

book
series



diid

disegno industriale › industrial design

Design 2030: Saperi

70/20



LISTLAB



diid

disegno industriale › industrial design

Design 2030: Saperi

Paola Bertola, Mario Bisson, Mario Buono
Cristian Campagnaro, Massimo Canevacci
Flaviano Celaschi, Elisabetta Cianfanelli
Maria Claudia Coppola, Valentina De Matteo
Nicolò Di Prima, Elena Formia, Alessandro Ianniello
Lorenzo Imbesi, Marzia Mortati, Luca Palermo
Stefania Palmieri, Tonino Paris, Valentina Porcellana
Valentina Perricone, Paolo Pupparo, Raimonda Riccini
Luca Simeone, Silvia Stefani, Margherita Tufarelli
Laura Varisco, Rosanna Veneziano
Carlo Vinti, Michele Zannoni

Il sistema della conoscenza e delle competenze nella scena internazionale è sempre più frammentato, ed evolve velocemente a causa delle costruzioni tecnologiche come l'internet delle cose e la rivoluzione della società digitale. A questo punto è necessario domandarsi se il Design possa ancora essere considerata una disciplina "del fare" con una forte valenza tecnico-applicativa oppure sta cedendo il passo ad altri saperi più specificatamente tecnologici come le ingegneria, per ritagliarsi invece nuovi spazi nella dimensione dei *cultural studies* e *human-studies* con un approccio prevalentemente critico-speculativo. Una condizione questa, che porta ad un sistema competitivo asimmetrico. Una deriva, una opportunità o una inevitabile evoluzione? Il numero 70 di **diid** vuole indagare se e quali forme di intersezione "fioriscono" tra Design e altri saperi e come il Design sta ridefinendo i suoi stessi saperi.

Sonia Capece

ISSN 1594-8528



20102

9 788832 080445



Design 2030: Saperi

diid
disegno industriale | industrial design
Rivista quadrimestrale

Fondata da | Founded by

Tonino Paris
Registrazione presso il Tribunale di Roma 86/2002 del 6 Marzo 2002

N°70/20

Design 2030: Saperi

ISSN

1594-8528

ISBN

9788832080445

Anno | Year

XVII

Direttore | Editorial Director

Tonino Paris

Comitato Direttivo | Editors Board

Mario Buono, Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Francesca La Rocca, Giuseppe Losco, Sabrina Lucibello

Comitato Scientifico | Scientific Board

Mariana Amatullo, Vice Rettore, Global Strategic Initiatives Parsons School of Design, (USA)
Andrea Branzi, Professore Emerito, Politecnico di Milano, (Italia)
Flaviano Celaschi, Professore Ordinario, Università degli Studi di Bologna "Alma Mater", (Italia)
Dijon De Moraes, Rettore, Universidade do Estado de Minas Gerais, (Brasile)
Giuseppe Furlanis, Presidente, Consiglio Nazionale per l'Alta Formazione Artistica e Musicale, (Italia)
Sebastián García Garrido, Professore Ordinario, Universidad de Málaga, (Spagna)
Claudio Germak, Professore Ordinario, Politecnico di Torino, (Italia)
Christian Guellerin, Direttore esecutivo, L'École de design Nantes Atlantique, (Francia)
Stefano Marzano, Fondatore DEAN, THINK School of Creative Leadership, (Olanda)
Fernando Moreira da Silva, Professore Ordinario, Universidade de Lisboa (Portogallo)
Raquel Pelta, Professore Associato, Universidad de Barcelona (Spagna)
Bruno Siciliano, Professore Ordinario, Università degli Studi di Napoli Federico II, (Italia)
Francesca Tosi, Professore Ordinario, Università degli Studi di Firenze, (Italia)

Comitato Editoriale | Editorial Advisory Board

Luca Bradini, Sonia Capece, Carla Farina, Andrea Lupacchini, Enza Migliore, Federico Oppedisano,
Lucia Pietroni, Chiara Scarpitti, Carlo Vannicola, Carlo Vinti

Redazione Napoli | Editorial Staff Naples

Camelia Chivăran, Veronica De Salvo, Fabrizio Formati, Giovanna Giugliano, Elena Laudante, Ciro Scognamiglio

Caporedattore | Editor In-Chief

Sonia Capece

Progetto grafico | Graphic Layout

Marc Sánchez (Blacklist Creative)

Curatore | Guest Editor diid 70

Sonia Capece

Indice

Editorial

Design 2030: Saperi > Tonino Paris 4

Introduction

Design e Saperi: intersezioni > Sonia Capece 12

Think

Il design modello "antidisciplinare" per nuovi saperi > Mario Buono 18

Pensare come un designer. Productive Thinking in contemporary
Knowledge Innovation System > Flaviano Celaschi, Valentina De Matteo,
Elena Formia, Michele Zannoni 28

Le categorie collassano, il sapere è mobile: dislocazioni tra Design e Antropologia
> Lorenzo Imbesi, Luca Simeone, Massimo Canevacci 36

Che "sapere" è il design? > Raimonda Riccini 44

Digital humanities e storia digitale. Quale ruolo per il design? > Carlo Vinti 52

Think gallery > Il volto della conoscenza > Ciro Scognamiglio 60

Make

Nuovo paradigma per transizioni future > Mario Bisson, Stefania Palmieri,
Alessandro Ianniello 80

La Palestra delle cose > Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima,
Valentina Porcellana, Silvia Stefani 88

Il design costruzionale degli organismi > Valentina Perricone 96

Saperi, narrazioni: prodotti come medium di relazioni > Rosanna Veneziano 104

Make gallery > Il design è anisotropico? > Fabrizio Formati 112

Focus

Design nel nuovo orizzonte tecnologico. Saperi, metodi e criteri di progettazione
per il futuro > Elisabetta Cianfanelli, Margherita Tufarelli, Paolo Pupparo,
Maria Claudia Coppola 132

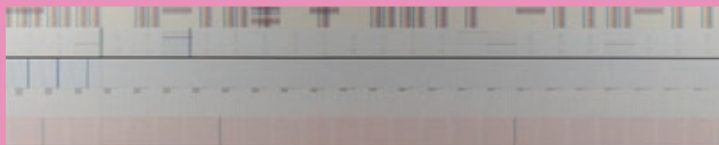
Saperi indisciplinati nell'era digitale > Marzia Mortati, Paola Bertola 140

2+2=5. Transdisciplinarietà ed arte contemporanea > Luca Palermo 148

Incrementare il sapere con il design > Laura Varisco 156

Focus gallery > Il design oltre la dimensione visibile > Camelia Chivăran 164

Think



Il design modello “antidisciplinare” per nuovi saperi

Mario Buono

Pensare come un designer.
Productive Thinking in contemporary
Knowledge Innovation System

Flaviano Celaschi, Valentina De Matteo, Elena Formia, Michele Zannoni

Le categorie collassano, il sapere è mobile:
dislocazioni tra Design e Antropologia

Lorenzo Imbesi, Luca Simeone, Massimo Canevacci

Che “sapere” è il design?

Raimonda Riccini

Digital humanities e storia digitale. Quale ruolo per il design?

Carlo Vinti

Think gallery > p.60/p.77

Digital humanities e storia digitale. Quale ruolo per il design?

Nel dibattito in corso da decenni sulle *digital humanities* non mancano critiche radicali ai nuovi approcci teorici e di ricerca, che tuttavia si soffermano quasi sempre su grandi questioni teorico-metodologiche o ideologiche. Molto meno frequenti appaiono le analisi fondate sulla valutazione dei risultati ottenuti in termini di reale avanzamento o diffusione della conoscenza. In particolare, non sono molte le occasioni in cui si discute criticamente il ruolo che gioca il design nel perseguire tali risultati. È ciò che prova a fare questo contributo, mettendo a confronto le formulazioni teoriche generali con alcuni tentativi di esaminare le esperienze compiute finora nel campo specifico della storia digitale. La storia, infatti, è uno dei settori maggiormente investiti dal *digital turn* e si trova ad affrontare problemi e opportunità che coinvolgono direttamente anche i designer e la cultura del design. L'articolo è suddiviso in tre parti: nella prima, si indaga la posizione che occupa il design nella letteratura teorica sull'umanistica digitale. Nella seconda, ci si concentra sulla valutazione dei risultati, prendendo in considerazione il caso particolare delle discipline storiche e storico-artistiche. Nella terza si propongono alcune riflessioni finali, evidenziando anche le opportunità che il digitale apre quando l'oggetto di studio è il design stesso.

[digital humanities, design della conoscenza, storia digitale, sistemi di visualizzazione]

Carlo Vinti

Ricercatore, Università di Camerino
> carlo.vinti@unicam.it

Negli ultimi vent'anni, soprattutto in ambito anglo-americano, si è sviluppato un dibattito articolato sulle *digital humanities* (DH), quell'area di studio che rivendica una nuova centralità delle discipline umanistiche nello scenario digitale e propone forme di convergenza con i metodi quantitativi delle scienze sociali e naturali. In tale dibattito non mancano certo critiche radicali a chi sostiene in modo entusiastico le nuove possibilità epistemologiche aperte dall'uso delle tecnologie digitali. Le obiezioni, tuttavia, si soffermano soprattutto su grandi questioni teorico-metodologiche o controversie ideologiche: dalla denuncia della schiacciante prevalenza anglofona nella comunità scientifica del settore (Fiormonte, 2012), alla ricorrente accusa di complicità con l'assetto politico-economico neoliberista (Liu, 2012; Chun *et al.*, 2016; Bishop, 2018). Molto meno frequenti, anche se più numerose negli ultimi anni, appaiono le analisi delle pratiche esistenti (Sayers, 2017), i loro vantaggi e i loro limiti (Hoover, 2016). In particolare, non sono molte le occasioni in cui si discute criticamente, il ruolo che gioca il design nell'ottenere risultati in termini di avanzamento o diffusione della conoscenza. Questo contributo prova ad analizzare la posizione del design nelle DH mettendo a confronto le formulazioni teoriche generali con alcuni tentativi di esaminare le esperienze compiute finora nell'ambito specifico della storia digitale. La storia occupa, infatti, un posto di rilievo nell'ambito delle *digital humanities*. Da un lato, si tratta forse della disciplina che ha subito maggiormente le conseguenze di quella crisi della cultura umanistica che le DH intendono contrastare (Guldi & Armitage, 2014), dall'altro, insieme al settore *Galleries, Libraries, Archives and Museums* (GLAM), è l'area che è stata investita in modo più dirompente dal *digital turn*, trovandosi ad affrontare problemi e opportunità che coinvolgono direttamente i designer e la cultura del design.

Design e digital humanities: oltre la retorica del futuro

Sebbene designer e studiosi di design siano parte della comunità scientifica che si riconosce nelle DH, nella letteratura esistente la figura professionale del designer è evocata raramente. Tuttavia, ai designer ideali che sembrano presupporre autori come Johanna Drucker, Lev Manovich o Jeffrey Schnapp, sembra che si chieda qualcosa di più oltre alla soluzione dei problemi di comunicazione, interazione e visualizzazione posti dagli studiosi.

Lo si vede bene nel noto volume scritto in modo collaborativo da Anne Burdick, Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner e Schnapp, pubblicato nel 2012 (in versione italiana nel 2014). La scelta di inserire il segno *underscore* fra le due parole del titolo, "*Digital_Humanities*", simboleggia per i cinque autori la volontà di costruire uno spazio di dialogo, tensione e confronto critico nel quale proprio il design è chiamato a giocare un ruolo fondamentale: un ruolo di mediazione che non riguarda soltanto la relazione fra cultura umanistica e cultura tecnico-scientifica, ma anche il confine fra teoria e pratica, fra ricerca pura e ricerca applicata. Secondo questa idea, da un lato, i ricercatori delle diverse discipline umanistiche sono invitati ad abbracciare nuovi metodi di studio che non comprendono soltanto la dimensione della speculazione e della scrittura, ma anche quella del fare (Sayers, 2017): progettare e realizzare dispositivi, piattaforme e nuove

forme di pubblicazione, attraverso un lavoro collaborativo. Dall'altro, ai designer sembra essere assegnato un ruolo non schiacciato sulla pratica e distante dall'idea classica di *problem-solving*, secondo un approccio marcatamente critico, riflessivo e auto-riflessivo. I designer sembrerebbero chiamati allora, non tanto a progettare interfacce, diagrammi interattivi o ricostruzioni di modelli virtuali, ma a re-immaginare radicalmente, tutte queste cose insieme ai ricercatori e agli esperti di tecnologia. Una missione che ha due obiettivi principali: in primo luogo, realizzare un sostanziale cambio di paradigma, che accompagni definitivamente la produzione, l'organizzazione e la disseminazione della conoscenza in una fase post-gutenberghiana attraverso la sperimentazione di forme non lineari, ipermediali, interattive, performative, partecipative, aumentate, generative, ecc. In secondo luogo, salvaguardare le prerogative proprie della metodologia di ricerca umanistica ed evitare che finisca inglobata dentro una cornice dominata dalla logica della *computer science*. In altre parole, si chiede ai designer di dare un contributo decisivo nel mantenere *critically informed* gli strumenti della ricerca scientifica in ambito umanistico, incorporando nei protocolli di visualizzazione delle informazioni o nella rappresentazione geospaziale, valori «probabilistici invece che deterministici, performativi invece che dichiarativi» (Drucker, 2012). In quest'ottica, i sistemi di visualizzazione, ad esempio, dovrebbero essere ripensati dai designer in modo tale da neutralizzare la forza retorica di esattezza che hanno acquisito nel proprio sviluppo storico in ambiti come la statistica o le scienze sociali e naturali. Le interfacce andrebbero “de-naturalizzate”, superando le forme standardizzate che oggi tendiamo a dare per scontate, in una direzione alternativa rispetto a quella seguita normalmente nell'*User Experience* (UX) design, stimolando capacità di interpretazione critica e l'interesse alla partecipazione degli utenti, piuttosto che considerarli come consumatori da soddisfare (Drucker, 2016; Posner, 2016; Ruecker & Roberts, 2017). La posizione del designer, in definitiva, viene collocata in bilico fra due aspirazioni tanto ambiziose quanto non facilmente conciliabili fra loro: da un lato, una proiezione spericolata verso il futuro, un salto in avanti avanguardistico in grado di scavalcare ostacoli tecnici, resistenze, abitudini consolidate e processi di mediazione sociale complessi; dall'altro, il tentativo di raggiungere e coinvolgere attivamente pubblici non specialistici e comunità distanti dall'accademia attraverso nuove forme di trasmissione e co-creazione della conoscenza. Una sfida certo impegnativa e ancora del tutto aperta, che attende però, verifiche e riscontri.

Nel già citato libro “*Digital_Humanities*” sono costantemente elencati nuovi metodi di indagine e formati di diffusione della conoscenza come «*locative investigation, thick mapping, animated archives, databases documentaries, platforms studies*» (p. 30). Quando si pensa di poter vedere finalmente all'opera tali possibilità innovative, ci si trova di fronte a una serie di esempi di progetti dichiaratamente “*fictional*”, per quanto ispirati ad alcune esperienze già compiute. Come ha notato lo storico del design Jeffrey L. Meikle (2014), probabilmente, in questa scelta ha pesato il comprensibile timore che qualsiasi progetto reale descritto all'interno di un libro, potesse diventare rapidamente obsoleto. D'altra parte, per una piena maturazione dell'umanistica digitale – e soprattutto per poter valutare seriamente il ruolo che svolge il design al suo interno – pare

urgente uscire definitivamente dalla forma manifesto e da una strategia che presenta, come già realizzate, profezie e promesse ancora tutte da validare. In altre parole, piuttosto che concentrarsi su cosa è possibile fare con i nuovi strumenti della tecnologia, è utile analizzare cosa si è riusciti a fare finora nei laboratori di DH e, soprattutto, come si è riusciti a farlo, con quali risultati.

Valutare i risultati: il caso della storia digitale

Come è stato osservato (Blevins, 2016), la storia digitale – forse più di altri ambiti delle DH – appare intrappolata in una condizione di “*perpetual future tense*”. Il persistere di una retorica delle potenzialità fra gli studiosi è a maggior ragione sorprendente di fronte alla grande quantità di progetti conclusi e in corso. Sull'analisi di alcuni di questi progetti si concentra “*Open History*” (2019), una recente pubblicazione di Giorgio Ruggeri, giovane designer e ricercatore italiano. Nel libro, l'autore esamina più di 30 casi studio che hanno come principale destinazione il *web* e in cui il design e gli strumenti di visualizzazione svolgono una funzione chiave. Si tratta, fra le altre cose, di archivi multimediali, mappe temporali, esposizioni *on-line* e documentari interattivi che tentano di organizzare, presentare e condividere la conoscenza storica in modi innovativi, rivolgendosi a un ampio pubblico. Ruggeri confronta gli obiettivi dichiarati di ogni progetto con i risultati effettivamente raggiunti; prova a capire quale accesso alla conoscenza storica e quali possibilità di partecipazione si forniscono realmente al pubblico; sottopone, infine, ad attenta valutazione i meccanismi di contestualizzazione, interpretazione e narrazione messi in atto, senza tralasciare la classica relazione tra forma e funzione nella progettazione di *layout* e interfacce. Ne viene fuori una mappatura preziosa dalla quale emerge effettivamente, quella ibridazione di generi, forme e formati teorizzata da molti autori: il *data-base* e l'esposizione; le *time-line* interattive e la georeferenziazione, il documentario e la visualizzazione dei dati, per fare solo qualche esempio. Si evidenziano inoltre nuove forme di fruizione di grandi aggregazioni di oggetti culturali digitalizzati (fra cui gli esperimenti di “*Google Arts & Culture*”). L'esame dei risultati pratici, tuttavia, mette in luce – forse persino al di là delle intenzioni dell'autore – anche una serie di limiti e criticità. Si scopre così che le spettacolari possibilità di navigazione di collezioni digitali non coincidono con la comprensione delle collezioni stesse e, soprattutto, quasi mai aiutano a tirarne fuori una qualche forma di conoscenza storica. Ci si rende conto che la partecipazione del pubblico – un punto che collega direttamente le prime esperienze di *public history* agli attuali esperimenti di storia digitale – resta spesso del tutto teorica o comunque si limita alla possibilità di fornire una testimonianza. Si prende atto, infine, di un interessante dato di fatto: gli esempi più sperimentali dal punto di vista del design appaiono, mediamente, i più deludenti in termini di reale e consapevole accesso alla conoscenza storica da parte del pubblico; mentre i progetti più convincenti a livello di organizzazione dei contenuti o di sfida concettuale sottostante soffrono spesso di scelte di design deboli. Un segnale forse – conclude Ruggeri – della distanza ancora molto forte fra i centri di ricerca e insegnamento delle DH e la cultura del design, almeno per quanto riguarda la storia.

Il forte accento sulla questione della “popolarizzazione” della storia fa sì che nel libro di Ruggeri manchino quasi del tutto esempi di progetti di ricerca veri e propri: vale a dire sperimentazioni in cui l’uso di strumenti digitali sia finalizzato a far avanzare la conoscenza in un determinato ambito della storiografia, più che a disseminare e a condividere la conoscenza già acquisita. È probabile che, se pure avesse voluto, l’autore non avrebbe trovato facilmente materiale da esaminare. Nella storia digitale, infatti, mentre proliferano i progetti dedicati ad archivi e collezioni museali, esposizioni *on-line* o piattaforme didattiche, paiono molto più rari gli esempi in grado di mettere in luce e argomentare nuovi risultati (Blevins, 2016).

A questo proposito, può essere utile prendere in considerazione brevemente il caso della storia dell’arte, sul cui destino digitale negli ultimi anni, si è acceso un vivace dibattito. Nel 2013, Johanna Drucker ha sostenuto con convinzione la necessità per gli storici dell’arte di essere coinvolti nella progettazione di nuovi modelli di studio fondati sull’uso di metodi computazionali che consentono di aumentare la capacità di visione e di analisi umana e di estrarre, da opere e documenti, una serie di informazioni, parametrando e processandole. Ha segnalato inoltre la possibilità di incrociare tali risultati (su pigmenti, colore, forma, struttura o *texture*) con i metadati associati agli oggetti digitalizzati o con le informazioni ricavate dal *text mining* di repertori indicizzati di letteratura storico-artistica. Secondo l’autrice, una metodologia di questo genere è in grado di stravolgere non solo la pratica ma anche le basi epistemologiche della storia dell’arte, producendo una svolta simile a quelle provocate dall’avvento della psicanalisi, degli studi di genere o dei *cultural studies*. In risposta a queste affermazioni, Claire Bishop (2018) ha avuto gioco facile nell’evidenziare la povertà dei risultati ottenuti da una serie di ricerche pubblicate nel primo numero della rivista *International Journal of Digital Art History*, a cominciare da alcuni dei celebri progetti di *cultural analytics* di Manovich, autore dell’introduzione del numero (2015). Bishop sottolinea impietosamente, che se l’analisi di migliaia di oggetti culturali digitalizzati serve a dimostrare che nel tempo un ampio numero di artisti ha scelto per le proprie opere il soggetto di Afrodite o che il concetto di bellezza tradizionale nell’arte è stato messo in discussione con l’approssimarsi del Novecento, qualcosa forse non funziona nel *digital turn* della storia dell’arte.

Il dibattito fra Drucker e Bishop (2019) è poi proseguito con qualche chiarimento delle reciproche posizioni, senza un reale avanzamento della discussione. Probabilmente i punti di partenza sono troppo distanti: un interesse per i nuovi interrogativi posti dall’uso delle tecnologie, da una parte; e per le risposte precise che si possono ottenere, dall’altro. Come è stato evidenziato (Bailey & Pregill, 2014), i sistemi di visualizzazione e analisi di ampie aggregazioni di oggetti culturali più che essere utili a rispondere a domande di ricerca pre-esistenti, si dimostrano efficaci nel suggerire nuove piste di indagine. Possono aiutare inoltre a rimettere in discussione il canone e l’estensione dell’oggetto di studio di una disciplina come la storia dell’arte: accanto ad opere note e consacrate, infatti, appaiono oggetti più banali e ordinari, o scarsamente presi in considerazione dagli studiosi (Manovich, 2012). Resta aperta, però, la questione di

come interrogare e interpretare i dati per ricavare da essi qualcosa che somigli, più da vicino ad un’autentica conoscenza storica.

“*Making sense of historical data*” è l’obiettivo dichiarato di una interessante ricerca di dottorato portata a termine da Olivia Vane al Royal College of Art (2019). Attraverso un approccio *research through design*, Vane ha elaborato e testato cinque prototipi di *timeline* per diverse istituzioni come la Wellcome Library e il Victoria & Albert Museum di Londra, il Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum di New York e il Nordic Museum di Stoccolma. Si tratta di un lavoro degno di nota per il tentativo di adottare un criterio qualitativo più che quantitativo: un approccio quasi sartoriale, concentrato sulle specificità di ogni collezione, e attento a calibrare e ri-orientare il processo di progettazione sulla base della risposta fornita da categorie di utenti molto diverse fra loro: dagli studiosi di storia ai curatori delle istituzioni museali, fino ai visitatori dei musei stessi. Le interviste semi-strutturate condotte da Vane dimostrano che le aspettative e le esigenze dei visitatori nei confronti di un sistema di navigazione di una collezione possono essere sensibilmente diverse da quelle dei curatori museali e di chi sta lavorando a una ricerca storica. In particolare, i curatori del Cooper Hewitt, pur vedendo nel lavoro della designer grandi vantaggi e stimoli a migliorare i propri metodi di catalogazione e la propria politica di acquisizioni, hanno manifestato la tentazione forte di intervenire nel risultato per aggiungere contenuto esplicativo o narrativo. Ciò evidenzia che esiste un difficile spazio di negoziazione fra la frequente convinzione di studiosi e curatori della necessità di inserire maggiori livelli di interpretazione o mediazione e la tendenziale fiducia dei designer nella capacità dei sistemi di visualizzazione di far emergere, da soli, tematiche, questioni o narrazioni.

Argomentare e curare: il ruolo centrale del design

Forse ha ragione chi invita a non pretendere risposte immediate dalle *digital humanities*, segnalando che i risultati delle sperimentazioni attuali arriveranno, anche per vie inaspettate, nel lungo periodo (Scheinfeldt, 2012). Il caso della storia dell’arte, tuttavia, sembra mettere al centro un problema su cui anche la cultura del design è chiamata a riflettere: nell’uso di metodi di analisi computazionale e nella progettazione di sistemi di visualizzazione e navigazione, l’accento così forte sulle potenzialità della tecnologia e sulle sue risorse in termini di estetica rischia non tanto di far prevalere un approccio quantitativo o una retorica dell’oggettività distante dalla tradizione umanistica. Piuttosto, minaccia di lasciare da parte il rigore metodologico e la capacità di argomentazione scientifica che sono propri delle discipline umanistiche come la storia. Operazioni come comparare più oggetti culturali o visualizzare il cambiamento nello spazio e nel tempo, di per sé stesse, non portano a nessun avanzamento della conoscenza. Se considerate come auto-evidenti, a ben vedere, non aiutano granché neanche a diffondere e a democratizzare la conoscenza.

Affinché porzioni limitate dell’enorme quantità di materiali storici che si riversano quotidianamente negli spazi interconnessi acquisiscano un senso, non può bastare la dimensione della rappresentazione visiva di dati o metadati. Il lavoro urgente da fare

riguarda l'interpretazione dei documenti e la mediazione dei contenuti: un lavoro – se si vuole – di tipo curatoriale. Grazie alla tecnologia digitale, gli artefatti che sono parte di una o più collezioni, possono smettere di essere considerati in modo isolato per diventare parte di una rete complessa di relazioni e influenze che tiene insieme «produzione, diffusione e ricezione» (Burdick *et al.*, 2014). Un approccio che sembra rispondere perfettamente, fra l'altro, agli obiettivi di un'avanzata museologia e storiografia del design. Il design stesso, infatti, considerato come oggetto culturale costituisce un interessante banco di prova per la storia digitale. Se è vero che le potenzialità del digitale non sono state ancora colte dagli storici del design, le opportunità paiono forse maggiori degli ostacoli (Dalla Mura, 2016). Basti pensare che, grazie alla tecnologia digitale è possibile incorporare nell'oggetto stesso il suo progetto, il processo di produzione, per non parlare della storia della sua mediazione e del consumo. Alla ricostruzione delle «vite sociali» di un artefatto (Schnapp, 2013) possono concorrere non soltanto le fonti provenienti da archivi e collezioni istituzionali, ma anche le raccolte digitali amatoriali messe a disposizione da appassionati, rivenditori privati e storici dilettanti. Contrariamente a ciò che accade nel campo della storia dell'arte, le opere al centro della storia del design non si trovano solo all'interno di musei e importanti collezioni private ma sono spesso conservate anche nelle case di persone comuni. Ciò apre prospettive promettenti per lavorare con il *crowdsourcing* e in termini di memoria collettiva.

Indubbiamente una delle conseguenze più evidenti della rivoluzione digitale è che molti confini tipici della modernità sono diventati porosi: fra le singole discipline; fra gli archivi, i musei e le biblioteche e fra questi e gli spazi per la didattica; fra gli esperti – ricercatori, studiosi, curatori, conservatori dei beni culturali, ecc. – e il pubblico più ampio di appassionati di storia, arte o cultura. Tuttavia, i confini non sono spariti e non sempre conviene sbarazzarsene così disinvoltamente. Il designer prefigurato nella letteratura sulle DH è necessariamente aperto al dialogo interdisciplinare, capace di partecipare alla formulazione delle domande di ricerca. D'altra parte, il suo lavoro non può lasciare da parte la dimensione contestuale. Operazioni come interrogare un repertorio o esplorare una collezione richiedono a volte approcci progettuali diversi. Attori e pubblici diversi richiedono attenzioni specifiche (Brennan, 2016).

Infine, le riflessioni che sono alla base di questo articolo nascono in un periodo precedente a quello dell'attuale emergenza sanitaria. Non è chiaro, naturalmente quanto questa avrà un impatto nel settore delle *digital humanities* e quanto sarà duraturo. Ma di certo la tentazione di ri-orientare tutte le pratiche in questa direzione sarà forte. È una tentazione del tutto comprensibile, ma sarebbe un peccato puntare tutto sulla semplice duplicazione digitale degli oggetti culturali. Andare in questa direzione, spinti da una logica pseudo-pragmatica, vorrebbe dire contraddire tutto ciò che è stato detto in questi anni sulla necessità di arricchire l'esperienza diretta degli artefatti più che fornirne un surrogato. Ma soprattutto significherebbe rinunciare all'apporto fondamentale che possono dare i designer nella mediazione della tecnologia e dei contenuti culturali.

References

- > Bailey, J. & Pregill, L. (2014). Speak to the eyes: the history and practice of information visualization. *Art Documentation*, 33(2), (pp. 168-191).
- > Bishop, C. (2018). Against Digital Art History. *International Journal for Digital Art History*, 3. Disponibile da: <https://doi.org/10.11588/dah.2018.3.49915>.
- > Blevins, C. (2016). Digital History Perpetual Future Tense. In L.F. Klein & M.K. Gold (A cura di), *Debates in the Digital Humanities 2016*. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Brennan, S. (2016). Public, First. In L.F. Klein & M.K. Gold (A cura di), *Debates in the Digital Humanities 2016*. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T. & Schnapp, J. (2012). *Digital Humanities*. Cambridge: MIT Press. (trad. it.: *Umanistica digitale*, 2014, Milano: Mondadori).
- > Chun, W.H.K., Grusin, R., Jagoda, P. & Raley, R. (2016). The Dark Side of the Digital Humanities. In L.F. Klein & M.K. Gold (A cura di), *Debates in the Digital Humanities 2016*. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Dalla Mura, M. (2016). *Storia digitale e design*. Disponibile da: <http://www.maddamura.eu>.
- > Drucker, J. (2012). *Humanistic Theory and Digital Scholarship*. In M.K. Gold (A cura di), *Debates in the Digital Humanities 2012*, (pp. 85-95). Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Drucker, J. (2013). Is There a 'Digital' Art History. *Visual Resources*, 29 (1-2), (pp. 5-13).
- > Drucker, J. (2016). Graphical Approaches to the Digital Humanities. In S. Schreibman, R. Siemens & J. Unsworth (A cura di), *A New Companion to Digital Humanities*, (pp. 238-250). Oxford: Wiley.
- > Drucker, J. & Bishop, C. (2019). A Conversation on Digital Art History. In L.F. Klein & M.K. Gold, *Debates in the Digital Humanities 2019*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Fiomonte, D. (2012). Towards a Cultural Critique of the Digital Humanities. *Historical Social Research*, 3, (pp. 59-79).
- > Guldi, J. & Armitage, D. (2014). *The History Manifesto*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- > Hoover, D. (2016). Argument, Evidence, and the Limits of Digital Literary Studies. In L.F. Klein & M.K. Gold (A cura di), *Debates in the Digital Humanities 2016*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Liu, A. (2012). Where is Cultural Criticism in the Digital Humanities? In L.F. Klein & M.K. Gold (A cura di), *Debates in the Digital Humanities 2012*, (pp. 490-509). Minneapolis: University of Minnesota Press. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Manovich, L. (2009). *Cultural Analytics: Visualizing Cultural Patterns in the Era of "More Media"*. Disponibile da: <http://manovich.net/>.
- > Manovich, L. (2012). *Museum Without Walls, Art History Without Names: Visualization Methods for Humanities and Media Studies*. Disponibile da: <http://manovich.net/>.
- > Manovich, L. (2015). Data Science and Digital Art History. *International Journal for Digital Art History*, 1, (pp. 12-35). Disponibile da: www.dah-journal.org.
- > Meikle, L.J. (2014). *Digital Humanities*, by Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, and Jeffrey Schnapp. *Design and Culture*, 6(3), (pp. 431-433).
- > Posner, M. (2016). What's Next: The Radical, Unrealized Potential of Digital Humanities. In L.F. Klein & M.K. Gold (A cura di), *Debates in the Digital Humanities 2016*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Ruecker, S. & Roberts-Smith, J. (2017). Experience Design for the Humanities: Activating Multiple Interpretations. In J. Sayers (A cura di), *Making things and Drawing Boundaries*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Ruggeri, G. (2019). *Open History. Designing the Communication of Historical Knowledge Through the Web*. Vilnius: VAA Press.
- > Sayers, J. (A cura di). (2017). *Making things and Drawing Boundaries. Experiments in the Digital Humanities*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Scheinfeldt, T. (2012). Where's the Beef? Does Digital Humanities Have to Answer Questions? In M. K. Gold (A cura di), *Debates in the Digital Humanities 2012*, (pp. 56-59). Minneapolis: University of Minnesota Press. Disponibile da: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Schnapp, J. (2013). Knowledge Design. In *Volkswagen-Stiftung*. Disponibile da: <http://www.jeffreyschnapp.com>
- > Vane, O. (2019). *Timeline Design for Visualising Cultural Heritage Data*. (PhD Thesis, Innovation Design Engineering, Royal College of Art).

Referees list

Si riporta l'elenco dei revisori che hanno collaborato ai numeri DIID 2019.

Andrea Sicklinger
Anna Catania
Anna Gallo
Annalisa Di Roma
Antonella Penati
Beatrice Lerma
Carlo Santulli
Caterina Cristina Fiorentino
Cecilia Cecchini
Chiara Colombi
Christian Campagnaro
Claudia De Giorgi
Daniela Bigi
Elena Formia
Erminia D'Itria
Federica Dal Falco
Gianpiero Alfarano
Giovanni Zuccon
Giuseppe Lotti
Isabella Patti
Ivan Zignego
Laura Giraldi
Luca Galofaro
Luca Guerrini
Luciana Gunetti
Marina Parente
Marinella Ferrara
Mauro De Luca
Paola Bertola
Paolo Tamborrini
Pietro Nunziante
Raffaella Fagnoni
Roberto Lambarelli
Rosa Maria Giusto
Rosanna Veneziano
Rossana Carullo
Silvia De Ferraris
Silvia Imbesi
Spartaco Paris
Stefania Camplone
Valentina Auricchio
Valentina Rognoli
Valeria Iannilli
Venere Ferraro
Viviana Trapani

Pubblicato da

LIStLab
info@listlab.eu
listlab.eu

**Direzione Artistica e Produzione**

Blacklist Creative, BCN
blacklist-creative.com

**Stampato e rilegato
in Unione europea**

2020

Tutti i diritti riservati

© dell'edizione LIStLab
© dei testi gli autori
© delle immagini gli autori

Vietata qualsiasi forma di riproduzione

totale o parziale di questo libro con qualsiasi mezzo, senza il permesso dell'autore e dell'editore.

Vendita, Marketing e Distribuzione

distribution@listlab.eu
listlab.eu/distribuzione/

LIStLab è un laboratorio editoriale, con sedi in Europa, che lavora intorno ai temi della contemporaneità. LIStLab non solo pubblica ma fa anche ricerca, propone, promuove, produce, e crea network.

LIStLab editoriale è una società sensibile ai temi del rispetto ambientale-ecologico. Le carte, gli inchiostri, le colle, le lavorazioni in genere, sono il più possibile derivanti da filiere corte e attente al contenimento dell'inquinamento. Le tirature dei libri e riviste sono costruite sul giusto consumo di mercato, senza sprechi ed esuberanti da macero. LIStLab tende in tal senso alla responsabilizzazione di autori e mercato e ad una nuova cultura editoriale costruita sulla gestione intelligente delle risorse.

book
series



diid

disegno industriale › industrial design

Design 2030: Knowledge

70/20



LISTLAB



diid

disegno industriale › industrial design

Design 2030: Knowledge

Paola Bertola, Mario Bisson, Mario Buono
Cristian Campagnaro, Massimo Canevacci
Flaviano Celaschi, Elisabetta Cianfanelli
Maria Claudia Coppola, Valentina De Matteo
Nicolò Di Prima, Elena Formia, Alessandro Ianniello
Lorenzo Imbesi, Marzia Mortati, Luca Palermo
Stefania Palmieri, Tonino Paris, Valentina Porcellana
Valentina Perricone, Paolo Pupparo, Raimonda Riccini
Luca Simeone, Silvia Stefani, Margherita Tufarelli
Laura Varisco, Rosanna Veneziano
Carlo Vinti, Michele Zannoni

In the international scene, the system of knowledge and skills is increasingly fragmented and evolves rapidly due to technological innovations such as the Internet of Things and the digital society revolution. In this context, it could be useful to question whether Design can still be considered a discipline of "doing" with a strong technical-applicative value or is it giving way to other more specific technological know-how, such as engineering, carving out for itself a new role into the fields of cultural studies and human-studies with a predominantly critical-speculative approach. This trend, that seems to lead towards an assymetrical competitive system, has to be considered a drift, an opportunity, or an inevitable evolution?

The issue 70 of **diid** aims to investigate if and which forms of intersection are taking place between Design and other knowledge and also how Design is redefining its knowledge.

Sonia Capece

ISSN 1594-8528



20102

9 788832 080506



Design 2030: Knowledge

diid
disegno industriale | industrial design
Journal published every four months

Fondata da | Founded by

Tonino Paris
Registration at Tribunale di Roma 86/2002 on the 6th of March 2002

N°70/20

Design 2030: Knowledge

ISSN

1594-8528

ISBN

9788832080506

Anno | Year

XVII

Direttore | Editorial Director

Tonino Paris

Comitato Direttivo | Editors Board

Mario Buono, Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Francesca La Rocca, Giuseppe Losco, Sabrina Lucibello

Comitato Scientifico | Scientific Board

Mariana Amatullo, Vice Provost, Global Strategic Initiatives Parsons School of Design, (USA)
Andrea Branzi, Emeritus Professor, Politecnico di Milano, (Italy)
Flaviano Celaschi, Full Professor, Università degli Studi di Bologna "Alma Mater", (Italy)
Dijon De Moraes, University Rector, Estado de Minas Gerais, (Brazil)
Giuseppe Furlanis, President, Consiglio Nazionale per l'Alta Formazione Artistica e Musicale, (Italy)
Sebastián García Garrido, Full Professor, Universidad de Málaga, (Spain)
Claudio Germak, Full Professor, Politecnico di Torino, (Italy)
Christian Guellerin, Executive Director, L'École de design Nantes Atlantique, (France)
Stefano Marzano, Founding DEAN, THINK School of Creative Leadership, (Netherlands)
Fernando Moreira da Silva, Full Professor, Universidade de Lisboa (Portugal)
Raquel Pelta, Associate Professor, Universidad de Barcelona (Spain)
Bruno Siciliano, Full Professor, Università degli Studi di Napoli Federico II, (Italy)
Francesca Tosi, Full Professor, Università degli Studi di Firenze, (Italy)

Comitato Editoriale | Editorial Advisory Board

Luca Bradini, Sonia Capece, Carla Farina, Andrea Lupacchini, Enza Migliore, Federico Oppedisano,
Lucia Pietroni, Chiara Scarpitti, Carlo Vannicola, Carlo Vinti

Redazione Napoli | Editorial Staff Naples

Camelia Chivăran, Veronica De Salvo, Fabrizio Formati, Giovanna Giugliano, Elena Laudante, Ciro Scognamiglio

Caporedattore | Editor In-Chief

Sonia Capece

Progetto grafico | Graphic Layout

Marc Sánchez (Blacklist Creative)

Curatore | Guest Editor diid 70

Sonia Capece

Index

Editorial

Design 2030: Knowledge > Tonino Paris 4

Introduction

Design and Knowledge: intersections > Sonia Capece 12

Think

The "antidisciplinary" model design for new knowledges > Mario Buono 18

Thinking as a designer. Productive Thinking in contemporary
Knowledge Innovation System > Flaviano Celaschi, Valentina De Matteo,
Elena Formia, Michele Zannoni 28

The categories collapse, knowledge is mobile: dislocations between Design
and Anthropology > Lorenzo Imbesi, Luca Simeone, Massimo Canevacci 36

What "knowledge" is design? > Raimonda Riccini 44

Digital humanities and digital history. What role for design? > Carlo Vinti 52

Think gallery > The visage of knowledge > Ciro Scognamiglio 60

Make

New paradigm for future transitions > Mario Bisson, Stefania Palmieri,
Alessandro Ianniello 80

Triggering Things > Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima,
Valentina Porcellana, Silvia Stefani 88

Constructional design of organisms > Valentina Perricone 96

Knowledge and narrations as a means of relationships > Rosanna Veneziano 104

Make gallery > Is design anisotropic? > Fabrizio Formati 112

Focus

Design in the new technological horizon. Knowledge, methods and project criteria
for the future > Elisabetta Cianfanelli, Margherita Tufarelli, Paolo Pupparo,
Maria Claudia Coppola 132

Undisciplined knowledge in the digital age > Marzia Mortati, Paola Bertola 140

2+2=5. Transdisciplinarity and contemporary art > Luca Palermo 148

Improving knowledge through design > Laura Varisco 156

Focus gallery > Design beyond the visible dimension > Camelia Chivăran 164

Think

The “antidisciplinary” model design for new knowledges

Mario Buono

Thinking as a designer.
Productive Thinking in contemporary
Knowledge Innovation System

Flaviano Celaschi, Valentina De Matteo, Elena Formia, Michele Zannoni

The categories collapse, knowledge is mobile:
dislocations between Design and Anthropology

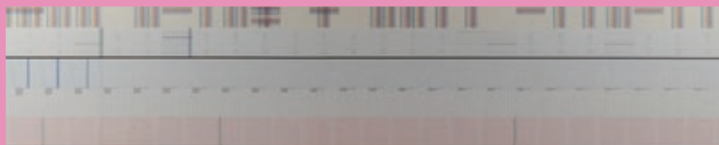
Lorenzo Imbesi, Luca Simeone, Massimo Canevacci

What “knowledge” is design?

Raimonda Riccini

Digital humanities and digital history. What role for design?

Carlo Vinti



Digital humanities and digital history. What role for design?

The years-long debate over the digital humanities has seen no shortage of radical criticisms of the new theoretical and research approaches. But these criticisms almost always dwell on the big theoretical, methodological or ideological issues, while analyses founded upon assessing the results obtained in terms of the real advancement or dissemination of knowledge appear far less frequent. In particular, there are not many occasions on which the role that design plays in pursuing these results is critically discussed. This is precisely what this article tries to do by comparing the general theoretical formulations with some attempts to examine the experiences had thus far in the specific field of digital history. History, in fact, is one of the sectors most impacted by the “digital turn”, and is grappling with problems and opportunities that directly involve designers, and the culture of design, as well.

The article is subdivided into three parts: the first investigates the position design occupies in the theoretical literature on the digital humanities. The second part focuses on assessing the results, while taking into consideration the particular case of history and art history. Lastly, the third part raises some final thoughts, also emphasizing the opportunities that digital provides when design itself is the object of study.

[digital humanities, knowledge design, digital history, visualization systems]

Carlo Vinti

Researcher, University of Camerino
> carlo.vinti@unicam.it

Over the past twenty years, especially among Anglo-American scholars, an articulated debate has developed over the digital humanities (DH), the area of study that claims a new, central importance of the humanistic disciplines on the digital scenario and proposes forms of convergence with the quantitative methods of the natural and social sciences. This debate by no means lacks radical criticisms of those who enthusiastically uphold the new epistemological possibilities opened by the use of digital technologies. However, the objections dwell above all on the big theoretical and methodical issues, or on ideological disputes: from denouncing the overwhelming English-speaking prevalence in the DH scientific community (Fiormonte, 2012), to the recurring accusation of complicity with the neoliberal political-economic system (Liu, 2012; Chun *et al.*, 2016; Bishop, 2018). Analyses of existing practices (Sayers, 2017), and of their benefits as well as their limits (Hoover, 2016) appear to be far less frequent, although more numerous in recent years. In particular, not many of these contributions critically discuss the role that design plays in obtaining results in terms of advancing or spreading knowledge. This article aims to analyze the position of design in digital humanities by comparing the general theoretical formulations with certain attempts to examine the experiences gained thus far in the specific area of digital history. History, in fact, holds a place of importance within the digital humanities. On the one hand, this is perhaps the discipline most affected by the consequences of the crisis of humanistic culture that DH intends to combat (Guldi & Armitage, 2014). On the other, along with the Galleries, Libraries, Archives and Museums (GLAM) sector, it is the area that has been most disrupted by the “digital turn”, finding itself grappling with problems and opportunities directly involving designers and the culture of design.

Design and digital humanities: beyond the rhetoric of the future

Although designers and design scholars belong to the scientific community that identifies with DH, in the existing literature the specific role played by professional designers is rarely discussed. However, reading the texts of authors such as Johanna Drucker, Lev Manovich or Jeffrey Schnapp, one gets the impression that an ideal figure of designer is being asked for something more than solving the problems of communication, interaction, and visualization posed by scholars.

This can be seen clearly in the well-known collaborative volume written by Anne Burdick, Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, and Schnapp, published in 2012 (in Italian translation in 2014). For the five authors, the choice of inserting the underscore between the two title words, “Digital_Humanities”, symbolizes the desire to build a space for dialogue, tension, and critical confrontation, in which design is called upon to play a fundamental role: a role of mediation that regards not only the relationship between humanistic and technical-scientific culture, but also the boundary between theory and practice, between pure and applied research. According to this idea, on the one hand, researchers in the various humanistic disciplines are asked to embrace new study methods that include not only the dimension of speculating and writing, but also that of making (Sayers, 2017): designing and developing devices, platforms, and new

forms of publishing, through a collaborative effort. On the other hand, designers appear to be assigned a role not flattened upon practice, and far from the classic idea of problem solving, in accordance with a markedly critical, reflective, and self-reflective approach. In such a framework, designers would appear, then, called upon not so much to design interfaces, interactive diagrams, or reconstructions of virtual models, but to radically re-imagine all these things, joined by researchers and technology experts. They are supposed to pursue two main objectives: in the first place, to achieve a substantial paradigm shift, that definitively accompanies the production, organization, and dissemination of knowledge in a post-Gutenberg phase, through experimentation with forms that are non-linear, hypermedia, interactive, performative, participatory, augmented, generative, etc.; and in the second place, to safeguard the prerogatives that belong to the methodology of humanistic research and to keep it from being confined within a frame dominated by the logic of computer science. In other words, designers are asked to make a decisive contribution to maintaining the instruments of scientific research “critically informed” in the domain of humanities, by incorporating, into the information visualization protocols or into geospatial representation, values that are «probabilistic rather than deterministic, performative rather than declarative» (Drucker, 2012). In this perspective, visualization systems, for example, should be reconceived by designers in such a way as to neutralize the rhetorical force of exactness they have acquired in their historical development in domains like statistics or the natural and social sciences. Interfaces should be “de-naturalized,” overcoming the standardized forms we tend to take for granted today, in an alternative direction which stimulates the users’ capacity for critical interpretation and interest in participation, rather than considering them as consumers to be satisfied, as in UX design approaches (Drucker, 2016; Posner, 2016; Ruecker & Roberts, 2017). Ultimately, the designer’s position is to straddle between two aspirations as ambitious as they are difficult to reconcile with one another: on the one hand, a reckless projection towards the future, an avant-garde leap forward, capable of overcoming technical hurdles, resistance, ingrained habits, and complex processes of social mediation; on the other, the attempt to reach and actively involve non-specialist audiences and communities distant from academia, through new forms of transmitting and co-creating knowledge. This challenge, although certainly a demanding one, is still entirely open, awaiting verification and response.

The aforementioned book “Digital_Humanities” constantly lists new research methods and formats for disseminating knowledge, such as «locative investigation, thick mapping, animated archives, database documentaries, platform studies» (p. 30). When we think of being able to see these innovative possibilities finally at work, we find ourselves dealing with a series of examples of declaredly “fictional” designs, however inspired they are by some already-completed experiences. As design historian Jeffrey L. Meikle has noted (2014), the understandable fear that any real project described in a book could rapidly become obsolete is likely to have weighed in this choice. On the other hand, for a full maturation of the digital humanities – and above all to be able to seriously assess the role that design plays within it – it appears urgent to leave

definitively behind the manifesto form and a strategy that presents as already realized prophesies and promises that are still entirely yet to be validated. In other words, rather than concentrating on what would be possible to do with the new tools of technology, perhaps it is worth analyzing what it has been possible to do thus far in the DH research labs and, above all, *how* it has been possible to do it, and with what results.

Assessing the results: the case of digital history

As has been observed (Blevins, 2016), digital history – perhaps more than other areas of DH – appears trapped in a condition of “perpetual future tense”. The persistence of a rhetoric of potentiality among scholars is all the more surprising in the presence of the large quantity of projects concluded and in progress. “Open History” (2019), a recent publication by Giorgio Ruggeri, a young Italian designer and researcher, concentrates on analyzing some of these projects. In the book, the author examines more than 30 case studies that have the web as their main destination, and in which design and visualization tools play a key role. These are, then, among other things, multimedia archives, temporal maps, on-line exhibitions, and interactive documentaries that attempt to organize, present, and share historical knowledge in innovative ways, addressing a broad public. Ruggeri compares the declared objectives of each project with the results actually achieved; he attempts to understand what access to historical knowledge and what possibilities for participation are truly provided to the public; and he lastly carefully evaluates the mechanisms of contextualization, interpretation, and narration that are implemented, without neglecting the classic relationship between form and function in designing layouts and interfaces. The result is a precious mapping that effectively reflects that hybridisation of genres, forms, and formats that has been theorized by many authors: the database and the exhibition; interactive timelines and georeferencing; the documentary and visualization of data, to give just a few examples. Moreover, the book considers big aggregations of digitised cultural objects (including “Google Arts & Culture” experiments). However, the examination of practical results also casts light on a series of limits and criticalities that may even overcome the author’s intention. It is thus discovered that the spectacular possibilities for the navigation of digital collections do not coincide with the understanding of these collections, and, above all, almost never help elicit from them any form of historical knowledge. We realize that the public’s participation – a point that directly links the early experiences of “public history” to the current experiments of digital history – often remains entirely theoretical, or is at any rate limited to the possibility of providing testimony. Lastly, an interesting fact is noted: the most experimental examples in terms of design appear on average the most disappointing in terms of real and conscious access to historical knowledge by the public; at the same time, the designs that are most convincing on the level of the organization of content or of underlying conceptual challenge often suffer from weak design choices. This, Ruggeri concludes, is perhaps a sign of the still very strong distance between DH teaching and research centres on the one hand, and the culture of design on the other, at least as relates to history.

The strong emphasis on the question of “popularizing” history leaves Ruggeri’s book nearly entirely without examples of actual research projects – which is to say experimentations in which the use of digital tools is aimed at advancing knowledge in a given field of historiography, rather than disseminating and sharing already-acquired knowledge. It is likely, however, that the author would not have easily found material to examine, even had he wanted to. In digital history, in fact – while there is a proliferation of projects dedicated to archives and museum collections, on-line exhibitions, or teaching platforms – examples capable of making arguments and presenting new results are less frequent (Blevins, 2016).

In this regard, it may be useful to briefly consider the case of the digital turn in art history, which has generated a lively debate in recent years. In 2013, Johanna Drucker has stressed the need for art historians to be involved in designing new study models founded upon the use of computational methods (models that make it possible to augment the capacity for human analysis and vision, to extract from works and documents a set of information, and to parametrize and process that information). She has also raised the possibility of crossing the data obtained in this way (on pigments, colour, form, structure, or texture) with the metadata usually associated with cultural digitized objects as well as with the results achieved by text-mining art-historical literature. According to her, a methodology of this kind is able to reconfigure not only the practice but also the epistemological bases of art history, producing a change similar to those triggered by the advent of psychoanalysis, gender studies, or cultural studies. In response to these statements, it was easy play for Claire Bishop (2018) to highlight the poor nature of the results obtained by a series of research efforts published in the first issue of the *International Journal of Digital Art History*, starting from some of the renowned cultural analytics projects by Manovich, author of the issue’s introduction (2015). Bishop inexorably emphasizes that if the analysis of thousands of digitalized cultural objects serves to demonstrate that, over time, a large number of artists have chosen the subject of Aphrodite for their works, or that the concept of traditional beauty in art started to be questioned as the Twentieth century drew near, something perhaps is not working in digital art history.

The debate between Drucker and Bishop (2019) then continued with some clarifications of their reciprocal positions, with no real advance in the discussion. The points of departure are probably too distant from one another: an interest in the new general issues raised by the use of digital technologies on the one hand, and in the precise responses that can be obtained on the other. As has been emphasized (Bailey & Pregill, 2014), the analysis of large aggregations of cultural objects, more than being useful for responding to pre-existing research questions, prove effective in suggesting new areas of inquiry. Data visualization in this field can also help call back into question the canon and extent of art history’s object of study: alongside the known and consecrated works, objects that are more banal and ordinary, or little considered by scholars, may appear (Manovich, 2012). However, how to query and interpret the data to obtain from them something that resembles, from closer up, an authentic historical knowledge, remains an open question.

“Making sense of historical data” is the declared objective of an interesting PhD thesis recently completed by Olivia Vane at the Royal College of Art (2019). Using a research through design approach, Vane has developed and tested five prototypes of timelines for different institutions like the Wellcome Library and the Victoria & Albert Museum in London, the Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum in New York, and the Nordic Museum in Stockholm. This work is noteworthy for its attempt to adopt a qualitative rather than quantitative criterion: an almost tailored approach, focusing on the specific nature of each collection, and aiming at adjusting and reorienting the design process on the basis of the response provided by users as different as history scholars, museum curators and even museum-goers. The semi-structured interviews conducted by Vane demonstrate that visitors’ needs and expectations in browsing a collection may differ considerably from those of museum curators and of people involved in a work of historical research. In particular, the Cooper Hewitt’s curators, although seeing in the designer’s work great benefits and spurs to improve their own cataloguing methods and acquisitions policy, showed the strong temptation to add descriptive or narrative contents. This underscores the fact that there is a complicated space of negotiation between curators, frequently convinced of the need to insert greater levels of interpretation or mediation into the designers’ work, and the designer’s tendency to place confidence in the ability of visualization systems to bring out, on their own, themes, questions, or narratives.

Arguing and curating: the central role of design

Scholars like Tom Scheinfeldt (2012) reasonably argue that immediate responses should not be demanded from digital humanities, pointing out that the results of the current experimentations will come over the long term and also in unexpected ways. Perhaps they are right. However, the case of art history appears to place at the centre a problem upon which design culture is also required to reflect: in using methods of computational analysis and in designing visualization and navigation systems, the strong emphasis on the potential of technology and on its resources in terms of aesthetics does not raise so great a risk of causing a quantitative approach, or a rhetoric of objectivity distant from the humanistic tradition, to prevail. Rather, it threatens to leave aside methodological rigour and the capacity for scientific argument that are the hallmark of humanistic disciplines like history. Operations like comparing several cultural objects or visualizing change in space and time, in and of themselves, lead to no advance of knowledge. Nor, if considered as self-evident, are they of much help in spreading and democratizing knowledge.

For at least limited portions of the enormous quantity of historical materials that are poured on a daily basis into the interconnected spaces to acquire meaning, the dimension of the visual representation of data or metadata cannot be enough. The urgent work to be done regards the interpretation of documents and the mediation of content: a curatorial work, if you will. Thanks to digital technology, the artefacts belonging to one or more collections can stop being considered in isolation and become part of a

complex web of relationships and influences that holds together «production, dissemination and reception» (Burdick *et al.*, 2014). It is an approach that appears to respond perfectly, among other things, to the objectives of an advanced museology and historiography of design.

In fact, design itself, considered as a cultural object, is an interesting testing ground for digital history. While it is true that the potential of digital has yet to be grasped by design historians, the opportunities appear greater than the obstacles (Dalla Mura, 2016). Just consider that thanks to digital technology, it is possible to incorporate, within the object itself, its own design, its production process, not to mention the history of its mediation and consumption. The reconstruction of an artefact's «social lives» (Schnapp, 2013) can rely not only on sources originating from institutional collections and archives, but also on amateur digital collections made available by enthusiasts, private vendors, and amateur historians. Contrary to what takes place in art history, the objects at the centre of design history are not found just inside museums and important private collections, but are often also kept in the homes of common people. This opens up promising perspectives for the use of crowdsourcing strategies and for a research work focused on collective memory.

Without a doubt, one of most evident consequences of the digital revolution is that many of the boundaries typical of modernity have become porous: between individual disciplines; among archives, museums and libraries, and between them and the classroom; between experts – researchers, scholars, curators, cultural heritage professionals, etc. – and the broader public interested in history, art, or culture. But the boundaries have not disappeared, and it is not always advisable to get rid of them so nonchalantly. The designer envisaged in the DH literature is necessarily open to interdisciplinary dialogue and able to take part in formulating research questions. On the other hand, his or her work should not leave aside the dimension of context. Querying a repertory or exploring a collection are different actions often requiring different design approaches. Different actors and publics require specific attention (Brennan, 2016).

Lastly, the reflections underlying this article arose during a period prior to the current health emergency. Of course, it is not clear to what extent the emergency will impact the digital humanities sector, or how long it will last. But certainly, the temptation to reorient all practices in this direction will be strong. Although this temptation is wholly comprehensible, it would be a shame to stake everything on the simple digital duplication of cultural objects. To go in this direction, prompted by a pseudo-pragmatic logic, would mean contradicting everything that has been said during these years as to the need to enrich the direct experience of documents and artefacts, rather than to provide a surrogate for them. But above all, it would mean renouncing the fundamental contribution that designers can make in mediating technology and cultural content.

References

- > Bailey, J. & Pregill, L. (2014). Speak to the eyes: the history and practice of information visualization. *Art Documentation*, 33(2), (pp. 168-191).
- > Bishop, C. (2018). Against Digital Art History. *International Journal for Digital Art History*, 3. Retrieved from: <https://doi.org/10.11588/dah.2018.3.49915>.
- > Blevins, C. (2016). Digital History Perpetual Future Tense. In L.F. Klein & M.K. Gold (Eds.). *Debates in the Digital Humanities 2016*. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Brennan, S. (2016). Public, First. In L.F. Klein & M.K. Gold (Eds.). *Debates in the Digital Humanities 2016*. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T. & Schnapp, J. (2012). *Digital Humanities*. Cambridge: MIT Press. (ed. It.: *Umanistica digitale* (2014). Milano: Mondadori).
- > Chun, W.H.K., Grusin, R., Jagoda, P. & Raley, R. (2016). The Dark Side of the Digital Humanities. In L.F. Klein & M.K. Gold (Eds.), *Debates in the Digital Humanities 2016*. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Dalla Mura, M. (2016). *Storia digitale e design*. Retrieved from: <http://www.maddamura.eu>
- > Drucker, J. (2012). Humanistic Theory and Digital Scholarship. In M.K. Gold (Ed.). *Debates in the Digital Humanities 2012*, (pp. 85-95). Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Drucker, J. (2013). Is There a 'Digital' Art History. *Visual Resources*, 29(1-2), (pp. 5-13).
- > Drucker, J. (2016). Graphical Approaches to the Digital Humanities. In S. Schreibman, R. Siemens & J. Unsworth (Eds.), *A New Companion to Digital Humanities*, (pp. 238-250). Oxford: Wiley.
- > Drucker, J. & Bishop, C. (2019). A Conversation on Digital Art History. In L.F. Klein & M.K. Gold, *Debates in the Digital Humanities 2019*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Fiormonte, D. (2012). Towards a Cultural Critique of the Digital Humanities. *Historical Social Research*, 3, (pp. 59-79).
- > Galdi, J. & Armitage, D. (2014). *The History Manifesto*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- > Hoover, D. (2016). Argument, Evidence, and the Limits of Digital Literary Studies. In L.F. Klein & M.K. Gold, *Debates in the Digital Humanities 2016*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Liu, A. (2012). Where is Cultural Criticism in the Digital Humanities? In L.F. Klein & M.K. Gold (Eds.). *Debates in the Digital Humanities 2012*, (pp. 490-509). Minneapolis: University of Minnesota Press. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Manovich, L. (2009). *Cultural Analytics: Visualizing Cultural Patterns in the Era of "More Media"*. Retrieved from: <http://manovich.net/>.
- > Manovich, L. (2012). *Museum Without Walls, Art History Without Names: Visualization Methods for Humanities and Media Studies*. Retrieved from: <http://manovich.net/>.
- > Manovich, L. (2015). Data Science and Digital Art History. *International Journal for Digital Art History*, 1, (pp. 12-35). Retrieved from: www.dah-journal.org.
- > Meikle, L.J. (2014). *Digital Humanities*, by Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, and Jeffrey Schnapp. *Design and Culture*, 6(3), (pp. 431-433).
- > Posner, M. (2016). What's Next: The Radical, Unrealized Potential of Digital Humanities. In L.F. Klein & M.K. Gold (Eds.). *Debates in the Digital Humanities 2016*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Ruecker S. & Roberts-Smith, J. (2017). Experience Design for the Humanities: Activating Multiple Interpretations. In J. Sayers (Ed.). *Making things and Drawing Boundaries*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Ruggeri, G. (2019). *Open History. Designing the Communication of Historical Knowledge Through the Web*. Vilnius: VAA Press.
- > Sayers, J. (Ed.). (2017). *Making things and Drawing Boundaries. Experiments in the Digital Humanities*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Scheinfeldt, T. (2012). Where's the Beef? Does Digital Humanities Have to Answer Questions? In M. Gold (Ed.). *Debates in the Digital Humanities 2012*, (pp. 56-59). Minneapolis: University of Minnesota Press. Retrieved from: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>.
- > Schnapp, J. (2013). Knowledge Design. In *Volkswagen-Stiftung*. Retrieved from: jeffreyschnapp.com
- > Vane, O. (2019). *Timeline Design for Visualising Cultural Heritage Data*. (PhD Thesis, Innovation Design Engineering, Royal College of Art).

Referees list

The following is a list of the referees who have contributed to the DIID 2019 issues.

Andrea Sicklinger
Anna Catania
Anna Gallo
Annalisa Di Roma
Antonella Penati
Beatrice Lerma
Carlo Santulli
Caterina Cristina Fiorentino
Cecilia Cecchini
Chiara Colombi
Christian Campagnaro
Claudia De Giorgi
Daniela Bigi
Elena Formia
Erminia D'Itria
Federica Dal Falco
Gianpiero Alfarano
Giovanni Zuccon
Giuseppe Lotti
Isabella Patti
Ivan Zignego
Laura Giraldi
Luca Galofaro
Luca Guerrini
Luciana Gunetti
Marina Parente
Marinella Ferrara
Mauro De Luca
Paola Bertola
Paolo Tamborrini
Pietro Nunziante
Raffaella Fagnoni
Roberto Lambarelli
Rosa Maria Giusto
Rosanna Veneziano
Rossana Carullo
Silvia De Ferraris
Silvia Imbesi
Spartaco Paris
Stefania Camplone
Valentina Auricchio
Valentina Rognoli
Valeria Iannilli
Venere Ferraro
Viviana Trapani

Published by
LIStLab
info@listlab.eu
listlab.eu



Art Director & Production
Blacklist Creative, BCN
blacklist-creative.com



**Printed and bound
in the European Union**
2020

All rights reserved
© of the edition LIStLab
© of the text the authors
© of the images the authors

Prohibited total or partial reproduction
of this book by any means, without permission
of the author and publisher.

Sales, Marketing & Distribution
distribution@listlab.eu
listlab.eu/en/distribuzione/

LIStLab is an editorial workshop, based in Europe, that works on contemporary issues. LIStLab not only publishes, but also researches, proposes, promotes, produces, creates networks.

LIStLab is a green company committed to respect the environment. Paper, ink, glues and all processings come from short supply chains and aim at limiting pollution. The print run of books and magazines is based on consumption patterns, thus preventing waste of paper and surpluses. LIStLab aims at the responsibility of the authors and markets, towards the knowledge of a new publishing culture based on resource management.