones de arte. Por ejemplo, convertía un bolso falso de Chanel en un turbante", cuenta Mortezaie. Su obra destaca diversos elementos de la cultura iraní y fusiona lo que muchos consideran "alta cultura y baja cultura". Además, su trabajo es extremadamente político y actúa como propaganda agitativa para una revolución cultural kitsch.

Muchos aspectos de la vida social, artística y cultural están afectados y regulados por normas derivadas de la ley Sharía (3). La cultura juvenil es especialmente testigo de estas normas y limitaciones a diario. Estas leyes fluctúan y su implementación varía en severidad. Un ejemplo muy conocido en Occidente es el tema del hiyab y la apariencia de las mujeres en público. Irán también es único en el mundo musulmán por su posición respecto a las personas transgénero, ya que es aceptada legalmente si la persona se somete a cirugía de reasignación de sexo —financiada por el Estado (6).

Con la amplia disponibilidad de Internet y la democratización de los dispositivos personales a finales del siglo XX, el agujero metafórico en la barrera entre Este y Oeste se ha ampliado drásticamente. Aunque los iraníes siempre han sido conscientes del "otro" occidental, nunca las condiciones habían sido tan propicias para un intercambio cultural como en esta era. Por ello, es más útil analizar la influencia occidental en relación con fenómenos culturales concretos, tal y como los iraníes los interpretan como un espejo de sus vidas.

Sin embargo, sí existe algo de verdad en la idea de una "rareza" occidental: lo que los conservadores interpretan como una cultura intrínsecamente homosexual es en realidad el resultado de una lucha histórica por los derechos queer —aunque no exclusiva de Occidente. Lo peligroso para esta línea de pensamiento no es *Call Me By Your Name* (7), sino los disturbios de Stonewall. En la era de Internet, las historias de emancipación tienen un alcance mayor y sirven para mostrar otras formas de existir en tiempos difíciles. Además, no debemos considerar progresista cualquier fenómeno de origen occidental. La cultura extranjera no se percibe ni como superior ni como inferior, solo como distinta.

Through the widespread availability of the Internet and the democratization of personal computer devices near the end of the 20th century, the metaphorical hole in the barrier between East and West has been drastically widened. Though of course, Iranians have always been aware of the “Western other”, never have the conditions been riper for cultural exchange than in this era. Therefore, it is more useful to analyze Western influences where they pertain to specific cultural phenomena, and as Iranians see it as a mirror their life.

However, there is still some merit to this idea of Western queerness, what the conservatives mistake for an inherently gay culture is the result of a historical fight for queer rights (although not exclusive to the West). What is more dangerous to this line of thinking is not “Call me by your name” (7) but rather the Stonewall riots. In the Internet era stories of emancipation have a broader reach and serve to highlight other ways of being in bleak times. Furthermore, we must not consider every phenomenon to originate from the West to be progressive. Foreign culture is never seen as superior nor inferior, only different. “... I can just say that when I was going to Iran, I thought that it was the gayest place I’ve ever been”, states Mortezaie.

The 2022 research “The Personal is Political...” by Wulf et al. (4) examines through on-the-ground interviews how individuals in Iran circumnavigate the restrictions on the Internet as well as the government’s weaponization of it. Their view on the Internet is that “There will be specific occasions when social media are a direct ‘weapon’, occasions where ‘framing work’ is done, and some occasions when not much more than posturing is being done”.

In this view, the Internet can be a place where individuals get exposed to unfiltered political thought and can actualize their political identities as well. Furthermore, the research describes four literal ways the Internet is used for political means in Iran; Sharing footage of protests towards international media, the aforementioned political mobilization, the fostering of a “virtual community of dissidents”, and what they refer to as hacktivism. Furthermore, this view of the Internet



(7) Luca Guadagnino, *Call Me by Your Name*, 2017

ES

Amir Mansour Kalantari

“...solo puedo decir que cuando fui a Irán, me pareció el lugar más gay en el que había estado”, afirma Mortezaie.

La investigación de 2022 *The Personal is Political...* de Wulf et al. examina, mediante entrevistas directas, cómo las personas en Irán esquivan las restricciones del gobierno y cómo este arma Internet contra los ciudadanos. Su visión es que “hay momentos concretos en los que las redes sociales son un ‘arma’ directa, momentos en los que se hace un trabajo de encuadre político, y otros momentos en los que no se hace mucho más que adoptar una postura” (4).

Desde esta perspectiva, Internet puede ser un lugar donde las personas se exponen a pensamiento político sin filtros y donde pueden materializar su identidad política. Además, la investigación describe cuatro formas literales en las que Internet se utiliza con fines políticos en Irán: compartir grabaciones de protestas con los medios internacionales, la ya mencionada movilización política, la creación de una “comunidad virtual de disidentes” y lo que llaman hacktivism. Esta visión concibe Internet como un espacio más democrático, donde quienes no pueden protestar físicamente pueden hacerlo desde un lugar más seguro.

Sin embargo, la popularización de la cultura revolucionaria por parte de la República Islámica, combinada con su represión de la vida política, puede no producir el efecto deseado y, de hecho, puede volverse completamente en su contra. Con la Revolución Iraní y la fallida Revolución Verde aún frescas en la memoria colectiva y con una ausencia de vías legítimas para el diálogo político, es natural que la juventud busque otros medios para generar cambio.

En la era de Internet, la diáspora y quienes viven en el país están mucho más conectados entre sí y al tanto de lo que sucede

a su alrededor; tanto quienes emigraron como quienes nacieron fuera de Irán. Al margen de las inclinaciones políticas predominantes en la diáspora y de si coinciden o no con los sentimientos dentro del país, el potencial de un diálogo político transnacional más inmediato se vuelve posible gracias a la red.

Sin Internet, ¿cuándo habrían sabido los de la diáspora de la muerte de su hermana Jīna? ¿O de cómo fueron las protestas y cuántos revolucionarios perdimos? El informe de la ONU que se utiliza en este ensayo no se publicó hasta 2024, dos años después de los hechos. ¿Cómo podría uno obtener datos fiables, fuentes académicas, testimonios, inspiración, diálogo directo con profesores clandestinos, críticas e incluso coraje, sin usar Internet como herramienta radical para el cambio?

This Might Be the Place alude tanto a Internet como refugio como al lugar físico donde nació.

Todo este contexto teórico y esta investigación sirvieron como punto de partida de una colección de moda concebida como un reflejo de relatos cortos y arquetipos presentes en la sociedad iraní. Tejidos transparentes y texturas pixeladas transmiten la sensación de ser observado a través de pantallas digitales y velos. Los uniformes militares se transforman en sastrería fina y la moda occidental tradicional se deconstruye y reapropia en siluetas inequívocamente iraníes. Las prendas no muestran una vida con restricciones, sino una vida a pesar de ellas. El diseño se convierte así en un medio para reflexionar sobre la vida iraní y para mostrar distintos fragmentos de existencia y limitación.

La colección está pensada como genderless; a través de este enfoque, es posible trazar un retrato más claro de una sociedad fuertemente vigilada para encajar en un binarismo rígido. Las prendas cotidianas y la política inherente a ellas se examinan



envisioning a more democratic one, where those unable to physically protest can do so from a safer space.

Yet the Islamic republic's popularization of revolutionary culture combined with their repression of political life might not bring the effects they desire and naturally can be expected to backfire immensely. With the Iranian Revolution and the failed Green Revolution still in public memory and a lack of legitimate avenues for political dialogue with the government, the youth will naturally settle for other means of change.

In the Internet era, the diaspora and people in the country are more connected with each other and what goes on around each of them; both those who have emigrated and those Iranians born outside of Iran. Disregarding prevailing political tendencies amongst the diaspora and their misalignment or alignment with the sentiments seen inside the country, the radical potential for a more immediate transnational political dialogue can be obtained with the help of the Internet.

If not for the Internet, when would those in the diaspora become aware of their sister Jīna's death? Or how the protests were and how many revolutionaries we lost? The U.N. report utilized in this very essay was only published in 2024, two years after the fact. How could one obtain proper data, academic sources, testimonies, inspiration, first-hand dialogue with underground lecturers, critics, voices, and even the courage in time without the use of the Internet as a radical tool for change?

This Might Be the Place refers to the Internet as a refuge as well as the physical place where I was born.

This theoretical context and research served as the starting point of a fashion collection conceived as a reflection of short stories and archetypes present in Iranian society. Transparent fabrics and pixelated textures are used to convey the feeling of being observed through digital screens and veils. Military uniforms are transformed into fine tailoring and traditional western fashion is deconstructed and reappropriated into uniquely Iranian silhouettes. The garments don't show life with restrictions as much as they show life in spite of

ES

This Must Be the Place

y transforman mediante experimentos de patronaje. Además, todas las prendas se realizaron únicamente con excedentes de deadstock y todos los estampados mediante impresión digital sin agua, con el fin de acercar la colección a lo que es viable hoy y al respeto por nuestro planeta.

Todo esto no pretende presentar Internet como un lugar inherentemente revolucionario. La red es un espacio vasto que, pese a su relativa juventud, ha existido el tiempo suficiente como para que la mayoría sepamos lo sombría que puede ser su imagen de la humanidad. Más bien, se trata de reevaluar Internet como herramienta radical en manos de quienes sufren opresión, tanto interna como externa. Es como un martillo: puede construir o puede destruir; depende de quién lo use y cómo.

Irán es un país lleno de contradicciones y de múltiples verdades que coexisten simultáneamente. La juventud heredará todo ello: los fantasmas, los fracasos y los triunfos. No es necesario dramatizar la realidad; ya vivimos una vida suficientemente dramática. La cultura juvenil seguirá avanzando pese a las sanciones, pese al gobierno, y pese a nosotros.

Existen múltiples realidades dentro del país. Cada persona tiene la suya, y sin embargo, juntas forman una imagen mayor. Una imagen que nos permitirá resistir y reconstruir.

Este autor cree firmemente que resistir es soñar; ¿por qué resistiríamos si no fuera por el sueño de realidades mejores que la actual?









restrictions. Through design, a medium was found to reflect on the Iranian way of life, and to showcase different snapshots of life and limitations.

The collection is intended to be genderless; through this lens, a clearer picture can be painted of a society that's been heavily policed into a rigid binary. Everyday garments and their inherent politics are examined and transformed into a version of them through experiments in pattern making. Furthermore, all garments were made only using leftover deadstock fabric and all prints with digital waterless printing to keep the collection closer to what is feasible today and our planet.

All of this is said not to display the Internet as an inherently revolutionary place. No, the World Wide Web is a vast space, and as recent as it is, has existed for long enough that most of us know how bleak of a picture it paints humanity. Rather, this is a reappraisal of the web as a radical tool in the hands of those who are oppressed both domestically and from foreign powers. The Web is like a hammer that builds as easily as it can destroy; it depends on who's using it and how.

Iran is a country of many contradictions and many different simultaneously existing truths. The youth will inherit it all; the ghosts, the failures, and the triumphs. There is no need to dramatize reality; we are already living a dramatic life. Youth culture will progress despite the sanctions, despite the government, and despite what we do.

There are multiple realities we live inside the country. Every person has their own, yet these realities combined help us paint a bigger picture. A picture that will allow us to resist and rebuild.

It is the belief of this author that to resist is to dream; why would one resist if not for a dream of better realities than the current?

Read the full essay / Lee el ensayo completo



PLURAL Ref.

A space to gather a plural vision from contributors to this issue
with references and inspirations on *Together Apart*



Hybrid Love by Josefina Maiza, 2021

PLURAL ref. es un lugar que agrupa una visión plural de la mano
de quienes han contribuido a esta publicación con referencias e inspiraciones
sobre el tema *Together Apart*

READINGS ON AI / LECTURAS SOBRE LA IA

Fabiola Nardecchia

"Buy from a bookstore or from the publishing house, not from an ecommerce platform. Support your local community!" / "Comprad en librerías o directamente del editore, no de una plataforma e-commerce. ¡Apoyad a los comercios locales!"

**Kate Crawford, *Atlas of AI*
Yale University Press, 2021**

On the hidden infrastructures behind machine learning technologies, from its costs, activisms, labour, and the political economies that sustain AI. / Una investigación sobre las infraestructuras ocultas del aprendizaje automático: desde los costes, pasando por las actividades de promoción y el trabajo, hasta las economías políticas que alimentan la inteligencia artificial.
→ katecrawford.net/atlas

**Ivana Bartoletti, *An Artificial Revolution*
The Indigo Press, 2020**

Can democracy survive in algorithmic systems shaped by corporate interests? / ¿Puede sobrevivir la democracia dentro de sistemas algorítmicos moldeados por los intereses de las grandes empresas?
→ ivanabartoletti.co.uk/my-book.html

**Matteo Pasquinelli, *The Eye of the Master*
Verso, 2023**

On the historical roots of automation and its transformation following older forms of measurement, control and knowledge extraction. / Un libro sobre los orígenes históricos de la automatización y su transformación en relación con las formas anteriores de medición, control y extracción de conocimiento.
→ matteopasquinelli.com/the-eye-of-the-master/

**James Bridle, *The New Dark Ages*
Verso, 2018**

It embraces paradox and the limits of knowledge imposed by the present moment's technological advances, political instability, and environmental chaos. / Un libro que aborda la paradoja y los límites del conocimiento en el presente, marcado por los avances tecnológicos, la inestabilidad política y el caos medioambiental.
→ jamesbridle.com/books/new-dark-age

**Paul Thagard, *Bots and Beasts*
The MIT Press, 2021**

An expert on the mind considers how animals and smart machines, like AI assistants and driverless cars, measure up to human intelligence. / Un experto en ciencias cognitivas explora cómo los animales y las máquinas inteligentes – desde los asistentes de IA hasta los coches autónomos – se comparan con la inteligencia humana.
→ paulthagard.com/bots-and-beasts/

FAIR AND ACCOUNTABLE AI GOVERNANCE / UNA REGULACIÓN JUSTA Y RESPONSABLE DE LA IA

Marina Ojan

"We invited Asma Derja from the Ethical AI Alliance to open the course by reframing AI as a cultural, creative, and ethical force. Her contribution encouraged to question, reflect, and engage critically and responsibly, expanding student's understanding of how future designers can position themselves within AI-mediated creative practices." / "Hemos invitado a Asma Derja, de Ethical AI Alliance, para inaugurar el curso ofreciendo una nueva perspectiva sobre la IA, vista como una fuerza cultural, creativa y ética. Su intervención animó a los estudiantes a cuestionar, reflexionar y participar de forma crítica y responsable, ampliando su comprensión sobre cómo los diseñadores del futuro pueden posicionarse dentro de las prácticas creativas mediadas por la inteligencia artificial".

Marina Ojan, IED Barcelona Head of Master School, on their academic kick off in January 2026. / Hablando sobre el inicio académico en enero de 2026.

Ethical AI Alliance

A non-profit network bringing together technologists, policymakers, researchers, civil society, artists, and communities to co-create fair and accountable AI governance. / Una red sin ánimo de lucro que reúne a tecnólogos, responsables políticos, investigadores, sociedad civil, artistas y comunidades para co-crear sistemas de gobernanza de la IA equitativos y responsables.

A WINDOW INTO IRANIAN CULTURAL LANDSCAPE / UNA MIRADA AL PANORAMA CULTURAL IRaní

Amir Mansour Kalantari

A selection of cultural references, from Jafar Panahi films where he uses art and creativity as an escape to tell his own story, to poetry by Forough Farrokhzad giving voice to desire, religion and possible futures, or provocative fashion shows from Michael and Hushi during the 90s mixing Western club culture with Middle Eastern heritage. / Una selección de referencias culturales curada por Amir Mansour Kalantari: desde las películas de Jafar Panahi, en las que el arte y la creatividad se convierten en un recurso para contar su propia historia, hasta la poesía de Forough Farrokhzad, que da voz al deseo, la religión y los futuros posibles, pasando por los provocativos desfiles de Michael & Hushi en los años '90, en los que la cultura club occidental se mezclaba con la herencia de Oriente Medio.

Jafar Panahi, *This is not a film*, 2011

A documentary providing an overview of the current state of Iranian cinema. / Documental que ofrece una visión general de la situación actual del cine iraní.

Jafar Panahi, *No bears*, 2022

Metafictional exploration tackling the social and political restraints placed on himself and others. / Una exploración metaficcional que aborda las limitaciones sociales y políticas que se imponen a sí mismo y a los demás.

Abbas Kiarostami, *Close up*, 1990

Iranian docufiction highly acclaimed. / Una docuficción iraní aclamada por la crítica.

Dariush Mehrjui, *The Cow*, 1968

Plot starts with an old villager deeply in love with his cow goes to the capital for a while. / La trama comienza con un anciano profundamente enamorado de su vaca que se va a la capital por un tiempo.

Bahram Bezaei, *Bashu the little stranger*, 1986

The film was voted the "Best Iranian Film of all time" in November 1999 by a Persian movie magazine "Picture World" poll of 150 Iranian critics and professionals. / En noviembre de 1999, la revista cinematográfica persa "Picture World" eligió esta película como la "Mejor película iraní de todos los tiempos" en una encuesta realizada entre 150 críticos y profesionales iraníes.

Edward Said, *Orientalism*

Penguin Classics, 1978

A critique of the West's historical, cultural, and political perceptions of the East. / Una crítica de las percepciones históricas, culturales y políticas que Occidente tiene de Oriente.

Ervand Abrahamian, *A History of Modern Iran*

Cambridge University Press, 2008

The book traces the country's journey from the mid-nineteenth century to the present. / El libro narra la trayectoria del país desde mediados del siglo XIX hasta la actualidad.

Forough Farrokhzad, *Rebellion New Directions*, 1958

This poetry book explores themes such as freedom, love, protest, and identity. / Este libro de poesía aborda temas como la libertad, el amor, la protesta y la identidad.

Michael and Hushi

The brand's fashion shows during the '90s. / Los desfiles de la marca durante los años '90.

Googoosh

Iranian singer, actress and pop icon. / Cantante, actriz e icono pop iraní.

MAKING IT THROUGH CHALLENGES AND GAMES / SUPERAR LAS DIFICULTADES A TRAVÉS DEL JUEGO

Tlon

Tlon suggests two cultural references: an example of how to create a great performance through difficulty, and an essay by Johan Huizinga on the importance of games and playfulness in culture and society. / Tlon propone dos referencias culturales: un ejemplo de cómo se crea una obra extraordinaria a través de la dificultad y un ensayo de Johan Huizinga sobre la importancia del juego y la dimensión lúdica en la cultura y la sociedad.

Keith Jarrett, *The Köln Concert* ECM, 1975

"It's one of my favourite albums. Jarrett found himself in front of this piano that was too small, badly tuned, and he was about to walk away. But instead, he played the most beautiful concert I've ever heard. The idea behind is that constraint can be an extraordinary creative tool. Difficulty should not be seen merely as "I'm doing it despite everything", but "I'm doing it through it." / "Es uno de mis álbumes favoritos. En el concierto, Jarrett se encuentra ante un piano pequeño y mal afinado, y está a punto de marcharse. Pero en lugar de eso, toca el concierto más bonito que jamás haya escuchado. Un ejemplo de cómo la adversidad puede ser una herramienta creativa extraordinaria. La dificultad no debe afrontarse con resignación —lo hago a pesar de—, sino con iniciativa —a través de—."

Johan Huizinga, *Homo Ludens* Einaudi, 1938

Published in Italy with translation by Umberto Eco in 1946, this book brings attention, for the first time, to the importance of "playing" in culture and society. In Latin, *ludens* is the present active participle of the verb *ludere*, meaning "to play". The related noun *ludus* encompasses several meanings capturing the broad cultural scope of the concept: play, sport, game and even practice. / Publicado en Italia en 1946 con la traducción de Umberto Eco, es el primer libro que destaca la importancia del juego en la cultura y la sociedad. En latín, *ludens* es el participio presente del verbo *ludere*: jugar. El sustantivo relacionado *ludus* encierra varios significados que captan la amplitud cultural del concepto: juego, deporte, competición e incluso ejercicio.

About *Together Apart* Authors

DAMIANO GUI. Thanks to a multidisciplinary education and approach, he has collaborated with companies and startups in the fields of architecture, robotics, IoT, and Smart Cities—later applying his design expertise to the communication industry, first at the creative agency Armando Testa and then as head of the Experience Design team at Havas CX, the division of the international creative group Havas dedicated to customer experience. Today, he provides experience and service design consulting for major Italian and international brands in the telecommunications, automotive, pharmaceutical, and energy sectors.

/ Gracias a su formación y a su enfoque multidisciplinar, ha colaborado con empresas y startups en los campos de la arquitectura, la robótica, el IoT y las ciudades inteligentes. Su experiencia se centra como diseñador al mundo de la comunicación, primero en la agencia creativa Armando Testa y después como responsable del equipo de Experience Design de Havas CX, la división del grupo creativo internacional Havas dedicada a la experiencia del cliente. En la actualidad, ofrece servicios de consultoría en diseño de experiencia y de servicios a importantes marcas italianas e internacionales en los sectores de las telecomunicaciones, la automoción, la industria farmacéutica y la energía.

Academic Director
Riccardo Balbo

Head of Academic Portfolio
& Dissemination
Carlotta Crosera

Academic Dissemination Specialist
Albert Elias Vallcorba

Chief Commercial Officer
Alan Brivio

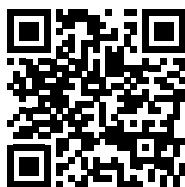
Press Office Manager
Eleonora Ronsisvalle

Internal Communication Manager
Carlotta Sasso

Digital Experience Manager
Antonietta Spataro

Social Media Manager
Laura Tabladini

ied.edu



Notes on Plural Intelligences is part of a wider project by the IED Academic Dissemination team, with the aim of collecting and sharing reflections, research, and projects developed within and around the Institute's community, shaping a space for dialogue to understand the present and imagine the future of design.

Editorial Director
Riccardo Balbo

Editor in Chief
Carlotta Crosera

Editors
Albert Elias Vallcorba
Matilde Losi

Art Direction & Graphic Design
studio òbelo

Editorial Coordinator
Carlotta Sasso

Translation
Albert Elias Vallcorba
Matilde Losi
Carlotta Sasso

Contributors
Andrea Colamedici & Maura Gancitano – TLON
Damiano Gui
Amir Mansour Kalantari
Fabiola Nardecchia

Thanks to
Alejandra Apraiz, Pietro Cagnazzi, Eider Corral, Gianluca Danti,
Veronica Ferrari, Giovanni Ottonello, Andrea Pozzi, Sara Rosati,
Angela Rui, Elda Scaramella, Francesca Tottoli, Gabriel Zangari

Typefaces
Antarctica by Newglyph
Farmacia by Nguyen Gobber

Copyright
IED has been careful to contact all copyright holders of the images used. If you claim ownership of any of the images published and have not been properly identified, please contact IED and it will be happy to make a formal acknowledgment in a future issue.

Cover Images
MnemoOS by Santi Jonathan di Paola
X en una cruz by Nio Roca
This Must Be the Place by Amir M. Kalantari
Al Dream by Nicola Palmisano

IED Istituto Europeo di Design is the largest network of European Art and Design schools. Founded in Milan in 1966, it operates across 11 campuses in 3 countries — Italy, Spain and Brazil — and includes a cultural hub in New York.

IED blends Italy's rich cultural heritage with a global outlook and a strong connection to each local context. Its learning experience combines critical thinking and experimentation with a practice-based transdisciplinary approach to design, addressing real-world challenges and needs.

In 2022, IED became a Benefit Corporation, formally recognising its positive impact on society and the planet. In line with the social mission of the Francesco Morelli Foundation — owner and custodian of IED's moral legacy — Istituto Europeo di Design is committed to generating shared value and promoting social inclusion through education. Today, IED and the Foundation operate within a circular system that returns knowledge either to the school itself or to the broader community, following a model that fosters change and social transformation.

IED can rely on a faculty of over 3,000 lecturers, all active in their respective professional fields, as well as a network of companies, cultural institutions and more than 170 academic partnerships worldwide. Its educational offering includes Undergraduate, Postgraduate and Lifelong Learning programmes.

ES El IED es el mayor network europeo de escuelas de Arte y Diseño. Fundado en Milán en 1966, está presente con 11 campus en 3 países —Italia, España y Brasil— y con un hub cultural en Nueva York.

El IED combina la riqueza del patrimonio cultural italiano con una visión global y un fuerte vínculo con el contexto local en el que opera. Su modelo formativo integra pensamiento crítico, experimentación y un enfoque transdisciplinario que permite afrontar desafíos reales y responder a las necesidades contemporáneas.

En 2022, el IED se convierte en una Sociedad Benefit y formaliza su impacto positivo en la sociedad y el planeta. En coherencia con la misión de utilidad social de la Fundación Francesco Morelli —propietaria y custodio del legado moral del IED— el Istituto Europeo di Design se compromete a generar valor compartido y a promover la inclusión social a través de la formación. Hoy, el IED y la Fundación operan dentro de un sistema circular que devuelve conocimiento tanto a la escuela como a la comunidad, siguiendo un modelo que impulsa el cambio y la transformación social.

El IED cuenta con un claustro de más de 3.000 docentes, activos en sus respectivos campos profesionales, y con una red de empresas, instituciones culturales y más de 170 colaboraciones académicas en todo el mundo. Su oferta formativa incluye programas de Grado, Postgrado y cursos de formación continua.

**DEVICES
DESIRES
ARTIFICIAL INTELLIGENCE
MULTIPLE INTELLIGENCES
OTHERNESS
TOGETHERNESS
EMOTIONS
BODIES
CONVIVIALITY
COLLECTIVE INTELLIGENCE
COMMUNITIES
OTHER-THAN-HUMAN
POST-HUMAN
BUILDING RELATIONS**



IED

Istituto Europeo
di Design