ISSN PRINT **1824-1301**
ISSN ONLINE **3103-5876**

23 **(43)** 2026



Progetto Grafico
International Journal of Communication Design

BACK THEN IS BACK NOW

DESIGN HISTORY AND EDUCATION IN THE AGE OF AI

AIAP EDIZIONI

ISSN PRINT **1824-1301**
ISSN ONLINE **3103-5876**

23 **(43)** *2026*

BACK THEN IS BACK NOW
DESIGN HISTORY AND EDUCATION IN THE AGE OF AI

AIAP EDIZIONI

Progetto Grafico

N. 43, V. 23, Novembre • November 2026
International Journal
of Communication Design

Semestrale pubblicato da AIAP,
Associazione italiana design
della comunicazione visiva
Half-yearly published by AIAP,
the Italian Association of Visual
Communication Design

› pgjournal.aiap.it

ISSN print: 1824-1301
ISSN online: 3103-5876

Registrazione del Tribunale di Milano
n. 709 del 19/10/1991. Periodico
depositato presso il Registro Pubblico
Generale delle Opere Protette.
Milan Court Registration No. 709 of
October 19, 1991. Periodical filed with the
General Public Register of Protected Works.

Progetto Grafico adotta il sistema
di revisione del double-blind peer review.
Progetto Grafico adopts a double-blind peer
review system.

INDICIZZAZIONE
INDEXING
Progetto Grafico è stata inclusa nella
lista ANVUR delle riviste di classe A
per l'area 08 e i settori 08/C1, 08/D1,
08/E1, 08/F1.
Progetto Grafico has been included in the
Italian ANVUR list of Class A Journals
for area 08 and sectors 08/C1, 08/D1,
08/E1, 08/F1.

EDITORE
PUBLISHER
AIAP
Associazione italiana design
della comunicazione visiva
via Amilcare Ponchielli, 3
20129 Milano
+39 02 29520590
› aiap@aiap.it
› www.aiap.it

AIAP

CONSIGLIO DIRETTIVO AIAP 2025–2028
AIAP BOARD 2025–2028

PRESIDENTE
PRESIDENT
Francesco E. Guida

VICE PRESIDENTE
VICE PRESIDENT
Fabiana Ielacqua

SEGRETARIA GENERALE
GENERAL SECRETARY
Ilaria Montanari

CONSIGLIERI
BOARD MEMBERS
Isabella Battilani
Gaetano Grizzanti
Maria Loreta Pagnani
Marco Goran Romano

COLLEGIO DEI PROBIVIRI
PANEL OF ARBITRATORS
Laura Bortoloni *Presidente President*
Simonetta Scala *Segretaria Secretary*
Stefano Tonti *Past President*
Giangiorgio Fuga
Claudio Madella

TESORIERE
TREASURER
Michele Salmi

REVISORE DEI CONTI
AUDITOR
Dario Carta

SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE
SECRETARIAT AND ADMINISTRATION
Elena Panzeri

PAST PRESIDENT
PAST PRESIDENT
Marco Tortoioli Ricci

CENTRO DI DOCUMENTAZIONE SUL PROGETTO GRAFICO DI AIAP
AIAP GRAPHIC DESIGN DOCUMENTATION CENTRE
› www.aiap.it/cdpg/

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

Lorenzo Grazzani
› biblioteca@aiap.it

DIRETTORE SCIENTIFICO & RESPONSABILE
SCIENTIFIC & MANAGING DIRECTOR
Carlo Martino *Sapienza Università di Roma*

DIRETTORI DEL COMITATO EDITORIALE
EDITORS-IN-CHIEF
Alessio Caccamo *Sapienza Università di Roma*
Vincenzo Maselli *Sapienza Università di Roma*

COMITATO SCIENTIFICO INTERNAZIONALE
INTERNATIONAL SCIENTIFIC COMMITTEE
José Manuel Allard *Pontificia Universidad Católica de Chile*
Ali Abu Ghanimeh *The University of Jordan (Giordania)*
Andreu Balius *EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona*
Helena Barbosa *Universidade de Aveiro*
Letizia Bollini *Libera Università di Bolzano*
Mauro Bubbico *Abadir Accademia di Design e Comunicazione Visiva*
Valeria Bucchetti *Politecnico di Milano*
Fiorella Bulegato *Università Iuav di Venezia*
Francesca Cozzolino *École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD) (Francia)*
Paolo Ciuccarelli *Northeastern University*
Vincenzo Cristallo *Politecnico di Bari*
Federica Dal Falco *Sapienza Università di Roma*
Sebastian Della Giustina *Universidad Blas Pascal (Argentina)*
Davide Fornari *ECAL/Haute école d'art et de design de Lausanne*
Rossana Gaddi *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*
Stuart Medley *Edith Cowan University*
Francesco Monterosso *Università degli Studi di Palermo*
Matteo Moretti *Università degli Studi di Sassari*
Luciano Perondi *Università Iuav di Venezia*
Daniela Piscitelli *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*
Emanuele Quinz *Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis*
Chiara Lorenza Remondino *Politecnico di Torino*
Elisabeth Resnick *Massachusetts College of Art and Design*
Fiona Ross *University of Reading*
Dario Russo *Università degli Studi di Palermo*
Gianni Sinni *Università Iuav di Venezia*
Michael Stoll *Technische Hochschule Augsburg*
Davide Turrini *Università degli Studi di Firenze*
Carlo Vinti *Università degli Studi di Camerino*

COMITATO EDITORIALE INTERNAZIONALE
INTERNATIONAL EDITORIAL BOARD
Roberta Angari *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*
Carlotta Belluzzi Mus *Sapienza Università di Roma*
Laura Bortoloni *Università degli Studi di Ferrara*
Josefina Bravo *University of Reading*
Fabiana Candida *Sapienza Università di Roma*
Dario Carta *CFP Bauer Milano*
Francesca Casnati *Politecnico di Milano*
Leonardo Gómez Haro *Universidad Politécnica de Valencia*
Pilar Molina *Pontificia Universidad Católica de Chile*
María Griñán Montealegre *Universidad de Murcia*
Cristina Marino *Università degli Studi di Parma*
Fabiana Marotta *Università degli Studi di Napoli "Federico II"*
Chris Nuss *University of Birmingham*
Giulia Panadisi *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*
Dario Rodighiero *Universiteit Groningen*
Francesca Scalisi *Università degli Studi di Palermo*
Alessandro Spennato *Università degli Studi di Firenze*
Anna Turco *Sapienza Università di Roma*
Annapaola Vacanti *Università Iuav di Venezia*

MAIL DI CONTATTO & SOCIAL MEDIA
CONTACT MAILS & SOCIAL MEDIA
Director › director.pgjournal@aiap.it
Editorial › editors.pgjournal@aiap.it
Instragram @progetto_grafico_journal
LinkedIn @Progetto Grafico Journal

PROGETTO GRAFICO EDITORIALE
EDITORIAL DESIGN
Anna Turco

IMPAGINAZIONE
EDITING
Claudia Cecchi

COPERTINA
COVER
Si ringrazia Paolo Sala, vincitore della call for cover, per aver progettato e donato gratuitamente la copertina del numero 43 di Progetto Grafico.
We thank Paolo Sala, winner of the call for cover, for designing and generously donating the coverof issue 43 of Progetto Grafico.

CARATTERI TIPOGRAFICI
TYPEFASE
Calvino by Andrea Tartarelli · *Zetafonts*
Atrament by Tomáš Brousil · *Suitcase Type Foundry*

PER LE ATTIVITÀ SVOLTE NEL 2026 RELATIVE AL DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS, SI RINGRAZIANO I SEGUENTI REVISORI

AS CONCERN THE DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS DONE IN 2026
WE WOULD THANKS THE FOLLOWING REFEREES

Letizia Bollini *Libera Università di Bolzano-Bozen*
Francesco Burlando *Università degli Studi di Genova*
Alessandro Colizzi *Politecnico di Milano*
Ida Cortoni *Sapienza Università di Roma*
Pietro Costa *Università Iuav di Venezia*
Raissa D'Uffizi *Sapienza Università di Roma*
Veronica Dal Buono *Università degli Studi di Ferrara*
Sergio Degiacomi Garbero *Politecnico di Torino*
Fernando Fraenza *Universidad Blas Pascal Córdoba (Argentina)*
Rossana Gaddi *Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio" di Chieti-Pescara*
Clorinda Sissi Galasso *Politecnico di Milano*
Raffaella Massacesi *Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio" di Chieti-Pescara*
Annunziato Mazzaferro *École nationale supérieure d'art et de design de Nancy (Francia)*
Pietro Nunziante *Università degli Studi di Napoli Federico II*
Jonathan Pierini *Università degli Studi di Urbino Carlo Bo*
Dina Riccò *Politecnico di Milano*
Paolo Tamborrini *Università degli studi di Parma*

DIRITTI

COPYRIGHTS

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

OPEN ACCESS

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

RINGRAZIAMENTI

AKNOWLEDGEMENTS

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

ZETAFONTS™

Editoriale
Editorial

LA STORIA COME CONDIZIONE NECESSARIA DELLA CONOSCENZA
EDITORIALE PGJ43
di **Carlo Martino**

HISTORY AS A NECESSARY CONDITION FOR KNOWLEDGE
PGJ43 EDITORIAL
12 — 43

Inquadrare
Frame

DESIGN REMAINS A CULTURAL PRACTICE
PERCHÉ PERCEZIONE, GIUDIZIO E RESPONSABILITÀ DEVONO RIMANERE ANALOGICI NELL'ERA DELL'IA
di **Michael Stoll**

DESIGN REMAINS A CULTURAL PRACTICE
WHY PERCEPTION, JUDGMENT, AND RESPONSIBILITY MUST REMAIN ANALOG IN THE AGE OF AI
44 — 71

Ricercare
Research

L'IA COME STRUMENTO NELL'EDUCAZIONE AL DESIGN
UNA REVISIONE SISTEMATICA
di **Verónica Silva, Hande Ayanoğlu & Rodrigo Hernández-Ramírez**

AI AS A TOOL IN DESIGN EDUCATION
A SYSTEMATIC REVIEW
72 — 97

IL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE NELLE CULTURE DELL'AI
UNA MAPPA RELAZIONALE PER UN CAMBIO DI PARADIGMA
di **Marco Quaggiotto, Elena Caratti, Francesco E. Guida, Umberto Tolino & Valeria Bucchetti**

COMMUNICATION DESIGN IN THE AGE OF AI
A RELATIONAL MAP FOR A PARADIGM SHIFT
98 — 123

ARCHEOLOGIE DEL FUTURO
UNA RIFLESSIONE CONTROFATTUALE SULL'INSEGNAMENTO DEL VISUAL COMMUNICATION DESIGN NELL'ERA DELL'AI
di **Vincenzo Maselli**

ARCHEOLOGIES OF THE FUTURE
A COUNTERFACTUAL REFLECTION ON VISUAL COMMUNICATION DESIGN EDUCATION IN THE AI ERA
124 — 145

REIMPARARE A VEDERE
LA PEDAGOGIA DI BASE DEL VISUAL DESIGN NELL'ETÀ DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE
di **Giulia Ciliberto**

RELEARNING TO SEE
BASIC DESIGN PEDAGOGY IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE
146 — 165

BACK THEN IS BACK NOW

Ricercare
Research

DESIGN PER LA RICERCA IN ARCHIVIO
STRUMENTI PER LA FORMAZIONE CONTINUA DEL PROGETTISTA NEGLI ARCHIVI D'IMPRESA

di **Flavia Softa & Massimiliano Dibitonto**

DESIGN FOR ARCHIVAL RESEARCH
TOOLS FOR THE CONTINUING EDUCATION OF DESIGNERS IN CORPORATE ARCHIVES

166 — 189

DAL PIXEL AL PROMPT
SUSAN KARE E IL DESIGN COME MEDIAZIONE NELLE SOGLIE TECNOLOGICHE

di **Dario Russo & Samuele Morvillo**

FROM PIXEL TO PROMPT
SUSAN KARE AND DESIGN AS MEDIATION AT TECHNOLOGICAL THRESHOLDS

190 — 211

PERDERSI SENZA SMARRIMENTO
DESIGN COME PRATICA DI CONGIUNZIONE DENTRO E FUORI I MONDI ARTIFICIALI

di **Michela Mattei**

GETTING LOST WITHOUT LOSING THE WAY
DESIGN AS A PRACTICE OF CONJUNCTION INSIDE AND OUTSIDE ARTIFICIAL WORLDS

212 — 235

ANALIZZARE L'ARCHIVIO GRAFICO CON L'AI
POSTER READING ROOM, UN PROTOTIPO PER LA DESCRIZIONE E L'ESPLORAZIONE CRITICA

di **Ludovica Polo**

ANALYSING GRAPHIC ARCHIVES WITH AI
POSTER READING ROOM, A PROTOTYPE FOR THE DESCRIPTION AND CRITICAL EXPLORATION OF A CORPUS OF POSTERS

236 — 265

ANEMOIA: MEMORIE DEL FUTURO
TEMPORALITÀ SINTETICHE E CULTURA VISUALE GENERATIVA

di **Michela Musto**

ANEMOIA: MEMORY OF UNLIVED FUTURES
SYNTHETIC TEMPORALITIES AND GENERATIVE VISUAL CULTURE

266 — 285

IL PROCESSO INVERSO
CONOSCENZA INCARNATA, ESTETICA ALGORITMICA E FORMAZIONE CRITICA NEL DESIGN DELL'ERA DELL'IA

di **Jacopo Battisti, Filippo Maria Disperati & Maria Antonia Salomè**

THE INVERSE PROCESS
EMBODIED KNOWLEDGE, ALGORITHMIC AESTHETICS AND CRITICAL DESIGN EDUCATION IN THE AGE OF AI

286 — 311

Visualizzare
Visualize

PROGETTARE SENZA MANI — *312 – 325*
RICOSTRUIRE UN'APPLICAZIONE WEB CON L'IA
DESIGN WITHOUT HANDS
REBUILDING A WEB APPLICATION WITH AI

di **Dario Rodighiero**

Scoprire
Discover

QUALCOSA È ANDATO STORTO — *326 – 330*
COME I SOCIAL NETWORK E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE
CI HANNO RUBATO IL FUTURO

di **Riccardo Luna**
recensione di **Annapaola Vacanti**

LA DIFFERENZA FONDAMENTALE — *331 – 335*
ARTIFICIAL AGENCY: UNA NUOVA FILOSOFIA
DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

di **Luciano Floridi**
recensione di **Mirko Bonfiglio**

Divagare
Wander

ORALITÀ E ALGORITMO — *336 – 357*
GENEALOGIA DELLE INTERFACCE
COME SCRITTURE COMPUTAZIONALI
ORALITY AND THE ALGORITHM
A GENEALOGY OF INTERFACES
AS FORMS OF COMPUTATIONAL WRITING

di **Lorenzo Esposito & Fabiana Marotta**

LA REGOLA PRIMA DELLA FORMA — *358 – 383*
ALFABETI ILLEGGIBILI
E DIDATTICA DEL TYPE DESIGN
RULES FIRST, FORMS LATER
UNREADABLE ALPHABETS
AND TYPE DESIGN EDUCATION

di **Paola Antimina Tuccillo**

BACK THEN IS BACK NOW

Copertina
Cover

COVER N.43

384 — 385

di **Paolo Sala**

COVER PROPOSALS

386 — 391

di **Claudio Antonelli Perino & Martina Colucci, Payam Ataeefar; Salvatore Bellucci, Silvia Bertolazzi, Nehira Boursier Niutta, Andrea Busi, Cabaret Typographie, Alessandra Caparotta, Norma Carbone, Laura Doro, Emanuele Fabrizioli, Francesca Filippi, Matteo Giacomelli, Martina Giustolisi, Sandra Iacone, Roberto Inargiola, Giuseppe Laselva, Elisa Leotti, Matteo Maccio, Chiara Mancina, Milena Micale, Valerio Moretti, Mauro Morgana, Fabricio Olivieri, Pino Pipoli, Domenico Pulce, Marzia Ricci, Silvia Riccò, Samuel David Silva Batista, Lucrezia Stella, Marco Tosi, Damiano Viscardi, Ekin Yay.**

DESIGN PER LA RICERCA IN ARCHIVIO

STRUMENTI PER LA FORMAZIONE CONTINUA DEL PROGETTISTA NEGLI ARCHIVI D'IMPRESA

166 – 189

Flavia Softa
0009-0003-4486-1902
Rome University of Fine Arts
flavia.softa@unirufa.it

Massimiliano Dibitonto
0000-0003-1487-7025
Rome University of Fine Arts
massimiliano.dibitonto@unirufa.it

Digital Cultural Heritage • Corporate Archives • Archival User Studies
Design Culture • Visual Design

10.82068/pgjournal.2026.23.43.07

Alla ricerca di risorse per la formazione del designer, il contributo riconosce negli archivi d'impresa un contesto utile a ricostruire le relazioni tra cultura del progetto, processi produttivi e contesti storici. Il contributo indaga il potenziale dell'esperienza archivistica, mediata dal design della comunicazione, come strumento di formazione continua del pensiero progettuale. È stato elaborato un *framework* metodologico che mette in relazione il modello di *archival research expertise* con i processi cognitivi della ricerca nel design. Il *framework* è stato sperimentato attraverso il workshop pilota esplorativo *Design per la ricerca in Archivio,* presso gli Archivi Olivetti di Ivrea. Il percorso ha accompagnato i partecipanti dalla formulazione della domanda, alla selezione e interpretazione delle fonti attraverso specifici artefatti grafici di mediazione. Questionari pre e post, osservazione sul campo e *focus group* hanno permesso di raccogliere evidenze qualitative dell'esperienza. I risultati preliminari evidenziano tre funzioni principali del design della comunicazione: orientare l'accesso cognitivo attraverso il supporto alla riformulazione ricorsiva della *domanda*; mediare l'accesso digitale con *visualizzazioni complementari* che rendono visibili le relazioni della struttura archivistica; accompagnare l'incontro fisico con le fonti attraverso strumenti *interpretativi adattabili*. Da ogni funzione emergono degli spunti formativi per allenare le capacità di ridefinire i problemi, costruire connessioni e sviluppare autonomia interpretativa.

La ricerca suggerisce un potenziale di *reciproca attivazione* tra le metodologie della storia del design, della ricerca archivistica e della pratica del design, verso strategie comuni volte alla formazione del designer e alla valorizzazione del patrimonio archivistico d'impresa.

Designer negli archivi, tra mediazione e fruizione

Le implicazioni cognitive introdotte dagli strumenti generativi e dai sistemi automatizzati di accesso ai contenuti stanno modificando il modo in cui i designer costruiscono conoscenza e sviluppano il pensiero progettuale fruendo di archivi digitali (Liboni et al., 2026). Le pratiche frammentate di consultazione rapida tendono infatti a privilegiare un accesso immediato alle informazioni rispetto alla costruzione di connessioni contestualizzate (Kornbluh, 2024). Allo stesso tempo, i sistemi di intelligenza artificiale generativa, addestrati su insiemi di esempi preesistenti, possono favorire il ricorso a soluzioni prevedibili, rischiando di orientare il progetto verso una "mediana progettuale" (Carney, 2026). In tale scenario, diventa rilevante interrogarsi su come i designer continuino a sviluppare capacità critiche e interpretative e su quali risorse possano sostenere tali processi.

Da questa prospettiva, un approccio teorico e storico al design può essere inteso, seguendo Bonsiepe (1999), come "uno spazio di elaborazione critica" capace di rendere esplicito ciò che nella pratica rimane implicito. Anche Margolin (1995) evidenzia la necessità di un dialogo tra storia, teoria e pratica per comprendere e orientare il progetto contemporaneo. In questa direzione, la distinzione proposta da Maldonado (1995) tra "pensiero operante" e "pensiero discorrente" consente di interpretare il progetto come un processo nel quale il fare e la riflessione si sostengono reciprocamente.

Interrogarsi sulle conoscenze utili a formare la pratica progettuale significa riflettere anche sugli strumenti che ne veicolano la trasmissione. Tra questi, gli archivi d'impresa possono essere intesi come *ambienti di apprendimento continuo* per il progettista (Baldacci, 2016). Tale interpretazione affonda le proprie radici nelle esperienze dei musei artistico-industriali e musei-laboratorio che, sorti a cavallo del XX secolo, contribuirono alla formazione di tecnici e progettisti attraverso l'osservazione diretta di materiali, modelli e processi produttivi (Bulegato, 2008). Allo stesso modo, oggi gli archivi d'impresa continuano a mantenere e integrare conservazione, ricerca e trasmissione delle competenze industriali (Ciandrini, 2021).

La consultazione archivistica presenta tuttavia ostacoli per chi non ne conosce la struttura e il linguaggio. Gli *Archival User Studies* mostrano come i non specialisti fatichino a orientarsi negli inventari, a comprendere la terminologia archivistica, a formulare obiettivi di ricerca adeguati e a riconoscere le relazioni tra i documenti. La mancanza di mediazione, particolarmente evidente nei contesti digitali, porta spesso a una consultazione basata su singole parole chiave, sistemi di filtri molto complessi e su documenti isolati, ostacolando la comprensione del contesto e della logica della ricerca (Daniels & Yakel, 2013; Duff et al., 2013).

In questo contesto, il designer può lavorare in diversi modi per facilitare l'accesso all'*heritage* culturale e industriale. Da un lato, può contribuire alla progettazione di processi per rendere accessibili le relazioni tra documenti, contesti e classificazioni, come succede nel design dell'esperienza utente a sostegno di modalità di esplorazione aperta del patrimonio culturale (Bosco et al., 2023).

Dall'altro lato, il designer dà forma a strumenti di mediazione tramite i linguaggi del design della comunicazione e supporta processi di orientamento e attribuzione di significato (Lupton, 2004; Trocchianesi & Bollini, 2023). Tra i casi studio rilevanti possiamo citare le diverse modalità di *interrogazione visuale* proposte nell'Atlante Calvino (Density Design Lab, 2026), o il lavoro svolto sul Nokia Design Archive (Aalto University, 2026) per evidenziare le relazioni tra collezioni tematiche e l'influenza del design sui processi produttivi.

Sebbene questi esempi e la letteratura mostrino come il designer sia stato indagato come progettista dell'archivio e mediatore del patrimonio culturale (Caccamo et al., 2025; Quaggiotto, 2025), rimane ancora poco esplorato il suo ruolo da *fruitore dell'archivio* e il modo in cui la ricerca archivistica possa sostenere processi di apprendimento e di sviluppo di *agency* progettuale. Come fruitore dell'archivio, in che modo il progettista può sviluppare competenze di osservazione, contestualizzazione e interpretazione rilevanti per la propria pratica?

Il contributo indaga il potenziale dell'esperienza archivistica, mediata dal design della comunicazione, nello sviluppo del pensiero progettuale.
In una prima fase, sono state analizzate le affinità tra il modello di *archival research expertise* (Yakel & Torres, 2003) e i processi cognitivi propri della ricerca nel design. Da questa analisi è stato elaborato un *framework* metodologico, utilizzato per progettare un workshop articolato in tre fasi e finalizzato a osservare come i progettisti possono sviluppare capacità di ricerca negli archivi.
Il primo workshop pilota esplorativo è stato svolto presso gli Archivi Olivetti, e per l'occasione sono stati progettati degli artefatti *ad hoc* per mediare il rapporto dei fruitori con l'archivio e con gli archivisti.

Dai dati raccolti attraverso questionari pre e post workshop, osservazione sul campo e *focus group* sono emerse tre principali indicazioni: il ruolo della *domanda* come dispositivo ricorsivo di orientamento e modellazione del percorso progettuale; il contributo di *visualizzazioni complementari* per rendere visibili le relazioni e integrabili punti di vista differenti; la necessità di *strumenti interpretativi adattabili* ai processi cognitivi dei fruitori. Tali evidenze delineano possibili direttrici formative dell'archivio come ambiente di apprendimento per le capacità del designer di formulare problemi, costruire connessioni e sviluppare autonomia interpretativa.

Framework: formare alla pratica di ricerca d'archivio
Nell'ampio obiettivo del contributo di indagare il ruolo dell'archivio d'impresa come ambiente di apprendimento per chi progetta, la revisione della letteratura scientifica - esplorativa e senza pretese di esaustività - è confluita in un *framework* metodologico che favorisse e rendesse solida la progettazione di un'esperienza formativa nella fase successiva della ricerca.

Se lo studio della storia del design può sostenere lo sviluppo del pensiero progettuale (Bonsiepe, 1999; Margolin, 1995; Maldonado, 1995) e il design può favorire nuove forme di accesso alla conoscenza documentaria (Lupton, 2004; Bosco et al., 2023; Trocchianesi & Bollini, 2023), diventa rilevante comprendere quali processi cognitivi accomunino la *formazione storica del pensiero progettuale* e la pratica della ricerca archivistica.

Secondo Scodeller (2017), la pratica dello storico del design in archivio consiste nel rintracciare, interpretare e mettere in relazione le fonti per ricostruire processi di produzione e significati impliciti degli artefatti. Tuttavia, Julier (2025), riflettendo sul rapporto tra teoria e pratica del design, sostiene la necessità che i *Design Culture Studies* - intesi come studio delle relazioni tra design, processi produttivi e società - assumano una funzione critica e operativa, rendendo la conoscenza prodotta dalla ricerca utile all'azione progettuale. Anche Rittner (2020) invita a sperimentare modalità di insegnamento della storia del design fondate sull'osservazione e sulla costruzione di connessioni. Entrambi evidenziano l'importanza di rendere espliciti e condivisibili i processi attraverso cui la conoscenza viene costruita.

Per individuare modalità visive e tangibili capaci di supportare l'incontro con il patrimonio storico-archivistico, si è ritenuto necessario comprendere come archivisti e storici descrivano i processi di fruizione, costruzione di connessioni e produzione di conoscenza propri della ricerca d'archivio.
A tal fine, una precedente indagine degli autori, basata su una ricerca qualitativa con archivisti e storici attivi negli archivi d'impresa italiani (Softa & Dibitonto; in stampa), ha consentito di articolare il processo in sei step: comprensione del contesto, identificazione dell'obiettivo, orientamento nell'accesso, ricerca dei materiali, analisi delle fonti e ricerca delle connessioni.

I sei step sono stati posti in relazione e raggruppati secondo l'*archival research expertise model* di Yakel e Torres (2003), che individua tre competenze necessarie alla ricerca in archivio. La comprensione del contesto e l'identificazione dell'obiettivo risultano riconducibili alla *domain knowledge*, relativa alla conoscenza del contesto di produzione dei documenti; l'orientamento e la ricerca dei materiali all'*artifactual literacy*, intesa come capacità di interpretare strumenti descrittivi e tipologie documentarie; l'analisi e la ricerca delle connessioni all'*archival intelligence*, ossia alla comprensione delle logiche e delle relazioni che strutturano l'archivio.

La metodologia adottata per la costruzione del *framework* ha previsto il successivo confronto tra questi step e il *Double Diamond* del British Design Council (2019), con l'obiettivo di tradurre le competenze archivistiche in una struttura più vicina ai processi dei designer.
Da questa integrazione è stato elaborato il *framework della ricerca archivistica per il design* ①, la cui originalità consiste nel mettere in relazione step e competenze della ricerca in archivio, articolandosi in una sequenza di tre fasi formative, ciascuna diretta al raggiungimento di un risultato operativo e osservabile in termini di raccolta dati.

Il *framework* è stato assunto come riferimento teorico e operativo per la progettazione di un workshop esperienziale (Kolb & Kolb, 2006), co-progettato da designer e archivisti. La metodologia è stata resa più solida identificando nel design della comunicazione una disciplina adatta a mediare le operazioni cognitive del processo di apprendimento e della ricerca in archivio. Per ogni fase è stato progettato un artefatto grafico ad *hoc*, identificando specifici principi di ergonomia cognitiva da tradurre in funzioni comunicative (Penati, 2016). Le pratiche dell'*information design* (Meirelles, 2013; Lima, 2011) hanno permesso di contestualizzare le informazioni attraverso temporalità e categorizzazioni.

Al fine di rendere esplorabili le relazioni della struttura dell'archivio, sono stati integrati i principi dell'*archival discovery* e del *sensemaking* (Williams, 2024; Klein et al., 2006). Adottando una prospettiva di *design-as-communication* e *reflection-in-action* (Crilly et al., 2008; Schön, 1983), risulta necessario prevedere un dispositivo per sostenere l'annotazione, il confronto e la revisione progressiva delle interpretazioni.

Caso studio: design di artefatti per la ricerca negli Archivi Olivetti

A partire dal *framework* elaborato, la seconda fase della ricerca ha previsto la progettazione e la sperimentazione di un workshop pilota volto a osservare come pratiche e strumenti mutuati dalla ricerca storico-archivistica possano sostenere lo sviluppo del pensiero progettuale nei designer.

Gli archivi d'impresa si ritengono un ambiente particolarmente adatto a questa sperimentazione, poiché la storia dell'impresa e quella del design condividono molteplici punti di contatto. Essi offrono ai progettisti un contesto privilegiato per esplorare le relazioni tra orientamento strategico, pratiche progettuali, processi produttivi e contesto storico, sociale ed economico (Castronovo, 2011; Robotti, 2012). Al loro interno sono conservati documenti, corrispondenze, fotografie, disegni, progetti e prodotti, generalmente organizzati secondo una struttura che riflette l'articolazione e l'attività dell'impresa, al fine di preservare una struttura che possa favorire la ricostruzione del contesto storico.
Le relazioni tra i materiali conservati permettono di ricostruire le condizioni e le motivazioni che hanno reso possibile un progetto (Scodeller, 2017).
Per tali ragioni, il workshop è stato condotto presso gli Archivi Olivetti, un contesto d'impresa caratterizzato da una costante tensione verso l'innovazione, con significative ricadute sull'organizzazione aziendale, sulla cultura del progetto e sul benessere dei lavoratori (Accornero, 2021; Vinti et al., 2010).

Il workshop ha avuto la durata di un giorno e ha coinvolto sei partecipanti provenienti da differenti ambiti disciplinari nel campo del design - pratica professionale, comunicazione aziendale, graphic design, information design, storytelling e ricerca accademica - con l'obiettivo di osservare modalità affini, ma eterogenee, di interazione con il patrimonio archivistico industriale e con gli archivisti presenti in sala a supporto delle attività. Nei paragrafi successivi vengono illustrate le attività previste e gli artefatti progettati per accompagnare i partecipanti nell'esperienza formativa.



②
Inventario digitale del fondo "Società Olivetti - Documentazione", utilizzato come base per la progettazione degli strumenti del workshop. Rielaborazione degli autori.
Digital inventory of the "Società Olivetti - Documentazione" fonds, used as the basis for designing the workshop tools. Authors' adaptation.

Fase 1. Comprensione del contesto e formulazione della domanda di ricerca
La prima fase del workshop è dedicata alle attività riconducibili alla competenza di *domain knowledge*, considerata essenziale per comprendere il contesto storico dell'archivio. Il risultato atteso della prima fase consisteva nell'elaborazione di una domanda di ricerca pertinente e governabile.
A partire dall'analisi dei contenuti dell'inventario degli Archivi Olivetti ② e al fine di supportare la comprensione del contesto è stata realizzata una *timeline* divisa in cinque fasce temporali e tre macro-aree tematiche ③. L'impiego della *timeline* trova fondamento negli studi sull'*information design* (Meirelles, 2013; Lima, 2011): la combinazione di temporalità e categorizzazione facilita la comprensione stimolando il confronto tra tipologie e prefigurando il contesto di materiali per ognuna di esse.

Fase 2. Orientamento nell'inventario e selezione dei materiali
La seconda fase è dedicata all'*artifactual literacy*, ovverosia alla capacità di orientarsi all'interno degli strumenti dell'archivio.
Il risultato atteso della seconda fase consisteva nella selezione di cinque materiali coerenti con la domanda di ricerca definita nella fase precedente.
Per accompagnare il partecipante dalla formulazione della domanda alla selezione dei materiali, è stata progettata una matrice 3 x 3 per rendere visibile la struttura dell'inventario degli Archivi Olivetti attraverso due parametri: i *livelli valoriali*, corrispondenti alle tre macro-aree definite nella fase precedente, e i *livelli aziendali*, articolati nelle categorie persone, organizzazione e produzione ④.
L'impiego dell'artefatto trova fondamento negli studi sull'*archival discovery* (Williams, 2024) e sul *sensemaking* (Klein et al., 2006), secondo cui la comprensione di sistemi complessi è favorita dalla costruzione progressiva di relazioni tra elementi eterogenei.

Fase 3. Analisi interpretativa delle fonti e risultati della ricerca
La terza fase del workshop è dedicata allo sviluppo della competenza di *archival intelligence* che prevede la capacità di interpretare e individuare connessioni nei materiali selezionati. Il risultato atteso consisteva nella sintesi e argomentazione dei risultati della ricerca rispetto al proprio *domain knowledge* che, nel caso dei partecipanti al workshop, è riscontrabile nell'ampia sfera della progettazione del design.
Per supportare il processo è stata progettata una tabella articolata in tre categorie: descrizione del documento, riferimenti archivistici e note interpretative.
La struttura riprende il processo attraverso cui i professionisti individuano e mettono in relazione gli elementi rilevanti, rendendo confrontabili informazioni eterogenee secondo una prospettiva di *design-as-communication* (Crilly et al., 2008).
L'artefatto traduce inoltre operativamente la *reflection-in-action* di Schön (1983), sostenendo la revisione progressiva delle interpretazioni.

Raccolta e analisi dei dati
Per documentare e valutare l'esperienza sono stati utilizzati diversi strumenti qualitativi distribuiti nel tempo, secondo un approccio applicato all'apprendimento esperienziale nella ricerca di design (Cardano, 2020; Massari et al., 2026).
La raccolta dei dati si è articolata in quattro strumenti. Prima del workshop, un questionario ha rilevato la familiarità dei partecipanti con gli archivi; durante le attività sono state raccolte note di osservazione su comportamenti, difficoltà e strategie, integrate con l'analisi dell'uso degli artefatti.
Al termine dell'esperienza, un *focus group* ha approfondito criticità e percezioni sugli strumenti, orientando il successivo questionario post-workshop volto a rilevare cambiamenti nella percezione dell'esperienza. L'analisi del *focus group* (Onwuegbuzie et al., 2009) ha individuato nella trascrizione temi ricorrenti, organizzati in aspetti positivi, criticità e suggerimenti. La triangolazione con osservazioni, questionari e artefatti ha messo in relazione dichiarazioni, comportamenti ed esiti delle attività, facendo emergere i principali nuclei discussi nel capitolo successivo.

Risultati preliminari e discussione
Per rispondere alla domanda iniziale
- come fruitore dell'archivio, in che modo il progettista può sviluppare competenze di osservazione, contestualizzazione e interpretazione rilevanti per la propria pratica? -
i dati raccolti sono stati triangolati per generare prime evidenze utili a offrire un contributo preliminare nel campo della ricerca archivistica e del design della comunicazione.
Nel loro insieme, i risultati suggeriscono che l'accesso cognitivo all'archivio non possa dipendere dall'uso di un solo artefatto, ma si sviluppi attraverso l'integrazione tra la mediazione degli archivisti, la consultazione dell'archivio digitale, l'esperienza materiale delle fonti e gli artefatti di comunicazione.
Nei paragrafi successivi, i risultati sono presentati attraverso tre funzioni emerse del design della comunicazione nel sostenere la formazione alla pratica progettuale mediante la ricerca in archivio.

Legenda: Innovazione tecnologica | Cultura del progetto | Comunità Olivettiana

1890 1900 1910 1920



Fig. 1

1908

La nascita di un'industria italiana

Alla fine dell'Ottocento l'Italia è ancora poco industrializzata.
Camillo Olivetti (fig. 1), ingegnere con una forte visione tecnica e internazionale, fonda a Ivrea la Ing. C. Olivetti & C., dando vita alla prima fabbrica italiana di macchine per scrivere.

L'azienda cresce rapidamente introducendo nuovi strumenti per il lavoro d'ufficio e aprendosi ai mercati esteri.

Fin dalle origini si distingue per un'organizzazione attenta alla qualità del lavoro e per una visione dell'industria che non separa produzione, competenze e sviluppo umano.

5. Burzio, Domenico - Direttore Tecnico



Fig. 2

1938

Impresa come progetto sociale

Nel secondo dopoguerra **Adriano Olivetti** (fig. 2) guida l'azienda in una fase di forte espansione internazionale.

La fabbrica diventa un sistema complesso, in cui progettazione, architettura e comunicazione contribuiscono a definire un'identità riconoscibile.

Accanto allo sviluppo produttivo si consolida un articolato sistema di servizi per i dipendenti pensati non come beneficio, ma come parte integrante dell'impresa e della vita della comunità.

In questo periodo nascono i primi laboratori di ricerca elettronica.



Fig. 3

1959

Dalla meccanica all'informatica

Dopo la morte di Adriano, l'azienda entra in una fase di trasformazione in un contesto tecnologico in rapida evoluzione. La spinta verso l'elettronica prosegue con minore continuità.

In questo scenario nasce la **Programma 101** (fig. 3), 1965 : macchina innovativa che introduce un nuovo modo di concepire il calcolo e anticipa strumenti destinati a diffondersi nel lavoro quotidiano.

Permane l'attenzione al progetto e una cultura aziendale che valorizza competenze, formazione e qualità del lavoro.



Fig. 4

1978

Trasformazione internazionale

Alla fine degli anni Settanta, con **Carlo De Benedetti** (fig. 4), l'azienda entra in una nuova fase segnata dalla competizione globale.

Olivetti investe nello sviluppo di computer personali e sistemi per le imprese, rafforzando la propria presenza internazionale anche attraverso collaborazioni e partnership.

In questo scenario, l'identità costruita nei decenni precedenti, fatta di progetto, qualità e attenzione al contesto, rimane un elemento distintivo, pur adattandosi a modelli industriali più complessi.

Fig. 5

1990–year

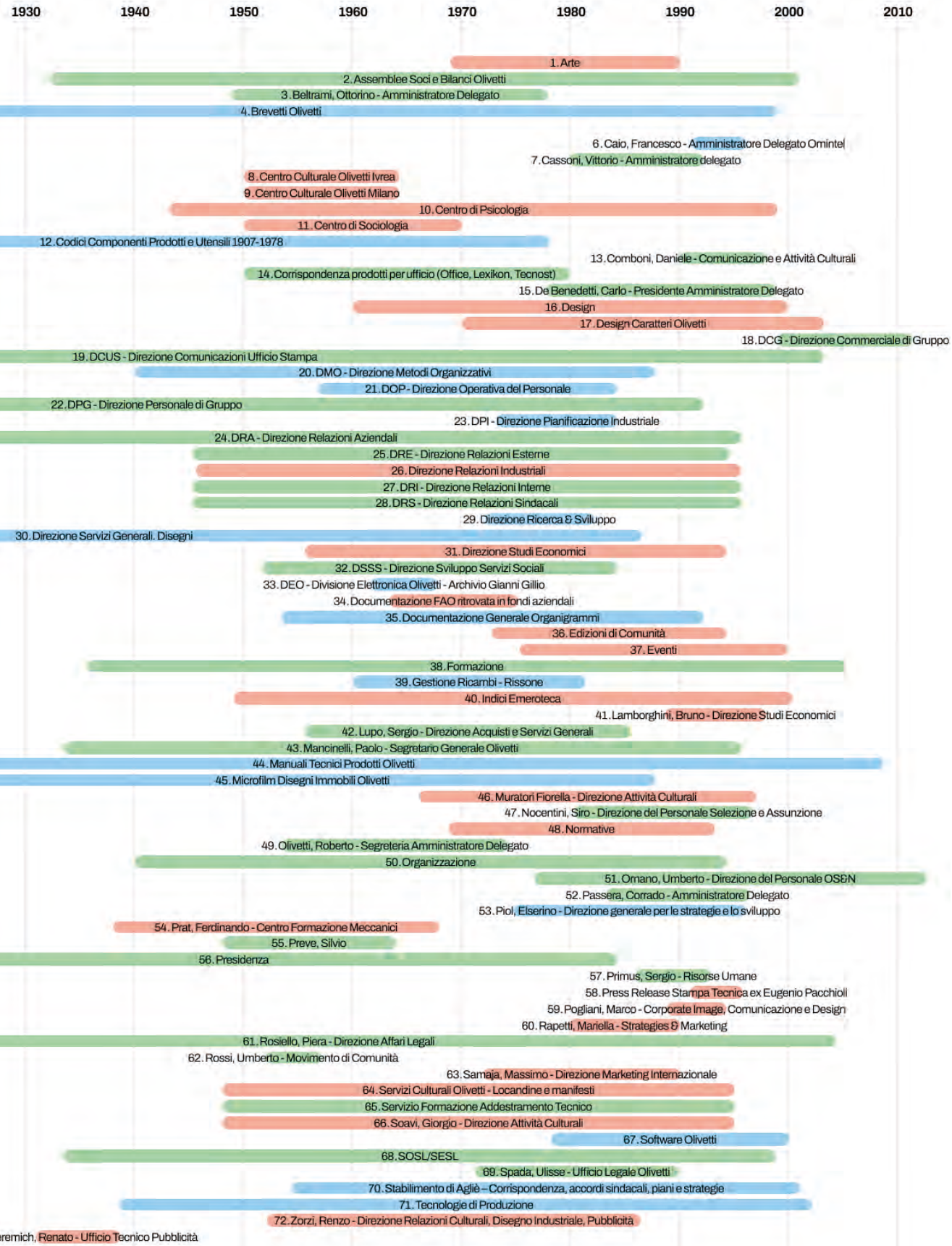
Omnitel e Telecom Italia

Negli anni Novanta il settore informatico attraversa trasformazioni profonde e si integra con le telecomunicazioni.
Olivetti orienta le proprie attività verso i servizi e le reti, contribuendo alla nascita di Omnitel.

Nel 1999 Olivetti promuove un'Offerta Pubblica di Acquisto su Telecom Italia, una delle operazioni più rilevanti nella storia industriale italiana.

73. Zvete

③
Timeline semantica dell'inventario progettata per supportare la comprensione del contesto archivistico e la formulazione delle domande di ricerca. Autori.
Semantic timeline of the inventory, designed to support understanding of the archival context and the formulation of research questions. Authors.


1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000
2010
1. Arte
2. Assemblee Soci e Bilanci Olivetti
3. Beltrami, Ottorino - Amministratore Delegato
4. Brevetti Olivetti
6. Caio, Francesco - Amministratore Delegato Omintel
7. Cassoni, Vittorio - Amministratore delegato
8. Centro Culturale Olivetti Ivrea
9. Centro Culturale Olivetti Milano
10. Centro di Psicologia
11. Centro di Sociologia
12. Codici Componenti Prodotti e Utensili 1907-1978
13. Comboni, Daniele - Comunicazione e Attività Culturali
14. Corrispondenza prodotti per ufficio (Office, Lexikon, Tecnost)
15. De Benedetti, Carlo - Presidente Amministratore Delegato
16. Design
17. Design Caratteri Olivetti
18. DCG - Direzione Commerciale di Gruppo
19. DCUS - Direzione Comunicazioni Ufficio Stampa
20. DMO - Direzione Metodi Organizzativi
21. DOP - Direzione Operativa del Personale
22. DPG - Direzione Personale di Gruppo
23. DPI - Direzione Pianificazione Industriale
24. DRA - Direzione Relazioni Aziendali
25. DRE - Direzione Relazioni Esterne
26. Direzione Relazioni Industriali
27. DRI - Direzione Relazioni Interne
28. DRS - Direzione Relazioni Sindacali
29. Direzione Ricerca & Sviluppo
30. Direzione Servizi Generali. Disegni
31. Direzione Studi Economici
32. DSSS - Direzione Sviluppo Servizi Sociali
33. DEO - Divisione Elettronica Olivetti - Archivio Gianni Gillio
34. Documentazione FAO ritrovata in fondi aziendali
35. Documentazione Generale Organigrammi
36. Edizioni di Comunità
37. Eventi
38. Formazione
39. Gestione Ricambi - Rissone
40. Indici Emeroteca
41. Lamborghini, Bruno - Direzione Studi Economici
42. Lupo, Sergio - Direzione Acquisti e Servizi Generali
43. Mancinelli, Paolo - Segretario Generale Olivetti
44. Manuali Tecnici Prodotti Olivetti
45. Microfilm Disegni Immobili Olivetti
46. Muratori Fiorella - Direzione Attività Culturali
47. Nocentini, Siro - Direzione del Personale Selezione e Assunzione
48. Normative
49. Olivetti, Roberto - Segreteria Amministratore Delegato
50. Organizzazione
51. Omano, Umberto - Direzione del Personale OSEN
52. Passera, Corrado - Amministratore Delegato
53. Piol, Elserino - Direzione generale per le strategie e lo sviluppo
54. Prat, Ferdinando - Centro Formazione Meccanici
55. Preve, Silvio
56. Presidenza
57. Primus, Sergio - Risorse Umane
58. Press Release Stampa Tecnica ex Eugenio Pacchioli
59. Pogliani, Marco - Corporate Image, Comunicazione e Design
60. Rapetti, Mariella - Strategies & Marketing
61. Rosiello, Piera - Direzione Affari Legali
62. Rossi, Umberto - Movimento di Comunità
63. Samaja, Massimo - Direzione Marketing Internazionale
64. Servizi Culturali Olivetti - Locandine e manifesti
65. Servizio Formazione Addestramento Tecnico
66. Soavi, Giorgio - Direzione Attività Culturali
67. Software Olivetti
68. SOSL/SESL
69. Spada, Ulisse - Ufficio Legale Olivetti
70. Stabilimento di Agliè – Corrispondenza, accordi sindacali, piani e strategie
71. Tecnologie di Produzione
72. Zorzi, Renzo - Direzione Relazioni Culturali, Disegno Industriale, Pubblicità
eremich, Renato - Ufficio Tecnico Pubblicità

Orientare la ricerca:
la domanda come dispositivo ricorsivo
Il primo risultato riguarda il ruolo della domanda nell'orientare la consultazione dell'inventario digitale. L'analisi ha considerato le riformulazioni iterative dei partecipanti, il confronto con l'inventario e la mediazione degli archivisti.

Dalle osservazioni sul campo, la domanda ha accompagnato il processo di ricerca in più fasi del previsto: inizialmente ha consentito di individuare un interesse generale con cui avviare l'esplorazione della struttura archivistica, per poi essere progressivamente circoscritta durante la selezione dei materiali e l'analisi delle fonti.

Nel *focus group* e nei questionari, i partecipanti hanno indicato la formulazione della domanda come uno dei passaggi più complessi e stimolanti. Gli archivisti li hanno supportati attraverso il suggerimento di parole chiave in linea con gli interessi percepiti, svolgendo una mediazione dal linguaggio contemporaneo al linguaggio dell'archivio e suggerendo di procedere con la consultazione dell'inventario digitale ⑤.

174

Sul piano del design della comunicazione, il risultato suggerisce di riconsiderare il ruolo della domanda di ricerca nell'articolazione delle fasi e nella progettazione degli artefatti.
In una prospettiva di *mediazione relazionale* (Maturo & Calabi, 2023), la domanda non dovrebbe essere circoscritta alla fase iniziale, ma accompagnare l'intero percorso come riferimento visivo costante, da riformulare progressivamente.

Lo spunto formativo per il pensiero progettuale riguarda la capacità del designer di riformulare il problema durante l'azione, coerentemente con il valore attribuito al *questioning* nella definizione autonoma dei problemi progettuali (Lim et al., 2024).

Rendere visibili le relazioni:
visualizzazioni complementari
Il secondo risultato riguarda il contributo delle visualizzazioni a supporto della ricerca di relazioni. L'analisi si è concentrata sull'uso combinato della *timeline* e della matrice nelle prime due fasi, con un focus sull'accesso digitale ai documenti.

Dall'analisi delle modalità d'uso degli artefatti, la timeline e la matrice hanno sostenuto momenti complementari del processo di ricerca: la prima, usata soprattutto durante il racconto dell'archivista, ha consentito di collocare temporalmente e tematicamente gli interessi iniziali; la seconda li ha messi in relazione con la struttura logica dell'impresa e dell'inventario, favorendo una progressiva circoscrizione del campo di ricerca ⑥.

Nel *focus group*, gli archivisti hanno osservato che i tre *livelli valoriali* non restituivano sempre la varietà delle richieste e hanno proposto di ampliarli, riducendo il peso delle scelte interpretative. I partecipanti hanno invece segnalato la difficoltà di valutare serie di consistenza differente, suggerendo di progettare una terza visualizzazione sulla quantità dei materiali disponibili per ogni serie.

Il risultato suggerisce che il design della comunicazione può quindi affiancare all'inventario differenti prospettive di lettura, rendendo visibili relazioni e percorsi di esplorazione (Trocchianesi & Zanella, 2021). La molteplicità degli artefatti può consentire di esplicitare e confrontare punti di vista diversi, compensando la parzialità propria di ogni singola rappresentazione (Boyd Davis, 2012).

Lo spunto formativo riguarda lo sviluppo delle capacità di contestualizzazione, confronto e costruzione di connessioni del designer, attraverso l'osservazione del patrimonio da prospettive differenti.

Sostenere l'interpretazione:
materialità e adattabilità degli strumenti
Il terzo risultato riguarda l'interpretazione delle fonti. L'analisi si è concentrata sulla terza fase del workshop, considerando l'accesso materiale ai documenti fisici dell'archivio e l'uso della tabella per le annotazioni.

L'incontro con la materialità dei documenti e con l'organizzazione dei faldoni ha introdotto un ulteriore livello di comprensione, rendendo più evidente l'ordinamento delle fonti nell'inventario digitale ⑦. Pur partendo da interessi differenti, tutti i partecipanti hanno individuato documenti significativi per la propria pratica: dalle circolari sulla diffusione della musica nei reparti produttivi alle indicazioni ergonomiche rivolte agli industrial designer, fino alle riflessioni di Renato Zveteremich sull'«intelligenza pubblicitaria».

Sul piano del design della comunicazione, il risultato suggerisce di considerare la differenza tra gli strumenti destinati all'orientamento, che possono offrire coordinate relativamente condivise, e quelli chiamati a sostenere strategie più cognitive e personali.
In questo contesto il design dovrebbe assumere una funzione abilitante: rendere espliciti i passaggi lasciando al fruitore la possibilità di adattare gli strumenti per riattivare le fonti nella propria pratica progettuale (Trocchianesi & Zanella, 2021).





⑤
Supporto dell'archivista durante la formulazione della domanda nel workshop. Autori.
Archivist support during the formulation of the research question in the workshop. Authors.

⑥
Uso congiunto di timeline e matrice 3 x 3 durante il workshop. Autori
Combined use of the timeline and the 3 × 3 matrix during the workshop. Authors.

Lo spunto formativo riguarda lo sviluppo dell'autonomia interpretativa e della capacità di attribuire significato alle fonti attraverso la *domain knowledge* maturata nella pratica del design.

Conclusioni

Il contributo ha proposto una sperimentazione volta a ridurre la distanza tra i linguaggi e i metodi della ricerca storica e della pratica professionale del design, riconoscendo l'archivio d'impresa come possibile ambiente di formazione continua del pensiero progettuale. Pur nei limiti della ricerca - condotta in un solo archivio, e con pochi partecipanti - archivisti e partecipanti hanno riconosciuto nel workshop un modello utile a successive sperimentazioni. Il *framework* è pensato per essere testato in differenti archivi d'impresa, mentre gli artefatti, progettati in relazione ai contenuti e alla struttura dell'archivio, richiedono un adattamento contestuale; sarà quindi da verificare la replicabilità delle metodologie che ne guidano la progettazione.

L'analisi del workshop ne ha evidenziato una triplice funzione: *dispositivo di apprendimento esperienziale, campo di osservazione e terreno di pratica per il designer mediatore.*

Come *dispositivo di apprendimento*, ha mostrato l'utilità di esplicitare e scandire i passaggi della ricerca archivistica, rendendoli più accessibili e riducendone il carico cognitivo e informativo; futuri sviluppi dovranno approfondire il ruolo della domanda come riferimento visuale nel percorso.

Come *campo di osservazione*, ha evidenziato nei designer una propensione all'approfondimento e alla lettura dei materiali attraverso una lente orientata al progetto ⑧, ⑨, ⑩; il futuro coinvolgimento di storici e archivisti potrà consentire di confrontare continuità e differenze nei rispettivi processi di costruzione della conoscenza per approfondire l'adattabilità degli artefatti grafici.

Come *terreno di pratica*, il workshop ha permesso al designer mediatore di osservare le strategie con cui gli archivisti orientano la ricerca senza determinare gli esiti. Tale apprendimento potrà tradursi sia nell'affinamento degli artefatti di mediazione sia in strumenti digitali capaci di rendere più autonome le prime fasi del percorso, riducendo un supporto archivistico difficilmente sostenibile per ogni nuovo utente. La collaborazione tra storia del design, archivistica e design mostra così un potenziale di *reciproca attivazione*: l'archivistica offre pratiche di orientamento e mediazione; la storia del design può rendere operative le conoscenze ricostruite; il design della comunicazione può tradurle in esperienze accessibili, sviluppando al contempo competenze critiche utili alla pratica progettuale.





⑦
Materiali selezionati dai partecipanti per la fase tre. Autori.
Materials selected by participants for Phase 3. Authors.

pagina 6

Marcello Nizzoli designer



Nelle edizioni di Comunità è uscito un volume su Marcello Nizzoli, di Germano Celant, dedicato all'opera del grande designer (nella foto la copertina). Pubblichiamo la prima parte della prefazione, scritta dal critico Gillo Dorfles.

Che un filo conduttore leghi ancor oggi le realizzazioni dell'antica artigianato, dell'arte applicata, con le più recenti espressioni del disegno industriale e dell'architettura (industrializzata, non deve far specie, anche se, da molti, la frattura tra il mondo tecnologico d'oggi e il mondo paleotecnico di ieri è considerata netta e irrimediabile. Ebbene: a precisare questa continuità nel senso migliore della parola basterebbe l'opera di quello che possiamo a buon diritto considerare il vero pioniere del design italiano: Marcello Nizzoli.

Poche personalità, nella nostra epoca, hanno dimostrato attraverso tutta la loro opera e la loro vita, quanto Nizzoli, come una vis formativa autentica e nativa sia indispensabile per qualsivoglia operazione creativa: oggi come sempre. Le apparecchiature della scienza e della tecnica, da un lato, le scaltrezze del talento e del mestiere, dall'altro e — se vogliamo — gli artifici della moda e dello stile, da un terzo — potranno poi concorrere a rendere più omogeneo e più efficace un determinato lavoro; ma quello che è indispensabile per la realizzazione di un'opera che sia davvero innovatrice e non semplicemente rifacitrice di moduli esausti, è la volontà formativa di cui solo pochissimi individui sono — in ogni epoca — forniti.

È troppo facile, oggi, ricordare e celebrare Nizzoli soltanto come il creatore della Lexikon Olivetti e della Mirella Necchi. Ed è anche troppo facile accrescere il suo alone di gloria rammentando una per una le ininterrotte serie delle sue « trovate »: dai manifesti per il Bitter e il Campari del '26, al Palazzo di via Clerici del '54; dai molti allestimenti di mostre e di fiere, sino alla lunga serie di copertine per « L'architettura ». O — al contrario — è altrettanto facile screditare e limitare la sua importanza tacciando il suo design di derivazione artigianale, di insufficiente rigore scientifico. Tutte tre queste posizioni sono fondamentalmente errate: la prima perché, se la Lexikon e la Mirella costituiscono i due capolavori indiscussi della sua progettazione, sarebbe ingiusto non riconoscergli il merito d'aver intravisto, già a partire dal 1930 (l'anno della Lettera), quella che sarebbe stata la futura linea dominante in molte delle successive produzioni di macchine per scrivere e calcolatrici; o di aver saputo — già anziano, e in una fase così delicata della nostra industria — rilanciare un tipo di oggetto, del tutto diverso stilisticamente dai precedenti, come la tanto discussa Diaspron *('59).*

Sarebbe altrettanto ingiusto, d'altra parte, voler accusare Nizzoli di eccessivi legami con l'era artigianale (dalla quale — sia ben chiaro — egli proviene, con tutto il bagaglio positivo e negativo che ciò comporta) e non rendersi conto di quanti tesori di genialità siano stati profusi nella sua ideazione di elementi così diversi come le vetrine, i manifesti, i cartelloni, e persino alcuni « oggetti artistici » (oggi li definiremmo multipli) come il famoso tagliacarte in melamina del 1960 o il Totem Olivetti dal '62 (che non hanno nulla da invidiare a certe espressioni plastiche realizzate dalle « arti pure »!).

Sarebbe finalmente ancora più assurdo ed ingiusto accusare Nizzoli di insufficiente rigorosità scientifica quando si ponga mente alle accuratissime e spesso meticolose analisi da lui compiute nel rilievo di alcuni elementi ergonomici (ante litteram) per l'ideazione e la realizzazione delle sue macchine, soprattutto per le già citate Lexikon *e* Mirella.

Non mi è possibile entrare qui nei dettagli di questi singoli prodotti, ma vorrei almeno ricordare alcune delle tappe fondamentali del suo operare, come quel Salone delle medaglie d'oro, ideato assieme a Persico nel 1934, che ancor oggi costituisce uno degli esempi più significativi nella storia delle grandi mostre celebrative, o come il negozio Parker (pure del '34 e pure in collaborazione con Persico) che fu, in quell'epoca, uno degli esemplari più perfetti di integrazione spaziale tra strada e ambiente interno. E, ancora, vorrei ricordare — giacché è un dato certo ormai « storico » per il design italiano — l'incontro di Nizzoli con Adriano Olivetti attorno al 1938 che doveva segnare l'inizio di quello « stile Olivetti » destinato poi a costituire una difficilmente imitabile corporate image per la grande azienda di Ivrea. Né si dimentichi, poi, che una macchina per scrivere come la Lexikon *costituì intorno al 1948 uno dei primi esempi d'un oggetto a carrozzeria in cui la linea filante fosse concepita non come mero involucro cosmetico ma come risultante d'una attenta corrispondenza con la struttura interna del meccanismo incluso. Le altre macchine Olivetti derivate da questa (dalla* Studio 44 *all'*Elettrosumma *del '55) dovevano in buona parte ricalcarne le costanti stilistiche e dovevano preparare, come è noto, la base di quel successo della « linea italiana » che permise negli anni cinquanta l'affermazione del nostro design all'estero.*

Merita, a questo punto, spendere almeno due parole sul curioso episodio della Diaspron *— questo sostituto della precedente* Lexikon *che, nel 1959, venne commissionato a Nizzoli e che, in certo senso, doveva « costargli » la mancata assegnazione del « Compasso d'oro ». L'episodio è significativo perché denota da un lato il pericolo d'ogni styling e di ogni redesign compiuti senza una autentica esigenza tecnica; ma d'altro lato dimostra anche la indilazionabile esigenza di « novità formale » che spesso obbliga il designer ad andare contro corrente. Quando Nizzoli adottò il disegno della* Diaspron, *questo tipo di progettazione geometrizzante, spigolosa, a elementi « cristallini », era ancora lontana dal « gusto » corrente; era comprensibile quindi la reazione avversa che doveva suscitare sul mercato e presso la critica la presenza d'un oggetto del tutto alieno alla moda dominante. Ebbene: non è difficile porre a raffronto — oggi a distanza d'un decennio — la linea* Diaspron *con quella di molte delle successive macchine Olivetti che pure ebbero a riscuotere un generale plauso, e, quello che più conta a raffronto con altri tipi di oggetti a carrozzeria come, ad esempio, il distributore di benzina del '60 dello stesso Nizzoli, o come numerose carrozzerie di automobili la cui linea sagomata e rettangolistica inizialmente osteggiata doveva tuttavia costituire una assoluta novità nel settore automobilistico.*

Educazione

Strumenti tecnici per la nuova scuola

Nel 1968 sono usciti, a cura della Olivetti, sei volumi dedicati a problemi didattici: essi sono raccolti oggi in un cofanetto e rappresentano un primo ed organico contributo che la nostra Società intende offrire alla scuola in un momento di così intensa trasformazione. Come nel campo della produzione, così in quello dell'istruzione occorre fare i conti con il rapidissimo evolversi delle tecnologie: un troppo largo divario tra esse e la scuola comporterebbe uno sfalsamento pericoloso per l'intero assetto di un Paese. Per questo, mentre nel bilancio degli Stati sempre più importante diventa la parte riservata alla istruzione pubblica, anche il mondo della produzione è chiamato a dare il suo contributo di esperienza e di informazione.

In questi ultimi anni la Società Olivetti ha intrapreso, in diversi settori della scuola italiana, e soprattutto in quello cruciale della scuola dell'obbligo, una sperimentazione avanzata, collegandosi concretamente al mondo della scuola e ai gruppi che in esso agiscono con iniziative e con aperture verso più moderne forme di comunicazione e di organizzazione, nel settore che oggi viene definito della « tecnologia dell'istruzione ».

L'inizio di un discorso pedagogico sulla tecnologia dell'istruzione deve porsi già nei primissimi anni di scuola ed è indispensabile che lin dalla prima età scolastica i ragazzi possano instaurare un rapporto critico con gli strumenti tecnici, in particolare con quelli dell'informazione e della comunicazione, che sono al centro della ricerca scientifica contemporanea.

Per questo ci si è rivolti con particolare attenzione alla scuola dell'obbligo, sollecitando la sperimentazione didattica in direzione di una formazione scientifica nuova, non schematica, e contemporaneamente offrendo agli allievi l'occasione di usare, su problemi concreti e sentiti dalla scuola, le macchine per scrivere, per archiviare, per calcolare, per duplicare, fino al calcolatore elettronico.

I titoli dei libri riuniti nella collana « Olivetti didattica », parlano da sé.

Un nuovo laboratorio per la scuola dell'obbligo e *Il laboratorio dell'informazione* riguardano una larga sperimentazione condotta per studiare l'inserimento di un sistema elementare di macchine nella scuola media, a fini didattici, e con funzioni interdisciplinari.

Insiemi e numeri e *Alla scoperta della logica* (in due volumi) riportano la sperimentazione compiuta a livello della scuola elementare, intorno alla matematica moderna (insiemistica, ecc.) e all'uso, in essa, delle macchine da calcolo.

I ragazzi e il calcolatore riporta i risultati di un anno di lavoro che un gruppo di allievi di scuola media ha compiuto con il Programma 101.

Questi libri non hanno la pretesa di dar fondo ai problemi, ma solo quella di riportare in modo diretto, quasi narrativo, le esperienze di insegnanti e di ragazzi. Per evitare una trattazione saggistica – che avrebbe rischiato di diventare astratta – si è preferito dare infatti in questi volumi la diretta opinione degli interessati, riservando larga parte del testo ad una antologia di interventi e di giudizi di ragazzi, insegnanti, capi d'istituto, docenti universitari.

Questa iniziativa – realizzata dall'ufficio per la tecnologia dell'educazione della Direzione Marketing in collaborazione con il Servizio Scuole Italia e con la Direzione Pubblicità e Stampa – ha riscosso un notevole successo, specie nel mondo della scuola.

Alcuni volumi sono stati adottati in corsi di aggiornamento ministeriali; di due di essi si è già curata una ristampa.



Pubblicazioni culturali della Olivetti Argentina

Nella scuola numero 38 di Merlo, in provincia di Buenos Aires, intitolata a Camillo e Adriano Olivetti, la nostra consociata Olivetti Argentina S.A. organizza periodicamente incontri e conferenze di vario contenuto culturale. Il testo degli interventi è poi pubblicato in opuscoli (nella foto, la copertina di uno di essi) che formano le « Ediciones Culturales Olivetti ». I titoli finora apparsi nella collana sono i seguenti: Jorge Luis Borges « La literatura fantástica »; Ernesto Sábato « Qué es el existencialismo »; Córdova Iturburu « El Movimiento Martinfierrista »; Abelario Aria « El Mundo des los Etruscos ». Le conferenze sono state tenute nel 1967 e nel 1968.



È uscito l'annuario 1968/69 « Pubblicità in Italia », Editrice L'Ufficio Moderno. Ne fanno parte molte realizzazioni pubblicitarie Olivetti (cartelli, annunci, depliants, pubblicazioni, calendari, allestimenti di mostre).

Premi a Franco Bassi

Durante la seconda rassegna dell'Art Directors Club di Milano, tenutasi al Palazzo reale il 23 gennaio, sono stati consegnati i premi per le migliori realizzazioni pubblicitarie.

A Franco Bassi, grafico del nostro Ufficio tecnico Pubblicità, sono stati assegnati due premi: quello istituito dalla Mondadori destinato a « serie di avvisi su periodici, per beni strumentali o per un servizio » e quello del quotidiano « Il Giorno » per la serie di avvisi sulla elettronica comparsi sui quotidiani.

Design e immagine dell'azienda

« Design coordination and corporate image » (« coordinazione del design e immagine dell'azienda ») è il titolo di uno studio di F. H. K. Henrion e Alan Parkin edito da « Studio Vista London » e « Reinhold Publishing Corporation New York ». L'attività di cui i due studiosi si occupano — è detto nella presentazione del libro — non solo crea lo « stile » di una impresa, ma ha implicazioni ancora più lontane e profonde. Coordinazione del design è la pianificazione concordata e collegata di tutte quelle attività dell'azienda che possono essere « viste », dagli edifici alle insegne, agli imballi. Si tratta quindi di un'attività che può essere intrapresa solo dal management di una società, come politica a vasto raggio.

Tra i 27 casi di successo di coordinazione del design citati, il più ampio spazio è dedicato alla Olivetti — 16 pagine di testo e fotografie (qui sotto la riproduzione delle due di apertura) — « uno dei migliori esempi di società in cui il design costituisca un elemento essenziale della politica del management ».

« Dai suoi modesti inizi nel 1908, la Olivetti sviluppò una serie distinta di macchine per scrivere, con la collaborazione, per il design della carrozzeria, di Xante Schawinsky, Marcello Nizzoli e degli architetti Figini e Pollini, sin dagli anni '30. La serie " Summa " delle macchine da calcolo ebbe inizio nel 1940. Dopo la guerra, le carrozzerie della macchina per scrivere e della calcolatrice di Nizzoli crearono una nuova èra nel design dei prodotti, il cosiddetto " sculptural look " (aspetto scultoreo). La " Lexikon 80 " e la " Divisumma " del 1948, la " Lettera 22 " del 1950, e la " Graphica " del 1957 hanno avuto una particolare influenza. Oltre alle macchine utensili e alle telescriventi, la Olivetti costruisce oggi calcolatori, con Ettore Sottsass impegnato nel mantenimento dell'alto livello del design ».



⑨

Documento individuato durante il workshop.
Estratto da «Notizie Olivetti» n.71, aprile 1961:
"Marcello Nizzoli, designer". Per gentile concessione
dell'Associazione Archivio Storico olivetti.

⑨

Document identified during the workshop.
Excerpt from "Notizie Olivetti" no. 71, April 1961:
"Marcello Nizzoli, designer." Courtesy of the
Associazione Archivio Storico Olivetti.

DESIGN FOR ARCHIVAL RESEARCH
TOOLS FOR THE CONTINUING EDUCATION OF DESIGNERS IN CORPORATE ARCHIVES

Digital Cultural Heritage; Corporate Archives; Archival User Studies; Design Culture; Visual Design;

Abstract
This contribution explores the potential of corporate archives as a resource for designer education, recognising themas a context for reconstructing the relationships between design culture, production processes, and historical contexts. It examines the potential of the archival experience, as mediated by communication design, as a tool for the continuing development of design thinking. A methodological *framework* was developed by relating the model of *archival research expertise* to the cognitive processes involved in design research. This framework was tested through the exploratory pilot workshop *Design for Archival Research*, which took place at the Olivetti Archives in Ivrea. This workshop guided participants through the process of formulating a research question and selecting and interpreting sources using specific graphic mediation artefacts. Pre- and post-workshop questionnaires, field observation and a focus group were used to collect qualitative evidence of the experience.
Preliminary results highlight three main functions of communication design: guiding cognitive access by facilitating the recursive reformulation of the *research question*; mediating digital access by providing *complementary visualisations* that reveal relationships within the archival structure; and supporting physical engagement with sources through *adaptable interpretive tools*. Each function provides educational insights into developing the ability to redefine problems, build connections and foster interpretive autonomy. The research suggests the potential for *reciprocal activation* between the methodologies of design history, archival research and design practice, leading to shared strategies for education and the valorisation of corporate archival heritage.

Designers in archives, between mediation and use
The cognitive implications of generative tools and automated content access systems are transforming how designers construct knowledge and develop design thinking through the use of digital archives (Liboni et al., 2026). However, the tendency towards fragmented practices of rapid consultation prioritises immediate access to information over the construction of contextualised connections (Kornbluh, 2024).
At the same time, generative artificial intelligence systems trained on pre-existing examples may encourage the use of predictable solutions, potentially steering design towards a "design median" (Carney, 2026).
In this scenario, it is important to consider how designers can continue to develop their critical and interpretive skills and which resources could support these processes.

From this perspective, a theoretical and historical approach to design can be understood, following Bonsiepe (1999), as “a space for critical reflection”, capable of making explicit what remains implicit in practice. Margolin (1995) also emphasises the importance of dialogue among history, theory, and practice in understanding and guiding contemporary design. Along these lines, Maldonado's (1995) distinction between “operative thinking” and “discursive thinking” enables us to interpret design as a process in which action and reflection support each other.

Considering what knowledge is useful for shaping design practice also involves reflecting on the tools through which that knowledge is conveyed. Among these tools, corporate archives can be viewed as environments in which designers can *continuously learn* (Baldacci, 2016). This concept is rooted in the history of Art and Industrial Museums and laboratory museums, which emerged at the turn of the 20th century and contributed to the training of technicians and designers by enabling them to observe materials, models, and production processes directly (Bulegato, 2008). Similarly, corporate archives today continue to uphold and integrate the preservation, research and transmission of industrial expertise (Ciandrini, 2021).

For those unfamiliar with their structure and terminology, consulting archives can present challenges. *Archival user studies* show that non-specialists struggle to navigate inventories, understand archival terminology, formulate appropriate research objectives, and recognise relationships between documents.
A lack of mediation, particularly in digital contexts, often leads to consultation based on individual keywords, highly complex filtering systems, and isolated documents, hindering an understanding of the context and logic of the research process. (Daniels & Yakel, 2013; Duff et al., 2013).

In this context, designers can facilitate access to cultural and industrial heritage in various ways. For example, they can contribute to the design of processes that make the relationships between documents, contexts, and classifications accessible, as in user experience design, which supports the open exploration of cultural heritage (Bosco et al., 2023). Alternatively, they can shape mediation tools through the languages of communication design to support orientation and meaning-making processes (Lupton, 2004; Trocchianesi et al., 2023). Notable case studies include the various forms of *visual querying* proposed in the Calvino Atlas (Density Design Lab, 2026) and the work carried out on the Nokia Design Archive (Aalto University, 2026), which highlights the relationships between thematic collections and the influence of design on production processes.

> Although these examples and the literature demonstrate how designers have been investigated as visual interpreters of the archive and mediators of cultural heritage (Caccamo et al., 2025; Quaggiotto, 2025), their role as a *archive users* and the ways in which archival research can support learning processes and the development of design *agency* remain largely unexplored. How can designers develop observation, contextualisation, and interpretation skills relevant to their own practice as archive users?

This paper explores the potential of archival experience as mediated by communication design in developing design thinking. In the first stage, the similarities between the model of *archival research expertise* (Yakel & Torres, 2003) and cognitive processes specific to design research were analysed. Based on this analysis, a methodological framework was developed and used to design a three-phase workshop to observe how designers could develop archival research skills. The first exploratory pilot workshop was held at the Olivetti Archives, for which *ad hoc* artefacts were designed to mediate users' relationship with the archive and the archivists.

Three key findings emerged from the data collected via pre- and post-workshop questionnaires, field observation, and a focus group. Firstly, the *research question* was identified as a recursive device for guiding and shaping the design process. Secondly, *complementary visualisations* were found to be effective in making relationships visible and enabling the integration of different perspectives. Finally, the need for *interpretive tools* that can be adapted to users' cognitive processes was highlighted.

Together, these findings outline potential educational directions for the archive as a learning environment, aimed at developing designers' ability to formulate problems, build connections, and develop interpretive autonomy.

Framework: Developing skills for archival research

The broader aim of this paper is to investigate the role of the corporate archive as a learning environment for designers. The exploratory review of the scientific literature, without aiming to be exhaustive, informed the development of a methodological *framework* intended to support and strengthen the design of an educational experience in the subsequent phase of the research.

If the study of design history can support the development of design thinking (Bonsiepe, 1999; Margolin, 1995; Maldonado, 1995), and design can foster new forms of access to documentary knowledge (Lupton, 2004; Bosco et al., 2023; Trocchianesi & Bollini, 2023), it becomes relevant to investigate the cognitive processes shared by the *development of design thinking through historical knowledge* and the practice of archival research.

According to Scodeller (2017), the practice of the design historian in the archive consists of tracing, interpreting, and relating sources in order to reconstruct production processes and the implicit meanings of artefacts. However, Julier (2025), reflecting on the relationship between design theory and practice, argues that *Design Culture Studies* - understood as the study of the relationships between design, production processes, and society - should take on a critical and operational function, making the knowledge produced through research useful for design practice. Rittner (2020) likewise calls for experimenting with approaches to teaching design history based on observation and the construction of connections. Both authors highlight the importance of making explicit and shareable the processes through which knowledge is constructed.

To identify visual and tangible approaches capable of supporting engagement with historical and archival heritage, it was considered necessary to understand how archivists and historians describe the processes of use, connection-making, and knowledge production involved in archival research. To this end, a previous study by the authors, based on qualitative research with archivists and historians working in Italian corporate archives (Softa & Dibitonto forthcoming), identified six stages in the research process: understanding the context, identifying the research objective, navigating the archive, searching for materials, analysing sources, and identifying connections.

The six stages were related to and grouped according to Yakel and Torres's (2003) *archival research expertise model*, which identifies three competencies required for archival research. Understanding the context and identifying the research objective were associated with *domain knowledge*, referring to knowledge of the context in which documents were produced; navigation and the search for materials with *artifactual literacy*, understood as the ability to interpret descriptive tools and document types; and source analysis and the identification of connections with *archival intelligence*, namely the understanding of the logic and relationships that structure the archive. The methodology adopted to develop the *framework* involved subsequently comparing these stages with the British Design Council's (2019) *Double Diamond*, with the aim of translating archival research competencies into a structure more closely aligned with designers' processes. This integration led to the development of the *framework for archival research in design* ①, whose original contribution lies in relating the stages and competencies of archival research within a sequence of three educational phases, each aimed at achieving an operational and observable outcome that could be documented through data collection.

The *framework* was adopted as both a theoretical and operational reference for the design of an experiential workshop (Kolb & Kolb, 2006), co-designed by designers and archivists. The methodology was further strengthened by identifying communication design as a discipline well suited to mediating the cognitive processes involved in learning and archival research. For each phase, an *ad hoc* graphic artefact was designed by identifying specific principles of cognitive ergonomics to be translated into communicative functions (Penati, 2016). *Information design* practices (Meirelles, 2013; Lima, 2011) made it possible to contextualise information through temporal and categorical structures. To make the relationships embedded in the archival structure explorable, principles of *archival discovery* and *sensemaking* were integrated (Williams, 2024; Klein et al., 2006). From a *design-as-communicatio*n and *reflection-in-action* perspective (Crilly et al., 2008; Schön, 1983), it was considered necessary to provide a tool capable of supporting annotation, comparison, and the progressive revision of interpretations.

Case Study: Designing Artefacts for Research at the Olivetti Archives

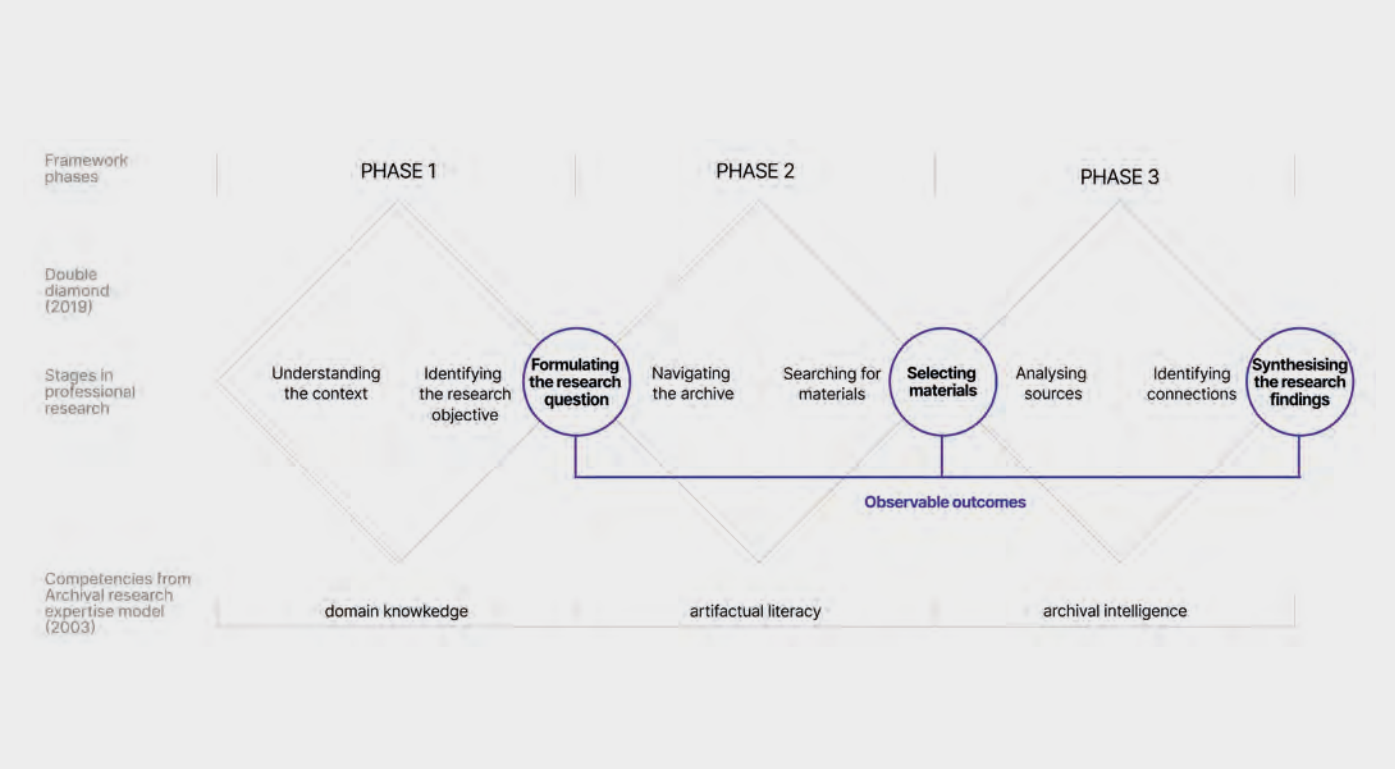
Building on the developed *framework*, the second phase of the research involved designing and testing a pilot workshop aimed at observing how practices and tools drawn from historical and archival research can support the development of design thinking among designers. Corporate archives are considered particularly suitable environments for this type of experimentation, as business history and design history share multiple points of intersection. They provide designers with a privileged context in which to explore the relationships among strategic orientation, design practices, production processes, and historical, social, and economic contexts (Castronovo, 2011; Robotti, 2012).

Corporate archives preserve documents, correspondence, photographs, drawings, projects, and products, generally organised according to a structure that reflects the organisation and activities of the company, thereby preserving the contextual relationships needed to reconstruct its historical setting. The relationships among the preserved materials make it possible to reconstruct the conditions and motivations that enabled a specific project to take shape (Scodeller, 2017). For these reasons, the pilot workshop was conducted at the Olivetti Archives, within a corporate context characterised by a sustained commitment to innovation, with significant effects on organisational structures, design culture, and workers' well-being (Accornero, 2021; Vinti et al., 2010).

The workshop lasted one day and involved six participants from different disciplinary backgrounds within the field of design - professional practice, corporate communication, graphic design, information design, storytelling, and academic research - with the aim of observing comparable yet heterogeneous modes of interaction with industrial archival heritage and with the archivists present to support the activities. The following sections describe the planned activities and the artefacts designed to guide participants through the learning experience.

Phase 1. Understanding the Context and Formulating the Research Question

The first phase of the workshop focused on activities related to *domain knowledge*, considered essential for understanding the historical context of the archive. The expected outcome of this phase was the formulation of a relevant and manageable research question. Based on an analysis of the contents of the Olivetti Archives inventory ②, and in order to support understanding of the context, a *timeline* was developed, divided into five time spans and three broad thematic areas ③. The use of the *timeline* is grounded in studies on *information design* (Meirelles, 2013; Lima, 2011): the combination of temporality and categorisation facilitates understanding by encouraging comparison across different types and by anticipating the contextual framework of the materials associated with each of them.



①
Framework della ricerca archivistica per il design. Autori.
Framework for archival research in design. Authors.

Phase 2. Navigating the Inventory and Selecting Materials
The second phase focused on *artifactual literacy*, understood as the ability to navigate archival tools. The expected outcome of this phase was the selection of five materials consistent with the research question defined in the previous phase.
To guide participants from the formulation of the research question to the selection of materials, a 3 × 3 matrix was designed to make the structure of the Olivetti Archives inventory visible through two parameters: *value dimensions*, corresponding to the three broad thematic areas defined in the previous phase, and *corporate dimensions*, articulated into the categories of people, organisation, and production ④.
The use of this artefact is grounded in studies on *archival discovery* (Williams, 2024) and *sensemaking* (Klein et al., 2006), according to which the understanding of complex systems is supported by the progressive construction of relationships among heterogeneous elements.

Phase 3. Interpretive Analysis of Sources and Research Findings
The third phase of the workshop focused on developing *archival intelligence*, understood as the ability to interpret the selected materials and identify connections among them. The expected outcome was the synthesis and reasoned articulation of the research findings in relation to the participants' own *domain knowledge*, which, in the case of the workshop participants, lay within the broad field of design practice.

To support this process, a table was designed around three categories: document description, archival references, and interpretive notes. Its structure reflects the process through which professionals identify and relate relevant elements, making heterogeneous information comparable from a *design-as-communication* perspective (Crilly et al., 2008). The artefact also translates Schön's (1983) concept of *reflection-in-action* into an operational tool, supporting the progressive revision of interpretations.

Data Collection and Analysis
To document and evaluate the experience, several qualitative data-collection tools were used at different stages of the process, following an approach to experiential learning applied within design research (Cardano, 2020; Massari et al., 2026).
Data collection was structured around four instruments. Before the workshop, a questionnaire assessed participants' familiarity with archives; during the activities, observation notes were collected on behaviours, difficulties, and strategies, and integrated with an analysis of how the artefacts were used.
At the end of the experience, a *focus group* explored critical issues and participants' perceptions of the tools, informing the subsequent post-workshop questionnaire, which aimed to identify changes in the perception of the experience. The *focus group* analysis (Onwuegbuzie et al., 2009) identified recurring themes in the transcript, organised into positive aspects, critical issues, and suggestions. Triangulation with observations, questionnaires, and artefacts enabled connections to be drawn between participants' statements, behaviours, and activity outcomes, highlighting the main themes discussed in the following section.

Preliminary Results and Discussion
To address the initial research question - *as an archive user, how can the designer develop skills of observation, contextualisation, and interpretation that are relevant to their own practice?* - the collected data were triangulated to generate preliminary evidence and provide an initial contribution to the fields of archival research and communication design.
Taken together, the findings suggest that cognitive access to the archive cannot rely on a single artefact, but rather develops through the integration of archivists' mediation, consultation of the digital archive, material engagement with sources, and communication artefacts. The following sections present the results through three functions of communication design that emerged as relevant to supporting education f or design practice through archival research.

Guiding the Research: The Research Question as a Recursive Device
The first finding concerns the role of the research question in guiding consultation of the digital inventory. The analysis considered participants' iterative reformulations, their interaction with the inventory, and the mediation provided by archivists.

Field observation showed that the research question accompanied the research process through more stages than initially anticipated: at first, it helped participants identify a broad area of interest from which to begin exploring the archival structure; it was then progressively narrowed during the selection of materials and the analysis of sources.

In the *focus group* and questionnaires, participants identified the formulation of the research question as one of the most challenging and stimulating stages. Archivists supported them by suggesting keywords aligned with their perceived interests, mediating between contemporary language and archival terminology, and encouraging them to continue by consulting the digital inventory ⑤.

From a communication design perspective, this finding suggests reconsidering the role of the research question in structuring the different phases and in the design of the artefacts. From a perspective of *relational mediation* (Maturo & Calabi, 2023), the research question should not be confined to the initial phase, but should accompany the entire process as a constant visual reference to be progressively reformulated.
The educational implication for design thinking concerns the designer's ability to reframe the problem in action, consistently with the value attributed to *questioning* in the autonomous definition of design problems (Lim et al., 2024).

Making Relationships Visible: Complementary Visualisations
The second finding concerns the role of visualisations in supporting the search for relationships. The analysis focused on the combined use of the *timeline* and the matrix during the first two phases, with particular attention to digital access to documents.

184

Analysis of how the artefacts were used showed that the *timeline* and the matrix supported complementary moments within the research process: the former, used mainly during the archivist's presentation, enabled participants to situate their initial interests in temporal and thematic terms; the latter related these interests to the logical structure of the company and the inventory, supporting a progressive narrowing of the research scope ⑥.

In the *focus group*, the archivists observed that the three *value dimensions* did not always capture the full range of participants' research requests and suggested expanding them in order to reduce the influence of interpretive choices. Participants, on the other hand, reported difficulties in assessing archival series of different extents and suggested designing a third visualisation to represent the quantity of materials available within each series.

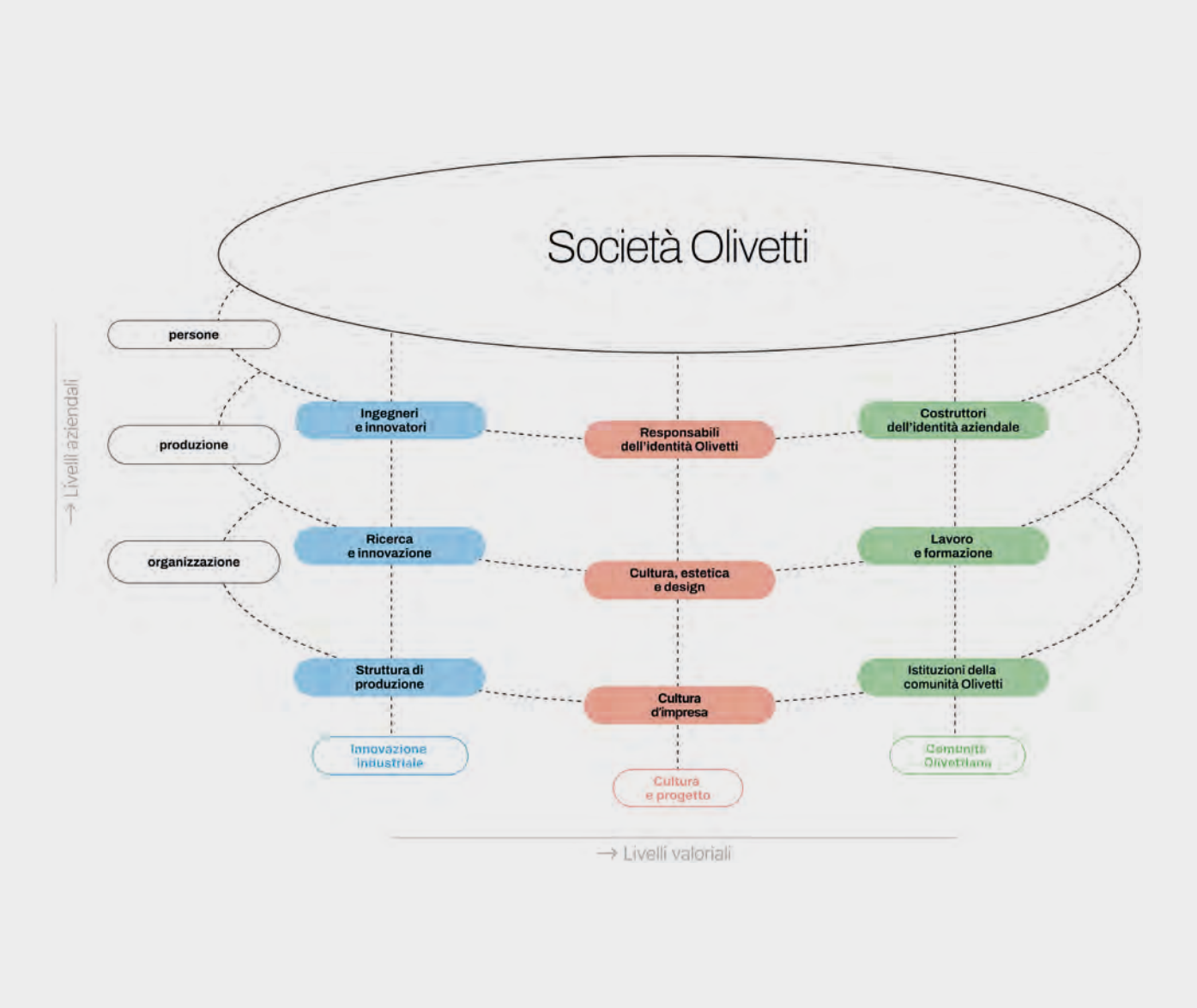
This finding suggests that communication design can complement the inventory by offering different interpretive perspectives, making relationships and pathways for exploration visible (Trocchianesi & Zanella, 2021). The use of multiple artefacts can help make different viewpoints explicit and comparable, compensating for the partiality inherent in any single representation (Boyd Davis, 2012).
The educational implication concerns the development of designers' abilities to contextualise, compare, and build connections by observing archival heritage from different perspectives.

Supporting Interpretation: Materiality and Adaptability of Tools
The third finding concerns the interpretation of sources. The analysis focused on the third phase of the workshop, considering participants' material engagement with the archive's physical documents and their use of the table for annotation.
Encountering the materiality of the documents and the organisation of the archival folders introduced a further level of understanding, making the arrangement of sources within the digital inventory more evident ⑦. Despite starting from different interests, all participants identified documents that were significant to their own practice: from circulars concerning the broadcasting of music in production departments, to ergonomic guidelines for industrial designers, and Renato Zveteremich's reflections on "advertising intelligence".

From a communication design perspective, this finding suggests distinguishing between tools intended for orientation, which can provide relatively shared reference points, and tools designed to support more personal cognitive strategies. In this context, design should assume an enabling role: making the different steps explicit while allowing users to adapt the tools in order to reactivate the sources within their own design practice (Trocchianesi & Zanella, 2021).
The educational implication concerns the development of interpretive autonomy and the ability to attribute meaning to sources through the *domain knowledge* developed through design practice.

Conclusions
This paper presented an experiment aimed at reducing the distance between the languages and methods of historical research and those of professional design practice, recognising the corporate archive as a potential environment for the continuing development of design thinking. Despite the limitations of the study - conducted in a single archive and with a small number of participants - both archivists and participants recognised the workshop as a useful model for further experimentation. The *framework* is intended to be tested across different corporate archives, whereas the artefacts, designed in relation to the contents and structure of each archive, require contextual adaptation; future research will therefore need to assess the replicability of the methodologies guiding their design.

The analysis of the workshop highlighted a threefold function: an *experiential learning device*, a *field of observation*, and a *site of practice* for the designer as mediator.
As an *experiential learning device*, the workshop demonstrated the value of making the stages of archival research explicit and structuring them into distinct steps, thereby increasing accessibility and reducing

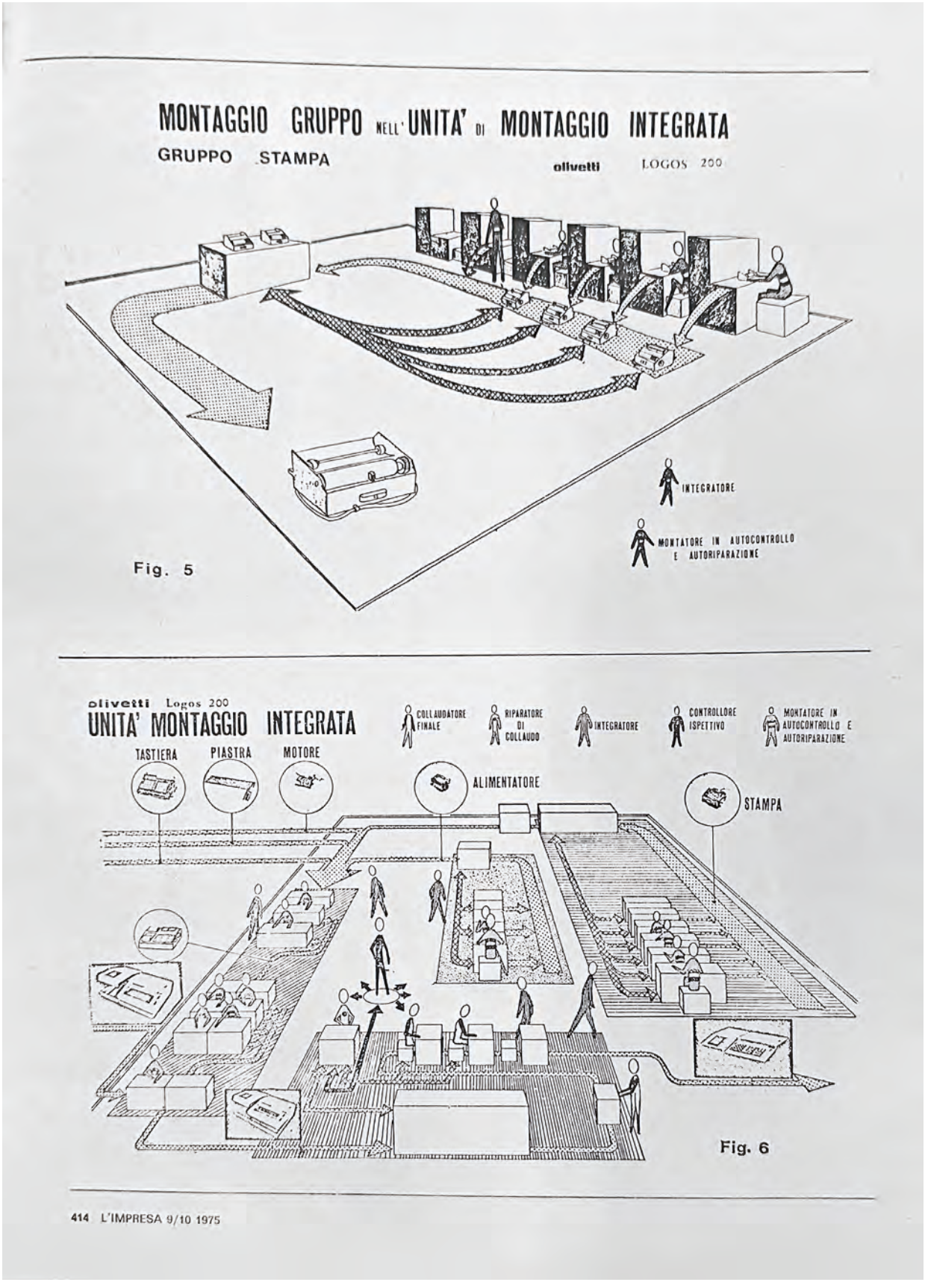


④
Matrice progettata per facilitare la selezione dei materiali archivistici. Autori.
Matrix designed to facilitate the selection of archival materials. Authors.



⑧
Documento individuato durante il workshop.
Storia della Storia della scrittura. Olivetti, pubblicazione promozionale, 1939.
Per gentile concessione dell'Associazione Archivio Storico Olivetti.

⑧
Document identified during the workshop.
Storia della Storia della scrittura - Olivetti, promotional publication, 1939. Courtesy of the Associazione Archivio Storico Olivetti.



⑩
Documento individuato durante il workshop. Le trasformazioni dell'organizzazione del lavoro alla Olivetti, 1975. Per gentile concessione dell'Associazione Archivio Storico Olivetti.

⑩
Document selected during the workshop. Transformations in the organization of work at Olivetti, 1975. Courtesy of the Associazione Archivio Storico Olivetti.

cognitive and informational load; future developments should further investigate the role of the research question as a visual reference throughout the process. As a *field of observation*, it revealed a tendency among designers to investigate materials in depth and interpret them through a design-oriented lens ⑧, ⑨, ⑩; the future involvement of historians and archivists may make it possible to compare continuities and differences in their respective processes of knowledge construction, thereby further examining the adaptability of the graphic artefacts.

As a *site of practice*, the workshop enabled the designer as mediator to observe the strategies through which archivists guide research without determining its outcomes. This learning may inform both the refinement of mediation artefacts and the development of digital tools capable of supporting greater autonomy during the initial stages of the research process, reducing the need for a level of archival support that would be difficult to sustain for every new user.

The collaboration between design history, archival studies, and design thus reveals a potential for *reciprocal activation*: archival studies contributes practices of orientation and mediation; design history can make reconstructed knowledge operational; and communication design can translate it into accessible experiences while simultaneously developing critical skills relevant to design practice.

REFERENCES

Accornero, C. (2021). *L'azienda Olivetti e la cultura: Tra responsabilità e creatività (1919-1992).* Donzelli Editore.

Altea, G., & Camarda, A. (2022). *Lo showroom Olivetti a New York: Costantino Nivola e la cultura italiana negli Stati Uniti.* Edizioni di Comunità.

Associazione Archivio Storico Olivetti. (n.d.). *Archivi Digitali Olivetti.* https://archividigitaliolivetti.archiviostoricolivetti.it/esplora

Atlante Calvino. (2026). *Atlante Calvino: Letteratura e visualizzazione.* https://atlantecalvino.unige.ch/navigation?lang=it

Baldacci, C. (2016). *Archivi impossibili: un'ossessione dell'arte contemporanea.* Johan & Levi.

Bonsiepe, G. (1999). *Interface: An Approach to Design.* Dawn Barrett.

Bosco, A., Bulegato, F., & Gasparotto, S. (2023). *The Digital Archive as An Inclusive Tool for Knowledge Construction Through Design Practices.* Diid, DIGITAL SPECIAL ISSUE 1, 10. https://doi.org/10.30682/diiddsi23t2c

Boyd Davis, S. (2012). *History on the line: Time as dimension.* Design Issues, 28(4), 4-17. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00171

Bulegato, F. (2008). *I musei d'impresa. Dalle arti industriali al design.* Carocci Editore.

Caccamo, A., Candida, F., Carella, G., & Turco, A. (2025). Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer. *In Design and Research: Sources and Resources / Design e ricerca: Fonti e Risorse* (pp. 621-630). https://iris.uniroma1.it/handle/11573/1757917

Cardano, M. (2020). *Argomenti per la ricerca qualitativa: Disegno, analisi, scrittura.* Il Mulino.

Carney, S. (2026). *Form follows feeling.* LinkedIn. https://www.linkedin.com/pulse/form-follows-feeling-copenhagen-institute-of-interactio-19hac/

Castronovo, V. (2011). *Storia del presente e archivi d'impresa.* Economia della Cultura, 21(3), 241-246. https://doi.org/10.1446/36259

Ciandrini, P. (2021). *Archivi d'impresa. Gestione documentale e valorizzazione: il contesto digitale.* Editrice Bibliografica.

Crilly, N., Good, D., Matravers, D., & Clarkson, P. J. (2008). *Design as communication: Exploring the validity and utility of relating intention to interpretation.* Design Studies, 29(5), 425-457. https://doi.org/10.1016/j.destud.2008.05.002

Daniels, M., & Yakel, E. (2013). Uncovering impact: The influence of archives on student learning. *The Journal of Academic Librarianship, 39*(5), 414-422. https://doi.org/10.1016/j.acalib.2013.03.017

Design Council. (2019). *Framework for innovation.* https://www.designcouncil.org.uk/resources/the-double-diamond/

Duff, W. M., Yakel, E., & Tibbo, H. (2013). *Archival Reference Knowledge.* The American Archivist, 76(1), 68-94. http://www.jstor.org/stable/43489650

Julier, G. (2025). *Doing Design Culture Studies; Practicing Design Culture.* Design and Culture. https://doi.org/10.1080/17547075.2025.2575111

Klein, G., Moon, B., & Hoffman, R. R. (2006). *Making sense of sensemaking 1.* IEEE Intelligent Systems, 21(4), 70-73. https://doi.org/10.1109/MIS.2006.75

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2006). Learning styles and learning spaces: A review of the multidisciplinary application of experiential learning theory in higher education. In R. R. Sims & S. J. Sims (Eds.), Learning styles and learning: *A key to meeting the accountability demands in education* (pp. 45-91). Nova Science Publishers.

Kornbluh, A. (2024). *Immediacy, or the style of too late capitalism.* Verso Books.

Liboni, M., Mucchetti, F., & Peruccio, P. P. (2026). *From Data to Design: AI, Blockchain, and New Frontiers in Digital Archives.* Diid, 87, 82-97. https://doi.org/10.30682/diid8725f

Lim, H., Choi, D., & Hong, H. (2024). *Identify design problems through questioning.* In Companion of the 2024 Computer-

Supported Cooperative Work and Social Computing (CSCW Companion '24) (pp. 598-602). ACM. https://doi.org/10.1145/3678884.3681912
Lima, M. (2011). *Visual complexity: Mapping patterns of information.* Princeton Architectural Press.
Lupton, E. (2004). *Thinking with Type. A Critical Guide for Designers, Writers, Editors & Students.* Princeton Architectural Press.
Maldonado, T. (1995). *Che cos'è un intellettuale? avventure e disavventure di un ruolo.* Feltrinelli.
Margolin, V. (1995). *Design history or design studies: Subject matter and methods.* Design Issues, 11(1), 4-15. https://doi.org/10.2307/1511610
Massari, S., Damiano, D., & Capri, A. (2026). *Rethinking Assessment in Event-Based Design Education.* Diid, 87, 114-133. https://doi.org/10.30682/diid8725h
Maturo, A., & Calabi, D. (2023). *Communication Design as a Relational Mediation Approach for Territorial Networks.* Diid, 79, 12. https://doi.org/10.30682/diid7923n
Meirelles, I. (2013). *Design for Information An Introduction to the Histories, Theories, and Best Practices Behind Effective Information Visualizations.* Rockport Publishers.
Nokia Design Archive. (2026). *Nokia Design Archive.* Aalto University. https://nokiadesignarchive.aalto.fi/index.html
Onwuegbuzie, A. J., Dickinson, W. B., Leech, N. L., & Zoran, A. G. (2009). *A qualitative framework for collecting and analyzing data in focus group research.* International Journal of Qualitative Methods, 8(3), 1-21. https://doi.org/10.1177/160940690900800301
Penati, A. (2016). *Traduzioni artefattuali. Le molteplici forme della traduzione progettuale.* In G. Baule & E. Caratti (a cura di), Design è Traduzione (pp. 193-213). FrancoAngeli.
Quaggiotto, M. (2025). *Modelli di scrittura per archivi incompleti.* Progetto Grafico: International Journal of Communication Design, 22(41), 184-201. https://doi.org/10.82068/pgjournal.2025.22.41.10
Rittner, J. (2020). *Teaching design history.* Medium. https://dcrit.medium.com/teaching-design-history-e0ad6c5fd72c
Robotti, D. (2012). *L'archivio del prodotto come cuore dell'archivio d'impresa.* In R. Baglioni & F. Del Giudice (Eds.), L'impresa dell'archivio: Organizzazione, gestione e conservazione dell'archivio d'impresa (pp. 67-75). Polistampa. https://doi.org/10.1400/196173
Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action.* Basic Books.
Scodeller, D. (2017). *Archivi digitali e fonti documentali del design: Nuove prospettive storiche e storiografiche sul design?* AIS/Design. Storia e Ricerche, 5(10), 12-33.
Softa, F., & Dibitonto, M. (in press). *Developing archival intelligence through design thinking. In Cumulus Athens 2026 Conference Proceedings: Roots/Routes in Design.* Athens, Greece.
Trocchianesi, R., & Bollini, L. (2023). *Design, digital humanities, and information visualization for cultural heritage.* Multimodal Technologies and Interaction, 7(11), 102. https://doi.org/10.3390/mti7110102
Trocchianesi, R., & Zanella, F. (2021). *The Design Culture: Actions and Narratives Between Archives and Exhibitions.* Diid, 73, 12. https://doi.org/10.30682/diid7321e
Vinti, C., et al. (2010). *L'impresa del design: lo stile Olivetti. Una via italiana all'immagine di impresa.* Gruppo Loccioni.
Williams, D. (2024). *Inviting Knowledge: Enhancing Archival Discovery through Information Design.* College & Research Libraries, 85(4), 583. https://doi.org/10.5860/crl.85.4.583
Yakel, E., & Torres, D. A. (2003). *AI: Archival Intelligence and User Expertise.* The American Archivist, 66(1), 51-78. http://www.jstor.org/stable/40294217

BIO

Flavia Softa
Visual Designer e dottoranda presso Rome University of Fine Arts nel corso Cross Innovation Design for Cultural Industries, con Cappelli Identity Design e Archivi Olivetti. Formazione presso Sapienza Università di Roma, Politecnico di Torino e esperienza professionale nel settore pubblico culturale.

Visual Designer and PhD candidate at Rome University of Fine Arts in the Cross Innovation Design for Cultural Industries programme, in collaboration with Cappelli Identity Design and the Olivetti Archives. She studied at Sapienza University of Rome and Politecnico di Torino and has professional experience in the public cultural sector.

Massimiliano Dibitonto
UX Manager, Computer Science PhD ed esperto di Human-Centered Design, digital transformation e creative entrepreneurship. Attualmente guida il team UX di un'affermata azienda italiana attiva nello sviluppo di prodotti fisici e digitali ed è membro del collegio di dottorato in Cross Innovation Design for Cultural Industries.

UX Manager, Computer Science PhD and expert in Human-Centered Design, digital transformation and creative entrepreneurship. Currently leading the UX team at an established Italian company for physical/digital products and PhD board member in Cross Innovation Design for Cultural Industries.



AIAP CDPG > CENTRO DI DOCUMENTAZIONE SUL PROGETTO GRAFICO
AIAP CDPG > GRAPHIC DESIGN DOCUMENTATION CENTRE

PIÙ DI UN ARCHIVIO
MORE THAN AN ARCHIVE



WWW.AIAP.IT >AIAP.IT/CDPG/



The new AIAP CDPG digital platform is a project funded by the European Union – Next Generation EU within the framework of the PNRR (National Recovery and Resilience Plan) in accordance with Directorial Decree No. 385 dated 19/10/2022 – Sub-investment 3.3.2 – Support to cultural and creative sectors for innovation and digital transition. Project Ref. No. TOCC 0001515, COR 15905620, CUP C87I23000580008.

Co-funded by the European Union

MINISTERO DELLA CULTURA

2026 NEW ITEMS IN AIAP BOOKSHOP!



PINK
Women of Italian Graphic Design. From the Origins to Contemporaneity



Franco Bassi.
Insegnante e grafico
Dalla Scuola d'Arte di Cantù
alla Olivetti

Riflessi
For a [Disordered] Interpretation
of Italian Graphic Design

aiap.it/libreria/

AIAP EDIZIONI

Next issue 44

GRAPHIC DESIGN FOR THE PUBLIC
COMMUNICATION, ACCESS, AND CIVIC EXPERIENCE

Il n. 44 di Progetto Grafico invita a esplorare criticamente il ruolo del graphic design, della comunicazione visiva e dell'information design nel settore pubblico.
Il numero considera il design della comunicazione come un'interfaccia fondamentale tra istituzioni e cittadini, capace di incidere sulle modalità con cui le persone accedono ai servizi, comprendono le informazioni, si orientano all'interno dei sistemi pubblici e partecipano alla vita civica e sociale.

La call accoglie in particolare ricerche dedicate ai temi dell'accessibilità e dell'inclusione, della trasformazione digitale e della crescente complessità dei sistemi informativi pubblici, della progettazione e valutazione delle interfacce fisiche e digitali, dell'identità e della coerenza visiva delle istituzioni e delle forme multimodali della comunicazione pubblica. Invita inoltre a riflettere criticamente sulle responsabilità etiche e politiche del design e sul suo potenziale nel favorire chiarezza, trasparenza, fiducia e relazioni più efficaci tra cittadini e istituzioni pubbliche.
I contributi possono comprendere saggi scientifici, casi studio e ricerche applicate, indagini storiche, oltre ad artefatti di comunicazione scientifica quali infografiche, mappe, visualizzazioni sperimentali, video e rappresentazioni interattive.

Issue No. 44 of Progetto Grafico invites contributions that critically explore the role of graphic design, visual communication, and information design within the public sector. The issue considers communication design as a crucial interface between institutions and citizens, shaping how people access services, understand information, navigate public systems, and participate in civic and social life.

The call particularly welcomes research addressing accessibility and inclusion, digital transformation and the growing complexity of public information systems, the design and evaluation of physical and digital interfaces, institutional identity and visual coherence, and multimodal forms of public communication.
It also encourages critical reflection on the ethical and political responsibilities of design and on its potential to foster clarity, transparency, trust, and more effective relationships between citizens and public institutions.
Contributions may include scientific articles, case studies and applied research, historical investigations, as well as scientific communication artefacts such as infographics, maps, experimental visualisations, videos, and interactive representations.

Progetto Grafico
International Journal
of Communication Design

ISSN PRINT 1824-1301
ISSN ONLINE 3103-5876

pgjournal.aiap.it