

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](http://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](mailto:aiap@aiap.it)  
> [www.aiap.it](http://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/](http://www.aiap.it/cdpg/)

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

**Lorenzo Grazzani**  
> [biblioteca@aiap.it](mailto: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](mailto:director.pgjournal@aiap.it)

**Editorial** > [editors.pgjournal@aiap.it](mailto:editors.pgjournal@aiap.it)

**Instagram** @progetto\_grafico\_journal

**LinkedIn** @Progetto Grafico Journal

## PROGETTO GRAFICO EDITORIALE

EDITORIAL DESIGN

**Anna Turco**

## IMPAGINAZIONE

EDITING

**Claudia Cecchi**

## COPERTINA

COVER

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

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

## CARATTERI TIPOGRAFICI

TYPEFACE

**Calvino** by Andrea Tartarelli • Zetafonts

**Atrament** by Tomáš Brousil • Suitcase Type Foundry

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

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

**Giovanni Baule** *Politecnico di Milano*

**Elena Caratti** *Politecnico di Milano*

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

**Giulia Cordin** *Libera Università di Bolzano*

**Vincenzo Cristallo** *Politecnico di Bari*

**Veronica De Salvo** *Università degli Studi di Palermo*

**Daniela Dispoto** *Sapienza Università di Roma*

**Mario Fois** *ISIA Roma Design*

**Alvise Mattozzi** *Politecnico di Torino*

**Bruno Morello** *ISIA Roma Design*

**Marco Quagiotto** *Politecnico di Milano*

**Raimonda Riccini** *Università Iuav di Venezia*

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

**Raffaella Trocchianesi** *Politecnico di Milano*

**Elisabetta Trincherini** *Università degli Studi di Ferrara*

**Eleonora Trivellin** *Università degli Studi di Ferrara*

## DIRITTI

### COPYRIGHTS

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



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

## RINGRAZIAMENTI

### AKNOWLEDGEMENTS

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

**ZETAFONTS™**

Editoriale  
Editorial

## COMPLICI O AVVERSARI MILITANTI?

EDITORIALE PGJ412

di **Carlo Martino**

## ACCOMPLICES OR MILITANT ADVERSARIES?

PGJ42 EDITORIAL

12 – 29

Inquadrare  
Frame

## ATTACCO AL DESIGN

VALORI, POLITICA, RESISTENZA

di **Valeria Bucchetti & Gianni Sinni**

## DESIGN UNDER ATTACK

VALUES, POLITICS, RESISTANCE

30 – 55

Ricerca  
Research

## PUNTO, LINEA E DISINFORMAZIONE

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

di **Jim Pieretti**

## POINT AND LINE TO DISINFORMATION

OR IF GRAPHIC DESIGN CAN INFLUENCE  
THE PERCEPTION OF POLITICAL JOURNALISM

56 – 81

## IL SONNO DELLA VISIONE GENERA MOSTRI

Costruzione dello sguardo  
e politiche dell'immaginario

di **Lucia Lamacchia**

## THE SLEEP OF VISION PRODUCES MONSTERS

CONSTRUCTING THE GAZE  
AND POLITICS OF IMAGINATION

82 – 101

## LE IMMAGINI DEL CONSENSO

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

di **Raissa D'Uffizi**

## THE IMAGES OF CONSENT

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

102 – 133

## SEGNI & SIMBOLI FRA DESIGN, RESISTENZA & COLLETTIVITÀ

La disobbedienza semiotica  
come atto civico di progetto

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

## SIGNS & SYMBOLS AMONG DESIGN, RESISTANCE & COLLECTIVITY

Semiotic disobedience  
as a civic act of design

134 – 167

Ricerca  
Research

**LA TERRA  
È UNA GRANDE MEMORIA**

IL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE  
COME ATTO DI RESISTENZA MNESTICA

di **Clorinda Sissi Galasso & Anna Contro**

**DESIGN ANTIDISCIPLINARE  
COME FORMA  
DI RESISTENZA EPISTEMICA**

AGENCY CRITICA E POLITICA NELLA FORMAZIONE  
IN DESIGN DELLA COMUNICAZIONE

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

**DESIGN ACTIVISM  
FOR QUEER FUTURES**

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

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

**LA PISCINA IN CUI  
TUTTI NUOTIAMO**

PROGETTARE CONTROCORRENTE TRA  
NEOLIBERALISMO E INFRASTRUTTURE COLLETTIVE

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

**RENDERE VISIBILE  
IL CONFLITTO**

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

di **Diletta Damiano**

**THE EARTH  
IS A GREAT MEMORY**

COMMUNICATION DESIGN  
AS AN ACT OF MNESTIC RESISTENCE

*168 – 193*

**ANTIDISCIPLINARY  
DESIGN AS EPISTEMIC  
RESISTANCE**

CRITICAL AND POLITICAL AGENCY  
IN COMMUNICATION DESIGN EDUCATION

*194 – 217*

**DESIGN ACTIVISM  
FOR QUEER FUTURES**

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

*218 – 235*

**THE POOL IN WHICH  
WE ALL SWIM**

DESIGNING AGAINST THE TIDE FROM  
NEOLIBERALISM TO COLLECTIVE INFRASTRUCTURES

*236 – 255*

**MAKING  
CONFLICT VISIBLE**

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

*256 – 271*

**Ricerca**  
Research

## **OLTRE IL WHITE CUBE**

VALORI, LINGUAGGI E RESPONSABILITÀ DELLA  
COMUNICAZIONE VISIVA NEGLI SPAZI ESPOSITIVI

di **Carlotta Belluzzi Mus & Gaia Casaldi**

## **BEYOND THE WHITE CUBE**

VALUES, LANGUAGES AND RESPONSIBILITIES  
OF VISUAL COMMUNICATION IN EXHIBITION SPACES

*272 – 293*

**Visualizzare**  
Visualize

## **IL RUOLO DELLE COOPERATIVE NEL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE IN ITALIA**

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

## **THE ROLE OF COOPERATIVES IN COMMUNICATION DESIGN IN ITALY**

*294 – 319*

## **CROMATOFORI**

IL MIMETISMO DELLE MINORANZE,  
CODE-SWITCHING E COMUNITÀ QUEER

di **William Graziani**

## **CHROMATOPHORES**

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

*320 – 329*

**Scoprire**  
Discover

## **POST-DIGITAL PRINT**

LA MUTAZIONE DELL'EDITORIA DAL 1894

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

*330 – 333*

## **ON DESIGN, FEMINISM, AND FRIENDSHIP**

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

*334 – 339*

**Copertina**  
Cover

## **COVER N.42**

di **Caterina Servadio**

**340 – 341**

## **COVER PROPOSALS**


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

**342 – 343**

# DESIGN ANTIDISCIPLINARE COME FORMA DI RESISTENZA EPISTEMICA AGENCY CRITICA E POLITICA NELLA FORMAZIONE IN DESIGN DELLA COMUNICAZIONE

*194 – 217*

**Francesco E. Guida**

 [0000-0003-3679-3367](https://orcid.org/0000-0003-3679-3367)


Politecnico di Milano  
francesco.guida@polimi.it

**Enrico Isidori**

 [0009-0009-9160-4443](https://orcid.org/0009-0009-9160-4443)

Politecnico di Milano  
enrico.isidori@gmail.com

**Claudia Tranti**

 [0009-0003-0657-2165](https://orcid.org/0009-0003-0657-2165)

Politecnico di Milano  
claudia.tranti@gmail.com

Design Antidisciplinare • Design della Comunicazione  
Design Speculativo • Pensiero critico • Didattica

L'articolo indaga come l'integrazione dell'approcci antidisciplinare, antagonista e speculativo possa attivare agency critica e politica nei progetti e negli studenti coinvolti in un laboratorio didattico nell'ambito del design della comunicazione.

In particolare, l'approccio antidisciplinare viene inquadrato come forma di resistenza epistemica: la sospensione strategica dei confini disciplinari agisce sul modo in cui la conoscenza viene prodotta e resa visibile sotto forma di artefatti, dispositivi e interfacce. I progetti comunicativi sviluppati nel laboratorio si propongono di generare riflessione critica, in opposizione a un design moralmente rassicurante che rischia di diventare politicamente inoffensivo. I progetti sono quindi trattati come generatori di incertezza: dispositivi capaci di innescare un pensiero critico dubitante.

### Introduzione

L'articolo tratta le modalità con cui la didattica del design della comunicazione possa generare esiti progettuali dotati di agency critica e politica.

Viene esaminata l'attività di ricerca svolta nell'ambito del Laboratorio di Sintesi Finale CI, del Corso di Laurea triennale in Design della comunicazione presso la Scuola del Design del Politecnico di Milano, di cui si presentano le metodologie e alcuni risultati progettuali.

Per comprendere il contesto da cui nasce l'esigenza di stimolare la riflessione critica sulle pratiche disciplinari, si esaminano le figure del designer esecutore limitato nella sua funzione decisionale e del designer attivista che propone forme non accomodanti di design con un fine politico.

Il Laboratorio si presenta come uno spazio in cui attuare una pratica progettuale consapevole, in continuità con la letteratura di riferimento nell'ambito del design politicamente impegnato. L'esercizio del pensiero critico viene incoraggiato al fine di formare dei professionisti del progetto competenti nella pratica e con una solida consapevolezza delle sue implicazioni. La pratica progettuale del Laboratorio viene descritta grazie a un modello presentato in una delle sezioni successive, e gli esiti del processo formativo sono esposti attraverso una selezione di casi studio.

### Designer esecutore e designer attivista nel contesto contemporaneo

Già all'inizio degli anni Settanta, Papanek (1971) denunciava l'assoggettamento del design alle logiche capitalistiche. Più di cinquant'anni dopo, le incertezze geopolitiche, climatiche e sociali stanno stravolgendo progressivamente il mondo del lavoro. In tale contesto si individuano quindi alcuni fenomeni che minacciano la figura professionale del designer nella sua forma

attuale: precarietà professionale, valutazione quantitativa del lavoro, ascesa dell'intelligenza artificiale. Negli ultimi due anni si è assistito a licenziamenti di massa messi in atto da aziende di rilevanza planetaria, ed è plausibile che tale andamento prosegua anche nel prossimo futuro (Business Insider, 2025). I designer non sono immuni dall'instabilità professionale: se da un lato il World Economic Forum (2025) inserisce il lavoro dei designer UX/UI tra quelli in evidente crescita, dall'altro indica il lavoro del graphic designer nella lista dei dieci mestieri in maggior declino. Una recente indagine rileva inoltre che i designer si ritrovano oggi a operare con risorse limitate, scadenze e richieste irrealistiche, scarso peso decisionale (Dezeen, 2025). Il mondo del lavoro sembra dunque ignorare il ruolo che il designer può avere all'interno dei progetti: il design concepito sin dall'università come strumento di *problem solving* e indirizzato alla specializzazione settoriale si sta dimostrando sempre più inadeguato a formare delle figure professionali di rilievo (Lorusso, 2021).

Nel contesto attuale, i designer si ritrovano a passare dal ruolo di pensatori e progettisti per cui sono stati formati a quello di esecutori, il cui valore viene misurato in forma quantitativa, ad esempio sulla base dei ricavi generati o dell'engagement sulle piattaforme digitali. La figura del designer come progettista in senso proprio, come motore di cambiamento sociale, si indebolisce progressivamente in un panorama in cui la principale validazione dell'attività umana è il profitto economico (Lorusso, 2021).

In questo orizzonte, il designer esecutore, indebolito nella sua funzione, diviene anche facilmente sostituibile. Se l'impatto crescente degli strumenti basati sull'intelligenza artificiale potrebbe riportare il designer verso un ruolo più strategico e meno esecutivo, tali tecnologie creano una situazione di

progressiva incertezza generale: quanto tempo ci vorrà prima che la tecnologia sostituisca completamente il ruolo del designer? Quanto influiranno le imprevedibili fluttuazioni economiche globali? (Man, 2025).

Per riaffermare l'importanza del designer in un mondo in continua e imprevedibile evoluzione, è necessario dunque tracciare nuove rotte e nuovi ruoli per le future generazioni di professionisti, a partire dal contesto formativo di livello universitario (Abdullah, Lee & Li, 2024). Designer che riescano a rompere le gabbie che li confinano nel ruolo di esecutori, che operino in modo non neutrale. Poiché non esisterà mai un designer veloce e ubbidiente quanto una macchina, l'atto della disobbedienza diventa non solo un atto politico, ma soprattutto un atto di sopravvivenza.

Un atto di resistenza per la professione e per il suo ruolo.

Fuad-Luke (2009) traccia la figura del designer attivista: un individuo consapevole per il quale non esistono brief neutri, che non eroga servizi in modo acritico ma che si schiera e agisce come agente politico. La formazione viene individuata da Fuad-Luke come momento fondamentale per coltivare l'approccio del designer attivista, in quanto la libertà di sperimentazione in un contesto svincolato dalle logiche commerciali incoraggia lo sviluppo della consapevolezza critica e politica.

196

### Design offensivo contro un design accomodante

In contrapposizione a un design circoscritto a operazione tecnica o decorativa, Ken Garland (1964/2019) ribadisce la necessità di un'autonomia etica, politica e culturale: i designer devono riaffermare il controllo sul contenuto e sul significato del proprio lavoro. Non bisogna accettare acriticamente il controllo esterno di contenuti e significati: il designer rischia altrimenti di trasformarsi in un mero strumento del commercio (Garland, 1964/2019). Secondo Kalman e Jacobs (1990, p. 125), "We're not here to give them what's safe and expedient. [...] We're here to be bad", la figura del designer deve smettere di comportarsi bene, deve essere maleducato, deve turbare lo status quo.

Il lavoro del designer non può essere neutrale, comporta implicazioni morali e sociali che vanno ben oltre l'aspetto estetico o di vendita (Steiner, 1978; Resnick, 2019). Parlare di design come una pratica socialmente rilevante significa riconoscere che ogni atto di progettazione contribuisce alla creazione della società stessa. A prescindere dalla consapevolezza del designer, i progetti e i sistemi che li supportano strutturano il comportamento, i valori e le possibilità di agire all'interno della società (Dilnot, 1982/2019).

La progettazione è sempre un'azione posizionata,

che riflette inevitabilmente gli ideali politici e sociali del designer attraverso i suoi contenuti, anche soltanto dal punto di vista visivo (McCoy, 1997).

Anche operando nell'ambito del social design, si rischia di riprodurre le logiche neoliberiste traducendo il valore sociale in capitale economico o reputazionale. Pur perseguendo un impatto positivo, il social design agisce all'interno degli stessi sistemi che generano le disuguaglianze che pretende di affrontare (Julier, 2019). Come ricorda Allan Chochinov citato da Tonkinwise (2015, p. 11) "designers are not in the artifact business, but the consequence business". Nel design della comunicazione, per agire sul piano del *consequence business* e attivare delle forme di riflessione e cambiamento, è necessario andare oltre la formalizzazione di un messaggio accomodante, in favore di uno intenzionalmente disturbante. Il progettista che intende provocare un dibattito deve dunque smuovere il destinatario del messaggio dalla sua posizione passiva e costringerlo in uno spazio di frizione attivo. Il rischio del design moralmente rassicurante è quello di diventare politicamente inoffensivo.

### Antidisciplinarietà come forma di resistenza epistemica

Per costruire un messaggio provocatorio, che critichi determinati paradigmi di pensiero, è necessario risalire alle cause sistemiche che li generano. Dal punto di vista filosofico, l'atto di sfidare e trasformare le strutture normative che producono ignoranza e oppressione, mettendo in discussione le modalità in cui la conoscenza viene assorbita e interiorizzata, viene definito da Medina (2012) come *epistemic resistance*.

Nel design della comunicazione, la resistenza epistemica può essere interpretata come una pratica che agisce sul modo in cui la conoscenza viene prodotta e resa visibile sotto forma di artefatti, dispositivi, immagini e interfacce. Una pratica che pone il designer come agente attivo all'interno dei sistemi di rappresentazione e comunicazione che strutturano la conoscenza, con l'obiettivo di mettere in crisi le logiche precostituite e di riappropriarsi dei mezzi di produzione di senso.

Dal punto di vista accademico e professionale, l'organizzazione del sapere in discipline è uno strumento di legittimazione della conoscenza (Bourdieu, 2004). Sospendendo strategicamente le costrizioni che le discipline impongono strutturalmente, il designer ha più margine per agire in termini di resistenza epistemica. La sospensione dei confini disciplinari può essere inquadrata come approccio antidisciplinare, che consiste nel lavorare nei margini, nelle transizioni fra domini, nello spazio vuoto tra le discipline (Ito, 2014), concependo il design non come disciplina chiusa, ma come processo aperto (Ito, 2016; Brin, 2016; Childress,

2016). Assumere un approccio antidisciplinare significa deviare dalle norme imposte dalle singole discipline, prendendo in considerazione anche conoscenze, rappresentazioni e narrazioni di determinate problematiche fuori dal quadro disciplinare normato. L'approccio antidisciplinare può quindi configurarsi come una forma di resistenza epistemica.

### Approcci antidisciplinare, antagonista e speculativo

Al fine di attivare l'esercizio del pensiero critico all'interno del percorso formativo, nel Laboratorio si propone un'integrazione di tre approcci: antidisciplinare, antagonista e speculativo. Il design antagonista (*adversarial design*) è definito da DiSalvo (2012) come un approccio che non deve risolvere il conflitto, ma renderlo evidente materia progettuale visibile, articolabile e discutibile. Questa pratica concepisce la contestazione come una forma di relazione produttiva: il progetto è inteso come un dispositivo di interrogazione collettiva, uno spazio in cui artefatti, narrazioni e forme visive sono agenti cognitivi e politici.

Il design speculativo viene adottato nel Laboratorio per spostare la centralità della progettazione dal *problem solving* al *problem seeking* (Blauvelt & Davis, 1997), attivando un processo di pensiero critico sia rispetto alle problematiche di attualità che rispetto agli strumenti di lavoro nella progettazione.

197

L'integrazione di approcci proposta dal Laboratorio per far emergere un'agency critico-politica nei progetti e negli studenti coinvolti si configura come:

- antidisciplinare, per estendere il raggio d'azione in termini di resistenza epistemica;
- antagonista, per portare progettisti e fruitori in una posizione di frizione critica e sollecitare una riformulazione dei propri assunti;
- speculativo, per articolare un discorso critico intorno a un problema della contemporaneità.

L'aula del laboratorio non si configura quindi come luogo di esecuzione, ma come spazio per il dibattito, in cui il progetto non produce servizi per la realtà, ma strumenti per metterla in discussione. Per Fuad-Luke (2009) l'attivismo nel design consiste nel ridefinire i problemi, creando le condizioni per l'immaginazione sociale. In questa prospettiva, si opera per restituire al design della comunicazione il suo potere conoscitivo e politico. L'obiettivo del Laboratorio non risiede nel progettare oggetti funzionanti ma situazioni dialogiche. Da un punto di vista epistemologico il Laboratorio si propone di produrre *conoscenza probabilistica*:

“in the context of design research could be defined as the potential impact of transformational initiatives” (Galdon & Hall, 2022, p. 924). Gli output del laboratorio sono interpretabili come dispositivi di *critical thinking*, strumenti di attivazione: il designer alimenta il dibattito instillando il dubbio nel destinatario del messaggio mettendo in crisi i suoi presupposti e conoscenze consolidate. I progetti sono quindi generatori di incertezza: dispositivi capaci di innescare un pensiero critico dubitante (*doubt-driven critical thinking*).

### La pratica laboratoriale

Ogni anno accademico, all'inizio del Laboratorio di Sintesi Finale, viene proposto di sviluppare un progetto attorno a un tema socialmente rilevante: la morte come spazio di riflessione (2019/2020), i rituali collettivi reimmaginati in forma individuale durante la pandemia (2020/2021), la raccolta e l'utilizzo dei dati pubblici e personali (2021/2022), il cambiamento climatico osservato da prospettive non umane (2022/2023), il ruolo del cibo dal punto di vista ecologico (2023/2024), le teorie del complotto come indice del sentire contemporaneo nei media (2024/2025), il conflitto latente o manifesto come mezzo sistemico di violenza fisica o simbolica (2025/2026). La scelta dei temi nasce di anno in anno dalla volontà di affrontare attraverso una progettualità antidisciplinare e stratificata le crisi strutturali del mondo contemporaneo, altrimenti difficili da indagare con strumenti limitati dai confini disciplinari.

I gruppi di progetto sono formati da cinque o sei studenti, che si suddividono il lavoro in modo che ciascuno assuma un ruolo specifico basato sulle proprie capacità e interessi. Ciascun gruppo individua dei sottotemi coerenti con il tema principale, sviluppando prima degli scenari e poi dei progetti di design della comunicazione situati all'interno del mondo speculativo. Nelle fasi iniziali ogni gruppo esplora liberamente il proprio sottotema con l'obiettivo di individuare un nodo problematico. Una volta individuato il cuore della riflessione critica, si inizia la costruzione dello scenario speculativo e quindi di un *fictional brand* plausibile all'interno della narrazione. Il branding di un ente fittizio è un espediente per includere all'interno dello scenario una realtà comunicante che si faccia carico di concretizzare la narrazione e renderla più accessibile. Il brand viene sviluppato sfruttando le conoscenze e le competenze acquisite durante i precedenti anni di studio: partendo dalle fondamenta concettuali si sviluppa la strategia di comunicazione, che si dispiega attraverso molteplici canali individuati e selezionati da ciascun gruppo per garantire coerenza rispetto al progetto. Nei progetti sviluppati, l'ecosistema dell'identità ruota attorno a un oggetto interattivo definito Macchina Comunicativa.

La Macchina Comunicativa è un prototipo che svolge il ruolo di catalizzatore narrativo, è il punto di ingresso che permette allo spettatore di entrare nello scenario speculativo. Questo dispositivo invita gli utenti a interagire fisicamente con lo scenario. Questo tipo di oggetti diegetici materializza le narrazioni, permettendo agli utenti di sospendere l'incredulità e partecipare in modo immediato alla storia raccontata (Mitrović, 2016). La Macchina Comunicativa si configura quindi come un *provotype*: un prototipo che genera riflessione e discussione tra diversi attori (Casnati et al., 2024; Boer & Donovan, 2012).

Durante la prototipazione della Macchina Comunicativa ①, gli studenti apprendono l'utilizzo di ambienti di codice e piattaforme come Arduino, affrontando direttamente gli strumenti tecnologici riescono ad ampliare le loro possibilità espressive (Lukens & DiSalvo, 2012). L'obiettivo non è quello di raggiungere una specializzazione, ma di acquisire un certo grado di indipendenza tecnologica per concretizzare le proprie idee (Cangiano, 2016). Lukens e DiSalvo (2012) descrivono inoltre la combinazione di speculative design e l'alfabetizzazione tecnologica come intrinsecamente cross-disciplinari: il coding e la prototipazione portano gli studenti ad approcciarsi al design della comunicazione come spazio di convergenza, rompendo la rigidità delle singole discipline (Bernstein, 2011).

198

Dato che, all'inizio del Laboratorio, la maggior parte degli studenti non ha una conoscenza pregressa di coding e prototipazione, lo sviluppo della Macchina Comunicativa procede secondo la modalità del *thinking* (Antonelli, 2011): un processo nel quale l'apprendimento si sviluppa attraverso un'interazione diretta con i prototipi. Il percorso richiede cicli di *trial and error* in ogni fase, costituendo un approccio di design flessibile, in grado di adattarsi agilmente a una moltitudine di sfide progettuali (Berglund & Grimheden, 2011). Successivamente alla conclusione dei progetti, nel secondo semestre, gli studenti sono chiamati a preparare un elaborato teorico per completare la laurea triennale. Tale rielaborazione permette di attivare un processo riflessivo a posteriori sull'azione progettuale (Schön, 1983) e di consolidare la ricerca *for design* (Frayling, 1993) sulla tematica affrontata nel progetto.

### Un modello per il processo progettuale

Il processo di lavoro e apprendimento descritto può essere articolato in cinque parti: due fasi che si sovrappongono attraversando tre macro aree disciplinari, come illustrato nel modello ②.

- Esplorazione: tutte le operazioni di ricerca tematica, teorica, visiva e pratica;
- Speculazione: la costruzione dello scenario, del what if, del concept e della narrazione;
- Comunicazione: la traduzione del concept in branding e visual identity, con una sua strategia di comunicazione interna ed esterna alla narrazione;
- Interazione: la definizione dell'esperienza utente rispetto al prototipo e la sua user journey;
- Realizzazione: tutte le operazioni di sviluppo e verifica degli apparati narrativi, comunicativi e interattivi.

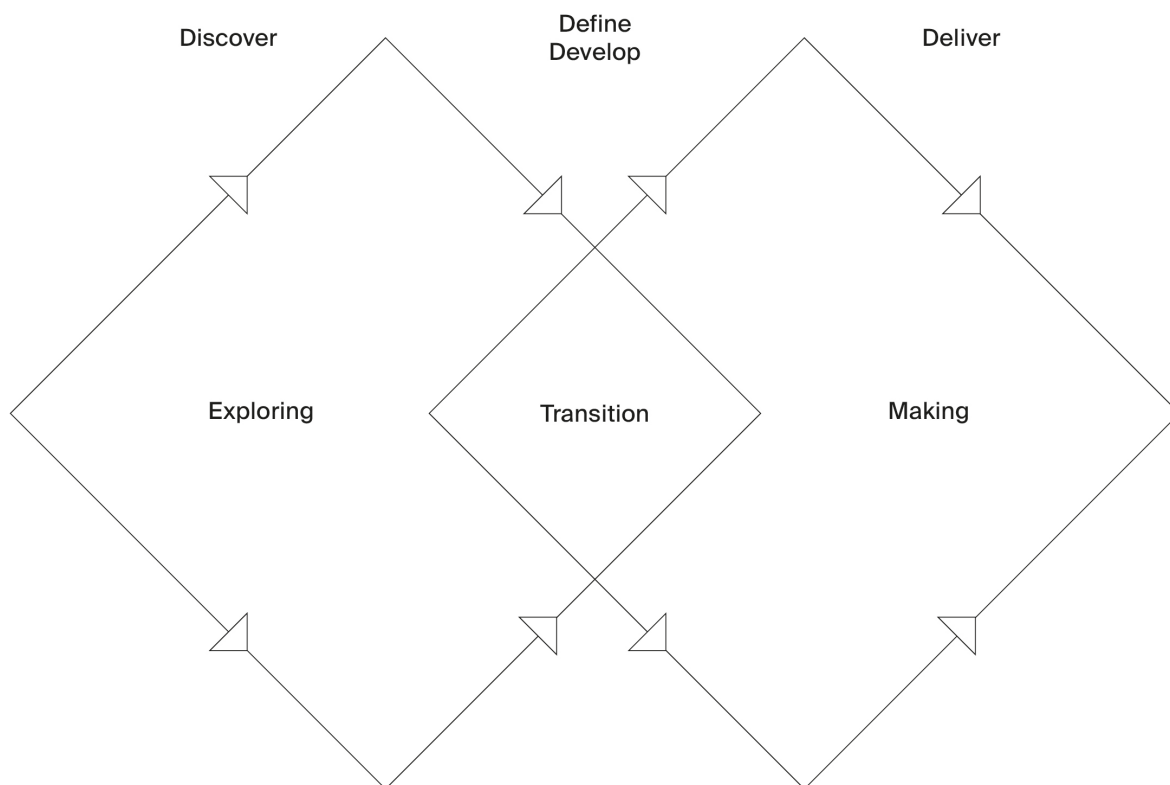
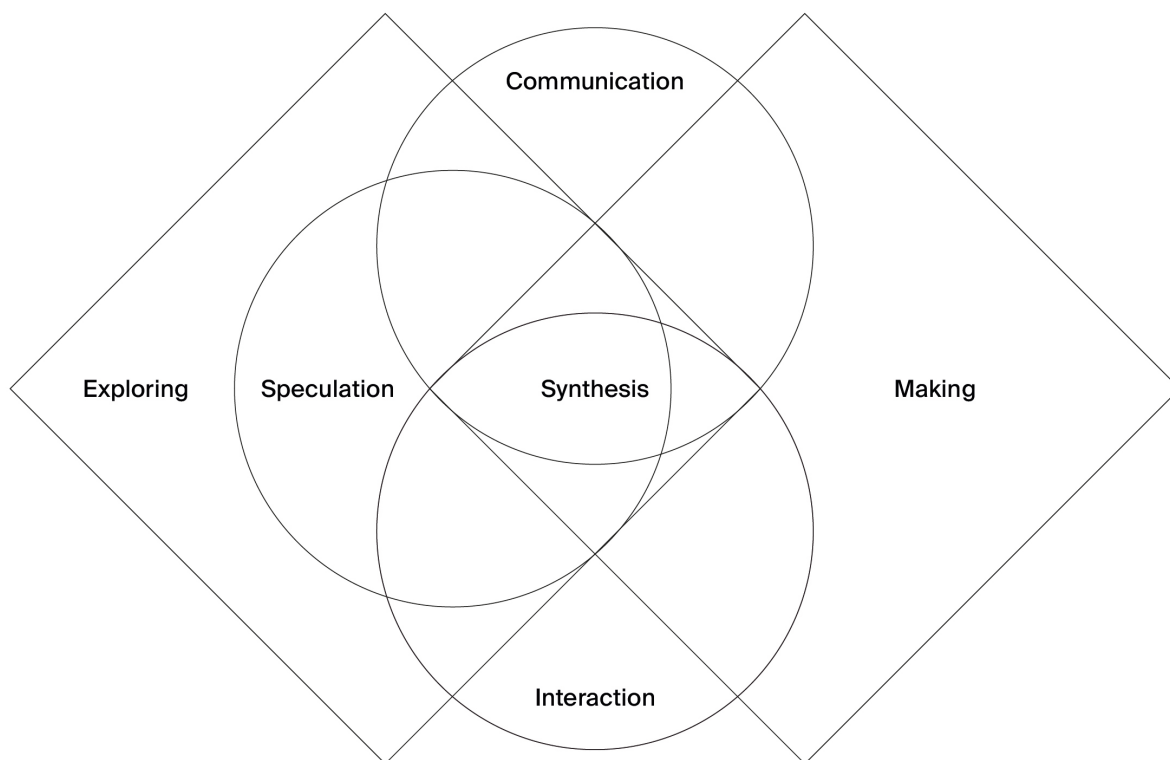
La sovrapposizione di queste varie fasi e aree disciplinari, definita Sintesi, è il momento in cui si concretizzano gli output progettuali intermedi.

Il modello è il risultato di una rielaborazione ex-post dei processi progettuali del Laboratorio. A differenza di quello che suggerisce il convenzionale modello del Double Diamond (Design Council, 2019), nel processo progettuale osservato non esiste un unico punto-momento di definizione del problema a cui segue uno sviluppo univoco e lineare. Durante tutto il percorso, convivono infatti molteplici processi che restano attivi e indefiniti in contemporanea e che non vengono risolti tutti assieme. Non si verifica quindi un netto passaggio tra fase di definizione e fase di sviluppo del progetto, ma una transizione graduale: in continuità con quanto afferma Lawson (1990), ricerca e sintesi sono fasi simultanee e progressive. Questa sovrapposizione può essere restituita da una rappresentazione ③ che include un'area di intersezione in cui l'Esplorazione diminuisce (convergendo) e la Realizzazione aumenta (divergendo), illustrando la transizione non puntuale dalla definizione allo sviluppo. Tutte le fasi mostrate nel diagramma sono infatti interdipendenti in quanto lo scenario è riformulato continuamente attraverso la realizzazione degli artefatti e prototipi.

L'approccio antidisciplinare ha una serie di implicazioni corollarie nel processo progettuale: lavorando contemporaneamente in diverse aree, risulta difficile mantenere una linearità. I percorsi progettuali attraversano infatti molteplici aree come rappresentato nel modello dei doppi conetti sovrapposti ④, che esemplifica la versione sintetizzata precedentemente vista ②. All'interno del volume dei conetti, sono presenti molteplici nodi che rappresentano i vari punti decisionali nell'evoluzione del progetto, che procedono dall'alto verso il basso: dal brief alla finalizzazione. Il modello presenta infatti la dimensione temporale sull'asse verticale e i vari domini sul piano orizzontale. La posizione verticale dei nodi è definita dal loro procedere nel



①  
Documentazione visiva delle attività  
di prototipazione di uno dei progetti  
dell'a.a. 2022/2023.  
*Visual documentation of the prototyping  
activities of one of the projects for the academic  
year 2022/2023.*



②  
 Modello del Laboratorio di Sintesi  
 Finale C1. Enrico Isidori, 2023.  
 Model of the Final Synthesis Studio C1.  
 Enrico Isidori, 2023.

③  
 Doppio diamante sovrapposto.  
 Enrico Isidori, 2023.  
 Double overlapping diamond.  
 Enrico Isidori, 2023.

tempo, mentre la posizione sui piani orizzontali colloca i nodi in ciascuna area di riferimento: comunicazione, interazione, speculazione. Si può osservare, nel volume di transizione sovrapposto, la presenza di molteplici punti di definizione (T) prima che la fase di Esplorazione converga e si concluda del tutto.

Il modello presentato non è da intendere come prescrittivo: gli studenti vengono lasciati liberi di gestire il tempo in maniera indipendente. La formalizzazione del processo non è utilizzata nel Laboratorio come una direttiva ma come un modo di pensare il progetto: “method without imagination contributes very little to the design profession and the solution of complex design projects” (Frascara & Winkler, 2008, p. 7).

### Output come dispositivi di critical thinking

La pratica descritta, che si è progressivamente e iterativamente definita nel corso degli anni (il Laboratorio è attivo dal 2013), ha portato gli studenti a realizzare progetti provocatori, capaci di stimolare dibattito e riflessioni su temi d'attualità. I casi studio che si portano come esempio affrontano temi come: il valore della vita umana nel contesto globalizzato, il rapporto psico-sociale con la sofferenza altrui e i fenomeni sociali nel contesto della crisi climatica.

## 201

Il progetto Micromort (a.a. 2019/2020) indaga il valore della vita e della morte umana. Il micromort è un'unità di rischio che indica una probabilità di morte su un milione e può essere utilizzata per calcolare il rischio legato a diverse attività quotidiane. Il rischio varia in base alla nazione, al periodo in cui viene esaminato e alle condizioni sociali vissute dalle diverse popolazioni. Nella finzione speculativa tali dati vengono tradotti in indici finanziari, che danno origine a una vera e propria borsa della morte, gestita tramite una criptovaluta: “Micromort”.

Allo spettatore, che veste il ruolo di investitore, vengono mostrati nuovi orizzonti di speculazione finanziaria basata sul valore mutevole della morte umana ⑤, ⑥. La società assegna implicitamente un valore alle vite umane e questo progetto costringe a confrontarsi con questa realtà di disparità globale.

È significativo menzionare che la narrazione costruita dagli studenti è risultata credibile al punto da indurre alcuni utenti a dimostrare interesse scrivendo alla pagina Instagram del progetto messaggi privati come: “Ur page is good but I don't support, daring post of death, sorry”, “Fascinating. Such an interesting concept. Could you explain the maths a little bit more?” o “Libya has it bad.....97%” (Micromort, 2020).

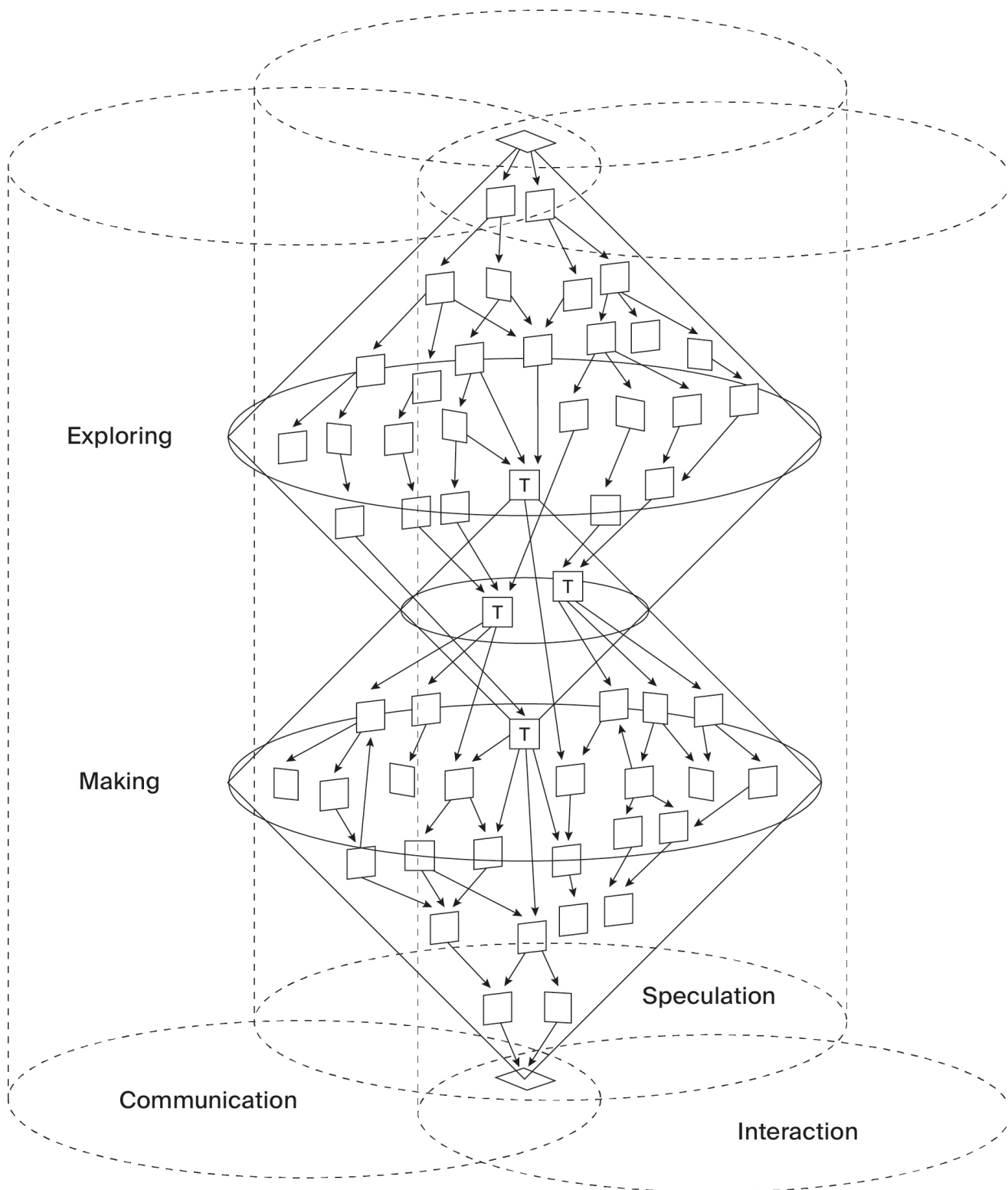
Il progetto Schadenfreudemeter (a.a. 2019/2020) affronta il tema della crudeltà umana. L'essere umano, seppur predisposto alla socialità e alla collaborazione, vive anche di sentimenti egoistici tra cui lo *schadenfreude*: termine tedesco che esprime il sentimento di piacere provocato dalla sfortuna altrui. Viene quindi immaginata l'esistenza di un istituto scientifico: GEIST (*Gedankliches Experimentelle Institut für Spezielle Therapien*), il cui obiettivo è dimostrare la diffusione di questa forma di crudeltà. Per verificare sul campo questa teoria, GEIST ha ideato lo Schadenfreudemeter, un esperimento in cui un utente viene posto davanti a un dispositivo che mostra una serie di video violenti e non.

Il tracciamento dei micro-movimenti dell'occhio da parte della macchina influenza la natura dei contenuti proposti: più lo spettatore si sofferma sui video violenti, più il loro numero aumenta. L'esito della sperimentazione è un diagramma che sintetizza il grado di *schadenfreude* del singolo utente ⑦.

Per quanto riguarda la crisi climatica, il progetto Specta (a.a. 2022/2023) esplora i linguaggi e le prospettive di un elemento non umano in risposta ai cambiamenti climatici: le rocce. Le stratificazioni sedimentate nel corso dei millenni costituiscono un archivio della storia climatica del pianeta. Una restituzione priva di giudizio rispetto alle catastrofi che ciclicamente hanno sconvolto gli esseri viventi. Le rocce sono indifferenti ai cambiamenti climatici poiché essi sono sempre esistiti. Da tale riflessione nasce il fictional brand Litia, la cui missione è quella di contrastare l'ecoansia, un sentimento di angoscia generato dalla consapevolezza della crisi climatica in atto. Il suo prodotto, Specta, permette di silenziare tutti gli schermi che mostrano materiale visivo sul cambiamento climatico ⑧.

Quando Specta viene sollevato e ruotato nello spazio, altera le immagini ecoansigene in calmanti stratificazioni, simili a quelle rocciose, trasformando la prospettiva umana in una presa di posizione atarassica ⑨.

Il progetto I.C.E. (a.a. 2022/2023) offre una prospettiva differente: quella del ghiaccio. Questo elemento è infatti fortemente influenzato dai cambiamenti climatici. L'umanità, accecata dalla sua sete di risorse, lo ha reso sempre più debole, pericolosamente vicino all'estinzione. Nonostante lo scioglimento dei ghiacci sia una delle conseguenze più antiche e ampiamente riconosciute del riscaldamento globale, le azioni responsabili di questo problema persistono da anni. I.C.E. (*Insurge, Commit, Extinguish*) è un'organizzazione terroristica il cui obiettivo è porre fine a ciò che umilia e distrugge la natura: l'essere umano. Le bombe I.C.E. sono ovunque, il loro timer dura pochi minuti e accelera se qualcuno cerca di avvicinarsi. L'unico modo per fermarle è rimanere immobili: appoggiare una mano sulla superficie ghiacciata del dispositivo e smettere



di fare qualsiasi cosa che possa aggravare la crisi @. Tuttavia, una volta interrotto il contatto, il conto alla rovescia riprende e culmina in un'esplosione che scatena la devastazione ambientale in un luogo designato sulla Terra, diffondendo terrore e caos.

### Riscontri e considerazioni conclusive

Uno dei momenti fondamentali del percorso formativo si svolge successivamente al termine del Laboratorio: vengono infatti organizzate ogni anno delle giornate espositive al di fuori dell'ambiente universitario. Con una partecipazione annua di circa ottocento persone, gli studenti hanno la possibilità di verificare le ipotesi progettuali attraverso un confronto diretto con il pubblico, che in questa occasione può interagire con le Macchine Comunicative. La possibilità di dialogare con persone che, a differenza dei docenti e dei colleghi, non hanno assistito al processo progettuale, permette di comprendere quanto il messaggio speculativo, critico e politico risulti efficace.

Oltre alle mostre annuali del Laboratorio, che coinvolgono tutti i lavori, alcuni dei progetti sono stati esposti in contesti come il Supersalone ©: occasioni che li posizionano come vettori di dibattito pubblico su temi di attualità (Dal Dosso, 2021). Il dialogo attivato dagli studenti durante le occasioni di condivisione con il pubblico, come mostre, sito web ([antidisciplinarylaboratory.it](http://antidisciplinarylaboratory.it)) e social network ([instagram.com/antidisciplinarylaboratory](https://www.instagram.com/antidisciplinarylaboratory)), conferma la capacità dei progetti di provocare discussioni sui temi indagati in chiave critica e politica. Sia che l'interpretazione del pubblico corrisponda alle aspettative e sia che diverga da quella prevista, il confronto con voci esterne diventa un momento di autocritica e riflessione sull'esito progettuale.

Dal punto di vista formativo, gli studenti manifestano un riscontro positivo verso l'approccio antidisciplinare nell'acquisizione di nuove conoscenze e competenze, in quanto riescono a verificare autonomamente e in modo pratico la natura ibrida del design della comunicazione. Allo stesso tempo imparano a veicolare in modo efficace i messaggi progettati, anche attraverso pratiche esterne al design della comunicazione, accettando le sfide intellettuali e progettuali proposte dal Laboratorio. Nei commenti alle varie edizioni del Laboratorio, gli studenti definiscono l'approccio progettuale come "estremamente innovativo" e "utile per imparare facendo, lavorare in modo più indipendente e confrontarsi con tecnologie mai utilizzate prima". Inoltre, l'assegnazione di temi da sviluppare attraverso

un approccio speculativo è interpretata come "stimolante" e "una sfida", che permette loro di riflettere sui temi scomodi della contemporaneità e "trovare soluzioni progettuali non convenzionali".

Sulla base di quanto discusso, si può sostenere che l'integrazione degli approcci antidisciplinare, antagonista e speculativo nel percorso formativo permette di far emergere un'agency critico-politica nei progetti e nei progettisti. In questo contesto, gli studenti diventano capaci di produrre dispositivi che innescano un pensiero critico dubitante. I progetti sviluppati possono dunque essere interpretati come la materializzazione di una presa di posizione politica da parte del designer. Sospendere i confini disciplinari, interrogare criticamente la tecnologia, individuare e raccontare gli aspetti critici della società attuale, contribuisce a formare designer e cittadini consapevoli, capaci di gestire e reagire alle incertezze che caratterizzano la contemporaneità.

## ANTIDISCIPLINARY DESIGN AS EPISTEMIC RESISTANCE CRITICAL AND POLITICAL AGENCY IN COMMUNICATION DESIGN EDUCATION

*Antidisciplinary Design, Communication Design, Speculative Design, Critical thinking, Education*

### Abstract

The paper investigates how antidisciplinary, adversarial and speculative approaches can activate critical and political agency in projects and students within a communication design educational studio. In particular, the antidisciplinary approach is framed as a form of epistemic resistance: the strategic suspension of disciplinary boundaries shapes the way knowledge is produced and made visible in the form of artefacts, devices and interfaces. The communication projects developed in the studio aim to stimulate critical reflection, in contrast to a morally reassuring design that risks becoming politically inoffensive. The projects are therefore understood as generators of uncertainty: devices capable of triggering doubt-driven critical thinking.

### Introduction

This paper explores how communication design teaching can generate design outcomes with critical and political

agency. It examines the research conducted as part of the Final Synthesis Studio C1, within the Bachelor's Degree in Communication Design at the School of Design of the Politecnico di Milano, and presents its design methods and outcomes. To understand the context that gives rise to the need to stimulate critical reflection on disciplinary practices, the paper examines the roles of the execution-driven designer, who is diminished to a mere service provider, and the activist designer, who proposes non-accommodating forms of design with an explicit political intent. The Studio is presented as a space for enacting a conscious design practice, in line with the relevant literature on politically engaged design. Critical thinking is encouraged in order to train design professionals who are not only competent in their practice but also aware of the implications of their work. The Studio's design practice is described through a model presented in a later section, and the results of the design process are presented through a selection of case studies.

### **Execution-driven designer and activist designer in the contemporary context**

As early as the beginning of the 1970s, Papanek (1971) pointed out the subjugation of design to capitalist logic.

204

More than fifty years later, geopolitical, climatic and social uncertainties are progressively disrupting the job market.

In this context, we can identify a number of phenomena that threaten the professional figure of the designer in its current form: job insecurity, quantitative evaluation of work, and the rise of artificial intelligence.

In the last two years, a significant number of global companies carried out mass layoffs, and it is highly likely that this trend will continue in the near future (Business Insider, 2025). Designers are not immune to job insecurity: on the one hand the World Economic Forum (2025) includes UX/UI designers among those experiencing significant growth, on the other hand, it indicates graphic designers among the ten professions in greatest decline.

A recent survey also found that designers today find themselves working with limited resources, unrealistic deadlines and demands, as well as limited decision-making power (Dezeen, 2025). The job market seems to ignore the role that designers can play in projects: conceived as a problem-solving tool from university onward and forced into sectoral specialisation, design is proving increasingly inadequate for training prominent professionals (Lorusso, 2021). In the current context, designers find themselves shifting from the role of thinkers and design

practitioners for which they were trained, to that of executors, whose value is measured quantitatively—for example, based on the generated revenue or engagement on digital platforms. The role of the designer, as a driver of social change, is gradually weakening in a landscape where the main validation of human activity is economic profit (Lorusso, 2021).

In this context, the execution-driven designer, weakened in their function, also becomes easily replaceable. While the growing impact of artificial intelligence-based tools could bring designers back to a more strategic and less operational role, these technologies create a growing feeling of general uncertainty: how long will it take before technology completely replaces the designer's role? How much will unpredictable global economic fluctuations affect this phenomenon? (Man, 2025). To reaffirm the importance of designers in a constantly and unpredictably evolving world, it is therefore necessary to chart new routes and new roles for future generations of professionals, starting with university-level education (Abdullah, Lee & Li, 2024). Designers who can break the constraints that confine them to the role of executors, who operate in a non-neutral way. Since there will never be a designer as fast and obedient as a machine, the act of disobedience becomes not only a political act, but above all an act of survival. An act of resistance for the profession and its role.

Fuad-Luke (2009) outlines the figure of the activist designer: an individual who is aware that there are no neutral briefs, who does not provide services uncritically, who takes sides as a political agent. Fuad-Luke identifies education as a fundamental step for cultivating the activist designer's approach, as the freedom to experiment in a context free from commercial logic encourages the development of critical and political awareness.

### **Offensive design versus accommodating design**

In contrast to design conceived as a purely technical or decorative operation, Ken Garland (1964/2019) reasserts the need for ethical, political and cultural autonomy: designers must reclaim control over the content and meaning of their work. External control over content and meaning must not be accepted uncritically, otherwise designers risk becoming reduced to mere commercial functions (Garland, 1964/2019). As Kalman and Jacobs (1990, p. 125) put it, "We're not here to give them what's safe and expedient. [...] We're here to be bad". Designers must stop behaving properly, they must be rude, they must disrupt the status quo. Design cannot be neutral, it has moral and social implications that go far beyond aesthetics or sales (Steiner, 1978; Resnick, 2019). To speak of design as a socially relevant practice means recognising that every

act of design contributes to the shaping of society itself. Regardless of the designer's awareness, design projects – as well as the systems that support them – structure behaviour, values, and possibilities for action within society (Dilnot, 1982/2019). Design is always a value-laden action, which inevitably reflects the designer's political and social ideals through its content, even if only at an aesthetic level (McCoy, 1997).

Even when working in the field of social design, there is a risk of reproducing neoliberal logic by translating social value into economic or reputational capital. Although it pursues a positive impact, social design operates within the same systems that generate the inequalities it claims to address (Julier, 2019). As Allan Chochinov, quoted by Tonkinwise (2015, p. 11), points out, “designers are not in the artefact business, but the consequence business”. In communication design, in order to operate at the level of the consequence business and activate forms of reflection and change, it is necessary to go beyond the formalisation of an accommodating message in favour of an intentionally disruptive one.

Designers who want to provoke debate must therefore displace the recipient of the message out of their passive position and force them into a space of active friction. Morally reassuring design risks becoming politically inoffensive.

## 205

### Antidisciplinarity as a form of epistemic resistance

In order to construct a provocative message that criticises specific paradigms of thought, it is necessary to trace the systemic causes that produce them. From a philosophical perspective, the act of challenging and transforming the normative structures that produce ignorance and oppression, by questioning the ways in which knowledge is absorbed and internalised, is defined by Medina (2012) as *epistemic resistance*.

In communication design, epistemic resistance can be interpreted as a practice that acts upon the way knowledge is produced and made visible in the form of artefacts, devices, images and interfaces.

It is a practice that positions the designer as an active agent within the systems of representation and communication that structure knowledge, with the aim of challenging established logics and reappropriating the means of meaning-making.

From an academic and professional perspective, the organisation of knowledge into disciplines is a tool for legitimising knowledge (Bourdieu, 2004). By strategically suspending the constraints that disciplines impose through their structure, the designer gains greater scope for epistemic resistance.

The suspension of disciplinary boundaries can be framed as an antidisciplinary approach, which consists of working at the margins, in the transitions between domains, in the interstitial space between disciplines (Ito, 2014), conceiving design not as a closed discipline but as an open process (Ito, 2016; Brin, 2016; Childress, 2016). Adopting an antidisciplinary approach means deviating from the norms imposed by individual disciplines and thereby taking into account knowledge, representations and narratives of specific issues outside the regulated disciplinary framework.

The antidisciplinary approach can therefore be understood as a form of epistemic resistance.

### Antidisciplinary, adversarial and speculative approaches

In order to activate critical thinking within the educational programme, the Studio proposes an integration of three approaches: antidisciplinary, adversarial and speculative.

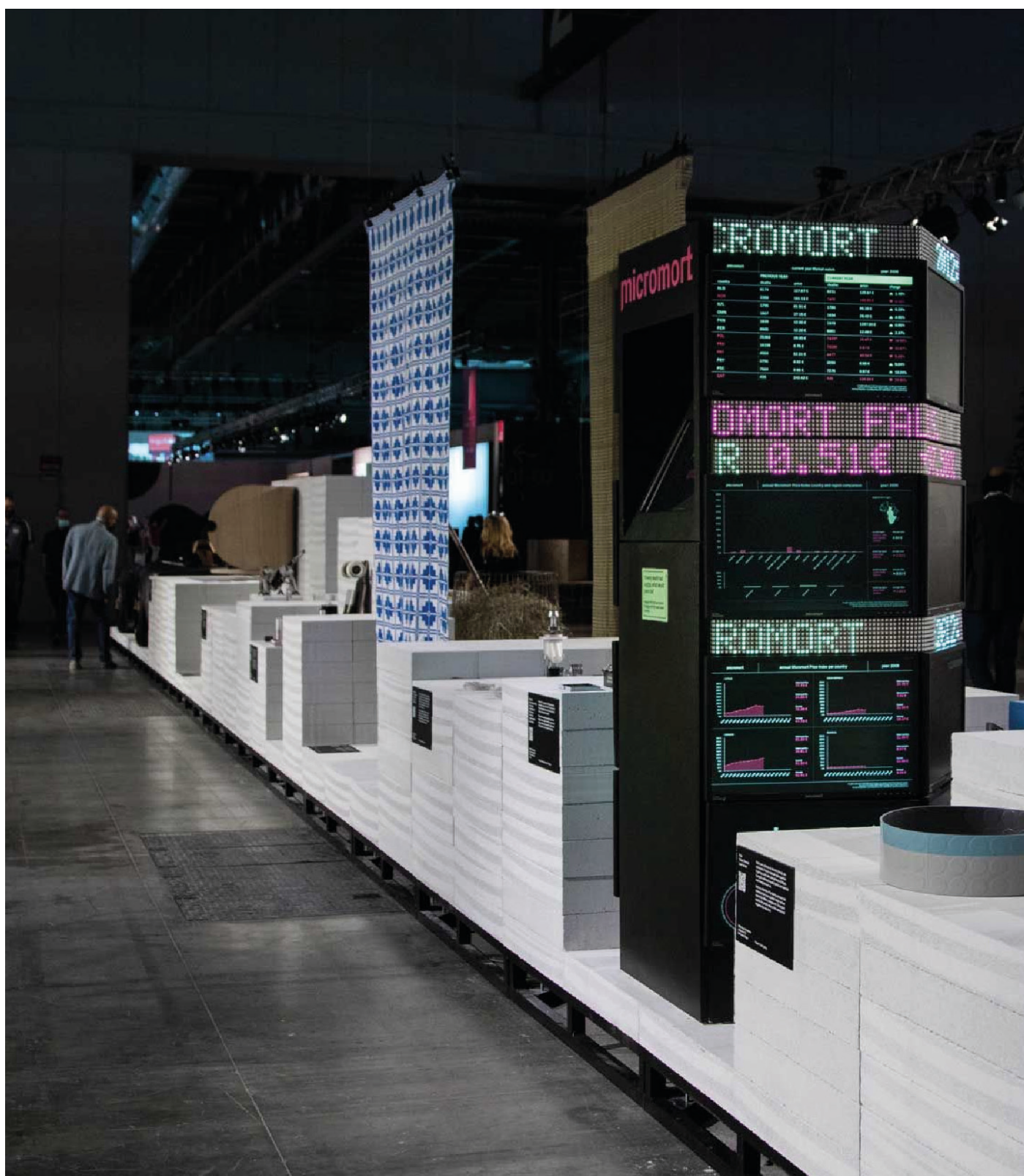
Adversarial design is defined by DiSalvo (2012) as an approach that does not seek to resolve conflict, but rather to make it visible, articulable and debatable as a subject of design. This practice conceives contestation as a productive form of relation: it is understood as a device for collective questioning, a space in which artefacts, narratives and visual forms act as cognitive and political agents. Speculative design is adopted in the Studio to shift the focus of design from problem-solving to problem-seeking (Blauvelt & Davis, 1997), thereby activating a process of critical thinking in relation to current issues and the tools used in design. The Studio proposes an integration of the three mentioned approaches to activate critical and political agency in the projects and among the students involved:

- antidisciplinary, to extend the scope in terms of epistemic resistance;
- adversarial, to bring designers and users into a position of critical friction and prompt a reformulation of their assumptions;
- speculative, to articulate a critical discourse around a contemporary issue.

The classroom is therefore not a place of mere execution, but a space for debate, where projects do not produce utilitarian solutions for reality, but tools to question it. For Fuad-Luke (2009), activism in design consists of redefining problems, creating the conditions for social imagination. In this perspective, the main purpose is to restore communication design's cognitive and political power. The aim of the Studio is not to design functional objects but dialogical situations. From an epistemological point of view, the Studio aims to produce *probabilistic knowledge*: “in the context



⑤  
 Micromort. Alvise Aspesi, Carlotta Bacchini, Elisa Carbone, Pietro Forino, Davide Perucchini, Enzo G. Taboada Fung, 2020. (<https://www.antidisciplinarilylab.it/morte13/micromort.html>).  
 Micromort. Alvise Aspesi, Carlotta Bacchini, Elisa Carbone, Pietro Forino, Davide Perucchini, Enzo G. Taboada Fung, 2020. (<https://www.antidisciplinarilylab.it/morte13/micromort.html>).



⑥

Esposizione di Micromort al Supersalone nel contesto del Salone del Mobile 2021. Alvise Aspesi, Carlotta Bacchini, Elisa Carbone, Pietro Forino, Davide Perucchini, Enzo G. Taboada Fung.

*Micromort exhibition at Supersalone in the context of Salone del Mobile 2021. Alvise Aspesi, Carlotta Bacchini, Elisa Carbone, Pietro Forino, Davide Perucchini, Enzo G. Taboada Fung.*

of design research could be defined as the potential impact of transformational initiatives”

(Galdon & Hall, 2022, p. 924).

The outputs of the Studio can be interpreted as devices for critical thinking, tools for activation: the designer fuels the debate by seeding doubt in the recipients of the message, challenging their assumptions and established knowledge. The projects are therefore generators of uncertainty: devices capable of triggering doubt-driven critical thinking.

### The studio practice

Each academic year, at the beginning of the Final Synthesis Studio, students are required to develop a project on a socially relevant topic: death as a space for reflection (2019/2020), collective rituals reimaged at an individual scale during the pandemic (2020/2021), the collection and use of public and personal data (2021/2022), climate change observed from non-human perspectives (2022/2023), the role of food from an ecological point of view (2023/2024), conspiracy theories as an index of contemporary sentiment in the media (2024/2025), latent or overt conflict as a systemic means of physical or symbolic violence (2025/2026). Each year, themes are selected to address the structural crises of the contemporary world, which are difficult to investigate using tools constrained by disciplinary boundaries.

The project groups are made up of five or six students, who organise the work so that each one of them takes on a specific role based on their skills and interests. With the main topic as a reference, each group identifies a coherent sub-topic: at first, the students build scenarios and then they develop communication design projects situated within the speculative world.

In the initial stages, each group freely explores its sub-topic with the aim of identifying an issue. Once the core of the critical reflection has been identified, the construction of the speculative scenario begins, followed by a credible fictional brand that aligns with the narrative. Branding a fictional entity is a way to include a communication tool within the scenario, materialising the narrative and making it more accessible.

The brand is developed by drawing on the knowledge and skills acquired during previous years of study: starting from the conceptual foundations, a communication strategy is developed, which unfolds across multiple channels identified and selected by each group to ensure consistency with the project. In each project, the identity ecosystem revolves around an interactive object called the Communicative

Machine. The Communicative Machine is a prototype that acts as a narrative catalyst, the entry point for the user into the speculative scenario. This device invites users to physically interact with the scenario. These diegetic objects materialise the narratives, allowing users to suspend their disbelief and participate immediately in the story that is being told (Mitrović, 2016).

The Communicative Machine is therefore configured as a *provotype*: a prototype that generates reflection and discussion among different actors (Casnati et al., 2024; Boer & Donovan, 2012).

During the prototyping of the Communicative Machine ①, students learn how to use code environments and platforms such as Arduino: by directly engaging with technological tools, they are able to expand their expressive possibilities (Lukens & DiSalvo, 2012). The goal is not to achieve technical proficiency, but to acquire a certain degree of technological independence in order to transform an idea into a tangible object (Cangiano, 2016). Lukens and DiSalvo (2012) also describe the combination of speculative design and technological literacy as intrinsically cross-disciplinary: coding and prototyping lead students to approach communication design as a space of convergence, breaking down the rigidity of individual disciplines (Bernstein, 2011).

Given that, at the beginning of the Studio, most students have no prior knowledge of coding and prototyping, the development of the Communicative Machine proceeds according to the *thinking* method (Antonelli, 2011): a process in which learning develops through direct interaction with prototypes.

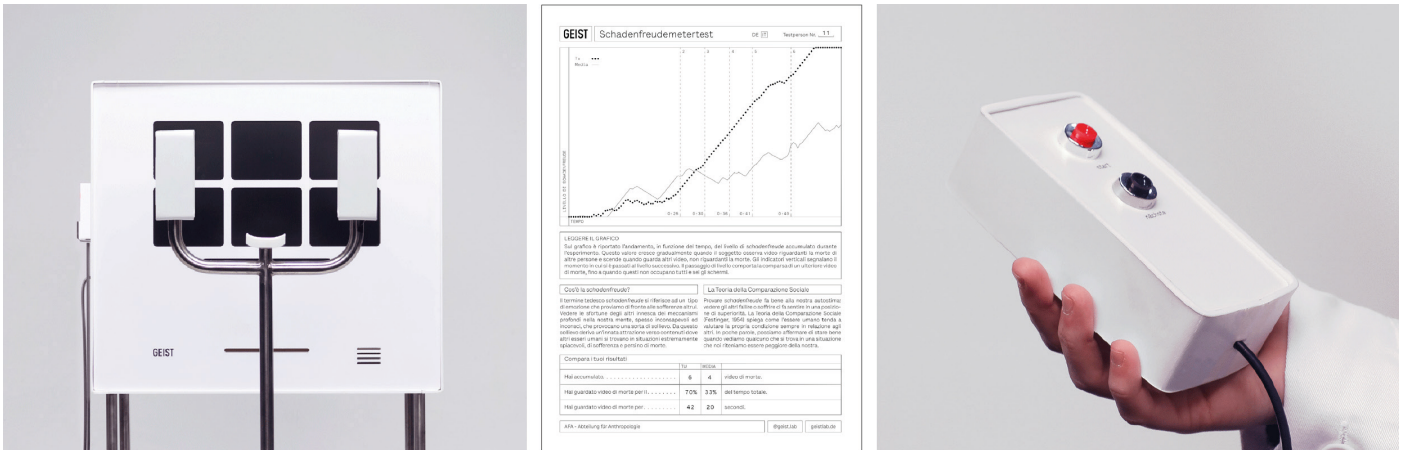
The process requires cycles of trial and error at each stage, establishing a flexible design approach that can easily adapt to a multitude of design challenges (Berglund & Grimheden, 2011).

After the projects are completed, in the second semester, students are required to prepare a dissertation to complete their bachelor's degree. Such work allows them to activate a process of retrospective *reflection on action* (Schön, 1983) and to consolidate their research *for design* (Frayling, 1993) on the topic addressed in the project.

### A model for the design process

The described work and learning process can be divided into five parts: two overlapping phases that cut across three macro disciplinary areas, as illustrated in the model ②.

- Exploring: all thematic, theoretical, visual and practical research operations;
- Speculation: the construction of the scenario, the *what if*, the concept and the narrative;
- Communication: the translation of the concept into branding and visual identity,



⑦ Schadenfreudemertest. Alessia Arosio, Lorenzo Bernini, Emanuele Coppo, Enrico Monasteri, Filippo Testa, 2020. (<https://www.antidisciplinarilylab.it/morte13/schadenfreudemertest.html>). Schadenfreudemertest. Alessia Arosio, Lorenzo Bernini, Emanuele Coppo, Enrico Monasteri, Filippo Testa, 2020. (<https://www.antidisciplinarilylab.it/morte13/schadenfreudemertest.html>).



©

Specta. Francesco Bonetti, Federico Gajo,  
Emiliano Garibaldi, Enrico Isidori,  
Cecilia Pizzagalli, Camilla Tosi, 2023.  
*Specta. Francesco Bonetti, Federico Gajo,  
Emiliano Garibaldi, Enrico Isidori,  
Cecilia Pizzagalli, Camilla Tosi, 2023.*

- with a communication strategy that takes place both inside and outside the narrative;
- Interaction: the definition of the user experience with respect to the prototype and its *user journey*;
  - Realisation: all operations involving the development and verification of narrative, communicative and interactive devices.

The overlap of these various phases and disciplinary areas, defined as Synthesis, is the moment when intermediate project outputs take shape.

The model is the result of an ex-post reflection on the Studio's design processes. In contrast to the conventional Double Diamond model (Design Council, 2019), the observed design process does not feature a single moment of problem definition followed by a univocal and linear development. Throughout the process, multiple phases coexist and remain simultaneously active and unresolved. As a result, there is no clear-cut transition between the definition and development phases of the project; rather, the transition unfolds gradually.

As noted by Lawson (1990), research and synthesis operate as simultaneous and progressive phases.

## 211

This overlap can be represented through a diagram ③, which includes an area of intersection where Exploring converges and Making diverges, illustrating the transition from define to develop.

The phases presented in the diagram are interdependent, as the scenario is continuously reformulated through the production of artefacts and prototypes.

The antidisciplinary approach has a series of corollary implications that affect the design process: by working simultaneously in different areas, it is difficult to maintain linearity. The design paths cross multiple areas, as represented in the model of overlapping double cones ④, which exemplifies the synthesised version seen previously ②. Within the volume of the cones, there are multiple nodes representing the various decision points in the evolution of the project, proceeding from top to bottom: from the brief to the final output. The model presents the temporal dimension on the vertical axis and the various domains on the horizontal plane. The vertical position of the nodes is defined by their progression over time, while the position on the horizontal planes locates them within domains. It can be observed, especially within the overlapping transition volume, that multiple points of definition (T) occur before the first Exploring phase fully converges.

The presented model is not intended to be a prescriptive rule: students are free to manage their

time independently. The formalisation of the process is not used in the Studio as a directive but as a way of thinking about the project: “method without imagination contributes very little to the design profession and the solution of complex design projects” (Frascara & Winkler, 2008, p. 7).

### Output as a tool for critical thinking

The described practice, which has been progressively and iteratively defined over the years (the Studio has been active since 2013), has led students to create provocative projects capable of stimulating debate and reflection on current issues. The case studies used address critical issues of the contemporary era: the value of human life in a globalised context, the psycho-social relationship with the suffering of others, and social phenomena in the context of the climate crisis.

The Micromort project (AY 2019/2020) investigates the value of human life and death. The micromort is a unit of risk that indicates a probability of death per million and can be used to calculate the risk associated with various daily activities. The risk varies according to the country, the period under consideration and the social conditions experienced by different populations. In speculative fiction, these data are translated into financial indices, giving rise to a stock market depending on death, managed through a cryptocurrency: the “Micromort”. The viewer, who plays the role of an investor, is introduced to new forms of financial speculation based on the changing value of human death ⑤, ⑥. Society implicitly assigns a value to human lives, and this project forces us to confront this reality of global inequality.

It is noteworthy that the narrative constructed by the students was so credible that some users engaged with Micromort by writing private messages on the project's Instagram page, such as: “Ur page is good but I don't support, daring post of death, sorry”, “Fascinating. Such an interesting concept. Could you explain the maths a little bit more?” or “Libya has it bad... 97%” (Micromort, 2020).

The Schadenfreudemertertest project (AY 2019/2020) addresses the theme of human cruelty. Human beings, despite being inclined to sociality and cooperation, also experience selfish feelings, including *schadenfreude*: a German term that expresses the feeling of pleasure caused by other people's misfortune. The existence of a scientific institute is therefore imagined: the GEIST (*Gedankliches Experimentelle Institut für Spezielle Therapien*), whose aim is to demonstrate the extent of this form of cruelty. To test this theory in the field, GEIST has created the Schadenfreudemertertest, an experiment in which a user is placed in front of a device that shows



⑨  
 Esperienza d'uso di Specta.  
 Francesco Bonetti, Federico Gajo,  
 Emiliano Garibaldi, Enrico Isidori,  
 Cecilia Pizzagalli, Camilla Tosi, 2023.  
 (antidisciplinarilylab.it/anthropogenicnarratives/  
 projects/O8\_LITIA.html).

⑨  
 Specta user experience. Francesco Bonetti,  
 Federico Gajo, Emiliano Garibaldi, Enrico Isidori,  
 Cecilia Pizzagalli, Camilla Tosi, 2023.  
 (antidisciplinarilylab.it/anthropogenicnarratives/  
 projects/O8\_LITIA.html).

a series of violent and non-violent videos. The machine tracks the micro-movements of the eyes and modifies the type of content accordingly: the more the viewer dwells on violent videos, the more their number increases. The result of the experiment is a diagram that summarises the degree of *schadenfreude* of the individual user ⑦.

With regard to the climate crisis, the Specta project (AY 2022/2023) explores the languages and perspectives of a non-human element in response to climate change: the rocks. The rock stratifications that sedimented over millennia constitute an archive of the planet's climate history. A judgement-free account of the catastrophes that have cyclically devastated living beings. Rocks are indifferent to climate change because they have always existed. This reflection gave rise to the fictional brand Litia, whose mission is to combat eco-anxiety, a feeling of anguish generated by the awareness of the current climate crisis. Its product, Specta, allows users to mute all screens showing visual material on climate change ⑧: when Specta is lifted and rotated in space, it alters eco-anxiety-inducing images into calming stratifications, similar to those of the rocks, transforming the human perspective into a detached, ataraxic stance ⑨.

## 213

The I.C.E. project (AY 2022/2023) offers a different perspective. Ice is among the natural elements which are more heavily influenced by climate change. Humanity, blinded by its thirst for resources, has made ice increasingly weak and dangerously close to extinction.

Although melting glaciers are one of the oldest and most widely recognised consequences of global warming, the actions responsible for this problem have persisted for years. I.C.E. (*Insurge, Commit, Extinguish*) is a terrorist organisation whose goal is to put an end to what humiliates and destroys nature: human beings. I.C.E. bombs are everywhere, their timers last only a few minutes and speed up if anyone tries to approach them. The only way to stop them is to stay still by placing a hand on the frozen surface of the device and ceasing any action that could worsen the crisis ⑩. However, once the contact is interrupted, the countdown resumes, culminating in an explosion that unleashes environmental devastation in a designated location on Earth, spreading terror and chaos.

### Conclusions

One of the key moments of the educational path takes place after the end of the Studio: every year, exhibition days are organised outside the university. With an annual attendance of around 800 people, students have the opportunity to test their design fictions through direct public engagement, who can

interact with the Communicative Machines.

The opportunity to dialogue with people who, unlike teachers and colleagues, have not witnessed the design process, allows students to understand how effective the speculative, critical and political message is. In addition to the Studio's annual exhibitions, which involve all the works, some of the projects have been exhibited in contexts such as the Supersalone during the Salone del Mobile ⑪: occasions that position them as vectors of public debate on current issues (Dal Dosso, 2021). The dialogue stimulated by the students during sharing opportunities such as the exhibitions, the website ([antidisciplinarylalab.it](http://antidisciplinarylalab.it)) and social networks ([instagram.com/antidisciplinarylalab](https://www.instagram.com/antidisciplinarylalab)), is consistent with the ability of the projects to provoke discussion on the issues investigated in critical and political terms. Whether the public's interpretation matches the expectations or diverges from them, the conversation with external voices becomes a moment of self-criticism and reflection on the project outcome.

From an educational point of view, students respond positively to the interdisciplinary approach as a way of acquiring new knowledge and skills, as they are able to independently and practically verify the hybrid nature of communication design. At the same time, they learn to convey messages effectively, drawing upon skills that are usually placed outside the communication design field and accepting the intellectual and design challenges proposed by the Studio. In their comments on the various editions of the Studio, students describe the design approach as "extremely innovative" and "useful for learning by doing, working more independently and engaging with technologies never used before". Furthermore, working on each year's topic through a speculative approach is regarded as "stimulating" and "challenging", allowing them to reflect on uncomfortable contemporary issues and "find unconventional design solutions".

Based on the above, it can be argued that the integration of interdisciplinary, adversarial and speculative approaches into the educational process encourages the development of critical and political agency in projects and designers. In this context, students become capable of producing devices that trigger doubt-driven critical thinking. Such projects can therefore be interpreted as the materialisation of a designer's political stance. Suspending disciplinary boundaries, questioning knowledge and technology in a critical way, identifying and recounting the societal issues, contributes to the formation of conscious designers and citizens, capable of managing and reacting to the uncertainties that characterise the contemporary condition.



⑩  
I.C.E. Ginevra Bernasconi, Giulia Bonalumi,  
Jacopo Domenichini, Agostino Sanna,  
Andrea Vitali, 2023. ([antidisciplinarylalab.it/  
anthropogenicnarratives/projects/O1ICE.html](http://antidisciplinarylalab.it/anthropogenicnarratives/projects/O1ICE.html)).  
I.C.E. Ginevra Bernasconi, Giulia Bonalumi,  
Jacopo Domenichini, Agostino Sanna,  
Andrea Vitali, 2023. ([antidisciplinarylalab.it/  
anthropogenicnarratives/projects/O1ICE.html](http://antidisciplinarylalab.it/anthropogenicnarratives/projects/O1ICE.html)).



## REFERENCES

- Abdullah, N., Lee, C., & Li, X. (Eds.). (2024). *Through Witnessing: Threading the Critiquing, Making, Teaching of Design*. Set Margins.
- Antonelli, P. (2011, July 4). States of Design 03: *Thinking*. Domus Web. <https://www.domusweb.it/en/design/2011/07/04/states-of-design-03-thinking.html>
- Berglund, A., & Grimheden, M. (2011). The Importance of Prototyping for Education in Product Innovation Engineering. In A. Chakrabarti (Ed.), *Research into Design – Supporting Sustainable Product Development* (pp. 737-745). Research Publishing.
- Bernstein, D. (2011). *Developing Technological Fluency Through Creative Robotics* [doctoral dissertation, University of Pittsburgh]. D-Scholarship @ Pitt. <http://d-scholarship.pitt.edu/8780>
- Blauvelt, A., & Davis, M. (1997). Building Bridges: A Research Agenda for Education and Practice. In M. Bierut, W. Drenttel, S. Heller, & D. K. Holland (Eds.), *Looking Closer 2* (pp. 77-81). Allworth Press.
- Boer, L., & Donovan, J. (2012). Prototypes for participatory innovation. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 388-397). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2317956.2318014>
- Bourdieu, P. (2004). *Science of science and reflexivity*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Brin, S. (2016, November 2). *Making/Meaning in the Realm of Anti-Disciplinarity*. Open Transcripts. <http://opentranscripts.org/transcript/making-meaning-antidisciplinarity/>
- Business Insider. (2025, January 28). *The list of major companies laying off staff this year includes Exxon, Starbucks, Oracle, Nike, Scale AI, and more*. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/recent-company-layoffs-laying-off-workers-2025>
- Cangiano, S. (2016). Coding as a Way of Thinking - Interview with Casey Reas. *Progetto Grafico*, 13(30), 10-19.
- Casnati, F., Ianniello, A., & Romani, A. (2024). Provocation Through Narratives: New Speculative Design Tools for Human-Non-Human Collaborations. In F. Zanella et al., *Multidisciplinary Aspects of Design*. *Design! OPEN 2022* (pp. 747-755). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4\\_71](https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4_71)
- Childress, J. (2016, May 26). *Head, Hands, Heart & Voice*. Justin Childress. <https://justinchildress.co/head-hands-heart-voice>
- Dal Dosso, S. (2021, October 5). *Micromort, the death-based currency project*. Domus. <https://www.domusweb.it/en/art/gallery/2021/10/05/micromort-the-death-based-currency-project.html>
- Design Council. (2019). *The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process*. Design Council.
- Dezeen. (2025, January 28). *Dezeen survey points to "broken" architecture and design industry*. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2025/01/28/working-survey-architecture-design-industry-broken/>
- Dilnot, C. (1982/2019). Design as a socially significant activity. In E. Resnick (Ed.), *The Social Design Reader* (pp. 63-72). Bloomsbury Visual Arts.
- DiSalvo, C. (2012). *Adversarial Design*. MIT Press.
- Frascara, J., & Winkler, D. (2008). Jorge Frascara and Dietmar Winkler. On Design Research. *Design Research Quarterly*, 3(3), 4-14. <https://dl.designresearchsociety.org/design-research-quarterly/8/>
- Frayling, C. (1993). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), 1-5.
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism: Beautiful strangeness for a sustainable world*. Earthscan.
- Galdon, F., & Hall, A. (2022). (Un)Frayling design research in design education for the 21st Century. *The Design Journal*, 25(6), 915-933. <https://doi.org/10.1080/14606925.2022.2112861>
- Garland, K. (1964/2019). *Here are some things we must do*. In E. Resnick (Ed.), *The social design reader* (pp. 49-56). Bloomsbury Visual Arts.
- Ito, J. (2014, October 2). *Antidisciplinary*. Joi Ito's Web. <https://joi.ito.com/weblog/2014/10/02/antidisciplinar.html>
- Ito, J. (2016, January 12). Design and Science. *Journal of Design and Science*. MIT Media Lab. <http://jods.mitpress.mit.edu/pub/designandscience>
- Julier, G. (2019). Keeping the system going: Social design and the reproduction of inequalities in neoliberal times. *Design Issues*, 35(4), 12-22. [https://doi.org/10.1162/desi\\_a\\_00560](https://doi.org/10.1162/desi_a_00560)
- Kalman, T., & Jacobs, K. (1990). *We're here to be bad*. *Print*, 44(2), 122-125.
- Lawson, B. (1990). *How designers think: The design process demystified* (2nd ed.). Butterworth-Heinemann.
- Lorusso, S. (2021). *Entreprecariat: Everyone is an entrepreneur. Nobody is safe*. Eindhoven, The Netherlands: Onomatopee.
- Lukens, J., & DiSalvo, C. (2012). Speculative Design and Technological Fluency. *International Journal of Learning and Media*, 3(4), 23-40. [http://doi.org/10.1162/IJLM\\_a\\_00080](http://doi.org/10.1162/IJLM_a_00080)
- Man, A. (2025, February 4). *How AI is changing the graphic design professional career*. Custom Career Content, Toppel Career Center, University of Miami. <https://customcareer.miami.edu/blog/2025/02/04/how-ai-is-changing-the-graphic-design-professional-career/>
- McCoy, K. (1997). Professional design and visual ideology. In M. Bierut et al. (Eds.), *Looking Closer 2: Critical writings on graphic design* (pp. 160-165). Allworth Press.
- Medina, J. (2012). *The Epistemology of Resistance: Gender and Racial Oppression, Epistemic Injustice, and Resistant Imaginations*. Oxford University Press.
- Micromort (@micromort\_org). (2020). *Instagram profile* [Instagram profile]. Instagram. Retrieved January 10, 2026, from [https://www.instagram.com/micromort\\_org/](https://www.instagram.com/micromort_org/)
- Mitrović, I. (2016). Introduction to Speculative Design Practice. In I. Mitrović, & O. Šuran, *Speculative - Post-Design Practice or New Utopia?* (pp. 5-12). Ministry of Culture of the Republic of Croatia & Croatian Designers Association.
- Papanek, V. (1971). *Design for the real world: Human ecology and social change*. Pantheon Books.
- Resnick, E. (2019). Introduction. In E. Resnick (Ed.), *The Social Design Reader* (pp. 39-46). Bloomsbury Visual Arts.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Steiner, A. (1978). *Il mestiere del grafico*. Einaudi.
- Tonkinwise, C. (2015). Is Social Design a Thing? In E. Resnick (Ed.), *The Social Design Reader* (pp. 9-17). Bloomsbury Visual Arts.
- World Economic Forum. (2025). *Future of Jobs Report 2025*. [https://reports.weforum.org/docs/WEF\\_Future\\_of\\_Jobs\\_Report\\_2025.pdf](https://reports.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_Report_2025.pdf)

## ACKNOWLEDGEMENTS

Gli autori desiderano ringraziare i docenti e i colleghi che hanno lavorato nel Laboratorio di Sintesi Finale CI: i professori Andrea Braccaloni, Pietro Buffa, Alessandro Masserdotti e Giacomo Scandolara, gli assistenti Marcello J. Biffi, Davide Bruno, Alberto Candido, Martina Esposito, Pietro Forino, Antonio Garosi, Michele Invernizzi, Adele Mazzali, Andrea Pronzati, Ernesto Voltaggio. Grazie a loro è stato possibile avviare, gestire e condividere una pratica di progettazione antidisciplinare in un contesto educativo.

Un pensiero di gratitudine va quindi a tutti gli studenti che, nel corso degli anni, hanno accettato la sfida.

*The authors would like to thank the teachers and colleagues who worked in the Final Synthesis Studio CI: professors Andrea Braccaloni, Pietro Buffa, Alessandro Masserdotti and Giacomo Scandolara, assistants Marcello J. Biffi, Davide Bruno, Alberto Candido, Martina Esposito, Pietro Forino, Antonio Garosi, Michele Invernizzi, Adele Mazzali, Andrea Pronzati and Ernesto Voltaggio. Thanks to them, it was possible to launch, manage and share an interdisciplinary design practice in an educational context. We would also like to express our gratitude to all the students who, over the years, have accepted the challenge.*

## BIO

### **Francesco E. Guida**

Laurea magistrale in Architettura e dottorato di ricerca in Design e Tecnologia per la Valorizzazione dei Beni Culturali. È professore associato presso il Dipartimento di Design e insegna Design della Comunicazione alla Scuola del Design del Politecnico di Milano. Presidente AIAP, Associazione Italiana Design della Comunicazione Visiva (2025-2028).

*MSc in Architecture and PhD in Design and Technology for the Enhancement of Cultural Heritage.*

*He is an associate professor at the Department of Design and teaches Communication Design at the School of Design at Politecnico di Milano. AIAP, Italian Association of Visual Communication Design's President (2025-2028).*

### **Enrico Isidori**

Designer della comunicazione e artista. Lavora come assistente didattico e di ricerca al Politecnico di Milano, dove indaga approcci antidisciplinari attraverso modelli dei processi di progettazione.

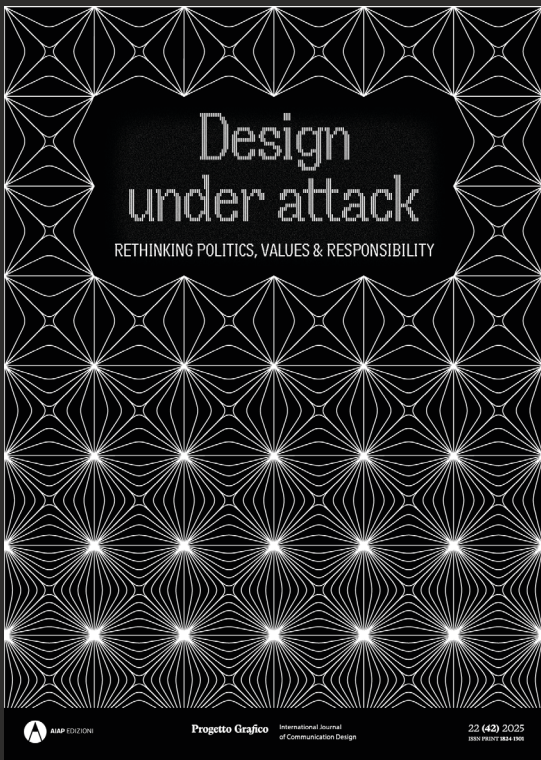
*Communication designer and artist. He works as a teaching and research assistant at the Politecnico di Milano, where he explores interdisciplinary approaches through models of design processes.*

### **Claudia Tranti**

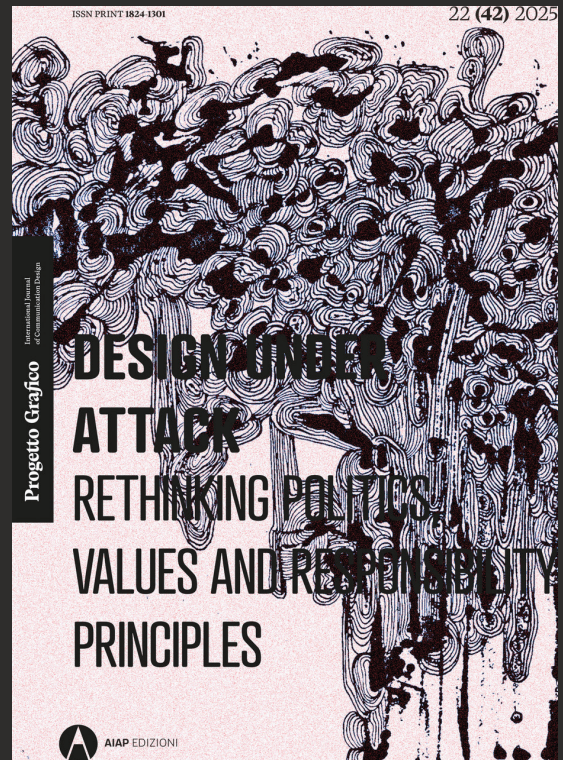
Laureata magistrale in Design della Comunicazione e assistente alla didattica presso il Politecnico di Milano. Dopo 5 anni di esperienza come visual e UX/UI designer, attualmente lavora come designer della comunicazione freelance ed è una ricercatrice indipendente.

*She is a master's graduate in Communication Design and a teaching assistant at Politecnico di Milano. After 5 years of experience as a visual and UX/UI designer, she currently works as a freelance communication designer and independent researcher.*

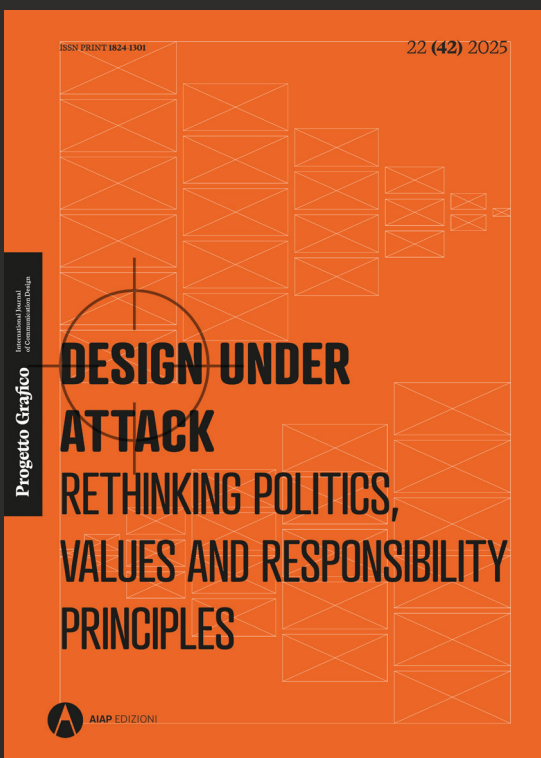
COVER PROPOSALS



5



7



6



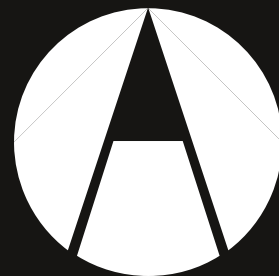
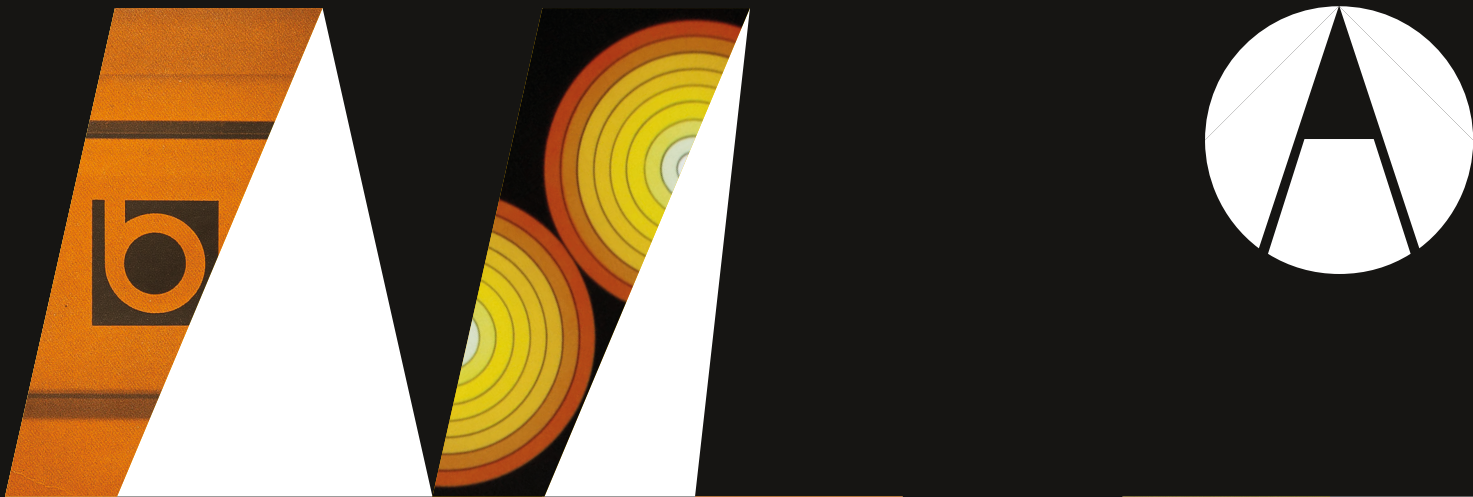
8

5  
Daniel Lavrano

6  
Isotta Perugini

7  
Elena Roccaro

8  
Paola Tucillo



**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](http://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