

ISSN PRINT 1824-1301
ISSN ONLINE 3103-5876

23 (42) 2026

International Journal
of Communication Design

Progetto Grafico

DESIGN UNDER ATTACK POLITICS, VALUES AND RESPONSIBILITY PRINCIPLES



AIAP EDIZIONI

DESIGN UNDER ATTACK POLITICS, VALUES AND RESPONSIBILITY PRINCIPLES



Progetto Grafico

N. 42, V. 23, Maggio • May 2026

International Journal
of Communication Design

Semestrale pubblicato da AIAP,
Associazione italiana design
della comunicazione visiva
*Half-yearly published by AIAP,
the Italian Association of Visual
Communication Design*

> pgjournal.aiap.it

ISSN print: 1824-1301
ISSN online: 3103-5876

Registrazione del Tribunale di Milano
n. 709 del 19/10/1991. Periodico
depositato presso il Registro Pubblico
Generale delle Opere Protette.
*Milan Court Registration No. 709 of
October 19, 1991. Periodical filed with the
General Public Register of Protected Works.*

Progetto Grafico adotta il sistema
di revisione del double-blind peer review.
*Progetto Grafico adopts a double-blind peer
review system.*

INDICIZZAZIONE INDEXING

Progetto Grafico è stata inclusa nella
lista ANVUR delle riviste di classe A
per l'area O8 e i settori O8/C1, O8/D1,
O8/E1, O8/F1.

*Progetto Grafico has been included in the
Italian ANVUR list of Class A Journals
for area O8 and sectors O8/C1, O8/D1,
O8/E1, O8/F1.*

EDITORE PUBLISHER

AIAP
Associazione italiana design
della comunicazione visiva
via Amilcare Ponchielli, 3
20129 Milano
+39 02 29520590
> aiap@aiap.it
> www.aiap.it

AIAP



CONSIGLIO DIRETTIVO AIAP 2025–2028
AIAP BOARD 2025–2028

PRESIDENTE
PRESIDENT
Francesco E. Guida

VICE PRESIDENTESSA
VICE PRESIDENT
Fabiana Ielacqua

SEGRETARIA GENERALE
GENERAL SECRETARY
Ilaria Montanari

CONSIGLIERI
BOARD MEMBERS
Isabella Battilani
Matteo Carboni
Gaetano Grizzanti
Maria Loreta Pagnani

COLLEGIO DEI PROBIVIRI
PANEL OF ARBITRATORS
Laura Bortoloni *Presidente President*
Simonetta Scala *Segretaria Secretary*
Stefano Tonti *Past President*
Giangiorgio Fuga
Claudio Madella

REVISORE DEI CONTI
AUDITOR
Dario Carta

SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE
SECRETARIAT AND ADMINISTRATION
Elena Panzeri

PAST PRESIDENT
PAST PRESIDENT
Marco Tortoioli Ricci

CENTRO DI DOCUMENTAZIONE SUL PROGETTO GRAFICO DI AIAP
AIAP GRAPHIC DESIGN DOCUMENTATION CENTRE
> www.aiap.it/cdpg/

RESPONSABILE ARCHIVIO, RICERCHE E BIBLIOTECA
ARCHIVE, RESEARCH AND LIBRARY MANAGER

Lorenzo Grazzani
> biblioteca@aiap.it

DIRETTORE SCIENTIFICO & RESPONSABILE

SCIENTIFIC & MANAGING DIRECTOR

Carlo Martino *Sapienza Università di Roma*

COMITATO SCIENTIFICO INTERNAZIONALE

INTERNATIONAL SCIENTIFIC COMMITTEE

José Manuel Allard *Pontificia Universidad Católica de Chile*

Andreu Balius *EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona*

Helena Barbosa *Universidade de Aveiro*

Letizia Bollini *Libera Università di Bolzano*

Mauro Bubbico *Abadir Accademia di Design e Comunicazione Visiva*

Valeria Bucchetti *Politecnico di Milano*

Fiorella Bulegato *Università Iuav di Venezia*

Paolo Ciuccarelli *Northeastern University*

Vincenzo Cristallo *Politecnico di Bari*

Federica Dal Falco *Sapienza Università di Roma*

Davide Fornari *ECAL/Haute école d'art et de design de Lausanne*

Rossana Gaddi *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*

Stuart Medley *Edith Cowan University*

Francesco Monterosso *Università degli Studi di Palermo*

Matteo Moretti *Università degli Studi di Sassari*

Luciano Perondi *Università Iuav di Venezia*

Daniela Piscitelli *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

Emanuele Quinz *Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis*

Chiara Lorenza Remondino *Politecnico di Torino*

Elisabeth Resnick *Massachusetts College of Art and Design*

Fiona Ross *University of Reading*

Dario Russo *Università degli Studi di Palermo*

Gianni Sinni *Università Iuav di Venezia*

Michael Stoll *Technische Hochschule Augsburg*

Davide Turrini *Università degli Studi di Firenze*

Carlo Vinti *Università degli Studi di Camerino*

DIRETTORI DEL COMITATO EDITORIALE

EDITORS-IN-CHIEF

Alessio Caccamo *Sapienza Università di Roma*

Vincenzo Maselli *Sapienza Università di Roma*

COMITATO EDITORIALE INTERNAZIONALE

INTERNATIONAL EDITORIAL BOARD

Roberta Angari *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

Carlotta Belluzzi Mus *Sapienza Università di Roma*

Laura Bortoloni *Università degli Studi di Ferrara*

Josefina Bravo *University of Reading*

Fabiana Candida *Sapienza Università di Roma*

Dario Carta *CFP Bauer Milano*

Francesca Casnati *Politecnico di Milano*

Leonardo Gómez Haro *Universidad Politécnica de Valencia*

Pilar Molina *Pontificia Universidad Católica de Chile*

María Griñán Montealegre *Universidad de Murcia*

Cristina Marino *Università degli Studi di Parma*

Fabiana Marotta *Università degli Studi di Napoli "Federico II"*

Chris Nuss *University of Birmingham*

Giulia Panadisi *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*

Dario Rodighiero *Universiteit Groningen*

Francesca Scalisi *Università degli Studi di Palermo*

Alessandro Spennato *Università degli Studi di Firenze*

Anna Turco *Sapienza Università di Roma*

Annapaola Vacanti *Università Iuav di Venezia*

MAIL DI CONTATTO & SOCIAL MEDIA

CONTACT MAILS & SOCIAL MEDIA

Director > director.pgjournal@aiap.it

Editorial > editors.pgjournal@aiap.it

Instagram @progetto_grafico_journal

LinkedIn @Progetto Grafico Journal

PROGETTO GRAFICO EDITORIALE

EDITORIAL DESIGN

Anna Turco

IMPAGINAZIONE

EDITING

Claudia Cecchi

COPERTINA

COVER

Si ringrazia Caterina Servadio, vincitrice della call for cover, per aver progettato e donato gratuitamente la copertina del numero 42 di Progetto Grafico.

We thank Caterina Servadio, winner of the call for cover, for designing and generously donating the cover of issue 42 of Progetto Grafico.

CARATTERI TIPOGRAFICI

TYPEFACE

Calvino by Andrea Tartarelli • Zetafonts

Atrament by Tomáš Brousil • Suitcase Type Foundry

PER LE ATTIVITÀ SVOLTE NEL 2026 RELATIVE AL DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS, SI RINGRAZIANO I SEGUENTI REVISORI
AS CONCERN THE DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS DONE IN 2026
WE WOULD THANKS THE FOLLOWING REFEREES

Roberta Angari *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

Giovanni Baule *Politecnico di Milano*

Elena Caratti *Politecnico di Milano*

Ivo Caruso *Università degli Studi di Napoli "Federico II"*

Giulia Cordin *Libera Università di Bolzano*

Vincenzo Cristallo *Politecnico di Bari*

Veronica De Salvo *Università degli Studi di Palermo*

Daniela Dispoto *Sapienza Università di Roma*

Mario Fois *ISIA Roma Design*

Alvise Mattozzi *Politecnico di Torino*

Bruno Morello *ISIA Roma Design*

Marco Quagiotto *Politecnico di Milano*

Raimonda Riccini *Università Iuav di Venezia*

Chiara Scarpitti *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

Raffaella Trocchianesi *Politecnico di Milano*

Elisabetta Trincherini *Università degli Studi di Ferrara*

Eleonora Trivellin *Università degli Studi di Ferrara*

DIRITTI

COPYRIGHTS

La rivista è pubblicata in open access. Tutto il materiale scritto dai collaboratori è disponibile sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale - Condividi allo stesso modo 4.0. Significa che può essere riprodotto a patto di citare Progetto Grafico, di non usarlo per fini commerciali e di condividerlo con la stessa licenza. *This is an open access publication. All material written by the contributors is available under Creative Commons license Attribution-NonCommercial- Share Alike 4.0 International. It can be reproduced as long as you mention Progetto grafico, do not use it for commercial purposes and share it with the same license.*



Le immagini utilizzate in Progetto Grafico rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali. *The images used in Progetto Grafico comply with fair use practices (Copyright Act 17 U.S.C. 107), implemented in Italy by Article 70 of the Copyright Law, which allows their use for criticism, teaching, and scientific research for non-commercial purposes.*

RINGRAZIAMENTI

AKNOWLEDGEMENTS

Progetto Grafico ringrazia Zetafonts per aver gentilmente concesso l'uso gratuito di uno dei suoi caratteri tipografici per la realizzazione di questa rivista. *Progetto Grafico thanks Zetafonts for kindly providing the complimentary use of one Calvino typefaces for this journal.*

ZETAFONTS™

Editoriale
Editorial

COMPLICI O AVVERSARI MILITANTI?

EDITORIALE PGJ412

di **Carlo Martino**

ACCOMPLICES OR MILITANT ADVERSARIES?

PGJ42 EDITORIAL

12 – 29

Inquadrare
Frame

ATTACCO AL DESIGN

VALORI, POLITICA, RESISTENZA

di **Valeria Bucchetti & Gianni Sinni**

DESIGN UNDER ATTACK

VALUES, POLITICS, RESISTANCE

30 – 55

Ricerca
Research

PUNTO, LINEA E DISINFORMAZIONE

O SE IL PROGETTO GRAFICO PUÒ INFLUENZARE
LA PERCEZIONE NEL GIORNALISMO POLITICO

di **Jim Pieretti**

POINT AND LINE TO DISINFORMATION

OR IF GRAPHIC DESIGN CAN INFLUENCE
THE PERCEPTION OF POLITICAL JOURNALISM

56 – 81

IL SONNO DELLA VISIONE GENERA MOSTRI

Costruzione dello sguardo
e politiche dell'immaginario

di **Lucia Lamacchia**

THE SLEEP OF VISION PRODUCES MONSTERS

CONSTRUCTING THE GAZE
AND POLITICS OF IMAGINATION

82 – 101

LE IMMAGINI DEL CONSENSO

Simboli, miti e propaganda
nelle copertine de la rivista *Illustrata*
del popolo d'Italia (1923-1943)

di **Raissa D'Uffizi**

THE IMAGES OF CONSENT

Symbols, myths, and propaganda
on the covers of *la rivista Illustrata*
del popolo d'Italia (1923-1943)

102 – 133

SEGNI & SIMBOLI FRA DESIGN, RESISTENZA & COLLETTIVITÀ

La disobbedienza semiotica
come atto civico di progetto

di **Alessio Caccamo, Alessandra Carrubba,
Mirko Bonfiglio & Caterina Vettriano**

SIGNS & SYMBOLS AMONG DESIGN, RESISTANCE & COLLECTIVITY

Semiotic disobedience
as a civic act of design

134 – 167

Ricerca
Research

LA TERRA È UNA GRANDE MEMORIA

IL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE
COME ATTO DI RESISTENZA MNESTICA

di **Clorinda Sissi Galasso & Anna Contro**

DESIGN ANTIDISCIPLINARE COME FORMA DI RESISTENZA EPISTEMICA

AGENCY CRITICA E POLITICA NELLA FORMAZIONE
IN DESIGN DELLA COMUNICAZIONE

di **Francesco E. Guida, Enrico Isidori
& Claudia Tranti**

DESIGN ACTIVISM FOR QUEER FUTURES

OPEN DESIGN, CO-DESIGN E PEDAGOGIE CRITICHE
PER PROCESSI PARTECIPATIVI DI INNOVAZIONE
SOCIALE E TRASFORMAZIONE CULTURALE

di **Irene Fiesoli, Denise de Spirito,
Eleonora D'Ascenzi & Gabriele Pontillo**

LA PISCINA IN CUI TUTTI NUOTIAMO

PROGETTARE CONTROCORRENTE TRA
NEOLIBERALISMO E INFRASTRUTTURE COLLETTIVE

di **Teresa Pedretti, Pietro V. Ambrosini
& Letizia Bollini**

RENDERE VISIBILE IL CONFLITTO

IL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE VISIVA
COME PRATICA CRITICA, PEDAGOGICA E POLITICA

di **Diletta Damiano**

THE EARTH IS A GREAT MEMORY

COMMUNICATION DESIGN
AS AN ACT OF MNESTIC RESISTENCE

168 – 193

ANTIDISCIPLINARY DESIGN AS EPISTEMIC RESISTANCE

CRITICAL AND POLITICAL AGENCY
IN COMMUNICATION DESIGN EDUCATION

194 – 217

DESIGN ACTIVISM FOR QUEER FUTURES

OPEN DESIGN, CO-DESIGN AND CRITICAL
PEDAGOGIES FOR PARTICIPATORY PROCESSES
OF SOCIAL INNOVATION AND CULTURAL TRANSFORMATION

218 – 235

THE POOL IN WHICH WE ALL SWIM

DESIGNING AGAINST THE TIDE FROM
NEOLIBERALISM TO COLLECTIVE INFRASTRUCTURES

236 – 255

MAKING CONFLICT VISIBLE

VISUAL COMMUNICATION DESIGN
AS A CRITICAL, PEDAGOGICAL, AND POLITICAL PRACTICE

256 – 271

Ricerca
Research

OLTRE IL WHITE CUBE

VALORI, LINGUAGGI E RESPONSABILITÀ DELLA
COMUNICAZIONE VISIVA NEGLI SPAZI ESPOSITIVI

di **Carlotta Belluzzi Mus & Gaia Casaldi**

BEYOND THE WHITE CUBE

VALUES, LANGUAGES AND RESPONSIBILITIES
OF VISUAL COMMUNICATION IN EXHIBITION SPACES

272 – 293

Visualizzare
Visualize

IL RUOLO DELLE COOPERATIVE NEL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE IN ITALIA

di **Luciano Perondi, Tommaso Guariento
& Giampiero Dalai**

THE ROLE OF COOPERATIVES IN COMMUNICATION DESIGN IN ITALY

294 – 319

CROMATOFORI

IL MIMETISMO DELLE MINORANZE,
CODE-SWITCHING E COMUNITÀ QUEER

di **William Graziani**

CHROMATOPHORES

THE MIMICRY OF MINORITIES,
CODE-SWITCHING AND THE QUEER COMMUNITY

320 – 329

Scoprire
Discover

POST-DIGITAL PRINT

LA MUTAZIONE DELL'EDITORIA DAL 1894

di **Alessandro Ludovico**
recensione di **Alessandra Clemente**

330 – 333

ON DESIGN, FEMINISM, AND FRIENDSHIP

di **Briar Levit**
recensione di **Monica Pastore**

334 – 339

Copertina
Cover

COVER N.42

di **Caterina Servadio**

340 – 341

COVER PROPOSALS

di **Giacomo Bocchini & Margherita Criseo,**
Sabrina D'Amicis & Domenico Piro - Studio Nosce,
Mattia Alfio Garozzo, Roberto Ingargiola, Daniel Lavrano,
Isotta Perugini, Elena Roccaro e Paola Tuccillo


342 – 343

DESIGN ACTIVISM FOR QUEER FUTURES

OPEN DESIGN, CO-DESIGN E PEDAGOGIE CRITICHE PER PROCESSI PARTECIPATIVI DI INNOVAZIONE SOCIALE E TRASFORMAZIONE CULTURALE


218 – 235

Irene Fiesoli

 [0000-0003-4724-286X](https://orcid.org/0000-0003-4724-286X)


Università degli Studi di Firenze
irene.fiesoli@unifi.it

Denise de Spirito

 [0000-0002-4540-4768](https://orcid.org/0000-0002-4540-4768)

Università degli Studi di Firenze
denise.despirito@unifi.it

Eleonora D'Ascenzi

 [0000-0003-2880-269X](https://orcid.org/0000-0003-2880-269X)

Università degli Studi di Firenze
eleonora.dascenzi@unifi.it

Gabriele Pontillo

 [0000-0001-5839-7838](https://orcid.org/0000-0001-5839-7838)

Università degli Studi di Firenze
gabriele.pontillo@unifi.it

Il contributo esplora il ruolo del design - in particolare del communication design - come pratica politica capace di generare infrastrutture culturali queer attraverso metodologie aperte, partecipative e situate. In un contesto in cui la comunicazione produce e regola immaginari pubblici, la ricerca indaga come l'open design e le prospettive *queer-informed* possano superare le logiche rappresentazionali e trasformare il design in un dispositivo di attivazione sociale. Il quadro teorico intreccia *queer theory*, open design e pedagogie critiche, mettendo in luce il potenziale del design come processo di *world-building* e come pratica educativa orientata all'*empowerment* e alla co-produzione di conoscenza.

La metodologia adottata si fonda sul co-design immersivo, inteso come processo ricorsivo e comunitario attraverso cui emergono soluzioni, narrazioni e risorse adattabili ai contesti. In questa prospettiva, il design produce infrastrutture abilitanti, toolkit, archivi dinamici e repertori comunicativi aperti, pensati per sostenere forme di attivismo durature.

A supporto di tali riflessioni vengono descritte due idee di progetto

- *Queer Generative Futures e Queering Learning* - che mostrano come tali principi possano tradursi in modelli operativi. Il primo propone un festival diffuso come forma di "agopuntura sociale", capace di generare pratiche attiviste collettive nei margini urbani. Il secondo estende l'approccio a una scala transnazionale, sviluppando una piattaforma di apprendimento queer che riconfigura territori, saperi e ruoli educativi attraverso strumenti di co-creazione e governance partecipata. Infine, il contributo discute criticamente tensioni e limiti, tra cui il rischio di *tokenismo*, la riproduzione di bias nelle infrastrutture digitali e il confronto con logiche istituzionali verticali. L'insieme dei risultati suggerisce che il design, quando attivato attraverso metodologie *queer*, possa produrre non solo rappresentazioni ma mondi: futuri condivisi, plurali e trasformativi.

219

Il contesto di riferimento:

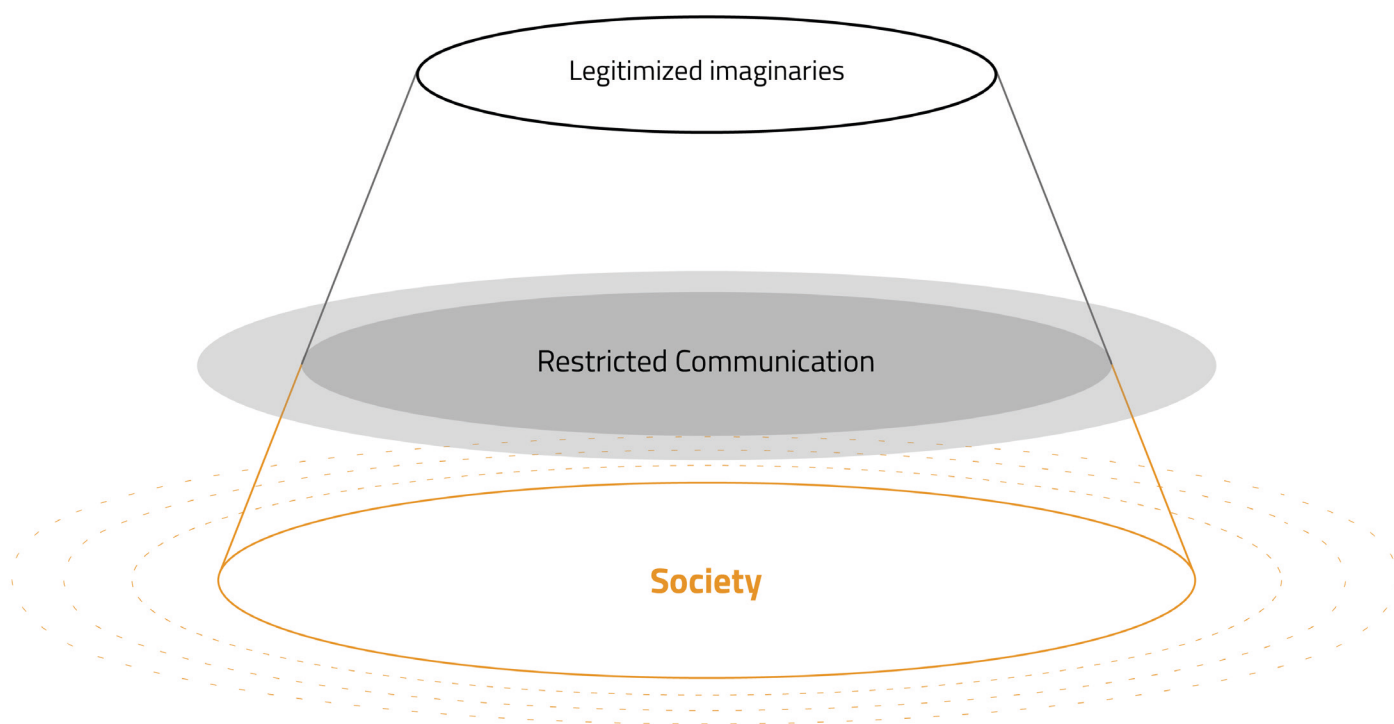
design e comunità in trasformazione

Negli ultimi anni il design, ed in particolare il communication design, è tornato al centro di un dibattito che ne evidenzia la natura profondamente politica. La comunicazione, infatti, appare oggi come uno dei principali terreni di conflitto culturale, poiché partecipa alla costruzione degli immaginari pubblici e alla definizione di ciò che viene considerato visibile, dicibile o legittimo in una società. Come si evidenzia anche nell'immagine ④ le norme non sono semplicemente regole astratte ma piuttosto dispositivi che orientano i corpi nello spazio pubblico e ne definiscono la legittimità (Ahmed, 2006).

In questo scenario la comunità *queer* mostra chiaramente come la produzione simbolica non sia mai neutrale: i loro corpi e le loro narrazioni sono stati storicamente sottoposti a forme di marginalizzazione, invisibilizzazione e patologizzazione, che hanno poi trovato espressione anche nei linguaggi visivi e nelle infrastrutture comunicative.

La ricerca presentata si colloca, quindi, in una zona di tensione nella quale il design emerge - in particolare in questo contesto - come una pratica capace non solo di tradurre valori, ma di trasformarli; costruendo, attraverso l'open design e metodologie *queer-informed*, infrastrutture culturali generative in grado di rafforzare l'attivismo e promuovere nuove forme di partecipazione. Il punto di partenza è una domanda: *in che modo il design può contribuire a superare la logica rappresentazionale - spesso estetizzante o commerciale - che domina la comunicazione, per trasformarsi in un dispositivo di attivazione sociale?* L'ipotesi che guida la ricerca ④ è che il design, inteso come pratica culturale e politica, possa diventare un dispositivo di *world-building* (Escobar, 2018), capace di generare nuove relazioni, narrazioni e infrastrutture sociali. L'open design rappresenta un'opportunità per attuare questa visione: esso permette di distribuire agency, aprire processi e costruire strumenti comunicativi replicabili dalla comunità, contribuendo alla diffusione di forme di attivismo resilienti e situate.

Hierarchical Cone of closed Communication Systems



①

Irene Fiesoli, Cono gerarchico dei sistemi comunicativi chiusi, rappresentazione grafica della struttura comunicativa chiusa che seleziona, filtra e gerarchizza gli immaginari sociali considerati legittimi, 2025.

Irene Fiesoli, Hierarchical Cone of closed Communication Systems, graphic representation of a closed communicative structure that selects, filters, and hierarchizes the social imaginaries considered legitimate, 2025.

Genealogie teoriche: queer theory, open design e pratiche di resistenza

Il presente contributo si colloca all'interno di una genealogia teorica che intreccia *queer theory*, open design e pedagogie critiche, assumendo il *queer* non come categoria identitaria o ambito tematico, ma come postura critica, epistemologica e politica. In questa prospettiva, il *queer* opera come dispositivo di interrogazione delle norme che regolano la produzione di soggettività, di immaginari e di conoscenza, rendendo visibili i meccanismi di esclusione e naturalizzazione che attraversano i sistemi culturali e progettuali. A partire dalle elaborazioni della *queer theory*, il *queer* viene inteso come una pratica di disarticolazione dei binarismi e delle strutture di potere che definiscono ciò che è considerato legittimo, rappresentabile o desiderabile. La *queer theory* offre un quadro concettuale essenziale per comprendere la tensione politica alla base di questa ricerca.

221

Sin dagli studi pionieristici di Judith Butler, la teoria *queer* ha evidenziato il carattere performativo e normativo delle identità, mostrando come esse siano costantemente prodotte e regolate da sistemi di potere (Butler, 1990). Parallelamente, José Esteban Muñoz (2009) ha proposto l'idea di un *queer futurity*, una dimensione utopica che non riguarda semplicemente l'identità sessuale, ma la possibilità di immaginare forme di vita dissidenti e collettive. In questo senso, il *queer* non è una categoria ma un processo: un movimento verso ciò che ancora non esiste. Tale visione si integra efficacemente con il design critico e speculativo, che Dunne e Raby (2013) hanno definito come una pratica orientata alla costruzione di scenari e futuri alternativi, capaci di destabilizzare l'ordine dominante. Piuttosto che orientarsi a una progettazione per soggettività *queer*, il contributo propone una progettazione *queer-informed*, ovvero capace di assumere l'instabilità, la pluralità e la contraddizione come risorse progettuali.

In questo senso, il *queer* diventa una lente attraverso cui ripensare il design come pratica situata e trasformativa, che non si limita a rappresentare il mondo, ma contribuisce attivamente a costruirlo. Nel campo del design della comunicazione, tale posizionamento implica un superamento dell'idea di design come strumento neutrale o puramente funzionale. Il design è qui concepito come atto politico e pedagogico, in grado di modellare immaginari, comportamenti e relazioni sociali ②.

Il design - o potremmo anche dire il *Queer Design* (Voss, 2020) - diviene così un terreno di resistenza e immaginazione politica, in cui gli artefatti non sono solo oggetti ma strumenti per problematizzare e trasformare il reale. Il *Queer Design* non si esaurisce quindi nella produzione di artefatti inclusivi, ma si configura come processo critico che mette in discussione le norme estetiche, comunicative e produttive che strutturano il campo progettuale, aprendo spazi per forme alternative di agency e partecipazione. In questo quadro si inserisce l'asse teorico delle pedagogie critiche - in particolare quelle di Paulo Freire (1970) e Bell Hooks (1994) - intese come pratiche orientate all'emancipazione, alla consapevolezza e alla trasformazione sociale. Le pedagogie critiche, a partire da approcci che concepiscono l'educazione come pratica di libertà e come processo di coscientizzazione, offrono un riferimento fondamentale per ripensare il progetto non solo come produzione di output, ma come processo di apprendimento collettivo. L'apprendimento è qui inteso come esperienza situata, relazionale e trasformativa, in cui soggettività e contesti si co-costruiscono attraverso il fare progettuale.

Il dialogo tra *queer theory* e pedagogie critiche consente di concepire il design come spazio di formazione attiva, in cui il co-design diventa un dispositivo pedagogico capace di attivare forme di agency individuale e collettiva. Attraverso pratiche partecipative e immersive, il progetto favorisce la costruzione di soggettività critiche, in grado non solo di leggere il contesto, ma di intervenire su di esso. In questo senso, il design assume una funzione educativa che non mira alla trasmissione di contenuti, bensì alla produzione di consapevolezza, di senso critico e di capacità trasformativa. L'incontro tra queste prospettive e il paradigma dell'open design, inteso secondo il lavoro di Fuad-Luke (2009) come infrastruttura collaborativa, aperta e redistributiva, permette di articolare un approccio progettuale che mette al centro la co-produzione culturale, la trasparenza dei processi e la possibilità di adattamento situato. Il design non produce più soluzioni chiuse, ma frameworks dinamici, repertori condivisi e risorse che la comunità può ritoccare, modificare, ampliare.

L'open design rappresenta il punto di convergenza operativa di questi assi teorici. Fondato su principi di apertura dei processi, condivisione dei saperi e accessibilità, l'open design costituisce una pratica pedagogica e politica che mette in discussione modelli progettuali chiusi e gerarchici. L'apertura diventa così uno strumento per redistribuire l'agency progettuale, valorizzare saperi situati e costruire infrastrutture culturali generative. In questa prospettiva, l'open design non è soltanto una metodologia, ma un ambiente di apprendimento continuo che abilita processi di *world-building* condiviso.

Questa genealogia teorica consente dunque di posizionare il progetto come una pratica di *design queer-informed* e pedagogicamente orientata, in cui teoria, metodo e azione progettuale si intrecciano. Il queer, le pedagogie critiche e l'open design non costituiscono ambiti separati, ma concorrono a definire un approccio progettuale che assume la trasformazione culturale come obiettivo e il processo partecipativo come strumento privilegiato per la sua attivazione.

Metodologia: co-design immersivo e infrastrutture partecipative

La metodologia adottata ③ è fondata sull'idea che il design non sia semplicemente una pratica formale, ma un processo situato che coinvolge corpi, immaginari e territori. Il co-design immersivo rappresenta, in questo senso, la chiave operativa della ricerca: esso non si limita a coinvolgere la comunità come portatrice di bisogni, ma la riconosce come generatrice di conoscenza e come agente trasformativo. Il processo progettuale assume una forma non lineare e ricorsiva.

Le soluzioni emergono dall'incontro tra vissuti, visioni e competenze eterogenee, attraverso sessioni di co-design, momenti performativi, workshop esperienziali e attività di mappatura critica dei territori. Questa ricorsività produce ciò che Manzini (2015) definisce "infrastrutture abilitanti", ossia sistemi aperti che continuano ad evolversi oltre il tempo del progetto (Manzini 2015). Parallelamente, l'apertura dei risultati - intesa non solo come licenza open-source, ma come postura epistemica - permette di costruire repertori comunicativi, toolkit, archivi di pratiche e risorse visive che possono essere riutilizzati e adattati dalla comunità. La replicabilità non è pensata come standardizzazione, ma come possibilità generativa: ogni contesto ridà forma ad un nuovo modello innovativo e maggiormente sostenibile.

222

Progetti di ricerca come casi studio sperimentali applicativi

Il festival *Queer Generative Futures* e il percorso formativo *Queering Learning*, rappresentano due prime sperimentazioni dell'impianto teorico-metodologico trattato nel presente contributo, che nasce dalla consapevolezza che le comunità *queer* - pur caratterizzate da una forte capacità di auto-organizzazione - dispongono raramente di infrastrutture comunicative e culturali progettate in modo condiviso e capaci di promuovere azioni collettive durature. I due progetti, dunque, si articolano e provano a seguire alcune delle roadmap principali emerse dall'analisi precedente e si articolano tra loro in modo armonico ④.

Queer Generative Futures: dal margine al modello generativo

Il progetto *Queer Generative Futures* nasce dall'urgenza di costruire nuove forme di attivismo *transfemminista queer intersezionale* che vadano oltre la semplice rappresentazione simbolica, trasformandosi in azioni concrete, diffuse e partecipative. In un contesto europeo dove spesso mancano reti sociali attive e un supporto politico efficace alle comunità LGBTQIA+, l'iniziativa si pone come catalizzatore di pratiche *glocali* in grado di reinterpretare l'attivismo sperimentando pratiche non gerarchiche, peer to peer, intersezionali e decolonizzate. Il progetto *Queer Generative Futures* si sviluppa a partire dalla costruzione di un framework dinamico per attivare processi di collective decision-making e per la progettazione di festival *queer*, intesi non come eventi isolati ma come strumenti di "agopuntura sociale", capaci di generare impatti tangibili nelle comunità locali e di ispirare forme di attivismo replicabili in altri contesti.

Attraverso un approccio di open e co-design, il progetto intende sviluppare un ecosistema generativo capace di attivare processi dal basso per la creazione di esperienze culturali trasformative: un festival diffuso, articolato in esperienze immersive e site-specific, che si strutturerà come piattaforma partecipativa di sperimentazione sociale. Questo modello, che parte da luoghi - fisici e simbolici - periferici, marginali e *queer* si propone di risignificare lo spazio pubblico e le narrazioni collettive attraverso pratiche artistiche ibride, azioni performative, momenti formativi e spazi di confronto aperti.

Le esperienze immersive, pensate per stimolare un coinvolgimento diretto e sensoriale, agiscono come dispositivi di rottura e consapevolezza, contrapponendosi a strategie di sensibilizzazione superficiali o performative. La progettazione delle attività è aperta ad artiste, attiviste, designer e comunità, attraverso sessioni di co-design che esplorano temi chiave come: Cos'è l'attivismo oggi? Quali forme può prendere? Come possono collaborare e dialogare diverse forme di attivismo? Come trasformiamo le pratiche individuali in azioni collettive? Come possiamo alimentarlo per rendere l'effetto e l'impatto più duraturo nel lungo termine pur rimanendo permeabili alle trasformazioni socio-culturali? In che modo possiamo riappropriarci dello spazio urbano per renderlo più inclusivo? L'obiettivo è superare l'approccio verticale e centralizzato alla produzione culturale per dar vita a un processo orizzontale, fluido, in grado di espandersi e adattarsi alle diversità territoriali e culturali. A supporto del sistema generativo verrà sviluppata una piattaforma digitale per la condivisione, validazione e disseminazione delle risorse progettate (toolkit di comunicazione, pratiche artistiche, esperienze replicate,

archivi aperti), che fungerà da archivio vivente delle azioni e da strumento decisionale per il coordinamento delle attività. Questo strumento sarà co-progettato per essere accessibile, inclusivo e capace di contrastare i bias di genere ancora presenti nei sistemi digitali odierni e non solo.

L'evento pilota - output del progetto - sarà caratterizzato da una pluralità di festival, strettamente interconnessi tra di loro, che si svolgeranno ai margini delle città dei soggetti partner del progetto. La scelta di collocare gli eventi di ogni singola declinazione del festival ai margini delle città metropolitane deriva non solo dalla volontà di decentralizzare ma soprattutto dal fatto che il margine è la rappresentazione del luogo-cerniera, aperto, fertile, informale e intersezionale. L'obiettivo di questo festival diffuso sarà quello di testare sul campo il framework ideato e di generare un primo ciclo di contenuti e pratiche attiviste co-create. Il festival includerà una fase di osservazione e validazione, utile a raccogliere feedback dalla comunità locale e generare un piano di follow-up scalabile, per diffondere il modello a livello europeo.

Queering Learning: design, pedagogie queer e piattaforme transnazionali

Il passaggio dalla dimensione territoriale a quella educativa si concretizza in *Queering Learning*, un progetto che estende la sperimentazione a una scala transnazionale attraverso una piattaforma di apprendimento *queer*. *Queering Learning* si configura come un percorso formativo e progettuale rivolto a soggettività e contesti educativi interessati a sperimentare pratiche di apprendimento critico attraverso il design.

Il potenziale target di riferimento include, in particolare, studente e docenti in ambito design, arti visive e comunicazione, educatore e formatore attivo in contesti non formali, operatore culturali, nonché attivista e membri di comunità *queer* coinvolti in processi di produzione culturale e educativa. Il progetto è pensato per essere adattabile a diversi contesti - istituzionali, indipendenti o comunitari - mantenendo una forte attenzione alla dimensione situata dell'apprendimento. L'obiettivo di *Queering Learning* non è la trasmissione di contenuti predefiniti, ma l'attivazione di processi di consapevolezza critica e agency collettiva.

In questa nuova configurazione, la metodologia descritta nei capitoli precedenti non viene semplicemente trasferita, ma riorganizzata criticamente: i territori diventano ambienti didattici e pratiche di co-design si trasformano in dispositivi pedagogici capaci di generare consapevolezza critica, agency collettiva e forme di

apprendimento situato; il design viene assunto come dispositivo pedagogico, capace di mettere in discussione norme, linguaggi e immaginari dominanti, e di favorire la costruzione condivisa di saperi.

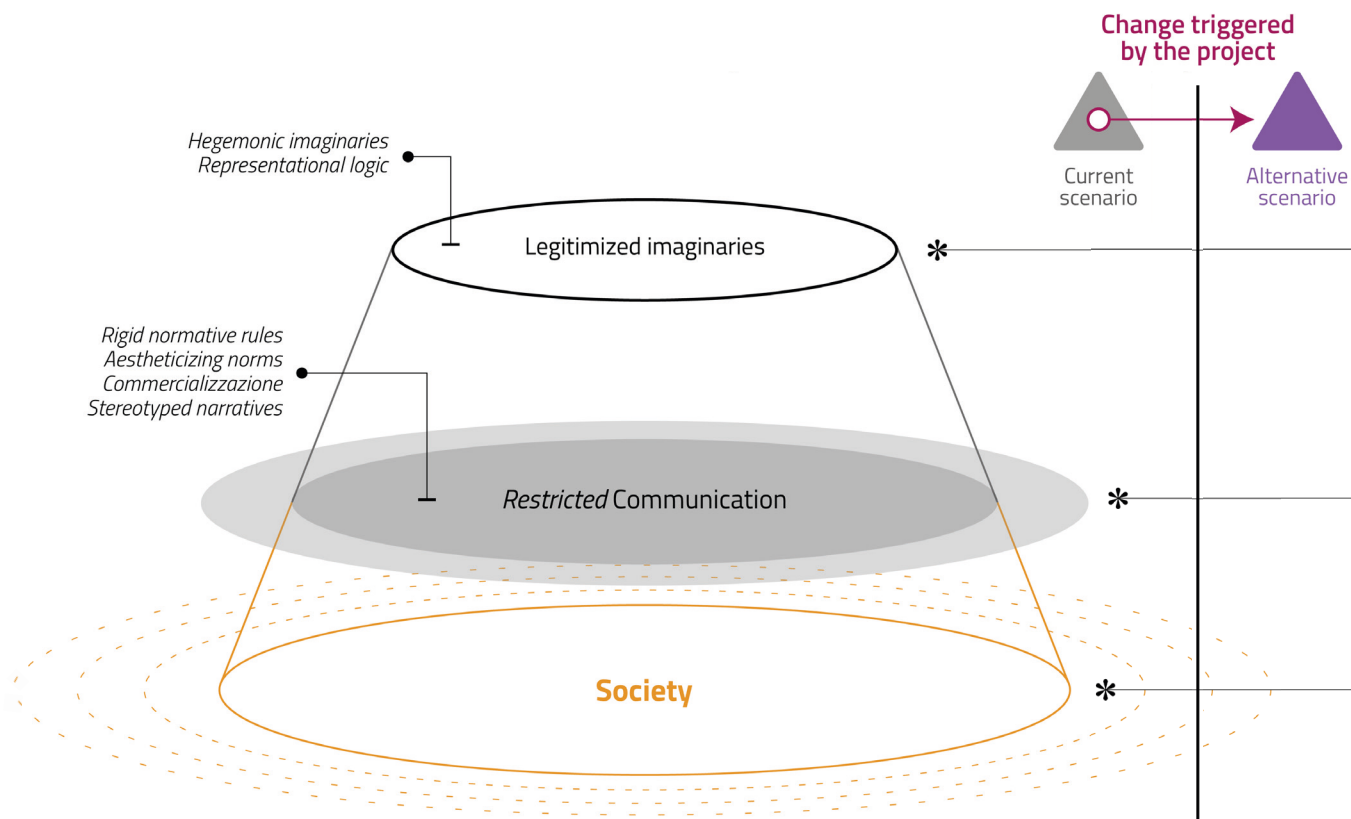
Il percorso formativo non si limita a incorporare tematiche *queer*, ma assume una *postura queer*, si articola attraverso pratiche di co-design immersivo, in cui l'apprendimento avviene mediante l'esperienza, la riflessione critica e la produzione progettuale collettiva, mettendo in discussione gerarchie, ruoli, linguaggi e assetti istituzionali propri del mondo universitario.

Dal punto di vista operativo, *Queering Learning* può concretizzarsi attraverso una serie di pratiche formative esemplificative, tra cui: workshop esperienziali basati su esercizi di mappatura critica dei contesti educativi e culturali, finalizzati a rendere visibili dinamiche di esclusione, gerarchie implicite e norme non dichiarate; laboratori di co-design orientati alla progettazione di dispositivi pedagogici *queer-informed* (toolkit didattici, format di laboratorio, risorse visive e narrative), sviluppati a partire dai bisogni e dalle esperienze dei partecipanti; sessioni di *world-building* educativo, in cui i partecipanti sono invitati a immaginare e prototipare scenari formativi alternativi, capaci di integrare pratiche di inclusione, pluralità e auto-determinazione; momenti di riflessione collettiva, intesi come spazi di rielaborazione critica dell'esperienza, in cui il processo di apprendimento viene reso esplicito e condiviso.

La gestione di tutta la struttura formativa è supportata da una piattaforma digitale, configurata allo stesso tempo come un archivio dinamico, uno spazio di co-creazione e uno strumento di governance partecipata. Al suo interno confluiscono moduli formativi, risorse visive, toolkit metodologici, narrazioni, pratiche artistiche e materiali di analisi dagli ambiti tematico-didattici coinvolti. Tale infrastruttura non è un semplice repository, ma un luogo liminale tra istituzione e attivismo, un'interfaccia capace di ibridare formazione accademica, pratiche *community-based* e processi di autoformazione *queer*. Attraverso questo dispositivo, l'Università viene ripensata come spazio plurale, permeabile e situato, in linea con le pedagogie trasformative, le teorie della conoscenza incarnata e i modelli di apprendimento distribuito e *peer-to-peer*.

Attraverso queste pratiche, *Queering Learning* mira a costruire territori didattici sperimentali, intesi non come spazi chiusi o modelli prescrittivi, ma come ambienti di apprendimento aperti, replicabili e adattabili. In questo senso, il percorso formativo si propone come un'infrastruttura abilitante che consente ai partecipanti di sviluppare competenze critiche, progettuali e relazionali, rafforzando la capacità di leggere e trasformare il contesto in cui operano.

Hierarchical Cone of closed Communication Systems

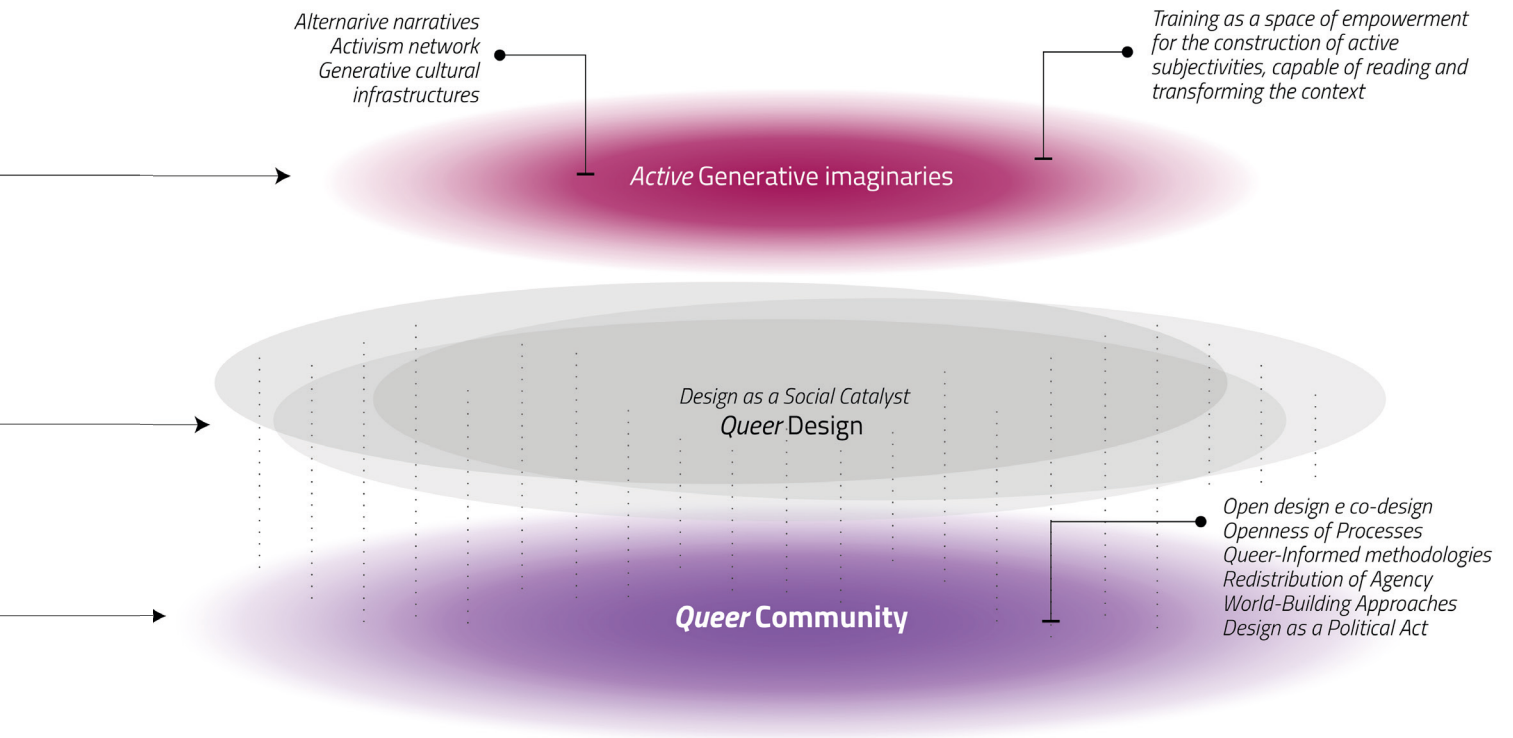


②

Irene Fiesoli, *The Queer Blooming Cone*,
 Processo generativo di ribaltamento degli
 immaginari legati alla comunicazione chiusa
 mediante pratiche queer di co-design che
 attivano scenari alternativi e infrastrutture
 culturali generative, 2025.

*Irene Fiesoli, The Queer Blooming Cone, generative
 process of overturning imaginaries linked to closed
 communication through queer co-design practices
 that activate alternative scenarios and generative
 cultural infrastructures, 2025.*

The Queer Blooming Cone



Queering Learning si colloca quindi all'intersezione tra pedagogie critiche, pratiche di co-design e approcci *queer-informed*, configurandosi come un dispositivo educativo che utilizza il design non solo come strumento, ma come pratica di emancipazione e trasformazione culturale. In questo quadro, il design assume un ruolo eminentemente pedagogico: diventa una pratica attivista capace di costruire conoscenza attraverso l'esperienza, la riflessione condivisa e la trasformazione dei contesti. Il design funziona come lente critica e come strumento operativo, permettendo di strutturare percorsi di apprendimento che non si esauriscono nella produzione di artefatti, ma generano nuove possibilità di cittadinanza culturale e di critica sociale. La progettazione di processi e strumenti comunicativi non rappresenta dunque la finalità del percorso, ma la condizione attraverso cui studenti, attivisti* e comunità elaborano forme alternative di presenza nello spazio pubblico, ridefiniscono i confini del sapere e producono futuri *queer* collettivamente orientati.

Discussione critica e conclusioni: tensioni, limiti e potenzialità di futuri queer

La relazione tra design e attivismo *queer*, pur offrendo notevoli opportunità, presenta anche tensioni che devono essere affrontate criticamente. Una criticità centrale è il rischio di tokenismo, inteso come l'inclusione solo apparente delle soggettività marginalizzate (ad esempio quelle *queer*), che restano nel concreto prive di reale potere decisionale. Come osserva Costanza-Chock (2020), molte pratiche di design partecipativo producono infatti un'inclusione solamente performativa che non modifica realmente le strutture decisionali. Nei progetti *queer* questo rischio è amplificato, poiché la visibilità concessa alle comunità LGBTQIA+ è spesso simbolica e non accompagnata da una reale redistribuzione del potere. Per evitarlo, è necessario non ridurre la comunità a fonte di testimonianze o a ospite di attività già definite.

Ma al contrario, come per *Queer Generative Futures* e *Queering Learning*, pensare la partecipazione come un mezzo per consentire alla comunità di orientare priorità, contenuti e governance. Superare il tokenismo significa garantire che la presenza *queer* sia strutturale e trasformativa, condizione essenziale per stimolare la produzione di infrastrutture culturali durature e futuri condivisi.

Un secondo elemento critico riguarda le piattaforme digitali. Anche gli strumenti open-source, infatti, possono riprodurre bias di genere o di accesso,

se non vengono progettati attraverso un processo di critica sistemica delle infrastrutture tecnologiche. Infine, la tensione con le istituzioni rimane centrale: introdurre pratiche *queer* in università e enti pubblici significa spesso confrontarsi con logiche amministrative verticali e con procedure che faticano a riconoscere la complessità delle differenze. Queste tensioni, tuttavia, non rappresentano ostacoli, ma luoghi di trasformazione. Sono esse a rendere il design uno spazio politico: un campo in cui emergono fratture, conflitti e possibilità di reimmaginazione delle relazioni sociali.

Le precedenti riflessioni sui limiti dei progetti presentati rendono necessario affrontare la scelta intenzionale di non adottare un modello di governance centralizzato, coerente con un approccio *queer-informed* e con i principi dell'open design. Se da un lato tale scelta favorisce processi orizzontali, situati e partecipativi, dall'altro solleva interrogativi rilevanti in termini di fattibilità operativa, continuità e sostenibilità nel tempo, in particolare per progetti che ambiscono a generare ecosistemi culturali e formativi duraturi. L'assenza di una governance definita comporta una tensione tra apertura dei processi e necessità di coordinamento e cura delle infrastrutture progettuali attivate; limite che non viene inteso come una mancanza da colmare, ma come uno spazio di sperimentazione aperto, un'opportunità che invita a esplorare forme di governance distribuita, temporanea e comunitaria, capaci di emergere dai contesti e dalle comunità coinvolte. In questa prospettiva, la sostenibilità dei progetti non è garantita a priori, ma si costruisce nel tempo come un processo relazionale e culturale, fondato sull'uso, sull'appropriazione e sulla cura condivisa dei dispositivi progettuali.

Concludendo, il percorso qui delineato mostra come il design possa diventare un agente attivo nella costruzione di futuri *queer*. Attraverso l'open design, il co-design immersivo e le pedagogie critiche, è possibile generare infrastrutture culturali che superano la logica dell'emergenza o dell'evento, orientandosi verso processi di lunga durata, capaci di produrre trasformazioni sistemiche. Le "tracce al margine" generate da *Queer Generative Futures* e *Queering Learning* costituiscono le prime manifestazioni di un ecosistema culturale in divenire: un organismo aperto, adattabile, plurale, che cresce attraverso la partecipazione e la cura. La sfida è continuare a nutrire questo ecosistema affinché possa produrre non solo simboli, ma infrastrutture. Non solo rappresentazioni, ma mondi e futuri condivisi.

DESIGN ACTIVISM FOR QUEER FUTURES OPEN DESIGN, CO-DESIGN, AND CRITICAL PEDAGOGIES FOR PARTICIPATORY PROCESSES OF SOCIAL INNOVATION AND CULTURAL TRANSFORMATION

*Design Activism, Queer, Transformative Design,
Open Design, Social Innovation*

227

Abstract

The contribution examines the role of design – particularly communication design – as a political practice capable of generating queer cultural infrastructures through open, participatory, and situated methodologies. In a context in which communication actively produces and regulates public imaginaries, the research explores how open design and *queer-informed* perspectives can move beyond representational logics, transforming design into a device for social activation. The theoretical framework brings together *queer theory*, open design, and critical pedagogies, framing design both as a *world-building* process and as an educational practice oriented toward *empowerment* and the co-production of knowledge.

The methodology is grounded in immersive co-design, understood as a recursive and community-driven process through which solutions, narratives, and context-sensitive resources emerge. From this perspective, design enables the production of infrastructures, toolkits, dynamic archives, and open communicative repertoires conceived to sustain long-term forms of activism.

Two project-based research trajectories – *Queer Generative Futures and Queering Learning* – are presented as illustrative models. The former proposes a distributed festival as a form of “social acupuncture,” capable of activating collective activist practices in urban margins. The latter extends the approach to a transnational scale through a queer

learning platform that reconfigures territories, knowledges, and educational roles via co-creation and participatory governance. Finally, the contribution critically addresses key tensions and limitations, including the risk of *tokenism*, the reproduction of bias within digital infrastructures, and the challenges posed by vertical institutional logics. Overall, the paper argues that design, when activated through *queer* methodologies, can produce not only representations but worlds: shared, plural, and transformative futures.

Reference context: design and communities in transformation

In recent years, design – and particularly communication design – has returned to the center of a debate that highlights its profoundly political nature. Communication today emerges as one of the main arenas of cultural conflict, as it actively participates in the construction of public imaginaries and in defining what is considered visible, sayable, or legitimate within society. As also illustrated in ①, norms are not merely abstract rules but rather dispositifs that orient bodies within public space and determine their legitimacy (Ahmed, 2006).

Within this scenario, *queer* communities clearly reveal how symbolic production is never neutral: their bodies and narratives have historically been subjected to marginalization, invisibilization, and pathologization, processes that have also materialized within visual languages and communicative infrastructures. The research presented here situates itself within this zone of tension, where design – particularly in this context – emerges as a practice capable not only of translating values, but of transforming them. Through open design and *queer-informed* methodologies, design can construct generative cultural infrastructures that strengthen activism and foster new forms of participation. The starting point of this research is a central question: *how can design move beyond the representational logic – often aestheticized or commercial – that dominates communication, and instead become a device for social activation?*

The guiding hypothesis of the research ② is that design, understood as a cultural and political practice, can operate as a device of *world-building* (Escobar, 2018), capable of generating new relationships, narratives, and social infrastructures. Open design represents a key opportunity to enact this vision: by distributing agency, opening processes, and constructing communicative tools that can be replicated and adapted by communities, it contributes to the diffusion of resilient, situated forms of activism.

Theoretical genealogies: queer theory, open design, and practices of resistance

This contribution is situated within a theoretical genealogy that interweaves *queer theory*, open design, and critical pedagogies, approaching the *queer* not as an identity category or thematic field, but as a critical, epistemological, and political stance. From this perspective, the *queer* functions as a dispositif that interrogates the norms regulating the production of subjectivities, imaginaries, and knowledge, making visible the mechanisms of exclusion and naturalization embedded within cultural and design systems. Drawing from *queer theory*, the *queer* is understood as a practice of disarticulating binaries and power structures that define what is considered legitimate, representable, or desirable. *Queer theory* provides an essential conceptual framework for understanding the political tension underlying this research.

228

Since Judith Butler's seminal work, *queer theory* has highlighted the performative and normative nature of identities, showing how they are continuously produced and regulated by power systems (Butler, 1990). In parallel, José Esteban Muñoz (2009) introduced the concept of *queer futurity* – a utopian dimension that extends beyond sexual identity to encompass the possibility of imagining dissident, collective forms of life. In this sense, the *queer* is not a category but a process: a movement toward what does not yet exist. This vision aligns effectively with critical and speculative design, which Dunne and Raby (2013) describe as a practice oriented toward constructing alternative scenarios and futures capable of destabilizing the dominant order.

Rather than proposing design for *queer* subjectivities, this contribution advances a *queer-informed design approach*, one that embraces instability, plurality, and contradiction as design resources. Here, the *queer* becomes a lens through which design is rethought as a situated and transformative practice – one that does not merely represent the world but actively participates in its construction. Within communication design, this positioning implies moving beyond the notion of design as a neutral or purely functional tool. Design is instead conceived as a political and pedagogical act capable of shaping imaginaries, behaviors, and social relations ②. Design – or what might also be termed *Queer Design* (Voss, 2020) – thus becomes a terrain of resistance and political imagination, where artifacts are not simply objects but instruments for problematizing

and transforming reality. *Queer Design* does not limit itself to producing inclusive artifacts; rather, it operates as a critical process that challenges the aesthetic, communicative, and productive norms structuring the design field, opening spaces for alternative forms of agency and participation. Within this framework, the axis of critical pedagogies – particularly those articulated by Paulo Freire (1970) and bell hooks (1994) – plays a central role. These pedagogies, grounded in emancipation, critical awareness, and social transformation, offer a key reference for rethinking design not merely as the production of outputs but as a process of collective learning. Learning is understood here as a situated, relational, and transformative experience, in which subjectivities and contexts are co-constructed through design practice.

The dialogue between *queer theory* and critical pedagogies enables design to be conceived as a space of active formation, where co-design becomes a pedagogical dispositif capable of activating individual and collective agency. Through participatory and immersive practices, design fosters the construction of critical subjectivities able not only to read contexts but to intervene within them. In this sense, design assumes an educational function oriented not toward content transmission, but toward the production of critical awareness, reflexivity, and transformative capacity. This perspective converges with the paradigm of open design, understood following Fuad-Luke (2009) as a collaborative, open, and redistributive infrastructure. Open design enables an approach centered on cultural co-production, process transparency, and situated adaptability. Design no longer delivers closed solutions but dynamic frameworks, shared repertoires, and resources that communities can modify, expand, and reconfigure.

Open design thus represents the operational point of convergence of these theoretical axes. Grounded in principles of process openness, knowledge sharing, and accessibility, open design functions as both a pedagogical and political practice that challenges closed and hierarchical design models. Openness becomes a tool for redistributing design agency, valuing situated knowledges, and constructing generative cultural infrastructures. From this standpoint, open design is not merely a methodology but a continuous learning environment that enables shared *world-building* processes. This theoretical genealogy positions the project as a *queer-informed* and pedagogically oriented design practice, in which theory, method, and design action are deeply intertwined. *Queer theory*, critical pedagogies, and open design are not separate domains but

collectively define an approach that takes cultural transformation as its objective and participatory processes as its primary means of activation.

Methodology: immersive co-design and participatory infrastructures

The adopted methodology ③ is grounded in the understanding of design not as a purely formal practice, but as a situated process involving bodies, imaginaries, and territories. Immersive co-design constitutes the core operational strategy of the research: it does not simply involve communities as bearers of needs, but recognizes them as producers of knowledge and agents of transformation. The design process assumes a non-linear and recursive structure. Solutions emerge through the encounter of lived experiences, visions, and heterogeneous competencies, facilitated by co-design sessions, performative moments, experiential workshops, and practices of critical territorial mapping. These recursive dynamic produces what Manzini (2015) defines as enabling infrastructures – open systems that continue to evolve beyond the temporal boundaries of the project itself.

Simultaneously, the openness of outcomes – understood not only in terms of open-source licensing but as an epistemic stance – enables the construction of communicative repertoires, toolkits, archives of practices, and visual resources that can be reused and adapted by communities.

229

Replicability is not conceived as standardization, but as a generative possibility, whereby each context reshapes the model into a new, locally grounded, and more sustainable configuration.

Research projects as experimental case studies

The *Queer Generative Futures* festival and the *Queering Learning* educational pathway represent two initial experimental applications of the theoretical – methodological framework outlined in this contribution. Both projects arise from the awareness that *queer* communities – despite their strong capacity for self-organization – often lack shared, collaboratively designed communicative and cultural infrastructures capable of sustaining long-term collective action. The two projects articulate and complement one another, following the main roadmaps emerging from the preceding analysis ④.

Queer Generative Futures: from the margin to a generative model

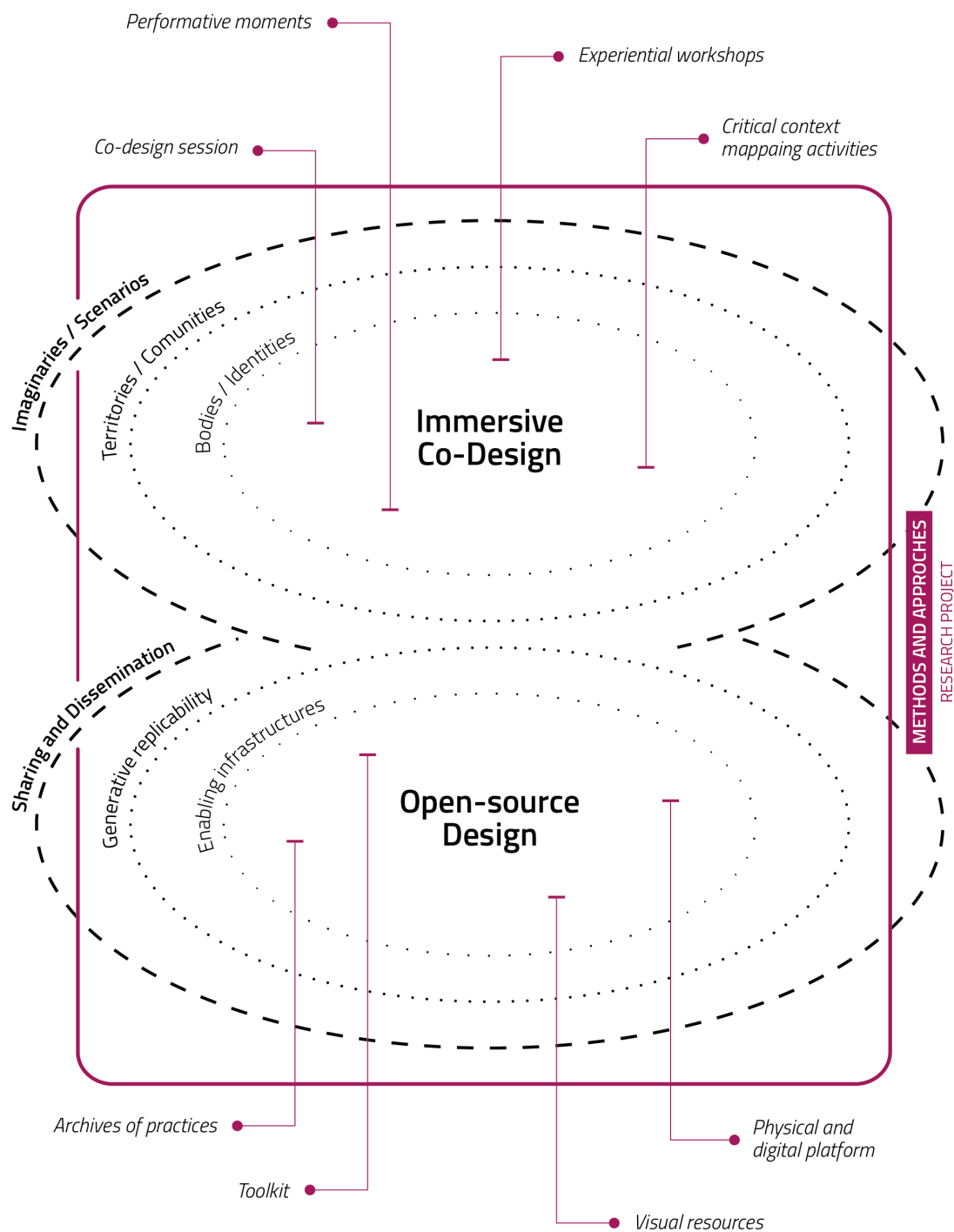
Queer Generative Futures emerges from the urgency to construct new forms of *intersectional transfeminist queer* activism that move beyond symbolic representation and

translate into concrete, distributed, and participatory action. Within a European context where active social networks and effective political support for LGBTQIA+ communities are often lacking, the initiative operates as a catalyst for *glocal* practices that reinterpret activism through non-hierarchical, peer-to-peer, intersectional, and decolonized approaches.

The project develops through the construction of a dynamic framework designed to activate collective decision-making processes and to support the design of *queer* festivals conceived not as isolated events, but as tools of “social acupuncture” capable of generating tangible impacts within local communities and inspiring replicable activist practices in other contexts. Through open and co-design approaches, the project aims to create a generative ecosystem that activates bottom-up processes for producing transformative cultural experiences: a distributed festival structured through immersive and site-specific experiences, functioning as a participatory platform for social experimentation. Starting from peripheral, marginal, and *queer* spaces – both physical and symbolic – the model seeks to re-signify public space and collective narratives through hybrid artistic practices, performative actions, educational moments, and open spaces for dialogue.

Immersive experiences are designed to foster direct, sensory engagement, acting as dispositifs of rupture and critical awareness in opposition to superficial or performative awareness-raising strategies. The design of activities is open to artists, activists, designers, and communities through co-design sessions addressing key questions such as:
What is activism today? What forms can it take?
How can different activist practices collaborate and dialogue?
How can individual practices be transformed into collective action? How can activism be sustained over time while remaining responsive to socio-cultural transformations?
How can urban space be reclaimed and reimagined as inclusive?

The aim is to overcome vertical and centralized models of cultural production in favor of a horizontal, fluid process capable of expanding and adapting to diverse territorial and cultural contexts. To support this generative system, a digital platform will be developed for sharing, validating, and disseminating designed resources (communication toolkits, artistic practices, replicated experiences, open archives). The platform will function both as a living archive and as a decision-making tool for coordinating activities. It will be co-designed to ensure accessibility, inclusivity, and the mitigation of gender and access biases still prevalent within contemporary digital systems.



③

Irene Fiesoli, Project methodology: co-design immersivo e open-source design, rappresentazione grafica dell'interazione tra pratiche immersive, approcci partecipativi e processi di open design che genera infrastrutture abilitanti, repertori condivisi e risorse replicabili all'interno dei progetti di ricerca presentati, 2025.

Irene Fiesoli, Project methodology: co-design immersivo e open-source design, graphic representation of the interaction between immersive practices, participatory approaches, and open design processes that generate enabling infrastructures, shared repertoires, and replicable resources within the presented research projects, 2025.

The project's pilot output will consist of a plurality of interconnected festivals hosted at the margins of partner cities. The choice to locate events at urban margins is not only driven by decentralization but by recognizing the margin as a hinge-space: open, fertile, informal, and intersectional. The distributed festival will serve to test the proposed framework in situ and to generate an initial cycle of co-created activist content and practices. An observation and validation phase will collect community feedback and inform a scalable follow-up plan aimed at disseminating the model at a European level.

Queering Learning: design, queer pedagogies, and transnational platforms

The transition from territorial to educational dimensions takes shape in *Queering Learning*, a project that extends the experimentation to a transnational scale through a *queer* learning platform.

Queering Learning is conceived as a formative and design-oriented pathway for subjects and educational contexts interested in experimenting with critical learning practices through design.

Its target audience includes, in particular, students and educators in design, visual arts, and communication; educators working in non-formal contexts; cultural operators; activists; and members of *queer* communities engaged in cultural and educational production.

The project is designed to be adaptable across institutional, independent, and community-based contexts, while maintaining strong attention to the situated nature of learning. Its goal is not the transmission of predefined content, but the activation of processes of critical awareness and collective agency.

In this configuration, the methodology outlined in previous sections is not simply transferred but critically rearticulated: territories become learning environments; co-design practices are transformed into pedagogical dispositifs capable of generating critical awareness, collective agency, and situated learning; and design is adopted as a pedagogical device that questions dominant norms, languages, and imaginaries while fostering shared knowledge construction.

The learning pathway does not merely incorporate *queer* themes but adopts a *queer stance*. It unfolds through immersive co-design practices in which learning occurs

through experience, critical reflection, and collective design production, challenging hierarchies, roles, languages, and institutional structures characteristic of academic environments.

Operationally, *Queering Learning* materializes through a range of exemplary educational practices, including: experiential workshops based on critical mapping of educational and cultural contexts to reveal exclusionary dynamics, implicit hierarchies, and unspoken norms; co-design laboratories focused on developing *queer-informed* pedagogical devices (educational toolkits, workshop formats, visual and narrative resources) grounded in participants' lived experiences; educational *world-building* sessions in which participants imagine and prototype alternative learning scenarios integrating inclusion, plurality, and self-determination; and collective reflection moments conceived as spaces for critical re-elaboration of learning experiences.

The entire educational structure is supported by a digital platform functioning simultaneously as a dynamic archive, a space for co-creation, and a tool for participatory governance. It hosts educational modules, visual resources, methodological toolkits, narratives, artistic practices, and analytical materials. This infrastructure is not a simple repository but a liminal space between institution and activism – an interface that hybridizes academic education, *community-based* practices, and *queer* self-education processes. Through this dispositif, the university is reimagined as a plural, permeable, and situated space aligned with transformative pedagogies, embodied knowledge theories, and distributed, *peer-to-peer* learning models.

Through these practices, *Queering Learning* aims to construct experimental educational territories understood not as closed spaces or prescriptive models, but as open, replicable, and adaptable learning environments. The pathway thus functions as an enabling infrastructure that allows participants to develop critical, design, and relational competencies, strengthening their capacity to read and transform their operative contexts. The design of communicative processes and tools therefore does not constitute the ultimate goal of the pathway, but rather the condition through which students, activists, and communities develop alternative forms of presence in the public sphere, redefine the boundaries of knowledge, and collectively produce *queer-oriented* futures.

Critical discussion and conclusions: tensions, limits, and the potential of queer futures

The relationship between design and *queer* activism, while offering significant opportunities, also presents tensions that must be critically addressed. A central

concern is the risk of tokenism, understood as the superficial inclusion of marginalized subjectivities (such as *queer* communities) without granting them real decision-making power. As Costanza-Chock (2020) observes, many participatory design practices result in performative inclusion that fails to transform decision-making structures. In *queer* projects, this risk is amplified, as visibility is often symbolic and not accompanied by genuine power redistribution. Avoiding tokenism requires reframing participation not as consultation but as a means through which communities can actively orient priorities, content, and governance, as exemplified by *Queer Generative Futures* and *Queering Learning*. Overcoming tokenism entails ensuring that *queer* presence is structural and transformative – a necessary condition for producing durable cultural infrastructures and shared futures.

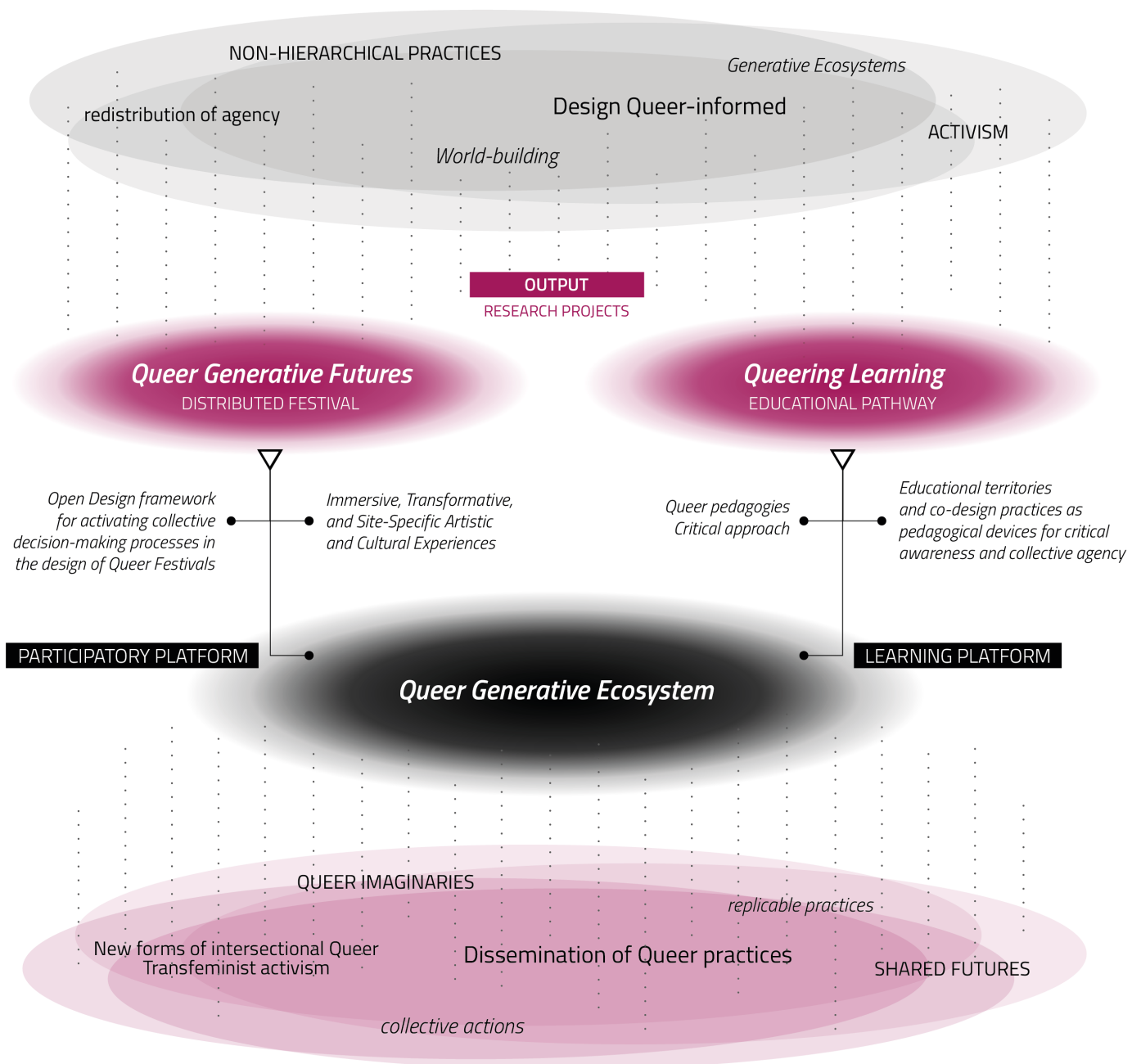
232

A second critical issue concerns digital platforms. Even open-source tools can reproduce gender and access biases if they are not designed through processes of systemic critique of technological infrastructures. Finally, the tension with institutions remains central: introducing *queer* practices within universities and public bodies often entails confronting vertical administrative logics and procedures resistant to complexity and difference. These tensions, however, should not be seen as obstacles but as sites of transformation – spaces where design becomes political, revealing fractures, conflicts, and possibilities for reimagining social relations.

The intentional choice not to adopt centralized governance models, coherent with *queer-informed* and open design principles, further raises questions regarding operational feasibility, continuity, and long-term sustainability. Rather than being perceived as a deficit, this tension is understood as an open experimental space – an invitation to explore distributed, temporary, and community-based forms of governance emerging from contexts and communities themselves. Sustainability is thus not guaranteed a priori but constructed over time as a relational and cultural process rooted in use, appropriation, and shared care of design dispositifs.

In conclusion, this contribution demonstrates how design can become an active agent in the construction of *queer* futures. Through open design, immersive co-design, and critical pedagogies, it is possible to generate cultural infrastructures that move beyond

event-based logics toward long-term processes capable of producing systemic transformation. The “traces at the margins” generated by *Queer Generative Futures* and *Queering Learning* represent early manifestations of an evolving cultural ecosystem – open, adaptable, plural – growing through participation and care. The challenge lies in sustaining this ecosystem so that it can produce not only symbols, but infrastructures; not only representations, but worlds and shared futures.



④ Irene Fiesoli, Struttura Output progetti di ricerca, infografica della struttura dei due output presentati come casi studio della ricerca: il festival diffuso "Queer Generative Futures" e il percorso formativo "Queering Learning", 2025. Irene Fiesoli, Output structure of Research Projects, infographic of the structure of the two outputs presented as research case studies: the distributed festival "Queer Generative Futures" and the educational pathway "Queering Learning", 2025.

REFERENCES

- Ahmed, S. (2020). *Queer phenomenology: Orientations, objects, others*. Duke University Press. <https://www.amazon.com/Queer-Phenomenology-Orientations-Objects-Others-ebook/dp/B00EHNZ2FY>
- Butler, J. (2023). *L'alleanza dei corpi. Note per una teoria performativa dell'azione collettiva*. Trad. Zappino, F. (2023). Nottetempo, Collana "Saggi. Figure". <https://www.amazon.it/Lalleanza-corpi-performativa-dellazione-collettiva/dp/8874526326>
- Butler, J. (2020). Performative acts and gender constitution: An essay in phenomenology and feminist theory. In *Feminist theory reader*. Routledge, pp. 353-361. https://www.amherst.edu/system/files/media/1650/butler_performative_acts.pdf
- Butler, J. (2006). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge. <https://www.amazon.com/Gender-Trouble-Feminism-Subversion-Routledge/dp/0415389550>
- Costanza-Chock, S. (2020). *Design justice: Community-led practices to build the worlds we need*. The MIT Press. <https://www.amazon.com/Design-Justice-Community-Led-Practices-Information/dp/0262043459>
- De Leo, M. (2021). *Queer: storia culturale della comunità LGBT+*. Einaudi. <https://www.amazon.it/Queer-Storia-culturale-della-comunit%C3%A0/dp/8806258109>
- Dunne, A., & Raby, F. (2024). *Speculative Everything, With a new preface by the authors: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT press. <https://www.amazon.com/Speculative-Everything-Design-Fiction-Dreaming/dp/0262019841>
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press. <https://www.amazon.it/Designs-Pluriverse-Radical-Interdependence-Autonomy/dp/0822371057>
- Freire, P. (1970). *Pedagogia degli oppressi*. Trad. Alziati, C. & Bimbi, L. (2022). EGA-Edizioni Gruppo Abele. <https://www.amazon.it/pedagogia-degli-oppressi-Paulo-Freire/dp/8865791799>
- Fuad-Luke, A. (2013). *Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world*. Routledge. <https://www.amazon.com/Design-Activism-Beautiful-Strangeness-Sustainable/dp/1844076458>
- Grigoreva, D., Szaszko, B. Minority stress and psychological well-being in queer populations. *Sci Rep* 14, 27084 (2024). <https://doi.org/10.1038/s41598-024-78545-6>
- Halberstam, J. (2022). *L'arte queer del fallimento*. Minimum Fax. <https://www.amazon.it/Larte-queer-fallimento-Jack-Halberstam/dp/8833893286>
- Hooks, B. (2014). *Teaching to transgress: Education as the Practice of Freedom*. Routledge. <https://www.amazon.it/Teaching-Transgress-Education-Practice-Freedom/dp/0415908086>
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press. <https://www.amazon.com/Design-When-Everybody-Designs-Introduction/dp/0262028603>
- Manzini, E., & Meroni, A. (2017). Catalysing social resources for sustainable changes: Social innovation and community-centred design. In *Product-Service System design for sustainability*. Routledge, pp. 362-379. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781351278003-16/catalysing-social-resources-sustainable-changes-ezio-manzini-anna-meroni>
- Mardell, A. (2016). *The ABC's of LGBT+*. Mango Media Inc. <https://www.amazon.it/ABCs-LGBT-Ashley-Mardell/dp/163353409X>
- Muñoz, J. E. (2019). Cruising utopia: The then and there of queer futurity. In *Cruising Utopia, 10th Anniversary Edition*. New York University press. <https://www.amazon.com/Cruising-Utopia-10th-Anniversary-Futurity/dp/1479874566>
- Voss, J. (2020). *A practical approach to queering design. The future of design is queer. What does that mean in practice?*. Medium. <https://medium.com/queer-design-club/a-practical-approach-to-queering-design-f331bbc948a7>

ACKNOWLEDGEMENTS

Questo articolo è stato scritto in collaborazione attraverso ricerche e riflessioni condivise. Irene Fiesoli: "Genealogie teoriche: queer theory, open design e pratiche di resistenza" e "Discussione critica e conclusioni: tensioni, limiti e potenzialità di futuri queer"; Denise de Spirito: "Metodologia: co-design immersivo e infrastrutture partecipative" e "Queer Generative Futures: dal margine al modello generativo"; Eleonora D'Ascenzi: "Progetti di ricerca come casi studio sperimentali applicativi" e "Queering Learning: design, pedagogie queer e piattaforme transnazionali"; Gabriele Pontillo: "Il contesto di riferimento: design e comunità in trasformazione".

Un ringraziamento speciale a Valerio Bellini e Monica Bellomo, ad Arcigay Firenze e all'associazione culturale inQuanto teatro, per il loro contributo ai progetti presentati in questa ricerca e per l'impegno attivo quotidiano sulla tematica trattata.

This article was written collaboratively through shared research and collective reflection. Irene Fiesoli: "Theoretical genealogies: queer theory, open design, and practices of resistance" and "Critical discussion and conclusions: tensions, limits, and the potential of queer futures"; Denise de Spirito: "Methodology: immersive co-design and participatory infrastructures" and "Queer Generative Futures: from the margin to a generative model"; Eleonora D'Ascenzi: "Research projects as experimental case studies" and "Queering Learning: design, queer pedagogies, and transnational platforms"; Gabriele Pontillo: "Reference context: design and communities in transformation".

A special thanks to Valerio Bellini and Monica Bellomo, to Arcigay Florence, and to the cultural association inQuanto teatro for their contribution to the projects presented in this research and for their ongoing, active engagement with the issues addressed.

BIO

Irene Fiesoli

Irene Fiesoli è una designer e ricercatrice (RTDB) presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze. È coinvolta nelle attività di ricerca del Sustainable Design Laboratory (UNIFI DIDA), specializzandosi in particolare nei settori del Communication Design, del Digital Design, dello Strategic Design e del Sustainable Design.

Irene Fiesoli is a Designer and a Researcher (RTDB) at the Department of Architecture of the University of Florence. She is involved in research activities at the Sustainable Design Laboratory (UNIFI DIDA), specialising especially in the sectors of Communication Design, Digital Design, Strategic Design and Sustainable Design.

Denise de Spirito

Denise de Spirito è una designer e assegnista di ricerca post-doc presso l'Università di Firenze. Dopo un periodo di ricerca presso Elisava, collabora con il laboratorio LDS. I suoi interessi includono lo strategic design, la traduzione della ricerca, la facilitazione della cooperazione tra università e industria e i processi collaborativi per l'innovazione sociale attraverso il design.

Denise de Spirito is a Designer and a Post-Doc Research Fellow at the University of Florence. After a research period at Elisava, she collaborates with the LDS laboratory. Her interests include strategic design, research translation, university-industry cooperation facilitation and collaborative processes for social innovation through Design.

Eleonora D'Ascenzi

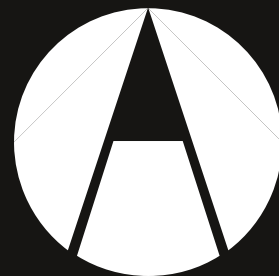
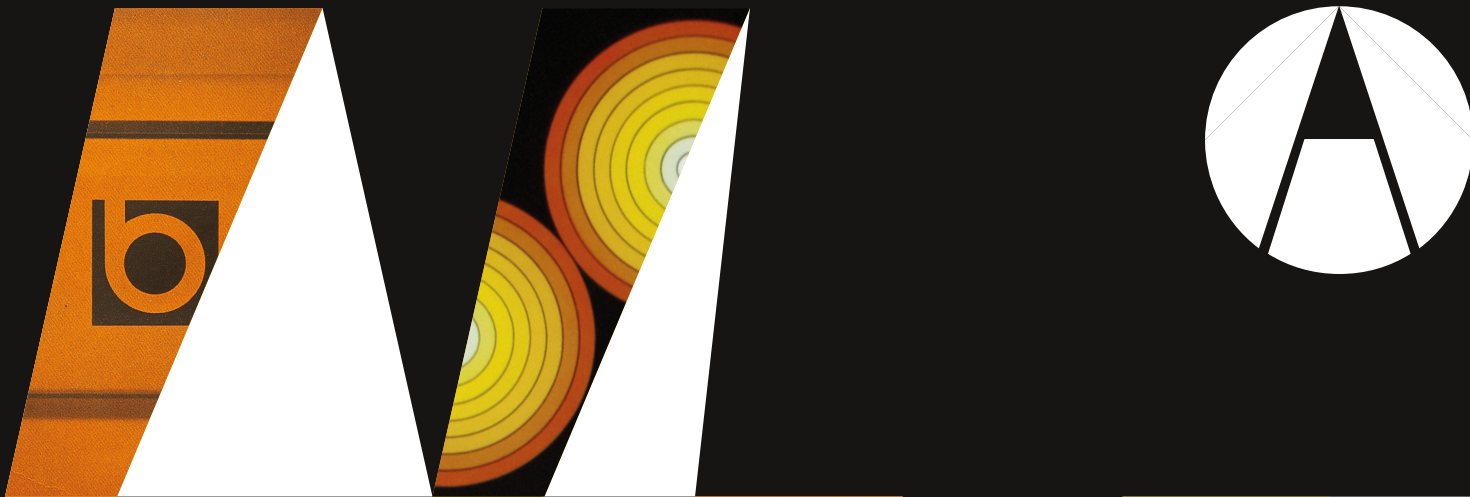
Eleonora D'Ascenzi è assegnista di ricerca post-doc presso l'Università di Firenze e ha conseguito un dottorato in Sustainability and Innovation for the Design of the Built Environment and System Product, curriculum in Design. Fa parte del Design Sustainability Lab, dove la sua ricerca si concentra sulle strategie di comunicazione del design e sull'immersive storytelling design.

Eleonora D'Ascenzi is a Post-Doc Research Fellow at the University of Florence and holds a Ph.D. in Sustainability and Innovation for the Design of the Built Environment and System Product, curriculum in Design. She belongs to the Design Sustainability Lab, where her research focuses on design communication strategies and immersive storytelling design.

Gabriele Pontillo

Gabriele Pontillo è un product designer e ricercatore presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze. I suoi principali ambiti di ricerca includono i sistemi e i processi di produzione sostenibile, l'innovazione guidata dal design, il design parametrico e le nuove tecnologie di produzione.

Gabriele Pontillo is a product designer and Researcher at the Department of Architecture of the University of Florence. His main research areas include sustainable production systems and processes, design-driven innovation, parametric design, and new manufacturing technologies.



**AIAP CDPG > CENTRO
DI DOCUMENTAZIONE
SUL PROGETTO GRAFICO
AIAP CDPG > GRAPHIC
DESIGN DOCUMENTATION
CENTRE**



**PIÙ DI UN ARCHIVIO
MORE THAN AN ARCHIVE**

WWW.AIAP.IT > AIAP.IT/CDPG/

The new AIAP CDPG digital platform is a project funded by the European Union – Next Generation EU within the framework of the PNRR (National Recovery and Resilience Plan) in accordance with Directorial Decree No. 385 dated 19/10/2022 – Sub-investment 3.3.2 – Support to cultural and creative sectors for innovation and digital transition. Project Ref. No. TOCC 0001515, COR 15905620, CUP C87J23000580008.



**Co-funded by
the European Union**



**MINISTERO
DELLA
CULTURA**



Aiap Women in Design Award

2026

(sixth edition)

**Biennial prize
for women* in the
creative field.**

**Deadline 30 June
aiap-awda.com**

AWDA

BACK THEN IS BACK NOW

DESIGN HISTORY AND EDUCATION IN THE AGE OF AI

Il design della comunicazione visiva ha storicamente fondato la propria legittimità su una pratica consapevole: un'attività culturale radicata in processi riflessivi, competenze incarnate e responsabilità etiche nei confronti dei sistemi sociali, economici e tecnologici in cui opera. Oggi assistiamo a una trasformazione sistemica: l'intelligenza artificiale generativa svuota progressivamente queste fondamenta, delegando ad algoritmi imperscrutabili quella mediazione critica che era il cuore della disciplina.

Questo numero interroga cosa rimane del designer quando la produzione visiva si automatizza. Non si limita a registrare l'impatto tecnologico sugli artefatti, ma scandaglia le conseguenze epistemologiche e formative che questa trasformazione produce sulla pratica progettuale – mappando il valore metodologico della storia del design come risorsa critica, la dimensione artigianale del processo come conoscenza incarnata, e le possibilità di trasmissione di queste competenze nei contesti educativi. Designer, storici e formatori documentano come il recupero critico delle pratiche storicamente radicate nella comunicazione visiva possa restituire agency e autorialità al designer nell'era dell'IA, interrogando come la conoscenza del passato possa diventare strumento per immaginare un futuro in cui l'intenzionalità progettuale non venga semplicemente consegnata a un sistema automatizzato.

Visual communication design has historically grounded its legitimacy in conscious practice: a cultural activity rooted in reflective processes, embodied competencies, and ethical responsibility toward the social, economic, and technological systems it operates within. Today we are witnessing a systemic transformation: generative artificial intelligence progressively hollows out these foundations, delegating to inscrutable algorithms the critical mediation that once lay at the heart of the discipline.

This issue interrogates what remains of the designer when visual production becomes automated. It does not merely document technology's impact on artifacts, but probes the epistemological and educational consequences this transformation produces on design practice – mapping the methodological value of design history as a critical resource, the craft dimension of process as embodied knowledge, and the possibilities for transmitting these competencies within educational contexts.

Designers, historians, and educators document how the critical recovery of historically rooted practices in visual communication can restore agency and authorship to the designer in the age of AI, questioning how knowledge of the past might become a tool for imagining a future in which projective intentionality is not simply surrendered to an automated system.

Progetto Grafico

International Journal
of Communication Design

ISSN PRINT 1824-1301
ISSN ONLINE 3103-5876