

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 Quaggiotto *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**

CONSTRUZIONE DELLO SGUARDO
E POLITICHE DELL'IMMAGINARIO

di **Lucia Lamacchia**

**THE SLEEP OF VISION
PRODUCES MONSTERS**

CONSTRUCTING THE GAZE
AND POLITICS OF IMAGINATION

82 – 101

**LE IMMAGINI
DEL CONSENSO**

SIMBOLI, MITI E PROPAGANDA
NELLE COPERTINE DE LA RIVISTA ILLUSTRATA
DEL POPOLO D'ITALIA (1923-1943)

di **Raissa D'Uffizi**

**THE IMAGES
OF CONSENT**

SYMBOLS, MYTHS, AND PROPAGANDA
ON THE COVERS OF LA RIVISTA ILLUSTRATA
DEL POPOLO D'ITALIA (1923-1943)

102 – 133

**SEGNI & SIMBOLI
FRA DESIGN, RESISTENZA
& COLLETTIVITÀ**

LA DISOBEDIENZA 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

RENDERE VISIBILE IL CONFLITTO

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

256 – 271

Diletta Damiano

 [0009-0005-0906-569X](https://orcid.org/0009-0005-0906-569X)

Università degli Studi di Roma Tor Vergata – ISIA Roma

diletta.damiano@edu.isiaroma.it

Mappatura Collettiva • Cartografia Critica • Apprendimento Trasformativo
Design Literacy • Didattica Transdisciplinare

[10.82068/pgjournal.2026.23.42.11](https://doi.org/10.82068/pgjournal.2026.23.42.11)

L'articolo indaga il potenziale del design della comunicazione visiva come pratica critica, pedagogica e politica. Viene delineato un quadro teorico che interpreta il design come pratica agonistica e riflessiva, volta a rendere visibili le tensioni e i conflitti che strutturano lo spazio pubblico. La ricerca si sviluppa attraverso la sperimentazione progettuale del laboratorio *Critical and collective mapping*, condotto presso l'Università di Padova.

L'esperienza, che ha coinvolto studenti di geografia, dimostra come l'uso di specifici *design devices*, strumenti grafici volti a facilitare il confronto e la progettazione collettiva, possa attivare processi di apprendimento trasformativo e sviluppare una *design literacy* critica. Attraverso l'impiego di metodi qualitativi e autoetnografici, l'esperienza qui raccontata evidenzia come la mappatura collettiva e il progetto grafico ad essa associato, possano costituire pratiche di riappropriazione critica dello spazio vissuto.

Rappresentazioni visive, spazio e produzione critica della conoscenza

Vivere il presente significa confrontarsi con una condizione di crisi strutturale, caratterizzata dall'intreccio di tensioni ecologiche, sociali, economiche e culturali. Tali crisi non possono essere interpretate come eventi contingenti o emergenze isolate, ma come il risultato di regimi di pensiero e di rappresentazione che hanno storicamente separato umano e non umano, sapere e potere, territorio e soggettività (Latour, 2017; Haraway, 2013).

In questo senso, la crisi non riguarda soltanto le forme della convivenza, ma investe in modo profondo i modi attraverso cui la realtà viene conosciuta, narrata e resa visibile.

Se la crisi investe i modi stessi del conoscere, le pratiche di rappresentazione assumono un ruolo cruciale.

Grafici, mappe e dispositivi visivi non si limitano a descrivere il mondo, ma contribuiscono a strutturare l'esperienza, orientando la percezione dei fenomeni e stabilendo specifiche gerarchie di senso. Lungi dall'essere neutrali, tali dispositivi partecipano attivamente alla produzione della conoscenza, definendo ciò che diventa visibile, dicibile e legittimo, e ciò che resta invece marginale o invisibile (Facchetti, 2019; Cairo, 2020).

Il design, inteso come pratica di configurazione materiale e simbolica, assume dunque un ruolo centrale come dispositivo culturale e politico capace di incidere sugli immaginari collettivi e sulle forme di potere che attraversano lo spazio pubblico (Fry, 2009; DiSalvo, 2012; Escobar, 2018; Mang & Reed, 2012). In particolare, il design della comunicazione visiva esercita un'influenza significativa poiché, attraverso la strutturazione formale delle informazioni, contribuisce a organizzare i quadri cognitivi entro cui i fenomeni vengono interpretati (Drucker, 2014).

Tuttavia, una parte rilevante della produzione progettuale e della didattica del design continua a operare entro un paradigma di apparente neutralità (McCoy, 2001), presentando la grafica e la visualizzazione come meri veicoli di contenuti oggettivi. Questo approccio tende a occultare il carattere situato e politico delle pratiche visive e rischia, anche nelle esperienze orientate al sociale, di riprodurre logiche dominanti, semplificando la complessità dei contesti o imponendo modelli universalizzanti (Akama & Yee, 2019; Light, 2019).

Un ambito che ha storicamente affrontato in modo sistematico tali questioni è quello geografico, nel quale è stato ampiamente problematizzato il ruolo delle rappresentazioni spaziali nella produzione del potere e della conoscenza (Massey, 1991; Harvey, 1992), evidenziando come le mappe non siano semplici strumenti descrittivi, ma dispositivi intrinsecamente politici (Harley, 1989; Crampton, 2010).

Negli ultimi trent'anni, l'interesse crescente per i metodi creativi, spesso mutuati dal campo delle arti visive e performative, ha permesso ai geografi di esplorare la conoscenza in modi più dinamici, situati e sperimentali (Hawkins, 2015; Von Benzon et al., 2021). Nonostante questi sviluppi, il design rimane ancora marginale sia come approccio progettuale e sperimentale, sia come metodo pedagogico nel campo geografico (Grove et al., 2019), con un potenziale ancora poco esplorato nella produzione critica di rappresentazioni e nella mediazione della conoscenza spaziale.

Questo articolo si colloca all'interno di questo spazio di riflessione ancora aperto e si propone di indagare il potenziale pedagogico e politico del design della comunicazione visiva attraverso pratiche di mappatura collettiva. Il contributo esplora come esperienze

didattiche progettate e supportate da strumenti grafici specifici possano attivare processi di apprendimento trasformativo e favorire la riappropriazione critica dello spazio vissuto.

L'indagine si sviluppa attraverso la sperimentazione progettuale del laboratorio *Critical and collective mapping*, realizzato nell'ambito di un corso internazionale di geografia presso l'Università di Padova.

Attraverso l'analisi delle mappe prodotte, dei *design devices* utilizzati e dei materiali riflessivi elaborati dagli e dalle studenti, l'articolo presenta un'esperienza di sperimentazione progettuale e vi riflette, esplorando il ruolo del design della comunicazione visiva come pratica pedagogica trasformativa, in grado di attraversare lo spazio e sostenere processi di costruzione collettiva di relazioni, conoscenza e immaginazione sociale.

Il design come pratica agonistica

Nel campo degli studi sul design, numerosi autori hanno messo in discussione l'idea del progetto come attività neutrale o puramente funzionale, evidenziandone invece la dimensione politica e conflittuale.

DiSalvo (2019) propone di intendere il design come una pratica agonistica, capace di operare nello spazio del conflitto piuttosto che di risolverlo. Riprendendo la distinzione di Mouffe (2019) tra *politics* e *the political*, il design agonistico non mira a perfezionare i meccanismi istituzionali esistenti (*politics*), bensì a creare spazi in cui tensioni, differenze e antagonismi possano emergere, essere articolati e negoziati (*the political*).

In questa prospettiva, il valore del progetto non risiede nella produzione di soluzioni definitive, ma nella sua capacità di rendere visibili le contraddizioni che attraversano il sociale e di aprire nuove possibilità di azione e immaginazione. Come osserva Escobar (2018), il design contribuisce a costruire mondi, orientando pratiche, relazioni e visioni del futuro.

Questa dimensione risulta particolarmente evidente nel campo della comunicazione visiva. Ogni visualizzazione incorpora specifiche assunzioni, rendendo visibili alcuni aspetti del reale e occultandone altri. In questo senso, il concetto di *graphesis* mette in luce come la forma visiva agisca come un'architettura cognitiva, che consente di organizzare, gerarchizzare e interpretare la realtà (Drucker, 2014). Visualizzare diventa uno spazio di produzione di senso e potere, spesso funzionale alla naturalizzazione di visioni dominanti (D'Ignazio & Klein, 2020). La cartografia rappresenta un caso emblematico di questa dinamica. Come evidenziato dalla *critical cartography* (Harley, 1989; Crampton, 2010; Schweizer et al., 2024), le mappe non sono mai

rappresentazioni neutrali dello spazio, ma il risultato di scelte, omissioni e mediazioni che riflettono specifiche visioni del mondo e specifici rapporti di potere. I metodi cartografici possono essere dunque letti come processi di design, nei quali decisioni formali e concettuali incidono direttamente sulla produzione della conoscenza spaziale; in questo senso la cartografia critica offre esempi e strumenti rilevanti anche per il design (Hall, 2019).

Se il design è una pratica politica, la sua dimensione educativa non può limitarsi alla trasmissione di competenze tecniche. Come osserva Freire (2011), l'educazione è sempre un atto politico: può contribuire alla riproduzione delle disuguaglianze oppure favorire la costruzione di consapevolezza critica e *agency*. In questo senso, l'insegnamento del design assume un valore strategico come spazio di sperimentazione di pratiche riflessive e trasformativa, in cui le e gli studenti sono chiamati a interrogare i propri schemi interpretativi e i linguaggi attraverso cui il mondo viene rappresentato.

La pratica progettuale può essere compresa come una forma di apprendimento esperienziale (Kolb & Kolb, 2006), in cui l'azione e la riflessione si intrecciano, offrendo l'opportunità di sperimentare direttamente processi complessi e situati. Quando tale esperienza è accompagnata dalla revisione critica delle proprie assunzioni e prospettive, si configura come apprendimento trasformativo (Mezirow, 2008), capace di incidere sui modi di vedere, pensare e agire. In particolare, per studenti provenienti da ambiti disciplinari prevalentemente teorici, il design della comunicazione visiva può funzionare come un vero e proprio metodo di indagine. Imparare a progettare significa confrontarsi con l'incertezza, operare sintesi complesse e tradurre concetti astratti in dispositivi che agiscono nello spazio pubblico. In questo senso, la *visual e design literacy* (Adil, 2022) non riguarda soltanto l'acquisizione di competenze formali, ma la capacità di interrogare criticamente i linguaggi della rappresentazione e di riconoscerne le implicazioni politiche. In questo quadro, la mappatura collettiva e i dispositivi grafici possono essere intesi come strumenti pedagogici in grado di mediare tra sapere accademico e conoscenza situata (Haraway, 2013). Attraverso processi progettuali condivisi, lo spazio si configura come relazionale, esperienziale e politico, favorendo forme di riappropriazione simbolica e di costruzione collettiva di senso (Novoa, 2022).

Impostazione metodologica: una ricerca situata e qualitativa

La ricerca si colloca all'interno di una prospettiva qualitativa, situata e progettuale, in cui il processo didattico non costituisce soltanto l'oggetto di analisi,



ma coincide con il contesto stesso in cui l'indagine si sviluppa. Il laboratorio *Critical and collective mapping* è stato concepito e condotto come uno spazio di insegnamento, sperimentazione progettuale e produzione di conoscenza, in cui il design della comunicazione visiva ha operato simultaneamente come pratica pedagogica e come metodo di ricerca ①. La metodologia si fonda sull'osservazione riflessiva di un processo situato, caratterizzato da pratiche collaborative, decisioni progettuali e momenti di negoziazione collettiva. Il progetto, inteso come processo aperto e iterativo, diventa così una modalità di indagine capace di rendere osservabili dinamiche cognitive, relazionali e politiche difficilmente accessibili attraverso approcci puramente discorsivi.

L'indagine combina diversi livelli di osservazione e produzione di materiali, integrati all'interno del laboratorio stesso. In primo luogo, è stata condotta un'osservazione diretta delle attività svolte in aula e sul campo, con particolare attenzione alle modalità di partecipazione, alle dinamiche collaborative e ai momenti di conflitto interpretativo emersi durante il processo progettuale. Un secondo livello di analisi riguarda gli artefatti progettuali prodotti dai partecipanti. Le mappe, i collage, i sistemi simbolici e i materiali visivi realizzati durante il laboratorio non sono stati considerati semplici prodotti finali, ma strumenti di conoscenza e spazi di riflessione, attraverso cui sono emerse scelte, punti di vista e interpretazioni dello spazio. L'analisi degli artefatti ha preso in considerazione elementi compositivi, cromatici, tipografici e narrativi, nonché il grado di apertura interpretativa delle rappresentazioni, in relazione alla loro capacità di rendere visibili tensioni, stratificazioni e conflitti territoriali.

A questo livello si affianca l'analisi dei *design devices* impiegati durante il laboratorio, intesi come dispositivi socio-materiali di mediazione cognitiva e relazionale. L'osservazione del loro utilizzo ha consentito di comprendere come la progettazione possa operare non solo come linguaggio espressivo, ma come infrastruttura pedagogica capace di orientare pratiche collaborative e riflessive. Un ulteriore livello metodologico è costituito dalle autoetnografie libere elaborate dagli studenti e dalle studentesse al termine del laboratorio. Questi materiali sono stati intesi non come strumenti di valutazione, ma come pratiche riflessive, attraverso cui i partecipanti hanno potuto rielaborare l'esperienza vissuta, collegando le scelte progettuali alle proprie traiettorie biografiche, disciplinari e culturali. L'analisi complessiva mira a individuare tracce emergenti di spostamento e riorientamento negli schemi interpretativi dei partecipanti. Tali tracce sono state osservate nel linguaggio concettuale utilizzato, nelle

①

Studentesse e studenti del corso di laurea magistrale in Local Development durante un'attività di lavoro di gruppo in aula, Università di Padova, 2023.

Students enrolled in the Master's degree programme in Local Development during a group work activity in the classroom, University of Padua, 2023.

scelte visive e narrative adottate e nelle pratiche riflessive espresse in forma scritta e orale nel corso del laboratorio. In quanto ricerca qualitativa situata, l'obiettivo non è la generalizzazione statistica dei risultati, ma la produzione di conoscenza trasferibile, utile a riflettere sul ruolo del design della comunicazione visiva come pratica pedagogica e politica in contesti educativi e sociali affini.

Sperimentazione progettuale:

il laboratorio *Critical and collective mapping*

Il laboratorio *Critical and collective mapping*, condotto tra novembre e dicembre 2025, ha coinvolto 45 studenti e studentesse iscritte a un corso internazionale di geografia presso l'Università di Padova. I partecipanti avevano familiarità con la lettura critica dello spazio e la cartografia, ma mancavano di formazione progettuale e competenze visuali strutturate. Questa condizione ha reso il laboratorio un terreno di sperimentazione per osservare come pratiche di design possano operare come metodo di indagine e attivare processi di apprendimento trasformativo e di consapevolezza critica all'interno del contesto universitario.

Svolto nell'ambito di un corso curricolare, il laboratorio è nato dalla collaborazione tra docenti, ricercatrici e attiviste dei collettivi *orangotango* e *Decolonize Your Eyes* (DYE). Quest'ultimo opera nel quartiere Palestro, area residenziale della zona nord-occidentale della città di Padova caratterizzata da un tessuto sociale eterogeneo e da una forte identità popolare.

Originariamente costruito come quartiere di edilizia pubblica nel secondo dopoguerra, Palestro è storicamente segnato da tensioni sociali e processi di marginalizzazione, ma anche da pratiche di solidarietà che ne definiscono l'identità. La collaborazione con i collettivi ha permesso di strutturare il laboratorio attorno all'obiettivo di rappresentare i diversi livelli identitari del quartiere, valorizzandone la complessità e la stratificazione.

È opportuno precisare che, sebbene il progetto sia radicato in una relazione continuativa con il quartiere e con i collettivi coinvolti, la fase di restituzione e l'impatto diretto sulle dinamiche territoriali costituiscono l'orizzonte futuro della ricerca. Il presente contributo si concentra invece l'analisi sulla dimensione pedagogica dell'esperienza, focalizzandosi sui processi di apprendimento attivati negli studenti e sul modo in cui l'approccio progettuale ha inciso sui loro schemi interpretativi e sulla loro *agency* critica.

Il laboratorio si è articolato in cinque fasi progressive, concepite come momenti interdipendenti di costruzione di conoscenza. Una prima fase di introduzione teorica ha fornito alle e agli studenti un quadro concettuale

condiviso necessario per interpretare in chiave critica i fenomeni osservati. A questa è seguita una fase di costruzione di conoscenza condivisa, in cui, attraverso attività collaborative e strumenti progettati ad hoc, gli e le studenti hanno negoziato significati e condiviso percezioni ed esperienze. La fase di ricerca sul campo, guidata dal collettivo DYE, ha costituito un momento centrale del laboratorio. Intesa come pratica di relazione con il quartiere e con i suoi abitanti, essa ha permesso ai partecipanti di cogliere la complessità dei fenomeni urbani attraverso un'osservazione situata dei luoghi, delle relazioni sociali e delle tensioni simboliche che li attraversano. Successivamente, nella fase di co-design, i contenuti emersi dalla ricerca sono stati tradotti in rappresentazioni visive e testuali. Questo momento ha stimolato una riflessione critica sui linguaggi della mappatura e sulle implicazioni politiche delle scelte visuali, permettendo di sperimentare concretamente i principi del linguaggio visivo e di confrontarsi con l'incertezza e la complessità del processo progettuale. La fase conclusiva di restituzione pubblica, attraverso la presentazione delle mappe al resto della classe e al quartiere, ha reso visibile il carattere pubblico e negoziale della mappatura, attivando processi di feedback @.

Durante il laboratorio, gli studenti e le studentesse hanno lavorato su tematiche quali la toponomastica, la storia e la trasformazione del quartiere, producendo mappe visive realizzate con collage, disegni e sistemi simbolici, e mappe di parole basate su narrazioni, testimonianze e documenti d'archivio. La forma visiva ha permesso di far emergere tensioni simboliche e spaziali non sempre accessibili attraverso il linguaggio verbale (Swann, 2002; Pinotti & Somaini, 2016).

Un elemento centrale del laboratorio è stato l'impiego dei *design devices*, definiti come dispositivi socio-materiali capaci di partecipare attivamente ai processi di co-costruzione della conoscenza (Ehn, 2008). In questo contesto, i dispositivi sono stati concepiti come strumenti visuali di mediazione cognitiva, finalizzati a rendere espliciti i processi decisionali e a sostenere una progettazione collettiva consapevole. Essi hanno facilitato la visibilizzazione di prospettive subalterne, l'attivazione di intelligenze collettive e la costruzione di rappresentazioni complesse, favorendo manifestazioni di apprendimento trasformativo negli studenti, osservabili in cambiamenti nel linguaggio concettuale, nelle scelte visive e narrative e nella consapevolezza delle relazioni di potere implicite nei processi di rappresentazione.

Per la progettazione dei dispositivi, il laboratorio ha preso ispirazione dai lavori del collettivo *Iconoclastas* (2021; 2022), che definiscono i propri strumenti come *Feelthink Machines* e *New Devices for Thinking the Common*.

Questi dispositivi sono concepiti come strumenti capaci di integrare dimensioni cognitive, emotive, corporee e relazionali e di stimolare letture critiche e collettive dei territori. Sulla base di tali principi, sono stati sviluppati due dispositivi cartacei di grande formato (A1) specifici per il laboratorio. Il primo, introdotto nella fase iniziale, ha supportato la pianificazione della ricerca sul campo, organizzando interviste, obiettivi, risorse e ruoli, stimolando la riflessione collettiva. Il secondo, impiegato successivamente in gruppi più ristretti, ha facilitato la gestione e rielaborazione delle informazioni raccolte e le scelte di linguaggio visivo, promuovendo una riflessione critica sulla selezione dei contenuti e sulle strategie grafiche per la rappresentazione cartografica.

Discussione dei risultati: evidenze emergenti dai processi di mappatura

L'analisi della sperimentazione progettuale condotta nel laboratorio *Critical and collective mapping* mette in evidenza come il design della comunicazione visiva possa attivare processi di apprendimento trasformativo e di *agency* critica in studenti non provenienti da ambiti progettuali. L'osservazione delle dinamiche d'aula, unita all'analisi qualitativa delle autoetnografie e degli artefatti, consente di articolare la discussione dei risultati attorno a tre assi principali: la traduzione visiva della complessità, il ruolo di mediazione dei *design devices* e la dimensione politica del lavoro collaborativo.

261

Un primo risultato rilevante riguarda il passaggio da una produzione del sapere testuale a una logica visuale e spaziale. La traduzione di concetti astratti come *comunità* o *sicurezza* in segni grafici ha favorito lo sviluppo di una design literacy intesa come capacità critica di narrazione. Le autoetnografie confermano questo spostamento: per i partecipanti, la scelta di colori, pesi tipografici e gerarchie spaziali è stato un atto narrativo consapevole, in grado di influenzare la percezione altrui. Le testimonianze evidenziano come la collaborazione abbia permesso di superare l'insicurezza tecnica iniziale, trasformando il design in una pratica di esplorazione concettuale ③.

Un secondo asse interpretativo riguarda il ruolo svolto dai *design devices* nel sostenere il processo di co-design. L'introduzione di questi strumenti si è rivelata decisiva nel rendere gestibile la complessità delle informazioni raccolte sul campo e nel facilitare la progettazione di elaborati visivi coerenti. Da un lato, i dispositivi hanno agito come supporti cognitivi, aiutando gli e le studenti a selezionare, organizzare e mettere in relazione dati eterogenei; dall'altro, hanno svolto una funzione di

mediazione relazionale, rendendo espliciti e discutibili i conflitti interpretativi emersi all'interno dei gruppi. Secondo quanto riportato da uno studente, i *devices* hanno permesso di comprendere che, all'interno del gruppo, non esistevano visioni opposte, ma semplicemente modi diversi di rappresentare lo stesso concetto, trasformando il disaccordo in un'opportunità di apprendimento.

Il terzo asse di discussione riguarda la dimensione del lavoro collaborativo. La collaborazione in gruppo ha reso evidente il carattere agonistico e negoziale del design, trasformando la gestione delle differenze in un momento formativo. La negoziazione dei linguaggi rappresentativi ha trasformato il lavoro collettivo in uno spazio di confronto dialettico, in cui differenze di percezione, interpretazione e priorità sono state rese visibili e discusse. Le evidenze empiriche indicano che i gruppi capaci di affrontare tali tensioni senza ricorrere a strategie di evitamento o frammentazione individuale hanno raggiunto sintesi visive più articolate, superando la mera somma dei contributi individuali.

L'analisi indica che la traduzione visiva della complessità, il ruolo mediatico dei *design devices* e la gestione collaborativa delle differenze possono rappresentare non solo strategie operative, ma strumenti in grado di sostenere l'emancipazione cognitiva e sociale. I risultati raccolti suggeriscono che il design della comunicazione visiva possa diventare uno spazio di narrazione condivisa, in cui la costruzione di significati collettivi si intreccia con lo sviluppo di competenze critiche e con la possibilità di reinterpretare il proprio spazio vissuto. In questo senso, il contributo proposto potrebbe offrire nuove prospettive sia per la didattica del design sia per una riflessione più ampia sul valore politico della produzione visiva collaborativa ④.

Conclusioni: implicazioni pedagogiche e politiche del design della comunicazione visiva

Questo studio evidenzia come il design della comunicazione visiva possa operare come pratica critica, pedagogica e politica in contesti universitari non tipicamente progettuali. Le esperienze di mappatura collettiva hanno mostrato che la rappresentazione visiva è un dispositivo epistemico capace di rendere visibili tensioni, asimmetrie e posizionamenti nel contesto urbano, promuovendo la costruzione condivisa di conoscenza. I risultati della sperimentazione evidenziano come l'introduzione di pratiche e strumenti di design della comunicazione visiva all'interno della didattica geografica possa favorire negli e nelle studenti una maggiore consapevolezza critica dei linguaggi della rappresentazione e delle loro implicazioni politiche. In particolare, la mappatura visuale si è rivelata un efficace strumento di mediazione cognitiva e relazionale,



④
Dettaglio di una delle mappe durante la fase di composizione.
Detail of one of the maps during the composition phase.



capace di supportare la traduzione della complessità territoriale in forme aperte, negoziabili e plurali, senza ridurla a narrazioni univoche o semplificate.

Un contributo rilevante di questo lavoro risiede nell'analisi del ruolo dei design devices come attori socio-materiali nei processi di co-costruzione della conoscenza. L'uso di dispositivi progettati ad hoc ha permesso di rendere espliciti i processi decisionali, di facilitare il lavoro collaborativo e di trasformare il conflitto interpretativo in una risorsa pedagogica. In questo senso, i design devices hanno consentito di sostenere l'emergere di intelligenze collettive e di favorire una postura riflessiva rispetto alle pratiche di rappresentazione dello spazio.

Il laboratorio evidenzia il potenziale del design come metodo di indagine, ampliando il repertorio metodologico della geografia critica e integrando dimensioni sensibili, narrative e situate nei processi di apprendimento. Dal punto di vista pedagogico, la progettazione visiva favorisce l'*agency* critica, il confronto con l'incertezza e la negoziazione dei significati, promuovendo un apprendimento esperienziale e trasformativo. L'esperienza mostra come un'educazione ancorata ai luoghi, integrata con strumenti progettuali, possa configurarsi come pratica di cooperazione, responsabilità e consapevolezza delle relazioni nei contesti condivisi.

È tuttavia necessario riconoscere alcuni limiti della ricerca. L'analisi si concentra prevalentemente sulla dimensione pedagogica dell'esperienza e sugli effetti osservabili nel breve periodo, mentre l'impatto a lungo termine delle pratiche di mappatura collettiva sulle dinamiche territoriali e sulle comunità coinvolte costituisce un ambito di indagine ancora aperto. Il modello didattico sperimentato, dunque, non può essere considerato concluso, ma *in progress*, aperto a ulteriori iterazioni e adattamenti. L'intenzione è quella di continuare a sperimentarlo anche all'interno di contesti formativi propri del design, al fine di esplorarne il potenziale trasformativo in ambiti disciplinari differenti. Se, come suggerito in apertura, le narrazioni dominanti tendono a neutralizzare il conflitto, la mappatura collettiva opera come una pratica capace di restituire una visione del mondo situata e plurale. L'aula si trasforma così in un laboratorio di negoziazione politica, in cui la fatica relazionale e l'incertezza del processo progettuale riflettono la complessità del reale, mentre il progetto grafico agisce come un dispositivo di spostamento dello sguardo: una trasformazione che conduce gli studenti da una posizione di osservatori distanti a quella di cartografi consapevoli delle proprie responsabilità simboliche e materiali nello spazio pubblico.

MAKING CONFLICT VISIBLE VISUAL COMMUNICATION DESIGN AS A CRITICAL, PEDAGOGICAL, AND POLITICAL PRACTICE

Collective Mapping, Critical Cartography, Transformative Learning, Design Literacy, Transdisciplinary Teaching

Abstract

This article investigates the potential of visual communication design as a critical, pedagogical, and political practice. It outlines a theoretical framework that conceptualizes design as an agonistic and reflexive practice aimed at making visible the tensions and conflicts that structure the public sphere.

The research is developed through a design-based experiment conducted within the *Critical and Collective Mapping* workshop at the University of Padua. The experience, which involved geography students, demonstrates how the use of specific *design devices* – graphic tools intended to facilitate dialogue and collective design – can activate processes of transformative learning and foster the development of critical *design literacy*. Drawing on qualitative and autoethnographic methods, the study shows how collective mapping practices and the associated graphic design processes can function as forms of critical reappropriation of lived space.

264

Visual representations, space, and the critical production of knowledge

Living in the present means engaging with a condition of structural crisis, characterized by the entanglement of ecological, social, economic, and cultural tensions. Such crises cannot be understood as contingent events or isolated emergencies, but rather as the outcome of regimes of thought and representation that have historically separated the human from the non-human, knowledge from power, and territory from subjectivity (Latour, 2017; Haraway, 2013). In this sense, the crisis concerns not only forms of coexistence but also profoundly affects the ways in which reality is known, narrated, and made visible. If the crisis implicates the very modes of knowing, representational practices assume a crucial role. Charts, maps, and visual devices do not merely describe the world; they actively shape experience by orienting the perception of phenomena

and establishing specific hierarchies of meaning. Far from being neutral, such devices participate in the production of knowledge by defining what becomes visible, sayable, and legitimate, and what remains marginal or invisible (Facchetti, 2019; Cairo, 2020).

Design, understood as a practice of material and symbolic configuration, therefore plays a central role as a cultural and political dispositif capable of shaping collective imaginaries and the power relations that traverse the public sphere (Fry, 2009; DiSalvo, 2012; Escobar, 2018; Mang & Reed, 2012). Visual communication design, in particular, exerts a significant influence insofar as the formal structuring of information contributes to organizing the cognitive frameworks through which phenomena are interpreted (Drucker, 2014). However, a substantial portion of both design practice and design education continues to operate within a paradigm of apparent neutrality (McCoy, 2001), presenting graphic design and visualization as mere vehicles for objective content. This approach tends to obscure the situated and political character of visual practices and risks—even within socially oriented projects—reproducing dominant logics, simplifying contextual complexity, or imposing universalizing models (Akama & Yee, 2019; Light, 2019).

A field that has historically addressed these issues in a systematic manner is geography, where the role of spatial representations in the production of power and knowledge has been extensively problematized (Massey, 1991; Harvey, 1992). This body of work has demonstrated that maps are not neutral descriptive tools but inherently political devices (Harley, 1989; Crampton, 2010). Over the past three decades, a growing interest in creative methods—often drawn from the visual and performative arts—has enabled geographers to explore knowledge in more dynamic, situated, and experimental ways (Hawkins, 2015; Von Benzon et al., 2021). Despite these developments, design remains marginal within geography, both as an experimental and project-based approach and as a pedagogical method (Grove et al., 2019), with its potential for the critical production of representations and the mediation of spatial knowledge still largely unexplored.

This article positions itself within this open field of inquiry and aims to investigate the pedagogical and political potential of visual communication design through collective mapping practices. It examines how educational experiences designed and supported by specific graphic tools can activate processes of transformative learning and foster the critical reappropriation of lived space. The study is developed through a design-based experiment conducted within the *Critical and Collective Mapping* workshop,

held as part of an international geography course at the University of Padua. Through the analysis of the maps produced, the design devices employed, and the reflective materials developed by students, the article reflects on a pedagogical design experiment, exploring visual communication design as a transformative pedagogical practice that operates spatially and supports collective processes of relationship-building, knowledge production, and social imagination.

Design as an agonistic practice

Within design studies, numerous scholars have challenged the notion of design as a neutral or purely functional activity, instead foregrounding its political and conflictual dimensions. DiSalvo (2019) proposes understanding design as an agonistic practice, one that operates within the space of conflict rather than seeking to resolve it. Drawing on Mouffe's (2019) distinction between *politics* and *the political*, agonistic design does not aim to refine existing institutional mechanisms (*politics*), but rather to create spaces in which tensions, differences, and antagonisms can emerge, be articulated, and be negotiated (*the political*).

From this perspective, the value of design lies not in the production of definitive solutions, but in its capacity to render visible the contradictions that traverse the social realm and to open up new possibilities for action and imagination. As Escobar (2018) observes, design contributes to the making of worlds by shaping practices, relationships, and visions of the future.

265

This dimension is particularly evident in the field of visual communication. Every visualization embodies specific assumptions, making certain aspects of reality visible while obscuring others. In this sense, the concept of *graphesis* highlights how visual form operates as a cognitive architecture, capable of organizing, hierarchizing, and interpreting reality even prior to its reception (Drucker, 2014). Visualization thus becomes a site of meaning- and power-production, often instrumental in the naturalization of dominant worldviews (D'Ignazio & Klein, 2020).

Cartography represents an emblematic case of this dynamic. As demonstrated by critical cartography (Harley, 1989; Crampton, 2010; Schweizer et al., 2024), maps are never neutral representations of space, but rather the outcome of choices, omissions, and mediations that reflect specific worldviews and power relations. Cartographic methods can therefore be read as design processes, in which formal and conceptual decisions directly shape the production of spatial knowledge; in this sense, *critical cartography* offers relevant examples

and tools for design practice and theory alike (Hall, 2019). If design is a political practice, its educational dimension cannot be reduced to the transmission of technical skills. As Freire (2011) argues, education is always a political act: it can either contribute to the reproduction of inequalities or foster the development of critical consciousness and agency. From this perspective, design education assumes strategic value as a space for experimenting with reflective and transformative practices, in which students are encouraged to question their interpretive frameworks and the languages through which the world is represented.

Design practice can be understood as a form of experiential learning (Kolb & Kolb, 2006), in which action and reflection are intertwined, offering students the opportunity to directly engage with complex and situated processes. When such experience is accompanied by a critical revision of one's assumptions and perspectives, it takes the form of transformative learning (Mezirow, 2008), capable of reshaping ways of seeing, thinking, and acting. In particular, for students coming from predominantly theoretical disciplinary backgrounds, visual communication design can function as a method of inquiry in its own right. Learning to design entails engaging with uncertainty, performing complex syntheses, and translating abstract concepts into devices that operate within the public sphere. In this sense, *visual and design literacy* (Adil, 2022) concerns not only the acquisition of formal skills, but also the ability to critically interrogate representational languages and to recognize their political implications.

Within this framework, collective mapping and graphic devices can be understood as pedagogical tools capable of mediating between academic knowledge and situated knowledge (Haraway, 2013). Through shared design processes, space is produced as relational, experiential, and political, fostering forms of symbolic reappropriation and collective meaning-making (Novoa, 2022).

Methodological framework: a situated and qualitative approach

The study is grounded in a qualitative, situated, and design-based perspective, in which the educational process does not merely constitute the object of analysis but functions as the primary methodological device of the inquiry. The *Critical and Collective Mapping* workshop was conceived and conducted as a space for teaching, design experimentation, and knowledge production, in which visual communication design operated simultaneously as a pedagogical practice and as a research method ©. Within this framework, the methodology is not based on the application of analytical tools external to the context under study, but on the reflexive observation of a situated process

characterized by collaborative practices, design decisions, and moments of collective negotiation. Design, understood as an open and iterative process, thus becomes a mode of inquiry capable of making observable cognitive, relational, and political dynamics that are difficult to access through purely discursive approaches.

The investigation combines multiple levels of observation and material production, integrated within the workshop itself. First, direct observation of classroom and field activities was conducted, with particular attention to modes of participation, collaborative dynamics, and moments of interpretive conflict that emerged during the design process. A second level of analysis concerns the design artefacts produced by participants. Maps, collages, symbolic systems, and visual materials developed during the workshop were not treated as mere final outputs, but as epistemic tools and spaces for reflection through which choices, viewpoints, and interpretations of space became visible. The analysis of artefacts considered compositional, chromatic, typographic, and narrative elements, as well as the degree of interpretive openness of the representations, in relation to their capacity to make territorial tensions, stratifications, and conflicts visible.



266

This level of analysis is complemented by an examination of the *design devices* employed during the workshop, understood as socio-material devices of cognitive and relational mediation. Observing their use made it possible to understand how design can operate not only as an expressive language, but also as a pedagogical infrastructure capable of orienting collaborative and reflexive practices.

A further methodological layer is constituted by the open-ended autoethnographies produced by students at the end of the workshop. These materials were not considered assessment tools, but reflexive practices through which participants could rework their lived experience, connecting design choices to their biographical, disciplinary, and cultural trajectories. The overall analysis does not aim to measure transformative learning, but rather to identify emerging traces of shifts and reorientations in participants' interpretive frameworks. Such traces were observed in the conceptual language employed, in the visual and narrative choices adopted, and in the reflexive practices expressed in written and oral form throughout the workshop. As a situated qualitative inquiry, the goal is not statistical generalization, but the production of transferable knowledge, useful for reflecting on the role of visual communication design as a pedagogical and political practice in comparable educational and social contexts.

②

Momento di incontro e mappatura con le attiviste e gli abitanti del quartiere Palestro. *Meeting and mapping session with activists and residents of the Palestro neighbourhood.*

The Critical and Collective Mapping workshop

The *Critical and Collective Mapping* workshop, conducted between November and December 2025, involved 45 students enrolled in an international geography course at the University of Padua. Participants were familiar with critical approaches to spatial analysis and cartography, but lacked formal design training and structured visual competencies. This condition made the workshop a productive site of experimentation for observing how design practices can operate as a method of inquiry and activate processes of transformative learning and critical awareness within the university context.

Embedded within a curricular course, the workshop emerged from a collaboration between instructors, researchers, and activists from the collectives *orangotango* and *Decolonize Your Eyes* (DYE).

The latter is active in the Palestro neighbourhood, a residential area in the north-western part of the city of Padua characterized by a heterogeneous social fabric and a strong popular identity. Originally developed as public housing in the post-war period, Palestro has historically been shaped by social tensions and processes of marginalization, as well as by practices of solidarity that contribute to its identity. The collaboration with the collectives made it possible to structure the workshop around the goal of representing the multiple identity layers of the neighbourhood, foregrounding its complexity and stratification.

267

It is important to note that, although the project is grounded in an ongoing relationship with the neighbourhood and the involved collectives, the phase of restitution and its direct impact on territorial dynamics represent a future horizon of the research. The present contribution instead focuses on the pedagogical dimension of the experience, concentrating on the learning processes activated among students and on how the design-based approach affected their interpretive frameworks and critical agency.

The workshop was structured into five progressive phases, conceived as interdependent moments of knowledge construction. An initial phase of theoretical introduction provided students with a shared conceptual framework necessary for critically interpreting the observed phenomena. This was followed by a phase of shared knowledge-building, during which students, through collaborative activities and ad hoc designed tools, negotiated meanings and shared perceptions and experiences. The field research phase, guided by the DYE collective, represented a central moment of the

workshop. Conceived as a relational practice involving engagement with the neighbourhood and its inhabitants, it enabled students to grasp the complexity of urban phenomena through situated observation of places, social relations, and the symbolic tensions that traverse them. Subsequently, during the co-design phase, insights emerging from the research were translated into visual and textual representations. This stage fostered critical reflection on the languages of mapping and the political implications of visual choices, allowing students to engage concretely with the principles of visual language and to confront uncertainty and complexity inherent in the design process. The final phase of public restitution, through the presentation of the maps to the rest of the class and to the neighbourhood, made visible the public and negotiated character of mapping, activating feedback processes ②.

Throughout the workshop, students worked on themes such as toponymy, the history and transformation of the neighbourhood, producing visual maps developed through collage, drawing, and symbolic systems, as well as word maps based on narratives, testimonies, and archival documents. Visual form enabled the emergence of symbolic and spatial tensions not always accessible through verbal language alone (Swann, 2002; Pinotti & Somaini, 2016).

A central element of the workshop was the use of design devices, defined as socio-material dispositifs capable of actively participating in processes of co-construction of knowledge (Ehn, 2008). In this context, the devices were conceived as visual tools for cognitive mediation, aimed at making decision-making processes explicit and supporting conscious collective design. They facilitated the visibility of subaltern perspectives, the activation of collective intelligences, and the construction of complex representations, fostering manifestations of transformative learning among students, observable in shifts in conceptual language, visual and narrative choices, and in heightened awareness of the power relations embedded in representational processes.

In designing these devices, the workshop drew inspiration from the work of the collective *Iconoclasistas* (2021; 2022), who define their tools as *Feelthink Machines and New Devices for Thinking the Common*. These devices are conceived as instruments capable of integrating cognitive, emotional, embodied, and relational dimensions, and of stimulating critical and collective readings of territories. Based on these principles, two large-format (A1) paper-based devices were developed specifically for the workshop. The first, introduced during the initial phase, supported the planning of field research by organizing interviews, objectives, resources, and roles, while stimulating collective reflection.

The second, employed later in smaller groups, facilitated the management and reworking of the collected information and visual language choices, promoting critical reflection on content selection and on graphic strategies for cartographic representation.

Discussion of findings:

emerging evidence from mapping processes

The analysis of the design experimentation conducted within the *Critical and Collective Mapping* workshop highlights how visual communication design can activate processes of transformative learning and critical agency among students without a design background. The observation of classroom dynamics, combined with the qualitative analysis of autoethnographies and artefacts, allows the discussion of findings to be articulated around three main axes: the visual translation of complexity, the mediating role of design devices, and the political dimension of collaborative work.

A first significant finding concerns the shift from text-based knowledge production to a visual and spatial logic. Translating abstract concepts such as *community* or *safety* into graphic signs fostered the development of design literacy understood as a critical narrative capacity.

268

The autoethnographies confirm this shift: for participants, the choice of colours, typographic weights, and spatial hierarchies became a conscious narrative act capable of influencing others' perceptions. Testimonies indicate that collaboration enabled students to overcome initial technical insecurity, transforming design into a practice of conceptual exploration ③.

A second interpretive axis concerns the role played by design devices in supporting the co-design process. The introduction of these tools proved decisive in managing the complexity of the information collected in the field and in facilitating the development of coherent visual outputs. On the one hand, the devices functioned as cognitive supports, helping students to select, organize, and relate heterogeneous data; on the other, they performed a relational mediation function, making interpretive conflicts within groups explicit and discussable. As reported by one student, the devices helped reveal that there were no opposing visions within the group, but rather different ways of representing the same concept, thus transforming disagreement into an opportunity for learning.

The third axis of discussion concerns the collaborative dimension of the work. Group collaboration made evident the agonistic and negotiated character of design,





③

Dettaglio della mappa incentrata sulla toponomastica del quartiere Palestro.
Detail of the map focusing on the toponymy of the Palestro neighbourhood.

turning the management of differences into a formative moment. The negotiation of representational languages transformed collective work into a space of dialectical confrontation, where differences in perception, interpretation, and priorities were rendered visible and discussed. Empirical evidence suggests that groups able to address these tensions without resorting to avoidance strategies or individual fragmentation achieved more articulated visual syntheses, going beyond the mere aggregation of individual contributions.

Overall, the analysis indicates that the visual translation of complexity, the mediating role of design devices, and the collaborative management of differences can function not only as operational strategies, but also as tools capable of supporting cognitive and social emancipation. The findings suggest that visual communication design can become a space of shared narration, where the construction of collective meanings intertwines with the development of critical skills and with the possibility of reinterpreting one's lived space. In this sense, the proposed contribution may offer new perspectives both for design education and for broader reflections on the political value of collaborative visual production ④.

270

Conclusions: pedagogical and political implications of visual communication design

This study demonstrates how visual communication design can operate as a critical, pedagogical, and political practice within non-design university contexts. Collective mapping experiences showed that visual representation functions as an epistemic device capable of making tensions, asymmetries, and positionalities within the urban context visible, thereby promoting the shared construction of knowledge.

The results of the experimentation indicate that introducing visual communication design practices and tools into geography education can foster students' critical awareness of representational languages and their political implications. In particular, visual mapping proved to be an effective tool of cognitive and relational mediation, capable of supporting the translation of territorial complexity into open, negotiable, and plural forms, without reducing it to univocal or simplified narratives. A key contribution of this work lies in the analysis of design devices as socio-material actors within processes of knowledge co-construction. The use of ad hoc designed devices made it possible to render decision-making processes explicit, facilitate collaborative work, and transform interpretive conflict into a pedagogical resource. In this sense, design devices supported the

emergence of collective intelligences and fostered a reflexive stance toward spatial representational practices.

The workshop highlights the potential of design as a method of inquiry, expanding the methodological repertoire of critical geography by integrating sensory, narrative, and situated dimensions into learning processes. From a pedagogical perspective, visual design supports critical agency, engagement with uncertainty, and the negotiation of meaning, promoting experiential and transformative learning. The experience shows how place-based education, when integrated with design tools, can function as a practice of cooperation, responsibility, and awareness of relational dynamics in shared contexts.

Some limitations of the research must nevertheless be acknowledged. The analysis focuses primarily on the pedagogical dimension of the experience and on short-term observable effects, while the long-term impact of collective mapping practices on territorial dynamics and on the involved communities remains an open area of inquiry. The pedagogical model tested should therefore be understood as a work in progress, open to further iterations and adaptations.

The intention is to continue experimenting with this approach also within design-specific educational contexts, in order to explore its transformative potential across different disciplinary fields. If, as suggested at the outset, dominant narratives tend to neutralize conflict, collective mapping operates as a practice capable of restoring a situated and plural vision of the world. The classroom thus becomes a laboratory of political negotiation, where relational effort and the uncertainty of the design process mirror the complexity of reality, while graphic design acts as a dispositif for shifting perspectives—transforming students from distant observers into cartographers aware of their symbolic and material responsibilities within the public sphere.

REFERENCES

- Adil, R. (2022). Use of images to support critical visual literacy. *Thinking Skills and Creativity*, 45, 101046.
- Akama, Y., & Yee, J. (2019). *Embracing plurality in designing social innovation practices*. *Design and Culture*, 11(1), 1-11.
- Cairo, A. (2020). *Come i grafici mentono: capire meglio le informazioni visive*. Raffaello Cortina Editore.
- Crampton, J. W. (2011). *Mapping: A critical introduction to cartography and GIS*. John Wiley & Sons.
- D'Ignazio, C., & Klein, L. (2020). *Data feminism*. MIT Press.
- DiSalvo, C. (2012). *Adversarial design*. MIT Press.
- DiSalvo, C. (2019). *Design, democrazia e pluralismo agonistico*. In A. Facchetti (Ed.), *Design & Conflicts* (pp. 4-23). Krisis Publishing.
- Drucker, J. (2014). Knowledge design: A conceptual and curricular challenge. *Design and Culture*, 6(1), 65-83.
- Ehn, P. (2008). Participation in design things. In *Participatory Design Conference* (pp. 92-101). ACM Digital Library.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press.
- Facchetti, A. (2019). *Introduzione*. In A. Facchetti (Ed.), *Design & Conflicts* (pp. 4-23). Krisis Publishing.
- Freire, P. (2011). *Pedagogia degli oppressi*. Edizioni Gruppo Abele.
- Fry, T. (2009). *Design futuring*. University of New South Wales Press.
- Grove, K., Krivý, M., Rickards, L., Schliwa, G., Collier, S. J., Cox, S., & Gandy, M. (2019). Interventions on design and political geography. *Political Geography*, 74, 102017.
- Hall, P. (2019). Bolle, linee e stringhe. In che modo la data visualization informa la realtà. In A. Facchetti (Ed.), *Design & Conflicts* (pp. 4-23). Krisis Publishing.
- Haraway, D. (2013). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective 1. In *Women, science, and technology* (pp. 455-472). Routledge.
- Hawkins, H. (2015). Creative geographic methods: Knowing, representing, intervening. *Cultural Geographies*, 22(2), 247-268.
- Harley, J. B. (1989). *Deconstructing the map*. *Cartographica*, 26(2), 1-20.
- Harvey, D. (1992). Social justice, postmodernism and the city. *International Journal of Urban & Regional Research*, 16(4), 588-601.
- Iconoclasistas. (2021). *New devices for thinking the common*. *FIELD: A Journal of Socially-Engaged Art Criticism*.
- Iconoclasistas, D. (2022). *Organic methodology and feelthink machines*. *Revista Heterotopías, FFyH, UNC*.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2006). Learning styles and learning spaces: A review of the multidisciplinary application of experiential learning theory in higher education. In *Learning styles and learning: A key to meeting the accountability demands in education* (pp. 45-91).
- Latour, B. (2017). *Facing Gaia: Eight lectures on the new climatic regime*. John Wiley & Sons.
- Light, A. (2019). *Design and social innovation at the margins: Finding and making cultures of plurality* (Version 1). University of Sussex.
- Mang, P., & Reed, B. (2012). *Designing from place: A regenerative framework and methodology*. *Building Research & Information*, 40(1), 23-38.
- Massey, D. (2005). *For space*. Sage.
- McCoy, K. (2003). *Good citizenship: Design as a social force*. In V. Vienne & S. Heller (Eds.), *Citizen designer: Perspectives on design responsibility*. Allworth Press.
- Mezirow, J. (2008). An overview on transformative learning. *Lifelong Learning*, 40-54.
- Mouffe, C. (2019). *Arte e democrazia. Arte come intervento agonistico nello spazio pubblico*. In A. Facchetti (Ed.), *Design & Conflicts* (pp. 4-23). Krisis Publishing.
- Novoa, M. (2022). Insurgent heritage: Mobilizing memory, place-based care and cultural citizenships. *International Journal of Urban and Regional Research*, 46(6), 1016-1034.
- Pinotti, A., & Somaini, A. (2016). *Cultura visuale: immagini, sguardi, media, dispositivi* (Vol. 653). Einaudi.
- Schweizer, P., Halder, S., & kollektiv orangotango. (2024). *Don't believe the mapping hype! Three steps back for an engaged cartography*. In *The Routledge Handbook of Cartographic Humanities* (pp. 54-60). Routledge.
- Swann, C. (2002). Action research and the practice of design. *Design Issues*, 18(1), 49-61.
- Von Benzon, N., Wilkinson, S., Wilkinson, C., & Holton, M. (2021). *Creative methods for human geographers*. Sage Publishing.

ACKNOWLEDGEMENTS

Il presente progetto è il risultato di un lavoro corale. Si desidera ringraziare in modo particolare la ricercatrice Mariasole Pepa e la dottoranda Francesca Acetino dell'Università degli Studi di Padova, Paul Schweizer e Inez Merel del collettivo orangotango, per la collaborazione nella fase di progettazione pedagogica. Si ringraziano inoltre le studentesse e gli studenti del corso di laurea magistrale in Local Development per l'impegno e la partecipazione durante le attività. Infine, un riconoscimento speciale va alle attiviste di Decolonize Your Eyes e alla comunità del quartiere Palestro, il cui supporto, accoglienza e disponibilità a condividere saperi e spazi sono stati preziosi.

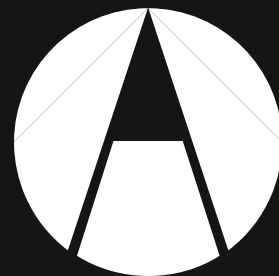
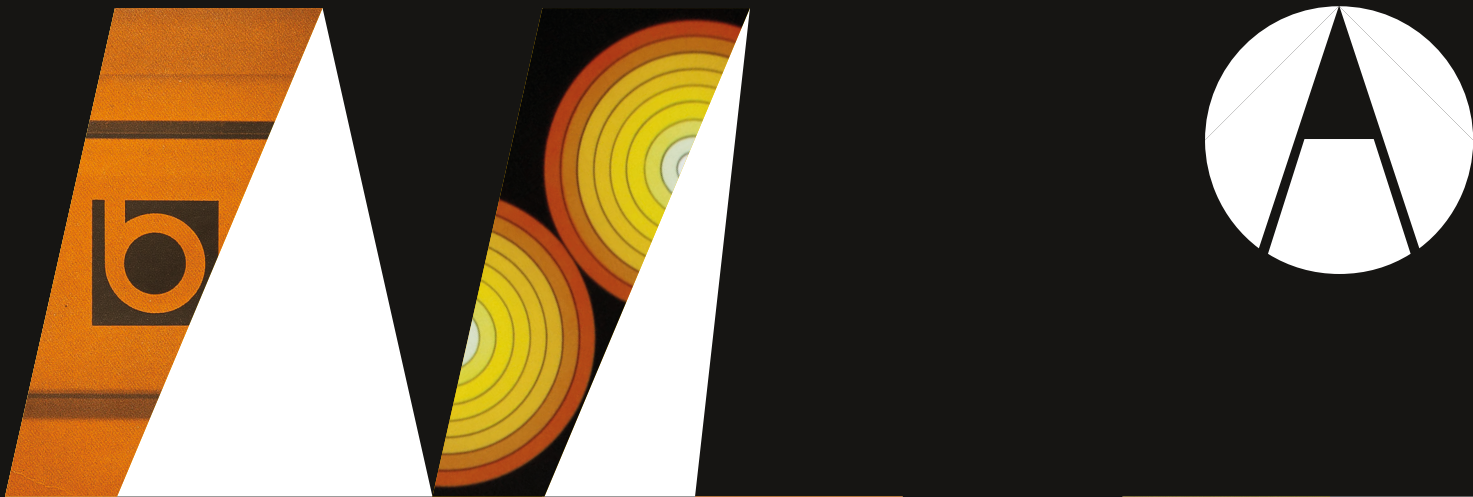
This project is the result of a collective effort. The author would like to express particular gratitude to researcher Mariasole Pepa and PhD candidate Francesca Acetino from the University of Padua, as well as to Paul Schweizer and Inez Merel from the orangotango collective, for their collaboration during the pedagogical design phase. The author also wishes to thank the students enrolled in the Master's degree programme in Local Development for their commitment and active participation throughout the activities. Finally, special recognition is due to the activists of Decolonize Your Eyes and to the community of the Palestro neighbourhood, whose support, hospitality, and willingness to share knowledge and spaces were invaluable to this project.

BIO

Diletta Damiano

Visual designer e dottoressa di ricerca in Scienze del Patrimonio Culturale, è docente di Laboratorio Tesi presso l'ISIA di Roma. Ha collaborato con istituzioni pubbliche e centri di ricerca nello sviluppo di strategie comunicative per il coinvolgimento dei cittadini. La sua ricerca si concentra su approcci educativi esperienziali e trasformativi, basati sulla relazione e sulla cura dei luoghi.

Visual designer and PhD in Cultural Heritage Studies, teaches the Thesis Laboratory course at ISIA Rome. She has collaborated with public institutions and research centres on the development of communication strategies for citizen engagement. Her research focuses on experiential and transformative educational approaches grounded in relational practices and the care of places.



**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