

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 the magazine *Illustrata*
of the Italian People (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

LA PISCINA IN CUI TUTTI NUOTIAMO PROGETTARE CONTROCORRENTE TRA NEOLIBERISMO E INFRASTRUTTURE COLLETTIVE

236 – 255

Teresa Pedretti

 0009-0002-7981-4789

Libera Università di Bolzano-Bozen

Teresa.pedretti@student.unibz.it

Pietro V. Ambrosini

Collective Campomarzio

ambrosini@campomarzio.name

Letizia Bollini

 0000-0001-6491-4838

Libera Università di Bolzano-Bozen

letizia.bollini@unibz.it

Ricerca attraverso la progettazione • Pianificazione Urbana Partecipativa
Progettazione Partecipata • Neoliberalismo • Politica

Questo articolo mira a definire un ruolo politico per il design che ne amplifichi le dimensioni sociali, culturali e politiche. In particolare, sostiene un ruolo che vada oltre il funzionalismo nella sfida al sistema neoliberista e nell'influenzare i processi di rigenerazione urbana nelle nostre città. Partendo da una panoramica del neoliberismo e del suo impatto sulla nostra vita quotidiana, l'articolo evidenzia i processi di trasformazione urbana partecipativa come spazi in cui il design può assumere un ruolo più etico e radicale. Esplora alcuni esperimenti e spunti tratti dalla pratica e sottolinea la necessità di un nuovo approccio alla progettazione partecipata. Questo approccio dovrebbe concentrarsi non solo sulla funzionalità delle infrastrutture partecipative, ma anche sulla raccolta, sistematizzazione, capitalizzazione e mantenimento della visibilità delle reti di conoscenze e relazioni generate dalla pianificazione urbana partecipativa. In particolare, l'articolo suggerisce di coniugare design della comunicazione, pianificazione partecipativa e un approccio di ricerca radicato nel contesto progettuale per sottolineare l'importanza di valorizzare l'eredità di questi processi e, attraverso ciò, sviluppare quadri di conoscenza per contrastare gli effetti negativi dello sfruttamento del capitale umano, creativo, sociale, culturale ed economico tipico del neoliberismo.

237

**La piscina in cui nuotiamo tutti:
comprendere le sfaccettature del fenomeno**

Negli ultimi decenni gli studiosi hanno coniato numerose categorie per descrivere l'era attuale. Deindustrializzazione, postfordismo, postmodernismo e globalizzazione sono i concetti più utilizzati da generazioni di studiosi di varie discipline per sviluppare teorie interpretative capaci di comprendere e spiegare la nostra epoca. Tutti questi concetti e quadri di riferimento sono oggi talvolta sostituiti, altre volte utilizzati congiuntamente ad un nuovo termine: *neoliberismo*. Un termine che, sebbene recente, è sempre più utilizzato come descrittore chiave della condizione contemporanea (Brenner & Theodore, 2005).

Il neoliberismo è un fenomeno multiforme, frutto di una serie di determinanti storici convergenti, e le sue origini precise sono difficili da individuare con esattezza (Duménil & Lévy, 2011). Tuttavia, a partire dagli anni Venti del Novecento, il termine ha iniziato a indicare una politica economica diversa dal liberalismo classico. In particolare, dagli anni Trenta in poi, è stato utilizzato per indicare un progetto sperimentale, volto a intervenire nello spazio problematico tra Stato e mercato. In tale accezione, esso rinvia a tentativi di costruire un ordine ispirato al mercato, concepito non come un assetto naturale o preesistente, bensì come un ordine che prende forma attraverso la pratica e viene

costantemente costruito e ricostruito (Peck, 2008). Questa politica incarna ideali potenti e attraenti, quali la dignità e la libertà individuale, e, nella sua applicazione economica, riflette gli interessi dei proprietari privati, delle imprese, delle multinazionali e del capitale finanziario (Harvey, 2005).

Supponiamo ora di spostare lo sguardo dalla ricerca incentrata sull'ontologia del neoliberismo ai fenomeni generalmente intesi con tale termine. Questo cambio di prospettiva permetterà di individuare i quadri interpretativi utili a comprendere perché, in questo incipit, abbia senso condividere la definizione di base di neoliberismo.

Lo scopo di questo contributo è proporre un quadro di riferimento in cui il design, in particolare quello della comunicazione, possa andare oltre il funzionalismo, rivendicare la natura culturale e politica dei suoi artefatti e assumere, eticamente, un ruolo politico nella società. Per raggiungere questo obiettivo, il testo esamina i macrotemi della trasformazione urbana e della progettazione partecipata. Dopo una prima sezione che illustra le principali caratteristiche della deriva neoliberista della società odierna, la seconda parte si focalizza sui temi della progettazione collaborativa e della cultura del progetto, con l'intento di individuare e suggerire pratiche e alleanze che possano rafforzare il ruolo politico del design.

Riconoscere che nuotiamo tutti nella stessa piscina, senza esserne consapevoli

A seguito della crisi economica degli anni '70 e del graduale passaggio a una società basata sui servizi, le città occidentali hanno subito trasformazioni significative. Gran parte delle ex aree industriali è rimasta sottoutilizzata a causa della delocalizzazione della produzione, dei cambiamenti nei sistemi produttivi e dell'ascesa di un'economia basata sulla conoscenza (Hamnett, 2003). Contemporaneamente, l'urbanizzazione ha spinto sempre più persone a vivere nelle città, che spesso si sono espanse al punto da rendere praticamente irriconoscibile la loro forma urbana (Koolhaas, 1995).

Il compimento di queste trasformazioni urbane ha chiesto però investimenti significativi, tipicamente finanziati con capitali privati (Healey, 2006). Per assicurarsi questi investimenti, le città hanno dovuto passare da un modello di governance basato sulla gestione manageriale a uno basato sull'imprenditorialità (Harvey, 1989, 2005). Le politiche, pertanto, non si sono più concentrate sulla fornitura di beni e servizi ai cittadini; hanno dovuto infatti focalizzare i propri sforzi sullo sviluppo di politiche volte ad attrarre investimenti e lavoratori qualificati.

238

Queste dinamiche hanno spinto i sindaci, gli assessori e i manager del settore pubblico a una forte competizione per attirare finanziamenti e allinearsi alle aspettative di crescita degli investitori. A sua volta, la necessità di finanziamenti privati ha spesso portato i comuni a localizzare le nuove strutture principalmente in base a criteri economici, anziché a valutazioni accurate del loro impatto urbano e sociale sullo sviluppo della città (Fainstein, 2010). La gentrificazione, la segregazione sociale e spaziale, la trasformazione degli spazi comuni in luoghi commerciali e l'esclusione dei residenti a basso e medio reddito sono solo alcuni degli effetti più evidenti del modo neoliberista di pianificare la città e dell'immaginario che lo caratterizza.

Accanto agli effetti e agli impatti descritti, sono emerse linee d'azione e mobilitazioni collettive, a volte trainate da dinamiche dal basso, altre dall'alto. I movimenti che lottano per il diritto alla casa come Ocio a Venezia, PAH e Sindicat de llogateres de Catalunya a Barcellona, o i gruppi che combattono il sovraffollamento turistico riuniti nella rete Set, Southern Europe Network Against Touristification, mettono in evidenza la volontà e l'impegno dei cittadini a collaborare per perseguire un diverso tipo di sviluppo urbano: più equo e meno esclusivo. Studiosi di diverse discipline stanno osservando questa

ondata di attivismo civico attraverso lenti e prospettive diverse, tra le quali: la produzione di beni comuni (Rotondi & Santori, 2023), il coinvolgimento nei processi di co-design (DiSalvo, 2022), e, più ampiamente, in processi organizzati in modi diversi per discutere, sostenere e deliberare sul futuro delle loro città (Bason, 2018; Buchanan, 1992; Bason, 2022).

Parallelamente, professionisti e ricercatori sono alla continua ricerca di strumenti e metodi per avviare workshop e azioni, aumentare il coinvolgimento dei cittadini e migliorare l'accessibilità dei tali laboratori urbani (Dyer et al., 2017). La letteratura, inoltre, si è concentrata sulla comprensione di come, nel corso del processo, il pubblico si riunisca attorno alle problematiche delle città emergenti (Karasti, 2014; Korn et al., 2019; Le Dantec et al., 2010; Le Dantec & DiSalvo, 2013; Marres, 2007) al fine di elaborare i processi democratici e le loro dinamiche. Più nello specifico, è noto che, già dagli anni '60 del Novecento e con maggiore vigore dagli anni '90 in poi, gli studiosi interessati al coinvolgimento dei cittadini nelle politiche di trasformazione urbana hanno esplorato tecniche e strumenti per la pianificazione collaborativa, comunicativa e radicale (Arnstein, 1969; Castells, 1985; Reaven, 2009; Rittel & Webber, 1973). Tuttavia, allora come oggi, manca una definizione chiara e condivisa di progettazione partecipata e ciò porta, nella pratica, a un uso improprio dei termini o a usare un termine per indicare un altro tipo di processo. Allo stesso tempo, tutte queste iniziative si limitano spesso a discutere regole di ingaggio per evitare conflitti e per evitare il conflitto stesso, che è percepito come un ostacolo alla capacità di un processo di deliberare sulle questioni urbane. Ciò che accade è che, quando emergono i problemi e le preoccupazioni reali delle persone, questi processi non riescono a discuterne apertamente né a renderli visibili. In altre parole, questi processi sono utili solo per raccogliere informazioni, deliberare, supportare il processo decisionale e riunire le persone e sono inutili per affrontare e risolvere i problemi dei residenti (Latour, 2014). Ciò genera malcontento, ingiustizia e squilibri di potere tra i decisori politici e le comunità a cui si chiede di dedicare il proprio tempo e di condividere le proprie conoscenze locali, senza ricevere nulla in cambio (Sendra, 2024).

Imparare a nuotare controcorrente

Il neoliberismo e i fenomeni correlati hanno accelerato la trasformazione delle città in problemi complessi, interconnessi e urgenti che richiedono un'indagine da molteplici prospettive. Questi problemi, proprio a causa della loro complessità, sono sempre mal formulati, descritti con informazioni parziali, popolati da posizioni contrastanti e costituiti da reti di significato confuse (Churchman, 1967; Rittel & Webber, 1973).

In questi contesti, i processi partecipativi potrebbero assumere un ruolo più ampio rispetto alla semplice democratizzazione del processo decisionale, all'estrazione di conoscenza e alla responsabilizzazione nelle politiche urbane. Potrebbero diventare spazi in cui le discussioni su questioni specifiche aiutano a migliorare le decisioni correlate, ma anche, e soprattutto, luoghi in cui si consolidano conoscenze preziose per affrontare le sfide e le politiche urbane nel loro complesso. In breve, i processi partecipativi potrebbero essere considerati una piattaforma per la produzione di conoscenza situata e trasversale, nonché per il dialogo tra saperi tecnici e scientifici (Fareri, 2009; Pasqui, 2018).

Da questa prospettiva, i processi partecipativi nelle città possono dunque rappresentare aree di pratica indeterminate, spazi in cui domande, indagini e relazioni socio-tecniche che compongono problemi complessi, o la rete di questioni coinvolgenti attori e attività che modellano la complessità urbana, vengono analizzate non solo per risolvere un problema, ma soprattutto per sviluppare conoscenze che permettano ai vari aspetti del problema di essere costantemente gestiti, negoziati e guidati nel tempo (Klein, 2004) ③.

Prove

239

Il lavoro svolto nell'ultimo decennio dal collettivo Campomarzio nel campo della progettazione partecipata ci ha fornito spunti interessanti su come la cultura del progetto possa favorire una concezione della partecipazione come processo volto a produrre conoscenza.

In particolare, dopo aver riflettuto sui processi di *SUPERTRENTO*, il ruolo del design della comunicazione e del branding in questo settore diventa chiaro. Per condividere queste riflessioni e stimolare ulteriori discussioni e contributi, prima di tornare al nucleo centrale di questo articolo, è tuttavia necessario delineare brevemente che cosa è stato il progetto *SUPERTRENTO*.

SUPERTRENTO - Scenari urbani partecipativi per l'ecologia e la rigenerazione è un processo partecipativo promosso nel 2023 dal Comune di Trento in collaborazione con il collettivo Campomarzio. Lo scopo del processo è stato coinvolgere la comunità locale nella progettazione di un'area di 16 ettari, che nei prossimi anni sarà liberata grazie all'interramento della ferrovia ②.

Per raggiungere questo obiettivo e produrre le *Linee guida per il futuro dell'area ferroviaria* (ovvero il documento di restituzione e di concretizzazione del processo e delle sue visioni), il processo è stato suddiviso in tre sezioni. La prima fase mirava a informare il pubblico sul programma e sui suoi obiettivi e a raccogliere

informazioni sulle preoccupazioni, i conflitti e i desideri delle varie comunità. Questa fase iniziale, durata cinque mesi, è stata seguita da una seconda fase in cui i temi mappati sono stati discussi e affrontati attraverso testimonianze e buone pratiche, e da una terza fase in cui le persone sono state coinvolte nell'elaborazione dei vincoli, delle aspettative e dei desideri relativi a questa vasta area ③.

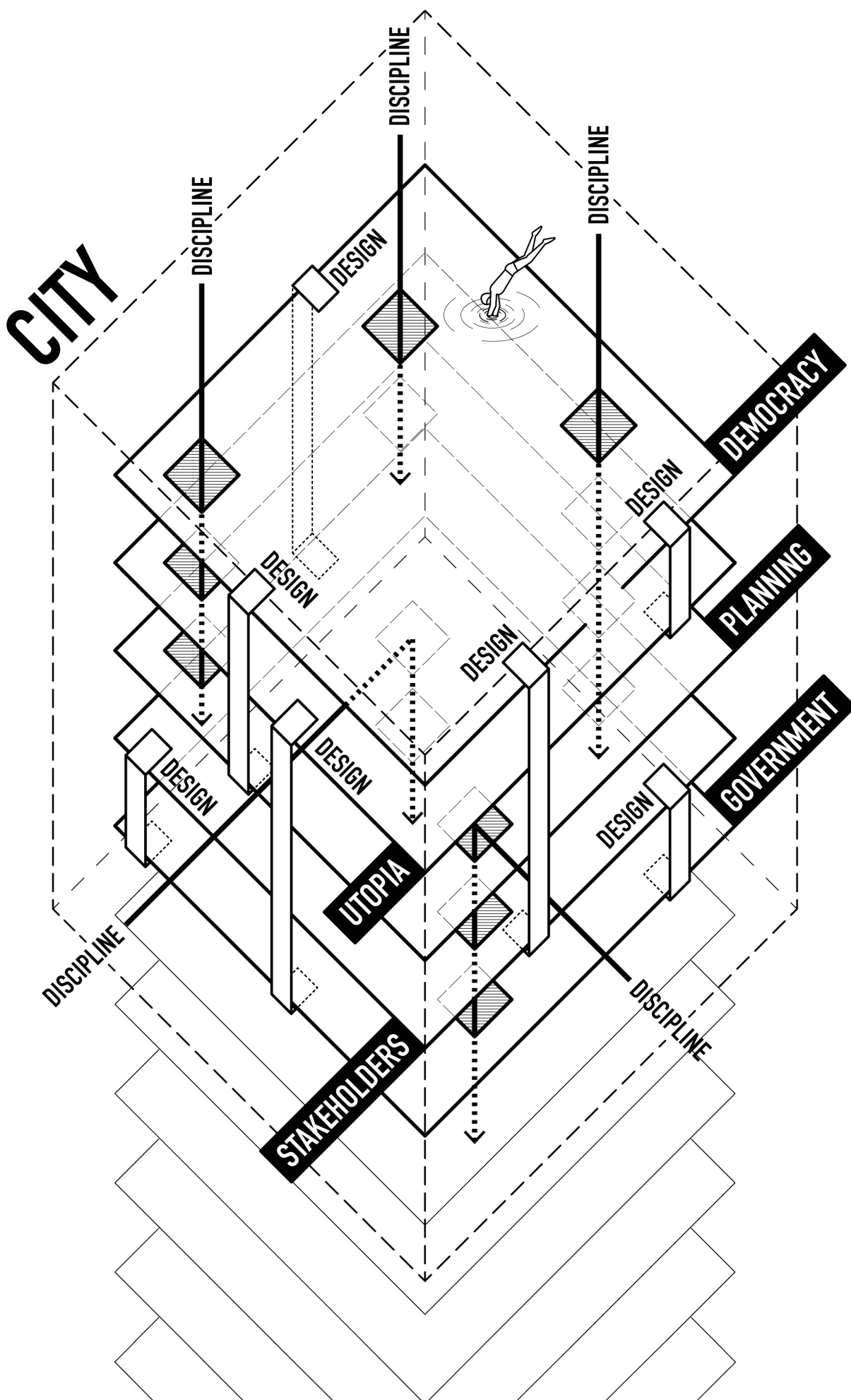
SUPERTRENTO è stato un processo orizzontale, senza percorsi né tavoli paralleli per tecnici, associazioni o organizzazioni rappresentative. Da un lato, ciò ha creato un contesto in cui i partecipanti erano chiamati a negoziare continuamente le proprie identità. Dall'altro lato, ha permesso a tutti di partecipare a un dibattito su questioni non ancora decise, di mettere in discussione le proprie convinzioni e di contribuire attivamente alla costruzione dei contenuti.

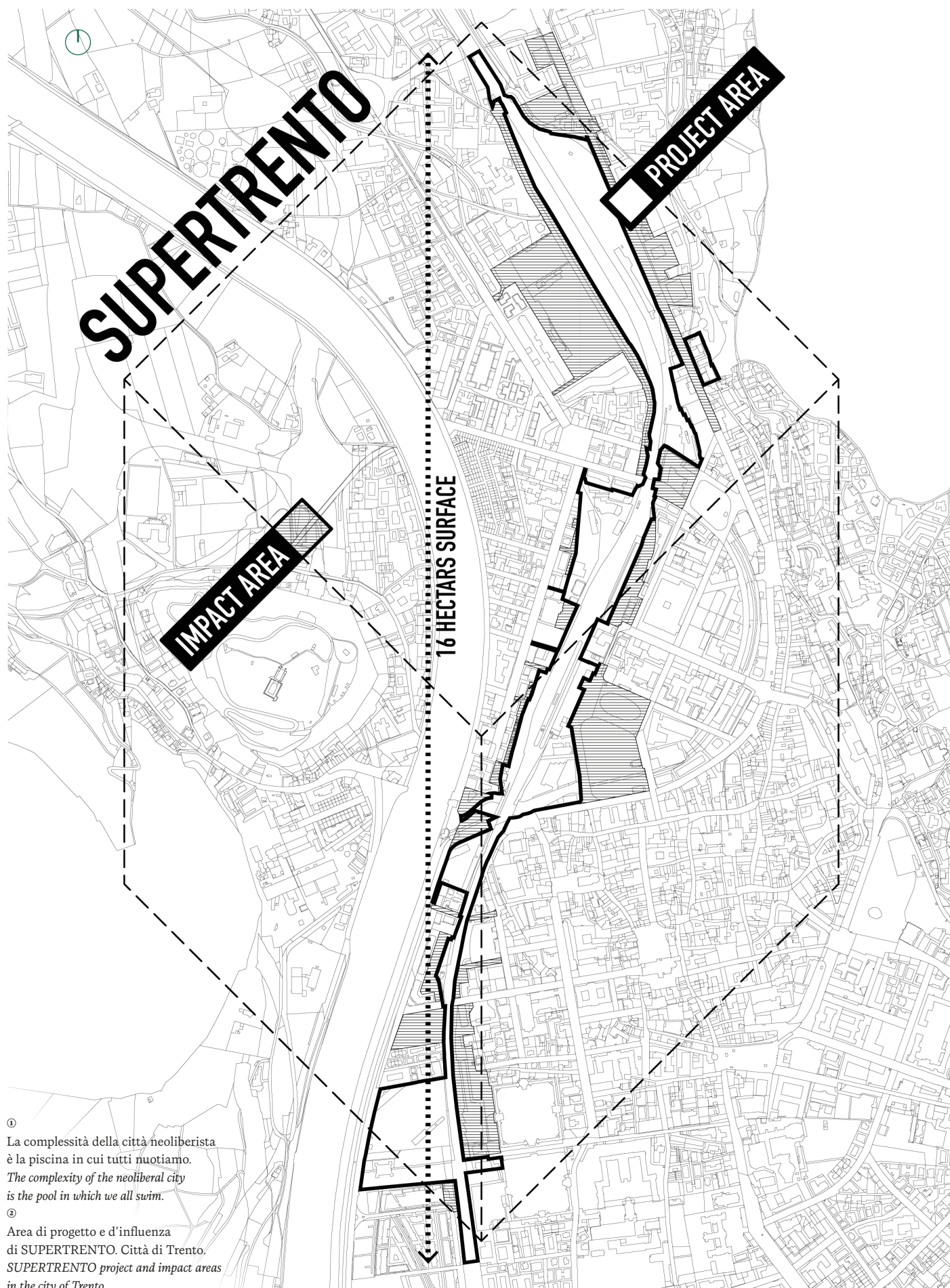
In sintesi, il caso illustrato ha evidenziato quanto sia complesso, ma potenzialmente trasformativo, costruire processi partecipativi in cui la legittimità dei ruoli sia definita dal processo stesso, anziché da strutture predefinite. Proprio questa osservazione e le ulteriori riflessioni sul tema della partecipazione ci hanno reso consapevoli della necessità di interpretare in modo diverso i canoni relativi a questo tipo di processi con riflessioni focalizzate da un lato su questioni metodologiche (Pedretti & Bollini, 2025) e, dall'altro su questioni attinenti le forme di esercizio della democrazia che queste assemblee possono rappresentare (Pedretti, 2025). Di seguito ci concentreremo invece sulle riflessioni relative al ruolo del design nella creazione e nella gestione di piattaforme partecipative, proponendo un'alleanza tra la progettazione della comunicazione e quella partecipata. Questo ci permetterà anche di riflettere su ciò che accade alla fine di un processo partecipativo.

Costruire piscine diverse: progettare infrastrutture multiformi per la partecipazione

In una società in cui il tempo libero sta diminuendo e gli spazi pubblici di discussione sono spesso sostituiti da spazi commerciali, gli spazi partecipativi potrebbero diventare non solo momenti collegati in un percorso, ma, più precisamente, un'infrastruttura composta da luoghi, tempi, formati e persone diversi.

Il ruolo di chi li promuove potrebbe quindi essere quello di progettare questa infrastruttura composta da piccoli eventi con ambientazioni diverse, incontri in orari e momenti diversi, workshop con obiettivi diversi, tenuti anche in lingue diverse, dove ognuno può trovare una varietà di luoghi e orari e decidere quello più adatto a cui partecipare e contribuire. Un'infrastruttura che, in altre parole, vada oltre il semplice invito ad attivarsi e partecipare a ciò che è già parte della vita pubblica,





① La complessità della città neoliberista è la piscina in cui tutti nuotiamo.
The complexity of the neoliberal city is the pool in which we all swim.

② Area di progetto e d'influenza di SUPERTRENTO. Città di Trento.
SUPERTRENTO project and impact areas in the city of Trento.

intraprendendo azioni volte a coinvolgere il pubblico e i singoli individui nelle questioni relative alla trasformazione delle nostre città.

Ciò potrebbe contribuire in modo incrementale alla formazione di una comunità forse meno compatta, ma caratterizzata da una maggiore diversità.

Una comunità eterogenea in cui le persone possono partecipare scegliendo il proprio grado e le proprie modalità di coinvolgimento, e all'interno della quale ognuno possa trovare la propria zona di comfort per esprimere le proprie opinioni.

Dalle nostre esperienze, sia come facilitatori sia come partecipanti, riteniamo inoltre che gli attuali processi di coinvolgimento sul tema delle trasformazioni urbane potrebbero utilizzare un linguaggio che colleghi temi e persone, favorendo un tono di voce inclusivo (senza sacrificare contenuti tecnici e professionali, ma inserendoli in una strategia comunicativa chiara), e avere un'identità che li radichi a livello locale, pur consentendo un'interazione con un contesto più ampio.

Parallelamente, crediamo che oggi la progettazione e la gestione dei processi partecipativi debbano essere realizzate in modo da soddisfare i requisiti delle fasi post-processuali, "il giorno dopo" della partecipazione. Garantire che i risultati di un processo partecipativo, o, in altri termini, la sua eredità, possano essere valorizzati per influire sulla progettazione delle politiche urbane è infatti tanto importante quanto conoscere le metodologie per coinvolgere i cittadini. Oggi, quando un processo partecipativo giunge al termine, la domanda "cosa succederà dopo?" rimane spesso senza risposta e il valore potenziale delle conoscenze generate è poco riconosciuto.

Allo stesso modo, l'interesse accademico per lo sviluppo di metodi per raccogliere e rendere accessibile il ricco corpus di dati, riflessioni, aspettative e relazioni generati dai processi è limitato e ogni nuova iniziativa ricomincia da zero, raccogliendo nuovamente informazioni, approfondimenti e punti di vista spesso già emersi in altri contesti. Tale ripetizione rafforza l'approccio estrattivo nei confronti dei cittadini che prendono parte ai processi, ai quali viene continuamente chiesto di contribuire alla produzione di conoscenza senza che essi possano percepire né la continuità né l'impatto delle proprie riflessioni (Alejandro Leal, 2007; Rendon, 2018). Di conseguenza, le pratiche partecipative rischiano di rimanere confinate ad un ruolo di supporto e supplenza del processo decisionale riguardante la città e, pertanto, essere percepite: come esercizi di democrazia che richiedono molto tempo e hanno effetti

limitati o come cicli che ripropongono le stesse questioni alle stesse persone e con scarsi progressi, alimentando la convinzione che la partecipazione sia uno sforzo futile e/o un privilegio riservato a coloro che possono permetterselo. È dunque ormai essenziale ripensare oggi l'infrastruttura di progettazione e comunicazione dei processi partecipativi, al fine di sviluppare pratiche per sostenere la conoscenza generata dopo la loro conclusione e rafforzarne l'impatto sulle politiche urbane. I processi partecipati che indirizzano i problemi complessi della città sono sì spazi importanti per migliorare i processi di pianificazione e progettazione (De Carlo, 2005; Healey, 2006), per esercitare nuove forme democratiche (Beveridge & Koch, 2024; Binder et al., 2015; Dewey, 1927; Seigfried, 1999) o per rafforzare la capacità di una comunità di aspirare ad un futuro (Appadurai, 2011, 2021), ma anche, e soprattutto, spazi dove è possibile produrre, sistematizzare e comunicare una conoscenza indispensabile per contrastare gli effetti (e, perché no? Forse anche le cause) del neoliberismo.

Il design oltre il funzionalismo, verso un ruolo etico e politico nella società

Negli ultimi decenni la cultura del design della comunicazione si è sviluppata per promuovere il neoliberismo. All'interno di questa cultura, gli artefatti sono spesso stati utilizzati per simboleggiare un quartiere creativo, un processo partecipativo, un incontro di coprogettazione e così via. Questi contributi, in particolare nelle pratiche di rigenerazione, non sono privi di implicazioni; anzi, sono pienamente coinvolti nel funzionamento stesso di quel processo e di quella cultura tipici del neoliberismo (Julier, 2013).

Allo stesso tempo, la cultura del design e il design della comunicazione sono stati spesso adottati, in misura variabile, dai processi partecipativi per promuovere l'entusiasmo del pubblico nel migliorare lo sviluppo economico nelle aree abbandonate, attraverso la creazione di marchi e simboli che li rendono processi attuali e desiderabili. Il design della comunicazione, parallelamente, si è avvalso del design partecipativo e dei suoi strumenti per alimentare l'entusiasmo e la partecipazione del pubblico.

In questo modo, il design contribuisce ad attirare l'attenzione sulle aree abbandonate della città, tuttavia, di solito, non riesce a mostrare attenzione e consapevolezza dello sfruttamento del capitale territoriale sociale, culturale, ambientale ed economico. Si colloca, invece, proprio tra coloro che sostengono questo tipo di dinamiche neoliberiste.

Le culture del design sono infatti composte da agenti attivi e la loro interazione esercita un'influenza, anche se spesso meno visibile. Le forme comunicano messaggi politici e attraversano le emozioni umane.

Spesso, in questi processi, diverse culture del design cercano di suscitare entusiasmo e di usarlo a fini propri, come fidelizzare un marchio o un quartiere creativo (Julier, 2013) ④. Ciò che emerge, almeno in parte, in modo chiaro, è dunque che la comunicazione nei processi partecipativi non è neutra; anzi, costituisce spesso un elemento chiave della strategia di coinvolgimento delle persone. Per questo motivo, nel tempo, le iniziative partecipative hanno dato grande importanza alla creazione di progetti di comunicazione riconoscibili, capaci di conferire identità al processo e di permettere ai partecipanti di identificarsi e, soprattutto, di sentirsi facilmente parte di esso. Si può dire che, in alcuni casi, il processo partecipato sia stato “brandizzato”, ovvero siano stati ideati “strumenti di comunicazione per migliorare i meccanismi che facilitano la costruzione di fiducia, affetto e significato condiviso: la capacità di creare qualcosa in comune” (Arvidsson, 2005).

243

Sebbene nella maggior parte dei casi tale orientamento sia stato probabilmente non intenzionale, è necessario riconoscere che anche nei processi partecipativi di trasformazione urbana le costruzioni pubbliche di “verità”, “bellezza” e “utilità” hanno svolto un ruolo rilevante. Come osservava già Gabriel Tarde all’inizio del Novecento, questi costrutti contribuiscono in modo decisivo alla definizione del valore dei beni e dei servizi; nel caso delle infrastrutture partecipative, essi hanno spesso inciso anche sul loro valore economico, reale o presupposto (Wärneryd, 2008). A questa considerazione si aggiunge il fatto che il branding è intrinsecamente legato alla dimensione temporale, poiché, analogamente alla finanza e al mercato azionario, si fonda sul futuro come fonte di valore (Julier, 2009).

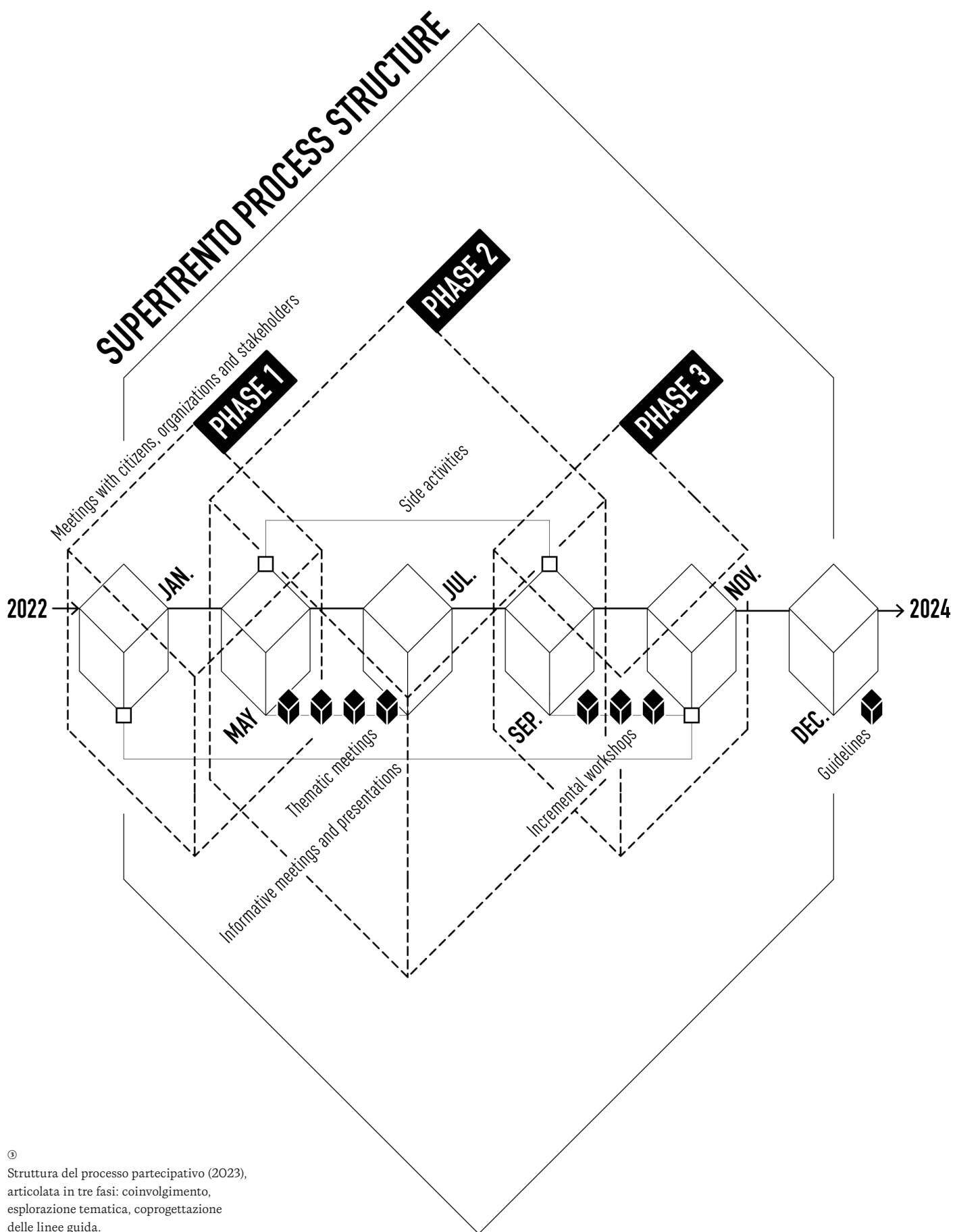
In modo analogo, anche il design, inteso come atto del progettare, opera in relazione al tempo futuro e alla sua anticipazione. È proprio questo rapporto con ciò che deve ancora avvenire a rendere sia il branding sia alcune forme di design partecipativo particolarmente efficaci nel rendere visibili, interpretabili e comunicabili le trasformazioni urbane che stanno attraversando oggi le nostre città. Parallelamente, questo senso di *in potentia* che caratterizza intrinsecamente la cultura del progetto svolge una duplice funzione. Da un lato, consente di rendere intelligibile il futuro dei fenomeni urbani; dall’altro, rischia di allineare il design a una logica compatibile con le caratteristiche strutturali del neoliberalismo, che fonda il proprio funzionamento sull’anticipazione e sulla valorizzazione del futuro.

È dunque interessante, a questo punto, interrogarsi su uno scenario alternativo: cosa succederebbe se i designer non fossero interessati a prestare il loro capitale creativo alla progettazione e alla realizzazione di processi partecipati che promuovono un tempo futuro caratterizzato da dinamiche di sviluppo insostenibili e cercassero invece un nuovo modo per andare oltre il funzionalismo, ricercando un ruolo politico ed etico nella società? Naturalmente, non ci sono risposte definitive a questa speranzosa domanda e questo contributo, lungi dal poterne offrire, cerca piuttosto di proporre un accordo tra urban designer, designer della comunicazione e della partecipazione, richiamando l’attenzione sull’importanza di riscoprire e rafforzare il ruolo politico ed etico che il design può avere nella trasformazione della città in uno spazio giusto (Fainstein, 2010).

Eredità, attivismo, ricerca attraverso i progetti partecipati per una nuova generazione di nuotatori

Considerando lo stato attuale delle nostre città, caratterizzato da modelli neoliberalisti che causano un uso eccessivo del territorio e l’aumento della competizione finanziaria, e valutando l’importanza dei processi partecipativi nelle politiche urbane, si può esplorare il ruolo etico e politico del design. Per trasformare questa idea in un nuovo paradigma di azione, occorre partire da alcune premesse.

Prima di tutto, bisogna abbandonare l’idea che la creatività sia solo uno strumento per obiettivi neoliberalisti, come marchi e strategie di comunicazione finalizzati a generare profitti a breve termine, sviluppati sulla base della promessa di un guadagno futuro. Invece, i processi di progettazione devono basarsi su una cultura consapevole delle logiche estrattive del capitale - che siano ambientali, economiche, sociali, umane o culturali - che la rigenerazione urbana può generare. In secondo luogo, i designer, così come i facilitatori, gli studiosi e i professionisti coinvolti, devono oggi riconoscere che la progettazione dei processi non può più costituire il punto di arrivo e il centro dell’interesse e che il semplice coinvolgimento delle persone, il metterle a confronto a discutere temi rilevanti o il favorire ambienti per l’esercizio di competenze democratiche, non sono più sufficienti per incidere sui processi di policy-making urbano o per promuovere uno sviluppo più sostenibile, capace di contrastare le derive neoliberaliste. Se osserviamo infatti le condizioni in cui le nostre città si stanno trasformando, emerge con forza la necessità di spostare l’attenzione dal continuo avvio di nuovi laboratori partecipati, dalla loro attivazione e dagli strumenti e metodi finalizzati a evitare i conflitti, verso modalità e processi capaci di produrre un impatto duraturo sulle politiche e sui processi decisionali.



③
 Struttura del processo partecipativo (2023),
 articolata in tre fasi: coinvolgimento,
 esplorazione tematica, coprogettazione
 delle linee guida.

*Structure of the participatory process (2023),
 articulated in three phases: engagement,
 thematic exploration, and co-design of guidelines.*

In altre parole, per contrastare le ingiustizie e gli squilibri di potere che si generano tra decisori e comunità, è necessario individuare cornici in grado di rispondere alla domanda centrale: che cosa accade dopo la conclusione del processo partecipativo? Che ne è delle discussioni che abbiamo avviato e delle decisioni che abbiamo preso? Qual è il senso di partecipare? Rispondere a queste domande potrebbe consentire di riorientare lo sguardo verso una concezione dei processi partecipativi non come sequenze lineari, bensì come ecosistemi iterativi e aperti. Richiederebbe, da un lato, lo spostamento del focus verso la progettazione di forme di comunicazione coerenti, capaci di mantenere la riconoscibilità e, al contempo, di aprire a nuove prospettive. Dall'altro, di considerare, fin dalle prime fasi di progettazione dell'ecosistema partecipativo, non soltanto il ciclo in sé, ma soprattutto le condizioni per la produzione della sua eredità.

245

Ne consegue che la ricerca inerente il design dovrebbe ridefinire il proprio focus, esplorando modalità attraverso cui le eredità degli ecosistemi partecipativi possano essere trasformate in un patrimonio riconosciuto e riconoscibile, capace di incidere concretamente sulla governance delle trasformazioni urbane, anziché rimanere incentrata sulle modalità per avviare e gestire tali assemblee. Con il termine *eredità* di un processo partecipativo intendiamo ciò che il tempo e le relazioni costruite all'interno dell'ecosistema stesso consentono di mantenere visibile una volta concluso il ciclo di vita di tale ecosistema. L'eredità è, in altri termini, ciò che emerge dall'ecosistema partecipativo e assume una forma di esistenza, sia essa tangibile o intangibile, riconoscibile. È un insieme di istanze, visioni, problemi, idee, conoscenze, relazioni, competenze, nuovi soggetti, strutturati da e attraverso le interazioni occorse durante il processo partecipato tra tutti gli attori coinvolti – umani e non umani, oggetti e soggetti, nonché le reti stesse – rese visibili dal processo e mantenute visibili dalla successiva elaborazione.

In questo quadro, l'atto stesso di plasmare tutti gli elementi che compongono l'eredità in un racconto iterativo, complessivo e unitario, capace di restituire senso al processo e alle visioni di futuro che ne emergono, apre la possibilità alle discipline del design di assumere ruoli strategici, non più meramente tecnocratici, ma connotati dalla dimensione politica ed etica.

La rielaborazione del complesso degli elementi emergenti potrebbe articolarsi in cinque fasi: 1. Registrazione, ossia la creazione di una memoria; 2. Inquadramento, ossia selezione all'interno di quel corpus di memoria dei fatti memorabili, capaci di istituire un prima e un dopo, ossia una temporizzazione. Richiede altresì, al termine del processo: 3. Riasssemblaggio ovvero elaborazione di un costrutto di senso tra gli eventi memorabili (sia esso temporale, di causa-effetto o iterativo) e 4. Emersione ossia l'esplicitazione del significato (il progetto) che il sistema, nel suo complesso, rivela. Infine, esige la 5. Narrazione ossia la creazione di un racconto capace di restituire la complessità e al tempo stesso ricreare quegli elementi in cui il partecipante si riconosce e, attraverso questo riconoscersi, mantiene vivo il proprio interesse mantenendo quindi visibile l'eredità.

La strutturazione di tale eredità, declinabile anche nei termini dell'atto di creazione del racconto dell'ecosistema partecipativo, richiede l'assunzione di responsabilità e, pertanto, pone il designer in condizione di non poter essere esterno all'atto politico e alla riflessione etica. Questo processo, infatti, colloca il design nella sua condizione preminente, ossia lo concepisce non come un'attività volta a determinare le qualità funzionali ed estetiche degli oggetti, ma come un insieme di pratiche iterative, collaborative e sperimentali orientate alla formulazione e alla costruzione di soluzioni per i *wicked problems* (Collier & Gruendel, 2022; Rittel & Webber, 1973).

L'approccio della *ricerca attraverso il progetto/research-through-design* (RTD) (Findeli, 1999; Findeli & Bousbaci, 2005; Godin & Zahedi, 2014; Koskinen et al., 2012) potrebbe, in questo campo sperimentale di pratica e ricerca, offrire un paradigma operativo capace di consentire a professionisti e ricercatori di andare oltre gli output immediati del progetto, orientando l'attenzione verso le questioni antropologiche, gli impatti sociali legati ai modi in cui individui e comunità desiderano abitare il mondo, le relazioni e i significati situati. Tale paradigma metodologico potrebbe inoltre consentire al sapere prodotto da discipline scientifiche orientate all'analisi, di essere trasformato, messo in relazione e incorporato nell'eredità del processo (Findeli et al., 2008) al pari di ogni altro elemento costituente tale eredità. L'applicazione della RTD potrebbe dunque consentire al design di offrire un paradigma alternativo per immaginare, pianificare e rendere concreti futuri possibili e desiderabili, contribuendo al contempo allo sviluppo di nuovi modelli, plurali, di ricerca e di educazione (Bollini, 2026).

Il design della partecipazione, infine, oltre ai suoi ruoli nella creazione di assemblaggi socio-materiali (Latour,

1999) o nella concezione di costellazioni di iniziative volte a favorire la creazione di tali assemblaggi per e con i partecipanti al processo (Manzini & Rizzo, 2011), potrebbe concentrare i propri sforzi nel rappresentare, autorizzare, legittimare e portare proprio quelle questioni che contano, quell'esito del processo di formazione dell'eredità all'interno delle arene rilevanti, contribuendo a mantenerne la visibilità (Latour 2005). Il *design activism*, inteso come tentativo di interrompere paradigmi esistenti di significato condiviso, valori e finalità (Fuad-Luke, 2013) e di sostituirli con nuovi, potrebbe costituire *la modalità propriamente progettuale/la designerly way* (Cross, 1999; Markussen, 2011) attraverso cui il *generative design* (Guida, 2014) così come altri paradigmi comunicativi, possono diventare il framework con cui sperimentare al fine di individuare modalità significative per supportare e rafforzare il processo di elaborazione e narrazione dell'eredità di questi ecosistemi deboli, instabili, mutevoli ☺.

THE POOL IN WHICH WE ALL SWIM DESIGNING AGAINST THE TIDE FROM NEOLIBERALISM TO COLLECTIVE INFRASTRUCTURES

*Research through design - Participatory Urban Planning
Participatory Design - Neoliberalism - Politics*

Abstract

This article aims to define a political role for design that emphasizes its social, cultural, and political aspects. Specifically, it promotes a role that extends beyond functionalism, challenging the neoliberal system and shaping urban regeneration processes in cities. Starting with an overview of neoliberalism and its effects on daily life, the article highlights participatory urban transformation as spaces where design can adopt a more ethical and radical role. It shares experiments and insights from practice and stresses the need for a new approach to participatory design. This approach should focus not only on the functionality of participatory infrastructure but also on collecting, organizing, and maintaining visibility of the networks of knowledge and relationships created by participatory urban planning. The article particularly suggests collaboration among communication design,

participatory planning, and grounded research to emphasize the importance of valuing these processes' legacy and, through that, developing a knowledge framework to counteract the adverse effects of exploiting human, creative, social, cultural, and economic capital often seen in neoliberalism.

The pool in which we all swim: understanding the multifaceted phenomenon

In recent decades, scholars have coined numerous categories and explored different phenomena to describe the present era. Deindustrialization, post-Fordism, postmodernism, and globalization are among the most well-known concepts that have provided frameworks through which generations of scholars from various disciplines have developed interpretive theories to understand and explain our times. All these concepts and frameworks are now sometimes replaced or complemented by a new term: *neoliberalism*, which, although recent, is increasingly used as a key descriptor of the contemporary condition (Brenner & Theodore, 2005).

Neoliberalism is a multifaceted phenomenon, the product of a set of converging historical determinants, and its precise origins are difficult to pinpoint (Duménil & Lévy, 2011). Nonetheless, since the 1920s, the term has referred to an economic policy far removed from classical liberalism, and, since the 1930s, it has been designated as an experimental and polycentric project that focuses on the problematic space between the state and market, representing attempts to construct a market-like order that is constantly built and reconstructed through practice (Peck, 2008). This policy embodies powerful and attractive ideals, such as dignity and individual freedom, and, in its economic application, reflects the interests of private owners, businesses, multinationals, and financial capital (Harvey, 2005).

Suppose now we shift our gaze from research focused on ontology, epistemology, and the history of neoliberalism as economic policy to the phenomena generally understood by this term. In this case, we will find meaningful schemas and interpretative frameworks helpful in understanding why it makes sense, in this incipit, to share the basic definition of what we mean below.

In fact, this contribution aims to propose a framework within which design, and communication design in particular, can go beyond functionalism, to reclaim the cultural and political nature of its artifacts, and ethically assume a political role in society. To achieve this goal, this contribution develops its perspective starting from the macro-theme of urban

transformation and participatory design and planning. After an initial section that retraces the salient features of the neoliberal condition affecting our society, the second part introduces the themes of participatory design and design culture, aiming to identify and propose, within these two strands, practices and alliances that help situate design within the political space.

Recognize that we all swim without awareness

Following the economic crisis of the 1970s and the gradual shift to a service-based society, Western cities have undergone significant transformations. Large parts of former artisanal and industrial areas have remained underused due to the relocation of manufacturing, changes in production systems, and the rise of a knowledge-based economy (Hamnett, 2003).

At the same time, urbanization has driven more people to live in cities, which have often expanded to the point where their urban form is virtually unrecognizable (Koolhaas, 1995). Achieving these urban transformations requires significant investments, typically mobilized through private capital (Healey, 2006). To secure these investments, cities must also change their approach to urban governance.

Urban policies no longer focus on providing goods and services to their citizens; cities now need to focus their efforts on attracting investment and skilled workers.

In other words, a shift from a managerial model of city governance to one based on entrepreneurship is necessary (Harvey, 1989, 2005).

This dynamic has pushed city leaders into intense competition to attract funding and to align with investors' growth expectations. In turn, the need for private financing often leads municipalities to site new facilities primarily on economic criteria, rather than on careful assessments of their urban and social impacts on the city's development (Fainstein, 2010). Gentrification, social and spatial segregation, the transformation of common space into commercial venues, and the exclusion of low- and middle-income populations from the city center are just some – although the most visible – effects of the neoliberal way of planning and its imaginary in urban government.

Alongside the dynamics, effects, and impacts outlined, lines of action and collective mobilizations have emerged, sometimes bottom-up, sometimes top-down. Movement fighting for the right to housing like Ocio in Venice, PAH and Sindicat de llogateres de Catalunya in Barcelona, or groups fighting overtourism grouped

under the Set, Southern Europe Network Against Touristification network just to list the most known, highlight the willingness and the effort of the citizens to collaborate in pursue a different species of urban development: a more equitable, less exclusive one. Scholars from different disciplines are looking at this wave of citizen activism through different lenses and perspectives: the production of commons goods (Rotondi & Santori, 2023), the involvement in the co-design (DiSalvo, 2022), and, largely, the involvement in processes organized in different ways to discuss, advocate, and deliberate about the future of their cities (Buchanan, 1992; Bason, 2018, 2022).

At the same time, professionals and researchers are continually seeking tools and methods to launch workshops and actions, increase citizen involvement, and improve the accessibility of these urban laboratories (Dyer et al., 2017). Furthermore, the literature has focused on understanding how, during the process, the public comes together around the issues of emerging cities (Karasti, 2014; Korn et al., 2019; Le Dantec et al., 2010; Le Dantec & DiSalvo, 2013; Marres, 2007). More specifically, scholars interested in citizen engagement in urban transformation policies have explored techniques and tools for collaborative, communicative, and radical planning, as well as placemaking, since the 1960s, and with greater vigor since the 1990s (Arnstein, 1969; Castells, 1985; Reaven, 2009; Rittel & Webber, 1973). However, since then, a clear, shared definition of designing together (co-design) among academics and practitioners is lacking. This leads, in practice, to improper use of the terms or to using one term to mean another kind of process.

At the same time, all these initiatives often limit themselves to discussing rules of engagement to avoid conflict, and to avoid conflict itself, which is perceived as an obstacle to a process's ability to deliberate on urban issues. What happens is that when people's problems and real concerns emerge, these processes fail to discuss them openly or make them visible. In other words, these processes are helpful only for gathering information, deliberation, and decision-making support, and for bringing people together. However, they are, at the same time, useless for addressing and resolving residents' problems and concerns (Latour, 2014). This generates discontent, injustice, and power imbalances between decision-makers and communities. The latter are asked for their time and local knowledge without receiving anything in return, and their ideas are not taken into consideration (Sendra, 2024).

Learn how to swim against the tide

Neoliberalism and related phenomena have accelerated the transformation of cities into complex, systemic,

interconnected, and urgent problems that require investigation from multiple perspectives. These problems, precisely because of their complexity, are always poorly formulated, described with partial information, populated by conflicting positions, and constituted by confusing networks of meaning (Churchman, 1967; Rittel & Webber, 1973).

In these contexts, participatory processes could play a broader role than simply democratizing decision-making, extracting knowledge, and shaping urban policies. They could become spaces where discussions on specific issues help improve related decisions, but also, and more importantly, places where valuable knowledge is consolidated to address urban challenges and policies as a whole. In short, participatory processes could be considered a platform for the production of situated and transversal knowledge, as well as for the dialogue between technical and scientific disciplines (Fareri, 2009; Pasqui, 2018).

From this perspective, the participatory processes promoted in a city could therefore represent those indeterminate areas of practice, those places where the questions, investigations and socio-technical relations that make up complex problems, or the network of issues involving actors and activities that shape the complexity of the city, are analysed not only to find a solution to a problem, but above all to develop knowledge that allows the different aspects of the complex problem to find space to be continuously managed, negotiated and guided over time (Klein, 2004) ①.

248

Trials

The work carried out over the last decade by the Campomarzio collective in the field of participatory design has provided us with interesting insights into how design culture can foster a conception of participation as a process aimed at producing knowledge. In particular, the role of design and branding becomes clear after reflecting on *SUPERTRENTO*'s processes. To share these reflections to further discussions and contributions, however, it is now necessary to briefly outline what *SUPERTRENTO* has been before returning to the central core of this paper.

SUPERTRENTO - Participatory Urban Scenarios for Ecology and Regeneration is a practice-led participatory process promoted in 2023 by the Municipality of Trento in collaboration with the collective. The purpose of the process was to engage the local community in envisioning the 16-hectare area, where the railway was to be relocated underground in the following years ②. To reach this scope and to produce the so-called Guidelines for the future of the railway area (the materialization of the process and its visions),

the process has been divided into three sections. The first phase aimed to inform the public about the program and its objectives, and to gather information on the concerns, conflicts, and desires of the various communities. This initial phase, which lasted five months, was followed by a second phase in which the mapped themes were discussed and addressed with testimonials and best practices, and a third phase in which people were involved in fleshing out the constraints, expectations, and desires regarding this large area ③.

SUPERTRENTO was a horizontal process, designed for citizens, with no parallel pathways for technicians, associations, or representative organizations. On the one hand, this created a complex context in which participants were called upon to continually negotiate their identities and roles within a truly horizontal space. On the other hand, it allowed everyone to participate in a debate, question their own assumptions, and actively contribute to the collective construction of content.

In short, the process has highlighted how complex, yet potentially transformative, it is to build truly equal participatory processes, in which the legitimacy of roles is defined by the process itself rather than predefined structures. This very observation and the reflections on the theme of participation in urban transformation processes have made us aware of the need to interpret the canons regarding this type of process differently. In the last few months, we had the opportunity to discuss the results of the processes regarding participatory design, methods, and approach (Pedretti, 2025; Pedretti & Bollini, 2025). In the following, we will focus instead on what we have learned from previous experiences in the design and maintenance of participatory architectures to propose an alliance between communication design and participatory design that also allows us to consider what happens at the end of a participatory process.

Building different pools: designing multiform infrastructures for participatory processes

In a society where work commitments often take up much more time than the traditional eight hours, where free time is diminishing, and public spaces for discussion are often replaced by commercial spaces for shopping, participatory spaces could become not just singular moments connected in a journey, but more precisely an infrastructure made up of different places, times, formats, and people. The role of those who promote and lead them could therefore be to design and maintain this infrastructure made up of small events with different settings, meetings at different times and hours, workshops with different objectives, also held in different languages, where everyone can

find a variety of places and times and decide the most suitable one to participate in and contribute. An infrastructure that, in other words, goes beyond requiring others to activate and participate in what is already part of public life, taking action to engage audiences and individuals in issues concerning the transformation of our cities.

This could contribute incrementally to the formation of a community that is perhaps less compact than that which forms around classical participatory processes, but is equally likely to be characterized by greater diversity. A heterogeneous community in which people can participate, choosing their own degrees and forms of involvement, and within which more people than usual can find the comfort zone that allows them to express their opinions and be open to discussion.

249

Based on our experiences in designing and leading participatory processes, as well as on those we have had as participants, we believe that processes today aimed at engaging people in imagining urban transformations could propose a language that connects themes and people, allowing an inclusive and even slightly “pop” tone of voice to emerge (which does not mean sacrificing more technical and professional content where necessary), and have an identity that positions them locally while simultaneously enabling them to engage with a broader context. At the same time, we firmly believe that today the design and management of participatory processes must be carried out in a way that meets the requirements for post-process phases, which we could also define, in this case, as “the day after” participation.

Ensuring that the results of a participatory process, or its legacy, can be valorized to impact urban governance and urban policy design is today as important as knowing how to involve citizens in decision-making.

Today, when a participatory process is over, the question “what happens next?” often remains unanswered.

There is little recognition of the potential value of the knowledge generated—not only for the specific topic addressed by the process, but also for informing broader urban challenges.

Likewise, academic interest in developing methods to collect, analyze, and make accessible the rich body of data, reflections, expectations, and relationships generated by these processes is limited, and each new participatory initiative often starts from scratch, recollecting information, insights, and community perspectives, often already emerging in other contexts. This lack of attention to the systematic documentation

and transmission of outcomes means each new participatory initiative begins as if from scratch, compelled to re-gather information, insights, and community perspectives. This repetition reinforces the extractive approach sometimes taken towards citizens who take part in participatory processes, who are constantly asked to contribute without perceiving either the continuity or the impact of their reflections (Alejandro Leal, 2007; Rendon, 2018).

As a result, participatory practices risk remaining confined to a supporting and supplementary role in the decision-making process affecting the city and, therefore, being perceived as time-consuming democratic exercises with limited tangible effects, or as cycles that reiterate the same questions to the same people with little progress. Ultimately, this fuels the belief that participation is both a futile endeavor and a privilege reserved for those who can afford to dedicate the time. It is therefore essential to rethink the design and communication infrastructure of participatory processes today, in order to develop practices that support the knowledge generated after their conclusion and strengthen their impact on governance and urban transformation policies.

Participatory processes that address the city's complex problems are indeed important spaces for improving planning and design processes (De Carlo, 2005; Healey, 2006), to exercise democracy (Beveridge & Koch, 2024; Binder et al., 2015; Dewey, 1927; Seigfried, 1999) or to foster communities' abilities to aspire (Appadurai, 2011, 2021), but also, and above all, spaces where it is possible to produce, systematize, and communicate essential knowledge to counter the effects (and, why not? perhaps even the causes) of neoliberalism.

Design beyond functionalism: toward a political and ethical role in society

In recent decades, mainstream commercial design culture has developed to support and promote neoliberalism. Within this culture, objects have often served to symbolize a creative neighborhood, a participatory process, a co-design meeting, and so on. These contributions, in urban processes and particularly in regeneration practices, are not without implications; indeed, they are fully involved in the very functioning of that particular process and culture (Julier, 2013).

At the same time, design culture and communication design are often adopted through participatory processes to some extent to foster public enthusiasm and enhance economic development in abandoned areas by creating brands and love marks that make these processes sound up-to-date and desirable. Furthermore, communication design sometimes engages somewhat with participatory design to fuel public enthusiasm and participation.

In this way, design helps draw attention to abandoned

areas of the city. However, it usually fails to show attention and awareness of the exploitation of social, cultural, environmental, and economic territorial capital. It stands between those who support such neoliberal dynamics.

Design cultures are, in fact, composed of active agents and their concatenation has agency, although this agency is often less explicitly stated. Forms express political statements, but they also engage human emotions. Often, in these processes, various forms of design culture seek to generate enthusiasm and exploit it for their own ends, for example, to maintain loyalty to a brand or a creative neighborhood. (Julier, 2013) ④.

What is, to some extent, clear is that the communication design of participatory processes is not neutral; rather, it is often an integral part of the strategy for involving people. For this reason, over the years, participatory initiatives have placed great emphasis on creating recognizable communication projects that give the process an identity and allow participants to identify with it. We could say that in some cases the participatory process has been “branded,” or, in other words, that communication devices have been designed to “enhance the mechanisms that allow people to build trust, affection, and shared meaning: their ability to create something in common” (Arvidsson, 2005).

250

While this effort has likely been unconscious in most cases, we cannot help but emphasize that, even in the case of participatory processes of urban transformation, as Gabriel Tarde’s highlight since the beginning of the XX century, public constructions of “truth,” “beauty,” and “utility” have often been important factors, capable of helping to establish the value (including economic) of the goods and services that the participatory infrastructure could create or presuppose (Wärneryd, 2008).

Furthermore, branding deals with temporality because, like finance and the stock market, it relates to the future as a source of value (Julier, 2009).

Similarly, design, understood as the act of planning, operates in relation to the future and its anticipation. It is precisely this relationship with what is yet to come that makes both branding and certain forms of participatory design particularly effective in making the urban transformations currently underway in our cities visible, interpretable, and communicable.

At the same time, this sense of *in potentia* that intrinsically characterizes design culture serves a dual function. On the one hand, it allows us to make the future of urban phenomena intelligible; on the other, it risks aligning design with a logic compatible with the structural characteristics of neoliberalism, which bases

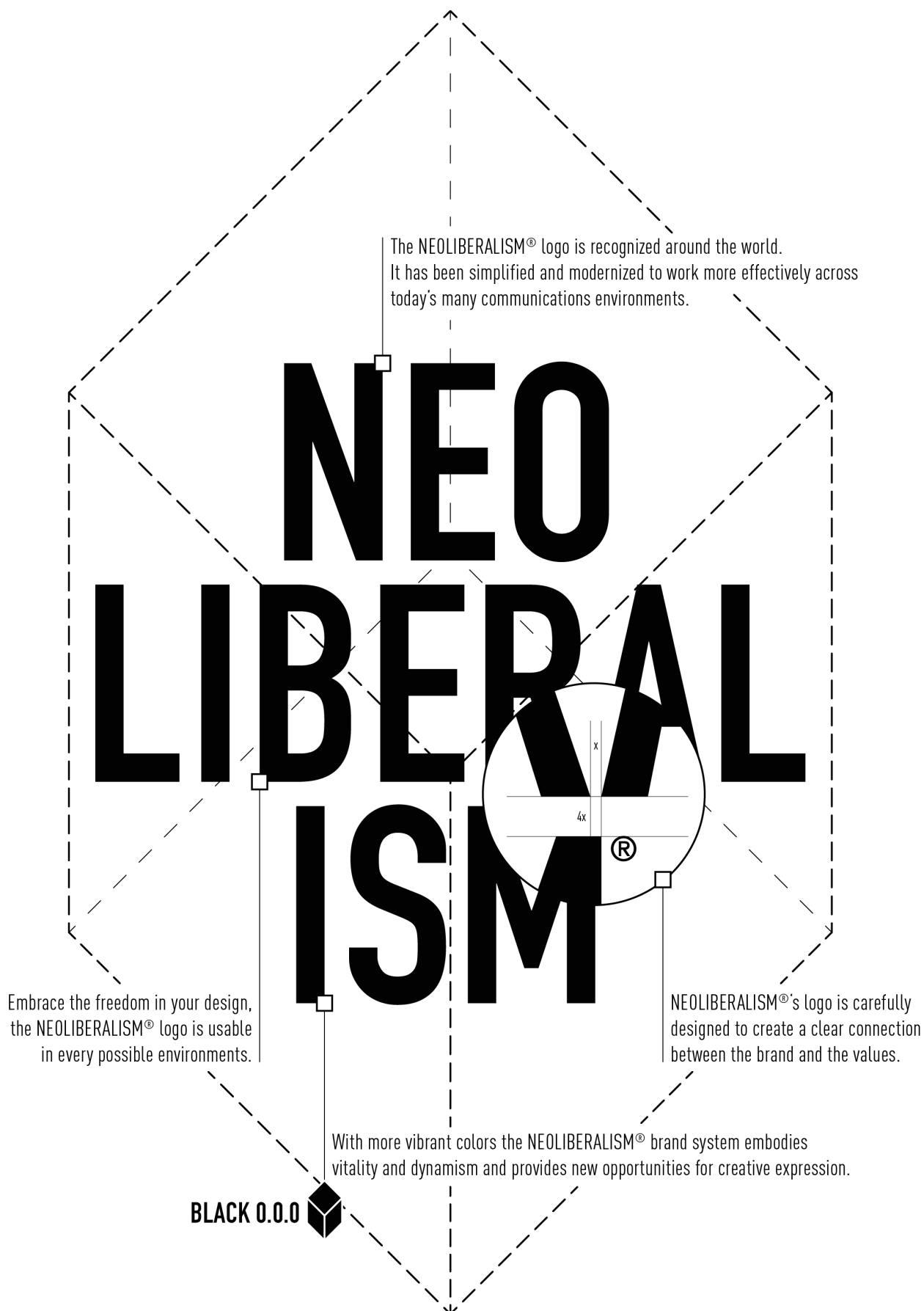
its functioning on anticipating and valorizing the future. It is therefore interesting, at this point, to ask an alternative scenario: what would happen if designers were not interested in lending their creative capital to the design and implementation of participatory processes that promote a future characterized by unsustainable development dynamics, and instead sought a new way to move beyond functionalism, seeking a political and ethical role in society? Of course, there are no definitive answers to this hopeful question. This contribution, far from offering any, seeks instead to propose an agreement among urban designers, communication designers, and participation designers, first and foremost by drawing attention to the importance of rediscovering and strengthening the political and ethical role that design and planning can play in transforming the urban reality into a more just space.

Legacy, activism, generative research through participatory design for a new generation of swimmers

If we now refocus on the current state of our cities, where neoliberal models of urban development and transformation are displacing residents, promoting unchecked land use, and intensifying financial competition, and if we consider the possibility that participatory processes can influence urban policies, we can try to define an ethical and political role for design in this context. Indeed, some premises must be established to translate this role into a new action paradigm.

First, it is essential to move away from the idea that sees creativity solely as capital used for neoliberal goals, such as building brands and communication strategies to generate short-term profit cycles. In other words, design processes should be based on a culture that is aware of the extractive logics of capital – whether environmental, economic, social, human, or cultural – that urban regeneration produces.

Then, designers (as well as facilitators, scholars, and practitioners involved) must recognize that designing processes should not be the final step, and that involving people, making them confront and discuss topics, or exercising democratic skills is no longer enough to influence urban policymaking or promote more sustainable development. If we look at the conditions our cities are transforming, we can see a strong call to focus less on launching new urban laboratories, their initiation, and the tools and methods to avoid conflicts, and more on ways and processes that can lead to a long-lasting impact on policy and decision-making. In other words, to contrast the generated discontent, injustice, and power imbalances between decision-makers and communities, it is necessary to find frameworks to answer the central question: What happens after the



The NEOLIBERALISM® logo is recognized around the world. It has been simplified and modernized to work more effectively across today's many communications environments.

Embrace the freedom in your design, the NEOLIBERALISM® logo is usable in every possible environments.

NEOLIBERALISM®'s logo is carefully designed to create a clear connection between the brand and the values.

With more vibrant colors the NEOLIBERALISM® brand system embodies vitality and dynamism and provides new opportunities for creative expression.

BLACK 0.0.0 

④
Cosa succede se la creatività
si vota pienamente al neoliberalismo?
*What happens if creativity is entirely
devoted to neoliberalism?*

conclusion of the participatory process? What happens to the discussions we have and the decisions we take? What happens to what I have said? What is the point of participating? Answering these questions could shift our focus, on one hand, to viewing these processes not as linear but as open ecosystems. This requires a deliberate focus on designing coherent, multifaceted, adaptable communication that remains recognizable and fosters new perspectives. On the other hand, addressing these questions involves considering, from the very start of ecosystem design, not only the process itself but also its legacy. Therefore, research should redirect its focus to exploring ways to transform the legacies of participatory ecosystems into an institutionalized heritage capable of producing tangible impacts on urban transformation governance.

What we mean by the term “legacy” of a participatory process is the extent to which time and the relationships established within the ecosystem remain visible once that ecosystem's life has come to an end. Legacy, in other words, is what has emerged from the participatory ecosystem and found a tangible, visible form of existence. It is composed of concerns, visions, problems, and ideas, structured by and through the relationships among all the actors – human and non-human, objects and actors, the networks themselves – which are made and kept visible by design.

252

In this context, this subsequent elaboration–shaping the legacy into a coherent, iterative narrative that restores meaning to the process and its future visions–enables design disciplines to take on strategic roles. These roles are no longer just technocratic but are deeply informed by political and ethical considerations.

Reworking the complex elements emerging from the participatory process could be done through 1. Recording, i.e., creating a memory; 2. Framing: selecting memorable events from that corpus of memories capable of establishing a before-and-after, i.e., a timeline. At the end of the process, it also requires: 3. Reassemble: developing a meaningful construction among the memorable events (temporal, cause-and-effect, or iterative); and 4. Emergence: clarifying the meaning revealed by the system as a whole, i.e., developing a project. Finally, it requires 5. Narrate: creating a narrative capable of conveying the complexity of the process and project, and, at the same time, recreating those elements and moments in which the participant recognizes themselves, thereby maintaining their interest and prompting action to keep their legacy visible. The structuring of this legacy, which can also be expressed as the act of creating the narrative of the

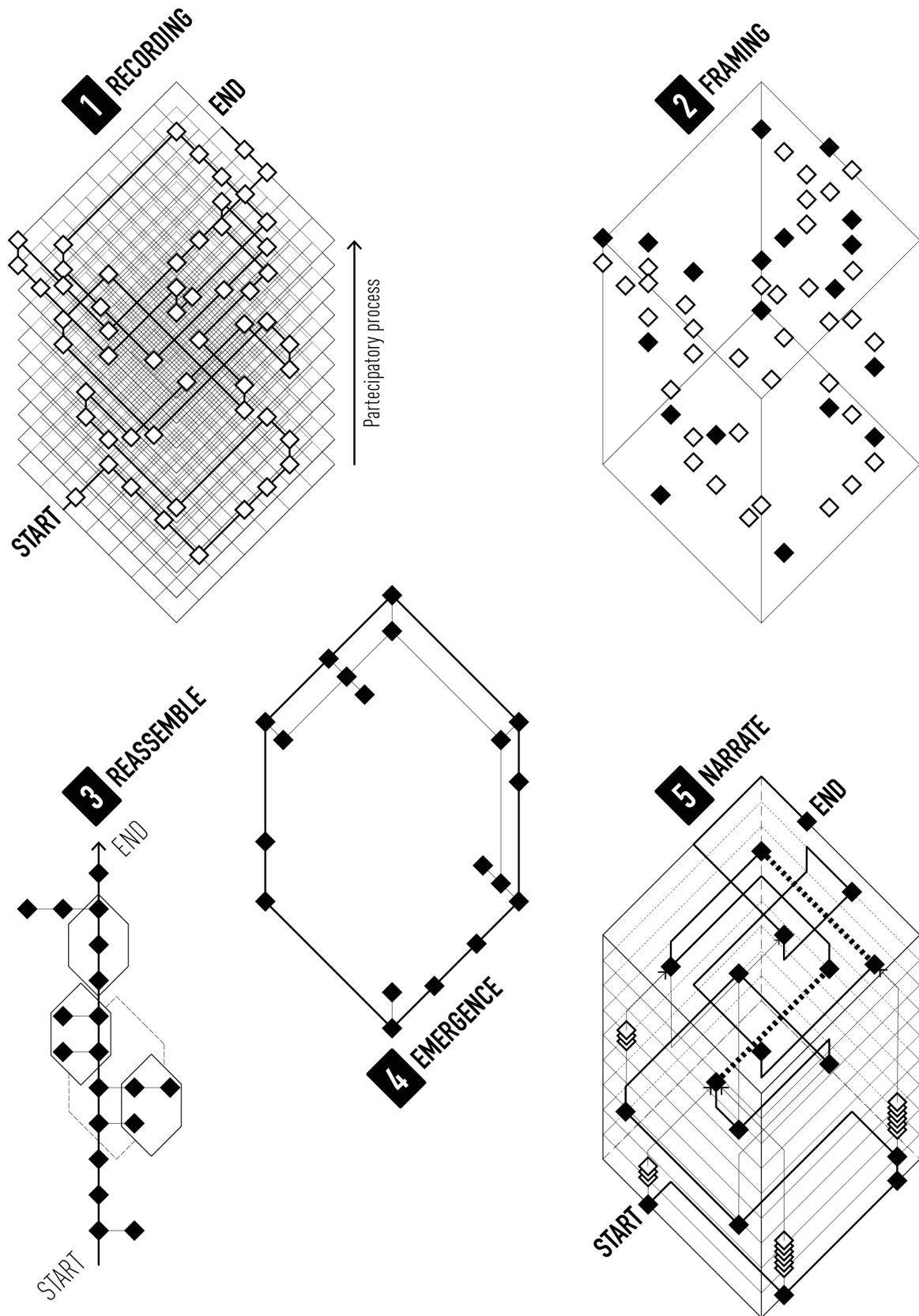
participatory ecosystem, requires the assumption of responsibility and, therefore, places the designer in a position where he cannot remain external to the political act and ethical reflection.

This process, in fact, places design, as a subject, a profession and a discipline, in its pre-eminent condition, that is, it conceives it not as an activity aimed at determining the functional and aesthetic qualities of objects, but as a set of iterative, collaborative and experimental practices oriented towards the formulation and construction of solutions for wicked problems (Collier & Gruendel, 2022; Rittel & Webber, 1973).

In this experimental field of practice and research, the research-through-design (RTD) (Findeli, 1999; Findeli & Bousbaci, 2005; Godin & Zahedi, 2014; Koskinen et al., 2012) approach could offer an operational paradigm that allows practitioners and researchers to move beyond the immediate outputs of the project, focusing attention on anthropological issues, the social impacts related to the ways in which individuals and communities wish to inhabit the world, and relationships and situated meanings. This methodological paradigm could also allow the knowledge produced by analysis-oriented scientific disciplines to be transformed, correlated, and incorporated into the legacy of the process (Findeli et al., 2008), just like any other element constituting that legacy. Applying RDT could then allow design to offer an alternative paradigm for imagining, planning, and bringing into being possible and desirable futures, while advancing new, plural models for research and education (Bollini, 2026).

Participatory design, in addition to its roles in the creation of socio-material assemblages (Latour, 1999) or in the conception of constellation of initiatives aimed at building socio-material assemblages for and with project participants (Manzini & Rizzo, 2011), could focus its efforts in representing, authorizing, legitimizing, and bringing those very issues, the ones that matter, that create an audience around them, into the relevant assemblies (Latour & Weibel, 2005).

Design activism, understood as an attempt to disrupt existing paradigms of shared meaning, values and purposes (Fuad-Luke, 2013) and replace them with new ones, could constitute the *designerly way* (Cross, 1999; Markussen, 2011) through which generative design (Guida, 2014) as well as other communication paradigms, can become the framework with which to experiment in order to identify meaningful ways to support and strengthen the process of elaborating and narrating the legacy of these weak, unstable, changing ecosystems ©.



© Schematizzazione del paradigma sperimentale per dare forma all'eredità dei processi partecipati.
Experimental paradigm to shape participatory processes' legacy.

REFERENCES

- Alejandro Leal, P. (2007). Participation: The ascendancy of a buzzword in the neo-liberal era. *Development in Practice*, 17(4-5), 539-548. <https://doi.org/10.1080/09614520701469518>
- Appadurai, A. (2011). *Le aspirazioni nutrono la democrazia / Arjun Appadurai; prefazione di Ota De Leonardis; traduzione di Monica Fiorini*. Et al.
- Appadurai, A. (2021). The Scarcity of Social Futures in the Digital Era. In S. Kemp & J. Andersson (Eds.), *Futures* (1st ed., pp. 281-295). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198806820.013.17>
- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder Of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216-224. <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>
- Bason, C. (2018). *Leading public sector innovation (second edition)* (REV-Revised, 2). Bristol University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1fxhlw.2>
- Bason, C. (2022). Beyond Labs: The Future of Civic Design. *Design Management Review*, 33(2), 32-39. <https://doi.org/10.1111/drev.12296>
- Beveridge, R., & Koch, P. (2024). Seeing democracy like a city. *Dialogues in Urban Research*, 2(2), 145-163. <https://doi.org/10.1177/27541258231203999>
- Binder, T., Brandt, E., Ehn, P., & Halse, J. (2015). Democratic design experiments: Between parliament and laboratory. *CoDesign*, 11(3-4), 152-165. <https://doi.org/10.1080/15710882.2015.1081248>
- Bollini, L. (2026). *Post-disciplinarietà all'intersezione tra design, arte e tecnologie. Un programma pilota per un dottorato plurale*. Conferenza annuale Società Italiana del Design.
- Brenner, N., & Theodore, N. (2005). Neoliberalism and the urban condition. *City*, 9(1), 101-107. <https://doi.org/10.1080/13604810500092106>
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- Castells, M. (1985). *The city and the grassroots: A cross-cultural theory of urban social movements*. University of California Press.
- Churchman, W. (1967). Guest Editorial: Wicked Problems. *Management of Science*, 14(4), 141-142.
- Collier, S. J., & Gruendel, A. (2022). Design in government: City planning, space-making, and urban politics. *Political Geography*, 97, 102644. <https://doi.org/10.1016/j.polgeo.2022.102644>
- Cross, N. (1999). Design Research: A Disciplined Conversation. *Design Issues*, 15(2), 5-10. <https://doi.org/10.2307/1511837>
- De Carlo, G. (2005). Architecture's public. In *Architecture and Participation*. Routledge.
- Dewey, J. (1927). *The public and its problems: An essay in political inquiry*. Pennsylvania State University Press.
- DiSalvo, C. (2022). *Design as democratic inquiry: Putting experimental civics into practice*. The MIT Press.
- Duménil, G., & Lévy, D. (2011). *The crisis of neoliberalism*. Harvard university press.
- Fainstein, S. (2010). *The just city*. Cornell University Press.
- Fareri, P. (2009). Rallentare. Note sulla partecipazione dal punto di vista dell'analisi delle politiche pubbliche. In *Rallentare. Il disegno delle politiche urbane*. Franco Angeli.
- Findeli, A. (1999). Introduction. *Design Issues*, 15(2), 1-3.
- Findeli, A., & Bousbaci, R. (2005). L'Eclipse De L'Objet Dans Les Théories Du Projet En Design. *The Design Journal*, 8(3), 35-49. <https://doi.org/10.2752/146069205789331574>
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). *Research through design and transdisciplinarity: A tentative contribution to the methodology of design research*. Swiss Design Network Symposium 2008.
- Fuad-Luke, A. (2013). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. Taylor and Francis.
- Godin, D., & Zahedi, M. (2014, June 16). Aspects of Research through Design: A Literature Review. *Design's Big Debates*. DRS International Conference.
- Guida, F. E. (2014). *Generative Visual Identities. New Scenarios in Corporate Identity*. <https://doi.org/10.13140/2.1.1200.0329>
- Harvey, D. (1989). From Managerialism to Entrepreneurialism: The Transformation in Urban Governance in Late Capitalism. *Geografiska Annaler B*, 71(1), 3-17.
- Harvey, D. (2005). *A brief history of neoliberalism*. Oxford University Press.
- Healey, P. (2006). *Urban Complexity and Spatial Strategies: Towards a Relational Planning for Our Times*. Routledge. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01944360701755584>
- Julier, G. (2009). Value, Relationality and Unfinished Objects: Guy Julier Interview with Scott Lash and Celia Lury. *Design and Culture*, 1(1), 93-113.
- Julier, G. (2013). From Design Culture to Design Activism. *Design and Culture*, 5(2), 215-236. <https://doi.org/10.2752/175470813X13638640370814>
- Karasti, H. (2014). Infrastructuring in participatory design. *Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Research Papers*, 1, 141-150.
- Klein, J. T. (2004). *Interdisciplinarity and complexity: An evolving relationship* (1. ed). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Korn, M., Reißmann, Wolfgang., Röhl, Tobias., & Sittler, David. (2019). *Infrastructuring Publics*. Springer. <https://link.springer.com.libproxy.unibz.it/book/10.1007/978-3-658-20725-0>
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., & Wensveen, S. (2012). Field. In *Design Research Through Practice* (pp. 69-87). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-385502-2.00005-5>
- Latour, B. (1999). On recalling ANT. *The Sociological Review*, 47(S1), 15-25. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1999.tb03480.x>
- Latour, B. (2014). What Is the Style of Matters of Concern? In N. Gaskill & A. J. Nocek (Eds.), *The Lure of Whitehead* (pp. 92-126). University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816679959.003.0004>
- Latour, B., & Weibel, P. (2005). From Realpolitik to Dingpolitik or how to make Things public. In *Making Things Public Atmospheres of Democracy* (pp. 14-27). MIT press.
- Le Dantec, C. A., Christensen, J. E., Bailey, M., Farrell, R. G., Ellis, J. B., Danis, C. M., Kellogg, W. A., & Edwards, W. K. (2010). A tale of two publics: Democratizing design at the margins. *Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems*, 11-20. <https://doi.org/10.1145/1858171.1858174>
- Le Dantec, C. A., & DiSalvo, C. (2013). Infrastructuring and the formation of publics in participatory design. *Social Studies of Science*, 43(2), 241-264. <https://doi.org/10.1177/0306312712471581>
- Manzini, E., & Rizzo, F. (2011). Small projects/large changes: Participatory design as an open participated process. *CoDesign*, 7(3-4), 199-215. <https://doi.org/10.1080/15710882.2011.630472>
- Markussen, T. (2011, May 29). *The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting design between art and politics*. Nordes 2011: Making Design Matter. <https://doi.org/10.21606/nordes.2011.013>
- Marres, N. (2007). The Issues Deserve More Credit: Pragmatist Contributions to the Study of Public Involvement in Controversy. *Social Studies of Science*, 37(5), 759-780.
- Pasqui, G. (2018). *La città, i saperi, le pratiche*. Donzelli.
- Peck, J. (2008). Remaking laissez-faire. *Progress in Human Geography*, 32(1), 3-43. <https://doi.org/10.1177/0309132507084816>
- Pedretti, T. (2025). SUPERTRENTO. The role of participatory processes as spaces for urban planning and exercise of democracy. *Selected Articles from the International Conference on Designing in Disorder*. Urbanpromo; 5-8 Nov 2024; Florence, Italy.
- Pedretti, T., & Bollini, L. (2025). SUPERTRENTO: A Practice-Led Design Process for Urban Transformation. In O. Gervasi, B.

- Murgante, C. Garau, Y. Karaca, D. Taniar, A. M. A. C. Rocha, & B. O. Apduhan (Eds.), *Computational Science and Its Applications - ICCSA 2025* (Vol. 15650, pp. 187-203). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-96962-1_13
- Reaven, M. (2009). *Citizen Participation in City Planning: New York City, 1945-1975*. New York University.
- Rendon, G. P. (2018). Cities for or against citizens? Socio-spatial restructuring of low-income neighbourhoods and the paradox of citizen participation. *A+BE| Architecture and the Built Environment*, (6), 1-350.
- Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a General Theory of Planning. *Policy Sciences*, 4(2), 155-169.
- Rotondi, V., & Santori, P. (Eds.). (2023). *Rethinking Economics Starting from the Commons: Towards an Economics of Francesco*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-23324-1>
- Seigfried, C. H. (1999). Socializing Democracy: Jane Addams and John Dewey. *Philosophy of the Social Sciences*, 29(2), 207-230. <https://doi.org/10.1177/004839319902900203>
- Sendra, P. (2024). The ethics of co-design. *Journal of Urban Design*, 29(1), 4-22. <https://doi.org/10.1080/13574809.2023.2171856>
- Wärneryd, K.-E. (2008). The psychological underpinnings of economics: Economic psychology according to Gabriel Tarde. *The Journal of Socio-Economics*, 37(5), 1685-1702. <https://doi.org/10.1016/j.socec.2007.10.001>

BIO

Teresa Pedretti

Filosofa e sociologa, è attualmente dottoranda in Experimental Research through Design, Art and Technologies presso UniBz. È uno dei fondatori del collettivo Campomarzio, una pratica transdisciplinare pluripremiata che integra architettura, urbanistica e design con attività di consulenza e ricerca.

Philosopher and sociologist, she is now PhD Candidate in Experimental Research through Design, Art and Technologies at UniBz. He is one of the founders of the Campomarzio collective, an award-winning transdisciplinary practice that integrates architecture, urban planning, and design with consulting and research.

Pietro Vincenzo Ambrosini

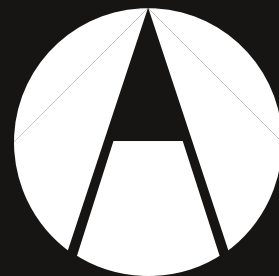
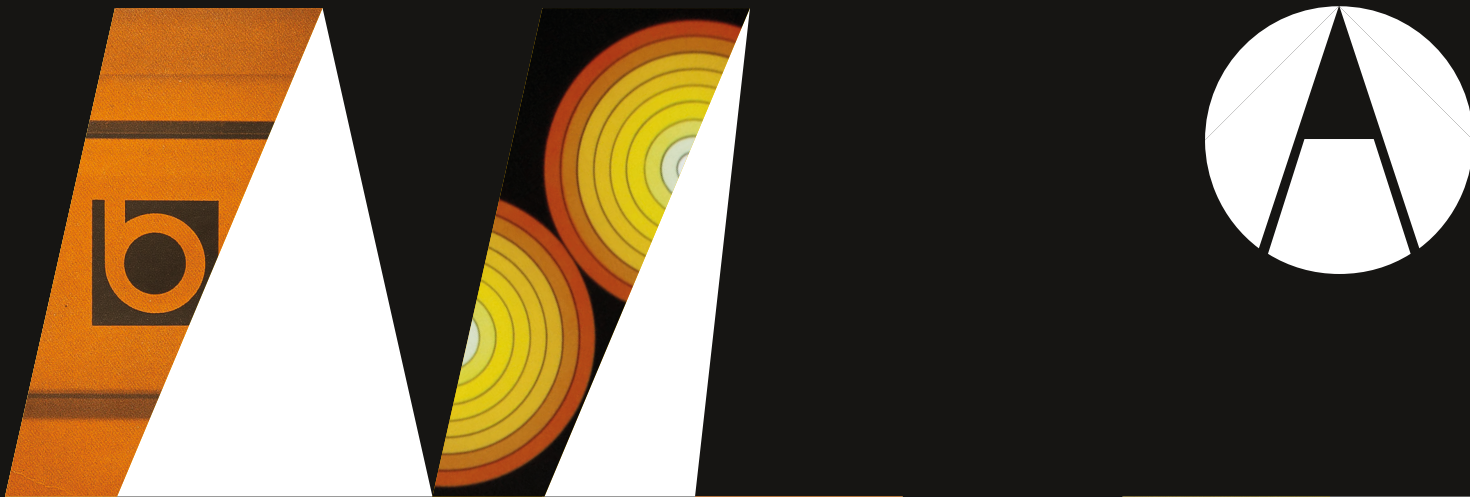
Architetto, designer ed esperto culturale. Ha studiato architettura allo IUAV di Venezia e al Politecnico di Milano. È uno dei fondatori del collettivo Campomarzio, una pratica transdisciplinare pluripremiata che integra architettura, urbanistica e design con attività di consulenza e ricerca.

Architect, designer, and cultural expert. He studied architecture at IUAV in Venice and at Politecnico in Milan. He is one of the founders of the collective Campomarzio, an award-winning transdisciplinary practice that merges architecture, urbanism, and design with consulting and research.

Letizia Bollini

ARTchitect, PhD, professoressa ordinaria di Communication/Interaction/Transmedia Design presso UniBz. La sua ricerca e i suoi progetti si collocano all'intersezione tra design della comunicazione, ricerca sociale e tecnologie digitali, con particolare attenzione al patrimonio culturale, alle interazioni spaziali e multimodali e all'inclusione.

ARTchitect, PhD, full professor of Communication/Interaction/Transmedia Design at unibz. Her research and projects are at the intersection of communication design, social research, and digital technologies with a focus on Cultural Heritage, spatial/multimodal interactions, and inclusion.



**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