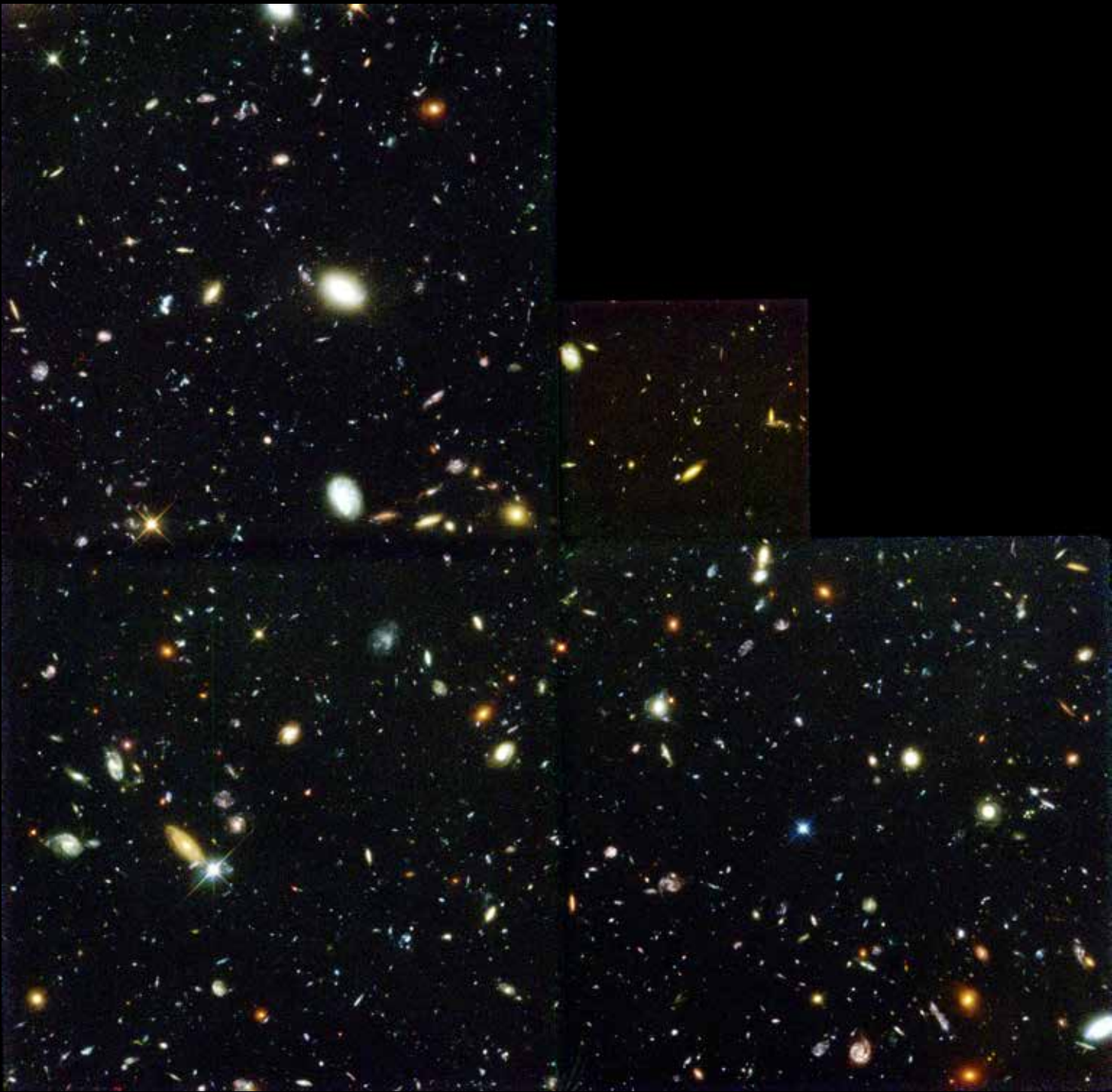




Prophetic automations

Profetiche automazioni

The hallucinated cosmological
mediocrity of the project

L'allucinata mediocrità cosmologica
del progetto

testo di/*text by* Jacopo Battisti

j.battisti@istitutomarangoni.com / Istituto Marangoni, Università degli Studi
della Campania "Luigi Vanvitelli", Università degli Studi di Firenze, Italy
ORCID: 0009-0002-7328-5951

AVI D

in copertina/on the cover: L'Hubble Deep Field, un'immagine scattata nel corso di dieci giorni consecutivi nel dicembre 1995 dal Telescopio spaziale Hubble. Robert Williams (NASA, ESA, STScI), Public domain, via Wikimedia Commons / *The Hubble Deep Field, a picture taken over the course of ten*

consecutive days in December 1995, by the Hubble Space Telescope. Robert Williams (NASA, ESA, STScI), Public domain, via Wikimedia Commons

sotto/below L'immagine dell'Hubble Ultra Deep Field del 2014 è un composito di esposizioni separate scattate dal telescopio tra il 2002 e il 2012. NASA, ESA, H. Teplitz e M. Rafelski (IPAC/Caltech); A. Koekemoer (STScI), R. Windhorst (Arizona State University) e Z. Levay (STScI) / *The Hubble Ultra Deep*

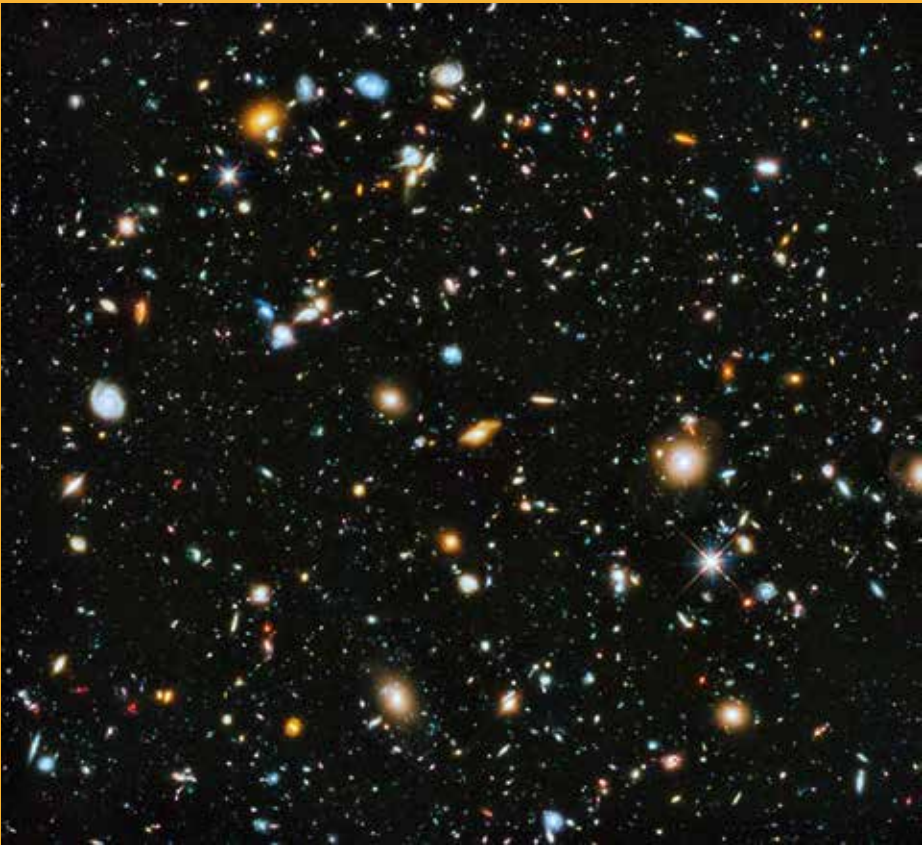
Field 2014 image is a composite of separate exposures taken by the telescope from 2002 to 2012. NASA, ESA, H. Teplitz and M. Rafelski (IPAC/Caltech); A. Koekemoer (STScI), R. Windhorst (Arizona State University) and Z. Levay (STScI)

Introduction

The cosmological principle of mediocrity holds that, for all phenomena occurring in the universe, there is no specific singularity. Any event taken to the extreme of its statistical distribution is, by definition, unremarkable. Design has historically operated in contradiction to this principle; yet, although seemingly disconnected from design culture, design itself—as a phenomenon of the universe—is subject to it. The crucial point is that design, as an iterative process of continuous analysis, has always been limited, in terms of the statistics of its combinations, to a narrow range of possibilities. It was within that narrow sliver of possibility that the designer identified alternative variations on the prevailing view. Today, with the introduction of AI into design practice, the possible futures of a design project are expanding considerably, giving the iterative process a substantial probabilistic dimension. In this way, the project appears stripped bare for what it is – stripped of centuries of theory – an event in this universe without any particular distinction. This, which is more akin to an obscure prophecy (Fink, 1973), is the result of structural changes linked to human activities, in particular the organisation of work and productivity. The argument put forward in this article is that design culture has historically constructed a narrative based on the exceptional nature of the creative act, attributing to the designer the role of an innovator capable of introducing discontinuities within history. AI challenges this narrative not because it replaces the designer, but because it reveals the probabilistic nature of many processes that design has long interpreted as expressions of originality. To develop this line of thought, a theoretical convergence is proposed between the cosmological principle of mediocrity developed in astrophysics (Von Hoerner, 1961), the notion of 'hallucinated mediocrity' introduced by Hito Steyerl (2023), the Marxian critique of alienation and the division of labour (Marx, 1867/1976), and the reflections on postmodernism developed by Fredric Jameson (1991). Through this interdisciplinary dialogue, it is argued that artificial intelligence does not usher in a new era of creativity but rather takes to its extreme a historical trajectory already inscribed within capitalist modernity: the progressive transformation of the project into a process of selection within ever-wider probabilistic distributions. The result is what is defined here as the 'hallucinatory cosmological mediocrity of design': a condition in which design progressively loses its claim to exceptionality and manifests itself as a statistical, recombinatory and ordinary phenomenon.

Introduzione

Il principio cosmologico di mediocrit  vede, per tutti i fenomeni che avvengono nell'universo, nessuna specifica particolarit . Qualsiasi evento portato all'estremo delle sue statistiche risulta per definizione non particolare. Il progetto agisce storicamente in contraddizione con questo principio, che seppur apparentemente disconnesso dalla cultura del progetto, anch'esso come fenomeno dell'universo ne   soggetto. Il punto cruciale   che il progetto, come processo reiterativo e di continua analisi,   sempre stato limitato nella statistica delle sue combinazioni ad un limitato ventaglio di possibilit . Era in quella piccola fessura di possibilit  che il progettista coglieva alternative varianti rispetto al vedere corrente. Oggi con l'introduzione dell'AI nell'attivit  progettuale i futuri possibili del progetto si espandono notevolmente dando al processo reiterativo una veste probabilista consistente. In questo modo il progetto appare nudo per quello che  , spogliato da secoli di teorie, un evento di questo universo senza nessuna particolarit . Questa, che   pi  simile a una oscura profezia (Fink, 1973),   il risultato di strutturali modifiche legate alle attivit  umane in particolare all'organizzazione del lavoro e della produttivit . La provocazione sviluppata in questo articolo   che la cultura del progetto abbia storicamente costruito una narrazione fondata sull'eccezzionalit  dell'atto creativo, attribuendo al progettista un ruolo di innovatore capace di introdurre discontinuit  all'interno della storia. L'AI mette in crisi questa narrazione non perch  sostituisca il progettista, ma perch  rende visibile la natura probabilistica di molti processi che il design ha a lungo interpretato come espressioni di originalit . Per sviluppare questa riflessione viene proposta una convergenza teorica tra il principio cosmologico di mediocrit  elaborato in ambito astrofisico (Von Hoerner, 1961), la nozione di "hallucinated mediocrity" introdotta da Hito Steyerl (2023), la critica marxiana dell'alienazione e della divisione del lavoro (Marx, 1867/1976), e le riflessioni sul postmodernismo elaborate da Fredric Jameson (1991). Attraverso questo dialogo interdisciplinare si sostiene che l'intelligenza artificiale non inaugura una nuova stagione della creativit  ma conduce alle estreme conseguenze una traiettoria storica gi  inscritta nella modernit  capitalistica: la progressiva trasformazione del progetto in un processo di selezione all'interno di distribuzioni probabilistiche sempre pi  estese. Il risultato   ci  che qui viene definito come allucinata mediocrit  cosmologica del progetto: una condizione nella quale il design perde progressivamente la propria pretesa di eccezzionalit  e si manifesta come fenomeno statistico, ricombinatorio e ordinario.



The principle of mediocrity and the dissolution of the exceptional nature of design

One of the least discussed assumptions of Western design culture is the belief that design constitutes an exceptional activity. From Renaissance humanism to the modern figures of the architect, the designer and the innovator, the history of design has been recounted as the story of individuals capable of bringing about significant changes in the world. Design is thus associated with the emergence of the new, with invention and with the capacity to bring about transformations that disrupt the continuity of the existing order. This view presupposes a strongly anthropocentric conception of creativity. Within this framework, the designer appears as a privileged figure capable of identifying possibilities invisible to others and translating them into material forms. However, this conception comes into conflict with one of the most radical principles formulated by contemporary cosmology: the principle of mediocrity. According to this principle, no observer should presume to occupy a privileged position in the universe. Since the Copernican revolution, the history of science has progressively relativised the centrality of the human being, demonstrating that the Earth occupies no special position and that the processes leading to the emergence of life can be interpreted as statistically plausible phenomena within the context of an immensely vaster cosmos. Von Hoerner (1961), reflecting on the possibility of extraterrestrial civilisations, takes this perspective to its logical extreme by arguing that there are no grounds for regarding human existence as an exceptional event. When generalised beyond cosmology, the principle of mediocrity takes on surprising implications. It suggests that any observable event must be considered ordinary until proven otherwise. Every configuration is potentially replicable. Every form is potentially a variation within a broader distribution of possibilities. No phenomenon necessarily possesses an ontologically unique quality. Applied to design, this principle yields a destabilising consequence: creativity may not be the emergence of the exceptional but simply the exploration of a probabilistic space. Moreover, this is where artificial intelligence takes on a decisive role. For centuries, design has been limited by human cognitive capacities. The number of alternatives that a designer could realistically explore was relatively small. Originality emerged within this circumscribed space and therefore appeared as an extraordinary quality. AI radically alters this scenario. Through the simultaneous generation of thousands or millions of variants, it suddenly reveals the extent of the combinatorial space underpinning every act of design.

Il principio di mediocrit  e la dissoluzione dell'eccezionalit  del progetto

Uno dei presupposti meno discussi della cultura progettuale occidentale   la convinzione che il progetto costituisca un'attivit  eccezionale. Dall'umanesimo rinascimentale fino alle figure moderne dell'architetto, del designer e dell'innovatore, la storia del progetto   stata raccontata come la storia di individui capaci di generare differenze significative all'interno del mondo. Il progetto viene cos  associato all'emergere del nuovo, all'invenzione e alla capacit  di produrre trasformazioni che interrompono la continuit  dell'esistente. Tale visione presuppone una concezione fortemente antropocentrica della creativit . In essa il progettista appare come un soggetto privilegiato in grado di individuare possibilit  invisibili ad altri e di tradurle in configurazioni materiali. Tuttavia, questa concezione entra in tensione con uno dei principi pi  radicali formulati dalla cosmologia contemporanea: il principio di mediocrit . Secondo tale principio, nessun osservatore dovrebbe presumere di occupare una posizione privilegiata nell'universo. A partire dalla rivoluzione copernicana, la storia della scienza ha progressivamente ridimensionato la centralit  dell'essere umano, mostrando come la Terra non occupi alcuna posizione speciale e come i processi che hanno condotto all'emergere della vita possano essere interpretati come fenomeni statisticamente plausibili nel quadro di un cosmo immensamente pi  vasto. Von Hoerner (1961), riflettendo sulla possibilit  di civilt  extraterrestri, radicalizza questa prospettiva sostenendo che non vi siano ragioni per considerare l'esistenza umana come un evento eccezionale. Se generalizzato oltre la cosmologia, il principio di mediocrit  assume implicazioni sorprendenti. Esso suggerisce che qualsiasi evento osservabile debba essere considerato ordinario fino a prova contraria. Ogni configurazione   potenzialmente replicabile. Ogni forma   potenzialmente una variazione all'interno di una distribuzione di possibilit  pi  ampia. Nessun fenomeno possiede necessariamente una qualit  ontologicamente unica. Applicato al progetto, questo principio produce una conseguenza destabilizzante: la creativit  potrebbe non essere l'emergere dell'eccezionale ma semplicemente l'esplorazione di uno spazio probabilistico. Ed   qui che l'intelligenza artificiale assume un ruolo decisivo. Per secoli il progetto   stato limitato dalle capacit  cognitive umane. Il numero di alternative che un progettista poteva realisticamente esplorare era relativamente ridotto. L'originalit  emergeva all'interno di questo spazio circoscritto e appariva pertanto come una qualit  straordinaria. L'AI modifica radicalmente questo scenario. Attraverso la generazione simultanea di migliaia o milioni di varianti, rende improvvisamente visibile l'estensione dello spazio combinatorio che sottende ogni atto progettuale.

L'allucinata mediocrit  e la fine del nuovo

Se il principio cosmologico di mediocrit  dissolve l'eccezionalit  dell'osservatore, l'intelligenza artificiale dissolve progressivamente l'eccezionalit  del progetto. Tale dissoluzione non avviene attraverso una sostituzione del progettista da parte della macchina, come spesso suggeriscono le narrazioni tecnodeterministiche contemporanee, ma attraverso una trasformazione pi  sottile e radicale: la ridefinizione del rapporto tra creativit  e probabilit . In Mean Images, Hito Steyerl (2023) propone una delle interpretazioni pi  penetranti di questo passaggio. Secondo l'autrice, le immagini prodotte dai sistemi di machine learning non appartengono pi  al regime della rappresentazione fotografica. Esse non derivano da un incontro materiale tra il mondo e il dispositivo tecnico, non conservano alcuna relazione indiciale con un evento realmente accaduto e non rimandano a una verit  documentaria. Al contrario, emergono da processi statistici che operano su immense quantit  di dati accumulati, classificati e correlati. Le immagini generate dall'intelligenza artificiale convergono verso la media, il valore mediano, la probabilit  pi  plausibile. Per questo Steyerl le definisce come una forma di hallucinated mediocrity, una mediocrit  allucinata che sostituisce l'illuminazione improvvisa della fotografia con l'inerzia delle distribuzioni statistiche. La forza di questa intuizione risiede nella possibilit  di estenderla oltre il dominio delle immagini. Ci  che Steyerl osserva a proposito della produzione visuale pu  essere applicato all'intero processo progettuale contemporaneo. I prodotti dell'intelligenza artificiale non sono infatti il risultato di un'intenzionalit  progettuale, n  l'espressione di una comprensione situata del contesto. Essi sono invece l'emersione di configurazioni probabilisticamente plausibili all'interno di spazi latenti (Somaini, 2026) costruiti attraverso l'analisi di enormi archivi culturali. In questo senso, il rendering prodotto dall'AI non rappresenta un progetto nel senso tradizionale del termine. Esso costituisce piuttosto un render statistico (Steyerl, 2023). L'espressione "render statistico" consente di cogliere una differenza fondamentale tra il progetto e il prodotto generato dall'intelligenza artificiale. Un progetto implica tradizionalmente l'esistenza di una tensione tra intenzione e forma. La forma emerge come esito di una serie di decisioni, compromessi, interpretazioni e responsabilit . Nel caso dell'AI, invece, la forma emerge prima della decisione e indipendentemente da qualsiasi responsabilit . Essa   il risultato di una convergenza matematica tra correlazioni, pesi e distribuzioni probabilistiche. L'ap-

The hallucinatory mediocrity and the end of the new

If the cosmological principle of mediocrity dissolves the exceptional nature of the observer, artificial intelligence progressively dissolves the exceptional nature of the design. This dissolution does not occur through the machine replacing the designer, as contemporary technodeterministic narratives often suggest, but through a more subtle and radical transformation: the redefinition of the relationship between creativity and probability. In *Mean Images*, Hito Steyerl (2023) offers one of the most penetrating interpretations of this transition. According to the author, the images produced by machine learning systems no longer belong to the realm of photographic representation. They do not derive from a material encounter between the world and the technical device; they retain no indexical relationship with an event that actually took place; nor do they refer to a documentary truth. On the contrary, they emerge from statistical processes operating on immense quantities of accumulated, classified and correlated data. Images generated by artificial intelligence converge towards the mean, the median value, the most plausible probability. This is why Steyerl defines them as a form of hallucinated mediocrity, a hallucinated mediocrity that replaces the sudden illumination of photography with the inertia of statistical distributions. The power of this insight lies in the possibility of extending it beyond the realm of images. What Steyerl observes regarding visual production can be applied to the entire contemporary design process. The outputs of artificial intelligence are, in fact, neither the result of design intent nor the expression of a situated understanding of context. Rather, they are the emergence of probabilistically plausible configurations within latent spaces (Somaini, 2026) constructed through the analysis of vast cultural archives. In this sense, the rendering produced by AI does not constitute a design in the traditional sense of the term. Rather, it constitutes a statistical render (Steyerl, 2023). The term 'statistical render' helps to capture a fundamental difference between a design and the product generated by artificial intelligence. A design traditionally implies a tension between intention and form. Form emerges as the outcome of a series of decisions, compromises, interpretations and responsibilities. In the case of AI, however, form emerges prior to any decision and independently of any responsibility. It is the result of a mathematical convergence between correlations, weights and probabilistic distributions. The appearance of design stems from the fact that the observer continues to interpret these

parenza di progettualità deriva dal fatto che l'osservatore continua a leggere queste configurazioni attraverso categorie sviluppate in un contesto pre-algoritmico. Si attribuisce intenzione dove esiste correlazione. La riflessione di Crawford e Paglen (2019) contribuisce ulteriormente a chiarire questo punto. Analizzando la costruzione dei dataset utilizzati per addestrare le reti neurali, gli autori dimostrano come i sistemi di machine learning non operino su significati intrinseci ma su classificazioni, tassonomie e relazioni costruite socialmente. Le immagini non possiedono un significato autonomo. Esse vengono rese intelligibili attraverso processi di etichettatura, ordinamento e categorizzazione che riflettono visioni del mondo, rapporti di potere e sedimentazioni culturali. L'intelligenza artificiale non comprende il mondo; essa organizza statisticamente strutture di classificazione ereditate dal passato. La creatività artificiale appare così sempre più come un'attività archivistica. Non si tratta di produzione del nuovo, ma di navigazione all'interno di immense collezioni di passato. Questa intuizione conduce inevitabilmente alla riflessione sul postmodernismo sviluppata da Fredric Jameson. Già all'inizio degli anni Novanta, Jameson (1991) descriveva la cultura postmoderna come una condizione caratterizzata dall'esaurimento delle possibilità di innovazione. La cultura contemporanea, secondo l'autore, non produce più opere autenticamente nuove ma ricombina incessantemente frammenti preesistenti. Il postmodernismo sostituisce l'invenzione con il pastiche, vale a dire una pratica di citazione permanente nella quale i riferimenti al passato vengono continuamente riutilizzati senza generare reali discontinuità. Sotto questa prospettiva, l'intelligenza artificiale non inaugura una nuova fase della produzione culturale, bensì materializza tecnicamente una dinamica già descritta da Jameson. I sistemi generativi operano precisamente come macchine del pastiche. Essi assemblano frammenti provenienti da milioni di immagini, testi e modelli culturali sedimentati nel tempo. La loro apparente capacità innovativa deriva dalla quantità e dalla velocità delle combinazioni che riescono a realizzare, non dalla presenza di una reale capacità inventiva. L'AI può quindi essere interpretata come la concretizzazione computazionale della condizione postmoderna. Essa rende tangibile un processo che nella teoria culturale era stato individuato molto prima della comparsa degli algoritmi generativi: l'impossibilità crescente di produrre qualcosa che non sia già, in qualche misura, contenuto nell'archivio della cultura esistente. È in questo contesto che assume particolare rilevanza la nozione di spazio latente sviluppata da Antonio Somaini (2026). Gli spazi latenti possono essere interpretati come archivi dinamici nei quali l'intera storia visuale digitalizzata viene trasformata in una superficie navigabile. Generare un'immagine non significa più progettare una forma ex novo, ma esplorare traiettorie all'interno di un universo di immagini già esistenti. La creatività viene sostituita dalla navigazione. L'immaginazione viene sostituita dall'accesso. L'invenzione viene sostituita dall'interpolazione. Questa trasformazione produce conseguenze profonde per la cultura del progetto. Da almeno due secoli il design ha fondato la propria legittimità sulla capacità di produrre differenze significative. Il progettista era colui che individuava scenari alternativi e trasformava le possibilità in realtà concrete. Tuttavia, quando ogni possibile configurazione diviene simultaneamente accessibile e generabile, la nozione stessa di alternativa perde progressivamente significato. La differenza si riduce a una dominanza stocastica. L'innovazione si trasforma in una variazione all'interno di uno spazio di soluzioni già esistente. L'AI porta così alle estreme conseguenze una tendenza che appartiene alla storia della modernità avanzata. Ciò che emerge non è un'intelligenza capace di creare il nuovo, ma un dispositivo che rivela la natura probabilistica della produzione culturale contemporanea. La promessa dell'innovazione infinita coincide paradossalmente con la riaffermazione del principio di mediocrità. Più aumenta la capacità di generare possibilità, più ogni possibilità appare ordinaria. L'allucinata mediocrità descritta da Steyerl smette allora di essere una proprietà delle immagini generate dall'AI per trasformarsi in una condizione più generale del progetto contemporaneo. Il design si scopre immerso in un universo di correlazioni statistiche in cui l'eccezionalità della creatività lascia progressivamente spazio all'ordinarietà della probabilità. Ed è proprio nel momento in cui il progetto perde la propria aura di eccezionalità che emerge una questione ancora più radicale: se la rivoluzione industriale aveva separato il lavoro manuale da quello intellettuale, la rivoluzione algoritmica sembra inaugurare una nuova forma di separazione all'interno della stessa attività cognitiva.

L'alienazione cognitiva e il processo inverso del progetto

Se l'intelligenza artificiale rende visibile la natura statistica del progetto, essa produce al contempo una trasformazione ancora più profonda: una ridefinizione del lavoro cognitivo che ne ha storicamente sostenuto l'esistenza. Per comprendere la portata di questo passaggio è necessario tornare alla riflessione marxiana sulla divisione del lavoro e sull'alienazione, spingendola però oltre il contesto industriale nel quale era stata originariamente formulata. Nella lettura di Marx (1867/1976), la straordinaria

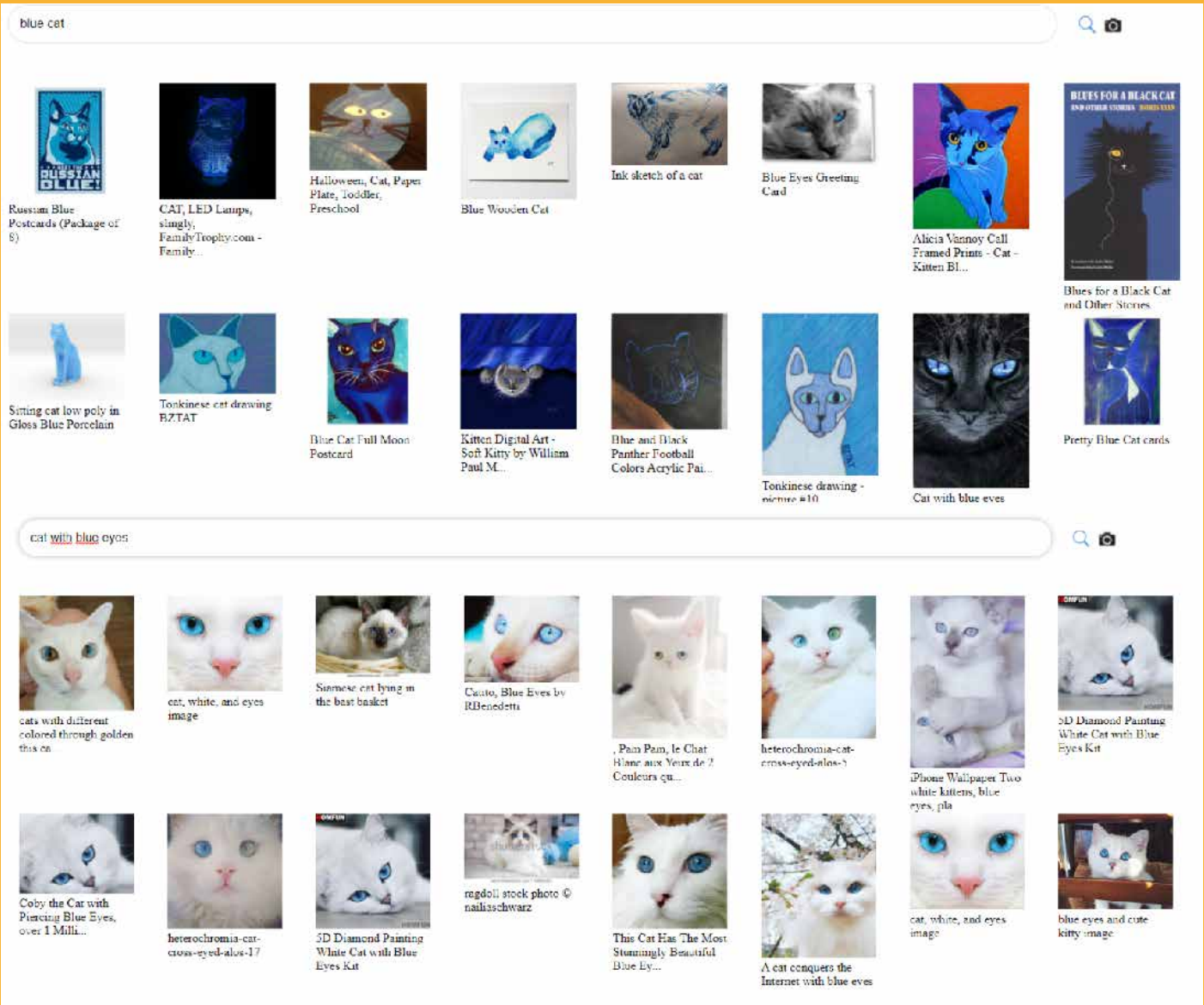
configurations through categories developed in a pre-algorithmic context. Intent is attributed where there is correlation. Crawford and Paglen's (2019) analysis further helps clarify this point. By analysing the construction of the datasets used to train neural networks, the authors demonstrate how machine learning systems do not operate on intrinsic meanings but on classifications, taxonomies and socially constructed relationships. Images do not possess an autonomous meaning. They are made intelligible through processes of labelling, sorting and categorisation that reflect worldviews, power relations and cultural conventions. Artificial intelligence does not understand the world; it statistically organises classification structures inherited from the past. Artificial creativity thus appears increasingly as an archival activity. It is not a matter of producing something new, but of navigating vast collections of the past. This insight inevitably leads to a reflection on postmodernism as developed by Fredric Jameson. As early as the beginning of the 1990s, Jameson (1991) described postmodern culture as a condition characterised by the exhaustion of possibilities for innovation. Contemporary culture, according to the author, no longer produces genuinely new works but ceaselessly recombines pre-existing fragments. Postmodernism replaces invention with pastiche, that is to say, a practice of perpetual quotation in which references to the past are continually reused without generating any real discontinuities. From this perspective, artificial intelligence does not usher in a new phase of cultural production, but rather technically realises a dynamic already described by Jameson. Generative systems operate precisely as machines of pastiche. They assemble fragments drawn from millions of images, texts and cultural models that have accumulated over time. Their apparent capacity for innovation stems from the quantity and speed of the combinations they can produce, not from any real inventive capacity. AI can therefore be interpreted as the computational realisation of the postmodern condition. It makes tangible a process that had been identified in cultural theory long before the emergence of generative algorithms: the growing impossibility of producing anything that is not already, to some extent, contained within the archive of existing culture. It is in this context that the notion of 'latent space' developed by Antonio Somaini (2026) takes on particular significance. Latent spaces can be interpreted as dynamic archives in which the entire digitised visual history is transformed into a navigable surface. Generating an image no longer means designing a form from scratch, but exploring trajectories within a

capacità produttiva del capitalismo deriva dalla progressiva separazione tra il lavoratore e il processo di produzione. L'operaio non controlla più il prodotto del proprio lavoro, né ne possiede la conoscenza complessiva. Le attività vengono frammentate, specializzate e distribuite in modo da massimizzare l'efficienza dell'apparato produttivo. La conseguenza di tale processo è l'alienazione: il lavoratore si trova progressivamente separato dal risultato della propria attività, dagli strumenti che utilizza e, infine, da sé stesso. L'organizzazione industriale moderna può essere interpretata come una gigantesca macchina di astrazione. La produzione non viene più concepita come un insieme di attività concrete e situate, ma come un flusso governabile attraverso modelli, procedure e protocolli. In questo contesto il lavoro mentale assume una funzione specifica: progettare, organizzare e controllare il lavoro fisico. L'ingegnere, il progettista, il manager e il pianificatore diventano figure essenziali del capitalismo industriale poiché permettono di trasformare il mondo materiale in un sistema di operazioni astrattamente governabili. Per almeno due secoli il progetto ha occupato una posizione privilegiata all'interno di questa configurazione. Se il lavoro manuale veniva progressivamente automatizzato e standardizzato, il lavoro progettuale conservava un'aura di eccezionalità. Pensare, immaginare, progettare e decidere apparivano attività irriducibilmente umane. L'intelligenza artificiale incrina per la prima volta questa distinzione. Ciò che osserviamo oggi non è semplicemente la sostituzione di alcune mansioni professionali. Sta avvenendo un processo più radicale: la separazione delle attività cognitive da coloro che le esercitavano. Immaginare una forma, visualizzare un prodotto, elaborare una narrazione, sintetizzare conoscenze, esplorare alternative, costruire rappresentazioni. Attività che costituivano il nucleo stesso del lavoro progettuale vengono progressivamente delegate a sistemi algoritmici. La particolarità di questo fenomeno risiede nel fatto che non si tratta di una sostituzione integrale. Il progettista non scompare. Al contrario, rimane al centro del processo come figura responsabile della validazione, selezione e giustificazione dei risultati prodotti dalla macchina. È proprio questa apparente permanenza dell'umano a rendere il fenomeno particolarmente complesso. Mentre il capitalismo industriale separava la mano dalla mente, il capitalismo algoritmico separa la mente da alcune delle proprie funzioni costitutive. Questa condizione può essere definita come alienazione cognitiva secondaria. Se l'alienazione industriale riguardava il prodotto del lavoro, l'alienazione cognitiva riguarda il processo attraverso cui il lavoro viene pensato. Il soggetto non perde soltanto il controllo della produzione. Perde progressivamente il controllo della formazione stessa delle possibilità progettuali. In questo scenario emerge una tensione fondamentale tra generazione e responsabilità. Le immagini prodotte da Midjourney, i testi generati da ChatGPT, le visualizzazioni elaborate dai sistemi di design generativo non sono il risultato di una decisione progettuale pienamente riconducibile a un soggetto identificabile. Esse emergono da infrastrutture statistiche opache che operano attraverso miliardi di correlazioni. Eppure la responsabilità continua a essere attribuita all'essere umano. Si produce così una frattura senza precedenti nella storia del progetto. L'autore non è più autore nel senso tradizionale del termine, ma continua a essere responsabile. Da qui deriva uno dei paradossi più significativi dell'epoca algoritmica: i sistemi di intelligenza artificiale estendono la capacità di produrre soluzioni riducendo contemporaneamente la capacità di spiegare come quelle soluzioni siano state prodotte. Il progetto entra così in una fase profondamente diversa da quella descritta dalle tradizionali teorie del design. Per gran parte del Novecento il progetto è stato rappresentato come un processo orientato alla soluzione di problemi. Sebbene la pratica progettuale reale sia sempre stata molto più complessa di qualsiasi rappresentazione lineare, il modello conserva un elemento centrale e cioè che esiste un'intenzione progettuale che orienta il processo. L'intelligenza artificiale tende invece a produrre una configurazione opposta. Non si parte da un problema per arrivare a una soluzione, ma da una soluzione statisticamente generata per costruire successivamente il problema che può giustificarla. In questa prospettiva il progettista assomiglia sempre meno a un inventore e sempre più a un interprete. Il suo lavoro consiste nell'attribuire coerenza, valore e legittimità a configurazioni che esistono già prima dell'intervento riflessivo. La progettazione si trasforma progressivamente in una pratica di razionalizzazione retroattiva. Questo passaggio richiama sorprendentemente le riflessioni di Hito Steyerl (2023) sul funzionamento delle immagini generate dall'intelligenza artificiale. I "mean images" non rappresentano qualcosa che esiste; rappresentano qualcosa che è statisticamente probabile. Analogamente, il progetto assistito dall'AI non esplora necessariamente il possibile, ma naviga il probabile. La progettazione smette di essere un'attività orientata alla scoperta e diventa sempre più una pratica di selezione all'interno di distribuzioni di possibilità già calcolate. La conseguenza finale è che il progetto perde ulteriormente la propria pretesa di eccezionalità. Se la sezione precedente aveva mostrato come l'AI renda visibile la mediocrità statistica delle forme, l'analisi dell'alienazione cognitiva rivela la mediocrità statistica del processo stesso di progettazione. Non soltanto gli *output*, ma anche il pensiero progettuale diventa

Immagini di esempio ottenute dalle ricerche “gatto blu” o “gatto con gli occhi blu” sul web demo. Da Schuhmann, C., Vencu, R., Beaumont, R., Kaczmarczyk, R., Mullis, C., Katta, A., ... & Komatsuzaki, A. (2021). La-

ion-400m: set di dati aperto con 400 milioni di coppie immagine-testo filtrate per clip. Preprint arXiv arXiv:2111.02114 / Sample images retrieved from the queries “blue cat” or “cat with blue eyes” in the web demo. Da

Schuhmann, C., Vencu, R., Beaumont, R., Kaczmarczyk, R., Mullis, C., Katta, A., ... & Komatsuzaki, A. (2021). Laion-400m: Open dataset of clip-filtered 400 million image-text pairs. arXiv preprint arXiv:2111.02114.



universe of pre-existing images. Creativity is replaced by navigation. Imagination is replaced by access. Invention is replaced by interpolation. This transformation has profound consequences for design culture. For at least two centuries, design has based its legitimacy on the ability to produce significant differences. The designer was the one who identified alternative scenarios and transformed possibilities into concrete realities. However, when every possible configuration becomes simultaneously accessible and generable, the very notion of an alternative gradually loses its meaning. Difference is reduced to stochastic dominance. Innovation is transformed into a variation within an existing space of solutions. AI thus takes a trend inherent in the history of advanced modernity to its extreme consequences. What emerges is not an intelligence capable of

creating the new, but a mechanism that reveals the probabilistic nature of contemporary cultural production. The promise of infinite innovation paradoxically coincides with the reaffirmation of the principle of mediocrity. The more the capacity to generate possibilities increases, the more each possibility appears ordinary. The 'hallucinatory mediocrity' described by Steyerl thus ceases to be a property of AI-generated images and becomes a more general condition of contemporary design. Design finds itself immersed in a universe of statistical correlations in which the exceptional nature of creativity gradually gives way to the ordinariness of probability. Moreover, it is precisely at the moment when design loses its aura of exceptionality that an even more radical question emerges: whilst the Industrial Revolution had separated manual labour from intellectual labour,

the algorithmic revolution seems to herald a new form of separation within cognitive activity itself.

Cognitive alienation and the reversal of the design process

Whilst artificial intelligence reveals the statistical nature of the project, it simultaneously brings about an even more profound transformation: a redefinition of the cognitive labour that has historically sustained its existence. To grasp the significance of this shift, we must return to Marx's reflections on the division of labour and alienation, whilst extending them beyond the industrial context in which they were originally formulated. According to Marx (1867/1976), capitalism's extraordinary productive capacity stems from the progressive separation between the worker and the production process. The worker no longer

controls the product of their labour, nor do they possess a comprehensive understanding of it. Tasks are fragmented, specialised and distributed in such a way as to maximise the efficiency of the productive apparatus. The consequence of this process is alienation: the worker finds themselves progressively separated from the result of their own activity, from the tools they use and, ultimately, from themselves. Modern industrial organisation can be interpreted as a gigantic machine of abstraction. Production is no longer conceived as a set of concrete, situated activities, but as a flow that can be governed through models, procedures and protocols. In this context, mental labour takes on a specific function: to design, organise and control physical labour. The engineer, the designer, the manager and the planner become essential figures in industrial capitalism, as they enable the material world to be transformed into a system of operations that can be governed abstractly. For at least two centuries, design has occupied a privileged position within this framework. Whilst manual labour was progressively automated and standardised, design work retained an aura of exceptionality. Thinking, imagining, designing and deciding appeared to be irreducibly human activities. Artificial intelligence is, for the first time, undermining this distinction. What we are witnessing today is not simply the replacement of certain professional tasks. A more radical process is taking place: the separation of cognitive activities from those who carried them out—imagining a form, visualising a product, crafting a narrative, synthesising knowledge, exploring alternatives, constructing representations. Activities that constituted the very core of design work are progressively being delegated to algorithmic systems. The peculiarity of this phenomenon lies in the fact that it is not a complete replacement. The designer does not disappear. On the contrary, they remain at the centre of the process as the figure responsible for validating, selecting and justifying the results produced by the machine. It is precisely this apparent persistence of the human element that makes the phenomenon particularly complex. Whilst industrial capitalism separated the hand from the mind, algorithmic capitalism separates the mind from some of its own constitutive functions. This condition can be defined as secondary cognitive alienation. Whereas industrial alienation concerned the product of labour, cognitive alienation concerns the process through which labour is conceived. The individual does not merely lose control over production; they progressively lose control over the very formation of design possibilities. In this scenario, a fundamental tension

interpretabile come il prodotto emergente di un sistema di correlazioni, archivi, piattaforme e infrastrutture computazionali. La vera questione non riguarda quindi la capacità dell'intelligenza artificiale di essere creativa. La questione riguarda piuttosto cosa accade alla cultura del progetto quando la creatività viene progressivamente ridotta a una funzione di selezione probabilistica e quando il lavoro mentale, così come era avvenuto per il lavoro manuale durante la rivoluzione industriale, viene assorbito all'interno di un più ampio sistema di organizzazione produttiva. Ed è proprio a questo livello che emerge la dimensione politica della questione. L'AI non rappresenta soltanto una trasformazione epistemologica del progetto. Essa costituisce la fase più recente di una lunga storia di accelerazione della produttività. Una storia che oggi entra inevitabilmente in collisione con la crisi ecologica e con la necessità di immaginare modelli di sviluppo radicalmente differenti.

Conclusioni

L'obiettivo di questo provocatorio articolo non è stato quello di stabilire se l'intelligenza artificiale sia in grado di progettare, né di misurare il suo grado di efficacia rispetto alle competenze umane. L'analisi sviluppata in queste pagine suggerisce invece una prospettiva differente. L'intelligenza artificiale non inaugura una nuova forma di creatività ma rende visibili alcune condizioni che erano già inscritte nella storia della modernità, del capitalismo e della cultura del progetto. Partendo dal principio cosmologico di mediocrità si è provocativamente sostenuto che il progetto possa essere interpretato come un fenomeno ordinario piuttosto che eccezionale. Per lungo tempo la cultura progettuale ha costruito la propria identità attorno ai concetti di innovazione, originalità e invenzione, attribuendo al progettista il ruolo di soggetto capace di introdurre differenze radicali nel mondo. Questa narrazione è stata resa possibile anche dai limiti materiali e cognitivi che storicamente circoscrivevano lo spazio delle possibilità esplorabili. Quando tali limiti vengono ampliati dall'intelligenza artificiale generativa, la presunta eccezionalità del progetto entra in crisi. L'espansione quasi illimitata dello spazio combinatorio non conduce alla scoperta di una creatività superiore, ma all'emersione della natura statistica della produzione progettuale. In questo senso il concetto di allucinata mediocrità proposto da Steyerl assume un significato che va oltre la sfera delle immagini. Non soltanto le rappresentazioni generate dall'AI convergono verso configurazioni probabilisticamente plausibili, ma l'intero processo progettuale tende progressivamente ad assumere la forma di una navigazione all'interno di spazi statistici preesistenti. Il progetto si rivela sempre meno come produzione del nuovo e sempre più come selezione, interpolazione e ricombinazione di archivi culturali accumulati. La promessa dell'innovazione infinita coincide così paradossalmente con la dimostrazione dell'impossibilità del nuovo. Tale trasformazione non riguarda esclusivamente l'estetica o la metodologia del progetto. Essa investe direttamente la struttura del lavoro. Se il capitalismo industriale aveva costruito la propria potenza economica separando il lavoro mentale dal lavoro manuale, il capitalismo algoritmico introduce una nuova fase caratterizzata dalla frammentazione delle stesse attività cognitive. Immaginare, descrivere, visualizzare, sintetizzare e rappresentare diventano funzioni progressivamente delegabili a dispositivi computazionali. Il progettista continua formalmente a occupare una posizione centrale, ma sempre più spesso come soggetto chiamato a validare, selezionare e giustificare risultati già prodotti altrove. È proprio in questa condizione che emerge quella che abbiamo definito alienazione cognitiva secondaria. L'alienazione non riguarda più soltanto il prodotto del lavoro o i mezzi di produzione. Essa investe direttamente la capacità di produrre significato e di costruire possibilità. Il soggetto rimane responsabile di decisioni che non controlla interamente e che spesso non è in grado di ricostruire nei loro processi di formazione. Di conseguenza, il progetto assume una struttura inversa rispetto a quella che ha caratterizzato gran parte della teoria del design del Novecento: la soluzione precede il problema, la forma precede il significato e la giustificazione segue la generazione. Tuttavia, la questione forse più urgente riguarda il rapporto tra questa trasformazione e la crisi ecologica contemporanea. Una delle principali contraddizioni emerse dall'analisi è che l'intelligenza artificiale viene costantemente proposta come soluzione alle sfide della sostenibilità pur rappresentando, allo stesso tempo, la radicalizzazione della stessa logica produttivista che ha contribuito a generare tali crisi. L'intero paradigma dell'AI è fondato sull'accelerazione, sulla crescita della capacità produttiva, sulla moltiplicazione delle alternative e sull'estensione indefinita dell'efficienza. La sostenibilità richiede invece l'apertura di un orizzonte concettuale opposto, nel quale assumono centralità concetti come limite, sufficienza, cura, responsabilità e riduzione. Da questo punto di vista, l'entusiasmo che accompagna l'adozione dell'intelligenza artificiale rischia di occultare una domanda fondamentale: non se l'AI possa rendere il progetto più sostenibile, ma se il paradigma economico che ne guida lo sviluppo sia compatibile con una transizione ecologica autentica. Una società che continua a misurare il valore dell'innovazione esclusivamente in termini di produttività

emerges between generation and responsibility. The images produced by Midjourney, the texts generated by ChatGPT, and the visualisations produced by generative design systems are not the result of a design decision that can be fully traced back to an identifiable individual. They emerge from opaque statistical infrastructures that operate through billions of correlations. However, responsibility continues to be attributed to human beings. This creates a fracture unprecedented in the history of design. The author is no longer an author in the traditional sense of the term, yet continues to bear responsibility. This gives rise to one of the most significant paradoxes of the algorithmic age: artificial intelligence systems expand our capacity to produce solutions whilst simultaneously reducing our ability to explain how those solutions were produced. Design thus enters a phase that is profoundly different from that described by traditional design theories. For much of the twentieth century, design was portrayed as a problem-solving process. Although actual design practice has always been far more complex than any linear representation, the model retains a central element: namely, that there is a design intention guiding the process. Artificial intelligence, by contrast, tends to produce the opposite configuration. One does not start from a problem to arrive at a solution, but from a statistically generated solution to subsequently construct the problem that can justify it. From this perspective, the designer resembles an inventor less and less and an interpreter more and more. Their work consists of attributing coherence, value and legitimacy to configurations that already exist prior to reflective intervention. Design is gradually transforming into a practice of retroactive rationalisation. This shift is strikingly reminiscent of Hito Steyerl's (2023) reflections on the functioning of images generated by artificial intelligence. 'Mean images' do not represent something that exists; they represent something that is statistically probable. Similarly, AI-assisted design does not necessarily explore the possible, but navigates the probable. Design ceases to be a discovery-oriented activity and increasingly becomes a practice of selection within distributions of possibilities that have already been calculated. The ultimate consequence is that the design further loses its claim to exceptionality. Whilst the previous section demonstrated how AI renders the statistical mediocrity of forms visible, the analysis of cognitive alienation reveals the statistical mediocrity of the design process itself. Not only the outputs, but also design thinking itself can be interpreted as the emergent product of a system of correlations, archives, platforms

and computational infrastructures. The real issue, therefore, does not concern the capacity of artificial intelligence to be creative. Rather, the question concerns what happens to design culture when creativity is progressively reduced to a function of probabilistic selection and when mental labour—just as manual labour was during the Industrial Revolution—is absorbed into a broader system of productive organisation. Moreover, it is precisely at this level that the political dimension of the issue emerges. AI does not merely represent an epistemological transformation of design. It constitutes the most recent phase in a long history of accelerating productivity. A history that today inevitably collides with the ecological crisis and with the need to envisage radically different models of development.

Conclusions

The aim of this provocative article has not been to establish whether artificial intelligence is capable of designing, nor to measure its degree of effectiveness compared with human skills. Instead, the analysis presented in these pages suggests a different perspective. Artificial intelligence does not usher in a new form of creativity but rather brings to light certain conditions that were already embedded in the history of modernity, capitalism and design culture. Starting from the cosmological principle of mediocrity, it has been provocatively argued that design can be interpreted as an ordinary rather than an exceptional phenomenon. For a long time, design culture has built its identity around the concepts of innovation, originality and invention, attributing to the designer the role of a subject capable of introducing radical differences into the world. This narrative was also made possible by the material and cognitive limits that historically circumscribed the scope of what was considered possible. When these limits are expanded by generative artificial intelligence, the presumed exceptional nature of design is called into question. The almost limitless expansion of the combinatorial space does not lead to the discovery of superior creativity, but to the emergence of the statistical nature of design production. In this sense, the concept of 'hallucinated mediocrity' proposed by Steyerl takes on a meaning that extends beyond the realm of images. Not only do AI-generated representations converge towards probabilistically plausible configurations, but the entire design process progressively tends to take the form of navigation within pre-existing statistical spaces. Design reveals itself less and less as the production of the new and increasingly as the selection, interpolation and recombination of

accumulated cultural archives. The promise of infinite innovation thus paradoxically coincides with the demonstration of the impossibility of the new. This transformation does not concern the aesthetics or methodology of design solely. It directly affects the very structure of work. Whilst industrial capitalism had built its economic power by separating mental labour from manual labour, algorithmic capitalism introduces a new phase characterised by the fragmentation of cognitive activities themselves. Imagining, describing, visualising, synthesising and representing are becoming functions that can progressively be delegated to computational devices. The designer formally continues to occupy a central position, but increasingly as a subject called upon to validate, select and justify results already produced elsewhere. It is precisely in this context that what we have termed 'secondary cognitive alienation' emerges. Alienation no longer concerns merely the product of labour or the means of production. It directly affects the capacity to produce meaning and to construct possibilities. The individual remains responsible for decisions over which they have no full control and whose formation processes they are often unable to reconstruct. Consequently, the design process takes on a structure that is the inverse of that which characterised much of twentieth-century design theory: the solution precedes the problem, form precedes meaning, and justification follows generation. However, perhaps the most pressing issue concerns the relationship between this transformation and the contemporary ecological crisis. One of the main contradictions to emerge from the analysis is that artificial intelligence is constantly presented as a solution to the challenges of sustainability whilst, at the same time, representing the radicalisation of the very same productivist logic that has contributed to generating these crises. The entire AI paradigm is founded on acceleration, on the growth of productive capacity, on the multiplication of alternatives and on the indefinite extension of efficiency. Sustainability, by contrast, requires the opening up of an opposing conceptual horizon, in which concepts such as limit, sufficiency, care, responsibility and reduction take centre stage. From this perspective, the enthusiasm surrounding the adoption of artificial intelligence risks obscuring a fundamental question: not whether AI can make the project more sustainable, but whether the economic paradigm guiding its development is compatible with a genuine ecological transition. A society that continues to measure the value of innovation solely in terms of productivity will inevitably tend to use artificial intelligence as a tool to produce

more. However, the contemporary environmental crisis suggests that the problem is not our inability to produce enough, but rather our inability to set limits on production itself. Artificial intelligence thus appears as the culmination of a long historical trajectory in which the project has been progressively subordinated to the demands of accumulation and efficiency. It does not represent a break with capitalist modernity, but its most advanced expression. At a time when even mental labour is becoming part of an automated infrastructure, design definitively loses its claim to autonomy. It reveals its integration into the mechanisms of organisation and valorisation that govern contemporary production. For this reason, the main challenge for the future of design does not lie in learning how to collaborate more effectively with artificial intelligence. An exclusively adaptive approach would, in fact, risk accepting as inevitable the economic and cultural logics that have made the automation of creativity necessary. The real challenge lies rather in reclaiming a critical dimension of design, capable of questioning not only what can be produced, but what deserves to be produced. If AI lays bare the statistically ordinary nature of design forms and solutions, what remains irreducibly human may not be creativity in the traditional sense of the term. It could be, on the contrary, the capacity to exercise judgement. The ability to reject certain possibilities rather than maximise them. The ability to recognise limits rather than overcome them—the ability to take responsibility for the social, political and ecological consequences of one's choices. Ultimately, the hallucinatory cosmological mediocrity of design should not be interpreted merely as a pessimistic diagnosis. It can also be read as an invitation to free design from the mythology of perpetual innovation. If design is truly an ordinary phenomenon, immersed in the very same material conditions that shape every other phenomenon in the universe, then its value can no longer be sought in the exceptional nature of the forms it produces. Its task becomes, rather, to participate critically in the construction of habitable worlds and futures, recognising with greater awareness the relationships that bind design to life.

tenderà inevitabilmente a utilizzare l'intelligenza artificiale come strumento per produrre di più. Eppure la crisi ambientale contemporanea suggerisce che il problema non sia la nostra incapacità di produrre abbastanza, bensì l'incapacità di porre limiti alla produzione stessa. L'intelligenza artificiale appare così come il punto di arrivo di una lunga traiettoria storica in cui il progetto è stato progressivamente subordinato alle esigenze dell'accumulazione e dell'efficienza. Non rappresenta una rottura con la modernità capitalistica, ma la sua più avanzata espressione. Nel momento in cui anche il lavoro mentale diviene parte di un'infrastruttura automatizzata, il progetto perde definitivamente la propria pretesa di autonomia e rivela la propria appartenenza ai meccanismi di organizzazione e valorizzazione che governano la produzione contemporanea. Per questo motivo la sfida principale per il futuro del design non consiste nell'apprendere come collaborare più efficacemente con l'intelligenza artificiale. Una prospettiva esclusivamente adattiva rischierebbe infatti di accettare come inevitabili le logiche economiche e culturali che hanno reso necessaria l'automazione della creatività. La vera sfida consiste piuttosto nel recuperare una dimensione critica del progetto, capace di interrogare non soltanto ciò che può essere prodotto, ma ciò che merita di essere prodotto. Se l'AI rende manifesto il carattere statisticamente ordinario delle forme e delle soluzioni progettuali, ciò che rimane irriducibilmente umano potrebbe non essere la creatività nel senso tradizionale del termine. Potrebbe essere, al contrario, la capacità di esercitare giudizio. La capacità di rifiutare alcune possibilità invece di massimizzarle. La capacità di riconoscere limiti anziché superarli. La capacità di assumersi responsabilità per le conseguenze sociali, politiche ed ecologiche delle proprie scelte. In definitiva, l'allucinata mediocrità cosmologica del progetto non deve essere interpretata soltanto come una diagnosi pessimistica. Essa può essere anche letta come un invito a liberare il design dalla mitologia dell'innovazione permanente. Se il progetto è realmente un fenomeno ordinario, immerso nelle stesse condizioni materiali che plasmano ogni altro fenomeno dell'universo, allora il suo valore non può più essere ricercato nell'eccezionalità delle forme che produce. Il suo compito diventa piuttosto quello di partecipare criticamente alla costruzione di mondi e futuri abitabili, riconoscendo con maggiore consapevolezza le relazioni che legano il progetto alla vita.

References

- Benjamin, W. (2008). The work of art in the age of its technological reproducibility, and other writings on media (M. W. Jennings, B. Doherty, & T. Y. Levin, Eds.). Harvard University Press. (Opera originale pubblicata nel 1936).
- Braverman, H. (1974). Labor and monopoly capital: The degradation of work in the twentieth century. Monthly Review Press.
- Crawford, K., & Paglen, T. (2019, September 19). Excavating AI: The politics of images in machine learning training sets. <https://excavating.ai>
- Cross, N. (2006). Designerly ways of knowing. Springer.
- Eco, U. (1976). A theory of semiotics. Indiana University Press.
- E. Fink, La filosofia di Nietzsche, tr. it. di Pisana Rocco Traverso, Marsilio Editori, Venezia 1973, p.98. (in Valter Oneili, L'eterno ritorno Archiviato il 3 maggio 2009 in Internet Archive.)
- Fisher, M. (2009). Capitalist realism: Is there no alternative? Zero Books.
- Flusser, V. (2011). Into the universe of technical images. University of Minnesota Press.
- Haraway, D. J. (2016). Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene. Duke University Press.
- Hickel, J. (2020). Less is more: How degrowth will save the world. Penguin.
- Jameson, F. (1991). Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism. Duke University Press.
- Joque, J. (2022). Revolutionary mathematics: Artificial intelligence, statistics, and the logic of capitalism. Verso.
- Kallis, G. (2018). Degrowth. Agenda Publishing.
- Latouche, S. (2009). Farewell to growth. Polity Press.
- Lawson, B. (2006). How designers think: The design process demystified (4th ed.). Architectural Press.
- Marx, K. (1976). Capital: A critique of political economy (B. Fowkes, Trans., Vol. 1). Penguin Books. (Opera originale pubblicata nel 1867).
- Peirce, C. S. (1931-1958). Collected papers of Charles Sanders Peirce (Vols. 1-8). Harvard University Press.
- Rosa, H. (2013). Social acceleration: A new theory of modernity. Columbia University Press.
- Schön, D. A. (1983). The reflective practitioner: How professionals think in action. Basic Books.
- Simon, H. A. (1969). The sciences of the artificial. MIT Press.
- Somaini, A. (2026). Latent spaces: AI, art, and the archive. October, 196, 19-60. <https://doi.org/10.1162/OCTO.a.545>
- Steyerl, H. (2023). Mean images. New Left Review, 140/141, 67-104. <https://doi.org/10.64590/uhm>
- Stiegler, B. (2010). For a new critique of political economy. Polity Press.
- Von Hoerner, S. (1961). The search for signals from other civilizations. Science, 134(3493), 1839-1843. <http://www.jstor.org/stable/1707703>
- Winner, L. (1986). The whale and the reactor: A search for limits in an age of high technology. University of Chicago Press.
- Zuboff, S. (2019). The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power. PublicAffairs.