

1. La memoria del futuro. Archiviare, rappresentare, raccontare e conoscere

Paola Bertola, Agnese Rebaglio

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

1.1 Prospettive identitarie

A gennaio 2021 il Politecnico di Milano avviava, su mandato del Rettore, un processo di discussione interna orientato a comprendere l'impatto degli eventi pandemici sulla didattica, sulla ricerca e più complessivamente sulle prospettive di sviluppo dell'Ateneo. Il processo si inseriva in un più ampio contesto di riflessione delle istituzioni accademiche sulle dinamiche di profonda trasformazione del mondo scientifico e della formazione, connesse alla convergenza dei saperi, all'accelerazione dell'innovazione tecnologica e a fenomeni di scala globale come la crisi climatica e la crescente instabilità geopolitica (Antonietti *et al.*, 2021).

Da questa fase il Politecnico, come molte tra le più rilevanti istituzioni tecnico-scientifiche a livello internazionale, si è quindi avviato verso un complessivo processo di revisione valoriale, anche frutto di quella che è stata successivamente riconosciuta come *sindrome post-traumatica collettiva*, che ha portato a una ridefinizione delle politiche istituzionali, e ha investito anche molti altri settori dell'economia e della società, dai contesti aziendali sino a toccare la scala dei singoli

individui (Fulco e Aquilani, 2023; Leach *et al.*, 2023;). In questo scenario a marzo 2021 il Dipartimento di Design del Politecnico avvia a sua volta un processo di confronto tra docenti e ricercatori con l'obiettivo di ri-contestualizzare le proprie prospettive di sviluppo nel mutato contesto istituzionale, culturale e sociale. Si costituisce così un gruppo di lavoro composto inizialmente dal nucleo di docenti estensori del Progetto Scientifico del Dipartimento, documento di indirizzo strategico richiesto a tutti i Dipartimenti dell'Ateneo a periodicità triennale, varato l'anno precedente; il gruppo dà poi avvio al progetto denominato *Design Philology* e attivato nel gennaio 2022.

La riflessione del tavolo di lavoro si focalizza da subito sulla necessità di riconsiderare le prospettive identificate nel *Progetto Scientifico*, elaborato in una fase in cui non vi era evidenza dei profondi impatti che avrebbe determinato la crisi pandemica; e sulla presa d'atto di un contesto non solo radicalmente diverso dalle previsioni prospettate in precedenza, ma caratterizzato da sfide di cambiamento di scala globale ancor più evidenti e pressanti che in fase pre-pandemica. Sulla base di queste considerazioni il gruppo pone da subito al centro la consapevolezza di una necessaria assunzione di responsabilità del mondo della formazione e della ricerca nel guidare un percorso di *ricostruzione* e *trasformazione* di lungo periodo, da avviare sulla base di una nuova capacità immaginativa. Proprio da questa premessa prende corpo l'ipotesi di poter alimentare e orientare questa nuova capacità progettuale attraverso un percorso di ricostruzione collettiva dei caratteri identitari e delle radici culturali del Dipartimento e più complessivamente del Sistema Design del Politecnico e della sua comunità di riferimento. E alla base di questo obiettivo viene posto l'assunto filosofico, ampiamente avvalorato dalle scienze cognitive, circa l'indissolubile relazione tra memoria, costruzione dei caratteri distintivi dell'identità e capacità immaginative (Krell, 1982; Assmann, 2011; McDowell, 2016).

Design Philology si struttura pertanto come progetto di codifica e ricostruzione della memoria storica del Sistema Design, come strumento per chiarirne i caratteri identitari e su cui radicare nuove prospettive strategiche.

In questa prospettiva il *design*, inteso come capacità cognitiva e progettuale insieme, viene posto al centro di *Design Philology* dal punto di vista (1) *epistemologico*, (2) *prasseologico* e (3) *fenomenologico*.

È infatti (1) l'*oggetto dell'indagine storica e critica*, che ne ricostruisce i passaggi evolutivi e di istituzionalizzazione nell'università come disciplina; (2) ne costituisce l'*approccio operativo* adottato, sviluppato attraverso l'applicazione dei modelli teorici, delle metodologie e degli strumenti progettuali tipici del design; infine (3) ne rappresenta il *risultato*,

Design Philology. Piattaforma →



perché si materializza in un artefatto, la piattaforma Design Philology, che conserva la propria natura dinamica, processuale, di costante apertura e *proiezione verso il futuro*, tipica del *progetto*, appunto.

Nei paragrafi successivi verranno introdotte le premesse teoriche, le linee guida progettuali e le caratteristiche del progetto *Design Philology*.

1.2 Ricostruzione della memoria, identità e racconto storico

Il progetto *Design Philology* si fonda sull'assunto che la memoria di un attore sociale e culturale complesso quale quello di una università costituisca un bene culturale da preservare e valorizzare. Tale presupposto è lo stesso che è alla base della progettazione, costruzione fisica-digitale e alimentazione nel tempo degli archivi universitari istituzionali che, secondo le linee guida elaborate dalla Conferenza dei Rettori delle Università Italiane, «sono tra i principali strumenti che consentono di realizzare l'accesso libero e immediato ai risultati della ricerca scientifica prodotta in una università o in un altro centro di ricerca» (CRUI, 2009). Essi concorrono all'obiettivo primario di massimizzare la visibilità della ricerca prodotta e gli impatti nei confronti dei vari portatori di interesse, attraverso la gestione e la disseminazione dei materiali di conoscenza prodotti dall'istituzione e dai suoi membri in formato digitale e attraverso linguaggi evoluti (Swan e Carr 2008, p. 31). In questa forma rappresentano non solo una testimonianza molto importante dell'evoluzione dei modelli di comunicazione scientifica, ma, insieme alla loro natura originaria di *conversazione tra pari*, possono arrivare a coinvolgere pubblici non specialistici e sempre più ampi. Con l'obiettivo di raccontare il ruolo storico dell'università nella società e nell'avanzamento del sapere tecnico-scientifico (Cappelletti, Morosini e Vitale, 2023). Su questo filone di riflessione e progettuale si innesta *Design Philology*, con l'obiettivo

di ricostruire le tracce storiche dello sviluppo e istituzionalizzazione dell'insegnamento e della ricerca in design al Politecnico di Milano e più complessivamente a livello accademico. L'identificazione di questo obiettivo nella fase di impostazione del lavoro ha fatto emergere alcune tensioni tra possibili modelli teorici e operativi, apparentemente divergenti.

La prima dimensione di riflessione critica riguarda il tipo di approccio storiografico da adottare nell'ambito di *Philology*, vista la natura dell'oggetto di indagine identificato. Come storia della formazione di un nuovo contesto di studio e ricerca poi *istituzionalizzato* formalmente nell'università, ben si inserisce nell'approccio tipico della storiografia classica. Questa guarda al racconto storico con l'obiettivo di tracciare il percorso degli avvenimenti politico-istituzionali, ricostruendolo in forma lineare e avvalorata da fonti documentali ufficiali (Sahlins, 2023). L'approccio storiografico classico ha spesso anche un intento, proprio già della lezione di Tucidide, di avvalorare la veridicità dei fatti, rintracciare forme di causalità negli avvenimenti e proporre una lettura pedagogica, di orientamento delle scelte e dei comportamenti futuri in base alle *lezioni della storia*. Il limite, più volte evidenziato dalle nuove correnti storiche che si sviluppano a partire dalla metà del XIX secolo, è la possibilità di trasformare questo approccio in ideologia politica, al punto da portare a fenomeni distorti, sino al paradosso evidenziato da Eric Hobsbawm di storicizzazione di pratiche inventate per facilitarne l'istituzionalizzazione e l'accettazione sociale (Hobsbawm e Ranger, 2012). Contrapposto a questa visione, l'approccio storiografico che prende corpo soprattutto con il contributo della Scuola delle *Annales* cerca di scardinare la visione meccanicista dei fatti storici e del tempo, promuovendo un'indagine che includa i fenomeni sociali, culturali e antropologici (Braudel, 1986). La storia diventa una *storia di storie*, in cui si stratificano dimensioni e racconti, in cui il tempo si relativizza contrandosi ed espandendosi in base al punto di vista e al soggetto, e in cui i contorni della realtà indagata emergono dalla somma di *microstorie* (Ginzburg, 1976; Levi, 1993). Il limite di questo approccio, tuttavia, è che tutto venga ricondotto a una storia aneddotica e vernacolare senza un impianto metodologico, teorico e interpretativo (Hunt, 1989).

La seconda dimensione di riflessione critica riguarda invece la specifica natura del contenuto preso in esame dal progetto *Design*

Philology. Come già introdotto, le tracce evolutive di una istituzione scientifica, materializzate nella conoscenza, nei testi e artefatti prodotti, codificati e disseminati nel tempo, possono essere considerate per sé come *bene culturale*. In questo senso il loro studio ben si adatta ad assumere la forma di una *storia culturale* che, sulla scia delle *Wunderkammer* settecentesche, adotta una metodologia *archeologica*, di collezione di tracce e reperti e conduce alla creazione di un *archivio*, ovvero di una architettura ontologica che consente di organizzare e catalogare i diversi contenuti, contemperando l'eterogeneità delle fonti e degli artefatti (Burke, 2019). Pur essendo particolarmente efficace sul piano evocativo e ispirazionale, il limite di questo tipo di organizzazione dei contenuti storici è la dispersività e la mancanza di una architettura ontologica e interpretativa di quanto raccolto. È quindi capace di alimentare la curiosità ma non di offrire profondità di conoscenza. D'altro canto il tema della nascita ed evoluzione di una pratica e disciplina scientifica, come per l'appunto il Design, si presta anche ad essere interpretato come *storia del sapere* o epistemologia del pensiero. In questo senso può essere affrontata con la lente di Foucault attraverso lo studio dei testi e dei *discorsi* (Foucault, 1999). Ovvero offrire un metodo di lettura della storia comparativo e descrittivo, che mette in luce il *come* la nascita o la trasformazione di un dominio sia stata possibile in relazione a modelli teorici comuni che emergono nei discorsi di un certo periodo. Dando infine la possibilità di identificare quei rapporti verticali tra il sapere e le condizioni sociali, economiche, politiche di una certa fase storica (Paltrinieri, 2017). Questo tipo di approccio offre senz'altro una maggior possibilità di comprensione critica di un certo contesto di pensiero e delle regole intrinseche e i valori che lo hanno governato, ma rischia di creare un panorama discontinuo, un archivio di discorsi a cui manca un complessivo impianto narrativo, e che non è riconducibile né alla filosofia né alla storia.

Dalle due dimensioni di riflessione critica illustrate riguardanti l'approccio storiografico da un lato e l'organizzazione dei contenuti dall'altro sono emerse le possibili direzioni progettuali che hanno poi guidato le scelte di sviluppo e implementazione successiva del progetto *Design Philology*.

Una prima traiettoria progettuale riguarda infatti la scelta tra approccio storiografico di tipo classico, ovvero molto incentrato sulla *sto-*

ria istituzionale che ricostruisce i passaggi formali (e relativi documenti) di costituzione e organizzazione dei fatti storici oggetto dello studio; e, di converso, un approccio storiografico orientato a intercettare tutte le dimensioni, anche culturali, sociali e legate a eventi minori, spesso riconducibili a documenti informali, eterogenei e fonti secondarie.

Una seconda direzione di progetto riguarda invece la scelta tra un'organizzazione dei contenuti come *collezione culturale* di tracce e artefatti reperiti attraverso un approccio archeologico e categorizzati in un archivio che offre una possibile architettura ontologica per comprendere e fruire della collezione; e un'organizzazione dei contenuti che privilegia la dimensione del *sapere*, ovvero dei discorsi e dei racconti della storia come riflesso dei valori e dei modelli teorici e interpretativi del periodo oggetto dello studio.

Il contesto di differenti traiettorie progettuali identificate, tutte portatrici di potenzialità nell'offrire una restituzione ricca e non semplicistica, ha portato a un'attenta valutazione delle potenzialità insite nell'innovazione digitale, con l'obiettivo non di privilegiare una direzione in particolare, ma di integrare soluzioni capaci di offrire letture storiche ispirate ai diversi approcci illustrati. Lo sviluppo del progetto *Design Philology* ha pertanto mirato all'adozione e applicazione di modelli, metodologie e strumenti digitali in grado di contemperare una molteplicità di soluzioni possibili, conciliando le molteplici traiettorie progettuali identificate.

1.3 Innovazione digitale, archiviazione e rappresentazione della conoscenza

I processi di ricerca storica, archiviazione e conservazione dei giacimenti culturali, così come quelli di accesso, fruizione e narrazione storica, sono stati profondamente trasformati dalla digitalizzazione.

In termini evolutivi la digitalizzazione ha dapprima investito le forme di preservazione della memoria offrendo sistemi più efficienti di conservazione attraverso la riproduzione digitale di testi, documenti, immagini. I progetti nati da questa prima ondata di applicazione delle tecnologie digitali hanno inizialmente riprodotto le forme di organizzazione tipiche degli archivi fisici, traducendosi spesso in *cataloghi digitali* fruibili attraverso modalità di consultazione tradizionali seppure

mediate da interfacce digitali (Kyong Chun, 2016). Successivamente, lo sviluppo di ambiti di studio come il *Social Computing* e le *Digital Humanities*, favoriti dall'evoluzione tecnologica e focalizzati sull'esplorazione delle potenzialità del digitale nell'ambito dei fenomeni sociali e dei beni culturali, ha condotto a nuovi approcci che hanno trasformato sia le forme di organizzazione dei contenuti, sia le modalità di fruizione degli stessi. In particolare sul piano dei contenuti emergono nuovi criteri di organizzazione di dati e documenti soprattutto nell'ambito del cosiddetto *Social Computing*, che si sviluppa principalmente nel contesto delle scienze informatiche. In virtù dell'accresciuta capacità computazionale dei calcolatori di nuova generazione e dei modelli basati sulle reti neurali, è infatti possibile applicare nuove tecniche di *data-mining* che sono in grado di far emergere dal basso sistemi di relazioni tra documenti, testi, dati, immagini, generando in modo automatico architetture di contenuti inedite e facendo emergere ontologie nuove (Kaplan e di Leonardo, 2017). Sul piano della fruizione il contributo delle *Digital Humanities* non parte invece dalla sola analisi dei dati, ma cerca di valorizzare la centralità e l'esperienza dell'utente nell'accesso ai contenuti culturali. In particolare vi è una maggiore attenzione alla dimensione di rappresentazione della conoscenza con l'obiettivo di valorizzare le qualità percettive e visive e abilitare percorsi conoscitivi ricchi, facendo emergere vere e proprie pratiche curatoriali applicate al digitale (Druker, 2011; Poole, 2017). La convergenza tra approcci analitico-numeriche, tipici delle scienze computazionali, e approcci umanistici ha aperto nuove prospettive nel campo dello studio e della valorizzazione dei contenuti e del patrimonio culturale.

Nel contesto dei cosiddetti *Cultural Analytics* si superano le limitazioni che le visioni mono-disciplinari impongono, aprendo all'integrazione di diverse metodologie di analisi, organizzazione e rappresentazione dei dati, con l'obiettivo di creare architetture di conoscenza aperte, iper-testuali, flessibili e percorribili attraverso modalità di lettura multiple e multi-mediali (Manovich, 2016). L'attenzione è in questo senso posta alle relazioni e al processo conoscitivo più che ai singoli contenuti, facendo leva sulle potenzialità dell'interazione tra utenti e patrimonio culturale digitalizzato (Schnapp, 2008, 2018). L'interazione connota infatti il digitale come dimensione di unicità e trasforma radicalmente le modalità *top-down* e unidirezionali di organizzazione

e fruizione tipiche degli archivi e dei patrimoni culturali tradizionali (Ernst, 2012).

Da quanto illustrato emergono quindi pienamente le potenzialità dell'innovazione digitale per i beni culturali. Quest'ultima oggi consente non solo di integrare in un unico modello sistemi di archiviazione e analisi e sistemi di rappresentazione e fruizione, ma al tempo stesso di contemperare approcci storiografici molteplici e modalità di visualizzazione e narrazione differenti. Le possibili traiettorie progettuali illustrate nel paragrafo precedente, apparentemente divergenti, trovano quindi nel contesto contemporaneo la possibilità di essere armonizzate nell'ambito di un unico *artefatto*, assunto cui si è ispirato il progetto *Design Philology*.

Da un lato ha l'obiettivo sia di realizzare una *storia istituzionale*, basata su un archivio di documenti ufficiali, sia di includere *storie minori* e testimonianze dirette e indirette. Dall'altro, esso intende moltiplicare la rappresentazione dei dati e la fruizione del racconto, passando dalle modalità di visualizzazione di *Wunderkammer ispirazionali* a percorsi curatoriali più guidati, sino a letture teorico-critiche. Il risultato è stato quindi la creazione di una piattaforma le cui componenti e stratificazioni consentono sia di accedere a interfacce intuitive e ridondanti, aperte all'esplorazione libera e spontanea, sul modello delle *generous interface*; sia di seguire percorsi più verticali e vincolati che danno accesso a letture interpretative e critiche (Whitelaw, 2015).

In questa prospettiva la piattaforma *Design Philology* dà forma in particolare a quattro obiettivi che divengono poi quattro sezioni e modalità esplorative: l'*Archivio*, le *Timeline*, le *Narrazioni*, i *Saggi*.

Archiviare è la funzione primaria, che organizza e visualizza in forma immediata, accessibile e randomica i tasselli documentali e i dati eterogenei raccolti attraverso la ricerca storica. La sezione dell'Archivio è quindi l'architettura di conoscenza di base, che rimane aperta e continuamente integrabile attraverso modalità di *crowdsourcing*, esplorabile in modo spontaneo e libero e capace di generare percorsi personalizzati dal fruitore che attivano le relazioni tra dati e oggetti digitali.

Rappresentare è la funzione di visualizzazione dei contenuti dell'archivio e, attraverso gli approcci tipici di *cultural analytics* e *data visualization*, si struttura nella sezione delle Timeline,

[Archivio. Sezione →](#)



[Timeline. Sezione →](#)



che esplora una delle molteplici possibilità che i metodi computazionali e di visualizzazione offrono. Si configura infatti come terreno in cui sperimentare progressivamente le potenzialità dei cosiddetti *wide data*, ovvero la possibilità di organizzare e rappresentare lo stesso set di dati attraverso le infinite variabili che li definiscono, a partire da quella temporale, per poi integrare per esempio quella del luogo, delle persone, dei temi e così via (Manovich, 2016).

Raccontare è la funzione di narrazione nella quale interviene il filtro interpretativo di un esperto, introducendo una componente autoriale, e consente a un curatore di attingere all'archivio per organizzare percorsi guidati di approfondimento. Si materializza nella sezione

Narrazioni. Sezione→



Narrazioni che, utilizzando la modalità dei racconti digitali interattivi, è pensata per accogliere in forma incrementale e aperta il contributo di esperti e curatori che possano offrire sui dati una prospettiva storica interpretativa.

Conoscere è infine la funzione che più si avvicina alle *interfacce dirette* di tipo tradizionale perché assume la forma di veri e propri testi o, seguendo la lettura foucaultiana, di *discorsi*. Nella sezione

Saggi. Sezione→



Saggi, sono infatti contenuti testi critici di natura scientifica che adottano quindi da un lato la forma più istituzionale di codifica della conoscenza, affinché possa essere trasmissibile e generalizzabile, ma non rinunciano ad essere collegati, attraverso forme ipertestuali, alle altre sezioni, in un articolato sistema di rimandi.

Design Philology si configura pertanto come piattaforma multilivello, percorribile orizzontalmente e verticalmente, capace di abbracciare una visione d'insieme così come di focalizzarsi sul particolare, aperta a dimensioni di narrazione divulgativa così come all'approfondimento scientifico.

1.4 *Design Philology* tra nuove ontologie e nuovi modelli curatoriali

Come anticipato nel paragrafo precedente, il primo esito tangibile del progetto è una piattaforma digitale che offre molteplici livelli di fruizione di dati e documenti che, interconnessi automaticamente o aggregati per obiettivi narrativi, costituiscono un sistema completo e complesso

di informazione e conoscenza storica e culturale. Nel perseguire il duplice obiettivo di delineare, da un lato, una storia istituzionale fondata filologicamente sui documenti originali degli eventi cruciali ma anche sulle testimonianze di storie *minori* e, dall'altro, di garantire una pluralità di voci curatoriali e di narrazioni diverse e complementari, la piattaforma si compone di un set di strumenti che offrono esperienze di conoscenza differenti.

Il risultato che ne deriva è stratificato. Dal punto di vista storico-culturale, un primo risultato è quello della conservazione e valorizzazione della memoria del sapere e della conoscenza elaborate nella ricerca, nell'insegnamento e nella prassi accademica del design al Politecnico di Milano. Un'ampia raccolta di documentazione relativa a eventi, persone, dati, la sua visualizzazione su linee del tempo o dentro narrazioni tematiche, preserva e tutela una storia piuttosto recente ma ricca e articolata dall'oblio informatico (Colombo, 1986). Vengono così raccolti e organizzati documenti di natura eterogenea (testi, immagini, documenti grigi, pubblicazioni, documenti ufficiali, fotografie, tavole, videotestimonianze, ecc.) che, dalla prima traccia didattica dell'avvio della costruzione della cultura del design politecnica, identificata nel Corso di Progettazione artistica per l'industria tenuto da Alberto Rosselli nell'anno accademico 1963-1964, si concentrano poi tuttavia soprattutto sulla storia più recente dei primi 30 anni dalla fondazione del Corso di Laurea in Disegno industriale, avvenuta nel 1993. La visione di professori quali Tomás Maldonado, che era stato dal 1990 coordinatore del primo ciclo (il V) del Dottorato di Ricerca in Disegno industriale, ma anche Cesare Stevan, allora Preside della Facoltà di Architettura, si è nutrita di un *humus* particolarmente fertile nel campo scientifico della cultura tecnologica del progetto.

Raccogliendo una vasta eredità culturale e multidisciplinare che andava dalla tradizione dell'Arredo e dell'Architettura degli Interni alla cultura milanese del progetto (cfr. capitolo *Circostanze. Dagli esordi alla nascita del Sistema Design al Politecnico di Milano*) fino allo sviluppo della Tecnologia dell'Architettura, il primo Corso di Laurea in Disegno industriale vive un trentennio di sperimentazione continua che ha fortemente contribuito, attraverso la strutturazione di un'ampia offerta formativa e la maturazione di esperienze di ricerca nazionali e internazionali, all'evoluzione del design stesso, nelle sue espressioni scien-

tifico-culturali, ma anche formative e professionali. Dal punto di vista narrativo-curatoriale, un altro risultato è quello che attiene alla messa a punto di modelli curatoriali aperti che, pur rimanendo ancorati a fonti e documenti, esprimono tuttavia una visione plurale della storia e abbracciano e intrecciano la storia con la complessità culturale, sociale e produttiva che ha connotato gli anni delle vicende narrate. La struttura aperta della piattaforma restituisce insomma in modo simultaneo diversi punti di vista ed affondi sulla storia recente che caratterizza la formazione e la ricerca di design del Politecnico di Milano, intrecciata e interrelata necessariamente con la storia, le vicende e la produzione culturale del Paese e di istituzioni culturali locali e internazionali.

Dal punto di vista fruitivo-esperienziale, un ulteriore risultato, già anticipato nel paragrafo precedente, è la sperimentazione, in un'unica piattaforma digitale, di modelli di consultazione e apprendimento differenti. La conoscenza si esprime nella natura complessa di un sapere che è archiviato, tutelato, rappresentato, raccontato, interrelato, filtrato, sistematizzato.

Nello specifico, riprendendo la quadripartizione degli obiettivi di cui sopra, risponde alla funzione di *Archiviare* la base digitale dell'infrastruttura, ovvero l'archivio che consente la fruizione dei singoli contenuti e documenti, selezionabili attraverso l'applicazione di filtri temporali, tipologici e tematici. La varietà eterogenea dei materiali presenti nel database di *Design Philology*, che differiscono per tipologia, supporto e provenienza, permette di ricostruire la storia dell'istituzione da diverse prospettive, collocando ogni pezzo di racconto dentro un quadro di riferimento temporale. Partendo da documenti ufficiali, registri accademici, cataloghi dei corsi e documenti amministrativi, è possibile identificare momenti chiave nella costituzione e nell'espansione del Sistema Design al Politecnico di Milano, come l'avvio dei primi corsi dedicati al design, l'introduzione di nuovi insegnamenti, l'evoluzione e l'aggiornamento dei programmi di studio. Materiali comunicativi, documenti e testi scientifici raccontano l'evoluzione della ricerca e della produzione di conoscenza; immagini, fotografie, disegni, testimoniano poi la vita informale nel campus ma anche eventi pubblici fuori dal campus. Infine, interviste e video-testimonianze offrono una visione sulle idee, le motivazioni e le esperienze di docenti, ricercatori e studenti. Rispondono all'obiettivo di *Rappresentare* visivamente la storia

e le storie che, in modo parallelo ma spesso tangente, si dipanano nel tempo. Le *Timeline* si basano sul posizionamento delle tracce raccolte nel database (eventi, documenti, persone) lungo linee del tempo multidimensionali e multilivello, consentendo di avere una visione globale dell'evoluzione del Sistema Design ma anche, per il momento in cui si scrive, delle specifiche dimensioni della Formazione e della Ricerca. Al fruitore è offerta la possibilità di esplorare i contenuti dell'archivio attraverso un'architettura visiva che organizza, connette e rappresenta una crescente densità di progetti formativi, ricerche, pubblicazioni, eventi. A partire dalla «infosfera» (Manovich, 2023) dell'archivio, un obiettivo strategico diventa quello di dare strumenti di orientamento e significato alla disorientante abbondanza di dati che le vecchie categorie non riescono più a decifrare. Strumenti di analisi computazionale e di rappresentazione grafica connettono frammenti di conoscenza in una infrastruttura che evidenzia le relazioni tra essi, offrendo una visione dinamica e ipertestuale.

Rispondono all'obiettivo di *Narrare* i dispositivi, chiamati appunto *Narrazioni*, votati a una dimensione più espositiva della memoria storica. Essi costituiscono un vero e proprio palinsesto editoriale di mostre digitali che, attraverso la visione plurale di diversi curatori, sviluppano percorsi di racconti che si dipanano tra parole, documenti e immagini, attingendo ai materiali a disposizione nell'archivio e costruendo tra loro connessioni di senso. Attraverso una struttura *long form*, il racconto si dipana lungo una griglia aperta e dinamica grazie a moduli di diverse dimensioni e colori che consentono un'ampia autonomia e libertà narrativa del curatore. Eventi, documenti, persone, testi, citazioni e video possono essere accostati liberamente, sfruttando appieno le potenzialità del digitale nel costruire percorsi ipertestuali e multimediali, anche molto diversi tra loro, non soltanto per contenuti ma anche per estensione, tempi di lettura e livelli di approfondimento. I primi percorsi presentati sulla piattaforma *Design Philology* al lancio del progetto riflettono le variegate possibilità di utilizzo del layout modulare: a percorsi di approccio più storiografico (Gli Inizi, 30 anni in un attimo) e tematici (Design Convivio, La Didattica come progetto, Traiettorie di Ricerca) che uniscono testi, eventi e documenti, si accostano percorsi in cui la narrazione è pre-

[Sistema Design. Timeline →](#)



[Formazione. Timeline →](#)



[Ricerca e Innovazione. Timeline →](#)



[Narrazioni. Sezione →](#)



valentemente affidata alla componente visiva attraverso fotografie, immagini, locandine e video ([Oltre i confini](#), [Dai nostri alunni](#)).

Infine, un ultimo livello è quello che attiene all'obiettivo del *Conoscere* e si concretizza nella forma forse più canonica, ovvero quella del saggio testuale che, pur con approcci storico-critici diversificati, si pone l'obiettivo di offrire strumenti di approfondimento e conoscenza. Tali saggi sono tuttavia a loro volta interconnessi ai documenti archiviati dalla piattaforma: progettati per essere utilizzati sia *online* sia *offline*, sono a tutti gli effetti un ulteriore percorso ipertestuale, prevedendo collegamenti, rimandi e finestre ai contenuti della piattaforma digitale. Il progetto prevede una call annuale per raccogliere contributi curatoriali che arricchiscano le sezioni *Narrazioni* e *Saggi*, suddivise in tre aree.

1. *Tem*: approfondimenti sui vari ambiti tematici trattati nella ricerca, didattica e nei progetti culturali e civici.
2. *Protagonisti*: approfondimenti sui membri del Politecnico di *Milano*, inclusi professori, studenti, ricercatori e progettisti, che hanno contribuito attivamente alla formalizzazione del design nell'università.
3. *Reti e contesti*: approfondimenti che esplorano le relazioni tra la storia interna del Politecnico e lo sviluppo della disciplina del design in altre università sia a livello nazionale che internazionale, e il più ampio sistema produttivo, culturale e sociale che ha beneficiato e contribuito allo sviluppo del design universitario.

I Saggi, insieme alle *Narrazioni*, introducono modelli editoriali innovativi nella piattaforma digitale, creando un progetto multilivello interconnesso. Questo progetto supporta la partecipazione di una vasta comunità accademica del design, costruendo un archivio digitale dinamico del Sistema Design.

1.5 Conclusioni

Il progetto *Design Philology* si configura dunque come un sistema complesso e aperto di conservazione della memoria, di costruzione di conoscenza e di valorizzazione di una identità. Esso costituisce, ad oggi,

una prima cristallizzazione di un processo che è nato – anche con una certa spontaneità e urgenza – da una comunità che si interrogava sul proprio futuro, in un periodo di grave crisi collettiva e umana, decidendo di elaborare delle riflessioni a partire prima di tutto dal proprio passato e dalla propria memoria. L'esito, frutto di un grande sforzo condiviso tra moltissimi attori¹, ha sancito alcuni principi di fondo che guidano anche il lavoro quotidiano dentro una istituzione votata alla formazione e all'elaborazione di nuova conoscenza, quali la continua riflessione epistemologica sulla disciplina e l'interdisciplinarietà, la generazione di un sapere filologico ma anche fondato sull'interpretazione analitica e relazionale dei nessi tra dati e documenti, l'innovazione di modelli di disseminazione e trasmissione della conoscenza stessa. L'elaborazione di una piattaforma così articolata, basata su spazi di archiviazione di dati e organizzata per sezioni di narrazioni cronologiche e curatoriali, ha sperimentato alcune delle sfide cruciali dell'imprescindibile rapporto tra scienze umane e discipline informatiche, tra *Digital Humanities* e scienze dell'informazione (Tomasì, 2022).

A partire dall'esperienza condotta e dai primi risultati ottenuti, è possibile immaginare ulteriori spazi di sperimentazione e di innovazione. Il processo è aperto infatti a essere implementato non solo in termini di alimentazione dell'archivio con nuovi documenti e dati, ma anche rispetto alla elaborazione di nuovi sistemi di gestione e valorizzazione delle informazioni. Per esempio, tra i temi che si sono rivelati cruciali nel corso dello sviluppo del progetto e che meriterebbero ulteriore ricerca, ci sono: le potenzialità di *data mining* e di *data visualization*, attraverso artefatti dinamici di lettura, interpretazione e visualizzazione dei dati, con un focus sulle connessioni e le relazioni tra i dati stessi; la possibilità di arricchire la predetta lettura analitica dei dati con sistemi di AI per interpretazioni più articolate e integrate; la necessità di condurre ulteriori riflessioni di *social computing* sull'accessibilità, sull'approccio informativo-pedagogico, sulla modalità di trasmissione di una memoria condivisa e di una identità sfaccettata, nelle modalità di interazione HCI; sulla possibilità di integrare altri dispositivi espositivi, anche di natura *phygital*, per ulteriori interazioni; e altri temi ancora.

Si tratta in fondo di esplorare strumenti sempre più raffinati per rileggere la memoria storica quale fatto evolutivo e collettivo, che si nu-

Nota 1.

Il progetto *Design Philology* è frutto di un lavoro corale.

[Link→](#)



tre di un accumulo crescente di eventi, di storie, di pensieri e persone, e per valorizzare e condividere tale bene comune. Se l'università è luogo di ricerca, conoscenza, formazione e relazioni, possiamo immaginare il *repository* della sua memoria culturale come uno spazio narrante, vivace e dinamico, che viene riprogettato quotidianamente. La cultura del progetto, che è oggetto della ricerca storica, diventa qui essa stessa promotrice di prassi progettuali, per raccogliere le radici della memoria, per connetterle alle culture del presente e, auspicabilmente, proiettarsi verso il futuro.

Bibliografia

- Antonietti, P. F., Bertola, P., Capone, A., Colosimo, B. M., Moscatelli, D., Pacchi, C., & Ronchi, S. (2021). *The age of Science-Tech Universities: Responsibilities, Challenges and Strategies*. Routledge.
- Assmann, J. (2011). *Cultural memory and early civilization: Writing, remembrance, and political imagination*. Cambridge University Press.
- Braudel, F. (1986). *I tempi della storia*. Dedalo.
- Burke, P. (2019). *La storia culturale*. Il Mulino.
- Drucker, J. (2011). Humanities approach to graphical display. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 5(1).
- Ernst, W. (2012). Discontinuities: Does the archive become metaphorical in multimedia space? In Parikka, J., & Ernst, W. (a cura di), *Digital memory and the archive*. University of Minnesota Press.
- Foucault, M. (1999). *L'archeologia del sapere*. Rizzoli.
- Fulco, I., & Aquilani, B. (2023). Generation Z consumer's behaviors and values during and post-pandemic. A systematic and critical review. *Micro & Macro Marketing: Rivista quadrimestrale*, 1, 21-42.
- Ginzburg, C. (1976). *Il formaggio e i vermi. Il cosmo di un mugnaio nel Cinquecento*. Einaudi.
- Hobsbawm, E., & Ranger, T. (2012). *The invention of tradition*. Cambridge University Press.
- Hunt, L. (a cura di). (1989). *The new cultural history*. University of California Press.
- Kaplan, F., & Di Leonardo, I. (2016). Big data of the past. *Frontiers in Digital Humanities*, 4(12).
- Krell, D. F. (1982). Phenomenology of memory from Husserl to Merleau-Ponty. *Philosophy and Phenomenological Research*, 42(4), 492-505.
- Kyong Chun, W. H., Watkins Fisher, A., & Keenan, T. (a cura di). (2016). *New media, old media: A history and theory reader*. Routledge.

- Leach, M., MacGregor, H., Scoones, I., & Taylor, P. (2023). Post-pandemic transformations and the recasting of development: A comment and further reflections. *Development and Change*, 54, 1575-1593.
- Levi, G. (1993). A proposito di microstoria. In Burke, P. (a cura di), *La storiografia contemporanea*, pp. 111-134. Laterza.
- Manovich, L. (2016). The science of culture? Social computing, digital humanities, and cultural analytics. *Journal of Cultural Analytics*, 1(1).
- McDowell, S. (2016). Heritage, memory, and identity. In *The Routledge Research Companion to Heritage and Identity* (pp. 37-53). Routledge.
- Paltrinieri, L. (2017). L'archeologia del sapere. In Iofrida, M., & Melegari, D. (a cura di), *Foucault* (pp. 105-135). Carocci.
- Poole, A. H. (2017). A greatly unexplored area: Digital curation and innovation in digital humanities. *Journal of the Association for Information Science & Technology*, 68(7), 1772-1781.
- Sahlins, M. (2023). *Nonostante Tucide. La storia come cultura*. Elèuthera.
- Schnapp, J. T. (2008). Animating the archive. *First Monday*, 138, 70-74.
- Schnapp, J. T. (2018). The intimate lives of cultural objects. In Sayers J. (a cura di), *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*. Routledge.
- Whitelaw, M. (2015). Generous interfaces for digital cultural collections. *Digital Humanities Quarterly*, 9(1), 1-16.