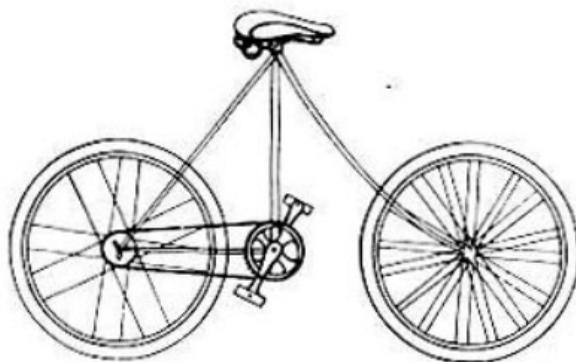


Ais/Design Journal

Storia e Ricerche

STORIE DI SEMIOTICA E DESIGN



K1 — Tandem convergent. Modèle pour fiancés.



K2 — Tandem divergent. Modèle pour couple en instance de divorce.

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

Rivista online, a libero
accesso e peer-reviewed
dell'Associazione Italiana
degli Storici del Design
(AIS/Design)

VOL. 11 / N. 20
SETTEMBRE 2024

STORIE DI SEMIOTICA E DESIGN

a cura di Dario Mangano
e Ilaria Ventura Bordenca

ISSN

2281-7603

PERIODICITÀ

Semestrale

SEDE LEGALE

AIS/Design
Associazione Italiana
degli Storici del Design
via Candiani, 10
20158 Milano

CONTATTI

caporedattore@aisdesign.org

WEB

www.aisdesign.org/ser/



This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-
NonCommercial-NoDerivatives 4.0
International License.

Creative Commons
NonCommercial-NoDerivates 4.0
international License
(CC BY-NC-ND 4.0).

Ais/Design

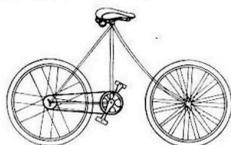
Journal

Storia e Ricerche

72

CATALOGUE D'OBJETS INTROUVABLES

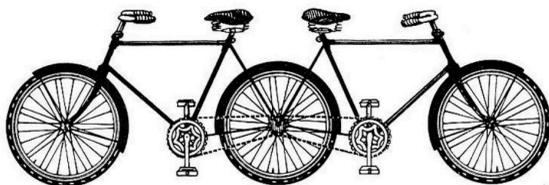
CYCLES



K1 — Tandem convergent. Modèle pour fiancés.



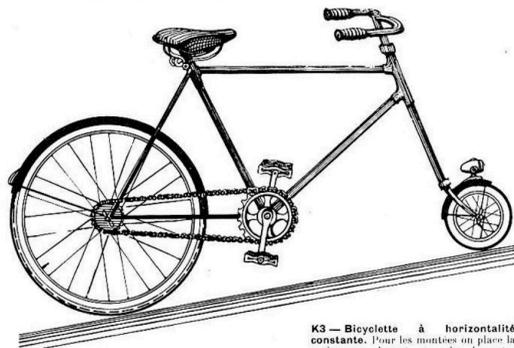
K2 — Tandem divergent. Modèle pour couple en instance de divorce.



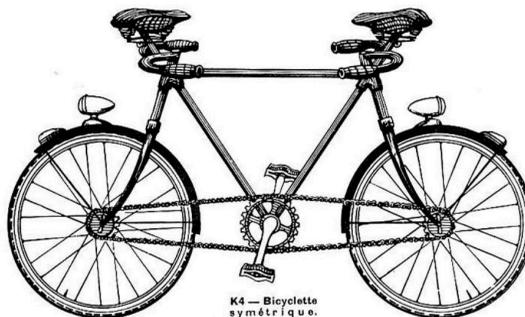
mots en n'importe quelle langue, selon l'individu. Modèle à réservoir. En prime, un

CATALOGUE D'OBJETS INTROUVABLES

73



K3 — Bicyclette à horizontalité constante. Pour les montées on place la petite roue devant, pour les descentes il suffit de la placer à l'arrière.



K4 — Bicyclette symétrique. Conçue spécialement pour marcher indifféremment dans les deux sens.

flacon de liquide pour écrire. Coloris au choix (Pierré Dac) - Si vous voulez

DIRETTORI

Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino
Jeffrey Schnapp, Harvard University
direttore@aisdesign.org

COMITATO DI DIREZIONE

Imma Forino, Politecnico di Milano
Antonio Labalestra, Politecnico di Bari
Ramon Rispoli, Università degli Studi di Napoli Federico II
Marco Sironi, Università degli Studi di Sassari
Davide Turrini, Università degli Studi di Ferrara
editors@aisdesign.org

COMITATO SCIENTIFICO

Giovanni Anceschi
Paola Antonelli, Dipartimento di Architettura e Design, MoMA, New York
Helena Barbosa, Universidade de Aveiro
Alberto Bassi, Università Iuav di Venezia
Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano
Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia
Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino
Kjetil Fallan, University of Oslo
Silvia Fernandez, Nodo Diseño América Latina
Imma Forino, Politecnico di Milano
Antonio Labalestra, Politecnico di Bari
Grace Lees-Maffei, University of Hertfordshire
Priscila Lena Farias, Universidade de São Paulo
Fabio Mangone, Università Federico Secondo, Napoli
Jonathan Mekinda, University of Illinois at Chicago
Gabriele Monti, Università Iuav di Venezia
Ramon Rispoli, Università degli Studi di Napoli Federico II
Catharine Rossi, Kingston University
Susan Yelavich, Parsons The New School
Jeffrey Schnapp, Harvard University
Marco Sironi, Università degli Studi di Sassari
Davide Turrini, Università degli Studi di Ferrara
Carlo Vinti, Università di Camerino

GRAFICA

Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Marco Sironi, Università degli Studi di Sassari
Giacomo Girocchi, Politecnico di Torino

REVISORI

Sergio Pace, Michela Rosso, Dario Scodeller, Marco Scotti, Angelo Maggi,
Mauro Mussolin, Ali Filippini, Francesca Picchi, Giampiero Bosoni,
Elena Dellapiana, Carlo Bonfanti, Massimiliano Savorra, Andrea Maglio,
Ramon Rispoli, Aurosa Alison, Eleonora Trivellin.

EDITORIALE	SENSO E PROGETTO Dario Mangano	7
<hr/>		
SAGGI	WHY IS A LATOURIAN APPROACH TO DESIGN RELEVANT TODAY? FIVE STATEMENTS Albena Yaneva	31
	UNA LUNGA E DISCONTINUA STORIA. TRE EPISODI DALLA STORIA DELLE RELAZIONI SEMIOTICA-DESIGN E ALCUNE RIFLESSIONI PER LA SUA STORIOGRAFIA Alvise Mattozzi	51
	ATTRAVERSO L'ARTEFATTO. OVVERO: CHE COSA HA FATTO LA SEMIOTICA PER IL DESIGN? Salvatore Zingale	72
	MANUTENZIONE SIMBIOTICA. IL RUOLO PROGETTUALE DELLA CURA MATERIALE DELLO SPAZIO Gianluca Burgio	86
	UN'ARCHEOLOGIA DEL FUTURO DELLA MODA: TRAME SEMIOTICHE E ANTICIPAZIONI ESTETICHE DALLA SPACE AGE ALL'ORIZZONTE POSTDIGITALE Michela Musto	99
	DAL TESTO GRAFICO ALLA SCRITTURA: LE INTERSEZIONI FRA SEMIOTICA E GRAFICA IN ITALIA NEGLI ANNI OTTANTA Andrea Lancia	117
<hr/>		
DOCUMENTI	NOTE SU SEMIOTICA E DESIGN (1984) Renato De Fusco con introduzione di Alessandro Castagnaro - <i>Renato De Fusco e la semiotica</i>	134
<hr/>		
POSTFAZIONE	SEMIOTICA E DESIGN, AL FUTURO Ilaria Ventura Bordenca	144
<hr/>		
BIOGRAFIE AUTORI		163

editoriale

Senso e progetto

DARIO MANGANO

Università degli Studi di Palermo

dario.mangano@unipa.it

Orcid ID: 0000-0003-2643-6147

1. Il paradosso del design

Form follows function. Queste celebri parole, tratte da uno scritto dell'architetto statunitense Luis Sullivan del 1896 e in seguito divenute una sorta di mantra, evocano bene il paradosso a partire dal quale il disegno industriale nasce e su cui, alcuni anni più tardi, si innesterà il pensiero semiotico. Come è noto, l'idea che una nuova concezione della pratica progettuale diversa da quelle già ben consolidate dell'architettura e dell'ingegneria, ma anche da quella non formalizzata dell'artigianato, si era cominciata a delineare alcuni anni prima, in occasione dell'esposizione internazionale di Londra del 1851. *La Great Exhibition*, fortemente voluta dal visionario Henry Cole e considerata convenzionalmente la nascita del disegno industriale, doveva servire a celebrare la qualità artistica dei prodotti manifatturieri, specie britannici, cui la nascente industria cominciava a dare corpo. Cole era stato fra i primi a riconoscere i valori culturali di cui gli oggetti d'uso quotidiano erano portatori, intuendo che l'"artisticità" che poteva risultare dal loro disegno era a sua volta una merce, che poteva quindi generare profitto. Anche semplici utensili potevano insomma avere dignità artistica ed essa poteva contribuire alla loro commercializzazione. Tuttavia negli oggetti ospitati nel gigantesco padiglione appositamente costruito per l'evento, il *Crystal Palace*, questa nuova scintilla non si riscontrava. O almeno, non si riscontrava dove ci si sarebbe aspettato di trovarla. Non bastava infatti decorare gli oggetti d'uso comune secondo l'estetica del tempo affinché essi si caricassero di nuovo valore, bisognava piuttosto ripensare radicalmente il modo di giungere al loro aspetto. A darne concreta dimostrazione, non senza ironia, non furono i tanti prodotti che il padiglione conteneva, ma il contenitore che li ospitava, che finì per diventare l'inconsapevole espressione del nuovo paradigma progettuale che cominciava a prendere forma. Costruito da Joseph Paxton, un esperto giardiniere abituato a realizzare enormi serre, il palazzo di cristallo sfruttava materiali come il ferro e il vetro che l'industria dell'epoca cominciava a rendere disponibili in grandi quantità e basso costo.

Una scelta audace, poiché il vetro veniva per la prima volta utilizzato come materiale strutturale. Ma l'aspetto più innovativo consisteva nell'idea di una struttura modulare, pensata dunque a partire da componenti semplici e standardizzati, rapidi da produrre e assemblare, ma anche successivamente da smontare, che consentivano per di più di adattare l'edificio alle necessità che di volta in volta si presentavano. Come quando, per preservare alcuni imponenti olmi, Paxton cambiò la pianta dell'edificio inserendo un alto transetto centrale che, con la sua copertura arcuata, divenne una delle cifre estetiche dell'opera (Vitta, 2001). Il giardiniere della regina Vittoria aveva insomma saputo affrontare in modo originale ed efficace il problema di realizzare una struttura temporanea molto capiente e adattabile a necessità non prevedibili, facile da assemblare e smontare, e per di più relativamente economica. Tutto ciò dando vita a un edificio di grande impatto estetico. La forma seguiva la funzione e quest'ultima si avvantaggiava delle più recenti scoperte tecnologiche e delle tecniche industriali.

Il problema era che nessuno a quell'epoca *riconosceva* il design in quel gigantesco edificio, che per la sua stessa natura non poteva essere considerato un oggetto alla stregua dei tanti che l'esposizione accoglieva. Al contempo però era l'esempio più concreto ed esplicito di un nuovo modo di pensare la pratica progettuale, in cui la precisione dei calcoli, la presenza di disegni tecnici che facevano uso della geometria descrittiva (che era stata teorizzata solo alla fine del Settecento), la programmazione dei tempi di esecuzione e l'approfondita conoscenza dei processi produttivi erano tutti aspetti che entravano fin dalle origini a far parte del ragionamento a partire dal quale un artefatto prendeva forma.

Pochi anni più tardi, nella successiva esposizione di Parigi del 1855, Giovanni Rajaberti, esponente milanese di quel movimento artistico e letterario antiborghese che fu la Scapigliatura, davanti al settore della meccanica si esprimeva così:

E io, per nulla che ne capissi, stava là immobile e imminchinito più del solito a guardare, a sentire, a meditare quella gran *poesia* utilitaria destinata in avvenire a spazzar via tutte le altre
(Vitta 2001, p. 47).

Come a Londra quattro anni prima, la novità non stava negli oggetti cui l'esposizione era dedicata, incapaci di farsi portatori di una concezione realmente innovativa, ma nelle macchine utilizzate per costruirli che, idealmente prive di una ricerca estetica, si facevano portatrici di una poetica mai vista fino a quel momento: la poetica dell'utilità. La sensibilità artistica di Rajaberti gli

consentiva insomma di cogliere che quelle che apparentemente sembravano forme dettate dalla necessità, prive dunque dei vezzi inutili delle decorazioni, stavano dando vita a una nuova estetica, un nuovo insieme di norme e regole che, quindi, avevano come finalità quella di produrre un effetto artistico. Ecco allora perché *form follows function* è un'affermazione paradossale. In primo luogo perché si dà per scontato che la funzione sia determinata e nota in tutta la sua complessità a prescindere dalla forma che assumerà l'oggetto che deve assolvere a essa. Il *Crystal Palace*, così come molti altri oggetti di quegli anni - dal revolver di Samuel Colt alle macchine agricole a vapore - fecero molto più che risolvere problemi chiari e circoscritti per i quali erano stati studiati: ne posero di nuovi, obbligando a riflettere sui presupposti concettuali che avevano portato a definirli. Da qui il secondo paradosso, ovvero che la funzione cui gli oggetti assolvono non è mai solamente pratica. Se è possibile parlare di una poetica, e dunque di un'estetica, è perché non soltanto la forma obbedisce a principi regolatori, logiche spesso tanto implicite quanto efficaci, ma anche perché tali logiche sono socialmente determinate e condivise. Non è soltanto Rajaberti a vedere una novità nell'estetica apparentemente dettata unicamente dalla necessità delle macchine, lo stesso accade a tutti, al punto che tale estetica-non-estetica che ripudia la decorazione e incentra il suo valore sulle forme semplici e apparentemente necessarie, finisce per diventare dominante. Non più un incidente di percorso, ma una forma socialmente e culturalmente apprezzata che è qualcosa di più di una moda, non foss'altro perché dimostra una natura sistematica.

2. Semiotica e semiologia

Studiare "la vita dei segni nel quadro della vita sociale" (Saussure, 1916, p. 22), è con queste parole che Ferdinand de Saussure, nel suo *Corso di linguistica generale*, definisce il compito di una nuova disciplina, la semiologia, che teorizza a partire dalla linguistica.

Saussure dice chiaramente di non essere un semiologo e di non offrire con il suo lavoro una teoria per tale disciplina, semplicemente si rende conto, a partire dallo studio della linguistica, che essa debba essere considerata parte di una disciplina più ampia che estenda lo studio dei segni dalla lingua a tutti i sistemi che l'uomo utilizza per comunicare. Proprio la nozione di segno teorizzata dal linguista ginevrino, con la sua apparente semplicità, si dimostrava tuttavia efficace tanto in un'ottica linguistica quanto in una semiologica. Esso viene infatti definito come la relazione che si determina fra un'entità psico-fisica, il Significante, che Saussure riferisce al suono di una parola, e una mentale, il Significato, che possiamo ricondurre all'idea che tale parola produce nella mente di un parlante.

Saussure parla di entità psico-fisica poiché rileva come la catena di suoni che compongono una parola, nella loro fisicità, sia strettamente legata a una loro immagine mentale. Quando il parlante pensa una parola la pensa infatti già sotto forma di catena di suoni, rendendo inscindibile la fonazione dal pensiero. Ciò su cui Saussure insiste è che il segno non si dà a partire dall'esistenza di Significati e Significanti, ma dalla relazione che essi contraggono, che li definisce e presentifica. Al punto che tale relazione viene concepita come una presupposizione reciproca, tale per cui un dato Significato presuppone un preciso Significante e viceversa. Non esistono dunque Significati senza Significanti, né può essere vero il viceversa, per il semplice fatto che la loro esistenza è subordinata alla relazione e non la precede in nessun caso. Per questo motivo per Saussure la lingua non è pensabile come un insieme di cose - parole, regole grammaticali, desinenze ecc. - ma come un sistema di differenze, tale per cui, poniamo, il significato di una parola è il prodotto di una duplice relazione: da un lato quella del termine con altri a esso simili (relazione paradigmatica) e dall'altro con gli altri termini dell'unità linguistica - la frase - in cui esso è inserito (relazione sintagmatica). Così, mostrerà alcuni anni più tardi Greimas con un celebre esempio (Greimas, 1966), la parola "testa" può fare riferimento a molte entità fisiche fra loro affatto diverse. Può indicare una parte del corpo umano, ma anche la testa di un ponte, o ancora la testa di uno spillo, tutti oggetti fra loro molto diversi che riusciamo a identificare a partire dalla frase in cui la parola è inserita. Senza tuttavia dimenticare che queste tre diverse "teste", nelle loro differenze, hanno dei caratteri comuni che possiamo individuare nella /superiorità/ e, almeno in due casi, nella /sfericità/, che emergono come un ulteriore livello, più profondo, del senso di cui il segno linguistico si fa portatore.

La nozione di segno di Saussure non fa quindi riferimento a un'entità esterna. Il segno non è segno di qualcos'altro, che si dà quindi indipendentemente dall'esistenza del segno stesso, come accadeva per esempio nella semiotica di Peirce (cfr. Mattozzi in questo stesso volume). Quest'ultimo concepiva infatti il segno, o *representamen*, come uno di tre elementi - non a caso illustrati facendo uso della geometria del triangolo - che costituiscono la semiosi, ovvero il processo grazie al quale viene dato senso al mondo che ci circonda.

Gli altri due sono il *referente*, che il semiologo americano individua nella cosa, l'oggetto del mondo cui il segno fa riferimento, e l'*interpretante*, ovvero l'idea che, grazie alla mediazione del *segno-representamen*, si determina nella mente di un individuo. Se per Peirce il segno è sempre segno di qualcosa, e questo "qualcosa" si dà indipendentemente dall'esistenza del segno stesso, per Saussure la realtà esterna al linguaggio non è di nessun interesse. Le parole non rimandano alle cose, non soltanto perché è possibile parlare di argomenti

che non hanno nulla di concreto, o di creature e mondi affatto immaginari, ma soprattutto perché la loro funzione è interna al linguaggio. Semiologia e semiotica, sebbene utilizzati spesso come sinonimi per indicare la disciplina che studia la significazione, presentano quindi una importante differenza di fondo di natura epistemologica. La semiologia fa riferimento a un'epistemologia di derivazione linguistica e strutturalista, mentre la semiotica nasce come una disciplina di tipo filosofico che studia i segni in relazione alle cose, e che quindi pensa sé stessa come una teoria della conoscenza più che come una teoria dei linguaggi. Malgrado queste premesse tuttavia il termine semiotica ha finito storicamente per prevalere su semiologia, senza tuttavia che questo comportasse necessariamente un chiaro riferimento a quella epistemologia. In termini concreti, oggi si parla di semiotica anche facendo riferimento a un impianto teorico e metodologico di derivazione linguistica, ed è così che noi faremo in questo scritto. La questione è rilevante non soltanto perché, come vedremo, nell'ambito del design, soprattutto in un certo periodo storico, è stata usata frequentemente la parola semiologia, ma perché proprio il diverso modo di intendere la nozione di segno ha avuto effetti sull'applicazione della semiotica al design, portando a quegli equivoci che sono alla base del rapporto, incostante e problematico, che queste due discipline hanno avuto nel corso della loro storia.

3. Oggetti e critica sociale

Quando nel 1957 Roland Barthes dà alle stampe *Miti d'oggi* la semiotica sta vivendo un periodo di grande fortuna, e così anche il design. Nel pieno della ripresa economica seguita alla fine della Seconda guerra mondiale, con l'espansione commerciale e ideologica degli Stati Uniti contrapposta alle logiche del blocco Sovietico, lo studio dei segni diventa infatti un pilastro fondamentale su cui costruire la possibilità di una critica sociale al *sistema degli oggetti* (Baudrillard, 1968). La tesi di fondo è molto chiara: gli oggetti non sono soltanto cose. La loro natura non è solo quella di muti strumenti grazie ai quali ottemperiamo in maniera più efficiente a determinati compiti, essi si fanno portatori di valori culturali che trascendono l'ambito specifico con cui hanno a che fare, finendo per promuovere vere e proprie ideologie.

In altre parole, per riprendere le analisi di Barthes, un'automobile come la Citroën DS non è soltanto un mezzo di trasporto, così come un materiale come la plastica - allora all'inizio della sua folgorante carriera fra i materiali per il design (Mangano, 2023a) - non è solo una soluzione a basso costo per creare oggetti di ogni tipo. Dietro le forme sinuose della DS studiate per vincere le resistenze del vento, non c'è soltanto la tensione verso la velocità, c'è la costruzione di un mito, quello della tecnologia contro la Natura.

La DS (in francese *Déesse* cioè Dea) è costruita in modo da nascondere il processo stesso di costruzione. Le giunzioni sono nascoste alla vista, non si vedono (né si toccano!) saldature ma solo superfici giustapposte, che mettono insieme in modo continuo vetro e metallo, vuoti e pieni, negando il bestiario della potenza che aveva imperato fino a quel momento nell'industria automobilistica e abbracciando invece una visione spirituale della tecnologia.

Per questo, in apertura del saggio, Barthes afferma che la nuova Citroën è "l'equivalente abbastanza esatto delle grandi cattedrali Gotiche". Il suo scopo è infatti registrare il passaggio degli oggetti d'uso dal dominio della materia a quello della spiritualità, celebrando così una nuova era in cui, dirà in un saggio successivo dall'eloquente titolo "La voiture, projection de l'Ego" (tradotto in italiano in "L'automobile, un 'aggeggio del tutto comune" in Barthes, 1963), l'automobile diventa parte dell'identità dell'individuo.

Così la plastica non è solamente un materiale, una sostanza a basso costo dotata di determinate caratteristiche che la rendono adeguata a realizzare diversi oggetti, dal secchio al gioiello: è l'idea stessa dell'infinita trasformazione. Incarna il miracolo della creazione e del continuo cambiamento, ma è anche una sostanza alchemica, che imita moltissimi materiali - dalla pelle al vetro, dal metallo alla stoffa - rendendo ogni cosa facile da produrre e, soprattutto, alla portata di tutti. "Ha di mira il comune, non il raro" (Barthes, 1957, p. 155), così la democratizzazione cui dà vita, avverte il semiologo, potrà portare al punto in cui "si inventeranno oggetti per il piacere di usarli" (*ivi*) e non per una loro presunta, originaria utilità.

I tanti, piccoli saggi che compongono il volume sono allora altrettante analisi di oggetti e fenomeni sociali che hanno la caratteristica di veicolare in modo più o meno surrettizio un'ideologia, facendosi segni di qualcosa di meno intuitivo di quanto a primo acchito si direbbe. Il mito, spiega Barthes alla fine del volume, è un messaggio, che lavora a un livello ulteriore, secondo e più profondo, rispetto a quello più immediato. Così, se un'automobile a un primo livello di significazione è il significante che rimanda a un significato che possiamo ricondurre al suo essere mezzo di trasporto, questa stessa relazione semantica può divenire a sua volta il piano significante che rimanda a un ulteriore significato, che è appunto quello che Barthes disvela con le sue analisi.

Come abbiamo visto, l'automobile da mezzo diventa fine, comunicando un modo diverso di intendere la tecnologia e, con essa, il rapporto dell'uomo con la Natura. Si danno insomma due sistemi semiotici al contempo, uno di tipo *denotativo*, in cui si determina una prima corrispondenza fra significati e significanti, e uno di tipo *connotativo*, in cui, senza negare il primo e in aggiunta a esso, si afferma un ulteriore significato. La peculiarità di questo secondo livello di senso, sottolinea spesso il semiologo, è che non nega il primo, anzi,

si serve di esso per costruire la sua stessa retorica e dunque la sua efficacia. Questo modo di ragionare, e dunque di *analizzare* i più diversi prodotti culturali, si può facilmente riportare al vasto mondo del design. Osservando, così, il modo in cui la società, attraverso gli oggetti che produce, non risponda solamente alle logiche progressive dell'innovazione tecnica e scientifica, né a quelle altrettanto strutturali e cicliche della moda (cfr. Musto in questo stesso volume), ma porti avanti un'ideologia. Quando, nel 1908, Henry Ford diede vita al celebre *modello T*, standardizzando il prodotto ("Any customer can have a car painted any colour that he wants so long as it is black" scriverà nella sua autobiografia), ripensando il processo produttivo e intervenendo sulla paga degli operai perché vedeva in loro potenziali clienti, non stava infatti semplicemente cambiando il modo di produrre automobili. Stava dando corpo a un'idea di società di cui, come abbiamo visto, l'automobile è parte integrante, e non soltanto per favorire spostamenti sempre più ampi.

Non a caso Chrysler decise di incentrare la sua strategia per competere contro Ford proprio sulla possibilità di differenziare il prodotto, anche soltanto cambiandone il colore. La stessa che la Apple di Steve Jobs avrebbe messo in atto molti anni più tardi nel mondo dell'informatica, offrendo i propri computer non più soltanto nel grigio che era dominante. In un caso come nell'altro, se da un lato apparentemente si combatteva l'omologazione dell'economia industriale, dall'altro si finiva per offrire una versione calcolata e controllata dell'identità individuale, fornendo l'illusione del superamento dell'uniformità. Un processo che, lo sappiamo, è andato avanti fino ai giorni nostri, in cui attraverso possibilità di diversificazione di prodotto senza precedenti, l'individualità è diventata il bene di consumo più venduto.

E quindi, necessariamente, più standardizzato.

4. Design e semiotica

La semiotica viene quindi inizialmente percepita dai teorici del design come una metodologia grazie alla quale articolare una critica non tanto dell'attività progettuale in sé, quanto del sistema di prodotti cui dà vita. Ma c'è di più, perché questo stesso sistema di prodotti basa la sua esistenza non soltanto sugli artefatti, ma anche sul modo in cui essi vengono resi noti al grande pubblico e venduti. Non basta produrre macchine fotografiche come fa Kodak all'inizio del '900, bisogna venderle e per farlo è necessario pubblicizzarle. Ma la pubblicità sta all'arte come il design sta all'artigianato, e per vendere il desiderio di scattare fotografie non basta un Toulouse-Lautrec che disegni un colorato manifesto, è necessario concepire una precisa strategia e declinarla opportunamente in un prodotto comunicativo efficace. Non è un caso se la campagna pubblicitaria della "Brownie" di Kodak utilizza un linguaggio

palesemente ispirato dalla fanciullezza. Brownie è il nome di un personaggio dei fumetti ma anche quello di un appetitoso biscotto, e la prima macchina fotografica per tutti è concepita per fare da sola: “you press the button and we do the rest” diceva lo slogan. Per essere cioè un gioco da ragazzi. E tuttavia sarebbe da ingenui pensare che il riferimento alla fanciullezza fosse strumentale, messo lì per dire che se può farlo un bambino può farlo chiunque. I bambini venivano considerati se non un target, e quindi degli acquirenti, quantomeno un potente *influencer*, grazie alla loro capacità di entusiasinarsi delle innovazioni più e prima degli adulti. Una caratteristica di cui la pubblicità si è spesso servita nella storia (Mangano, 2019).

Così, mentre il design da un lato si serve della pubblicità per vendere i prodotti che realizza, dall'altro si interessa sempre di più alla grafica, facendo tesoro dell'esperienza accumulata con la decorazione di interni ed esterni: dalla carta da parati ai tessuti, dall'editoria alla cartellonistica (Baroni, Vitta, 2003). La semiotica, dal canto suo, approda anch'essa dal dominio della linguistica e della letteratura a quello della pubblicità e, più in generale, della comunicazione di massa. Se *Miti d'oggi* era l'eccezione in un panorama di studi in cui si applicava principalmente la metodologia della nascente scienza dei segni ai testi della grande letteratura, con Umberto Eco, Paolo Fabbri, Jean Marie Floch e molti altri, sempre più essa si rivolge ai prodotti e ai mezzi della cultura di massa, dalla televisione al cinema (Metz), dalla pubblicità alle arti visive (Marin, Klickenberg, Stoichita). Si tratta di un gesto teorico importante e senza precedenti: per la prima volta viene infatti messa in discussione l'idea che i raffinati strumenti della critica possano venire applicati non soltanto a prodotti culturali considerati di statuto elevato ma anche a quelli, meno nobili ma altrettanto complessi, che caratterizzano la cultura pop: fumetti, romanzi popolari, giornalismo, televisione e naturalmente design. Registriamo così una corrispondenza fra il percorso della semiotica e quello del design: entrambe le discipline, infatti, sono il prodotto di un movimento intellettuale centrifugo che va dal ristretto ed esclusivo mondo dell'arte a quello delle arti applicate. È di esse che la cultura di massa si nutre e sono loro che producono una nuova estetica non meno articolata e complessa della prima. Sta allora proprio in quest'ultimo punto un aspetto essenziale del percorso delle due discipline: tanto il design quanto la semiotica scoprono infatti che la progettazione e l'analisi critica hanno in comune più di quanto sembri. Non a caso uno storico del design come Renato De Fusco (cfr. il saggio di questo autore presente in questo stesso volume ma anche De Fusco, 2005, 1985) afferma che ogni manifestazione del design riguardi necessariamente quattro momenti - il progetto, la produzione, la vendita e il consumo - e che, quindi, nella fase di ideazione di un artefatto tali ambiti vadano tutti presi in consi-

derazione. Da qui il ruolo che una disciplina come la semiotica può assumere nella “cassetta degli attrezzi” del designer. Se oltre a disegnare l’aspetto di un telefono come il primo iPhone (Mangano, 2021), con il suo display e i suoi comandi tattili, bisogna *disegnare* anche il modo di introdurlo nel mercato, allora bisogna occuparsi anche delle strategie comunicative che potranno garantirgli maggiori probabilità di successo commerciale.

Non soltanto si tratterà di fornire un’identità visiva alla campagna pubblicitaria con cui verrà promosso, ma di inserire quest’ultima in una più ampia strategia che riguardi più media e più canali e che abbia come obiettivo quello di inscrivere in quell’oggetto un valore sociale che “funzioni” all’interno di una o più culture di riferimento. Una doppia prospettiva che richiede strumenti operativi sensibilmente diversi e che, tuttavia, in qualche caso è stata appiattita sull’idea di design della comunicazione, come se quest’ultima fosse riducibile alla realizzazione di un singolo artefatto grafico.

La comunicazione è una massa eteroclitica di fatti e fenomeni, per usare le parole con cui Saussure definiva il linguaggio, che per di più ha una natura processuale, e risulta quindi impossibile non soltanto ridurla a un unico messaggio, ma soprattutto concepire una strategia che la riguardi senza tenere in considerazione la complessità che la caratterizza (cfr. Lancia in questo stesso volume). Da qui l’idea di usare i modelli semiotici nel design a partire proprio dalla nozione di segno di cui abbiamo parlato, che consentiva di problematizzare l’attività progettuale stessa. Cosa stavano progettando i fratelli Castiglioni quando davano forma alla celebre lampada *Arco*? Stavano risolvendo il problema di sospendere una fonte di luce su un tavolo senza dover installare un apparecchio illuminante al soffitto o stavano sintetizzando in un’opera un ragionamento che aveva come oggetto i materiali (marmo e acciaio) e le geometrie (linee rette, linee curve, rettangoli, cerchi) ottenendo una nuova “poesia utilitaria” (Mangano, 2023b)? E in questo secondo caso, quali strumenti teorici e metodologici stavano utilizzando? In altre parole, il progetto riguardava unicamente gli aspetti funzionali, per cui si sarebbe potuto sostituire il marmo della base con del comune cemento senza pregiudicarne la funzione? O anche quelli simbolici, rispetto ai quali il marmo di Carrara assume un significato molto preciso e insostituibile che diventa strutturale nell’oggetto-segno? Da qui derivano però ulteriori problemi. Se siamo disposti ad ammettere che *Arco* si fa portatrice di significati connotati (eleganza, raffinatezza, prestigio, esclusività ecc.) che eccedono quello denotato di tipo funzionale (poter sospendere una luce su un tavolo), quali significanti si fanno portatori di tali significati? Come si deve pensare quindi il segno nel design? Vi sono altre nozioni della semiotica strutturalista che possono venire in aiuto per spiegare il funzionamento culturale del progetto dei Castiglioni?

5. Dal significato alla significazione

Quando si esporta dalla linguistica ad altri domini la nozione di segno si ha la tentazione di trovare una corrispondenza fra ciò che nella prima si può intendere con significato e significante. Ora, se nella lingua possiamo pensare il significante come una parola e di conseguenza il significato come l'idea che quella parola produce nella mente di qualcuno, cosa succede quando si parla di design o di architettura? Citiamo appositamente quest'ultima perché molti dei ragionamenti semiotici che in seguito sono stati estesi al design hanno avuto origine proprio in questo ambito disciplinare. D'altronde, gli oggetti di cui l'architettura si occupa, pur nella loro ampiezza, sono più uniformi di quelli di cui si occupa il design. Da qui domande come "cosa significa una porta?" (Burgio, 2015) che valore semantico ha una scala? In che modo l'involucro di una stanza, poniamo, determina il significato che essa assume?

Inutile dire che seguendo la logica strutturalista una porta non ha sempre lo stesso significato (Mangano, 2019). La porta di una toilette non ha lo stesso valore di una porta che divide un corridoio, né possiamo paragonare queste due al portone di uno stabile. Tutte hanno delle caratteristiche in comune che ci inducono a pensare che il significante sia costante: hanno dei cardini su cui ruotare, una maniglia con cui aprirle, una serratura più o meno robusta che ne può impedire l'apertura ecc.

Ma basta questo a dire che siamo in presenza dello stesso segno? Cosa succede se andiamo in una fabbrica di porte a visitare il magazzino in cui i prodotti vengono stipati prima di essere venduti? Siamo di fronte a una grande quantità di significanti senza significato che aspettano di essere inseriti in una struttura di qualche tipo per assumerne uno? Si potrebbe obiettare che la porta appena fabbricata ha comunque una forma, è fatta di un certo materiale, magari ha un qualche tipo di decoro e una maniglia di un certo tipo. In una parola ha un suo design, e anche questo, come abbiamo visto, produce dei significati. Poggiata nel magazzino dell'azienda che l'ha prodotta una porta è quindi già dotata di un suo significato, anzi più d'uno. È una porta da ufficio, una porta da appartamento, una porta rustica, una porta raffinata, una porta in vetro o in legno, barocca o classica, laccata o in essenza ecc. Per spiegare in termini semiotici l'accaduto viene in soccorso un'altra nozione che Saussure elabora sempre a partire dalla lingua per spiegarne la variabilità. Il linguista distingue infatti fra *langue* e *parole*. La prima è l'insieme di regole generali che danno corpo a una lingua e consentono ai parlanti di comprendersi. La grammatica ma anche il lessico, ovvero quel patrimonio che i parlanti devono condividere per poter entrare in relazione attraverso il linguaggio. La seconda viene invece intesa come un atto individuale di linguaggio e rende conto del fatto che le lingue, pur poggiando su un codice definito

e formale, consentono un elevato grado di variabilità e quindi di personalizzazione nel veicolare un certo messaggio. Ogni parlante è in grado, pur muovendosi all'interno delle regole della stessa lingua, di esprimersi in un modo specifico che diventa addirittura individuale.

La questione della porta sembrerebbe a questo punto risolta. Da un lato abbiamo la porta intesa come elemento della *langue*, e quindi in termini del tutto generali che rimandano alle sue caratteristiche e alla funzione cui assolve; dall'altro la *parole*, ovvero quella specifica realizzazione che veicola ulteriori possibili determinazioni che tuttavia non pregiudicano il suo essere, appunto, porta.

I concetti di *langue* e *parole*, peraltro, sembrerebbero risolvere anche questioni più specifiche. Non solo quindi il rapporto che si crea fra uno specifico prodotto e la categoria generale cui appartiene, ma anche fra esso e sottocategorie più specifiche. Pensiamo allo stile e quindi, poniamo, alle porte classiche e alle porte moderne. L'azienda avrà in catalogo molte porte classiche, tutte diverse fra loro, che pure considera - e i clienti assimilano - al medesimo stile. Ci sarebbe allora fra *langue* e *parole* lo stesso rapporto che c'è fra stile e opera e questo aiuterebbe a comprendere i fenomeni di proliferazione interni a specifiche categorie di prodotti. Una questione che riguarda molto direttamente il design, in cui molto spesso il lavoro progettuale consiste proprio nel creare variazioni all'interno di un medesimo stile (De Fusco, 2005).

Il passo successivo è quello di pensare a una grammatica e a un lessico dell'architettura così come del design. Un dizionario che riporti significati e significanti e, con essi, la possibilità di ricostruire il significato di entità più ampie della singola "parola". Decodificare cioè i significati prodotti sia dalle architetture sia dagli oggetti e, naturalmente, offrire un inventario di entità significanti cui il progettista possa attingere per confezionare specifici messaggi. Veri e propri cataloghi che, come le raccolte di simboli medievali, possano essere usati tanto per decifrare significanti quando per scegliere il corrispondente di un significato.

Ormai da parecchio tempo tuttavia in ambito semiotico ci si è resi conto che un simile approccio non solamente non è praticabile ma non è nemmeno efficace. Non è praticabile perché si tratterebbe di creare un dizionario e una grammatica di tutti i linguaggi che l'uomo utilizza per comunicare, e quindi non solamente parole ma anche immagini, oggetti, suoni, gesti ecc. Ma soprattutto perché si ridurrebbe la comunicazione a una sommatoria di segni.

Ritorniamo alla nostra porta e al suo essere segno di qualcosa. Ma di cosa?

Una porta è un'apertura, certo, ma è anche una chiusura. Serve a regolare l'accesso a un certo ambiente, a renderlo dunque più o meno privato, e quindi interviene sulla forza di una soglia che separa due entità che contribuisce,

con la sua stessa esistenza, a definire. Pensiamo ovviamente alla porta di una toilette e a quella di una cucina. La prima difficilmente può essere eliminata mentre la seconda sì, al punto che nei moderni appartamenti un vero e proprio ambiente-cucina spesso non esiste più, e gli strumenti per preparare da mangiare popolano cucine-soggiorno di angoli cottura, colonne-forno e "isole" di diversa forma e funzione.

Si potrebbe concludere che, venuta meno la porta-significante, venga meno anche il suo significato, ma non è affatto così, almeno se per significato intendiamo in questo caso la funzione semantica di veicolare la differenziazione fra due spazi e gestire il passaggio dall'uno all'altro (Mangano, 2019). Ora, se il significato della porta non è più la divisione allora siamo costretti anche a ripensare il significante, perché la differenziazione degli spazi e la loro gestione può essere affidata a molti altri oggetti che porte non sono ma che possono perfettamente *agire* in modi analoghi.

È vero che l'ambiente cucina in molte case contemporanee non esiste più, così così come non esistono i corridoi o i soggiorni differenziati dai salotti, ma questo non vuol dire che vengano meno le differenze semantiche fra questi spazi funzionali. Semplicemente vengono presi in carico da altri oggetti. L'isola posta al centro di una cucina-soggiorno non assolve solo alla funzione di ospitare, poniamo, una superficie d'appoggio e un piano cottura, *separa* all'interno dello stesso spazio contenitore due diversi luoghi, quello in cui si prepara da mangiare e quello in cui si mangia o si chiacchiera mentre si prende un aperitivo. Certo, la divisione che produce ha caratteristiche diverse da quelle di una porta, ma esiste, e quindi isola e porta, pur così diversi, a un certo livello possono essere comparati.

C'è una differenza profonda infatti fra spazio e luogo: lo spazio è una superficie definita da un'estensione, una forma e altre qualità fisiche; per definire un luogo bisogna invece partire dal senso che assume, e quest'ultimo è il prodotto delle relazioni che si danno al suo interno e che con la sua stessa conformazione esso autorizza o impedisce, favorisce o ostacola (Giannitrapani, 2024). Anche a partire dagli oggetti che lo popolano. Il pericolo di un approccio classificatorio-dizionario come quello precedentemente descritto, allora, è che in mancanza di un oggetto che ha le caratteristiche fisiche di una porta si escluda la presenza di una funzione-porta, finendo per considerare per esempio un *open space* come uno spazio unico (Mangano, 2019).

La mancanza di ambienti individuati da pareti e relative porte non esclude affatto che tale articolazione sia presente, essa è semmai demandata ad altre forme di significazione. Pensiamo per esempio a quanto una sapiente illuminazione sia in grado di offrire una articolazione a uno spazio che per altri versi si direbbe continuo.

D'altronde quando Saussure definisce il segno insiste sul fatto che è la relazione a definire significati e significanti, e che tale relazione è di presupposizione reciproca, tale per cui ognuno di essi presuppone l'altro. In termini concreti questo significa che non è possibile assumere a priori né cosa sia il significante né cosa sia il significato, a eccezione del fatto che il primo ha una natura fisica e il secondo mentale. Ma anche la "natura fisica" è tutt'altro che ovvia nella definizione di Saussure e, in un'ottica semiotica, deve essere problematizzata a seconda del linguaggio (visuale, architettonico, cinematografico, musicale ecc.) con cui ci si confronta. Il lavoro del semiotico non è dunque quello di stabilire il significato di significanti che si possono considerare dati, ma interrogarsi a partire dalla presupposizione dei due piani tanto su quale sia il significato quanto su cosa lo produca. In altre parole, non è il significato che interessa il semiotico - sia esso palese o nascosto, vero o falso, individuale o condiviso - ma la *significazione*, e quindi il processo (e non il prodotto) grazie al quale l'uomo attribuisce senso al mondo che lo circonda. Si tratta di una prospettiva che nella sua semplicità non è sempre stata compresa.

Tomas Maldonado per esempio, nel suo *La speranza progettuale* (Maldonado, 1971), parlando proprio del segno architettonico, critica apertamente la semiologia strutturalista preferendole la tradizione legata a Peirce e alla "filosofia del significato" che perseguirebbe (Maldonado, 1971, p. 115; cfr. in questo stesso volume anche il saggio di Mattozzi). Salvo lamentare, poche pagine dopo, il fatto che la semiotica dell'architettura fosse rimasta all'epoca una metaforica, non essendo stata capace di rispondere adeguatamente all'appello di Barthes che chiedeva di "passare dalla metafora alla descrizione del senso" (Barthes in Maldonado, 1971, p. 118).

Ebbene, per passare dalla metafora alla descrizione del senso l'unica strada è mettere in discussione il significante, e quindi non fare una filosofia del significato ma, appunto, della significazione.

6. Dal segno al testo

Da molti anni ormai l'oggetto di studio della semiotica non sono i segni ma i testi. La parola testo non va però intesa nel senso che comunemente assume, rimandando a un "insieme di parole presentate in forma manoscritta o stampata", come recita il dizionario. Il testo, riprendendo l'etimologia della parola che deriva dal latino *textus*, participio passato di *texere* "tessere, intrecciare", è un'entità composita la cui unità è il prodotto del modo in cui tanti "fili" agiscono insieme. D'altronde, come abbiamo visto parlando della funzione-porta, può perfettamente accadere che a prenderla in carico non sia una vera e propria porta ma un oggetto o un insieme di oggetti che pur non avendo la forma di un uscio ne prendono in carico l'azione.

Si supera in questo modo l'idea di unità ontologica del segno per sposare il principio secondo cui i confini dell'oggetto di senso non sono dati a priori rispetto al processo di significazione che si indaga. La semiotica del design non si chiede cosa significhi un dato oggetto o come una certa scelta estetica faccia variare tale significato, si interroga piuttosto sul modo in cui un determinato dispositivo assuma su di sé una certa funzione. È appunto la funzione-porta che ci interessa e questo perché si tratta di un meccanismo semiotico che serve a dare senso a un certo spazio che, oltre ad avere una certa configurazione, è popolato da altri oggetti. La porta-testo è quindi tale in funzione delle relazioni che intrattiene con altre entità e che contribuiscono a determinarne il senso.

Facciamo notare che quando parliamo di funzione non intendiamo solamente quella che potremmo chiamare la funzione d'uso di un dato oggetto.

Quando Jonathan Ive ha progettato il primo iPhone non stava semplicemente dando forma a un telefono che, in virtù di un display touch, rendeva più semplice effettuare una ricerca su internet, ingrandire il particolare di un'immagine o utilizzare applicazioni. Tutte cose che oggi sono la normalità.

Proprio in virtù di tali novità, dei materiali utilizzati, del costo del prodotto, del brand che lo identificava e naturalmente della comunicazione che ne accompagnava il lancio, stava dando forma a uno status symbol, dotato quindi di un valore identitario più che strumentale (Mangano, 2021). Umberto Eco aveva già evidenziato come gli oggetti possano prendere in carico funzioni diverse, alcune delle quali di tipo per così dire simbolico (Eco, 1968).

Il suo celebre esempio è quello del trono, la cui forma fisica rimanda certamente alla possibilità di far sedere un essere umano ma che, in virtù del suo valore sociale, possiede una funzione di gran lunga più rilevante che è quella di indicare chi sia il sovrano. Un perfetto esempio di denotazione e connotazione che tuttavia mostra bene quello che in seguito Jean Marie Floch dimostrerà con diverse analisi (Floch, 1990, 1995), ovvero che proprio la funzione è uno degli aspetti più problematici di un artefatto, non foss'altro perché esso agisce a livelli diversi. Una questione che, come vedremo, sarà ripresa da Bruno Latour e da altri studiosi interessati del ruolo sociale che gli oggetti assumono. Prendiamo il caso di Ikea (Mangano, 2019).

Il colosso mondiale dell'arredamento è uno dei produttori che ha saputo interpretare meglio l'iniziale impulso del disegno industriale, curando maniacalmente la progettazione di ogni aspetto degli oggetti che realizza.

Alla cura funzionale ed estetica associa infatti una particolare attenzione ai costi, e quindi ai materiali e alla produzione; alla distribuzione, con i famosi pacchi fatti per ottimizzare lo spazio dei camion; al montaggio, con le chiavi a brugola e le celebri istruzioni e infine alla comunicazione, con il catalogo prima

(che per decenni ha detenuto il record della pubblicazione con la maggiore tiratura, superiore perfino a quella della Bibbia) e ora con il sito web. Per non parlare degli effetti che tutto questo ha avuto nel fare dell'impresa del compianto Ingvar Kamprad - la I e la K di Ikea - uno dei brand più efficaci della storia. La perfetta concretizzazione dell'idea di De Fusco secondo cui il design si dà quando il progetto riguarda l'oggetto, la produzione, la vendita e il consumo.

Il problema è che ciascuno di questi ambiti è caratterizzato da aspetti e variabili specifiche, che presuppongono quindi, per essere affrontati e risolti efficacemente, delle conoscenze fra loro molto diverse. Una cosa è dar forma a un tavolo affinché svolga bene la sua funzione d'appoggio e si abbinati ad altri arredamenti, altra cosa è fare in modo che il suo prezzo sia contenuto, i materiali di cui è fatto siano sostenibili, si smonti in pochi pezzi ed entri in un'unica scatola a forma di parallelepipedo. Infine, altra cosa ancora è realizzare un punto vendita che consenta un efficace contatto con i prodotti, e poi anche un brand riconoscibile e di successo. Si tratta di questioni così diverse da aver portato il design dapprima a specializzarsi, dando vita, accanto al design di prodotto, al design grafico, al design della User Experience, all'Exhibit Design e molto altro, e in seguito a ricercare una visione unitaria, come quella che oggi propone il Service Design (cfr. Zingale in questo stesso volume).

Questo perché gli specialismi, che pure sono molto efficaci nell'ottimizzazione degli aspetti specifici che caratterizzano l'esistenza di un prodotto, tendono a far perdere di vista l'idea che un progetto è tale solo quando li tiene in considerazione tutti.

Il concetto semiotico di testo è precisamente la risposta alla necessità di ricercare una coerenza in sistemi complessi come Ikea. Possiamo considerare infatti Ikea stesso come un testo, e quindi come il risultato del modo in cui artefatti eterogenei, ognuno portatore di specifici problemi, entrano in relazione. Ma anche un tavolo è un testo, e così il punto vendita, e il sito web e, in generale, ogni prodotto culturale che abbia una coesione interna dettata tanto da aspetti che hanno a che fare con la sua materialità significativa quanto con il suo significato. Il testo infatti, a differenza del segno, non ha dei confini pre-determinati, essi vengono stabiliti di volta in volta dall'analista sulla base di un principio di pertinenza, ovvero in funzione del fenomeno di significazione specifico che sta indagando.

Come dicevamo, Ikea nel suo complesso è un testo nella misura in cui è un prodotto culturale che ha un preciso senso che si concretizza e riassume nella forza identitaria del suo brand. Ci sono alcuni aspetti dei tanti processi di significazione che produce che riguardano infatti specificamente tale dimensione identitaria: dallo stile dei mobili all'utilizzo del logo e dei suoi colori,

dalle peculiarità dell'esperienza di acquisto agli impronunciabili nomi dei prodotti, dal cibo svedese che si mangia dentro il punto vendita (e che può essere anch'esso acquistato) al coinvolgimento diretto del cliente in ogni fase del processo di acquisto (dalla scelta al montaggio passando per il trasporto). È chiaro che il logo e i mobili non sono la stessa cosa, ma se il criterio di pertinenza a partire dal quale si osservano mette al centro l'effetto identitario che producono, emergono delle salienze che li accomunano. Da un lato i colori e la chiarezza di un logotipo, dall'altro l'uso del legno, la semplicità delle linee e l'attenzione per gli aspetti funzionali.

Parimenti, nulla vieta di pensare, poniamo, una libreria *Billy* come un testo, postulando così che si faccia portatrice di significazione. Quello che cambierà è la natura dei processi e quindi le variabili che saranno prese in considerazione per studiarli. Si insisterà sulle caratteristiche della libreria rispetto ad altre (spessore delle mensole, profondità, modularità ecc.), sul rapporto che si crea fra essa e i libri che contiene, sui colori e le finiture che nella lunga storia di questo *evergreen* sono state utilizzate per rinnovarne l'aspetto mantenendola sempre uguale a se stessa e molto altro, mettendo in secondo piano magari ciò che la accomuna tanto a una poltrona Poang quanto alle polpettine di manzo Köttbullar. Aspetti che tuttavia contribuiscono in maniera decisiva a produrre l'effetto Ikea. In altre parole Ikea è un testo nella misura in cui è possibile rintracciare processi semiotici globali prodotti dalla sua organizzazione espressiva. Processi che perdono rilevanza quando l'osservazione cambia la sua scala, ritagliando diversamente il proprio oggetto di studio. È il ritaglio, e dunque la pertinenza, a decidere i confini del segno, non una presunta consistenza che si rivela ingannevole. Pensando in termini di segni si finisce infatti sempre con il dover fare riferimento a sotto-segni e sotto-segni di sotto-segni. Proprio come nella lingua in cui una parola può essere scomposta in fonemi, e questi ultimi in tratti ecc.

Non sappiamo se Ingvar Kamprad avesse coscienza del valore che avrebbe avuto la scelta di non commercializzare Coca-Cola nei suoi punti vendita accanto alle polpettine svedesi, né se avesse compreso quanto fare in modo che i clienti potessero montare da soli i propri mobili contribuisse a definire gli uni e gli altri. Quello che sappiamo con certezza è che tutto questo e molto altro ha contribuito in maniera decisiva a dare forma al progetto più o meno implicito che ha reso Ikea ciò che è. Se è vero che in alcuni casi accade che una tale coerenza sia frutto del talento innato di un capitano d'azienda, lo è altrettanto che è possibile e necessario mettere a punto una metodologia che consenta di "disegnare" tutto questo. Come spiega Latour (2021), infatti, il disegno non è solamente un elaborato grafico, è anche e soprattutto un intendimento, o ancor meglio la coerenza che deriva dal produrre delle azioni in funzione di esso.

La semiotica finisce così per porsi rispetto al design non come una metodologia per interpretarne gli esiti, descrivendoli in modo più o meno astruso (cfr. De Fusco in questo stesso volume), ma come uno strumento da affiancare a quelli più tipicamente associati alla progettazione, per tenere conto - e mantenere sotto controllo - la coerenza intertestuale dei sistemi complessi con cui si confronta. Non c'è dubbio infatti che tavolo, punto vendita, sito web e tutto il resto *si parlano*, ed è proprio il dialogo - e quindi la relazione - che intrattengono fra loro a rendere Ikea il brand che è. Quello che serve al design è la capacità di cogliere con precisione ciò che essi hanno in comune al fine di poterli dare una forma chiara e intelligibile che possa poi essere ulteriormente declinata in altri artefatti ancora.

7. Dal testo al segno

A ben guardare la nozione di testo deriva anch'essa dalla linguistica e dal segno, inteso però questa volta alla maniera in cui lo intendeva un altro padre fondatore della disciplina, ovvero Luis Hjelmslev. Danese di origine, Hjelmslev si pone come continuatore di Saussure del quale eredita l'impianto concettuale complessivo, e in particolare l'idea che i linguaggi operino su due piani in presupposizione reciproca. Non più Significato e Significante ma Espressione e Contenuto nella sua terminologia. Una differenza che potremmo considerare marginale se non fosse che per Hjelmslev ciascuno dei piani deve essere ulteriormente suddiviso in *forma* e *sostanza*. Un segno sarebbe dunque il risultato della presupposizione reciproca di una *forma* e una *sostanza* dell'Espressione e di una *forma* e una *sostanza* del Contenuto.

Senza bisogno di scendere troppo in tecnicismi, quello che questo approccio evidenzia è che i segni - che si danno come sostanze - sono l'esito di un'operazione (la *messa in forma*) che i linguaggi esercitano su qualcosa che li precede e che Hjelmslev chiama *materia*. Nel momento in cui un linguaggio articola il concetto astratto di non sapere con le parole "non so", "je ne sais pas" o "I don't know" non sta facendo altro che passare da una materia - l'idea astratta di ignorare che, come tale, è comune a tutte le lingue - a una sostanza, ovvero quello specifico modo di dire "non so", con tutte le sfumature di senso che di volta in volta assume. Sfumature che riguardano tanto il contenuto, e dunque il significato - e quindi in questo caso per esempio la differenza fra la doppia negazione francese e quella singola di inglese e italiano - , quanto l'espressione - cominciando banalmente dal numero di parole che ciascuna lingua utilizza, e continuando con la sonorità, il ritmo ecc. che di volta in volta si produce. In questo modo Hjelmslev intende mettere in evidenza il processo che porta alla costituzione dei segni, evidenziando che tale articolazione non riguarda unicamente il loro contenuto ma anche la loro espressione.

Tornando al design e, in particolare, all'esempio di *Arco*, con la sensibilità che deriva dall'approccio hjelmsleviano potremmo dire che ciò che conta non è unicamente il significato, il valore culturale che questo prodotto assume e che si traduce poi in un valore economico ma anche identitario e simbolico - ma il modo in cui esso si determina a partire da una doppia articolazione che è tanto concreta (Espressione) quanto astratta (Contenuto). Sarà chiaro infatti che materia, *forma* e *sostanza* non vanno intese nel senso che solitamente gli si attribuisce nel linguaggio comune né in quello che assumono nel linguaggio del design. La materia non è l'acciaio o il marmo, così come la forma non è quella di un parallelepipedo o di una sfera, e infine la sostanza non indica ciò di cui è fatto un oggetto. Si tratta di parole del metalinguaggio semiotico che fanno rispettivamente riferimento un'entità pre-semiotica (la materia), al processo di semiotizzazione (la forma) e al prodotto di tale processo (la sostanza). Il marmo utilizzato dai fratelli Castiglioni non è affatto un'entità pre-semiotica, specialmente perché viene da Carrara proprio come quello delle grandi sculture. È semmai un *materiale* che in quanto tale è già ricco di senso: quello che deriva dalla sua storia e dall'uso che se ne è fatto.

Floch sottolinea infatti che dal punto di vista semiotico è necessario rilevare una fondamentale differenza fra materie e materiali (Floch, 2013). Se la materia è legata alle caratteristiche fisiche e alle proprietà di ciò che si utilizza per costruire un oggetto, il materiale è il prodotto di un'azione linguistica e culturale che riguarda tanto i significati che sono stati attribuiti alla materia quanto al modo in cui la si è utilizzata. Il caso del legno è emblematico (Mangano, 2023a). In natura esso si presenta sotto forma di albero, e dunque con una forma irregolare e determinate proprietà che lo definiscono: ottima lavorabilità, eccellente potere isolante, grande resistenza, notevole flessibilità e tutto il resto. Ora però, in molte culture esso si è affermato come materiale da costruzione venendo trasformato in assi, travi, spigolati ecc. Cioè in forme regolari di parallelepipedo che hanno contribuito non poco all'aspetto dei manufatti che attraverso di esso sono stati realizzati. Inutile dire che non tutte le culture che hanno utilizzato il legno hanno previsto semilavorati analoghi, e questo ha avuto notevoli ripercussioni sull'aspetto degli oggetti. Così quando l'Art Nouveau ha deciso di riprendere proprio le forme della natura nel design del mobilio, in realtà non ha fatto altro che negare il legno-materiale storicamente affermatosi per ritornare al legno-materia, ricavando da esso nuovi motivi decorativi. Motivi che, è bene precisarlo, sebbene riprendano i movimenti curvilinei e le irregolarità di rami, steli, foglie ecc. hanno in realtà ben poco di "naturale", e per due motivi. Il primo è che tendono a regolarizzare ciò che in natura mantiene un certo grado di casualità e dunque di irregolarità, il secondo è che per riprodurre quella complessità è necessario un enorme lavoro tecnico.

Così, se la sedia *Thonet* è un perfetto esempio di ripensamento del legno-materiale che porta il design lontano dalle forme squadrate delle assi, qualcosa di simile accade qualche anno più tardi con il lavoro che Breuer fa con il tubolare di acciaio. Anche quest'ultimo, sebbene come materia sia ancor più duttile del legno dal momento che proviene da uno stato liquido, ha una sua storia che ha determinato la sua concezione in quanto materiale. Ne sono il prodotto travi a forma di "T", profilati e naturalmente tubi. È proprio su questi materiali che Breuer lavora per realizzare la celebre *Wassily* del 1925 e la *Cesca* del 1928, di fatto trasponendo la sensibilità acquisita nella lavorazione del legno, e dunque le sue forme semiotiche, al metallo. Non bisogna dimenticare infatti che a quell'epoca Breuer dirigeva proprio il laboratorio per la lavorazione del legno al Bauhaus di Dessau. Forme che è bene sempre ricordarlo sono tanto legate all'espressione, e dunque alla carica innovativa che curvare il metallo porta con sé, quanto al contenuto, e dunque al valore culturale che il materiale industriale per eccellenza possiede.

È chiaro allora che con la nozione di testo, oltre ad allontanarci dall'idea di una corrispondenza uno a uno fra cose e idee che il segno suggerisce, e quindi dall'illusione che entrambe siano date a priori, vogliamo spostare l'attenzione sui processi grazie ai quali il senso si produce. Un approccio in cui non possiamo non vedere una similitudine proprio con il design. Anche per quest'ultimo infatti l'oggetto di studio è solo apparentemente il progetto in quanto prodotto, mentre il vero interesse risiede nel processo che lo pone in essere, e quindi nella progettazione. Nei ragionamenti e negli strumenti cioè che è corretto utilizzare per giungere a qualcosa - un disegno tecnico, uno schema, un'illustrazione o qualunque altra forma di rappresentazione - che altro non è che la concretizzazione di un'idea.

Così quanto Ingvar Kamprad progetta Ikea sta facendo molto più che ideare un certo numero di prodotti, ognuno dei quali si trova schematizzato nelle tavole progettuali che lo riguardano. Sta dando corpo all'idea di un ecosistema produttivo e commerciale del mondo dell'arredo che va molto oltre una libreria Billy o un tavolino basso Lack e che, come tale, non si traduce in un disegno tecnico. Ikea, potremmo dire, non coincide con nessuno dei prodotti che vende e al contempo si rende evidente in ciascuno di essi. Ma soprattutto emerge in quella enorme massa di artefatti che circondano i prodotti (punto vendita, sito web, catalogo, istruzioni per l'uso ecc.) che, nella loro eterogeneità, riescono a mantenere una straordinaria coerenza. Più il progetto è complesso, più riguarda "progetto, produzione vendita e consumo" (cfr. De Fusco in questo stesso volume), più diventa simile a un discorso in cui ciò che conta è appunto la coerenza. Il modo cioè che hanno entità eterogenee di veicolare un messaggio unico, riconoscibile e chiaro,

che in ultima analisi ha la capacità di produrre un forte effetto identitario. Rendere cioè riconoscibile la soggettività commerciale che lo pone in essere e che, attraverso di esso, si rende visibile. Il problema che si pone è come rendere conto di questo progetto ulteriore, un meta-progetto senza il quale si perderebbe il senso stesso della progettazione.

8. Il senso del progettare

Se l'attività semiotica consiste nel dar forma alla materia, e se questa forma, prima ancora di essere una configurazione concreta, e dunque una sostanza, è un'operazione concettuale che si compie tanto sul piano dell'Espressione quanto su quello del Contenuto, appare con chiarezza la fortissima relazione che esiste fra essa e l'attività progettuale. Anche la progettazione infatti è un'operazione mentale che, proprio come l'attività semiotica, diviene riconoscibile solo *a posteriori*, e quindi a partire dai suoi esiti. Progettare significa dare forma non solo a ciò che si vede e si tocca, ma anche a ciò che rimane intangibile e tuttavia costituisce la vera differenza fra una soluzione destinata ad avere successo e una che invece viene presto dimenticata.

Capiamo la complessità di *Arco* non certamente attraverso i suoi disegni tecnici, ma guardando al modo in cui è stata capace di dare vita a una moltitudine di altre lampade a sospensione che non fanno che "citare" questo classico. Un insieme di varianti che, con la loro stessa esistenza, da un lato rende evidente le soluzioni adottate dai fratelli Castiglioni, riprendendole di volta in volta più o meno parzialmente, e dall'altro sanciscono l'efficacia identitaria di quest'opera (Mangano, 2023b). È, in fondo, quel che accade in letteratura con i classici che non soltanto, come diceva Italo Calvino, si riconoscono perché non finiscono mai di dire quel che hanno da dire, ma soprattutto perché non smettono mai di produrre altre opere.

Se il progetto non è una cosa ma l'idea di una cosa, e se ciò che conta non è la sua bellezza ma la sua efficacia, rimane da capire come offrirne una descrizione. Un aspetto sul quale il metalinguaggio semiotico può tornare utile, a patto di intendersi su quale sia l'oggetto di tale descrizione. Ovvero, appunto, su come intendere il progetto *sub specie semiotica*. Per la scienza che studia i processi di significazione, lo abbiamo visto, ciò che conta sono le relazioni. È a partire da esse che individuiamo il testo in quanto oggetto di analisi, ponendolo quindi come orizzonte dei processi a cui siamo interessati. È quello che Gianfranco Marrone (2010, 2011) chiama principio di *negoziazione*, che si concretizza nella necessità di stabilire di volta in volta un criterio di pertinenza a partire da cui tracciare dei *confini* per il fenomeno culturale con cui ci si confronta. Un buon esempio per comprendere il peso di questo discrimine è quello di pensare a un quadro e all'esigenza di stabilirne l'artisticità.

Intuitivamente saremo portati a pensare che l'opera sia data da ciò che sta dentro la cornice, e che quindi il testo, con i suoi effetti di senso (e con valore che ne deriva) sia determinato proprio da quel confine. E tuttavia sarebbe da ingenui pensare che il museo dentro al quale l'opera si trova - o non si trova! - abbia un ruolo marginale. Un teorico dell'arte come Nelson Goodman (1968) ha insistito moltissimo sul modo in cui dispositivi diversi dal quadro contribuiscano ad *attivare* l'opera contribuendo a determinarne il valore. Non soltanto il museo in sé, la città in cui si trova o il riconoscimento di cui quel quadro gode, ma anche, molto più semplicemente, la didascalia che sta sotto a esso, che fornisce una prima chiave di lettura per guardarlo, il catalogo, l'audioguida e oggi sempre più la presenza nei social network. Goodman non ci vuol dire che un'opera senza alcun valore, opportunamente esibita, possa diventare un capolavoro - ciò sebbene sia presente a tutti quello che ha fatto Marcel Duchamp con il suo celebre orinatoio - ma che quando ci si interroga sull'artisticità di un'opera il primo problema da affrontare sia proprio legato alla sua estensione. Al punto che, come nel caso del Guggenheim di Bilbao progettato da Frank Gehry, ciò che viene esposto al suo interno passa completamente in secondo piano rispetto all'efficacia del contenitore. In un'ottica testualista, allora, una semiotica del design, più che guardare ai singoli artefatti e ai significati più o meno univoci e stabili di cui si farebbero portatori, concepisce il progetto come il modo di configurare una rete di relazioni che eccede il prodotto stesso pur essendo da esso influenzata. La prospettiva è quella tracciata da sociologo delle tecniche come Bruno Latour (cfr. Mattozzi e Yaneva in questo stesso volume ma anche Latour 2021), il quale ha più volte mostrato la possibilità di risalire dagli oggetti più o meno tecnologici ai sistemi sociali che li hanno posti in essere. Così un dosso artificiale, per citare uno degli esempi più ripresi (si veda Marrone, 2018), si pone come la traduzione in forma oggettuale dell'opportunità di rallentare che si dà per esempio davanti a una scuola. Una opportunità che deriva da un principio morale, quello di preservare la sicurezza dei bambini, e che il codice della strada fa suo indicandolo con uno specifico cartello. Ma evidentemente un semplice messaggio visuale non basta, al punto che, con il dosso, un ignoto progettista ha deciso di conferirgli una diversa efficacia. Se il cartello, informando l'automobilista, sollecita la sua coscienza civica, il dosso, con la sua inequivocabile presenza, minaccia di arrecare un danno alle sospensioni dell'automobile se il guidatore non si adegnerà a quanto prescritto dal codice. Inutile dire che la sola esistenza del secondo testimonia dell'inefficacia del primo. Una traduzione che, si badi, non consiste solamente nel passaggio dal linguaggio visuale a quello degli oggetti, ma che riguarda anche i sistemi di valori. Sebbene coloro che rispettano il cartello e coloro che

rallentano per timore di rompere le sospensioni mettano in atto un comportamento ugualmente civile, ciò che cambia è il sistema di valori sulla base del quale tale azione si produce. Nel secondo caso infatti ciò che induce l'automobilista al rispetto delle regole è il timore di un danno permanente al veicolo, un danno che con l'implacabilità che è tipica degli oggetti certamente si produrrà, al contrario della multa per il mancato rispetto del cartello che potrebbe non arrivare mai. Il punto su cui insiste Latour è che per capire la società contemporanea, per ricostruire il suo funzionamento pratico ma soprattutto il sistema sociale e relazionale che la fa funzionare, non si possa prescindere dal considerare gli oggetti. O meglio, diremmo noi, gli artefatti, e dunque la progettazione. Questo perché il tessuto sociale non è composto unicamente da individui, esseri umani che interagiscono sulla base di questa loro presunta natura, ma anche da artefatti, i quali creano reti non meno complesse e articolate dei primi. Accanto all'intersoggettività, in altre parole, è necessario tenere conto dell'interoggettività, pensando le società come società degli oggetti oltre che dei soggetti (Landowski, Marrone, 2002).

Ma soprattutto è necessario guardare al modo in cui umani e non umani entrano in relazione e alle conseguenze che queste relazioni hanno sugli uni e sugli altri. L'attore sociale, dice chiaramente Latour, è un ibrido.

E non perché banalmente interagisce con gli altri attraverso oggetti di vario tipo - un telefono cellulare, l'arredo di un soggiorno, una app e chi più ne ha più ne metta - ma perché la natura di tali interazioni e i loro confini sono l'esito di un progetto più o meno consapevole. Esplicitare i processi di significazione che sono implicati nella produzione di artefatti di ogni natura allora non serve semplicemente a formulare una critica sociale, a far dire ai prodotti quello che apparentemente non dicono, ma semmai a mettere il design in condizione di significare, esplicitando la natura prettamente semiotica di ogni azione progettuale.

Il volume che avete per le mani cerca allora di rilanciare in questa chiave il dialogo fra semiotica e design. Un dialogo dal quale è lecito attendersi non nuovi significati per il design ma un diverso e più consapevole modo di progettare. E con esso, forse, un nuovo modo di visualizzare il progetto che non sia quello del disegno tecnico. Non foss'altro perché esso narcotizza quella fondamentale dimensione di esistenza degli artefatti che è quella semiotica.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BARTHES, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Seuil; trad. it. (1974). *Miti d'oggi*. Torino: Einaudi.
- BARTHES, R. (1963). *La voiture: projection de l'ego*, in *Réalités*, n. 213; trad. it (1998) *L'automobile: un aggeggio del tutto comune*.
- BARTHES, R. (1998). *Scritti. Società, testo, comunicazione*, a cura di G. Marrone. Torino: Einaudi.
- BAUDRILLARD, J. (1968). *Système des objets*. Paris : Gallimard; trad. it. (1972) *Il sistema degli oggetti*. Milano: Bompiani.
- BARONI, D., VITTA, M. (2003). *Storia del design grafico*. Milano: Longanesi.
- BURGIO, G. (2015). *Porte*. Roma: Torri del Vento.
- DARDI, D., PASCA, V. (2019). *Manuale di storia del design*. Milano: Silvana
- DE FUSCO, R. (1985). *Storia del design*. Roma-Bari: Laterza.
- DE FUSCO, R. (2005). *Una semiotica per il design*. Milano: Franco Angeli.
- ECO, U. (1968). *La struttura assente*, Milano: Bompiani.
- FLOCH, J. M. (1990). *Sémiotique, marketing et communication*. Paris: PUF ; trad. it. (1997) *Semiotica, marketing e comunicazione*. Milano: Angeli.
- FLOCH, J. M. (1995). *Identités visuelles*. Paris: PUF; trad. it. (1997) *Identità visive*. Milano: Angeli.
- FLOCH, J-M. (2013). *Bricolage*. Milano: Franco Angeli.
- GIANNITRAPANI, A. (2024). *Introduzione alla semiotica dello spazio*. Roma : Carocci.
- GOODMAN, N. (1968). *Languages of art: an approach to a theory of symbols*. Indianapolis: Bobbs-Merril; trad. it. (1976) *I linguaggi dell'arte*. Milano: Il Saggiatore .
- GREIMAS, A. J. (1966). *Sémantique structurale. Recherche de méthode*. Paris: Larousse ; trad. it. (2000) *Semantica strutturale*. Roma: Meltemi.
- LANDOWSKI, E., MARRONE, G. (a cura di) (2002). *La società degli oggetti*. Roma: Meltemi.
- LATOURE, B. (2021). *Politiche del design*. A cura di D. Mangano e I. Ventura Bordenca. Milano: Mimesis.
- MALDONADO, T. (1971). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. Torino: Einaudi.
- MANGANO, D. (2008). *Semiotica e design*. Roma: Carocci.
- MANGANO, D. (2019). *Ikea e altre semiosfere*. Milano: Mimesis.
- MANGANO, D. (2021). *Che cos'è un progetto*, in LATOURE, B. (2021). *Politiche del design. Semiotica degli artefatti e forme della socialità*. pp. 343-358.
- MANGANO, D. (2023a). *Il progetto della materia*, in *E/C* n. 39. Milano: Mimesis, pp. 292-303.
- MANGANO, D. (2023b). *Arco*, in D. MANGANO, F. SEDDA, (a cura di), *Simboli d'oggi*. Milano: Meltemi, pp. 75-96.
- MARRONE, G. (2010). *L'invenzione del testo*. Roma-Bari: Laterza.
- MARRONE, G. (2011). *Introduzione alla semiotica del testo*. Roma-Bari: Laterza.
- MARRONE, G. (2018). *Prima lezione di semiotica*. Roma-Bari: Laterza.
- DE SAUSSURE, F. (1916). *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot; trad. it. (1967) *Corso di linguistica generale*. Bari: Laterza.
- VITTA, M. (2001). *Il progetto della bellezza*. Torino: Einaudi.
- VITTA, M. (2016). *Le voci delle cose*. Torino: Einaudi.

saggi

Why is a Latourian Approach to Design Relevant Today? Five Statements

ALBENA YANEVA

Politecnico di Torino

albena.yaneva@polito.it

Orcid ID: 0000-0002-1153-269X

The Science and Technology Studies (STS) tradition ‘flourished’ in the 1980s in the aftermath of the structuralism wave and generated new concepts and methodologies for the understanding of society, technological innovation and design. In the past two decades STS, and in particular Actor-Network-Theory (ANT), associated with the name of Bruno Latour, gained popularity among researchers in the fields of design and architecture studies. This article will outline the key epistemological offerings of Latour’s social theory for design researchers. I will present five key arguments from the work of Bruno Latour: We Have Never Been Modern, There is no Society. Follow the Actors, Objects Mediate Social Relations, We are Locked in the Critical Zone, Give me a Gun and I will Make All Buildings Move. I will then introduce key methodological insights for developing a pragmatist approach to design, inspired by Latour.

Over the course of their work designers often facilitate the production of social relations and help shape societies. Therefore, knowledge in sociology (and philosophy) is crucial for designers and architects. This is perhaps one of the reasons why the work of the French thinker Bruno Latour has gained popularity among practitioners and researchers in the fields of architecture and design studies within the past two decades. The original and provocative tone of Latour’s social theory is compelling to design scholars as it addresses issues ranging from the history of modernity, studies of science and technology, innovation, creative processes, cities, political ecology, the challenges of globalisation, religion and art, as well as the ecological crisis.

A Latourian sociological approach is relevant to architects for a number of reasons: first, there is a growing realisation of architecture as a social practice, recognising the social nature of the outcomes of architectural production; second, architectural professionals increasingly question understandings and beliefs in relation to knowledge production, innovation and creativity that are commonly taken for granted; third, there is a tendency to acknowledge the active role of objects, materials and technologies in the

KEYWORDS

Bruno Latour, Sociology, Design in the Making, Ethnography, Critique from within

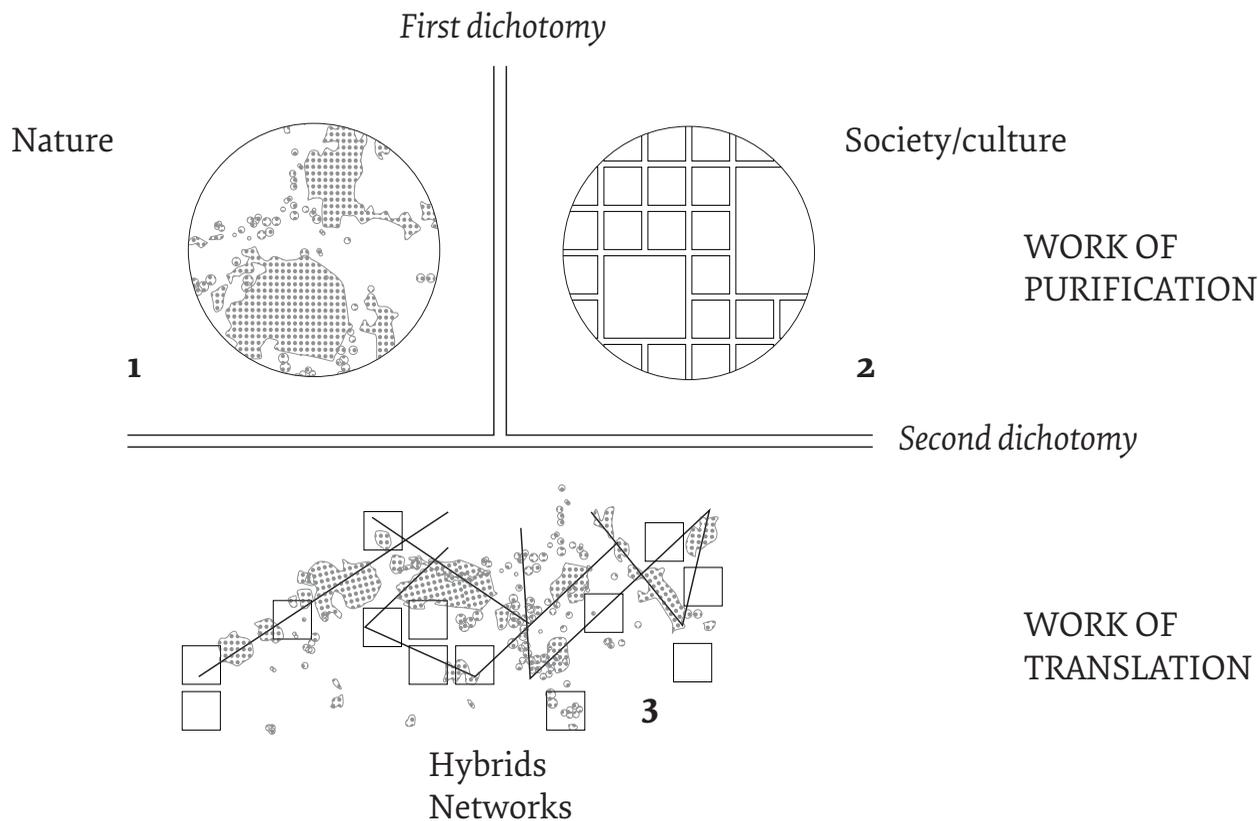
process of design and inhabitation. Therefore, it is not a coincidence that Actor-Network Theory (ANT) associated with the name of Latour, has gradually gained popularity among researchers in the fields of architecture and design studies within the past two decades (Yaneva, 2009b).

In what follows, I will focus on five key statements of Bruno Latour that are essential for the understanding of his work. I will use some of the illustrations developed in my recent book *Latour for Architects* (Yaneva, 2022) that were redrawn from classic diagrams and figures included in some of his key works and were further reinterpreted by Alexandra Arènes, an architect, scholar, and former PhD student of mine.

1. We Have Never Been Modern

In his most influential book *We Have Never Been Modern* (1993) Latour probes the powerful dualisms of nature and culture, fact and value, subject and object that are crucial for modernity. The Modern Constitution, as Latour describes it, is based on four features (Figure 1). First, the belief that Nature has a superior dimension distinct from the fabric of Society, while the pre-moderns believe in a continuous connection between the natural and the social order.

Figure 1



Second, while Nature is transcendent (outside of human activities), Society is immanent to human activities, and possesses an inherent dimension that renders citizens totally free to reconstruct it. Third, the separation between Nature and Society is maintained.

It is claimed Society has no relation to Nature, or the object world. Fourth, the idea of a God, as the arbitrator of this dualism, makes it possible to confirm these separate orders.

It is the work of purification that defines the Modern Constitution – a separation between Nature and Society/Culture, between the scientific power charged with representing (speaking on behalf of) things and the political power charged with representing subjects. The dualisms between Nature and Society/Culture constitute one way in which we define ourselves as moderns. Yet, they hinder our understanding of the world, argues forcefully Latour.

Being modern also relates to how we represent ourselves as historical.

“Modern”, “modernisation” and “modernity” are terms that suggest a sharp contrast with an archaic and continuous past. It is a break in the flow of time and yet, we continue to push forward, everything advances. This points to an asymmetry between the past and the present that is rooted in the very meaning of what it is to be “modern”.

But how is this debate about Modernity, and the divides between Nature and Society/Culture, relevant to the understanding of design practice? When we are in the midst of a practice, whether it is the making of an artefact or an experiment, it is not possible to define the direction of the flow of time.

There is a fundamental uncertainty in the way we understand ourselves as moderns. To illustrate this, let us take an example from the field of architecture.

How often do we open the pages of architectural magazines and read about controversial buildings? Every day. Here is the Disney Concert Hall designed by Frank Gehry in Los Angeles, stainless-steel, aesthetically “beautiful” and iridescent, changing colours depending on where the sun is. Yet, it is also extremely controversial – residents and businesses complained about a blinding glare, neighbours claimed that the sunlight reflected from the building caused rises in temperatures (reaching approximately 59 °C – 138 °F), errors in construction were pointed out by the architects, budgetary constraints and the fears of earthquakes forced limestone to be replaced by steel, the tension soon escalated and the architect was sued. On the pages of *Archdaily*, we can also read about another glare dispute, this time between the Renzo Piano-designed Nasher Sculpture Centre in Dallas and the Museum Tower, a neighbouring residential building. The latter was accused of reflecting so much glare through the museum’s glass roof that it risked damaging the artwork inside and making the museum’s garden areas so warm that they were unusable.

Similar issues of safety, temperature, respect for the neighbours and the context, clients' demands, and social responsibility emerged. Yet, to fully understand the issues of glare, let us follow designers from FOA architects (now AZPML) at work as they design a new reflective steel façade of the train station in Birmingham, UK - the New Street train station (Yaneva, 2017).

Witness with your eyes how engineers from Arup identify "a risk of glare" for its new steel façade with a curving, non-linear complex envelope.

After running further tests both architects and engineers tackle the problem as a matter of emergency. Testing, probing, and adjusting the parameters of the sun in order to deal with the glare problem, architects consider calculations, identify areas where they have to potentially treat the steel, and analyse the amount of sun that hits the train tracks and the kind of luminosity that this creates. Further detailed tests, however, show the glare problem as a "high risk" to blind the train drivers. Hence, more tests and adjustments are needed. Architects consider producing camouflage patterns of different types of sanding in order to avoid the problem of glare for neighbouring buildings and to prevent the glare to blind the train drivers and cause major disruptions at the busy train station.

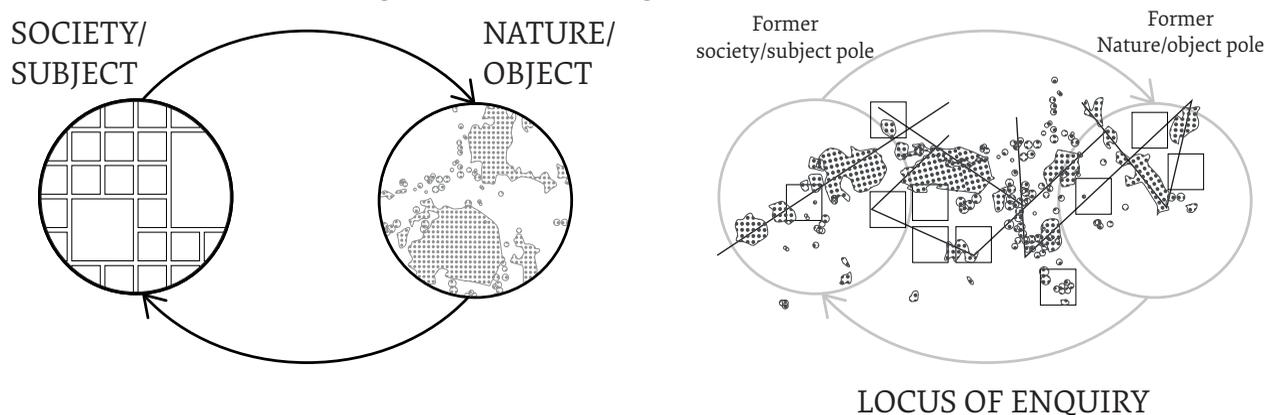
Yet, this elicits concerns about the "architectural language" of the façade, the changing geometry of the envelope, and the "radical reduction of the massing" of the building. Moreover, changes in the reflecting surface of the façade should echo the sky (blue or grey), not only the rails, and will affect the iconography of the building and the "image of Birmingham". This is an image that conveyed an important promise to citizens when the project was first presented to the public of Birmingham. Thus, the glare issue appears to be too intractable and too enmeshed in contradictory interests to separate it into purified domains. It entangles science, politics, engineering, infrastructure, economy, law, and technology. One issue *translates* into another. In their practices, we see it here, architects are often mixed up in various questions of knowledge, interests, ecology, social responsibility and power.

They become scientists, artists, politicians, technologists and ecologists at the same. In other words, hybrids. This glare example illustrates what Latour defines as the paradox of modernity, and namely that modernity requires a constant work of purifying nature from culture. Yet, it is impossible to disentangle the issues of sunlight from those of social responsibility to neighbours and other legal issues. In contemporary situations of crisis and controversy, we always encounter hybrids, and we rely on the work of translation that draws us into hybrids, or networks. Design practice is hybrid and operates in a non-modern way - by bringing together skies, political promises, light, engineering calculations, train drivers and architectural language into one collective.

2. There is no Society. Follow the Actors!

The key questions that guide Bruno Latour's sociological work are "What is a society? What does the word 'social' mean? Why are some activities said to have a 'social dimension'? How can one demonstrate the presence of 'social factors' at work?" (Latour, 2005a, p. 3). Society is often understood as the "hidden source of causality" that accounts for the existence and stability of different types of action or behaviour, society is often called upon to explain design or architecture (Figure 2).

Figure 2



There is an implicit role given to the social sciences when explanation is at stake: they are expected to provide the solutions (the cause). Yet, Latour demonstrates that the social sciences are part and parcel of our problem, not a solution. He engages in a critique of all attempts of "social explanation".

The "social", he argues, is not that which should explain, but that which requires an explanation through empirical investigation.

Following Latour, we can argue that Society cannot explain Architecture, or any type of design. And yet, we often draw two lists and engage in causal analysis and explanation. On the one side, in list A, we place social needs, economic, political, religious, or cultural factors, etc. On the other hand, in list B, we place architecture and design elements (Form, Style, Appearance, Location, etc). However, no explanation has ever consisted of anything more than a disproportionate amount of heterogeneous, historical, and contingent elements. If society is not out there, and if it cannot explain architecture, what is it that we call "social"? The term "social" does not designate a domain of reality, but rather points to a movement, a displacement, a translation, an association between entities which are in no way recognizable as being social. As the social is a movement, we need to follow the actors to understand it, to grasp it. We need to engage in an enquiry that will unpack the entire network of heterogeneous elements. Thus, following Latour we should call upon design scholars - "follow the actors to understand design".

3. Objects Mediate Social Relations

Actor-Network Theory (ANT) relies on three types of uncertainties: first, there are uncertainties surrounding the nature of groups: one can belong to many different groups at the same time and can gain an identity in different ways. From an ANT perspective it is important not to settle on one privileged grouping, but to acknowledge that there are lots of contradictory group formations, and processes of enrolment into groups. Second, there is uncertainty around the nature of actions: in each course of action a great variety of agents seem to intervene and displace the original goals. Action does not take a simple route, but is overtaken, taken up by others, and shared. Third, there is uncertainty around the nature of objects. Yet, objects do not do things “instead” of humans; they simply allow, afford, encourage, authorise, suggest, block, render possible or forbid. They are not passive, but act as mediators.

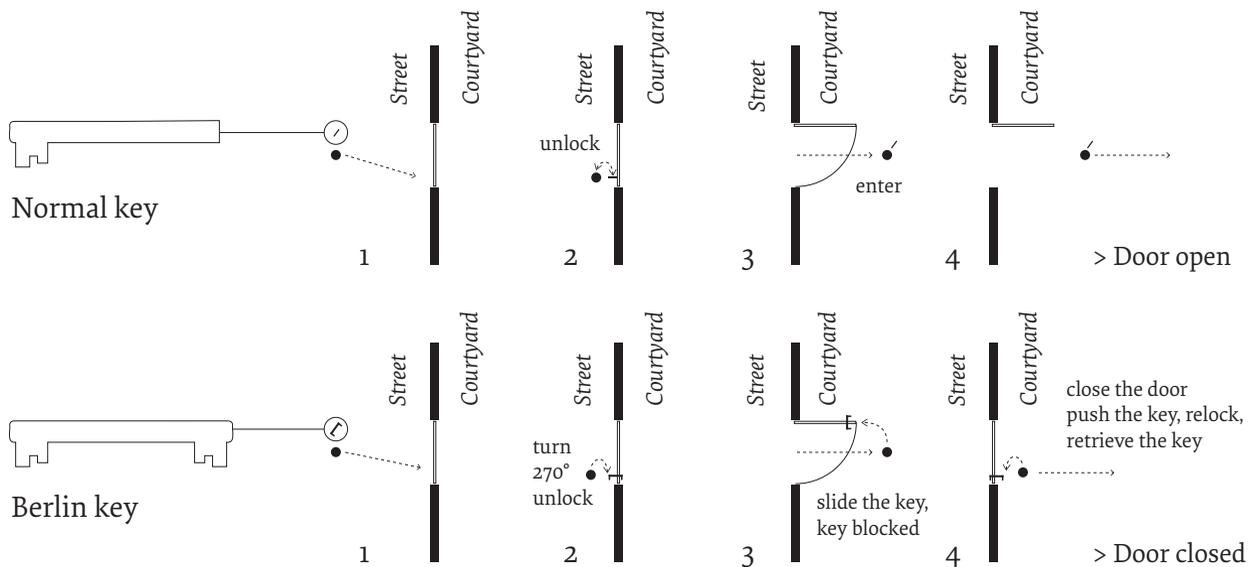
Latour discusses at large the role of objects and technology in social life, and develops an Anthropology of Technology. In the pragmatist perspective that guides his approach to objects, the divide between the “subjective” and “objective” is abandoned in favour of the idea of mediation. Technology plays an important role in mediating human relationships. We cannot understand societies, argues Latour, and how they work, without an understanding of technologies and how they shape our everyday life. We cannot imagine a society that is not built by things - IT technologies, trains, telegraph cables, cars, but also - we might add - buildings and infrastructure. He dedicates numerous books and articles to various technologies, from the analysis of a sophisticated project of the Personal Rapid Transportation (PRT) Aramis, a high-tech automated subway system in the 1960 (Latour, 1996) to simple mundane artefact like the Berlin Key (Latour, 1991).

Let us focus briefly on the Berlin Key. Latour stumbles upon this unusual, almost surreal key while visiting Berlin in the late 1990s. Yet, if a sociologist can easily interpret the key as a reflection of society, as mirroring divided Berlin and that specific political moment, Latour fights the assumption that objects carry meaning, receive and reflect it, but never fabricate it.

The assumption that Society is made elsewhere, and with social means only is precisely what Latour criticises passionately. This explanatory framework inspired by critical theory would typically treat objects as projections and reification of social and cultural meanings. Latour offers instead an alternative way to understand objects, tools, and technologies. If, instead of unravelling the hidden meaning of objects, we follow their functioning, their “programme of action”, specific constraints, and exigencies, if we unravel the daily web of use of particular technologies, we will be able to understand how precisely they relate to society. Indeed, the peculiar key discovered by

Fig. 3 —

Latour has a specific “programme of action”. It forces users to keep the door locked after they have entered an apartment building so as to keep everyone safe and maintain the social order (Figure 3).



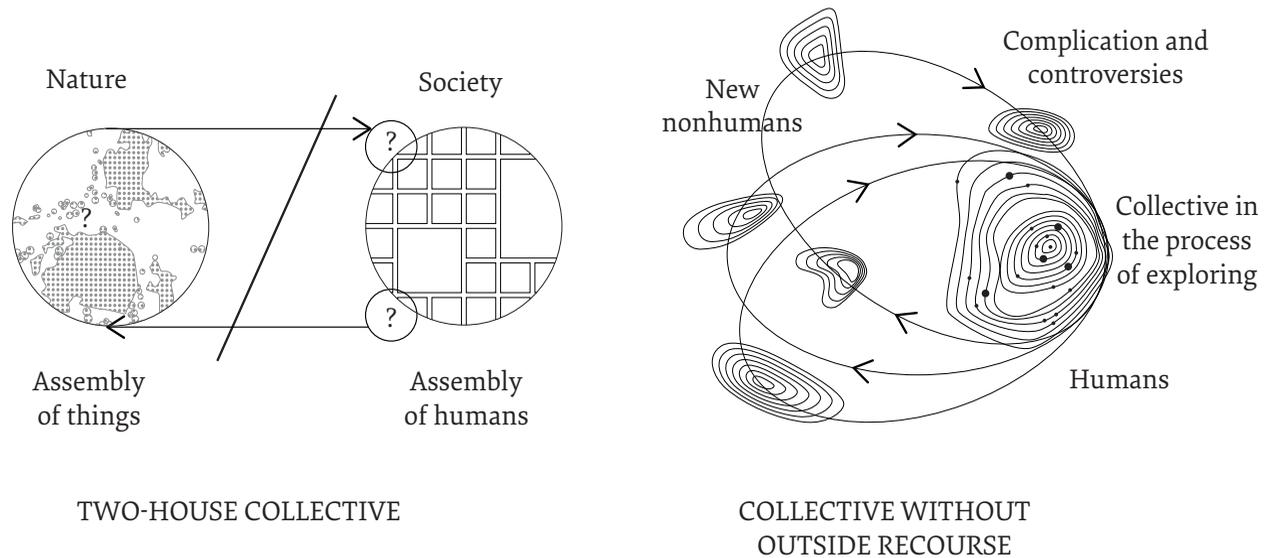
The key and the lock mediate all these complex relations between tenants and owners, inhabitants and thieves, the concierge and possible intruders. Latour reiterates: “The object does not reflect the social. It does more. It transcribes and displaces the contradictory interests of people and things” (Latour, 1991, p. 153). Thus, social rules do not exist on their own but are often delegated to people and to things that will act on their behalf. We delegate the action of closing a door to hinges, springs, and hydraulic pistons, as we delegate the action of traffic control to many signs and speed bumps (or “sleeping policeman”). And we delegate to nonhumans not only force, but also values, duties, and ethics. The seat belt in our cars, for instance, is an object that is meant to discipline us, to make us more ethical drivers, reminds us Latour. The speed bumps indeed impose on humans the need to slow down, to be cautious. But this also makes us ethical beings and socially responsible citizens. The material world pushes back on us because of its physical structure and design; in addition to speed bumps, many other urban artefacts and environments mediate our lives in cities (Latour and Hermant, 1998). Fences, heavy doors, bicycle covers, fountains, bollards, barriers all prescribe behaviour: they authorise and forbid, give permission or hold promises. Thus, it is absurd to believe that society is made of human relationships only and that technologies are made of nonhuman relations only. What we witness in practice, as we follow the mundane actions of seat belts, doors, speed bumps, and barriers is a reciprocal relationship between humans and nonhumans.

Latour’s sociology of technology renders visible how technical objects (rather than simply mirroring meanings) produce modes of social, political and ethical organisation. A more durable set of social relations is performed through the introduction of technologies, steel, and wood. The social needs keys and locks, argued Latour, but also - we might add - infrastructure, designed environments, material arrangements, furniture, and buildings.

4. ‘We Are Locked in the Critical Zone’

As Bruno Latour notes, the scale of ecological crises made us realize that every kind of politics has always been “cosmopolitics”, that is, politics of the cosmos, and that we have always dealt with object-oriented politics (Latour, 2005b). He invites us to entirely abandon the modernist idea of passive nature as being external to the human experience (Figure 4), a nature that can be mastered by engineers and scientists from outside, but to rather consider all those who have relevant knowledge about nature and whose practice actively engages “with” it.

Figure 4



Nature can no longer provide a simple backdrop for our activities but is to be “composed” and actively reworked “from within.” And that is what Latour, following the Belgian philosopher Isabelle Stengers, calls the “cosmopolitical question”. Cosmos embraces everything, including the multifarious natural and material entities that make humans act. It is therefore important for us to ask: What is the role of design if nature is not silent any longer? What is the role of design at the time of the Anthropocene? Informed by this new understanding of cosmopolitics (Yaneva and Zaera-Polo, 2015) we should consider redesigning the political scene in a way that nonhumans will be also included. Through their work designers often turn nature into a cause for thinking in such a way that

all nonhuman elements are included and considered. They take into account the agency of other species and objects and make explicit the connection of humans to a variety of entities with different ontology. Instead of acting “against” climate change or pollution in a militant way, designers are in the unique position of being able of acting “from within”, raising awareness and suggesting adjustments. All solutions that rely on “acting from within” are not generated by big politics and meet little resistance. They can therefore lead to agreements and solutions much more easily.

In his later work, Latour mobilises increasingly artists in search of an answer to the cosmopolitical question, including in theatre plays. In his most recent writings, in place of Nature, Latour offers the figure of Gaia. Here he builds from the hypothesis, formulated by the chemist James Lovelock and microbiologist Lynn Margulis, that living organisms interact with their inorganic surroundings on Earth to form a self-regulating complex system that maintains the conditions for life on the planet (Latour, 2017). Gaia is named after the goddess who personified the Earth in Greek mythology. Unlike Nature, Gaia is not indifferent; she is local, she cares and feels for us, reacts to us, and might, eventually, get rid of us. However, Gaia is also a scientific concept that captures the “living Earth” as a reciprocal and entangled relationship of various entities that have their own interests.

Moreover, Latour argues that something has been totally overlooked when the Earth is considered from the outside (as in Galileo’s discovery that the Earth moved around the Sun). Earth as Gaia is incredibly reactive to our actions, not only that the Earth moves around the Sun but that it is being moved by us, modified from within, and “for that reason escapes all our hopes of dominating it” (Latour 2018, p. 223) compared to Nature which was seemingly indifferent to our actions, and for that reason could be mastered.

That is why Latour implores us to engage in rethinking the visual language we use to represent nature. The lack of a common visual language to communicate environmental issues hampers their understanding. Issues like the massive stores of pollution, the rapid degradation of landscapes or the threats to biodiversity are represented with conventional cartographic, scientific and cybernetic images that speak in an abstract way, using a top-down aesthetics. The difficulty to represent environmental issues has led to climate change scepticism and denial. That is why it becomes crucial to rethink the representational techniques that have for long shaped how we look at nature and to multiply the instruments for data collection.

After all, a new politics of the cosmos is possible only if we can represent these intricate environmental issues in their multiple scales, gravity, and durations. The work of ‘Design Erath’ and their *Geostories* (Ghosn and Jazairy,

2018) provide a notable example in that regard. Employing an inventive mapping technique to trace the Earth zones affected by acute environmental issues, their “geostories” take us into the thick of the Earth: into the middle of the ocean of oil extraction infrastructure, melting icebergs, and waste management. Addressing critical questions of deforestation and resource extraction, these “parliaments of things” are very different from the purified concept of Nature. These visualisations rethink multispecies cohabitation and make explicit the fragile connections between humans and nonhumans. They craft new layers, compositions, new interlocking swarms of actors and technologies in inverted scales, overlapping niches and novel envelopes. Through these visual analyses, the Earth appears as layered, composed of complex biological and geological entities, and instruments and always seen in three dimensions, and from different perspectives. The viewer is always embedded in the folds of this ever-surprising Earth.

Situating their analysis at the Critical Zone (the Earth’s surface modified by geochemical cycles) designers can make visible the interactions between various forms of life, matter, and landscape, as well as the disturbances caused by humans and nonhumans and their various chemical residues. Alexandra Arènes’ visualisations of the critical zone provide another outstanding example for alternative visualisations. She engaged in ethnographic observation of the practices of scientists working the Critical Zone (Arènes, 2021) to be able to produce cosmopolitical visualisations (Figure 5).

This map offers a distortion (anamorphosis) of the Earth image, very different from the dominating planetary vision. It reverses the conventional projection of the layers (rocks, soil, atmosphere), in a way that the atmosphere is placed in the inner circle so as to emphasize that atmospheric pollution does not disappear into space but returns to us on earth; we are trapped in the ozone layers. As seen in these examples, engaging with a “Gaia-graphy of Critical Zones” designers are better placed to produce alternative accounts of environmental transformations and to generate visualizations that suggest that we live *within* nature and interact with it, we weave a web of connections that might hurt or repair its balance (Arènes, Latour, and Gaillardet, 2018). Designers are in the unique position of acting from within, raising awareness and offering new solutions for crafting the co-habitation of humans and nonhumans. Following these insights, we can argue that design can become a powerful apparatus for re-thinking, re-diagramming and re-imagining the new cosmopolitical order.

5. ‘Give Me a Gun and I Will Make All Buildings Move’

To unpack this statement, which is also the title of a joint article (Latour and Yaneva, 2008) I will first explain what is meant by movement.

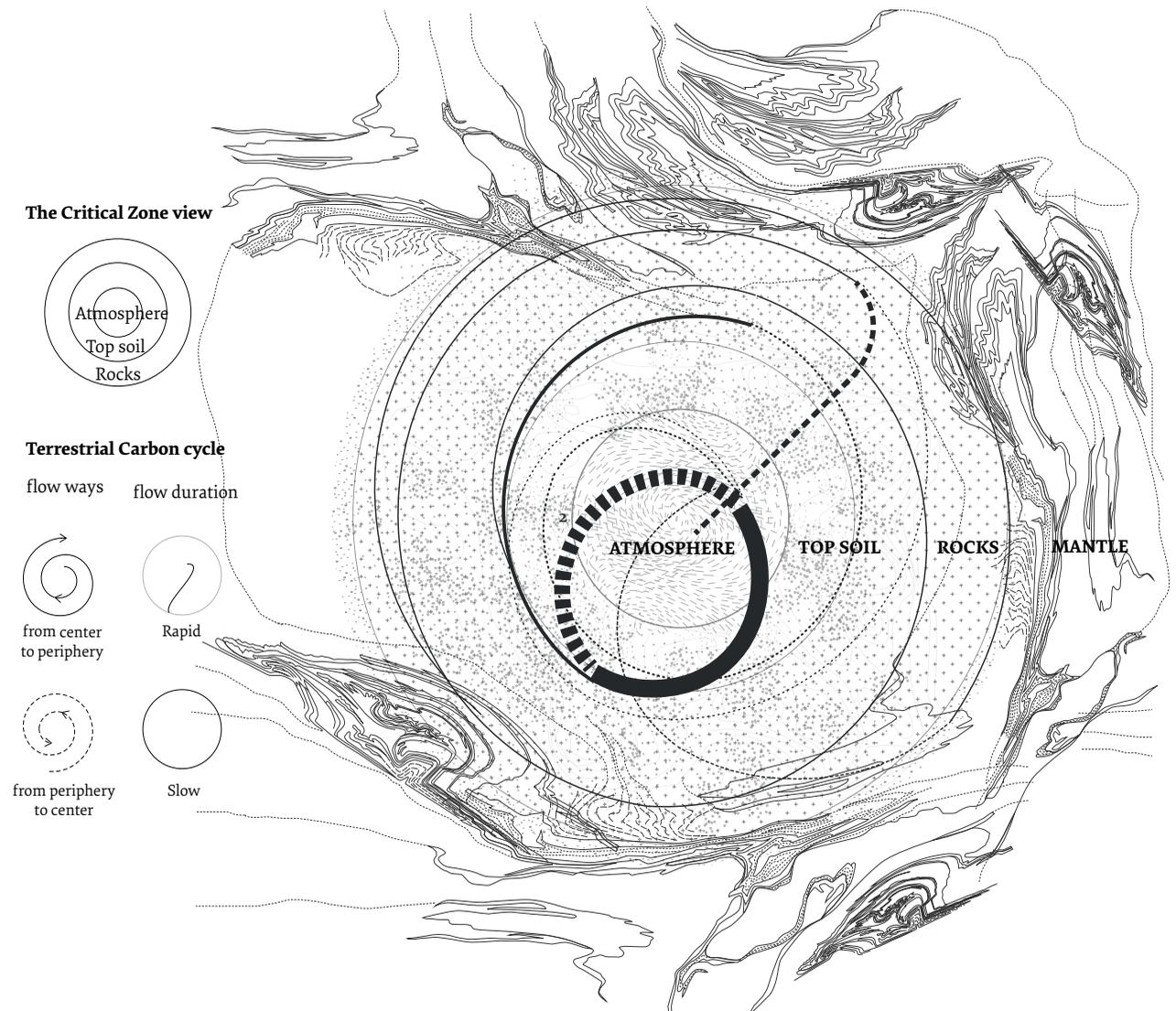


Figure 5

I will begin with the double-faced Janus, God of duality - a metaphor used by Latour to talk about the duality of “science made” versus “science in the making”. Latour uses this diagram to illustrate the juxtaposition between the critical and the realist/pragmatist approach. On the left, stands ready-made science: it is serious (like the facial expression of the left Janus!), certain, formal and restrained, and as it is ready-made, static, and mute, it is easily explained through social dimensions. On the right, stands science “in the making”: it is alive, uncertain, informal, changing and cannot be explained with a or reduced to social factors. To be understood, it needs to be followed. A similar approach can inform the study of architecture (Figure 6).

Ready Made Science



Science in the Making

Figure 6

Before we explain what this approach entails, we should note that “Critical Sociology” flourished in French academia the 1960s with the writings of Pierre Bourdieu. Drawing on the social theory of Karl Marx, which focused on the struggle between capitalists and the working class, this sociological method is based on critique that consists in explaining the subjective experience of all members of society with their belonging to specific social structures. The main task of critical sociology is to reveal and expose previously hidden social mechanisms and influences that impact human action. In the spirit of this approach, we will strive to explain design with economic and political factors, social and cultural changes. We will refer to the theoretical influences upon the designers, to branding, visions, symbols. These are all frameworks *outside* design and architecture.

Exploding in the world of architectural and design history in the 1990s, critical theory embedded itself in the discipline in a myriad of different shapes and means. Criticizing the studies of single architects or architectural practices as limited and trivial, it offered to use any theoretically informed academic discipline (history, cultural studies, anthropology, geography, sociology) as a mental schema, as “an [outer] explicit framework in which to situate the architectural objects of study” (Borden and Rendell, 2000, p. 5). As a result, post-structuralism, feminism, psychoanalysis, (post)Marxism, post-modern critical theory and a multitude of other formulations have changed not only the interpretative categories but also the very epistemological foundations on which architectural theory was grounded (Leach, 1997). Critical theory postulated that in order to see the logical patterns of an architectural process or product, the latter should be extracted from the rather messy and irregular process of a production method full of insignificant details; one should rather go upwards until embracing higher-level theoretical frameworks outside

architecture – social factors, cultures, politics. Architectural theorists thus pursued a wider conceptual framework for architecture, which, as many thinkers denoted, was missing: a framework that could embrace activities from patronage through to construction and use.

The main assumption of critical theory is that architecture/design is something capable of being inserted and understood in wider comprehensions of cultural production. Therefore, to put across the meaning and the relevance of architecture, critical studies find it necessary to position it as a historical subject within various contexts in order to be able to outline its economic, social and political dimensions, and to show that it is always directly tied to these conditions given both its scale of production and public use (Tafuri, 1979; Ockman, 1985). Be it the architecture of the Berber house of Kabyle (Bourdieu, 1971) or the typical English terraced house of 1910 (Muthesius, 1982), or the particular dwelling form of the bungalow (King, 1984) they are all regarded as a microcosm that reflects the macrocosm of society, mimics the organization of universe, follows legal estate patterns and historical forces or dwelling habits and cultures. The small follows and reflects the big; architecture embraces a shape suggested by society or culture. Thus, in order to be understood, buildings had to be located within the entire spectrum of economics, politics, social practices and architectural theory. The same spectra were also invited to explain the design process, the success or failure of architectural projects, and to elucidate why a particular style emerges or vanishes at a particular moment of time, or to shed light on urban dynamics and city developments.

The “broader and more inclusive” types of readings generally address matters of class, psychoanalysis, social space, sexuality, the way in which meanings are created and transferred by means of experience, political action, gender, race and so on. For the critical authors, “dealing with these kinds of things in both architectural production specifically and cultural production in general maximizes the opportunity to learn all that architecture is and might be capable of” (Borden and Randell, 2000, p. 15). In addition, they consider that “to speak about architectural history without reference to these things, to other disciplines, to theory, is not only to dismiss architecture’s relevance to the world in general, but also to *trivialize* current conditions and preoccupations” (Borden and Randell, 2000, p. 16 – italics are mine). To avoid *trivialization*, critical theorists engage in an exploration of architecture’s hidden meanings and practices, advocating what they believe to be a “richer and more significant” understanding of architecture. Having the ambitious task of providing a space of imaginative abstraction beyond the immediate remits and dictates of architectural practice, the critical method consists of displacing the conventional

objects of study and challenging them by referring to ideas from outside architecture to explain design process, creative thinking and practices. Borrowing concepts from the critical sociology of Pierre Bourdieu, the de-constructivist approach of Jacques Derrida, or the archaeology of Michel Foucault, architectural critique operates by unveiling hidden mechanisms, constraints or representations, principles and forces behind architectural objects, projects, and urban developments. The critical discourse of denunciation consists in explaining the subjective experience of all members of society with their belonging to specific social structures and exposes previously hidden social mechanisms and influences that impact action. By suggesting a theoretical outside from which conventional interpretations could be challenged, critical theory relied on the main assumption that there is a “social context” in which architectural and urban activities take place, and which can explain their meaning and relevance. Critical research in architecture therefore implies to critique, that is, to debunk and unveil the hidden forces that drive architectural production, to reveal the invisible mechanisms of practice, to resist also the explanation of design practitioners.

This mirror-fashioned relationship between architecture and society (King, 1980) has as its main assumption that “society” is a separate domain of reality that can be used as a specific type of causality to account for the “architectural” aspects, and is supposed to give solidity, durability, and consistency to the domain of architecture which it cannot maintain by itself. Therefore, to explain a particular building or urban concept, a critical thinker would show its entrenchment in “the social context of its time” and would present it as reminiscent of the “political climate of an époque”, of intricate power relations and economic interests. In order to elucidate the design moves and inventive impetus of architects, planners and urban developers, scholars would account for the social and political influences on these “creators”, or reflect on the instrumental role of architecture.

Condemning the tendency of critical sociology to reduce any human activity to social dimensions, Latour advocates a “Pragmatist Sociology”.

Born in the 1980s in the aftermath of the structuralist wave in French thought, this method takes seriously the practices and languages of all members of society rather than searching for what social forces are “really” acting behind them. It is based on what people do, the actions they undertake and assume, their discourse (the way they explain and conceptualise what they do). In the spirit of the pragmatist approach, we will aim at understanding the process of design (the routines, the mistakes, the workaday choices, the material and technical choices), the practices of users: the everyday design and experiences. We will trace and explore all the actors who take part in

design, the technologies, the artefacts, the signage, the materiality. These are all features *inside* the remit of design or architecture. Indeed, design has its own strength and internal logic, and we cannot continue to believe that its specificity would be better understood if some “social” dimensions and conditions were revealed. Design process unfolds under its own logic, and we cannot continue to insist that there are always some “social” elements and cultural factors to explain its unpredictable turns and difficulties. Architectural projects develop according to their own inner drives and competitive logics, and we cannot continue to explain the puzzling aspects and erratic behaviour of the multitudes of actors enrolled as pertaining simply to “social influences” and “social limitations”. For what it’s worth it, the critical approach relies on a very limited understanding of empiricism as a blatant attempt to trivialize architectural practice (Colquhoun, 1981; Johnson, 1994; Hays, 1998). Therefore, it is becoming increasingly difficult to imagine that the concepts of critical theory, formulated some time ago, would miraculously conserve their relevance in today’s design world. What use can we make of concepts that continue to transcend and authorize our daily design and dwelling choices? How can we still deem them relevant to engage in seeking reason and justification of existing architectural phenomena, events, and processes? Are the denunciation tactics of architectural critique able to provide a holistic picture of the contemporary challenges in practice? And if the critical theory is out of date, what kind of different critique is possible?

6. A Pragmatist Approach to Design

When today we are confronted with the burning questions of theoretical relevance and adequacy, the tired answers of the critical approach fall short. Instead of relying on the habit of linking the notions of “society”, “social factor”, “power”, “structure” and “context” with architecture in order to reveal the dark powers pulling the strings, instead of performing big jumps from “society” to the earthly empirical reality of architecture making, design researchers should rather try to understand what happens on the ground. As Latour has states, “the time has come to have a much closer look at the type of aggregates thus assembled and at the ways they are connected to one another” (Latour, 2005a, p. 22), that is, to engage in tracing the composition of the social as a way of connecting heterogeneous actors and environments. If instead of attempting to explain, debunk and reveal the forces behind architecture, we embrace a pragmatist approach and we base our method on what the participants in architecture-making do, the actions they undertake and assume, their discourse - the way they explain and conceptualise what they do in architecture and urban life -, this will inevitably lead us towards

a more realistic understanding of the current developments and challenges in architecture. This would mean to take seriously the practices and languages of all participants in architecture making and the heterogeneous compositions they shape, rather than searching for the social forces acting behind them and reducing the actions of designers, planners, clients, sponsors and politicians to social or economic dimensions. This will generate a critique that comes from within the very field of practice.

Follow the activities in any architectural or designer's office. In the office one can capture the contingency of design process as key for understanding how buildings, cities and environments come into being. To grasp the meaning of these buildings, we need to forget the star architect for a moment and turn away from official interpretations, to circumvent also traditional understandings of star-authorship (in the spirit of subjectivist interpretations) or critical-historicist interpretations. Instead, follow the sketches, the models, the foam materials, the software, the 3D modelling tools mobilized by architects to design, but also the entangled networks of engineers, clients, professional model makers, and interior designers. This would also mean accounting ethnographically for the ordinary forces and conditions of design experience, following (not the star architect) but many young designers in the office and the paths their work have traced. We can track the way their actions spread, and the way architects make sense of their world-building activities, the routines, mistakes, and workaday choices usually considered of lesser importance. In so doing, we can arrive at a better understanding of the projects and buildings of a firm by the means of a detour to design experience. We will avoid all sorts of explanations and the passage through the vague notions of culture, society, and imagination.

While trying to understand and interpret what happens in the office, we will abstain from referring to any "dark forces" (the market, capitalism, neoliberal economy, wars and hurdles), to any "bad guys" indeed, nor will we evoke an explanatory construction of continuity that refers to something beyond our control - cultural forces, social influences, the *Zeitgeist*. We will simply follow the "adventures" of design, its twists, and unpredictable turns, a world where all continuity is questionable. Design takes place in circumstances that are different every time and with stakes that are always different. To interpret it, we no longer search for an ultimate explanation, but we simply collect stories of design. Stories of model making and recycling tell us what makes OMA specific (Yaneva 2005, 2009a), stories of travels to the site tell us what makes Miller Howard Workshop specific (Yarrow, 2019), stories of rendering making tell us what defines the uniqueness of Kuma Kengo's Japanese way of building with bamboo (Houdart and Minato, 2009), stories of how the tribulations of

wooden materials amplify the various ways in which the object-in-the-making participates in the design decisions of a firm (Lefebvre, 2018). Long is the list of storytelling developed by pragmatist architectural researchers in the past two decades.

While deploying all these stories our critique from within the field of practice will add the “whys” of designers’ experience to the “hows” of the objective reality of design-making. Instead of asking: “What caused this? Why is Portuguese culture, for instance, embedded in the design of the Casa da Música in Porto by OMA? How is British cultural politics reflected in the extension of British Museum by Foster + Partners?” The questions to be asked are: “What unique adventures of design made this possible?” “What matters to designers and to all participants in architecture making?” “How and where?” “Where and how?” “What does success mean?” “Under what circumstances can it work for the dwellers and how is it going to be judged?” No high levels of complexity, no superiority of society or culture will be added into the explanation, no glorifying appraisals. Spending more time to carefully describe and account “how” architecture happens, how design is produced, communicated, negotiated and shared, these lengthy and painstaking stories of design making will finally provide answers to the “why”. Thus, a slow and skilful earthly critique from within should be able to demonstrate that the so-called “hows” conceal the “whys” of design undertaking.

In all these situations we can witness how design unfolds. Staying on the ground helps us to enquire into the current conditions of life in the world we inhabit and to recognise all participants, all “unsung heroes”—the young designers, foam, and foam cutters in the practice (not just the star architect). This realistic, *earthly*, approach enables us to account all sorts of practical work contributing to the making of “situated knowledge” in architecture (Haraway, 1991). In all these cases, we join an active ongoing process of exploring, testing, repairing and reappraising the architectural connections of design objects to the world; we join the orbits of designing.

To fully understand the adventure of design we need to follow it slowly. No rush to explain it or replace it with the quick concepts of society and culture. Exploring a design process or a building through repeated visits the construction site or the design practice we can experience the various speeds and intensities of the processes unfolding there, the changing crowds of people and flows of things; we can observe, document, interview and trace different activities, movements, and gestures. Follow all these waves and shifts slowly and through their presence and immediacy you will grasp the specificity of various architectural institutions, you will gradually gain experience about architectural objects and processes in their own qualities and relations.

It is this rich experience that will form the core of our interpretations. This is, I will argue, the only foundation for design theory, and for meaningful critique. Instead of addressing the mode of judgement of architecture or engaging in reflection on how to disqualify the dark forces, our research will rather account the different modes of making. Staying on the ground, following slowly, we can also give speech to that which has no language: to the foam, the cutter, the software, the mould, the sketch. All these nonhumans are part of the stories of design because they pass action. It is through the sliding of action from designer to sketch, to pencil, to model, to foam, to drawings, to potential spaces and objects that design happens. There is neither simply a Subject and an Object, an architect and a model. Following how these nonhumans move back and forth between sites allow us to witness how a design object, a city or an architectural archive become knowable, traceable, and works.

If we abandon the duality between free, creative entrepreneurial design spirits, and regular submissive materials, a duality bequeathed to us since Modernity, we will be able to produce accounts that more realistically depict design adventures from within.

A critique of design from within implies accounting fully the demands of the environment on which the success of design experimentation depends, both human and nonhuman. Yet, this ability does not exclude the human beings (designers, architects, clients, users) to become active, discuss and hesitate, but also solicits them and mobilizes them around the eventuality of the creative achievement – the new idea, the ground-breaking form. This is an achievement that no critical analysis of the design production could justify (with the forces of culture, politics, markets). It belongs to the order of the event, of what can happen in design process but does not correspond to any external reality. Design novelty is an achievement that is rare, extremely selective, and radically situated. What situates it is not the world of design, no matter how objectively it was deciphered in recent studies of design practice (Cuff, 1991; Houdart and Minato, 2009; Yaneva, 2009a, 2018) but the experimental apparatus of designers at work (the foam models in the hands of OMA architects, the renderings in Kuma Kengo's office, the CATIA models in Gehry's practice, etc.), for the questions that matter for designers do not come from outside (Context/Culture/Society) but are established around the experimental apparatus. It is here that designers become active and that an art of testing, trying out, recycling, and evaluating consequences of design is performed. The correlation of testing and consequences is the signature of the design event. Thus, instead of providing a merely subjective explanation of design making or an explanation referring to extraneous objective forces, just witness and describe all these events of making, all these special moments where

“something happens” and it cannot be defined or explained with the “why” of human subjectivity or historical forces. No need to debunk and resist it, to unveil the hidden forces driving it. Rather, accepting it in its selective and rare uniqueness will help us understand that it is not the powerful humans that make design happen. Listen to all protagonists in design making - the engineers and the structural models, the architects and the sketches, the contractors, clients, builders, and their calculations - tell the story of their achievements without having to challenge them for they are situated in, and belong to, the same adventure of architecture.

7. Conclusions

As demonstrated, Latour’s sociology helps us to reflect on today’s challenges for designers and design scholars. Its greatest advantage is that it is pragmatist (oriented around things) and remains in this world. It applies care, caution, and attention to understand the world by relying on “what comes from our own hands”. Such an earthly approach can provide a useful conceptual framework for design scholars and can open new avenues for the study of innovation in design and the social choreography of designers’ work whose acts of production are commonly kept out of sight.

“Thinking with Latour” can equip design scholars with conceptual tools to see contemporary societies in a new way. It will inevitably entail a reordering of our attention from discourse to practice, from the objectified realm of design knowledge to its modes of existence lodged in the entire network of design production. It will also redirect attention from the typical heroic figure of the designer or the architect - that is still central for the professional mythologies that sustain the cultural consumption of design - toward the situated material and technological dispositifs of practice that make design possible.

BIBLIOGRAPHY

- ARÈNES, A. (2021). *Architectural Design at the Time of Anthropocene: A Gaia-graphic Approach to the Critical Zones*. PhD Dissertation, University of Manchester.
- ARÈNES, A., LATOUR, B., & GAILLARDET, J. (2018). *Giving Depth to the Surface: An Exercise in the Gaia-graphy of Critical Zones*. In *The Anthropocene Review* 5(2), pp. 120-135.
- BORDEN, I. & RENDELL, J. (Eds.) (2000). *Inter Sections: Architectural Histories and Critical Theories*. London: Routledge.
- BOURDIEU, P. (1971). *The Berber House*. In M. DOUGLAS (Ed.), *Rules and Meanings: An Anthropology of Everyday Knowledge* (pp. 98-110). London: Penguin.
- COLQUHOUN, A. (1981). *Essays in Architectural Criticism: Modern Architecture and Historical Change*. Cambridge: MIT Press.
- CUFF, D. (1991). *Architecture: The Story of Practice*. Cambridge: MIT Press.
- GHOSN, R. & JAZAIRY, E. (2018). *Geostories: Another Architecture for the Environment*. New York, Barcelona: Actar Publishers.
- HARAWAY, D. (1991). *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*. In D. HARAWAY (Ed.), *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (pp. 183-201). London: Free Association Books.
- HAYS, K. M. (1998). *Architecture Theory Since 1968*. Cambridge: MIT Press.
- HOUDART, S. & MINATO, C. (2009). *Kuma Kengo. An Unconventional Monograph*. Paris: Editions Donner Lieu.
- JOHNSON, P.-A. (1994). *The Theory of Architecture: Concepts, Themes & Practices*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- KING, A. D. (1980). *Buildings and Society: Essays on the Social Development of the Built Environment*. London: Routledge & Kegan Paul.
- KING, A. D. (1984). *The Bungalow: The Production of a Global Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- LATOUR, B. (1991). *The Berlin Key or How to Do things with Words*. In P.M. GRAVES-BROWN (Ed.), *Matter, Materiality and Modern Culture* (pp. 10-21). London: Routledge.
- LATOUR, B. (1993). *We Have Never Been Modern*. Translated by C. Porter. Cambridge: Harvard University Press.
- LATOUR, B. (1996). *Aramis, or the Love of Technology*. Translated by C. Porter. Cambridge: Harvard University Press.
- LATOUR, B. (2005a). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- LATOUR, B. (2005b). *From Realpolitik to Dingpolitik: How to Make Things Public. An Introduction*. In B. LATOUR & WEIBEL, P. (Eds.) *Making Things Public: Atmospheres of Democracy* (pp. 1-31). Cambridge: MIT Press.
- LATOUR, B. (2017). *Why Gaia is not a God of Totality?* In *Theory, Culture and Society*, 34, pp. 61-82.
- LATOUR, B. (2018). *On a Possible Triangulation of Some Present Political Positions*. In *Critical Inquiry*, 44, pp. 213-226.
- LATOUR, B. & YANEVA, A. (2008). *Give me a Gun and I will Make All Buildings Move: An ANT's View of Architecture*. In R. GEISER (Ed.), *Explorations in Architecture: Teaching, Design, Research* (pp. 80-89). Basel: Birkhäuser.
- LATOUR, B. & HERMANT, E. (1998). *Paris, Ville Invisible*. Paris: Les empêcheurs de penser en rond/La Découverte.
- LEACH, N. (Ed.) (1997). *Rethinking Architecture*. London: Routledge.
- LEFEBVRE, P. (2018). *I, T.T. Stands. Two Days in the Life of an Object in the Making*. In *Ardeth*, 1(2), pp. 97-119.
- MUTHESIUS, S. (1982). *The English Terraced House*. New Haven: Yale University Press.
- OCKMAN, J. (Ed.) (1985). *Architecture, Criticism, Ideology*. New York: Princeton Architectural Press.
- TAFURI, M. (1979). *Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development*. Cambridge: MIT Press.
- YANEVA, A. (2005). *Scaling up and Down: Extraction Trials in Architectural Design*. In *Social Studies of Science*, 35, pp. 867-894.
- YANEVA, A. (2009a). *Made by the Office for Metropolitan Architecture. An Ethnography of Design*. Rotterdam: 010 Publishers.
- YANEVA, A. (2009b). *Making the Social Hold: Towards an Actor-Network Theory of Design*. In *Design and Culture*, 1(3), pp. 273-288.
- YANEVA, A. & ZAERA-POLO, A. (Eds.) (2015). *What is Cosmopolitical Design? Design, Nature and the Built Environment*. London: Routledge.
- YANEVA, A. (2017). *Five Ways to Make Architecture Political. An Introduction to the Politics of Design Practice*. London: Bloomsbury.
- YANEVA, A. (Ed.) (2018). *New Voices in Architectural Ethnography*. Edited volume of *Ardeth (Architectural Design Theory)*, 1(2).
- YANEVA, A. (2022). *Latour for Architects*. London: Routledge.
- YARROW, T. (2019). *Architects: Portraits of a Practice*. Ithaca, New York: Cornell University Press.

Una lunga e discontinua storia. Tre episodi dalla storia delle relazioni semiotica-design e alcune riflessioni per la sua storiografia

ALVISE MATTOZZI

Politecnico di Torino

alvise.mattozzi@polito.it

Orcid ID: 0000-0002-7917-3099

L'articolo esplora la lunga e discontinua storia delle relazioni semiotica-design attraverso tre episodi chiave. Si evidenziano differenze e vere e proprie rotture epistemologiche tra gli approcci semiotici che hanno dialogato con il design, in particolare rispetto alla significazione-comunicazione degli artefatti d'uso. Tali differenze e rotture mettono in discussione l'idea di una continuità storica e fors'anche disciplinare. Tuttavia, emergono anche connessioni inaspettate. Comprendere queste differenze può rendere storici e storiche del design più sensibili quando intendono ricostruire storiograficamente le relazioni semiotica-design.

The article explores the long and discontinuous history of the relationship between design and semiotics through three key episodes. Differences and real epistemological ruptures among semiotic approaches that have dialogued with design, particularly with respect to the signification-communication of artifacts of use are highlighted. Such differences and ruptures challenge the idea of historical and perhaps even disciplinary continuity. However, unexpected connections also emerge. Understanding these differences may make design historians more sensitive when they intend to historiographically reconstruct the relations between semiotics and design.

1. Introduzione

Questo non è un saggio di storia del design, né tantomeno di storia della semiotica o della loro relazione, non essendo io uno storico.

È piuttosto il tentativo di porre alcune questioni a chi dovrà scrivere la storia di questi ambiti. La faccio ricostruendo tre episodi della storia delle relazioni semiotica-design. Ognuno dei tre episodi non è in sé nuovo e, eccetto forse per il coinvolgimento di Charles W. Morris al Bauhaus di Chicago, sono stati raccontati molte volte.

Quello che io spero sia nuovo è ciò che emerge dalla loro giustapposizione e le riflessioni che, dalla loro giustapposizione, si possono trarre.

PAROLE CHIAVE

fare, funzione, metodologia, rottura epistemologica, significazione.

KEYWORDS

doing, function, methodology, epistemological break, signification.

Riflessioni che dovrebbero interessare chi volesse effettivamente scrivere una storia delle relazioni design-semiotica.

Una prima constatazione è che la storia delle relazioni semiotica-design è molto lunga – quasi un centinaio d’anni –, comparativamente alla storia di questi due ambiti, che emergono effettivamente, per come li abbiamo conosciuti nel corso del XX secolo, solo nel XIX secolo.

Infatti, il primo episodio che prenderò in considerazione ha inizio nel 1937. Esso riguarda la relazione tra la semiotica elaborata da Morris, in quanto gnoseologia e epistemologia, e il design.

Il secondo episodio riguarda la relazione tra semiotica, intesa in questo caso sempre come gnoseologia e epistemologia, ma anche come metodologia, e artefatti d’uso. Questo episodio ha inizio vent’anni dopo, nel 1957, con il lavoro di Roland Barthes.

Il terzo episodio riguarda lo stesso tipo di relazione, con la semiotica, però, che gioca un ruolo diverso, tra epistemologia, metodologia e ricerca empirica. Esso ha inizio nel 1995, quando Jean Marie Floch inaugura inconsapevolmente la semiotica greimasiana degli oggetti e del design, mettendo alla prova una epistemologia e una metodologia nata però vent’anni prima, che è anche alla base dell’Actor-Network Theory e del suo interesse per gli artefatti.

2. Tra gnoseologia ed epistemologia (generale e disciplinare)

Nel 1937, il filosofo Morris assunse un ruolo rilevante all’interno della Chicago Bauhaus diretta da Laszlo Moholy-Nagy.

Come docente di “comunicazione e linguaggio” (*“language and communication”*) e di “integrazione intellettuale” (*“intellectual integration”*) (Findeli, 1990), Morris si occupava della integrazione tra i diversi saperi, e i rispettivi corsi, conferenze o seminari, afferenti alle scienze fisiche e naturali, così come alle scienze umane e sociali.

La concezione sviluppata da Laszlo Moholy-Nagy (1947, p. 42, tr. mia) del design in quanto “integrazione di requisiti tecnologici, sociali ed economici, di necessità biologiche e degli effetti psicofisici dei materiali, delle forme, dei colori, dei volumi e degli spazi”, aveva richiesto l’introduzione di corsi e di lezioni di scienze di vario tipo, non direttamente legate alla progettazione. Si veniva così a rompere l’impostazione della Bauhaus tedesca fondata sul binomio “arte e tecnologia”, introducendo, invece, quello “arte e scienza” (Findeli, 2001).

Morris proveniva dalla Università di Chicago e propugnava una semiotica di base comportamentista all’interno di una visione di unità della scienza di matrice neopositivista. Probabilmente in virtù del suo coinvolgimento nel movimento per l’unità della scienza era stato chiamato per agevolare l’integrazione richiesta dalla Bauhaus di Chicago¹.

Per Morris (1938, pp. 1-3, tr. mia), la semiotica offre “i fondamenti per una qualunque delle specifiche scienze dei segni”, si tratti di linguistica, logica, matematica, retorica o estetica, ma è anche uno “strumento per tutte le scienze”, dato che “tutte le scienze fanno uso ed esprimono i loro risultati in termini di segni”. Essa è dunque considerata da Morris l'*organon* della “metascienza” (la scienza della scienza) dal momento che la scienza, secondo i canoni dell'empirismo logico a cui lui faceva riferimento, viene studiata come linguaggio della scienza. Lo studio del linguaggio implica non solo “la sua struttura formale”, ma anche “la relazione con gli oggetti designati” e con la persona che usa quello specifico linguaggio. Il compito assegnato alla semiotica da Morris fu dunque quello di “fornire i segni rilevanti e i principi” per sviluppare lo studio della scienza, fornendo un linguaggio generale, applicabile a un qualunque linguaggio speciale o segno.

La nozione di segno elaborata da Morris, come traduzione e semplificazione comportamentista di quella di proposta Charles S. Peirce, rispondeva a tali esigenze: rendere conto della relazione con gli oggetti designati e con la persona che usa quel segno. Morris (1938, p.3, tr. mia), infatti, distingue: “ciò che agisce come segno”, “ciò a cui il segno si riferisce”, “l'effetto su qualche interprete, in virtù del quale la cosa in questione è un segno per quell'interprete”, cioè, secondo la sua stessa terminologia, il “segno veicolo”, il “designatum” e “l'interpretante”.

Per quanto ne so Morris non rifletté direttamente sul design, scrisse però sulla relazione tra arte, scienza e tecnologia, questione che è anche alla base dello sviluppo delle varie Bauhaus e dei loro modelli didattici (Findeli, 2001).

Morris (1939, p. 411, n. 2) ritiene che arte, scienza e tecnologia siano le tre primarie forme di discorso e che tutte le altre forme di discorso emergano da queste. Esse per Morris (1939) sono primarie perché corrispondono alle tre dimensioni del funzionamento del segno (*sign functioning*): il discorso scientifico “dà rilievo alla relazione tra il segno e l'oggetto denotato”, cioè alla dimensione “semantica”; “il discorso estetico pone l'accento [...] sulla struttura del segno stesso”, cioè sulla “dimensione sintattica”; “il discorso tecnologico enfatizza l'efficacia del segno all'interno delle pratiche degli utilizzatori e utilizzatrici”, cioè la “dimensione pragmatica”.

Ritroviamo lo stesso tipo di semiotica, con lo stesso tipo di ruolo, per quanto maggiormente focalizzato sulle scienze della comunicazione, anche alla Scuola di Ulm. Questa, nel dopoguerra, riprese e rinnovò l'esperienza della Bauhaus tedesca, dando però rilievo, con la direzione di Tomas Maldonado, al connubio “scienza-tecnologia”, piuttosto che a quello “arte-tecnologia”, su cui si fondava la Bauhaus tedesca, o a quello “arte-scienza”, su cui si fondava la Bauhaus di Chicago (Findeli, 2001).

Maldonado in effetti introdusse a Ulm, nel 1957, un seminario di semiotica allo scopo di elaborare un linguaggio unitario relativo ai fenomeni di comunicazione - attività che poi porterà alla scrittura di *Beitrag zur Terminologie der Semiotik* (Maldonado, 1961).

Tale prospettiva di carattere epistemologico sulla semiotica - che Maldonado successivamente definirà "nozionistica" (Maldonado, 1970, p. 17 e p. 115), in quanto disciplina che elabora nozioni - non è affatto eccentrica rispetto a quello che era stato l'intento iniziale di Peirce, a cui la semiotica di Morris e Maldonado dicevano di rifarsi. Infatti, Peirce pensò la sua semiotica innanzitutto come una gnoseologia che poteva fornire le regole per le indagini scientifiche, considerando che tipo di segni sono usati dagli scienziati e dalle scienziate nel corso delle loro deduzioni, induzioni e abduzioni.

Maldonado, come lui stesso esplicita, recupera la concezione del segno di Morris dando particolare rilevanza alla relazione con il referente, in quanto ente esistente nel mondo, che conferisce il significato del segno.

In *Beitrag zur Terminologie der Semiotik* (Maldonado 1961, tr. mia), il segno è definito come "un segno per o di qualcosa" e si sottolinea che il significato ha a che fare con una referenza, cioè con alcuni aspetti di un referente inteso come un "designatum" o un "denotatum", cioè classi di oggetti, che nel secondo caso, hanno esistenza reale.

La rilevanza del segno in quanto riferito ad un ente esistente che gli conferisce il significato emerge anche dal lavoro progettuale di Maldonado stesso. Ad esempio, descrivendo il progetto dell'interfaccia del primo computer *mainframe* dell'Olivetti, l'ELEA, Maldonado e Gui Bonsiepe (1963) (cfr. Mori, 2020; Riccini, 2013)² affermano che, al fine di elaborare il sistema di simboli relativo ai comandi, avevano inizialmente analizzato vari sistemi di simboli per estrarre eventuali costanti relative a certi referenti potenzialmente rilevanti anche per l'interfaccia su cui lavoravano. Quindi, avevano sviluppato uno specifico sistema di segni i cui simboli di base, comparabili a sostantivi, avevano come referente delle unità funzionali quali "nastro", "memoria". Altri simboli facevano riferimento al loro stato quale "pronto" o "in attività", ed erano comparabili ad aggettivi, o altri facevano riferimento ad azioni ed erano comparabili a verbi, quali "compara".

Questo interesse e per la semiotica in quanto nozionistica e la fiducia riposta in essa da parte di Maldonado si affievolì negli anni successivi, dato che, a suo parere, nessuno era riuscito a "stabilir[la] in modo convincente", in particolare per le discipline progettuali, per molte ragioni, ma soprattutto per la mancanza di maturità della nozionistica semiotica stessa (Maldonado, 1970, p. 115).

Questo anche a causa della "influenza assai negativa della 'semiologia' della scuola francese che ha fatto regredire quello sviluppo di concettualizzazioni

che già possedeva una relativa coerenza”, dato che la “semiologia strutturalista non è un passo avanti rispetto a Morris, ma un passo indietro, un riportare il discorso alle prime intuizioni, certamente geniali, di F. de Saussure” (Maldonado 1970, p. 117).

È probabile che Maldonado si riferisse al fatto che la concezione del segno di de Saussure non problematizzasse il referente, ponendo in tensione solo un significante e un significato, ma non l’oggetto esterno a tale relazione; ma anche al fatto che, come si vedrà in seguito, nella prospettiva della “semiologia strutturalista”, il segno non ha uno statuto ontologico preciso, ma è una relazione e qualunque entità può entrare in una relazione segnica ed essere, dunque, segno, mettendo in crisi, dunque, una netta distinzione tra realtà e sue rappresentazioni³. Pur prendendo le distanze dalla semiotica, Maldonado rimase interessato alla gnoseologia delle immagini e, dunque, al ruolo all’interno dei processi di conoscenza dei segni iconici (Maldonado, 1974; 1992).



Fig. 1 - Tomás Maldonado e Guy Bonsiepe, Zeichensystem für elektronische datenverarbeitende Anlagen / Symbol system for Electronic Data Processing Machine, p. 23

3. Tra epistemologia, metodologia e ricerca empirica

Negli stessi anni in cui Maldonado introduceva la semiotica in quanto riflessione gnoseologica riguardo i segni *sugli* artefatti d'uso nell'ambito della progettazione e produzione di questi, Roland Barthes, all'epoca principale rappresentante della semiotica strutturalista francese vituperata dallo stesso Maldonado, iniziava a interrogarsi sugli artefatti d'uso *in quanto* segni, al fine di indagare il significato dei beni di consumo, focalizzandosi in particolare sul ruolo della plastica e sulla Citroën DS.

Proprio nel saggio su tale modello di automobile, Barthes (1957, tr. it. p. 147) esordiva affermando che "l'oggetto è il miglior portatore del soprannaturale". Gli artefatti d'uso, cioè, sublimano la loro utensilità e la loro sostanzialità (Barthes 1957, tr. it. p. 170), per mettere in gioco un "qualcos'altro" rispetto all'artefatto in sé, un "sopra" rispetto alla loro "naturalità".

Questa è stata la chiave che ha guidato la successiva, più rigorosa, riflessione di Barthes (1964; 1966) sugli artefatti d'uso, che assume un carattere effettivamente epistemologico-metodologico, indagando come questi significhino ed elaborando categorie considerate adeguate alla descrizione di tale processo. Questa riflessione aveva una rilevanza empirica, relativa alla poter rendere conto della nascente società dei consumi⁴, ma anche epistemologica, al fine di fondare una semiotica - o semiologia, nel linguaggio usato da Barthes - che fosse effettivamente autonoma dalla linguistica.

Barthes (1964), infatti, propose di distinguere "segni linguistici" da "segni semiologici": quest'ultimi hanno la stessa struttura dei primi, fondata sulla relazione significante-significato, ma se ne distinguerebbero per la diversa sostanza coinvolta. Tra i sistemi semiologici che Barthes considera, vi sono anche gli artefatti d'uso. Barthes, pur riconoscendo che essi hanno delle funzioni, mette anche in luce che essi hanno dei significati e, in quanto tali, sono considerati delle "funzioni-segno": "il vestito serve per proteggersi, il cibo per nutrirsi, *quantunque* servano anche a significare" (Barthes 1964, tr. it. p. 39, corsivo mio). Tale doppio statuto degli artefatti d'uso si ingenera, secondo Barthes, attraverso un duplice movimento: 1) la funzione si compenetra di senso - "per il solo fatto che c'è società, ogni uso è convertito in segno di questo uso", 2) ma, una volta costituito il segno, "la società può rifunzionalizzarlo, parlarne come oggetto d'uso" (Barthes 1964, tr. it. p. 39).

In "Semantica dell'oggetto", un intervento coevo a Barthes (1964), per quanto pubblicato successivamente, Barthes articola simili riflessioni:

[gli] oggetti che hanno sempre in linea di massima una funzione, una utilità, un uso, crediamo di viverli in quanto strumenti puri, mentre in realtà essi veicolano altre cose, sono *anche* un'altra cosa: veicolano un senso; in altre parole, l'oggetto

serve effettivamente a qualche cosa, *ma serve anche* a comunicare delle informazioni; riassumendo potremmo dire con una frase che c'è un senso che va oltre l'uso dell'oggetto.

(Barthes, 1966, tr. it. pp. 39-40, corsivi miei)

Dunque, la “funzione di un oggetto diventa sempre di più il segno stesso di questa funzione”, cioè essa “fa nascere il segno, ma questo segno viene riconvertito nello spettacolo di una funzione” (Barthes 1966, tr. it. p. 47). Molti altri studiosi e studiose svilupparono e discussero l'approccio di Barthes, anche in diretta connessione con l'ambito del progetto (tra gli altri, Renato De Fusco). Tra i più noti, Jean Baudrillard (1968) e Umberto Eco (1968) svilupparono tali riflessioni in senso opposto, il primo accentuando la questione del superamento della funzione, il secondo dando ad essa rilievo in quanto “funzione comunicata” e articolandola in primaria (denotata) e secondarie (connotate).

3.1. L'“impostazione concessiva”

Per quanto le posizioni di Barthes, Baudrillard ed Eco non siano identiche, vi è un elemento che le accomuna: opporre la funzione (o la funzione pratica) alla significazione o alla comunicazione (o alla funzione comunicativa).

Cioè, la funzione in sé non partecipa a processi di significazione-comunicazione, lo fa solo se viene significata o comunicata.

Ciò dà luogo all'“impostazione concessiva” alla significazione o comunicazione degli artefatti d'uso. Essa emerge chiaramente con Barthes (1964, tr. it. p. 39; 1966, pp. 39-40, corsivi miei) - “[...] *quantunque* servano anche a significare”; “[...] *mentre* [...] veicolano altre cose [...]: un senso; [...] *ma serve anche* a comunicare delle informazioni”. La si ritrova in Eco (1968, p. 194, corsivo mio): “Usare un cucchiaino [...] è ancora l'espletamento di una funzione attraverso l'impiego di un manufatto che la consente e la promuove: *ma* già dire che il manufatto “promuove” la funzione, indica che esso assolve *anche* a una funzione comunicativa, esso comunica la funzione da espletare”. La si ritrova in Baudrillard (1968, p. 83), che individua una proporzionalità inversa tra funzionalità e significanza. Ma tale impostazione la si ritrova in molti altri approcci, spesso che nulla hanno a che fare con Barthes o financo con la semiotica - cfr. la Teoria del Linguaggio del Prodotto (Gross, 1976), che oppone “funzioni pratiche” e “funzioni comunicative”, le uniche pertinenti per il “linguaggio del prodotto”; la teoria della innovazione *design driven* di Roberto Verganti (2009), in cui essa è trasfigurata nei termini di “tecnologia” opposta a “significato”; anche la riflessione di Ezio Manzini (2011) sul design come innovazione sociale, che oppone *problem-solving* a *sense-making*, ne porta le tracce. Si tratta, dunque, di una vera e propria *doxa* all'interno della quale anche la

semiotica di Barthes si è iscritta e a cui fornito una formalizzazione. Essa si esprime tramite frasi quali “questo oggetto *non è solo* usato per ...”, “questo strumento *non solo* permette di ...”, “questo prodotto *non è solo* un oggetto fisico ...”, “... *ma anche* significa”, “... *ma anche* simbolizza”, “... *ma anche* comunica” – ad esempio: “[i prodotto del design] *oltre* ad assolvere determinate funzioni, serv[ono] *anche* a comunicare” (D’Auria & De Fusco, 1992, p. 57; corsivi miei); “perfino l’artefatto più strumentale, *non è mai solo* uno strumento – c’è *anche* una sua componente simbolica” (Fallan 2010, p. 45, tr. mia; corsivi miei). Tale “impostazione concessiva” riproduce noti dualismi quali materiale/immateriale, corpo/mente, oggetto/soggetto, per quanto offra la possibilità di tenerli insieme, seppur in forma concessiva – appunto. Essa si differenzia dall’impostazione di Maldonado, che pur riproducendo gli stessi dualismi non cerca di tenerli insieme, ma di connetterli tramite un rinvio. Il successivo e ultimo episodio mostrerà, invece, l’emergere di un approccio che tenta di superare tale “impostazione concessiva” e i conseguenti dualismi, operando una netta rottura epistemologica con i due episodi precedenti.

4. Tra metodologia ed empiria

L’ultimo episodio della storia della relazione semiotica-design che voglio prendere in considerazione è relativo all’emergere della semiotica greimasiana (o strutturale-generativa) degli oggetti e del design (SGOD). Per cogliere appieno tale rottura propongo una rilettura dell’analisi del coltellino Opinel svolta da Jean Marie Floch (1995, tr. it. pp. 198-230). Questa analisi è stata considerata a posteriori, da molti e molte che lavorano nell’ambito della semiotica greimasiana, il saggio fondativo della SGOD⁵. Dopo un breve paragrafo introduttivo, grazie al quale la storia e il sistema di produzione dell’artefatto analizzato vengono presentati, Floch pone subito la questione della descrizione e scomposizione in unità significanti. A questo fine, Floch riprende quanto proposto in un articolo di Algirdas J. Greimas (1973) sugli “oggetti di valore”⁶ riguardo quello che potrebbe essere il metodo di un ipotetico lessicografo per la costruzione di voci relative ad artefatti d’uso e lo assume come modello di analisi. Tale modello prevede:

- [...] una componente configurativa, che scomponga l’oggetto nelle sue parti costitutive ricomponendolo poi come una forma;
 - una componente tassica, che renda conto, attraverso i tratti differenziali, dello statuto [di un oggetto] fra [...] altri oggetti [...]
 - ma anche una componente funzionale, sia pratica che mitica (prestigio, potenza, evasione ecc.) che estetica.
- (Greimas 1973, tr. it, p. 19; ripreso in Floch, 1995, tr. it. p. 202)

Floch sottolinea che l'ultima componente "è quella che ci interesserà di più". Floch passa quindi in rassegna piuttosto velocemente (Floch, 1995 tr. it. p. 208) le prime due componenti mostrando da un lato, che l'Opinel è composto da:

- lama:
 - semplice, relativamente corta e larga, con punta arrotondata
- manico:
 - costruito di un solo blocco, cilindrico,
 - ma sagomato tondo, che assicura una buona presa e con il quale il contatto è piacevole e caldo
- articolazione lama/manico:
 - costituita da ghiera girevole, cilindrica e che dunque possiede due caratteristiche formali:
- semplicità e
- rotondità

dall'altro che, per queste caratteristiche, si distingue da:

- altri utensili da taglio con lama più lunga:
 - sciabola
- altri utensili da taglio con doppio filo:
 - pugnale, gladio, spada
- altri utensili che non comportano una percussione longitudinale e impostata (Leroi-Gourhan, 1947):
 - ascia, machete, herminette
- altri utensili che presuppongono un percussore:
 - scalpello, bulino
- altri coltelli:
 - non pieghevoli e non da tasca
- altri coltelli da tasca che hanno un diverso sistema di bloccaggio:
 - Laguiole
 - Nontron
- altri coltelli da tasca che presentano altri attrezzi oltre la lama:
 - coltellino svizzero.

In quanto tale l'Opinel "è stato [...] ideato [...] per:

- "mozzare, tagliare, incidere il legno"

E, dunque, "è concepito [...] come:

- utensile,
- uno strumento di lavoro e di piacere, che
- 'parla' della relazione tra sé e sé e tra sé e il mondo"

Dopo aver tracciato le relazioni interne tra parti, che delineano la configurazione del coltellino, e dopo aver tracciato le relazioni esterne con il sistema degli utensili da taglio tramite l'individuazione di otto tratti differenziali (Marrone, 2002, p. 20), ed aver così delineato la configurazione delle relazioni esterne sostitutive, Floch già introduce alcune considerazioni, che preludono alla componente funzionale. Quest'ultima viene analizzata nel dettaglio nella parte centrale dell'articolo. Dopo un primo inquadramento, epistemologico e metodologico, Floch esordisce con un lungo elenco di azioni, o meglio, in termini semiotici, di *performance* o di *fare*, più precisamente di "*fare essere*", cioè modificazioni di uno stato - in questo caso, uno stato relative a masse materiche - che delineano dei "programmi narrativi": "[t]agliare o ritagliare, [...] trinciare, scollare, raschiare, grattare, sbucciare, incidere, denudare un filo elettrico o curare lo zoccolo di un animale... [...] applicare, stendere, spalmare [...] infilzare [...]" (Floch, 1995, tr. it. p. 211). In queste varie *performance*, Floch riconosce un carattere "quantitativo". Cioè, secondo la classificazione semiotica delle operazioni elementari che si possono mettere in atto su masse materiche, proposta da Françoise Bastide (1987) - che Floch riprende -, trasformazioni che non alterano la composizione dei materiali - come potrebbe essere, ad esempio, la cottura, che fa perdere acqua -, ma solo loro configurazione: in questo caso trasformazioni che riguardano "dei rapporti tra la totalità e le parti, la divisione e la totalizzazione, o anche, il problema dell'omogeneità e dell'eterogeneità, o dell'unità e della molteplicità" (Floch, 1955, p. 211).

Quindi, *performance* partitive e disgiuntive - che Bastide chiamerebbe "selezione" (*tri*), cioè, principalmente, il tagliare qualcosa che è intero in parti -, ma anche totalizzanti e congiuntive - ciò che Bastide chiamerebbe "miscela" (*melange*), cioè, in questo caso, lo spalmare, che permette di unire due cose precedentemente separate. Ovviamente il coltello non agisce da solo - e, aggiungo io, non lo farebbe neanche l'umano per molte di queste operazioni. Per questo, Floch estende la prospettiva includendo l'utilizzatore in quanto manipolatore, cioè, in termini semiotici, colui che "fa fare": "fa fare al coltello una [delle] operazioni quantitative per le quali la forma e la sua lama lo hanno reso competente" (Floch, 1995, p. 212).

Quindi Floch si sofferma sulla relazione con l'utente, a partire dal fatto che, essendo l'Opinel un coltello da tasca che si può avere sempre con sé, esso diventa un "compagno fedele" - fedele anche grazie alla ghiera di sicurezza che non permette movimenti inaspettati della lama. Tale interazione "dà luogo a una relazione diretta tra il mondo sensibile e l'uomo" (Floch, 1995, p. 213), una relazione che consente "un buon contatto", un "contatto delicato" (Floch, 1995, p. 215), reso possibile dalla percussione lineare applicata, adatta al "lavoro delicato del raschiare, [allo] scolpire il legno (o altre fibre dure

come il corno), o ancora, [a] tagliare solidi elastici (come la carne, il formaggio o il pane)” (Floch, 1995, tr. it. p. 215). Tutto ciò è reso ancora più rilevante dalla configurazione della lama, che presenta una “punta ampiamente arrotondata” (Floch, 1995, tr. it. p. 215) “che può lavorare con tagli di larghezza regolabile secondo le fibre del legno” (Floch, 1995, tr. it. p. 215).

Infine, Floch opera la comparazione tra Opinel e il coltellino multiuso svizzero, mostrando in che modo ciascuno dispone una diversa “forma di vita”: da un lato “l’Opinel domanda che si ragioni da *bricoleur*”, dall’altro, “il coltello svizzero [domanda che si ragioni] da ingegnere” (Floch 1995, tr. it. p. 220)⁷. Cioè, “l’Opinel”, così come altri “semplici coltelli da tasca” richiede “ai loro utilizzatori una certa astuzia e un certo numero di movimenti della mano, cioè una certa cultura” (Floch 1995, trad it., p. 223) o “savoir faire” (Floch 1995, tr. it. p. 222), cosicché:

[per] la varietà dei suoi usi, ma anche per la sua semplicità, l’Opinel si rivela [...] lo strumento migliore per l’espressione e la realizzazione di sé: nel progetto che non realizzerà mai come l’aveva pensato, il suo utilizzatore non può non mettere qualcosa di sé stesso
(Floch, 1995, tr. it., p. 222).

Diversamente, nel coltellino svizzero in cui “ogni pezzo corrisponde a un progetto ben preciso: tagliare, stappare, misurare, decapsulare, avvitare o calcolare o trovare il Nord” e, dunque:

ogni pezzo [...] corrisponde a un sintagma gestuale rigido, o a programma d’azione quasi automatizzato” per cui “il saper fare o, meglio, ogni diverso saper fare ‘è’ nel coltello e non nel suo utilizzatore”, che “non fornisce [...] che dell’energia...
(Floch, 1995, tr. it. p. 223).

Questo porta, infine, Floch a modellizzare il tutto nei termini semiotici di differenze tra attori e ruoli attanziali, per cui l’Opinel è un unico attore che mette in atto diversi ruoli attanziali, mentre il coltellino svizzero contiene diversi attori, ognuno con il suo ruolo attanziale. È importante mettere in luce che il saggio si conclude con una corposa riflessione metodologica ed epistemologica relativa al dialogo tra semiotica e antropologia rispetto alla descrizione e classificazione degli artefatti. È altrettanto importante mettere in luce che gli strumenti – le nozioni, le categorie e i modelli – richiamati o elaborati e, quindi, messi alla prova nel corso del saggio per rendere conto delle *performance* degli artefatti, cioè – in termini semiotici – del loro essere degli attanti-soggetti, e delle configurazioni che queste creano, aprono ad ulteriori riflessioni, che inframmezzano il

saggio, riguardo la loro possibile utilità per “designers, direttori di produzione e responsabili di ricerche o di marketing” (Floch, 1995, tr. it. p. 214) in ambito progettuale. Come penso si possa cogliere, l’approccio di Floch è completamente diverso dai precedenti. Non è dunque un caso se Floch non li prenda quasi in considerazione, se non per un accenno alle “fumose connotazioni” di cui un prodotto sarebbe “il ricettacolo falsamente inaspettato” (Floch 1995, tr. it. p. 114). Entrando più nel dettaglio:

Floch dà per scontato che gli oggetti significhino⁸, la questione è come descrivere tali processi. Egli si pone, dunque, su un livello:

- principalmente metodologico - scegliere e configurare il modello e le categorie di analisi adeguate;
- ed empirico - operare una descrizione di una configurazione specifica;
- ma in parte anche epistemologico - ragionare sull’adeguatezza delle categorie e sulla loro produttività in termini di dialogo con altri ambiti disciplinari (antropologia, design, marketing).

Fig. 2 - Opinel 12 folding knife.
9 August 2020, 17:04:40
Ashley Pomeroy
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Opinel_12_7857.jpg



Dunque, per Floch si tratta di analizzare ciò che c’è sotto i segni (Marrone 2002, p. 14), o, meglio - ma che è lo stesso - di descrivere le relazioni che si articolano sotto i segni e che dispongono una configurazione - l’Opinel, in questo caso - a significare e, quindi anche, a poter divenire segno di qualcosa - del “buon contatto”, del “genio francese”, del “bricoleur” -, per quanto Floch non parli mai di segno. Per fare ciò, Floch non può che descrivere cosa il coltellino si dispone a fare e dispone a fare, e come: non solo tagliare, ma anche il fatto che lo fa fare in modo ravvicinato, disponendo, a sua volta, l’utilizzatore ad entrare in contatto ravvicinato con il mondo.

Ne consegue che la “funzione” non si oppone alla significazione, né deve essere necessariamente comunicata per poter significare. Essa è rilevante per la semiotica come disposizione per un possibile dispiegamento ed è analizzabile, in termini di “programma narrativo”, in quanto competenza.

La rottura con gli approcci visti negli episodi precedenti è totale. Per coglierla pienamente è necessario guardare un po’ più nel dettaglio cosa Floch (1995) fa, esplicitamente e implicitamente. Floch inserisce il suo lavoro all’interno del metodo greimasiano. Greimas ha ripensato la semio-linguistica saussuriana attraverso la revisione di Louis Hjelmslev.

Per questi, la significazione è una relazione tra una configurazione di relazioni afferente al piano dell’espressione e una configurazione di relazioni afferente al piano del contenuto. Un aspetto importante di tale revisione nel momento che la si estende oltre il linguaggio verbale è che espressione e contenuto non hanno una effettiva caratterizzazione ontologica: l’espressione non è necessariamente fisica, materiale o percettiva, come era il significante per Saussure, né il contenuto è necessariamente mentale, come era il significato per Saussure; né, tantomeno, si deve assumere che una data configurazione di relazioni che opera come espressione per un contenuto all’interno di una certa relazione, non possa operare come contenuto all’interno di un’altra relazione o anche all’interno della stessa relazione. I piani di espressione e contenuto potrebbero essere tranquillamente chiamati rinviante e rinviato: una espressione rinvia ad un contenuto ed un contenuto è il rinviato di una espressione, qualunque sia il loro statuto ontologico. Descrivere la significazione vuol dunque dire tracciare una configurazione di relazioni e descrivere come questa possa rinviare ad un’altra configurazione, che deve essere a sua volta tracciata. Floch in questo saggio non fa ciò in modo sistematico, rigoroso e completamente esplicito. Ciononostante, individua delle configurazioni che rinvia ad altre configurazioni: quella costituita dalle relazioni che si instaurano tra lama-articolazione-lama-manico-manico (opposta a configurazioni più complesse, con molle ad esempio) rinvia a semplicità (opposta a complessità) e rotondità (opposta a “rettangolarità”); quella costituita dall’opposizione dell’Opinel rispetto ad una un’altra serie di utensili da taglio rinvia ad una configurazione di azioni e gesti e, successivamente, ad una configurazione di relazioni tra utilizzatore e mondo.

Allo stesso modo, entrando più nello specifico, è possibile estrarre dal discorso di Floch la seguente relazione tra configurazioni: la configurazione della lama in “filo vs piatto” rinvia alla opposizione tra “tagliare vs spalmare”, cioè una “operazione di selezione” opposta ad una di “amalgama”.

Questa individuazione e tracciamento di configurazioni e delle relazioni con altre configurazioni avviene su diversi livelli e tra diversi livelli.

Per questo la configurazione delineata dal coltellino nel suo complesso può rinviare ad un utente modello, inscritto nella configurazione dell'oggetto stesso, così come - specifica Floch (1995, tr. it. p. 220) "un enunciario è costruito da un enunciato". Il riferimento alle dinamiche enunciazionali è rilevante, dato che chiarisce che ciò che una data configurazione delinea sono delle "virtualità" (Mangano 2008, p. 43), delle disposizioni, che successivamente possono essere attualizzate, dispiegate, o meno, in una altra configurazione: Floch in questo caso è piuttosto esplicito: "la forma" - la configurazione complessiva del coltellino stesso - "e la sua lama" - la configurazione della sua lama - "hanno reso [il coltellino] competente" a mettere in atto delle "operazioni quantitative" (Floch, 1995, tr. it. p. 212), cioè separare (tagliare) e mettere insieme (spalmare). Questa relazione tra una disposizione e un dispiegamento (possibile) è - implicitamente - intesa come una relazione tra espressione e contenuto. Che nel processo di significazione del coltellino siano in gioco dinamiche tra disposizioni e dispiegamenti risulta chiaro se si fa attenzione alle parole di Floch, che presentano varie modalizzazioni di azioni:

Queste qualità *condizionano* [...] un uso molto particolare del coltello pieghevole" (p. 200), "l'Opinel [...] è stato [...] *ideato* [...] per mozzare, tagliare, incidere il legno" (p. 208), "l'arrotondamento della sua lama *permette* una grande libertà e una grande precisione nella lavorazione" (p. 209), "l'Opinel permette di infilzare un pezzo di carne o di formaggio e di portarli alla bocca, [...] *serve per* spalmare tartine o per distendere" (p. 211), "l'uso del coltello *dà luogo* a una relazione diretta tra il mondo sensibile e l'uomo" (p. 213), "il contatto *consentito* dal coltello" (p. 215), "l'Opinel *domanda che* si ragioni da bricoleur" (p. 220) (Flochm 1995, tr. it. p. 200; p. 208; p. 209; p. 211; p. 213; p. 220; - corsivi miei).

La SGOD utilizza dunque lo stesso metodo elaborato per analizzare gli atti pragmatici "di carta", enunciati in romanzi, racconti, fiabe, ecc. per analizzare atti pragmatici che avvengono nelle pratiche quotidiane: competenze che dispongono *performance*. La differenza principale tra i primi e i secondi è che i primi - gli atti pragmatici "di carta" - di solito si dispiegano nella loro interezza, mentre l'analisi di un artefatto d'uso può portare solo a fare ipotesi su possibili dispiegamenti, a partire dalla configurazione dell'artefatto stesso e da altre configurazioni a cui partecipa.

In conclusione, possiamo dire che l'analisi di Floch opera un rovesciamento dell'"impostazione concessiva": senza negare che ci sia "un senso che *va oltre l'uso* dell'oggetto" (Barthes, 1966, tr. it. pp. 39-40, corsivo mio), afferma che c'è anche un senso *nell'uso* dell'oggetto, per poi provare a descriverlo-analizzarlo: "questo oggetto non solo simbolizza ... ma anche significa nel suo uso".

5. Un'archeologia del "fare" (e dell'Actor-Network theory)

Il fatto che il "fare", la *performance*, siano parte e contribuiscano ai processi di significazione, non "solo di carta", non è certo una novità per la semiotica greimasiana. Non è un caso che Floch abbia citato il saggio del 1987 di Bastide sulle operazioni elementari su masse materiche, nonché il saggio di Greimas del 1973 sugli oggetti di valore, in cui si dava rilevanza significativa alla "componente funzionale". Sempre nel 1973, il Groupe 107, lavorando sulla semiotica dell'architettura a partire da Hjelmslev e Greimas, proponeva di considerare il "fare" come contenuto e la funzione, in quanto declinazione specifica del "fare", articolabile in termini di "programmi narrativi".

Ma ancor prima, nel 1972, Greimas proponeva una riflessione sullo spazio urbano proprio a partire dal fare, dall'"uso dello spazio", esplicitando che tale uso è "significante" (Greimas 1976, tr. it. p. 138)⁹. Greimas (1976, tr. it. pp. 138-139) rimarcava altresì che "l'analisi del linguaggio spaziale in tratti pertinenti" è "pertinente", ma "insufficiente": "insufficiente perché il processo di produzione di una città non può venir descritto senza la messa in opera preliminare degli oggetti e dei sistemi di oggetti costruiti".

Per questo, aggiungeva, "gli enunciati di stato" "presuppongono l'esistenza di enunciati del fare, suscettibili di spiegare la produzione e la trasformazione di questi stati". Greimas esemplifica la questione così:

la manifestazione semiotica dello spazio urbano [...] presuppone un certo fare del soggetto (operazione che può consistere nel solo schiacciare un bottone) effettuato su un oggetto supporto (apparecchio di riscaldamento centrale) [...]; ma è anche chiaro che questa istanza individuale del fare presuppone, a sua volta, una nuova istanza collettiva con un nuovo oggetto supporto (la rete urbana di distribuzione del gas e dell'elettricità), manipolata da un soggetto collettivo (la compagnia del gas o dell'elettricità)

(Greimas 1976, tr. it. pp. 140).

Di conseguenza la città è costituita da istanze individuali costituite a loro volta: "dall'insieme di relazioni dell'individuo con gli oggetti che lo circondano, facendo di lui il centro di questa rete relazionale" e da istanze collettive che "si presenta[no] come l'insieme delle reti (elettricità, gas, acqua, fogne, telefono, posta, metropolitana, strade, ecc.) i cui terminali costituiscono altrettante istanze individuali". Ciò che assicura "il mantenimento e il funzionamento tanto delle reti individuali, quanto di quelle collettive" sono proprio "[d]ue tipi di fare - individuale e sociale" (Greimas 1976, tr. it. p. 140). In questo passaggio Greimas anticipa di qualche anno l'Actor-Network Theory (ANT). Come si può vedere, nel momento in cui l'ontologia relazionale che caratterizza

lo strutturalismo, secondo la quale gli enti sono punti di intersezioni tra fasci di relazioni, che è inscritta nella epistemologia e nella metodologia greimasiana, viene unita al “fare”, in quanto processo che partecipa pienamente della significazione, emerge l’impostazione che sarà dell’ANT.

Ciò non dovrebbe stupire, ma piuttosto confermare l’esistenza di una profonda affinità tra semiotica greimasiana e ANT (Mattozzi, 2019; Peverini, 2023; Ventura Bordenca, 2021). Come si evince, tale affinità non solo è garantita dall’assunzione di una ontologia radicalmente relazionale a fondamento della propria proposta epistemologica e metodologica, ma anche da un interesse per il “fare”, per le trasformazioni, assunte come direttamente significanti. Come affermerà Madeline Akrich (1990), tra le fondatrici dell’ANT e sodale di Latour nello sviluppo di una semiotica degli oggetti tecnici (Akrich & Latour, 1992), anticipando di qualche anno lo sviluppo della SGOD:

Ciò che designiamo come la funzione degli oggetti tecnici non si oppone alla significazione. Tale opposizione appartiene a una prospettiva tecnicista o, al contrario, culturalista. Dal nostro punto di vista la funzione non è che parte del programma d’azione¹⁰ definito dallo script di un dato dispositivo tecnico [...] (Akrich, 1990, tr. it. p. 128).

5. Conclusioni

Nella introduzione constatavo che la storia delle relazioni design-semiotica è molto lunga. Ad un primo sguardo si potrebbe anche dire che essa ha una sua linearità: la semiotica ha inizialmente un ruolo di epistemologia generale che permette di pensare insieme i saperi necessari alla progettazione, per poi stringere mano a mano la focalizzazione, dapprima come epistemologia generale delle discipline della comunicazione, quindi come epistemologia e metodologia della funzione in quanto segno e, infine, come metodologia descrittivo-analitica che permette di rendere conto del contributo di un uno specifico artefatto d’uso ai processi di significazione.

Ma, come abbiamo visto, questa linearità è solo apparente. Non si può non constatare che la storia delle relazioni semiotica-design è caratterizzata da grande discontinuità. Molti dei citati passaggi non solo presuppongono approcci semiotici molto differenti, ma sono caratterizzati da nette fratture, tanto da chiedersi se, da un punto di vista storico, abbia senso pensare che tutti e tre gli episodi appartengano ad una stessa storia - e forsanche ad un’unica disciplina.

Questo nonostante gli attori che prendono parte ai tre episodi facciano tutti uso del termine “semiotica” (o “semiologia”) per definire ciò che fanno e, spesso, siano loro stessi a pensarsi in una qualche continuità con gli altri episodi. Schematizzo le differenze e fratture individuate:

	Episodio 1. Semiotica referenzialista	Episodio 2. Semiotica della "Funzione significata/comunicata"	Episodio 3. Semiotica delle disposizioni-dispiegamenti
Segno e significazione	Ontologia dualista rigida: segno=rappresentazione≠oggetto	Ontologia limitatamente relazionale: segno o significazione sono esito di date relazioni, ma non tutto può entrare in queste relazioni, oppure si deve trasfigurare.	Ontologia radicalmente relazionale: significazione è esito di date relazioni, ogni esistente può prendere parte a processi di significazione.
Funzione e sua partecipazione a processi di significazione- comunicazione	/	Indiretta, assurgendo a segno.	Diretta, già partecipa dei processi di Significazione disponendo delle trasformazioni.
Concezione delle relazioni tra i diversi ambiti delle nostre pratiche	Dualismo rigido. Connessione tramite rinvio.	Dualismo mediato concessivamente.	Tentativo di superamento di ogni dualismo (a priori).
Posizionamento disciplinare	Gnoseologia che sviluppa epistemologia generale. Filosofia.	Gnoseologia che sviluppa epistemologia generale (Eco). Filosofia. Epistemologia che dà luogo a metodologia descrittivo-analitica (Barthes). Scienze umane e sociali.	Metodologia descrittivo-analitica, a partire dalla quale si sviluppa epistemologia locale. Scienze umane e sociali.

Per quanto le differenze individuate e qui schematizzate e le discontinuità che esse tracciano dovrebbero risultare - dopo la mia descrizione - evidenti, esse non sempre lo sono per gli attori che fanno riferimento agli approcci semiotici relativi ai tre episodi. Non a caso ho parlato di “tentativo” di superamento di ogni dualismo (a priori) dato che, ad esempio, Floch, all’interno della sua ricerca, continua a far riferimento al dualismo “sensibile e intellegibile” (tr. it. p. 226 del saggio qui considerato), per quanto li consideri connessi - solo l’ANT, in quanto metodologia che ha pienamente assunto nel proprio fare l’ontologia relazionale piatta che la caratterizza, opera questo superamento. Inoltre, come dicevo, alcuni attori che fanno riferimento all’approccio semiotico relativo al terzo episodio provano a stabilire una continuità con gli approcci semiotici relativi al secondo. Ad, esempio, in Deni (2002, p. 13), saggio che riprende, approfondisce e ulteriormente articola il modello di Floch, si opera una distinzione tra “funzionalità operativa” e “funzionalità comunicativa” dichiarando solo la seconda di pertinenza semiotica. Queste differenze e discontinuità possono però, se si allarga un minimo lo sguardo, dar luogo anche ad inaspettate connessioni. Se la significazione si articola in termini di disposizione-dispiegamento, come Floch fa sulla base della metodologia semionarrativa greimasiana - ma come lo strutturalismo, all’interno del quale la semiotica greimasiana si inserisce, ha sempre previsto, a partire dalla distinzione langue/parole - allora vi è una stretta connessione tra SGOD e pragmatismo, tutta da esplorare. John Dewey, infatti, afferma:

Le proprietà congiunte che contraddistinguono ed indentificano una seggiola, un pezzo di granito, una meteora, non sono gruppi di qualità date esistenzialmente nella loro particolarità. Esse sono particolari qualità che nella loro ordinata congiunzione reciproca costituiscono validi segni di ciò che seguirà se saranno compiute certe operazioni. Un oggetto, in altre parole, è un gruppo di qualità trattate come potenzialità per specifiche conseguenze esistenziali (Dewey, 1938, tr. it. p. 187).

Per Dewey, dunque, in modo estremamente simile a quanto delineava Floch, un oggetto è una configurazione di relazioni (“gruppo di qualità”), che costituiscono delle disposizioni (“potenzialità”) per dei dispiegamenti (“specifiche conseguenze esistenziali”) e, in quanto tale, esso è un segno, per come la concezione di segno possa discendere dalla massima pragmatica di Peirce secondo la quale la nostra concezione di una cosa dipende da tutti i suoi possibili effetti¹¹. La SGOD e il pragmatismo hanno ruoli diversi e si pongono su livelli diversi, essendo la prima una metodologia e la seconda una filosofia, che delinea una sua ontologia e una sua gnoseologia.

Ma proprio per questo possono connettersi e, in qualche modo, complementarsi - dopo un attento censimento delle compatibilità epistemologiche¹². La disamina qui proposta, se corretta, ha sicuramente rilevanza per la storia e l'epistemologia della semiotica.

Tenuto conto, però, che differenze, rotture e inaspettate connessioni individuate sono emerse ripercorrendo le relazioni semiotica-design, spero si sia per lo meno intravista anche una loro rilevanza per la storiografia del design, che ritengo triplice:

- 1) Da un punto di vista storiografico, può rendere storici e storiche del design più sensibili alle complesse articolazioni delle relazioni tra vari approcci semiotici e design, nel momento in cui se ne volesse fare effettivamente la storia.
- 2) Potrebbe dunque anche permettere di tener più conto di quando la semiotica ha avuto una rilevanza per la progettazione. Si pensi, ad esempio, alla morfo-semiotica di Andries Van Onck o alle ricostruzioni storiche del sistema di simboli per l'ELEA (Mori 2020; Riccini 2013). In questo ultimo caso ci si può chiedere quanto la semiotica referenzialista sviluppata a Ulm, base a partire dalla quale si è pensato il sistema di simboli, ha avuto un ruolo nel contribuire alla sua non utilizzazione: il sistema di simboli di Maldonado e Bonsiepe era imperniato sul riferimento a unità funzionali esistenti effettivamente nell'elaboratore. Diversamente, i successivi, e più di successo, sistemi di icone, sfruttarono una semiotica differente che, attraverso la metafora della scrivania, traduceva azioni per come esse erano state acquisite in quanto praticate su altri artefatti.
- 3) Infine, da un punto di vista metodologico, la disamina qui proposta potrebbe far rivalutare certi approcci semiotici come fornitori di nozioni, categorie, modelli utilizzabili in ambito storiografico per meglio descrivere gli artefatti e le loro relazioni - come già proposto da Kjetil Fallan (2010) per l'ANT, riconoscendone, peraltro, il debito con la semiotica.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- AKRICH, M. (1990). *De la sociologie des techniques à une sociologie des usages*. In *Techniques & Culture*, 16, 83-110 tr. it. *Dalla sociologia della tecnica ad una sociologia degli usi*. In A. MATTOZZI (a cura di) *Il senso degli oggetti tecnici*. Roma: Meltemi, 2006, pp. 125-156.
- AKRICH, M., & LATOUR, B. (1992). *A Summary of Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies*. In W. E. BIJKER & J. LAW (a cura di), *Shaping Technology/building Society: Studies in Sociotechnical Change* (pp. 259-264). Cambridge: MIT Press. tr. it. *Vocabolario di semiotica dei concatenamenti di umani e non-umani*. In A. MATTOZZI (a cura di) *Il senso degli oggetti tecnici*. Roma: Meltemi, 2006, pp. 407-414.
- BARTHES, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Seuil. tr. it. *Miti d'Oggi*. Torino: Einaudi, 1974.
- BARTHES, R. (1964). *Éléments de sémiologie*. In *Communications*, 4(1), 91-135. tr. it. *Elementi di semiologia*. Torino: Einaudi, 1966
- BARTHES, R. (1966). *Semantica dell'oggetto*. In P. NARDI (a cura), *Arte e cultura nella civiltà contemporanea*. Firenze: Sansoni. Ora in, *L'avventura semiologica*. Torino: Einaudi, 1991, pp. 37-49.
- BASTIDE, F. (2022). *Le traitement de la matière*. In *Actes Sémiotiques*, 89. tr. it. *Il trattamento della materia*. In P. FABBRI E G. MARRONE (a cura di), *Semiotica in nuce. Volume II. Teoria del discorso*. Roma: Meltemi, 2001, pp. 348-358.
- BAUDRILLARD, J. (2005). *Le Système Des Objets*. Paris : Seuil. tr. it. (1972) *Il Sistema degli oggetti*. Milano: Bompiani.
- BOLCHI, E. (1999). *Dal taglio alla carezza. La ricerca del "buon contatto" nei rasi femminili*. In A. SEMPRINI (a cura di), *Il senso delle cose*. Milano: FrancoAngeli, 1999, pp. 39-56.
- DALLA MURA, M., & VINTI, C. (2013). *A historiography of italian design*. In G. LEES-MAFFEI & K. FALLAN (a cura di), *Made in Italy: Rethinking a Century of Italian Design* (pp. 35-58). London: Bloomsbury.
- D'AURIA, A., & DE FUSCO, R. (1992). *Il progetto del design: Per una didattica del disegno industriale*. Milano: ETAS.
- DENI, M. (2002). *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: Dalla teoria all'analisi*. Milano: FrancoAngeli.
- ECO, U. (1968). *La struttura assente. La ricerca semiotica e il metodo strutturale*. Milano: Bompiani.
- ECO, U. (1975). *Trattato di semiotica generale*. Milano: Bompiani.
- FALLAN, K. (2010). *Design History: Understanding Theory and Method*. Oxford: Berg.
- Findeli, A. (1990). *Moholy-Nagy's Design Pedagogy in Chicago* (1937-46). In *Design Issues*, 7(1), 4.
- FINDELI, A. (2001). *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion*. In *Design Issues*, 17(1), 5-17.
- FLOCH, J.-M. (1995b). *L'intelligence au bout de l'Opinel*. In *Identités visuelles* (pp. 181-214). Paris: PUF tr. it. *Il coltello del bricoleur. L'intelligenza in punta di Opinel*. In J.-M. FLOCH, *Identità visive*, Milano: FrancoAngeli, 1997, pp. 198-230.
- GREIMAS, A. J. (1973). *Un problème de sémiotique narrative: Les objets de valeur*. In *Langages*, 8(31), 13-35. tr. it. *Un problema di semiotica narrativa : gli oggetti di valore*. In *Del Senso II. Narrativa, modalità, passioni*. Milano: Bompiani, 1994, pp. 17-44.
- GREIMAS, A. J. (1976). *Pour une sémiotique topologique*. In A. J. GREIMAS, *Sémiotiques et sciences sociales*. Paris: PUF, pp. 129-157. tr. it. *Per una semiotica topologica. In Semiotica e scienze sociali*. Torino: Centro Scientifico Editore, 1991, pp. 125-154.
- GROS, J. (1976). *Sinn-liche Funktionen im design*. In *Form. Zeitschrift für Gestaltung*, (74-75), 6-24.
- GROUPE 107. (1973). *Sémiotique de l'espace*. Paris: Délégation Générale à la Recherche Scientifique et Technique.
- KRIPPENDORFF, K. (2005). *The Semantic Turn*. Boca Raton: CRC Press.
- LEES-MAFFEI, G. (2013). «Made» in England? *The Mediation of Alessi S.p.a*. In G. LEES-MAFFEI & K. FALLAN (a cura di), *Made in Italy: Rethinking a Century of Italian Design* pp. 287-304. London: Bloomsbury.
- LEES-MAFFEI, G., & HOUZE, R. (a cura di, 2019). *The Design History Reader*. Oxford: Berg.
- LEROI-GOURHAN, A. (1947). *Milieu et Techniques*. Paris: Albin Michel.
- MALDONADO, T. (1961). *Beitrag zur Terminologie der Semiotik*. Ulm: Korrelat.
- MALDONADO, T. (1971). *La speranza progettuale: Ambiente e società*. Torino: Einaudi.
- MALDONADO, T. (1974). *Avanguardia e razionalità*. Torino: Einaudi.
- MALDONADO, T. (1992). *Reale e virtuale*. Milano: Feltrinelli.
- MALDONADO, T. & BONSIPE, G. (1963). *Zeichensystem für elektronische datenverarbeitende Anlagen* (1960/61) - *Symbol System for Electronic Data Process Machines* (1960/61) - *Zeitschrift de Hochschule für Gestaltung* In *Journal of the Hochschule für Gestaltung*. 8/9, pp. 20-24.
- MANGANÒ, D. (2008). *Semiotica e design*. Roma: Carocci.
- MANGANÒ, D., & MARRONE, G. (2002). *Intorno allo sbattitore: L'oggetto, i testi*. In *Versus: Quaderni di Studi Semiotici*, 91-92, 153-179.
- MANZINI, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- MARRONE, G. (2002). *Dal design all'interrogatività: Questioni introduttive*. In E. LANDOWSKI & G. MARRONE (a cura di), *La società degli oggetti: Problemi di interrogatività*. Roma: Meltemi, pp. 9-38.
- MATTOZZI, A. (2017). *Semiotics' Razor. Or, how to tell products' signification apart from products' communication*. In *MEI | Mediation And Information*, 40.
- MATTOZZI, A. (2019). *What can ANT still learn from semiotics?* In A. BLOK, I. FARIAS, & C. ROBERTS (A cura di), *The Routledge Companion to Actor-Network Theory*. London: Routledge, pp. 87-100.
- MOHOLY-NAGY, L. (1947). *Vision in motion*. Chicago: Paul Theobald.
- MORI, E. (2020). *Olivetti ELEA Sign System: Interfaces Before the Advent of HCI*. In *IEEE Annals of the History of Computing*, 42(4), 24-38.
- MORRIS, C. W. (1938). *Foundations of the Theory of Signs*. In *International encyclopedia of unified science*. Chicago: Chicago University Press, pp. 87-100.
- MORRIS, C. W. (1939). *Science, Art and Technology*. In *The Kenyon Review*, 1(4), 409-423.
- PEVERINI, P. (2023). *Inchiesta sulle reti di senso: Bruno Latour nella svolta semiotica*. Milano: Meltemi.
- POZZATO, M. P. (2020). *Semiotica del testo. Metodi, autori, esempi*. Roma: Carocci.
- RICCINI, R. (2013). *Tomàs Maldonado and the impact of the Hochschule für Gestaltung Ulm in Italy*. In G. LEES-MAFFEI & K. FALLAN (a cura), *Made in Italy: Rethinking a Century of Italian Design*. London: Bloomsbury, pp. 89-105.
- VENTURA BORDENCA, I. (2021). *Introduzione. Ripensare gli oggetti, riprogettare la società*. In I. VENTURA & D. MANGANÒ (a cura), *Politiche del design: Semiotica degli artefatti e forme della socialità*. Milano: Mimesis, pp. 7-46.
- VERGANTI, R. (2009). *Design Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean*. Boston, Mass: Harvard Business Press. tr. it. *Design-Driven Innovation. Cambiare le regole della competizione cambiando radicalmente il significato dei prodotti e dei servizi*. Milano: Rizzoli-ETAS, 2009.
- ZINGALE, S. (2016). *Semiotica del progetto: La via pragmatista*. In *Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, (SFL2015), 276-290.

NOTE

- ¹ Cfr. l'elenco del personale compilato dalla Bauhaus Chicago Foundation nel 2017 (www.bauhauschicago.org): Morris fu docente (*faculty*) di *language and communication* per l'anno 1937-38, per l'estate del 1941 e per il 1944 e fu conferenziere (*invited speaker*) per l'anno 1940-41. Trude Morris, nata Gertrude E. Thompson, moglie di Morris, fu responsabile delle relazioni pubbliche della scuola dal 1941 in avanti.
- ² In entrambi gli articoli non si fa accenno alla semiotica.
- ³ Klaus Krippendorff (2006, p. 307) ricorda che, quando a Ulm tentò di sviluppare una semiotica degli oggetti, Maldonado gli disse che gli oggetti non possono essere segno di qualcos'altro, ma solo il riferimento di segni.
- ⁴ La rilevanza di Barthes e della semiotica per la storiografia del design anglofona emerge nel momento in cui questa inizia a interessarsi dei consumi (Lees-Maffei & Houze, a cura, 2010; anche, Lees-Maffei 2013, p. 288). Simile constatazione per la storiografia del design italiana in Dalla Mura & Vinti (2013, p. 44), per quanto la relazione tra semiotica e design in Italia sia più profonda e articolata di quanto è avvenuto nei paesi anglofoni e riguardi anche la produzione, come si è visto nel precedente episodio (cfr. Lees-Maffei 2013, p. 295, per eventi successivi).
- ⁵ Non era intenzione di Floch istituire un modello di analisi per gli artefatti d'uso e fondare così la SGOD. Ciò è avvenuto a posteriori: il suo modello d'analisi è stato assunto come il modello di riferimento pur integrandolo, modificandolo, criticandolo (tra gli altri, Bolchi, 1999; Deni, 2002; Mangano & Marrone, 2002; Pozzato 2001). Proprio per la sua rilevanza esistono di già riletture di tale analisi (Mangano, 2008, pp. 39-46; Marrone, 2002, p. 18-23).
- ⁶ Gli "oggetti di valore" non sono necessariamente degli artefatti, né necessariamente delle cose concrete; sono, più genericamente, obiettivi che si desidera raggiungere.
- ⁷ La distinzione *bricoleur/ingegnere* è di Claude Levi-Strauss. Il termine "forma di vita" non è usato da Floch, ma è una nozione mobilitata nell'ambito della semiotica greimasiana in anni più recenti.
- ⁸ Questo anche perché l'articolo è il capitolo di un volume in cui la questione è affrontata nei capitoli precedenti.
- ⁹ Presentato come intervento al convegno *Semiotique de l'espace* del 1972, pubblicato in Greimas (1976).
- ¹⁰ Versione ANT del "programma narrativo".
- ¹¹ Cfr. anche Krippendorff (2006).
- ¹² Tali compatibilità sono già state in parte verificate da Latour che ha intrattenuto un lungo dialogo con il pragmatismo. Non è un caso se alcune ricerche ANT relative alla progettazione, come quelle di Albena Yaneva sull'architettura, si pongono nella cornice del pragmatismo. Che questa sia, però, una connessione inaspettata per la semiotica lo dimostra Zingale (2016) che propone una "via pragmatista" al progetto in opposizione alla SGOD.

Attraverso l'artefatto

Ovvero: cosa ha fatto e cosa può fare la semiotica per il design?

SALVATORE ZINGALE

Politecnico di Milano

salvatore.zingale@polimi.it

Orcid ID: 0000-0002-1020-9276

Del desiderio di possesso degli oggetti, a scapito del desiderio di agire attraverso di essi, è in parte responsabile anche il design. Tuttavia, è in atto da tempo un'inversione di tendenza che concepisce l'artefatto come stimolatore di azioni e di comportamenti; un design il cui fine punta al servizio che offre all'utente, al beneficio cognitivo ed emotivo che l'artefatto è in grado di favorire, alle sue conseguenze culturali, economiche, antropologiche.

L'attenzione del design verso la sostenibilità ambientale, le questioni di genere, il multiculturalismo, ecc. ne è testimone. Così come la crescente visione critica della realtà sociale. Da qui una domanda: che cosa può fare la semiotica per il design? Ripercorrendo la storia dei rapporti fra semiotica e design, si propone di rovesciare la concezione del testo-artefatto: da oggetto di analisi per indagare che cosa esso ci dice, a congegno che, per il modo in cui è stato concepito, innesca operazioni a beneficio dei propri utenti.

Design is also partly responsible for the desire to possess objects, to the detriment of the desire to act through them. However, a trend reversal has been underway for some time now that conceives of the artefact as a stimulator of actions and behaviour; a design whose purpose focuses on the service it offers users, on the cognitive and emotional benefit that the artefact is able to encourage, on its cultural, economic, and anthropological consequences.

The attention of design towards environmental sustainability, gender issues, multiculturalism, etc. is witness to this. As is the growing critical view of social reality. Hence the question: what can semiotics do for design? By retracing the history of the relationship between semiotics and design, it is proposed to overturn the conception of the text-artefact: from an object of analysis to investigate what it tells us, to a device that, because of the way it is conceived, triggers operations for the benefit of its users.

PAROLE CHIAVE

artefatto, servizio, intenzione progettuale, abito, performatività.

KEYWORDS

artefact, service, design intention, habit, performativity.

1. Storia di un incontro

Non è raro, oggi, trovare insegnamenti di orientamento semiotico nei corsi di design o di marketing in diverse scuole di tutto il mondo. Sarebbe auspicabile una dettagliata indagine per avere un quadro di come la “scienza dei segni” entra di volta in volta in dialogo con le “scienze del progetto”.

Qui esporrò in sintesi uno scorcio della storia di questo incontro e dialogo, individuando alcuni momenti da me ritenuti, per diverse ragioni, variamente pertinenti. Si tratta quindi di una selezione di eventi e di una ricostruzione storica che si pone come “argomentazione orientata”. Negli anni Cinquanta del Novecento Tomás Maldonado introduce la semiotica fra le discipline di insegnamento alla Hochschule für Gestaltung di Ulm (Maldonado, 1974).

Prima di allora, tra il 1937 e il 1945, Charles Morris aveva avuto occasione di insegnare semiotica nel New Bauhaus di Chicago, con un corso dal titolo “Foundations of the Theory of Signs” (cfr. Poisson, 2001).

Ma è da Ulm che iniziano a svilupparsi le prime importanti ricerche: in area tedesca, ad esempio, abbiamo i contributi di Klaus Krippendorff (1961), Gui Bonsiepe (1965) e Max Bense (1971); in Italia Umberto Eco inizia a insegnare comunicazione visiva prima alla Facoltà di Architettura di Firenze, poi al Politecnico di Milano. Sempre a Firenze, e prima di Eco, Giovanni Klaus Koenig introduce un approccio semiotico alla progettazione architettonica (Koenig, 1961 e 1964; Zingale, 2020b).

Altri contributi importanti saranno quelli della Hochschule für Gestaltung di Offenbach am Main dagli anni Settanta in poi, noti come *Offenbacher Ansatz* (Schwer & Vöckler, 2021), dove viene posta la questione del “linguaggio del prodotto industriale” (*Produktsprache*). In questo contesto spiccano le riflessioni di studiosi di design come Bernhard Bürdek, Dagmar Steffen, Gui Bonsiepe e, ancora, Klaus Krippendorff.

Quest’ultimo proporrà in seguito *The Semantic Turn* (2006). A partire dal 1993, e con riferimento al contesto italiano, è ancora Maldonado a mettere in programma insegnamenti di semiotica e di teoria del linguaggio nel primo corso di laurea italiano in Disegno industriale alla Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano. Seguiranno poi altre iniziative analoghe in altri atenei, fra cui Palermo, Roma, Venezia, Bolzano, l’Isia di Firenze e di Urbino, e altri centri di formazione¹.

La rassegna che ho sintetizzato è di certo lacunosa, ma disegna un primo quadro storico dell’incontro fra gli studi semiotici e la formazione del designer; si tratta di un quadro che racconta del modo in cui il design abbia cercato sulla propria strada l’ausilio della semiotica, come testimonia fra l’altro già nel titolo anche il libro di Andries Van Onck: *Design. Il senso delle forme dei prodotti* (1994). Questo incontro sembra derivare da un lato dalla necessità

del design di avere accanto a sé una disciplina umanistica più volte chiamata a confrontarsi con il mondo delle arti; dall'altro dall'esigenza di indagare l'universo dei significati all'interno della produzione di merci e beni di consumo, dal momento in cui si ha consapevolezza che la ragion d'essere di un artefatto non è circoscritta alla sua specifica funzione in un processo d'uso, ma è responsabile della produzione di senso all'interno di pratiche culturali. La storia dell'incontro fra semiotica e design potrebbe però anche procedere in senso opposto. Infatti, divenendo nel frattempo disciplina sempre più riconosciuta e strutturata, specie in Francia e in Italia, è anche la semiotica che cerca il design. Più precisamente, la scienza della significazione intravede la forte segnicità negli oggetti d'uso quotidiani, anche a prescindere dal loro valore formale, estetico o tecnologico. Questa attenzione ha il suo inizio con la pubblicazione di *Mythologies* di Roland Barthes (1957). Un decennio dopo Umberto Eco dedicherà un capitolo del libro *La struttura assente* alla semiotica dell'architettura, soffermandosi sulla dimensione comunicativa degli oggetti architettonici e di uso comune (Eco, 1968). Ma sarà negli anni di fine e di inizio secolo che gli studi semiotici iniziano a interessarsi con maggiore sistematicità di questo campo, con alcune ricerche che iniziano a disegnare i perimetri teorici di ciò che è stata chiamata "semiotica degli oggetti"².

2. Lo sguardo interno

La semiotica degli oggetti costituisce così il primo avvio di una semiotica che guarda con interesse al design, se non altro perché da un lato in esso convivono aspetti connessi alla più ampia semiotica delle arti, dall'altro perché i prodotti del design sono anche un luogo privilegiato di osservazione di mutamenti sociali, di valori e di tendenze (Mangano, 2008; Zingale, 2009).

Tuttavia, il presupposto teorico che sta alla base della semiotica degli oggetti - che per alcuni è anche "semiotica del design" - è a mio avviso ancora insufficiente a mettere in evidenza i legami epistemologicamente più stretti fra la scienza dei segni e le scienze del progetto. In questa fase, infatti, è ancora dominante il cosiddetto *sguardo semiotico* sul design e i suoi prodotti; uno sguardo che spesso è in grado di vedere anche in profondità, ma che tuttavia rimane pur sempre esterno all'oggetto osservato.

Si fa così strada l'esigenza di uno *sguardo interno* ai processi progettuali che conducono al prodotto o al servizio, ossia al risultato dell'attività del designer. Nel 2004 Massimo Bonfantini, allora docente di semiotica al Politecnico di Milano, si muove in questa direzione, curando insieme a Marina Terenzi un libro composito che mira a presentare come possibile metodo progettuale la *Philosophy of Composition* proposta nel 1846 da Edgar Allan Poe, dove lo scrittore statunitense sostiene che nella scrittura letteraria conti poco l'ispirazione e

molto più la pianificazione dell'opera, ossia il metodo con la quale essa viene composta (Bonfantini & Terenzi, 2004). Di fatto, in questo saggio Poe espone analiticamente il modo in cui concepiva i propri racconti e le poesie che pubblicava sulla stampa periodica e i quotidiani, i mass media del tempo, per un pubblico colto ma popolare³. Un pubblico che presenta non poche analogie con quello degli utenti del design.

Di questo metodo il libro curato da Bonfantini e Terenzi coglieva in particolare la "Unity of effect", ossia, come diremmo, la ricerca di un *effetto di senso*. Secondo Poe, per comporre un'opera occorre prima decidere quale debba essere la risposta emotiva del lettore, appunto l'*effetto* che si vuole provocare a seguito della lettura. Tutto il resto non sarà altro che il percorso, che possiamo definire "strategico", che conduce a questo effetto. E tale "tutto il resto" concerne le questioni che noi semiotici rileviamo nel livello discorsivo e che fanno parte, ad esempio, di ogni narrazione: il tema, l'ambiente e il momento in cui si svolge l'azione, le figure dominanti, il punto di vista di chi racconta, e quindi i personaggi e la logica dell'azione⁴.

Non siamo del tutto certi se questo "metodo a ritroso", il partire dall'effetto, possa essere riformulato in metodo progettuale; certamente la riscoperta di Poe aiuta a portare lo sguardo semiotico all'interno dei processi progettuali. E, in questo caso, si tratta di uno sguardo che ha la sua origine nella semiotica pragmatista di Peirce, che individuava il significato di un concetto nei suoi effetti concepibili e praticamente rilevanti⁵; e similmente, aggiungo, in tal modo va individuato il senso di ogni nostra concezione e di ogni nostro progetto. La visione pragmatista dovrebbe infatti portare a individuare la significazione effettiva di ciò che concepiamo e produciamo (gli artefatti); ossia a cogliere ciò che in un artefatto ha valore oltre la sua apparenza, la quale spesso si riduce a strategia di persuasione retorica⁶.

3. L'etnosemiotica e il progetto

La rivisitazione di Poe come "metodologo del design" aveva lo scopo di gettare uno sguardo semiotico all'interno dell'attività progettuale. Nei primi due decenni del Duemila altri sguardi simili iniziano a profilarsi.

Fra gli altri, un posto di rilievo è occupato dalle ricerche di Francesco Marsciani in chiave etnosemiotica, definibile come lo "sviluppo di una capacità di osservazione, descrizione e analisi del comportamento reale degli attori sociali nella loro vita quotidiana" (Marsciani, 2015, p. 109). Anche se non sempre e necessariamente riferita al design, l'etnosemiotica fornisce di fatto strumenti di osservazione, descrizione e analisi che possono ben inserirsi in ogni fase pre-progettuale, da alcuni chiamata "metaprogetto": la fase che conduce alla formulazione del concept di progetto, che prevede un percorso di ricerca

sugli obiettivi progettuali, sui vincoli tecnologici e produttivi, oltre che sui contesti di mercato e sulle tendenze di consumo. Questa fase non sempre fa ricorso, se non implicitamente, alla semiotica: ma si tratta, a mio avviso, di un incontro finora mancato. Infatti, lo sguardo etnosemiotico - uno sguardo che mira a cogliere il "valore di senso" di ciò che è osservato e come viene interpretato (cfr. Marsciani, 2007) - potrebbe avere la potenzialità di definire il perimetro di significazione di un progetto. Ogni artefatto, e ogni ambiente progettato, è infatti un organismo significante, e qualsiasi possa essere la sua significazione, questa non può non rientrare fra le intenzioni progettuali. Vi sono stati alcuni sviluppi dell'etnosemiotica in chiave progettuale, sia di carattere metodologico a partire da esperienze didattiche (Galofaro, 2020), sia come analisi di casi studio su specifici ambienti urbani (Donatiello et al., 2015), e altri sono auspicabili.

4. La semiotica e il progetto

L'idea di una vera e propria semiotica del progetto, ossia di una semiotica che si pone come processo di senso *all'interno* dei processi progettuali, ha inizio all'interno della rivista *Ocula*, prima con la pubblicazione di un articolo propositivo di Giampaolo Proni (2006), già presente fra i coautori del libro su Poe, in seguito con una discussione collettiva della redazione intorno al possibile ruolo della semiotica nel processo progettuale. Da qui la pubblicazione di due libri collettanei con contributi che in vario modo delineano e discutono il modo in cui la semiotica possa essere "compagna di progetto" del design.

Il primo volume, del 2008, ha per titolo *La semiotica e il progetto*, e riprende nell'introduzione la domanda che aveva animato la discussione all'interno della redazione: "La semiotica serve a progettare o è solo uno strumento di analisi?". La difficile risposta viene affidata alla pluralità delle voci presenti nel primo volume, che presentano "posizioni teoriche ed epistemologiche [...] definite, differenti e complementari" (Deni & Proni, 2008, p. 8). La questione rimane quindi ancora aperta, ma il volume di fatto sostiene la tesi che una via per una semiotica *del* progetto o *nel* progetto sia possibile e che, anzi, è stata già avviata (Proni, 2012; Deni & Zingale, 2017).

Il secondo volume, del 2010, ripropone la domanda in termini aggiornati: "Come può la semiotica essere utile alla progettazione?". La domanda viene posta con una chiara consapevolezza: "Il ruolo che la semiotica assume è allora quello di far parte di un *sapere progettuale* necessariamente interdisciplinare e di utilizzare i propri strumenti categoriali per indirizzare scelte o per definire strategie, per verificare ipotesi o per collaudare soluzioni. Oppure, per alimentare nella cultura del progetto la ricerca sui modi di produrre e costruire il senso della realtà sociale" (Bianchi, Montanari & Zingale, 2010, p. 12).

Fig. 1 — Partecipanti di un workshop discutono un nuovo concept di servizio, con l'aiuto di mappe del sistema e dell'esperienza. Immagine fornita da Roberta Tassi (2018).



5. Artefatti e servizi

La semiotica, come ogni scienza umana e sociale, si presenta sempre più come un paradigma plurale, che proviene da tradizioni filosofiche differenti e che, soprattutto, assorbe metodi e prospettive anche da altre scienze.

Se essa oggi abbia effettivamente la capacità di compiere il proprio cammino di ricerca anche all'interno delle scienze del progetto è ancora una scommessa in attesa di un chiaro risultato. La domanda di base forse oggi andrebbe così riformulata: *Che cosa può fare la semiotica per il design?*

Non è difficile rispondere, specie se consideriamo che cosa è e come agisce oggi il design nelle diverse realtà sociali in cui opera: la semiotica può molto per il designer e ancor più per la formazione del designer. Questa convinzione prende le mosse da una considerazione che può essere spiegata anche attraverso una categoria semiotica, quella della narratività e del suo schema attanziale. Se la storia recente del design fosse un racconto, le vicende degli ultimi trent'anni vedono una trasformazione rilevante nella sua struttura narrativa: è infatti in gran parte cambiato l'Oggetto di valore dell'attività progettuale. Questa mutazione di paradigma vede il passaggio dall'artefatto considerato in quanto tale all'artefatto considerato in quanto servizio.

La differenza riguarda appunto l'Oggetto - lo scopo - verso cui muove l'impresa progettuale: non più un "oggetto" da possedere, contemplare, usare, ma un'azione da compiere, un'impresa da portare a termine, una dinamica sociale da sollecitare. Tornerò su questo punto più avanti. Per il momento c'è da osservare che se tradizionalmente si progettava il prodotto, il quale offriva

anche un servizio, nel nuovo paradigma è il servizio a essere progettato, con gli eventuali artefatti nel ruolo di mediatori. Nel primo caso l'artefatto si presenta al fruitore a partire dalle sue proprietà estetiche, che diventano il luogo privilegiato del suo valore, più o meno connesso allo svolgimento di un compito. Nel secondo caso, l'artefatto (qualunque esso sia) ha valore solo in virtù del servizio che è in grado di offrire. A volte, tende anche a sparire.

Questa "svolta" ha inizio a partire dall'inizio degli anni Novanta del Novecento, per opera delle ricerche di Ezio Manzini (1990, 1993a, 1993b) al Politecnico di Milano⁷. Ricerche che erano e sono ancora motivate da mutamenti tecnologici, dall'organizzazione sociale, dalle forme di economia.

Così, come sappiamo, anche l'acquisto di merci via web, sistemi di prenotazione, bike e car sharing, il telelavoro, ecc. definiscono un'area di necessità sociali non più eseguibili attraverso ciò che tradizionalmente chiamiamo "prodotto industriale". Anche il design dei servizi, per quanto relativamente recente, ha una propria storia o fasi di sviluppo. Da una prima fase ancora legata al marketing e all'organizzazione, più che all'utenza, a una seconda fase dove prende corpo l'idea del *sistema-prodotto* (Pacenti & Sangiorgi, 2010).

In seguito, il design dei servizi diventerà strumento di cambiamento organizzativo, nelle interfacce così come nei processi aziendali e in diverse forme di socialità relazionale. Ciò permette di muovere almeno tre constatazioni.

La prima: il progetto di un servizio necessita pur sempre di una cultura progettuale specifica, di strumenti e metodologie.

La seconda: lo sviluppo del design che progetta servizi è un fattore che può incidere sugli sviluppi delle comunità e della società, in particolare per ciò che riguarda la sostenibilità ecologica, la qualità ambientale e sociale.

La terza: sia che il servizio avvenga con l'ausilio di un operatore, anche remoto, sia che si ricorra a interfacce digitali, le relazioni che si instaurano fra gli attori del servizio comportano processi di comunicazione, a volte con implicazioni emotive, e ciò trasforma il mero scambio strumentale in azioni che possiamo chiamare di *transazione del senso*.

Quest'ultima constatazione, fra l'altro, pone orientamento progettuale verso il servizio ancora più prossimo alla semiotica. Non è infatti un caso che la svolta di cui parliamo alle origini sia stata quasi sincrona con quella del design delle interfacce, e che parallelamente alle ricerche di Ezio Manzini ci siano quelle di Giovanni Anceschi sulle interfacce e sull'interazione (1992 e 1993) - e sappiamo quanto Anceschi possa essere considerato un "semiotico di fatto". Emerge così la consapevolezza che ogni processo d'uso, anche di un artefatto fisico e strumentale, ha possibilità di essere messo in atto per via di una *zona di comunicazione*, intangibile eppure efficiente, che mette in relazione ogni attore coinvolto.

Non solo quindi l'interfaccia in quanto dispositivo relazionale, ma anche le azioni-interazioni che rendono l'interfaccia un sistema notazionale, quasi come fosse la tastiera di uno strumento. Vi è quindi un'analogia tra il modo in cui il servizio viene fruito e vissuto dagli utenti e l'interfaccia di un artefatto digitale. Anceschi (1993) ha definito quest'ultima "l'ambito, la zona, l'area, la scena in cui ha luogo l'interazione".

6. Artefatti come servizi

Il design dei servizi rappresenta una ben definita fase storica del design, appunto una svolta. La sua comparsa e il suo sviluppo possono però suggerirci anche un cambio di paradigma più generale: la consapevolezza che *ogni* artefatto vada considerato come un servizio. Per motivare questo cambio di visione ricorro a un'analogia che ci viene suggerita dall'etologia, spesso ricordata da Roberto Marchesini a proposito del desiderio. L'animale non desidera l'oggetto, quanto le azioni che questo permette di compiere (Marchesini, 2023). Per un gatto che desidera correre la forma della pallina è indifferente, così il suo colore, la materia di cui è forgiata, la dimensione. La funzione estetica, il piacere del gatto di giocare alla predazione, viene assolta dal movimento dell'oggetto, non dal suo "design".

È quindi possibile contrapporre un design come produzione di "oggetti del desiderio" a un design che pone attenzione alle azioni e ai comportamenti che gli artefatti innescano o favoriscono; un design, questo, il cui fine non punta più solo al modo in cui l'artefatto si presenta, quanto al beneficio cognitivo ed emotivo che attraverso di esso viene prodotto, alle sue conseguenze culturali, economiche, antropologiche. Del resto, come sottolinea Roberta Tassi, "I servizi possono essere utilizzati ma non posseduti, non hanno fisicità e non sono trasportabili o tantomeno esportabili" (Tassi, 2019, p. 28).

Noi umani abbiamo invece fin troppo sviluppato il desiderio di possesso dei prodotti, intesi sempre più in funzione della loro posizione commerciale, spesso feticistica; oggetti prima appannaggio di una élite sociale, poi, con la produzione industriale, sempre più destinati alle masse. Ciò ha dirottato il desiderio verso il consumo del prodotto, innescato dalla sua appariscenza, dalla retorica della bellezza, dalle "oscillazioni del gusto", e non verso il suo pieno godimento. Proprio il rincorrere i "trend" e le mode - appunto le oscillazioni di cui si è occupato Gillo Dorfles (1970) - ha spesso distolto il design dal seguire una autonoma direzione di inventiva e di innovazione; perché il compito dell'innovazione progettuale non è quello di assecondare tendenze passeggerie, ma di proporre nuove visioni e opportunità di azione.

Certo, la questione del gusto e del ruolo che giocano le dominanze estetiche nell'interazione con ambienti e artefatti meriterebbe ben altro spazio.

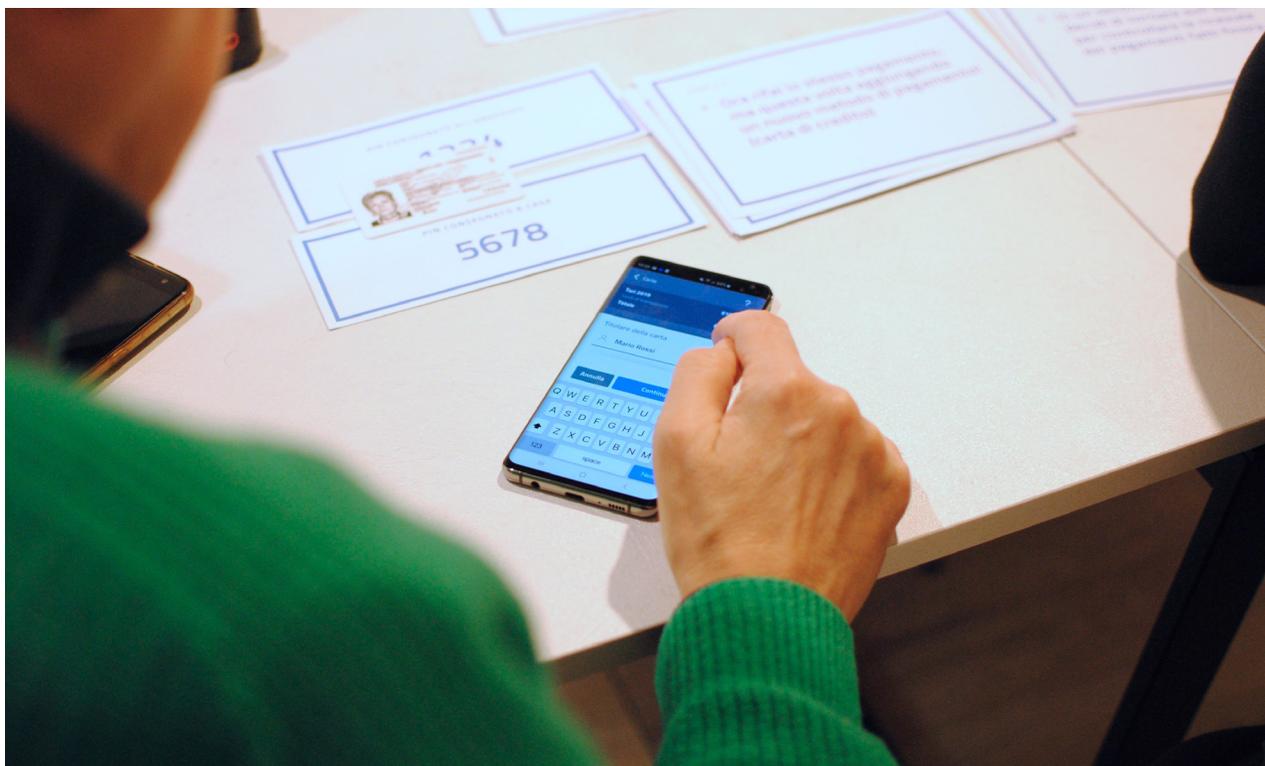
La funzione estetica, infatti, non solo è ineliminabile, tanto nel design propriamente detto quanto nella vita quotidiana, ma è appunto una funzione, ossia ciò che può determinare condizioni di gradevolezza e appagamento oppure di ripulsa. Né è ragionevole rigettare la tradizione del *design del prodotto* contrapponendolo superficialmente a un *design del servizio*.

Infatti, è vero che anche la *Sedia Wassily* (il *Modello B3*) di Marcel Breuer, così come la chaise longue *LC4* di Le Corbusier o la lampada *Arco* dei fratelli Castiglioni offrono un servizio: sedersi, sdraiarsi, illuminare.

Ma in tutti questi e in mille altri casi il servizio preesiste all'artefatto, il quale lo interpreta e rinnova, lo eleva a un discorso qualitativamente rilevante: ma non lo pone. Se invece l'artefatto viene inteso primariamente come la via che conduce al servizio, è sulla natura di quest'ultimo che occorrerà riflettere.

È la natura del servizio il fine del progettare, e l'artefatto la sua mediazione segnica. Con "artefatto" dovremmo quindi intendere non più solo un prodotto tangibile, ma il sistema di mediazioni semiotiche che rende possibile il servizio. In questo sistema possiamo trovare luoghi di incontro, istruzioni e strumenti di orientamento, applicativi digitali, forse di accoglienza e di relazione, ecc. La natura di mediazione nel service design viene del resto esplicitata nei *touchpoint*, i canali fisici o digitali che mettono in relazione i diversi attanti di un progetto di servizio.

Figura 2. User test di IO app, un nuovo strumento digitale per l'accesso ai servizi della Pubblica Amministrazione. Immagine fornita da Roberta Tassi (2021).



7. Abiti progettuali

Questo diverso modo di intendere il progetto degli artefatti propone alla semiotica un campo di ricerca per nulla inedito ma certamente poco indagato. Si tratta a mio avviso di individuare fra le molteplici categorie sviluppate dalla semiotica - senza alcun arroccamento di scuola - quelle che più possano aiutare alla formazione di una mente critica che sappia collocare il proprio lavoro sullo sfondo sociale e storico in cui nasce.

Mi riferisco in particolare a due obiettivi, a due risposte alla domanda: *che cosa può fare la semiotica per il design?*

Può favorire, ad esempio, il costituirsi di due forme di abito progettuale⁸:

1 - quello che sviluppa la capacità di individuare le domande sociali che portano alla necessità del progetto;

2 - quello che mira a vedere nell'artefatto una *forma di mediazione*, un artefatto-artificio attraverso cui sia possibile accedere all'effettivo oggetto del progetto: il servizio.

Propongo di chiamare il primo *abito interpretativo*, il secondo *abito performativo*.

7.1 L'abito interpretativo

Il primo abito fa riferimento alla formazione intellettuale del designer prima ancora del suo sapere tecnico, alla sua sensibilità verso la realtà sociale.

In questo la semiotica è agevolata da parte della sua storia, dall'aver avuto uno sguardo arguto e critico verso la cultura massificata (Barthes, 1957; Eco, 1964). Si tratta di formare un *abito interpretativo* capace di leggere le dinamiche culturali e di saperle affrontare, di sviluppare o "allenare" la disposizione a scorgere esigenze sociali, domande di innovazione, prospettive di attualizzazione che danno corpo alla spinta progettuale.

Il designer, in altri termini, più che un tecnico colto dovrebbe mirare a essere un intellettuale critico, che rimane tale anche quando si occupa di progetti apparentemente minori o sprovvisti di complessità.

Ogni artefatto, ogni discorso attraverso "veicoli segnici" di qualsiasi rilevanza e natura, tende infatti a modificare comportamenti sociali, a stimolare immaginazioni, a introdurre o mettere in crisi modi di pensare o di comportarsi (cfr. Baule & Bucchetti, 2012 e Bucchetti, 2021).

In questo senso, educare al pensiero critico vuol dire insegnare a essere tanto *osservatori critici* della realtà sociale quanto *operatori critici* al suo interno.

7.2 L'abito performativo

Acquisire un abito performativo vuol dire concepire l'artefatto come elemento di mediazione, non come il punto terminale del progetto.

Essere mediazione vuol dire a sua volta mettere in relazione, ossia avere una funzione di traduzione e di accesso (Baule & Caratti, 2017; Zingale, 2016b; Andriello & Riccò, 2024). In questo, il passaggio principale consiste nel procedere dagli obiettivi che il progettista si pone (il quali già a sua volta interpretano le volontà della committenza) al servizio offerto all'utenza, ma attraversando necessariamente l'artefatto.

Impiegando la teoria degli *Speech acts* di John Austin (1962), ma rivisitata da Bonfantini (1987), selezionerò tre aspetti di un artefatto: il suo essere un *prodotto di senso*, il quale deriva da una *intenzione di senso* ma che è volto a provocare un *effetto di senso*. Questa triplice funzione, che ha natura dialogica e relazionale (Zingale, 2023), dovrebbe essere a mio avviso posta come una delle "basi semiotiche" di una nozione sempre più presente nelle teorie del design: il *making sense* (cfr. Cope & Kalantzis, 2018).

L'artefatto, allora, sarà innanzitutto concepito come un atto illocutorio il cui scopo primo è comunicare l'azione che intende compiere. In questo caso, il designer avrà cura del *come* l'artefatto si presenta, del suo grado di intelligibilità e se la sua forma può essere gradita.

Come detto, ogni artefatto interpreta un'intenzione, più o meno definita e dichiarata, più o meno esplicita. In un processo di comunicazione l'intenzionalità è rappresentata da un atto perlocutorio, che risponde alla domanda "perché voglio ottenere questo risultato?".

Se il design poggia sull'idea che ogni artefatto svolge un servizio, allora qui si impone un'ulteriore domanda: "a chi è rivolta la mia azione e che cosa mi attendo dal mio interlocutore?". Qui va collocato l'effetto di senso che già Edgar Allan Poe aveva individuato come la ragione prima della scrittura di un testo letterario. Bonfantini (1987) chiama questo atto *dialocutorio*, come un gesto rivolto verso qualcuno: atto come richiesta di dialogo.

8. Conclusione uno

Una delle preoccupazioni di Charles Morris nei corsi tenuti al New Bauhaus di Chicago era la distinzione fra discorsi artistici, scientifici e tecnologici. Da quello che è possibile evincere dai due articoli pubblicati nel 1939 (Morris 1939a e 1939b), la domanda implicita era a quale di questi discorsi dovesse appartenere il design. In ogni caso, per Morris non era ancora in questione l'elaborazione di una semiotica *del* design o una semiotica che si sviluppasse *dentro* la processualità progettuale. La tensione, allora come in molti altri casi oggi, era ancora fra la teoria e la pratica: può la prima insegnare qualcosa alla seconda?

Da tempo, come abbiamo visto, le pratiche del design si sono diversificate e il design “ha profondamente modificato le sue relazioni con gli altri attori del sistema produttivo e di consumo, e con la società nel suo complesso” (Manzini, 2006a, p. 9), operando in una situazione di incertezza sui confini delle discipline che operano nel design e sulle professioni che questo definisce. Il design dei servizi ha reso evidente ciò che da sempre era implicito: se il design può esercitare una qualche influenza sulla società non è perché è in grado di proporre o imporre nuovi modelli di consumo. Quando ciò avviene, il design è strumento dell’impresa economica, delle sue finalità e del suo modello di società.

Con riferimento al modello attanziale della narritività (Greimas, 1966 e 1970), in questi casi la committenza è il Grande Destinante, con il designer nella funzione di Soggetto che va alla conquista dell’Oggetto di valore che gli viene commissionato.

Quando invece ha coscienza della propria autonomia scientifica e intellettuale, il designer possiede gli strumenti per porre sé stesso come Destinante, per proporre modelli dell’*agire sociale*, nel senso indicato da Max Weber.

Ma in questa impresa, che comporta una consapevolezza da acquisire già durante il percorso di formazione, il design e il designer non possono essere soli, né convocare solamente i saperi che per semplicità definiamo “strumentali”. L’artefatto, a guardarlo bene, da mero sinonimo di “prodotto” o di “oggetto”, si impone sempre più come nozione strategica: è ciò che è *fatto* da *arte*, ossia secondo intenzione e in vista di uno scopo.

I designer, da parte loro, vanno visti “come particolari *facilitatori di processo*: specialisti del progetto che usano le loro specifiche capacità e competenze per *fare succedere eventi orientati a un risultato*” (Manzini, 2006b, p. 22).

9. Conclusione due

Nel suo incontro con il design, forse anche la semiotica ha necessità di riprogettare le proprie specifiche competenze, e di provare a oltrepassare - *transgredendo* - le proprie barriere disciplinari.

Se infatti siamo lontani dal possedere una teoria in grado di determinare una pratica, forse occorre dialogare corpo a corpo con la pratica come atto di reciproco contagio virtuoso. Forse occorre effettivamente pensare a una *semiotica dell’artefatto*, differente dalla semiotica degli oggetti, o dell’*artefatto come servizio*. Una semiotica in grado di vedere nell’artefatto sia il luogo di assorbimento di credenze e visioni del mondo, il luogo tanto materiale quanto teorico attraverso cui transitano valori in competizione dialettica.

Del resto, è attraverso l’invenzione e il raffinamento degli artefatti, fra cui il linguaggio, che l’*Homo sapiens* ha dato vita alla cultura.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ANCESCHI, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etas Libri.
- ANCESCHI, G. (a cura di). (1993). *Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali*. Milano: Domus Academy.
- ANDRIELLO, M. C. & RICCÒ, D. (a cura di). (2024). *Accessibilità comunicativa. Progettare contenuti per tutti*. Roma: Rai Libri.
- AUSTIN, JOHN L. (1962). *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- BARTHES, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Editions du Seuil, 2015.
- BAULE, G. & BUCCHETTI, V. (2012). *Anticorpi comunicativi. Progettare per la comunicazione di genere*. Milano: FrancoAngeli.
- BAULE, G. & CARATTI, E. (2017). *Design is Translation: The Translation Paradigm for the Culture of Design. "Design and Translation": A Manifesto*. Milano: FrancoAngeli.
- BENSE, M. (1971). *Zeichen und Design. Semiotische Ästhetik*. Baden-Baden: Agis-Verlag.
- BIANCHI, C., MONTANARI, F. & ZINGALE, S. (a cura di). (2010). *La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce*. Milano: FrancoAngeli.
- BONFANTINI, M. A. (1987). *La semiosi e l'abduzione*. Milano: Bompiani.
- BONFANTINI, M. A. & TRENZI, M. T. (a cura di). (2004). *Come inventare e progettare alla maniera di Poe. Filosofia della composizione*. Bergamo: Moretti&Vitali.
- BONFANTINI, M. A. & ZINGALE, S. (1999). *Segni sui corpi e sugli oggetti*. Bergamo: Moretti&Vitali.
- BONSIEPE, G. (1965). *Visuell-Verbale Rhetorik*. In JOOST, G., SCHEUERMANN, A. (a cura di). (2010). *Design als Rhetorik: Grundlagen, Positionen, Fallstudien*. Basel: Birkhäuser.
- BUCCHETTI, V. (2021). *Cattive immagini. Design della comunicazione, grammatiche e parità di genere*. Milano: FrancoAngeli.
- COPE, B., & KALANTZIS, M. (2018). *Making sense: Reference, agency, and structure in a grammar of multimodal meaning*. Cambridge University Press.
- DENI, M. (2002a). *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all'analisi*. Milano: FrancoAngeli.
- DENI, M. (a cura di). (2002b) *La semiotica degli oggetti*. In *Versus*, pp. 91/92.
- DENI, M. (2015). *For a History of Semiotics of Design Projects. The Value of Design Research*. European Academy of Design 11, Université Paris Descartes, April 2015, Paris, pp. 1-14. hal-03689524.
- DENI, M. & PRONI, G., (a cura di). (2008). *La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing*. Milano: FrancoAngeli.
- DENI, M. & ZINGALE, S. (2017). *Semiotics in Design Education. Semiotics by Design*. In *The Design Journal*, 20, pp. 1293-1303.
- DONATIELLO, P. ET. AL. (2015). *Via Mascarella. Declinazioni di uno spazio denso*. Bologna: Esculapio.
- DORFLES, G. (1970). *Le oscillazioni del gusto. L'arte d'oggi tra tecnocrazia e consumismo*. Torino: Einaudi.
- KOENIG, G. K. (1961). *Lezioni di estetica*. Firenze: Cooperativa Libreria Editrice.
- KOENIG, G. K. (1964). *Analisi del linguaggio architettonico*. Firenze: Libreria Editrice Fiorentina.
- KRIPPENDORFF, K. (1961). *Über den Zeichen- und Symbolcharakter von Produktformen in sozialen Kommunikationsstrukturen. Versuch einer Zeichentheorie für die Programmierung von Produktformen in sozialen Kommunikationsstrukturen*. Diplomarbeit Hochschule für Gestaltung Ulm.
- KRIPPENDORFF, K. (2006). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. New York: Taylor & Francis.
- ECO, U. (1964). *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani.
- ECO, U. (1968). *La struttura assente*. Milano: Bompiani.
- GALOFARO, F. (2020). *Ethnosemiotics and Design: A Contribution to a Symptomatology of Design*. In *Ocula*, 24, pp. 96-115.
- GREIMAS, A. J. (1966). *Sémiotique structurale: Recherche de méthode*. Paris: Presses Universitaires de France.
- GREIMAS, A. J. (1970). *Du sens: Essais sémiotiques*. Paris: Editions du Seuil.
- LANDOWSKI, E. & MARRONE, G. (a cura di). (2002). *La società degli oggetti. Problemi di interoggettività*. Roma: Meltemi.
- MALDONADO, T. (1974). *Avanguardia e razionalità. Articoli, saggi, pamphlets 1946-1974*. Torino: Einaudi.
- MANGANO, D. (2008). *Semiotica e design*. Roma: Carocci.
- MANGANO, D. & MATTOZZI, A. (a cura di). (2009). *Il discorso del design: Pratiche di progetto e sapere semiotico*. In *E|C - Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici*, 3/4.
- MANZINI, E. (1990). *Artefatti. Verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale*. Milano: Domus Academy Edizioni.
- MANZINI, E. (1993a). *Lo scenario del prodotto-servizio*. In *Area*, 14.
- MANZINI, E. (1993b). *Il design dei servizi. La progettazione del prodotto-servizio*. In *Design Management*, 7.
- MANZINI, E. (2006a). *Design Multiverso*. In BERTOLA, P. & MANZINI, E. (a cura di). *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design*. Milano: Poli.Design.
- MANZINI, E. (2006b). *Il design in un mondo fluido*. In BERTOLA, P. & MANZINI, E. (a cura di). *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design*. Milano: Poli.Design.
- MARCHESINI, R. (2023). *Etologia del desiderio. Riscoprire la propria animalità*. Torino: Lindau.
- MARSCIANI, F. (2007). *Tracciati di etnosemiotica*. Milano: FrancoAngeli.
- MARSCIANI, F. (2015). *Qualche passo verso l'etnosemiotica*. In CELI, M. & FORMIA, E. (a cura di). *Humanities Design Lab. Le culture del progetto e le scienze umane e sociali*. Milano: Maggioli.
- MORRIS, CH. W. (1939a). *Ethetics and the Theory of Signs*. In *The Journal of Unified Science (Erkenntnis)*, 1, 3, pp. 131-150.
- MORRIS, CH. W. (1939b). *Science, Art and Technology*. In *The Kenyon Review*, 1, 4, pp. 409-423.
- ONCK, A. VAN. (1994). *Design, il senso delle forme dei prodotti*. Milano: Lupetti.
- PACENTI, E. (1998). *Il Progetto dell'interazione nei servizi. Un contributo al tema della progettazione dei servizi*. PhD dissertation, Disegno Industriale, Politecnico di Milano.
- PACENTI, E. (2006). *Design dei servizi*. In MANZINI E. & BERTOLA P. (a cura di). *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design*. Milano: Poli.Design.
- PACENTI, E. & SANGIORGI, D. (2010). *Service Design Research Pioneers: An Overview of Service Design Research developed in Italy since the '90s*. In *Design Research Journal*, 1, 10, pp. 26-33.
- PEIRCE, CH. S. 1931-1958. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Voll. I-VI, 1931-1935, edited by C. Hartshorne & P. Weiss; voll. VII-VIII, 1958, edited by A.W. Burks, Cambridge (Mass.), Harvard University Press.
- POE, E. A. (1846). *Philosophy of Composition*. In *Graham's American Monthly Magazine of Literature and Art*.
- POISSON, C. (2001). *Charles Morris et le New Bauhaus. La théorie des signes et la pratique du design: Charles W. Morris*. In *RS.SI. Recherches Sémiotiques / Semiotic Inquiry*, 21, (1-3), pp. 101-134.
- PRONI, G. (2006). *Per una semiotica del progetto*. In *Ocula*, 7.
- PRONI, G. (2012). *La lista della spesa e altri progetti. Semiotica, design, comportamenti delle persone*. Milano: FrancoAngeli.
- SANGIORGI, D. (2004). *Il Design dei servizi come Design dei Sistemi*

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

di Attività. *La Teoria dell'Attività applicata alla progettazione dei servizi*. PhD dissertation, Disegno Industriale, Politecnico di Milano.

SCHWER, T. & VÖCKLER, K. (a cura di). (2021). *Der Offenbacher Ansatz: zur Theorie der Produktsprache*. Bielefeld: Transcript.

TASSI, R. (2019). *Service Designer. Il progettista alle prese con sistemi complessi*. Milano: FrancoAngeli.

ZINGALE, S. (2009). *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica*. Milano: ATi Editore.

ZINGALE, S. (2012). *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*. Milano: FrancoAngeli.

ZINGALE, S. (2016a). *Semiotica del progetto: la via pragmatista / Design Semiotics: The Pragmatic Route*. In *Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, pp. 276-290.

ZINGALE, S. (2016b). *Design as Translation Activity: a Semiotic Overview*. In LLOYD, P. AND BOHEMIA, E. (eds.), *Future Focused Thinking - DRS International Conference 2016*, pp. 27-30.

ZINGALE, S. (2020a). *Design o progettualità? Il progetto come trasformazione inventiva*. In *Ocula*, 24, 51-72.

ZINGALE, S. (2020b). *La semiotica dell'architetto. Aspetti di semiotica progettuale in Giovanni Klaus Koenig*. In TONELLI, M. C. (a cura di). *Giovanni Klaus Koenig. Un fiorentino nel dibattito nazionale su architettura e design (1924-1989)*. Firenze: Firenze University Press, pp. 187-98.

ZINGALE, S. (2023). *Relazioni dialogiche. Un'indagine sulla comunicazione e la progettualità*. Milano: FrancoAngeli.

NOTE

- ¹ Per un quadro più ampio su come la semiotica si interessa al design, segnalo il lavoro di Michela Deni (2015).
- ² In particolare ricordo: Bonfantini & Zingale (1999), Deni (2002a e 2002b), Landowski & Marrone (2002), Mangano & Mattozzi (2009).
- ³ Lo stesso saggio di Poe è apparso per la prima volta nel numero di aprile del 1846 del *Graham's Magazine*.
- ⁴ Per una riflessione più articolata di questo argomento rimando a Zingale (2009).
- ⁵ Due doverose citazioni di Peirce. La prima è la nota massima pragmatica del 1878: "Consider what effects, that might conceivably have practical bearings, we conceive the object of our conception to have. Then, our conception of these effects is the whole of our conception of the object" (CP 5.402). La seconda è del 1901: "Now the only way to discover the principles upon which anything ought to be constructed is to consider what is to be done with the constructed thing after it is constructed" (CP 7.220).
- ⁶ Sulla visione pragmatista del design rimando a Zingale (2016a).
- ⁷ Lo sviluppo di una teoria del design dei servizi lo si deve a due tesi di dottorato: la prima di Elena Pacenti (1998), la seconda di Daniela Sangiorgi (2004). Vedi anche Pacenti (2006) e Pacenti & Sangiorgi (2010).
- ⁸ Faccio riferimento al concetto di *habit* di Peirce: "A habit arises, when, having had the sensation of performing a certain act, m, on several occasions a, b, c, we come to do it upon every occurrence of the general event, l, of which a, b and c are special cases" (CP 5.297), e quindi come "a tendency - the habit - actually to behave in a similar way under similar circumstances in the future" (CP 5.487).

Manutenzione simbiotica. La cura materiale dello spazio

GIANLUCA BURGIO

Università degli Studi di Enna
"Kore"

gianluca.burgio@unikore.it

Orcid ID: 0000-0002-0051-2685

Le condizioni urbane e architettoniche attuali e la consapevolezza contemporanea della materialità di queste entità spaziali ci obbligano a pensare a un design – nell’accezione anglosassone – attento all’ecologia delle relazioni: i dispositivi pensati dai progettisti (a qualsiasi scala) contribuiscono attivamente a costruire non solo l’oggetto in sé, ma contribuiscono anche alla costruzione di collettivi, alimentano relazioni, pongono questioni e regolano controversie. La trasformazione della materia, l’intervento urbano e tutte le alterazioni di assetti spaziali dati, sono forme di stabilizzazione materiale di un fascio di controversie con le quali più attori si trovano a negoziare.

Da questo processo – che non è né un fatto astratto, né l’esito di un atto creativo delegato a un presunto sapere superiore del designer – prende forma un’architettura o un pezzo di città. Questa forma di stabilizzazione non si esaurisce quando il progetto si realizza: in realtà, giusto in quel frangente, comincia un’altra vita relazionale dell’entità progettata, comincia il flusso di informazioni tra i diversi attori che co-costruiscono lo spazio e che vivono simbioticamente con l’oggetto di design.

Tuttavia, affinché le città, gli oggetti o le architetture funzionino, è necessario generare processi di manutenzione che si prendano cura della materialità degli oggetti, la cui fragilità, se trascurata, condurrebbe alla de-stabilizzazione materiale e alla messa in crisi dei sistemi relazionali: un’infrastruttura che non funziona può creare disagi materiali, colpisce con una certa precisione interi collettivi, fino a provocare effetti anche sul cosiddetto ambiente naturale. L’architettura moderna ha generato una narrazione nella quale la manutenzione è stata cancellata, e con essa sono stati invisibilizzati processi, materiali e persone. Il design – soprattutto quello architettonico – pretende(va) di risolvere in sé tutte le questioni materiali e di consegnare alla posterità oggetti destinati a una sorta di eternità intangibile.

Tuttavia, la loro vita dipende dall’entanglement con altre entità con le quali le architetture si intrecciano in maniera simbiotica e co-emergente. Oggetto di questo contributo sarà, dunque, un’analisi dei processi manutentivi e del loro

PAROLE CHIAVE

Materialità, manutenzione, fragilità, co-emergenza, care.

KEYWORDS

Materiality, maintenance, fragility, co-emergence, care.

ruolo “progettuale” e politico in ambito urbano e architettonico, dal momento che questioni come la solidità, la durata e la resistenza materiale delle entità spaziali dipendono in modo incontrovertibile dalla cura e dalla manutenzione.

The current urban and architectural conditions and the contemporary awareness of the materiality of these spatial entities oblige us to think of a design – in the Anglo-Saxon sense – that is attentive to the ecology of relationships: the devices conceived by designers (at any scale) actively contribute not only to the construction of the object itself, but also contribute to the construction of collectives, nurture relationships, pose questions and regulate controversies. The transformation of matter, urban intervention and all alterations of given spatial arrangements are forms of material stabilisation of a bundle of controversies with which multiple actors negotiate.

From this process – which is neither an abstract fact, nor the outcome of a creative act delegated to a supposedly superior knowledge of the designer – an architecture or a piece of city takes shape.

This form of stabilisation does not end when the project is realised: in fact, right at that juncture, another relational life of the designed entity begins, the flow of information between the different actors who co-construct the space and who live symbiotically with the design object.

However, in order for cities, objects or architectures to function, it is necessary to generate maintenance processes that take care of the materiality of objects, the fragility of which, if neglected, would lead to material de-stabilisation and the undermining of relational systems: an infrastructure that does not function can create material discomfort, affect entire collectives with a certain precision, and even cause effects on the so-called natural environment.

Modern architecture has generated a narrative in which maintenance has been erased, and with it processes, materials and people have been invisibilised.

Design – especially architectural design – claims to resolve all material issues in itself and to consign objects destined for a kind of intangible eternity to posterity. However, their life depends on entanglement with other entities with which architectures are symbiotically and co-emergently intertwined.

The subject of this contribution will therefore be an analysis of maintenance processes and their ‘design’ and political role in urban and architectural contexts, since issues such as the solidity, durability and material resistance of spatial entities depend incontrovertibly on care and maintenance.

1. *Matter doesn't matter?*

Chi avesse visto il film del 2008 *Koolhaas Houselife* di Ila Bêka e Louise Lemoine, ricorderà le primissime immagini in cui al centro dell'inquadratura iniziale appare progressivamente la figura di Guadalupe Acedo armata di secchio e straccio, pronta per condurre la sua battaglia con il disordine e lo sporco della famosa casa di Bordeaux dell'architetto olandese.

La casa non è rappresentata attraverso una sequenza narrativa determinata dalle strategie compositive che informano l'edificio, ma è la Acedo che attraverso i suoi occhi, le sue mani, i suoi attrezzi per le pulizie, mette insieme una serie di frammenti narrativi che parlano dell'uso della casa, dei suoi pregi e dei suoi difetti, di come essa in qualche modo si opponga alla sua manutenzione e di come lei, la *housekeeper*, attraverso la conoscenza degli usi e degli oggetti riesca a governarla. Nel film si scontrano due visioni: quella dell'idea del progetto e quella di colei che deve ricondurre quella architettura all'ordine. Acedo lo fa con una cura per le cose e per la materia che vale la pena osservare e sulle quali tornerò più avanti.

La materia, infatti, da un certo momento in poi della storia dell'architettura, sembra essere stata ritenuta poco importante. Le strategie adottate dalla modernità architettonica hanno lungamente mirato alla sottrazione del *peso* della materia: storicamente il cosiddetto *Movimento moderno* ha posto l'accento sulle questioni compositive e funzionali, dando meno rilevanza alle pratiche costruttive e alla materialità; le prime, infatti, venivano delegate a sistemi di costruzione standardizzati, mentre alla seconda si preferivano l'astrazione dei volumi e la capacità di trasmettere valori estetici universali. In quest'ottica, le pareti si smaterializzavano, si riduceva al minimo la sezione dei telai dei serramenti al fine di avere il massimo della superficie vetrata, e la trasparenza diventava quasi un dogma.

Anche i sistemi strutturali erano stati portati alle loro dimensioni minime e in questo modo si saldavano insieme due interessi: da un lato, i costi inferiori per il minor uso di materiali; dall'altro, si otteneva una presenza meno imponente degli elementi strutturali stessi. Pilastrini esili, solai con spessori ridottissimi, lame di cemento armato, gusci strutturali, erano componenti di un linguaggio che caratterizzavano, e in parte caratterizzano ancora, moltissime opere della modernità architettonica. Per non parlare, infine, di tutti i sistemi infrastrutturali - più o meno nascosti - quali gli impianti di condizionamento, quelli elettrici, gli idraulici, e così via. Tutti questi insiemi imponenti di tubi e cavi sono stati occultati alla vista, in modo tale che gli edifici dessero un'immagine non "sporcata" dalla presenza della *banalità* del quotidiano.

Pur essendo fondamentali per la vita di un manufatto e per i suoi abitanti, i sistemi impiantistici sono stati *invisibilizzati*, divenendo una sorta di *black box*

delle architetture e delle città: si pensi, infatti, anche a livello urbano cosa riusciamo a percepire delle reti idriche, di quelle fognarie, dei sistemi di trasmissione dei dati e di quelli dell'elettricità o, ancora, delle reti del gas o degli eventuali sistemi di teleriscaldamento.

Eppure tutte queste infrastrutture sono state - e lo sono ancora - quelle che consentono la stabilizzazione di comunità, permettono di vivere secondo parametri e criteri definiti proprio dalla modernità architettonica, quali ad esempio la salubrità urbana.

Il *Movimento moderno* ha concentrato la sua attenzione sulla costruzione di edifici che fossero simbolo di progresso e di eternità, trascurando il fatto che tali oggetti architettonici e le loro infrastrutture fossero fatti di materia con caratteristiche chimiche e fisiche specifiche e, per questa semplice ragione, fossero destinate a deperirsi.

La narrazione costruita e le pratiche connesse trasformavano la materia in idee astratte, con interessanti scivolamenti di senso: il vetro diventava figura della trasparenza; il bianco dell'intonaco, purezza dei volumi; le strutture portanti, tracciati regolatori. In questo senso, la materia aveva quasi del tutto perso importanza e passava in un secondo piano, lontano dalle pratiche e dai discorsi. La materia e la sua cura venivano così appartate e considerate *neglected things*¹, secondo la definizione di Maria Puig de la Bellacasa (2017). Tra queste cose trascurate è da ricomprendere, a mio avviso, anche la cura e la manutenzione delle cose. Storicamente la manutenzione e la cura materiale dello spazio abitato è stata sempre posta al margine, banalizzata e addirittura nascosta:

Architects brush away issues they perceive as banal and domestic, seeing them as beyond their purview: users shall adapt to design and not the other way round; *the maintenance does not pertain to the discipline*².

(Malterre-Barthes, 2022, p. 193)

La manutenzione viene, dunque, esclusa dal cosiddetto ambito disciplinare dall'architettura, perché la cura materiale delle cose non appartiene agli interessi disciplinari del *design*. Eppure, proprio tutte quelle azioni di cura quotidiana mantengono vivi gli spazi (siano essi pubblici o privati e domestici), gli oggetti architettonici e le città intere.

La prima operazione di manutenzione è la banalissima pulizia e la spolveratura ciclica dei luoghi abitati dalle comunità umane; tale pratica *banale* ha come conseguenza la riattivazione - giorno dopo giorno - degli spazi in cui lavoriamo e in cui possiamo riprendere i nostri impegni, grazie all'eliminazione quotidiana dello sporco e della polvere (Burgio, 2023).

Fig. 1 — Maintenance Area – area di manutenzione.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maintenance_area_%2813267494763%29.jpg



2. Una triade indissolubile: materia, manutenzione, politica

Per comprendere il senso profondo degli atti di cura e manutenzione, bisogna partire dall'assunto che la materia non è né un'entità che può essere considerata inerte e trascurabile ma, al contrario, essa possiede un significativo potenziale relazionale (Ingold 2021; Bennett, 2010; Barad, 2017).

Contrariamente al paradigma dello *human exceptionalism*, che tende a considerare la materia come entità passiva nell'assoluta disposizione dell'umano, esiste un altro modo di approcciare la consistenza materiale degli oggetti che, insieme a noi, costruiscono il nostro spazio. Jane Bennett parla della *force of things* (Bennett, 2010, p.XVI) , e sottolinea la capacità delle cose ordinarie di superare il loro status di oggetto e manifestare tracce di indipendenza o vitalità. Da un'altra prospettiva, ma fortemente relazionata al pensiero espresso dalla Bennett, Karen Barad si propone di andare oltre il paradigma rappresentazionista che divide il mondo in due campi ontologici distinti, ovvero le parole e le cose, senza risolvere il dilemma della loro interconnessione. In questa prospettiva, il concetto di intra-azione emerge come uno strumento particolarmente efficace per definire la dimensione della manutenzione e la sua interconnessione relazionale. "Intra-azione" è neologismo, coniato appositamente da Barad, che esprime l'idea secondo cui nessuna entità può esistere al di fuori di un processo di relazione. La realtà dell'universo, in tutte le sue sfaccettature, prende forma e si manifesta durante e attraverso il processo di intra-azione: le cose più che inter-agire, intra-agiscono.

Barad sottolinea che le entità materializzate non sono separate tra loro, ma sono interconnesse, formando una sorta di intricato intreccio.

Questo implica che ogni entità è simultaneamente unica, ma indissolubilmente legata alle altre, e allo stesso tempo condizionata e condizionante dalla presenza delle altre entità. Approfondendo un'idea inizialmente introdotta da Niels Bohr nel campo dello studio degli atomi, Karen Barad suggerisce che specifiche configurazioni spazio-temporali della materia fisica facilitano l'emergere di determinate idee, teorie o, più genericamente, di significati specifici, e viceversa.

Su questa linea di pensiero si muove anche Lambros Malafouris che si concentra su quella che lui definisce *material engagement theory* (Malafouris, 2013). Questa visione teorica mette in evidenza come gli oggetti materiali e l'ambiente fisico siano parte integrante dei processi cognitivi e delle pratiche culturali. Secondo questa prospettiva, l'interazione tra gli esseri umani e il mondo materiale è fondamentale per la formazione del pensiero e per la produzione di significato. Malafouris suggerisce che gli oggetti materiali non sono semplici estensioni passive delle menti umane, ma che essi possiedono una propria *agency* e sono coinvolti attivamente nei processi cognitivi.

Questa prospettiva mette in discussione l'idea tradizionale che il pensiero sia unicamente un prodotto del cervello umano, sostenendo invece che il pensiero si sviluppa in relazione alla materialità dell'ambiente e attraverso l'interazione con gli oggetti fisici.

Da questo punto di vista, dunque, potremmo dire che la manutenzione è una forma di pensiero, o meglio che essa genera pensiero. La manutenzione è un insieme di attività e pratiche volte a garantire il corretto funzionamento, la conservazione e la riparazione di oggetti, infrastrutture e sistemi nel corso del tempo. Queste attività possono includere ispezioni, interventi di pulizia, riparazioni, sostituzioni di parti, monitoraggio delle prestazioni e gestione delle risorse. La manutenzione è un processo continuo e dinamico che richiede attenzione costante e sensibilità alla fragilità materiale degli oggetti.

Inoltre, essa coinvolge una serie di competenze multisensoriali, in cui i manutentori devono essere in grado di percepire e valutare le condizioni degli oggetti attraverso il tatto, l'udito, l'olfatto e la vista (Denis, Pontille, 2022; 2023). La triade evocata nel titolo di questo paragrafo coinvolge anche una porzione di società: gruppi di persone che concretamente si prendono cura, giorno dopo giorno, delle cose che insieme a noi abitano il mondo.

Proprio per questa ragione, possiamo affermare che la manutenzione ha un ruolo politico: essa infatti coinvolge relazioni di potere specifiche e distribuisce responsabilità e attenzione in modo differenziato. Le pratiche manutentive richiedono un'attenzione costante alla fragilità delle cose e un'interazione - o meglio, una *intra-azione* - attiva con gli oggetti mantenuti, che va oltre le relazioni culturali o simboliche, e coinvolge una comprensione più profonda

delle interdipendenze vitali tra gli oggetti e coloro che se ne prendono cura. Questo implica che ci sia una differenza significativa tra coloro che possono permettersi di non prestare attenzione alla deperibilità delle cose e coloro che non hanno scelta, se non essere sensibili ad essa. La manutenzione, quindi, tende a ridurre queste asimmetrie e a ridistribuire sia le capacità di attenzione che le responsabilità. Agire in questa dimensione di cura delle cose significa, peraltro, che la manutenzione è anche *politica* perché coinvolge questioni economiche e disciplinari, insieme alle dimensioni estetiche e affettive delle pratiche dei manutentori. La cura delle cose non è, dunque, solo un'attività tecnica, ma è anche un'attività che riflette e incarna le relazioni di potere e le dinamiche sociali all'interno delle quali si svolge. Infine, tutte le attività di cure, ad ampio spettro, possono essere considerate pratiche ecologiche, poiché entrano nel vivo delle relazioni e connessioni tra materia e corpi, rivelando la costante mutabilità degli oggetti e la necessità di considerare l'impatto ambientale delle attività di cura e di riparazione (Papadopoulos, Puig de la Bellacasa, Tacchetti, 2023).

3. Piccoli gesti rivoluzionari

[...] notions of care and repair become central because appreciating the intrinsic fragility of worlds we are inhabiting allows us to illuminate another dimension of reparation: the maintenance of life through subtle and often 'minor acts' [...] and processes of repair, healing, care and reinventions by humans and non-humans, despite the ongoing, and possibly inevitable, experiences of breakdown. (Papadopoulos, Puig de la Bellacasa, Tacchetti, 2023, p. 3)

Il mondo è fragile e lo sono anche gli artefatti che gli umani hanno costruito e continuano a costruire. Ascoltare e curare la materia definisce, come dicevamo, un sistema di relazioni ecologiche tra umani e non umani, aprendo a nuove prospettive anche per il *design*.

La relazione tra gesti di piccola entità e manutenzione è strettamente legata alla pratica della riparazione ecologica. Le pratiche manutentive sono condotte attraverso gesti minori (*minor acts*), che prestano attenzione alla intrinseca fragilità delle cose del mondo. Il concetto di *minor acts* (Deleuze and Guattari, 1987) si riferisce a piccoli gesti di cura, riparazione e reinvenzione che contribuiscono alla manutenzione e alla riparazione di sistemi ecologici materiali bisognosi di attenzioni o addirittura danneggiati. Questi gesti possono includere atti quotidiani di cura per gli oggetti, le infrastrutture e gli spazi pubblici, nonché pratiche di riparazione che coinvolgono sia gli esseri umani che non umani.

Un *minor act* fu quello proposto dagli architetti Lacaton e Vassal nel 1996 alla municipalità di Bordeaux che aveva incaricato ai due architetti transalpini il rifacimento della Place Léon Aucoc. Il progetto si tradusse in una intensificazione dei cicli di manutenzione della piazza, non senza una certa delusione iniziale da parte della municipalità, che si aspettava un progetto che si “mostrasse” attraverso l’introduzione di nuovi elementi formali:

As an architect you are often asked to change things because what already exists no longer seems to fit for purpose. In Bordeaux, however, only a few minor changes were needed because the square already functioned so well. It was, and still is, very important for us to understand that as a project.

(Petzet, Heilmeyr, 2012, p. 13)

Per Lacaton e Vassal la manutenzione è progetto, sebbene essa non metta in mostra la potenza formale – a volte prevaricatrice – dell’architettura. Ma non tutti gli architetti hanno sempre percepito il ruolo della manutenzione in questo modo; anzi, Rem Koolhaas si reputava quasi offeso dalla descrizione della sua architettura attraverso i processi di pulizia condotti da Guadalupe Acedo:

I am kind of surprised by the fact that someone who has such a daily involvement [with the building] is so insistent on a kind of generic technique of cleaning something so exceptional. I can easily imagine if I were a cleaner – maybe this is something we should have thought of – [I would have devised] some sort of protocol of what is convenient to be done by hand and what is convenient to be done by machine. I am completely surprised that something that is as harsh and exceptional as the spiral staircase is treated with a Hoover. It is completely insane.

(Sample, 2016, p. 99).

Come può una addetta alle pulizie ingiuriare la scala di un architetto con un aspirapolvere Hoover? Come faceva notare Hilary Sample, il disappunto dell’architetto olandese non derivava dallo sporco accumulato nell’edificio, ma dall’incapacità dell’architettura di ispirare un tipo specifico di organizzazione: quella che rende l’abitare contemporaneo – nella sua concezione – vulnerabile al più comune degli atti. È la constatazione che una certa coerenza e chiarezza nelle forme vengano vanificate dall’azione della donna delle pulizie. La presenza di quest’ultima rappresenta, in alcuni aspetti, una fonte di entropia all’interno dell’ambiente domestico. La manutenzione diviene, dunque, una minaccia all’ordine costituito della Architettura. Nel ragionamento di Koolhaas, architettura e pulizia sono due processi opposti, perché la seconda mette in crisi il sistema diagrammatico e puro predisposto dall’architetto (Sample, 2016, p. 100).

La pulizia è un attentato al sistema platonico dell'idea architettonica, ed entra apertamente in conflitto con essa. Continua la Sample:

If maintenance and architecture are characterized as independent, we run into the danger of failing to understand maintenance altogether. Maintenance is not a separate process to be juxtaposed with the finished building; it is a constant act of becoming that necessarily relates to the architectural object. Architecture and maintenance are inherently interdependent (Sample, 2016, p.100).

La cura continua e l'attenzione multisensoriale (Denis, Pontille, 2022, pp. 108-115) alla fragilità materiale *fanno* l'architettura, così come l'idea progettuale e la vita degli abitanti.

La manutenzione, gli oggetti tecnici ai quali deleghiamo azioni, la materialità delle cose, le attività umane e così via, costituiscono un inestricabile assemblaggio sociotecnico che crea un'intensa ecologia di relazioni.

Che la vita di un edificio e la sua manutenzione siano strettamente connesse, lo spiega molto bene Andrés Jaque nei suoi scritti sulla ricostruzione del Padiglione tedesco di Barcellona di Ludwig Mies van der Rohe e Lilly Reich del 1929 (Jaque, 2021, pp. 75-119). Jaque mette in evidenza il ruolo cruciale di tutte le operazioni di mantenimento del padiglione (ricostruito nel 1986), che consentono al padiglione stesso di essere, ancora oggi, l'emblema dei valori del *Movimento moderno*. Il rinnovo continuo dei materiali, la pulizia dei vetri, il riciclo quotidiano dell'acqua delle sue sottili vasche, contribuiscono a proiettare un'idea di eternità del manufatto architettonico. Ma tutto questo avviene grazie e attraverso una serie di processi di cura invisibili.

Persino una gattina dal nome Niebla fu *arruolata* come tecnologia animale per allontanare i topi dall'invisibile sotterraneo che custodisce materiali e dispositivi per la pulizia e il mantenimento. Parte della manutenzione, in quel caso, veniva delegata a un animale - la gattina, appunto - che con il proprio corpo provvedeva a cacciare i topi che minacciavano l'esistenza dei materiali in un sotterraneo talmente buio da provocare la cecità a Niebla.

4. La sensibilità materiale e la manutenzione

La manutenzione è un processo che coinvolge varie scale d'azione: si può infatti avere cura di un rubinetto e delle sue incrostazioni come, d'altra parte, si possono mantenere interi comparti urbani.

Nel contesto della manutenzione urbana, ad esempio, Denis e Pontille (2023) sottolineano come l'attenzione dei manutentori sia fondamentale per la riparazione ecologica. Gli operatori si impegnano in esplorazioni sensoriali che

sono sia basate sulla routine, ma sono anche aperte a sorprese e imprevisti specifici che emergono dalle ecologie materiali. Questa attenzione alla fragilità rappresenta una questione di percezione sensoriale, ma è anche una questione *politica* – come accennato anteriormente – perché coinvolge la gestione delle interazioni tra materie, strumenti e corpi umani.

La manutenzione è un atto di riparazione in sé, in quanto contribuisce alla cura di entità di dimensioni diverse, dalle infrastrutture più piccole alle reti urbane, e mette in evidenza l'importanza delle pratiche manutentive quotidiane per la sopravvivenza e la rigenerazione delle ecologie danneggiate. Un esempio ne è la cura delle infrastrutture idriche la cui riparazione può contribuire alla riparazione del sistema ecologico dell'acqua.

Jérôme Denis e David Pontille (2023) esplorano il ruolo e l'importanza di queste pratiche quotidiane, evidenziando anche l'intersezione tra la manutenzione e le teorie femministe della cura (cfr. anche Shonfield, 2000; Frichot, 2019). Gli studiosi francesi enfatizzano l'importanza di coltivare un'attenzione sensibile alla fragilità materiale, evidenziando la necessità di una relazione speciale con gli oggetti mantenuti. Attraverso due casi studio etnografici – la rimozione dei graffiti a Parigi e la gestione dei sistemi idrici in Francia – Denis e Pontille rilevano che l'attenzione dei manutentori si manifesta come un'abilità multisensoriale, coinvolgendo il tatto, l'udito e l'olfatto, oltre che la vista:

This consideration for material ecologies implies to become aware of the constant mutations things are made of, from micro-variations to dramatic transformations, and the flow of materials that animate them.

(Denis, Pontille, 2023, p. 357)

5. Ecologia della manutenzione e co-emergenze

Un approccio ecologico alla manutenzione ha implicazioni teoriche e metodologiche significative. Dal punto di vista teorico, tale approccio consente di identificare le complessità delle fragilità materiali e di affrontare alcune delle ambiguità della cura. L'attenzione alla fragilità materiale rivela, d'altra parte, la costante mutabilità degli oggetti. Dal punto di vista metodologico, l'approccio ecologico richiede di immaginare modi per condurre indagini nei sistemi relazionali, e suggerisce che coloro che si occupano della manutenzione possono essere quelli che forse meglio possono far luce sulla costante metamorfosi materiale che caratterizza ogni oggetto. Ancora, l'approccio ecologico consente di osservare come gli esseri umani interagiscono con le cose e il loro ambiente, tenendo conto della presenza quotidiana e della vitalità di entità biologiche, animali e minerali eterogenee nelle pratiche urbane comuni.

In sintesi, l'approccio ecologico alla manutenzione offre una prospettiva innovativa sull'importanza della riparazione continua e della cura costante nella società - non solo umana - contemporanea.

L'altro aspetto interessante è quello relativo alla fragilità materiale delle cose. Le pratiche di cura sono importanti perché coltivano un'attenzione sensibile alla deperibilità delle cose e permettono la comprensione delle relazioni attive, incerte e sorprendenti tra i materiali.

La fragilità materiale non è una caratteristica trasparente che diventa evidente solo quando la manutenzione ha fallito. Pertanto, diventa cruciale sviluppare una sensibilità verso le cose, mantenendo un focus attivo sulle loro condizioni e scrutando le loro trasformazioni. Questo coinvolge quella attenzione multisensoriale di cui ho già parlato, che comprende anche la percezione delle variazioni, delle modulazioni e dei movimenti della materia, al fine di riorientarne il corso sempre transitorio.

6. Pratiche co-emergenti

A partire dagli anni '70, Mierle Laderman Ukeles, un'artista concettuale femminista ha dedicato la sua carriera a portare la manutenzione nel campo delle arti, sfidando le resistenze della modernità di prendere in considerazione le pratiche di pulizia. Denis e Pontille (2022) hanno dedicato molta attenzione al punto di vista femminista di queste pratiche. La loro attenzione etnografica nei confronti dei manutentori aiuta a comprendere due aspetti importanti: in primo luogo, essa ci aiuta a delineare modi per assumere una specifica postura ecologica, e in secondo luogo, riflettere sull'idea stessa di riparazione. Dal punto di vista teorico, è utile richiamare il concetto di co-emergenza tra umani e non umani, come descritto da Karen Barad (2017): esso si riferisce alla reciproca costituzione tra esseri umani e mondo non umano attraverso le loro relazioni. Secondo questa prospettiva, queste due dimensioni sono intrinsecamente intrecciate e si influenzano reciprocamente nel loro emergere e nello svilupparsi. Questa visione sfida le concezioni tradizionali che separano rigidamente gli esseri umani dal resto del mondo, suggerendo una visione più interconnessa e interdipendente.

Ciò significa che il modo in cui percepiamo, comprendiamo e agiamo nel mondo è influenzato dalle relazioni e dalle pratiche con gli enti non umani.

La co-emergenza implica che le entità umane e non umane si definiscono e si costituiscono a vicenda nel corso delle loro interazioni e delle loro pratiche materiali e discorsive. Le entità non umane, come oggetti, animali, piante o fenomeni naturali, sono parte integrante dell'ontologia del mondo e della nostra comprensione della realtà. Allo stesso modo, gli esseri umani sono coinvolti in relazioni e pratiche che li interconnettono con il mondo non umano.

Secondo Barad, come avevo prima accennato, l'intra-azione implica che le entità non abbiano una sostanza o un'esistenza stabile al di fuori delle loro relazioni: essa rompe la dicotomia tra soggetto e oggetto perché enfatizza il fatto che gli agenti umani e non umani sono coinvolti in un continuo processo di co-emergenza.

Le entità e le loro proprietà emergono attraverso le loro relazioni e non possono essere considerate separatamente da queste relazioni.

In quest'ottica, la manutenzione può essere considerata una pratica co-emergente. Infatti, la cura degli oggetti e degli spazi sono considerate pratiche che hanno una dimensione politica e sono parte integrante del tessuto relazionale in cui emergono riparazione e manutenzione.

Quest'ultima non è solo un'azione unilaterale umana, ma è influenzata e plasmata dalle relazioni con il mondo non umano, come gli stessi oggetti che vengono mantenuti. Ciò implica che le pratiche di cura siano co-generate dalle relazioni con la materia, le infrastrutture, gli edifici e altre entità, e contribuiscono a definire e costituire il mondo materiale e sociale in cui essa si manifesta attraverso l'azione concreta e simbiotica di alcuni agenti tra cui, ovviamente, i designers.

Fig. 2 — Colosseo in manutenzione.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Colosseo_in_manutenzione_A010017.JPG



RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BARAD, K. (2017) *Performatività della natura. Quanto e queer*. Pisa: Edizioni ETS.
- BENNETT, J. (2010) *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*. Durham: Duke University Press.
- BURGIO, G. (2023) *Sulle tracce della polvere. Brevi note sul potere materiale del quasi niente*. In: *E/C - Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici*, n. 38, pp. 168-178.
- DELEUZE, G., GUATTARI, F. (1987) *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DENIS, J., PONTILLE, D. (2022) *Le soin des choses. Politiques de la maintenance*. Paris: La Découverte.
- DENIS, J., PONTILLE, D. (2023) *Cultivating Attention to Fragility: The Sensible Encounters of Maintenance*. In PAPADOPOULOS, D., PUIG DE LA BELLACASA, M., TACCHETTI, M., (eds.), *Ecological repair. Repair, Remediation and Resurgence in Social and Environmental Conflict*. Bristol: Bristol University Press, p. 344-361.
- FRICHOT, H. (2019) *Dirty Theory. Troubling Architecture*. Baunach: Spurbuchverlag.
- FRICHOT, H., ADRIÀ CARBONELL, A., FRYKHOLM, H., KARAMI, S. (eds, 2022) *Infrastructural Love. Caring for Our Architectural Support Systems*. Basel: Birkhäuser.
- INGOLD, T. (2021) *Correspondences*. Cambridge: Polity Press; trad. it. *Corrispondenze*, Milano: Raffaello Cortina 2021.
- MALAFOURIS, L. (2013) *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement*. Cambridge (Mass.)-London: The MIT Press.
- MALTERRE-BARTHES, C. (2022) *Maintenance as Political Act*. In: GROSSMAN, V., MIGUEL, C., (eds.), *Everyday Matters*. Berlin: Ruby Press, pp. 193-203.
- PETZET, M., HEILMEYER, F., (eds., 2012), *Reduce, Reuse, Recycle*. Berlin: Hatje Cantz Verlag.
- PUIG DE LA BELLACASA, M. (2017) *Matters of Care. Speculative Ethics in More Than Human Worlds*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- PAPADOPOULOS, D., PUIG DE LA BELLACASA, M., TACCHETTI, M., (eds, 2023) *Ecological repair. Repair, Remediation and Resurgence in Social and Environmental Conflict*. Bristol: Bristol University Press.
- SAMPLE, H. (2018) *Maintenance Architecture*. Cambridge (Mass.)-London: The MIT Press.
- SHONFIELD, K. (2000) *Walls Have Feelings. Architecture, Film and the City*. London: Routledge (ebook).

NOTE

¹ Le *neglected things* (cose trascurate) di Maria Puig de la Bellacasa si riferiscono a oggetti, pratiche o concetti che sono stati ignorati, trascurati o non considerati nella ricerca accademica o nelle discussioni culturali dominanti. Puig de la Bellacasa si concentra su ciò che potremmo chiamare "aspetti nascosti" della vita quotidiana e delle interazioni umane con il mondo naturale. Tra queste *neglected things* si possono includere senza dubbio le pratiche tradizionali, le relazioni multi-specie (come quelle tra esseri umani, piante, animali e ambiente), i saperi indigeni, i saperi femminili o altre forme di conoscenza marginalizzate e, ovviamente anche le pratiche di manutenzione.

² Il corsivo è mio.

Un'archeologia del futuro della moda: trame semiotiche e anticipazioni estetiche dalla Space Age all'orizzonte Postdigitale

MICHELA MUSTO

Università degli Studi della
Campania "Luigi Vanvitelli"
michela.musto@unicampania.it
Orcid ID: 0000-0003-0700-8024

Il contributo si propone di sviluppare un'investigazione relativa ai meccanismi con cui la moda esercita la sua capacità predittiva e anticipatoria, analizzando l'incidenza dei segni e dei simboli vestimentari in due periodi storici distinti: la Space Age degli anni Sessanta e l'avvento del FashionTech agli albori del nuovo millennio. Attraverso i fondamenti della semiotica classica, il contributo si prefigge di elaborare un'interpretazione sistemica della moda, evidenziando l'importanza di strumenti, tecnologie e meccanismi di comunicazione che hanno modellato il suo significato nel tempo e nella percezione del tempo futuro. Pur essendo un fenomeno intrinsecamente legato al presente e ai suoi segni contemporanei, la moda si proietta costantemente verso ciò che sarà, fungendo da medium per esplorare e riflettere sulle visioni emergenti come immaginario culturale collettivo. La Space Age Couture degli anni Settanta, influenzata dai progressi tecnologici e da un clima di ottimismo, ha visto pionieri come Pierre Cardin e Paco Rabanne creare un'estetica futuristica con materiali sintetici e forme geometriche. Con il nuovo millennio, il FashionTech ha introdotto tecnologie indossabili e nuovi materiali, trasformando l'abito in un'entità ibrida. Designer come Iris van Herpen e Anouk Wipprecht superano i confini tra moda, arte e tecnologia, ponendo le basi per un sistema semiotico rinnovato caratterizzato da forme ibride che trascendono le dicotomie tra spazio e terra, tra presente e futuro.

The contribution aims to develop an investigation into the mechanisms through which fashion exercises its predictive and anticipatory capacities by analyzing the impact of sartorial signs and symbols in two distinct historical periods: the Space Age of the 1960s and the advent of FashionTech at the dawn of the new millennium. Drawing on the foundations of classical semiotics, the study seeks to formulate a systemic interpretation of fashion, highlighting the importance of tools, technologies, and communication mechanisms that have shaped its meaning over time and in the perception of future time. Although fashion is intrinsically linked to the present and its contemporary signs,

PAROLE CHIAVE

archeologia del futuro, space age couture, fashion studies, postdigitale, fashiontech.

KEYWORDS

archaeology of the future, space age couture, fashion studies, postdigital, fashiontech.

it constantly projects itself towards what will be, acting as a medium to explore and reflect on emerging visions as a collective cultural imaginary. The Space Age Couture of the 1970s, influenced by technological advancements and a climate of optimism, saw pioneers like Pierre Cardin and Paco Rabanne create a futuristic aesthetic with synthetic materials and geometric shapes. With the new millennium, FashionTech introduced wearable technologies and new materials, transforming clothing into a hybrid entity. Designers such as Iris van Herpen and Anouk Wipprecht transcend the boundaries between fashion, art, and technology, laying the foundations for a renewed semiotic system characterized by hybrid forms that transcend the dichotomies between space and earth, between present and future.

1. Introduzione

Per affrontare un discorso attorno le rappresentazioni del tempo futuro attraverso la “forma vestimentaria” (Barthes, 1967, p.7) è indispensabile fare luce su quale sia il concetto di temporalità che caratterizza la moda, introdurre il tema dell’anticipazione e svelare come questi abbiano influito nella progressiva generazione di segni e dei suoi impatti sociologici.

La semiologia linguistica, sviluppata nella prima metà del Novecento, ha mostrato fin dagli albori della sua esistenza un profondo interesse per l’ambito della moda e i fenomeni di costume ad essa associati, riconoscendovi meccanismi di opposizione interna e variazioni sistematiche assimilabili a quelle del linguaggio. Per quanto risulti arduo individuare un *fil rouge* storiografico relativo alle rappresentazioni di scenari futuri, o futuribili, attraverso l’evoluzione dell’abito, come testimonia anche la posizione di Barthes che apre il volume *Il senso della moda* (1967), negando l’esistenza stessa di una storiografia ad essa associata a favore invece di un’ “archeologia antica” che ne identifica i segni; dall’altro lato pensatori come Lotman prevedono la possibilità di delinearne chiaramente i connotati identificando il tempo futuro e la sua percezione come rappresentazioni culturali e sociali di ogni epoca, influenzando la creazione di abiti e la loro evoluzione in quanto manifestazione tangibile di un immaginario condiviso.

Considerata in quanto fenomeno culturale, la moda agirebbe nella sua prospettiva come barometro delle trasformazioni sociali, riflettendo e spesso anticipando i cambiamenti nella società (Lotman, 1992). La posizione di Lotman sottolinea come il mutare della moda sia dunque indicativo di una cultura in continuo movimento, il che la pone come agente attivo nel processo di cambiamento, interpretando il tempo presente e quello a venire attraverso la creazione di segni inediti in grado di generare nuovi significati. Secondo MacIver (1962), la moda si fa manifestazione tangibile di un desiderio di innovazione

nella pratica sociale, sottolineando il suo ruolo di agente innovatore attraverso i segni di cui si fa portatrice. Questo desiderio di novità, o “neomania”, come la definisce Ludmila Kybalova (1988, p. 9), è particolarmente evidente nel campo dell’abbigliamento, dove la ricerca costante del nuovo diventa un fattore spesso determinante. Edward Sapir (1935) mette in luce la complessità di questo sistema, evidenziando come la comprensione dei codici comunicativi legati alla moda richiedano una conoscenza approfondita dei simboli inconsci legati a forme, colori, tessuti e altri elementi espressivi che variano significativamente tra culture diverse: “L’ostacolo principale alla comprensione della moda nei suoi apparenti capricci è la mancanza di una conoscenza precisa dei simboli inconsci [...] di una data cultura” (Sapir, 1935, p. 41). Questa osservazione sottolinea in maniera inequivocabile la natura multidimensionale della moda, che incorpora e comunica valori culturali specifici attraverso i suoi artefatti in relazione al sostrato geografico-sociologico in cui si iscrive. In questo contesto, la moda e il tempo si articolano attraverso una dialettica performativa, in cui il sistema moda funge da agente di anticipazione e modellazione delle tendenze emergenti.

Attraverso i suoi caratteri estetici e segni distintivi, incarnati nelle morfologie dell’abbigliamento, la moda si erge a medium interpretativo che non solo specula sulle evoluzioni future ma le codifica attivamente, inserendosi come attore influente nel discorso culturale e sociale. In tal modo, la concezione dell’abito si configura come un prisma attraverso il quale si riflettono e si influenzano reciprocamente le dinamiche di cambiamento culturale e sociale, operando come un campo semiotico dinamico in cui i segni e i significati sono costantemente negoziati e ridefiniti.

Come suggerisce Jurji Lotman il mutare della moda è sintomo di una cultura sociale dinamica (Lotman, 1992), che riesce a tradurre “il desiderio di novità in pratica sociale” (MacIver, 1962, p. 184). Secondo Landowski, la moda non solo funge da fonte di continuo rinnovamento, producendo continui cambiamenti formali e stilistici, ma comporta al tempo stesso trasformazioni nei soggetti che ne usufruiscono, poiché, adottando nuovi punti di vista sugli artefatti che ne scaturiscono, essi stessi ne sono inequivocabilmente trasformati (Landowski, 1995). Dal punto di vista storico queste prospettive eterogenee forniscono una chiave di lettura sulla dialettica esistente tra presente e l’immaginario legato al tempo futuro.

Dalla corsa allo spazio al superamento del concetto di corpo, il contributo ripercorre due tappe fondamentali della storiografia del costume contemporaneo in grado di ricreare una narrativa coerente sull’evoluzione dei significanti associati all’abito da entità statica a interfaccia dinamica, da manifestazione scultorea a *device* interattivo.

2. Temporalità ed anticipazione nella moda

Nell'esplorare il concetto di temporalità e analizzando le visioni future che i designer di moda intendono comunicare attraverso il medium dell'abbigliamento, emerge l'impellente necessità di interrogarsi sulla complessa essenza della temporalità all'interno del dominio moda. Tale riflessione invita a una disamina critica delle modalità in cui essa, in quanto sistema semiotico, negozia e rappresenta il fluire del tempo attraverso l'inesco di processi performativi, non solo quindi riflettendo, ma anche costruendo attivamente le narrazioni temporali attraverso la tessitura di segni e simboli vestimentari. Secondo l'analisi dello strutturalista francese Roland Barthes, la questione della temporalità nella moda si presenta con una complessità notevole sotto molteplici aspetti. Un elemento fondamentale è l'interazione tra un processo ricorsivo, che attinge alla storicità e agli archetipi immutabili del costume, e la concezione tradizionale di un'evoluzione storica di natura lineare.

L'esistenza di paradigmi statici è in antitesi con l'idea di evoluzione nel senso più comune del termine: "Quando un indumento cambia veramente?" (Greimas, 1949; Lundquist, 1950). Raramente la moda cerca di mutare la strutturata organizzazione morfologica che la caratterizza; per la produzione di senso nell'abbigliamento, essa agisce piuttosto sulla differenza lessicale delle sue possibili configurazioni "Quel che fa è indicare o addirittura prescrivere le varianti all'interno di una tipologia" (Vulli, 2020, p. 122).

L'anticipazione è strettamente legata al cambiamento: introduce nel presente le potenzialità della trasformazione, in modo tale da identificare le problematiche a venire e la loro possibile soluzione. Giocare d'anticipo equivale a prendere decisioni prima che un futuro previsto si manifesti in modo conclamato. Tale affermazione arriva al suo climax nella visione di Colas, vicina a quella di Barthes, che arriva a negare totalmente l'esistenza della storia del costume: "Sin dall'inizio del XIX secolo non c'è stata, in senso stretto, nessuna storia del costume, ma soltanto [...] inventari di abiti ricostruiti sulla base della loro qualità." (Colas, 1932, p. 1412).

Che sia impossibile concordare una cronologia sociale con una la creazione di abiti traspare in maniera evidente anche dalla visione di Foucault che associa all'arte vestimentaria il concetto di eterocronicismo: "la temporalità di moda può essere definita anche eterocronico perché spesso crea una frattura con il tempo tradizionale [...]" (Foucault, 1984, p.96).

Non a caso Alessandro Michele, a quel tempo direttore artistico della maison Gucci, ha scelto di imprimere sui capi ed accessori della collezione PE2020 la parola "eterotopia" dichiarando che "la moda installa non solo tempi ma anche spazi "altri", prodotti dalla cultura, che persistono per un certo periodo." (Terracciano, 2020, p. 20).

Alla luce di questa breve disamina, emerge chiaramente che delineare un percorso evolutivo del costume rappresenta un'impresa quantomai complessa, pertanto, questo studio si concentra dunque in modo specifico su due epoche storiche nelle quali le proiezioni verso il futuro hanno manifestato un portato particolarmente innovativo: quella della Space Fashion e l'avvento del Fashion-Tech nei primi decenni del Duemila, ponendo in evidenza come, in questi periodi, i segni distintivi che mediano la relazione tra forma e società nell'immaginario di un futuro prossimo abbiano assunto una rilevanza strategica dal punto di vista semiotico.

3. The Space Age Couture

Nel contesto culturale degli anni Sessanta e Settanta, la corsa allo spazio e i rapidi progressi scientifici tecnologici hanno favorito la genesi di un ambiente in cui l'innovazione non solo era accettata, ma decisamente celebrata (Fabbri, 2021). Il successo del programma spaziale americano, culminato con l'allungaggio dell'Apollo 11 nel 1969 diviene l'emblema di un'epoca caratterizzata da un fervente ottimismo tecnologico e da aspettative rivolte a un futuro promettente. Lo stilista Pierre Cardin incarna a pieno lo spirito del suo tempo, emergendo in questo contesto storico come un precursore: i suoi abiti diventano la manifestazione materiale di un messaggio rivolto al futuro, un simbolo potente di progresso e avanguardia (Silverman, 1986).

Il film del 1966 "Qui êtes-vous, Polly Maggo?" di William Klein, con la sua satira pungente del mondo della moda, presenta una scena memorabile che riflette *in toto* l'estetica spaziale celebrata dallo stilista francese.

Le modelle, vestite in abiti scolpiti in lamiera, sfilano in un ambiente che evoca le illusioni di Escher, che evocano ambientazioni dal carattere surrealista. Cardin cattura l'immaginazione con le sue collezioni "Duemila e Oltre", nelle quali l'uso di tessuti artificiali come la "Cardinette", le geometrie accentuate e i colori metallici diventano simboli di un futuro avveniristico, nel quale l'orpello è bandito (Lobenthal, 1990). Il suo approccio pionieristico si manifesta nella creazione di gonne *parabolique* e nel celebre "Bubble Dress", entrambi esempi emblematici della capacità dello stilista di inventare nuove forme e silhouette (Hesse & Pelegry, 2022). L'uso di materiali sintetici, le forme rigidamente squadrate e i colori iridescenti fungono da codici semiotici la cui dialettica si articola tra senso di avanzamento e una forte rottura con il passato: "Gli abiti che preferisco sono quelli che ho inventato per una vita che ancora non esiste, per il mondo di domani" (Cardin, cit. in Sciola, 2018). La collezione "Cosmocorps" del 1967 incarna in modo esemplare la fusione tra moda e segno significante: gli abiti *cut-out*, le tute aderenti e i maglioni con maniche a pipistrello non sono solo indumenti, ma segni di un futuro immaginato, veicoli

di un messaggio che parla di esplorazione, di nuovi orizzonti e di un'umanità in movimento verso l'ignoto. Le sue creazioni sono intrise di una dialettica che va oltre l'estetica, l'uso di cerchi, triangoli e linee rette rappresenta una rottura con le convenzioni della moda tradizionale, suggerendo un senso di modernità che partecipa attivamente al discorso culturale del suo tempo. Nel cuore dell'approccio di Cardin c'è la convinzione che "ciò che è nuovo colpisce la mia immaginazione, le cose che si conoscono già non possono dare emozioni" (Cardin, 2019, p. 68). Ciò comporta una ricerca incessante del nuovo che si traduce in un linguaggio estetico che sfida la sperimentazione semi-otica, dove ogni elemento, dalla forma al materiale, è impregnato di significato e di intenzionalità. In un'epoca di boom economico, la moda spaziale di Pierre Cardin emerge come un dialogo con il futuro, un'espressione di aspettative e sogni collettivi. La Space Age Couture viene presentata al pubblico a ridosso dello sbarco di Neil Armstrong sulla Luna, ispirando profondamente l'operato dello stilista.

Fig. 1 — Pierre Cardin, Abiti in jersey bicolore con stivali in vinile, 1969



Tuttavia a dimostrazione che la vocazione sperimentale e divinatoria della moda di questo tempo sia una tendenza storica e non di un episodio isolato, concorrono le figure di Paco Rabanne e Michele Courrège.

Lo stilista spagnolo Paco Rabanne, noto per le sue sperimentazioni con materiali non convenzionali, fonda la sua casa di moda nel 1966. Contrariamente alle tecniche tradizionali di cucito, Rabanne impiegava per la prima volta strumenti decisamente non appannaggio delle maisons di moda tradizionali: utilizzava pinze invece di aghi e sostituiva i tessuti con placche di metallo. I tubini svelti e snelli da lui disegnati, in cui l'orpello è severamente abbandonato, sono realizzati con tessere di plastica, pezzi di carta e materiali fino ad allora lontani dal mondo degli atelier.

I tessuti morbidi e flessibili considerati fino ad allora simboli di comfort e grazia, lasciano spazio all'uso del metallo rigido e lucente veicolando un messaggio di innovazione, industrializzazione e la tendenza verso un'estetica postmoderna. Rabanne ha contribuito in questo modo al processo di significazione nella moda: il valore di un capo non è più solo nella sua estetica o funzionalità, ma nella sua capacità di trasmettere messaggi e nuove idee attraverso l'uso dei materiali.

Quello di questi anni è un frangente in cui il domani appare radioso, promettente e a portata di mano; la nostalgia non esiste. Gabrielle Chanel definì Rabanne "non un couturier, ma il metallurgico della moda" - destinato con la sua forza a influenzare i decenni a seguire (Calò & Scudero, 2015).

Come Terracciano specifica: "Non si tratta solo di prevedere, anticipare e simulare le tendenze, ma di permettere la visualizzazione di mondi e scenari possibili su larga scala facendo confluire varie micro-identità" (Terracciano, 2020, p. 20).

A contribuire a questo scenario di euforia collettiva emerge l'opera del francese André Courrège, ingegnere per formazione e stilista per vocazione. Con i suoi abiti Courrège contribuisce in maniera definitiva alla creazione di un nuovo lessico formale: abiti fatti di plastica, illuminati da colori fluo, che non prevedono l'uso di corsetti e reggiseni costrittivi. Insomma la divisa per una donna futuribile (quasi) pronta per la rivoluzione sessuale.

Le sue creazioni sono progettate minimizzando la distinzione di genere, suggerendo un approccio progressivo all'identità e all'uguaglianza.

Per Courrège, nello spazio ci si veste di bianco, di argento e di nero, anche gli accessori sono ispirati a quelli indossati dagli astronauti: occhiali a mascherina, cappelli a casco, stivali piatti.

La moda dell'era spaziale, quindi, non si limita a rappresentare una tendenza estetica, ma diventa un mezzo attraverso il quale si esprimono e si negoziano concetti di tempo, progresso e identità.

4. Decodificare il Tessuto del Tempo: dal post strutturalismo all'avvento del postumano

A partire dagli anni Settanta si inizia ad affermare un percorso di massificazione della moda che perde definitivamente la sua *allure* e il suo *flare* elitario. Questi sono i decenni in cui il codice della moda vestimentaria evolve progressivamente da una strutturata iper-codificazione verso una ipo-codificazione “dando vita ad un sistema sfumato di segni dove impercettibili sfumature di significato possono dar luogo a rilevanti scarti nell’universo semantico” (Baldini, 2003, p. 89). La moda transita da un ambito di sperimentazione in cui la semantica associata al tempo futuro lascia spazio al presente generando una iper produzione in termini di linguaggi che dà luogo ad uno scenario estremamente frammentato (Pezzini & Terracciano, 2020).

Si verifica così un crescente scollamento tra le dinamiche sociali e la loro rappresentazioni semantiche facendo emergere una moltiplicazione dei linguaggi e un’atomizzazione dei significanti ad esse associati.

Questo periodo segna anche un’epoca di transizione dallo strutturalismo al post-strutturalismo, un’era caratterizzata dall’impatto significativo di intellettuali come Roland Barthes e Jacques Derrida sulla decostruzione dei discorsi relativi alla moda, al corpo e alla società. Barthes, attraverso opere seminali quali *Le Système de la mode* (1967) e *Il Piacere del Testo* (1973), indaga la moda quale sistema semiotico, analizzando i capi di abbigliamento come un complesso reticolo di segni. Derrida d’altra parte, con la sua teoria del decostruzionismo, presuppone la fissità del significato all’interno delle strutture linguistiche, un’indagine che si estende con rilevanza anche al campo della moda, evidenziando la natura intrinsecamente fluida e polisemica dei segni vestimentari (Derrida, 1967). Il post-strutturalismo rifiuta le nozioni di posizioni soggettive fisse e di verità universali, sottolineando invece la persistenza di un’instabilità del linguaggio e del significato (Mangano, 2008). Questo approccio ha portato a una visione dell’identità come fluida e flessibile, influenzata dalle dinamiche della moda e del consumo, come discusso da Gilles Lipovetsky e Jean Baudrillard. Lipovetsky, in particolare, sottolinea come la moda e il consumo abbiano sostituito le grandi narrazioni della modernità con una logica di perpetua risignificazione del concetto di identità (Lipovetsky, 1987). La critica alla centralità del linguaggio nel “linguistic turn” ha portato gli studi di moda a integrare approcci sociologici, come quelli di Simmel, Goffman, Bourdieu e Latour, per comprendere la moda non solo come sistema di segni ma anche come pratica incarnata (Rorty, 1967). In questo contesto, la moda emerge come un campo cruciale per esaminare le questioni di identità, potere e cambiamenti sociali, riflettendo le tensioni tra individualità e collettività, tra stabilità e cambiamento, e tra significati imposti e auto-espressi.

Gli anni Ottanta e Novanta sono segnati da una serie di trasformazioni culturali, sociali e tecnologiche durante le quali gli studi legati alla semiotica ampliano il loro interesse verso discipline eterogenee, dando vita ad una fase di profonda riflessione sul ruolo dei segni e dei simboli che caratterizzano anche la moda contemporanea. Il postmodernismo, le cui teorie guadagnano maggiore rilevanza proprio in questi anni, pone l'accento sulla decostruzione dei grandi racconti e sull'ibridazione dei generi e degli stili destinati ad incidere notevolmente sul comparto vestimentario. Fred Davis nel suo testo *Fashion, Culture, and Identity* (1992) riconsidera la moda come un sistema di segni attraverso cui individui e gruppi comunicano la propria identità e il proprio status sociale. Parallelamente, l'espansione della globalizzazione e l'intensificarsi delle dinamiche consumistiche portano ad una maggiore accessibilità e diffusione di abiti, sollevando questioni legate all'omogeneizzazione culturale e alla perdita di autenticità. In questo contesto, opere come *The Empire of Fashion* di Gilles Lipovetsky (1994) offrono una riflessione critica sul consumismo e sull'impatto della moda nelle società contemporanee.

L'avvento di nuove tecnologie e la crescente importanza dei media trasformano il modo in cui la moda viene prodotta, distribuita e consumata, rendendo i media un potente veicolo per la diffusione di tendenze e stili. Opere come *Bodies of Subversion* di Margot Mifflin (1997) analizzano la moda come vettore di espressione e resistenza per gruppi marginalizzati, evidenziando come le questioni inerenti all'identità di genere, classe ed etnia si configurino come un terreno fertile per la sua esplorazione semantica (Davis, 1992).

La moda in questo frangente si afferma dunque come un linguaggio culturale complesso; la globalizzazione e la diffusione del *world wide web* portano a una maggiore interconnessione culturale, che influisce sulla moda e sulla sua espressione materiale (Beyaert-Geslin, 2017). Gli studiosi iniziano a esaminare come la sua diffusione e capacità di adattamento alle diverse culture, vengano reinterpretate in contesti locali, sollevando questioni di autenticità, appropriazione e ibridazione culturale. L'interesse accademico per i *fashion studies* si intensifica, la critica culturale e la teoria della moda emergono come campi di studio distinti portando alla luce numerosi studiosi tra cui Joanne Entwistle con il suo testo *The Fashioned Body* (2000) nel quale la moda viene descritta non solo come fenomeno estetico o commerciale, ma come sistema culturale denso di implicazioni sociali. Il crescente interesse per le questioni di genere e identità sessuale nell'abbigliamento, enfatizzando il ruolo della moda come strumento di esplorazione identitaria, facilita l'indagine sulla complessa relazione tra moda e corpo, mettendo in luce come gli abiti non solo plasmino, ma siano a loro volta plasmati dal corpo umano, e influenzino profondamente le pratiche di costruzione dell'identità personale e sociale. (Wilson, 2003).

5. La ri-ontologizzazione del sistema corpo-abito nello scenario postdigitale

In considerazione di quanto precedentemente affermato, attraverso l'abbigliamento viene messa in causa una certa idea della significazione del corpo: il vestito, rendendo il corpo significante, permette di passare dal sensibile alla significazione (Barthes, 1975). Alla luce di questa riflessione, emerge con chiarezza l'imprescindibile necessità di indagare il vestiario in quanto entità materiale intrinsecamente connessa al corpo umano, sottolineando come la sua perpetua riconfigurazione sia legata a un dialogo simbiotico costantemente in essere (Kawamura, 2005).

Storicamente si assiste all'avvento di un elemento inedito, partecipe di questa relazione e in grado di posizionarsi tra soggettività e mondo, tra corpo ed ambiente: quello della tecnologia, che si fa spazio nella pratica corporea e vestimentaria come un nuovo abitare (Iaconesi, 2015; Carbone, 2016).

Con l'introduzione di questo elemento, la nozione di corpo umano e con essa, quella dell'abito, viene ridefinita alla luce delle pratiche semiotiche e modaistiche contemporanee (Fontana, 2020). Mentre Fontana descrive i corpi umani come soggetti a smontaggio, deformazione e denudamento, la Haraway mette in discussione le dicotomie entro cui essi coesistono: mente e corpo, organismo e macchina, uomo e donna (Haraway, 2018). Secondo Marchesini, la tecnologia, mediata dalla moda, ha la capacità di supportare il corpo umano compensandone le limitazioni intrinseche (Marchesini, 2017). Le tecnologie indossabili, o *wearable technologies* rappresentano un esempio concreto di questa interazione, in quanto trasformano il vestiario in un'enclave tecnologica capace di potenziare le facoltà umane e generare nuove dinamiche estetiche nel contesto della moda contemporanea (Wakkary, 2020).

Questi dispositivi integrano l'organismo umano con l'ambiente circostante in una relazione interattiva, contribuendo così alla costruzione del significato dei corpi umani contemporanei, e futuri, e dei dispositivi destinati a vestirli (Braddock Clarke & Harris, 2012). La ri-ontologizzazione del sistema corpo trova la sua manifestazione non solo attraverso un rinnovato concetto di fisicità, ma anche attraverso la definizione di una terza dimensione corporea, ossia quella mediata dall'uso dei nuovi media e delle tecnologie *embedded* (Mancuso, 2023). L'essere umano del futuro non si accontenta di immaginarsi in altri ambienti geografici come avviene negli anni Sessanta, ma mira a ristabilire nuovi rapporti comunicativi con il contesto che lo circonda.

Emblematico di quella porzione del sistema moda che lavora sulla creazione di scenari presumibili legati al divenire, è il lavoro di Iris Van Herpen, che spicca come testimonianza pionieristica di una reinterpretazione olistica della dialettica tra moda, corpo e tecnologia.

Le sue collezioni, i cui nomi sono caratterizzati da peculiari neologismi come “Syntopia”, “Aeriform” o “Biopiracy”, indicano una tendenza a superare i dualismi tra biologico e artificiale, tra organico e inorganico (Smelik, 2020). Questo atteggiamento è caratteristico del postumanesimo, che sancisce una nozione dinamica della vita in cui l’essere umano è inestricabilmente intrecciato al non-umano - in questo caso fibre, tessuti, stoffe e sensori.

Rosi Braidotti e Maria Hlavajova sottolineano nel testo *Posthuman Glossary* che l’atto di inventare nuove parole o coniare nuovi concetti rivela il tentativo di produrre costantemente rappresentazioni adeguate delle nostre condizioni di vita reali in un mondo in rapido cambiamento (Braidotti & Maria Hlavajova, 2018). Iris van Herpen, attraverso le sue creazioni, si fa così promotrice della nascita di un nuovo vocabolario semantico, visivo e materiale (Lamontagne, 2017). L’immagine di Miss Fame che indossa l’abito “Frozen Fall” durante la Paris Haute Couture Week (collezione Autunno/Inverno 2019), impone una vera e propria sfida alle proporzioni classiche del corpo umano, introducendo un elemento di distorsione che va oltre la mera estetica per interrogarsi sui confini dell’identità umana (Bolton, 2016). La cancellazione del volto, elemento fondamentale per l’identificazione personale, insieme alla presenza di spalle tatuate che lasciano intravedere un corpo maschile, sottolineano un’intenzionale ambiguità (Van Herpen et al., 2023). Questo aspetto mette in discussione i codici tradizionali, proponendo una visione dell’essere umano del futuro *espansa*¹, ibrida e non binaria (Cauvin et al., 2012). Le forme e le silhouette della stilista olandese esprimono un “incontro tra un corpo umano e oggetti in un processo di reciproco divenire” (Ruggerone, 2017, p. 580). Da un lato, la Space Age Couture è caratterizzata da un’estetica iconica, scultorea e statica; dall’altro, l’epoca contemporanea associa al futuro l’idea di interattività e comunicazione del corpo umano con la tecnologia e il non organico. Queste dicotomie i cui confini appaiono sempre più sfumati, incarnano la visione contemporanea dell’essere umano, non più come unico attore, ma parte integrante dell’ingranaggio dell’esistente. Dai casi studio analizzati è semplice dedurre che il linguaggio utilizzato per rappresentare scenari futuri nella prospettiva della moda è caratterizzato dai concetti di ibridazione, interazione e mutamento, principi che trovano una delle loro espressioni più alte nella produzione artistica della designer olandese Anouk Wipprecht, promotrice del neo concetto di FashionTech. Le sue opere “Spider Dress” e il “Synapse Dress” incorporano tecnologie che reagiscono ai movimenti e alle emozioni dell’indossatore, essi sono il risultato di sofisticate operazioni collettive che fanno convergere la modellazione computazionale, la stampa 3D e l’integrazione di tecnologie indossabili, indagando il rapporto tra azione progettuale e produzione di abiti come espressione di identità e di interazione con ciò che si trova al di fuori di esso.

Fig. 2 — Iris Van Herpen, *Frozen Fall*, 2012



Coerentemente con la sua produzione, la designer afferma che “la moda del futuro non sarà puramente estetica, ma espanderà la nostra consapevolezza agendo come una seconda pelle intelligente. [...]” (Bolton, 2016, p.92). In questo contesto l’abito diventa il mediatore per eccellenza tra forma e funzione, facendosi segno mutevole e comunicativo e abbreviando, se non totalmente annullando, il passaggio tra significante e significato (Seymour, 2008). Incarna perfettamente questo pensiero il lavoro multidisciplinare dell’architetta, biologa e designer Neri Oxman. Sebbene la sua produzione non si concentri esclusivamente sulla moda, i principi che la guidano possono essere applicati per comprendere come i nuovi materiali e le tecnologie stiano ridefinendo il modo in cui la moda comunica identità, valori e relazioni sociali. I modelli della sua collezione “Imaginary Beings” rappresentano forme di vita immaginate collocate in ambienti estremi dalle geografie incerte. Ogni capo è un racconto visivo di adattamento e sopravvivenza, che spinge ad una riflessione sulla diversità della vita e le possibilità future dell’evoluzione umana (Oxman, 2012). Tra le sue creazioni emerge per coerenza e originalità la collezione “Wanderers” che impiega processi biologici per la creazione di artefatti e strutture che non solo emulano, ma anche integrano materiali organici.

Fig. 3 — Fig. 3 - Neri Oxman, *Wanderers: An Astrobiological Exploration*, 2014.



Negli abiti della collezione, dedicati ognuno ad un diverso pianeta del sistema solare, la designer esplora la coesistenza di materiali sintetici e biologici, generando luce e nutrimento attraverso simbiosi microbiche, trasformando

l'oggetto in un segno complesso che regola l'interconnessione tra forma e funzione (Oxman, 2015). Tale approccio suggerisce un'interpretazione del futuro della moda come un'estensione della natura umana, i cui confini con l'artificiale diventano sfumati e permeabili (Oxman, 2016). Il suo lavoro offre una prospettiva unica per esplorare la moda attraverso una lente semiotica che sfugge alla significazione, sovvertendone la leggibilità. Nuovi segni si fanno strada introducendo forme e strutture originali generate attraverso processi computazionali (Oxman et al., 2012). A tal proposito Ceriani afferma che:

Per poter sostenere, come noi crediamo, che la moda resta nonostante tutto un laboratorio privilegiato dell'anticipazione, e dunque esprime tendenza in senso forte, come visione, occorre allora considerare la diversa peculiarità testuale di queste manifestazioni, che scelgono di costruire una relazione con il destinatario potenziale del messaggio anticipatorio su livelli non più banalmente vincolati all'aderenza.

(Ceriani, 2020, p. 113)

6. Conclusione

L'arduo proposito di individuare un fil rouge nell'indagine storiografica della semiotica della moda nella creazione di un immaginario legato al tempo futuro dischiude un orizzonte complesso e riccamente articolato, nel quale il vestiario si erge a veicolo preminente di comunicazione culturale e sociale, profondamente intrecciato con la dimensione temporale, nel suo incessante divenire e nella rappresentazione di esso. Analogamente a come "il costume vive in continua simbiosi con il suo ambiente storico, molto più della lingua" (Barthes, 2006, p.19), anche gli scenari predittivi e, di conseguenza, la moda che vuole rappresentarli, sono inevitabilmente soggetti a trasformazioni. Numerosi sono gli stilisti, oltre a quelli citati, che si sono cimentati attraverso le loro creazioni, ciascuno dalla propria prospettiva temporale, nell'invenzione di realtà future e latenti, verosimili ma ancora inesistenti, poste in quel limbo tra ciò che è e ciò che sarà, o anzi, potrebbe essere.

Poiché l'ambiente storico in cui operano è in costante mutamento, anche le visioni del futuro a esso associate subiranno inevitabilmente delle trasformazioni. Così come le forme statiche, rigide e geometriche della Space Age Couture degli anni Sessanta immaginavano un futuro nello spazio, gli stilisti contemporanei come Iris Van Herpen e Anouk Wipprecht creano esseri fluidi, caratterizzati da forme ibride che trascendono la dicotomia tra spazio e terra, tra presente e futuro.

Nell'affrontare il temerario compito di tracciare un'analisi storico-evolutiva delle rappresentazioni del futuro attraverso la moda, l'approccio si concentra

sull'individuazione di tendenze e stili, manifestazioni che fungono da testualità complesse, amalgamando elementi formali diversi. Questo metodo evidenzia le peculiarità che, a un livello più concettuale, posizionano dialetticamente lo stile o la tendenza osservata all'interno del suo contesto culturale e temporale di origine. Attraverso tale processo si intende tracciare una linea tra continuità e discontinuità con il presente, stabilendo un punto di riferimento attorno al quale si sviluppa la visione prospettica della moda, anticipando evoluzioni e rivisitazioni. (Ceriani, 2020).

Fig. 4 — Anouk Wipprecht, *Spider Dress*, 2015



La proiezione costante della moda verso il futuro la rende specchio delle aspirazioni, delle inquietudini e delle visioni di ciascuna epoca, spesso legata alla conquista di nuovi spazi vitali e di nuove connessioni con essi. Considerata il laboratorio di anticipazione per eccellenza, la moda prosegue nell'esplorazione delle sue potenzialità espressive attraverso l'evoluzione delle visioni anticipatorie che si manifestano in un passaggio da un'estetica iconica, basata su forme geometriche e colori vivaci tipici della fine degli anni Sessanta, ad una concezione dinamica e interattiva, dove l'abito dialoga e coesiste in totale simbiosi con il corpo umano.

La moda immaginata del futuro passa dall'incarnare un elementi rigidi e materici, alla sua progressiva dematerializzazione specchio di una concezione dinamica e interattiva dell'abbigliamento (Leach & Farahi, 2017).

Nella storia del costume contemporaneo, l'oggetto vestimentario trascende la sua funzione primaria di protezione per acquisire nuove funzionalità in grado di ampliare le capacità umane, testimoniando la sua intrinseca capacità di dialogare con un ampio spettro di discipline: il corpo non è più inteso solamente come entità biologica o fisica, ma come un sistema aperto, in continua interazione e ibridazione con la tecnologia, gli ambienti virtuali e le reti digitali. *L'estensione* del corpo attraverso la moda associata alla tecnologia porta a una ridefinizione ontologica del concetto di corporeità, in cui il corpo diventa, o si immagina diverrà, un sito di convergenza naturale e artificiale. L'abito che immagina un futuro postdigitale funge da interfaccia dinamica, attraverso la quale si articolano nuove forme di comunicazione, interazione e esperienza. La pelle, i gesti, le espressioni e persino le funzioni biologiche diventano elementi di un linguaggio esteso, che si integra e si sovrappone ai codici digitali e ai flussi di dati (Cipolletta, 2023). In questo senso, il corpo, e la moda con esso, si trasforma in un medium attraverso il quale si esprimono e si negoziano identità, relazioni e significati in un contesto sempre più mediato dalla tecnologia.

Le forme dell'abbigliamento dunque non si limitano più ad anticipare il domani, ma contribuiscono attivamente alla sua definizione, invitando a una riflessione sulle implicazioni culturali, sociali ed etiche delle nostre scelte vestimentarie in un contesto in sempre più rapida evoluzione.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BALDINI, M. (2003). *L'invenzione della moda. Le teorie gli stilisti la storia*. Roma: Armando.
- BARTHES, R. (1975). *Il piacere del testo*. Torino: Einaudi.
- BARTHES, R. (1967). *Le Système de la mode*. Paris: Éditions du Seuil.
- BEYAERT-GESLIN, A. (2017). *Semiotica del design*. Pisa: Edizioni ETS.
- BRADDOCK CLARKE, S. E. & HARRIS J. (2012). *Digital Visions for Fashion + Textiles: Made in Code*. London: Thames & Hudson.
- BRAIDOTTI, R., & HLAVAJOVA, M. (eds.). (2018). *Posthuman Glossary*. London: Bloomsbury Publishing.
- BOLTON, A. (2016). *Manus x Machina: Fashion in an Age of Technology*. New York: The Metropolitan Museum of Art.
- CALÒ, G., & SCUDERO, D. (2015). *Moda e arte: dal decadentismo all'ipermoderno*. Roma: Gangemi.
- CARBONE, M. (2016). *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*. Milano: Edizioni Raffaello Cortina.
- CARDIN, P. (2019). *Pierre Cardin. Future Fashion*. New York: Brooklyn Museum.
- CAUVIN, J.P., WILSON M., VAN DER ZIJPP, S.A. (2012). *Iris Van Herpen*. Leuven: Exhibitions Intl.
- CERIANI, G. (2020). *Visione e anticipazione*. In I. PEZZINI & B. TERRACCIANO (a cura di), *La moda fra senso e cambiamento. Teorie, oggetti, spazi*. (pp. 111-117). Milano: Meltemi.
- CIPOLLETTA, G. (2023). *Per un nuovo abitare. Una riflessione sul corpo "sensibile" del dato e una prospettiva estetica sul corpo-dispositivo*. In *Futuri, Rivista italiana di Futures studies*, 19, pp. 49-67.
- COLAS, R. (1932). *Bibliographie générale de costume et de la mode*. Paris: Chez Librairie Colas.
- DAVIS, F. (1992). *Fashion, Culture, and Identity*. Chicago: University of Chicago Press.
- DERRIDA, J. (1967). *De la grammatologie*. Paris: Editions de Minuit.
- FABBRI, F. (2021). *La moda contemporanea II. Arte e stile dagli anni Sessanta alle ultime tendenze*. Torino: Einaudi.
- FONTANA, F. (2020). *C'era una volta il Post-Human. Jeffrey Deitch e una mostra di 20 anni fa*. <https://inanimanti.com/2020/07/13/cera-una-volta-il-post-human-jeffrey-deitch-mostra-1992/>. (Consultato Dicembre 2023)
- FOUCAULT, M. (1984). *Des espaces autres*. In D. DEFERT & F. EWALD (a cura di), *Dits et écrits 1954-1988* (Vol. 4, pp. 752-762). Paris: Gallimard.
- GREIMAS, A. J. (1949). *La mode en 1830*. Paris: Puf.
- IACONESI, S. (2015). *Il terzo infoscapes*. In S. ARCAGNI (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*. Roma: Aracne editrice.
- HARAWAY, D. (2018). *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*. Milano: Feltrinelli.
- HESSE, J.-P. & PELEGRY, P. (2022). *Pierre Cardin. Making Fashion Modern*. Paris: Flammarion.
- KAWAMURA, Y. (2005). *La moda*. Bologna: Il Mulino.
- KYBALOVA, L. (1988). *Enciclopedia illustrata del costume*. La Spezia: Fratelli Melita.
- LAMONTAGNE, V. (2017). *Performative Wearables: Bodies, Fashion and Technology*. [Tesi di dottorato]. Concordia University, <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/982473/>.
- LANDOWSKI, E. (1995). *Il capriccio e la necessità: moda politica e cambiamento*. In G. CERIANI & R. LEACH, N. & FARABI B. (a cura di) (2017). *3D-Printed Body Architecture*. Hoboken (NJ): John Wiley & Sons Inc.
- LIPOVETSKY, G. (1987). *L'empire de l'éphémère. La mode et son destin dans les sociétés modernes*. Paris: Gallimard.
- LOBENTHAL, J. (1990). *Radical Rags: Fashions of the Sixties*. New York: Abbeville Press.
- LOTMAN, J. (1992). *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità ed imprevedibilità*. Milano: Feltrinelli.
- LUNDQUIST, E.R. (1950). *La mode et son vocabulaire*. Göteborg: Wettergren & Kerber.
- MACIVER, R.M. (1962). *Society. An Introductory analysis*. Austin (TX): Rinehart and Winston.
- MANCUSO, M. (2023). *Chimera*. Milano: Mimesis.
- MANGANO, D. (2008). *Semiotica e design*. Roma: Carocci.
- MARCHESINI, R. (2017). *Possiamo parlare di una filosofia postumanista? Limiti e confini del postumano*. In *Lo Sguardo, Rivista di Filosofia*, 24, pp. 27-50.
- MIFFLIN, M. (1997). *Bodies of Subversion: A Secret History of Women and Tattoo*. Sheffield (UK): Juno Books.
- OXMAN, N., ANTONELLI P., BURCKHARDT, A. (2012). *Neri Oxman: Material Ecology*. New York: Museum of Modern Art.
- OXMAN, N. (2012). *Imaginary Beings: Mythologies of the Not Yet*. Cambridge: MIT Media Lab.
- OXMAN, N. (2015). *Wanderers: An Astrobiological Exploration*. Cambridge: MIT Media Lab.
- OXMAN, N. (2016). *Age of Entanglement*. In *Journal of Design and Science*, 1.
- PEZZINI, I. & TERRACCIANO, B. (a cura di) (2020). *La moda fra senso e cambiamento. Teorie, oggetti, spazi*. Milano: Meltemi.
- RORTY, R. (1967). *The Linguistic Turn: Essays in Philosophical Method*. Chicago: University of Chicago Press.
- RUGGERONE, L. (2017). *The Feeling of Being Dressed: Affect Studies and the Clothed Body*. In *Fashion Theory*, 21(5), pp. 573-593.
- SCIOLA, G. (2018). *Pierre Cardin, lo stilista che ha viaggiato nel futuro*. In *Esquire*. <https://www.esquire.com/it/stile/moda-uomo/a20937127/pierre-cardin-biografia/> (consultato dicembre 2023).
- SAPIR, E. (1935). *Fashion*. In *Encyclopaedia of the Social Sciences*, VI (p. 141). London: Collier MacMillan.
- SILVERMAN, R. (1986). *Space Age Fashion*. New York, Exeter Books.
- SEYMOUR, S. (2008). *Fashionable Technology: The Intersection of Design, Fashion, Science, and Technology*. Berlin: Springer.
- SMELIK, A. (2020). *Fractal Folds: The Posthuman Fashion of Iris van Herpen*. In *Fashion Theory*, 26(1), pp. 5-26.
- TERRACCIANO, B. (2020). *Introduzione*. In I. PEZZINI & B. TERRACCIANO (a cura di), *La moda fra senso e cambiamento. Teorie, oggetti, spazi*. (p. 23). Milano: Meltemi.
- VAN HERPEN, I., PITIOT, C., SWINTON T. (2023). *Iris Van Herpen: Sculpting the Senses*. Berlin: Lannoo publishers.
- VOLLI, U. (2020). *Moda e abbigliamento*. In I. PEZZINI & B. TERRACCIANO (a cura di), *La moda fra senso e cambiamento. Teorie, oggetti, spazi* (pp.75-110). Milano: Meltemi.
- WAKKARY, R. (2021). *Things we could design: for more than human-centered worlds*. Cambridge: MIT Press.
- WILSON, E. (2003). *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*. New Brunswick (NJ): Rutgers University Press.

NOTE

- ¹ Il concetto di *corpo espanso* formulato dallo studioso Marco Mancuso descrive il corpo umano come una entità in costante evoluzione, strettamente interconnessa con la tecnologia e l'ambiente. Questo concetto supera i tradizionali dualismi material-semiotici, promuovendo nuove relazioni tra esseri umani e non umani.

Dal testo grafico alla scrittura: le intersezioni fra semiotica e grafica in Italia negli anni ottanta

ANDREA LANCIA

Università Iuav di Venezia
andrealancia7@gmail.com

Se è possibile quantomeno identificare dei filoni del rapporto tra semiotica e design del prodotto, architettura e arte, e del più recente fra semiotica e marketing-pubblicità, appare meno studiata l'interazione fra semiotica e quello che attualmente definiamo design della comunicazione. Attraverso una ricostruzione filologica e un'analisi dei testi fondamentali, l'articolo indaga gli interessi reciproci che negli anni ottanta si sviluppano fra grafica e semiotica in Italia, ricostruendo gli albori del rapporto fra le discipline e il suo sviluppo durante il decennio. Si evidenzia, infine, l'apporto che tale ricostruzione può dare nel chiarire alcune questioni epistemologiche tutt'oggi problematiche nel mondo della progettazione grafica.

If it is at least possible to identify strands of the relationship between semiotics and product design, architecture and art, and the more recent one between semiotics and marketing-advertising, the interaction between semiotics and what we currently call communication design appears less well studied. Through a philological reconstruction and analysis of fundamental texts, the article investigates the mutual interests that developed between graphic design and semiotics in Italy in the 1980s, reconstructing the beginnings of the relationship between the disciplines and its development during the decade. Finally, it highlights the contribution that this reconstruction can make in clarifying certain epistemological questions that are still problematic in the world of graphic design.

1. Introduzione

Dopo essersi concentrata principalmente sul design in generale e sull'architettura¹, è durante gli anni ottanta che in Italia la disciplina semiotica inizia a interessarsi attivamente e specificatamente alla grafica, partecipando e contribuendo al suo processo di posizionamento disciplinare. Per la grafica italiana l'inizio degli anni ottanta rappresenta un momento di riconsiderazione dei fondamenti della professione che si erano consolidati dal secondo dopoguerra.

PAROLE CHIAVE

grafica, semiotica, testo grafico, scrittura, progetto.

KEYWORDS

graphics, semiotics, graphic text, writing, design.

Questo frangente è caratterizzato da almeno due processi che si sviluppano parallelamente. Anzitutto la diffusione degli assunti di Albe Steiner (1978) sul ruolo del grafico emancipato dalla dimensione artistico-pubblicitaria, con la conseguente affermazione della grafica di pubblica utilità² (Piscitelli, 2020; Torri, 2020). In secondo luogo la riflessione storico-teorica interna alla grafica stessa, che prende coscienza del ritardo rispetto al panorama internazionale, in cui – a differenza della situazione italiana – già dagli anni cinquanta si era assistito a una fase di consolidamento disciplinare (Anceschi, 1981).

Nella riflessione semiologica italiana dello stesso periodo è difficile individuare un interesse nei confronti di una grafica che non fosse considerata né arte né pubblicità. Lo sguardo era infatti diretto prevalentemente alle arti figurative (Calabrese, 1977), o altrimenti interessato alle dinamiche pubblicitarie, sulla scia di quella semiotica della pubblicità che guardava ancora ai lavori di Roland Barthes (1964) e di Umberto Eco³ (1968). Si era tutt'al più sviluppato, a metà degli anni settanta, il dibattito sull'iconismo fra Tomás Maldonado (1974) e Eco (1975), che si articolava però come uno scontro di posizioni e approcci fra il convenzionalismo di Eco in linea con la semiolinguistica italiana (Anceschi, 2009) e la semiotica per il design di eredità ulmiana, senza prendere in esame questioni legate strettamente alla grafica⁴.

L'inizio di un approccio inedito alla grafica da parte della semiotica italiana si può fare partire dal contributo di Omar Calabrese dal titolo "Una posologia progettuale" del 1981, a cui si affiancheranno in prima battuta delle considerazioni che arrivano da un libro fondamentale dello stesso anno, cioè *Monogrammi e figure* di Giovanni Anceschi, per poi trovare uno sviluppo dell'incrocio di questi due lavori nel saggio del 1982 di Cettina Lenza dal titolo "Scrittura come Immagine". La triangolazione fra i testi di Calabrese, Anceschi e Lenza appare come un vero prologo teorico di una delle esperienze chiave nel percorso di posizionamento disciplinare della grafica in Italia, e cioè *Grafica. Rivista di Teoria, Storia e Metodologia*. Per rintracciare uno sviluppo concreto delle questioni prodotte da questo scambio fra semiotica e grafica, bisogna arrivare all'articolo "La grafica è scrittura" proposto da Giovanni Lussu nel 1991, che sembra risolvere la fitta rete di ragionamenti che intercorre fra Calabrese, Anceschi, Lenza e *Grafica*.

Ricostruire la storia del contributo della semiotica al posizionamento disciplinare della grafica in Italia può essere utile per capire come mai risulti complicato rintracciare e delineare, attualmente, un filone chiaro in cui la semiotica si occupa di design della comunicazione. Si ha la sensazione che questo scambio produttivo, dissipatosi dagli anni novanta in poi, abbia ancora senso di essere ripreso e approfondito, restando ovviamente consapevoli di nuove categorie e considerazioni che si sono accumulate negli ultimi trent'anni.

Fig. 1 — pagina interna dell'articolo di Omar Calabrese "Una posologia progettuale" per *Rassegna. (Il campo della grafica italiana)*, anno III, n. 6, aprile 1981. Università luav di Venezia, Archivio periodici.



Esso può quindi rappresentare una traiettoria di ricerca efficace per chiarire questioni epistemologiche irrisolte ancora evidenti nel settore della progettazione grafica.

2. 1981. Calabrese e Anceschi: il testo grafico e l'artefatto comunicativo

A differenza di quello che era solita proporre la semiotica italiana nel campo specifico delle comunicazioni visive⁵, Calabrese nel 1981 sviluppa sulla rivista *Rassegna* di Vittorio Gregotti una riflessione sulla grafica che si allontana sia dall'arte sia dalla pubblicità. Nello stesso anno Anceschi pubblica *Monogrammi e Figure*, considerato "il primo vero punto di riferimento scientifico per un'intera generazione di professionisti" (Grimaldi, 2020, p. 90). Se è una novità la modalità con cui un semiologo come Calabrese si interessa alla progettazione grafica, lo è forse ancor di più che un progettista grafico come Anceschi proponga un ragionamento così fortemente semiotico, che lui stesso arriverà addirittura a definire "una criptosemiotica, nel senso di una semiotica che per timore dei semiotici di professione, non fa outing" (Anceschi, 2009, p. 213). Mentre Anceschi conia la fortunata locuzione di "artefatto comunicativo", Calabrese introduce il "testo grafico" nel dibattito della semiotica italiana. In tal senso entrambi toccheranno, anche se con due punti di vista diversi, temi comuni offerti da uno sguardo attento ai fenomeni della progettazione grafica, ed è per questo che risulta interessante istituire una serie di confronti e parallelismi fra le considerazioni che vengono poste nei due contributi. Calabrese assume una posizione concessiva nello scrivere con "qualche banalizzazione rispetto alle discipline semiotiche, ma con qualche audacia per quel che pertiene ad un campo come quello della grafica" (Calabrese, 1981, p. 22). Il punto di vista di Calabrese è quello di uno specialista ben disposto, come dimostra il sostantivo "posologia" presente nel titolo e preso in prestito dal mondo medico. Seguendolo in questa metafora, possiamo dire che sembra voler regolarizzare quella che definisce "una stantia e perniciosa attitudine", cioè la tendenza di utilizzare la metafora della lettura per trattare questioni non verbali nel campo della progettazione grafica.

Per iniziare utilizzando proprio le categorie anceschiane, possiamo dire che il testo di Calabrese si inserisce nel filone delle "teorizzazioni analitico-interpretative" sui fenomeni della grafica, di cui la semiotica dovrebbe essere una delle discipline protagoniste (Anceschi, 1988). Attraverso tale tipo di approccio l'autore legittima una riflessione sul testo grafico, partendo con un allineamento dei rapporti di generazione-interpretazione fra i testi verbali e quelli non verbali⁶. L'analisi si incentra sul giornale e sull'orario ferroviario. Già in questa scelta si evidenziano due dati fondamentali: prima di tutto vengono presi in esame due *tipi* di artefatti comunicativi e non due oggetti specifici,

come a voler ragionare più su delle categorie di testi che su un singolo testo; inoltre è evidente il distanziamento dal mondo pubblicitario: parlare di un orario ferroviario è ben diverso dall'analizzare un manifesto, un annuncio, o la copertina di una rivista. In quest'ultimo aspetto la scelta di Calabrese è pionieristica rispetto a una questione che anche all'interno della grafica stessa doveva ancora essere completamente digerita⁷.



Fig. 2 — cover, *Rassegna*. (*Il campo della grafica italiana*), anno III, n. 6, aprile 1981. Università Iuav di Venezia, Archivio periodici.

Tutta la prima parte del saggio ruota intorno alla doppia natura del testo grafico, che, a differenza di quello verbale, prevede due lettori Modello⁸, uno per il testo-in-quanto-tale e uno per il *testo come struttura di un altro testo*. L'unico modo di capire questa doppia valenza, e qui sta il dato significativo, è rifarsi all'appartenenza del testo grafico al processo progettuale.

Ma, se guardiamo alla storia della grafica dal punto di vista di Anceschi (1988), dobbiamo considerare come esista da molto prima di iniziare a essere intesa come operazione progettuale.

In quest'ottica quello di cui parla Calabrese è in realtà il *testo grafico progettato*, e non il testo grafico in generale. Spia di questa approssimazione di senso è il modo in cui il semiologo durante il saggio usa senza eccessiva discrezione sia il termine "progetto grafico" sia il termine "testo grafico".

Per avvalorare la sua tesi sulla doppia valenza del testo grafico, Calabrese deve ricorrere infatti a un paragone proprio con altri esempi di progettazione: il progetto grafico non è l'unico ad avere valenza di testo, perché allo stesso modo possono essere intesi un progetto architettonico o un piano urbanistico; in tal senso, ciò che li differenzerebbe è il "diverso grado di trasparenza superficiale":

Mentre, ad esempio, un progetto architettonico o un piano urbanistico si costituiscono come descrizione strutturale di un oggetto secondo (indipendentemente dalla sua attuale o futura esistenza), nella cui concreta (possibile) realizzazione però non appariranno se non come forma dell'espressione o come forma del contenuto, il progetto grafico invece sembra spesso costituirsi come prototipo di una serie di realizzazioni "identiche", o per lo meno come modello di una serie di attualizzazioni variabili, che però manterranno parti concrete del modello stesso. (Calabrese, 1981, p. 23)

Quello che mette in luce la riflessione di Calabrese è che nel caso del testo grafico sembra esistere un'ambivalenza del *progetto come testo* e del *testo come progetto*, come se nel testo finale rimanessero degli indizi della progettazione, una struttura di invarianti, di cui l'esempio più efficace è proprio la griglia di impaginazione nel caso del giornale.

A tal proposito, Anceschi parla, in riferimento ai procedimenti di raffigurazione, di "riutilizzabilità semantica (cioè del motivo complessivo o delle sue parti)" (1988, p. 77).

Per Anceschi è semantico, in un ragionamento tecnico-riproduttivo, un processo di riutilizzo che punta a conservare il significato, e quindi appunto il "motivo complessivo", nonostante delle modificazioni specifiche di alcune componenti elementari; per Calabrese, in chiave esplicitamente semiotica,

questa possibilità del testo grafico è proprio quella che lo caratterizza in quanto tale, all'interno di un processo di replica che mantiene "parti concrete" rispetto al testo-progetto (o quello che lui chiama modello).

A questa caratteristica specifica del progetto grafico si affianca il tema della sua funzione, in quanto, invece di definire soltanto le regole per la produzione (come nel caso, ad esempio, del progetto architettonico), "entra nel vivo dell'azione del lettore nei confronti di un altro testo, e non la prevede soltanto, ma la determina" (Calabrese, 1981, p. 22).

Di nuovo, quando Anceschi parla di "ambito *rematico* della raffigurazione" che comprende "tutto il settore della rappresentazione progettuale, cioè oltre che la raffigurazione di ciò che potrebbe fantasticamente essere, anche i disegni che sono prefigurazione di ciò che potrà essere fabbricato" (1988, p. 60), si riferisce sostanzialmente alle "regole per la produzione" che esistono nei progetti di cui discute Calabrese. In questo caso Anceschi sembra legittimare il valore di testo grafico anche dei testi-progetto che non appartengono alla progettazione grafica. Calabrese invece connota un testo grafico specificatamente all'interno dell'intero suo processo progettuale, diventa cioè "grafico" proprio per le caratteristiche che si instaurano nel rapporto fra il testo-progetto e il testo finale, lasciando esclusi gli altri casi di progettazione. Ancora sul tema specifico della funzione, una congruenza forte è rintracciabile in quello che Anceschi scriverà nel 1986 sul rapporto tra grafica e contenuto:

Se, dal punto di vista di chi lo fa, il giornale può essere inteso come un'esecuzione musicale, per chi lo legge esso è invece, oltre che un agglomerato di notizie da consumare, la mappa che mette in grado di farlo, che consente cioè al lettore di orientarsi al suo interno e di 'recarsi' là dove c'è ciò che interessa.

(Anceschi, 1988, p. 235)

Con questo egli disegna esattamente l'anello di congiunzione fra i due casi studio analizzati da Calabrese, ovvero il giornale e l'orario ferroviario. In base a queste considerazioni, e ai parallelismi con i ragionamenti di Anceschi, il metodo di analisi di Calabrese somiglia, in realtà, più a una semiotica generale del progetto o, meglio, del processo progettuale. Nei continui paragoni tra il progetto grafico e i progetti 'altri', come quello architettonico, urbanistico o di prodotto, ci si interroga sulle proprietà non dell'artefatto-testo finito, compiuto, realizzato, non di un manifesto, di una tazza, o di un edificio, ma del rapporto fra questi e la loro progettazione, e il loro testo-progetto. È proprio nel momento in cui è inserito all'interno del processo progettuale che il testo grafico ha per Calabrese, nel suo valore di trasparenza superficiale, una specificità rispetto agli altri.

Tale specificità sembra avvicinarlo bruscamente al campo delle arti visive, tema a cui Calabrese decide di dedicare la seconda parte del saggio, che apre domandandosi se un testo grafico possa essere bello. Concentrandosi sulla differenziazione fra il valore semantico e il valore estetico⁹, Calabrese nota come il valore estetico del testo grafico si annidi proprio in quegli elementi caratteristici del *testo come progetto*, che Anceschi definiva, come abbiamo visto, riguardanti una “riutilizzabilità semantica”.

L'utilizzo dell'aggettivo “semantico” nel parallelo fra Anceschi e Calabrese, in questa precisa questione dell'individuazione della componente estetica, dimostra la peculiare ambiguità del rapporto fra i due valori nel testo grafico; sembra questa una delle questioni rimasta problematicamente inaffrontata e in cui la semiotica potrebbe trovare nuovi sviluppi nell'interesse per il design della comunicazione.

L'ultima riflessione sull'estetica del testo grafico porta Calabrese a chiudere il contributo con una sorta di dietro-front. Dopo la scelta audace che potremmo definire *steineriana* della prima parte dell'articolo, finisce aprendo un paracadute, con un apparentamento della grafica alle arti visive d'avanguardia: “Ogni testo estetico contemporaneo, nel campo delle arti visive, si caratterizza sovente per il suo essere ad un tempo progetto, opera ed esplicito manifesto critico di sé stesso” (Calabrese, 1981, p. 25). Quindi il testo grafico per l'autore è contemporaneamente un testo progettato e un testo estetico, che ha nel suo grado di trasparenza superficiale la proprietà che lo distingue da altri testi-progetto, e manifesta proprio negli elementi che permettono questa proprietà la sua valenza estetica, rischiando di esaurirsi in un'appartenenza silenziosa al mondo delle arti visive contemporanee.

Più che una conclusione soddisfacente, quella che lascia Calabrese è una traccia, un invito, che, come anticipato, verrà colto nell'anno successivo da Lenza.

3. 1982. Lenza e il ruolo del *graphein* nel testo grafico

Il primo fruttuoso incrocio fra i ragionamenti di *Monogrammi e figure* di Anceschi e “Una posologia progettuale” di Calabrese è rintracciabile in Lenza (1982), nel suo articolo dal titolo “Scrittura come Immagine”, che appare nel numero 11-12 della rivista Campo curato da Pino Grimaldi e Gelsomino D'Ambrosio. Lenza esordisce notando che, se si vuole constatare la specificità dei testi grafici nel loro grado di trasparenza superficiale, occorre allora individuare, passando per il concetto di “replica” di Eco (1979), “quei tratti sostanzialmente pertinenti che li definiscono in quanto occorrenze concrete, e in particolare in quanto artefatti comunicativi” (Lenza, 1982, p. 9).

Cos'è, per riassumere, che nel testo grafico finale rimane uguale al testo-progetto? Secondo l'autrice la risposta va cercata nella natura verbo-iconica del

testo grafico, riconoscendo proprio nel rapporto fra immagine e testo quella specifica ricchezza di possibilità semantiche, e annettendo così definitivamente al dibattito la scrittura. A differenza di Calabrese, che non citava mai direttamente Anceschi, Lenza parte proprio dalla monogrammaticità, intesa come spiegazione del percorso evolutivo e discretivo della scrittura rispetto lo stato ancora indistinto fra notazione e raffigurazione che indicava il termine *graphiein* (Anceschi, 1988).

Ci si pone allora “sul versante della scrittura, al grado zero della figura” per “integrare in qualche modo lo schema proposto da Anceschi” (Lenza, 1982, p. 10), mettendolo alla prova col fine di comprendere se l’assenza dell’immagine compromette l’eventuale specificità del testo grafico. L’autrice, dopo aver preventivamente messo in chiaro la sua posizione critica verso il paradigma fonocentrico, procede analizzando fenomeni di vario tipo, presentando in prima battuta la scrittura nel suo valore di iconizzazione del messaggio verbale, sia sul piano della condizione spaziale all’interno della pagina, che su quello del singolo monogramma alfabetico, la lettera.

La successiva parte del saggio si pone l’obiettivo di indagare l’attribuzione di un senso iconico al carattere tipografico, apparentemente considerabile al contrario come “immagine in cui il livello analogico è assente” (Lindekens, 1971, p. 130). Passando per le “proprietà evocative ed espressive” che assume il testo scritto nel paroliberoismo futurista, e ribaltando il ragionamento verbo-iconico nel caso specifico del rebus,

Lenza arriva al riferimento alla storia del libro, interpellando Petrucci (1980) e il concetto di scrittura come rappresentazione, che risolve la questione della “convenienza fra senso verbale e senso iconico” (Lenza, 1982, p. 14).

Ultimo spunto di riflessione per cui passa sono le capitali epigrafiche latine quattrocentesche come esempio di imitazione e invenzione (Petrucci, 1980), nella loro razionalizzazione geometrica basata su proporzioni vitruviane e architettoniche. Con una spaziatura di paragrafo in cui il lettore può espirare dopo questo concitato percorso di casi-studio, il saggio si conclude sottolineando come l’analisi di questa serie di “fenomeni-spia” porti a una concreta “possibilità della scrittura di porsi come rappresentazione di un’immagine, o come un’immagine della rappresentazione” (Lenza, 1982, p. 14).

Prima di tutto va evidenziato che il modo in cui Lenza si appoggia a *Monogrammi e Figure* serve a segnalare forse il principale valore di questo testo fondamentale di Anceschi: l’allargamento del campo disciplinare della grafica fino alla storia della scrittura, con tutti i possibili sviluppi di ricerca che si porta dietro¹⁰. In seconda battuta, il parallelo forse azzardato che sembra manifestarsi con il ragionamento di Calabrese è l’equiparazione fra il testo grafico e la scrittura; quel valore specifico del testo grafico che avevamo definito del *testo come*

progetto è rintracciabile anche nel testo lineare-verbale, mentre, ricordiamo, la premessa del semiologo era proprio di interrogare i testi non verbali. È da notare inoltre come Lenza interpellò due scritti in particolare da affiancare all'analisi di Calabrese e Anceschi, che vale la pena esplicitare: si tratta di "La scrittura tra ideologia e rappresentazione", saggio del paleografo Armando Petrucci del 1980, che Grimaldi e D'Ambrosio definiscono "un lavoro che dischiude orizzonti nuovissimi per molti grafici che non avevano mai pensato ad una storia del nostro mestiere, prima della rivoluzione industriale" (1994, p. 20), e una specifica analisi semiotica dei caratteri tipografici fatta da René Lindekens nella sua *Semiotica della fotografia* del 1971. È utile sottolineare questo aspetto perché anticipa l'impostazione multidisciplinare che caratterizzerà proprio la rivista *Grafica*, che rappresenta l'esplicitazione editoriale dell'approccio alla grafica che stiamo indagando, e fa dello sguardo grafico-semiotico verso la scrittura uno degli elementi fondamentali del suo canale genetico.



Fig. 3 — Invito all'inaugurazione di *Grafica. Rivista di Teoria, Storia e Metodologia*, presso la Sala del Grechetto del Palazzo Sormani, giugno 1985. Credits: Archivio Aiap, Milano.

4. 1985. La rivista *Grafica*: la multidisciplinarietà e la componente semiotica

Grafica, che "di quegli anni è stata forse la cosa più importante" (Lussu, 1999, p. 161), ha il merito di rendere leggibile e analizzabile la fase che sta vivendo la progettazione grafica in Italia nel suo periodo di posizionamento disciplinare. *Grafica* nasce a Salerno nel 1985, dalla collaborazione dello Studio Segno, formato da Grimaldi e D'Ambrosio, con Lenza e con Maria Antonella Fusco (Grimaldi, 2020); si costituisce in un forte legame con l'Aiap (Associazione italiana creativi comunicazione visiva¹¹), che è l'istituzione in primo piano in quella fase della grafica italiana, e sotto il cui patrocinio si sviluppa la rivista.

È significativo come a presentare pubblicamente la rivista nel 1985 a Milano sia proprio Calabrese¹², a testimonianza del suo forte interessamento alla grafica in quel periodo. Saranno poi fondamentali nel loro ruolo all'interno della rivista proprio Anceschi (coordinatore di direzione dal 1985 al 1989) e Lussu (nel comitato di direzione dal 1989 al 1991). Ci interessano qui in particolare i presupposti e gli obiettivi che portano alla nascita di *Grafica*:

Essa apre infatti uno spazio che tenta di coinvolgere al dibattito disciplinare studiosi di differente formazione e impiegati nelle aree più prossime: dalla storia del libro alla critica d'arte; dall'estetica alla semiologia, alla teoria dell'informazione. (Piozzi, 1985, p. 5)

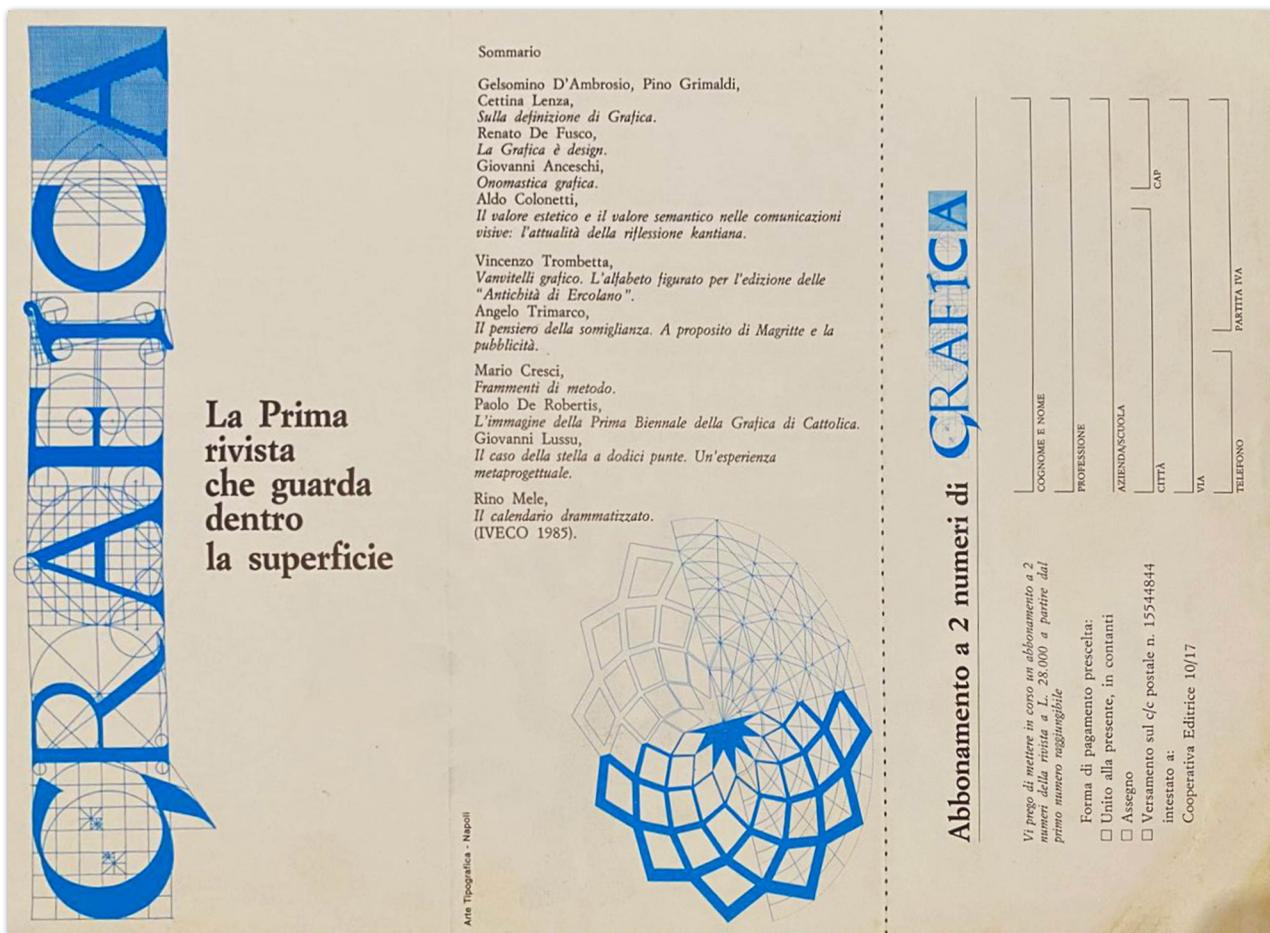
Un'impostazione multidisciplinare dichiarata, da affiancare alle parole spese dai fondatori nel numero zero del 1985: "Grafica ha l'obiettivo di rilanciare il dibattito su di un'identità disciplinare controversa e, a tutt'oggi, priva di un adeguato sostegno teorico" (D'Ambrosio, Grimaldi, Lenza, 1985, p. 7).

Il dato fondamentale è l'ingresso ufficiale della semiotica nel dibattito interno alla disciplina, che ne conferma la partecipazione attiva nella produzione di un apparato teorico nel campo della grafica. In *Grafica* la componente semiotica è esplicita e caratterizzante, soprattutto nei primi dieci numeri, come si nota ad esempio nei lavori della stessa Lenza (1987, 1988), di Rino Mele (1985, 1987, 1993), Paolo Apolito (1986), René Lindekens (1987) e Manfredo Massironi (1988), ed è centrale il tema della scrittura in rapporto alla grafica, come in Atiyah Issa Khassaf (1987a, 1987b, 1988), Francois Lissarrague (1987), Claude Frontini (1987) e Matteo D'Ambrosio (1987).

Nonostante il fervore interdisciplinare che contrassegnerà *Grafica* per i suoi dieci anni di pubblicazioni, l'incontro fra la componente semiotica e quello che, proprio in quegli anni, sta diventando design della comunicazione¹³, risulta dissiparsi lentamente a partire dagli anni novanta, con la simbolica chiusura della rivista nel 1995.

Più che scomparire, questa intersezione sembra piuttosto trasformarsi. Se l'apporto semiologico è orizzontale e investe gran parte dei contributi in *Grafica*, un discorso diverso va posto per alcuni articoli nello specifico, come quelli di Antonio Perri (1989), di Giovanni Lussu (1987, 1989) e di Antony Page (1988) (tradotto proprio da Lussu).

In questi testi si annida il germe dello sviluppo più concreto sulla modalità di intendere la scrittura in rapporto alla grafica in Italia negli anni successivi. Riconosciamo infatti una sorta di preludio della collana "Scritture", che sarà curata proprio da Lussu a partire dal 1996, in cui la grafica opera la sua meiosi dalla disciplina semiotica, ma conservandone delle tracce.



GRAFICA

La Prima rivista che guarda dentro la superficie

Sommario

Gelsomino D'Ambrosio, Pino Grimaldi, Cettina Lenza, *Sulla definizione di Grafica.*
Renato De Fusco, *La Grafica è design.*
Giovanni Anceschi, *Onomastica grafica.*
Aldo Colonetti, *Il valore estetico e il valore semantico nelle comunicazioni visive: l'attualità della riflessione kantiana.*
Vincenzo Trombetta, *Vanvitelli grafico. L'alfabeto figurato per l'edizione delle "Antichità di Ercolano".*
Angelo Trimarco, *Il pensiero della somiglianza. A proposito di Magritte e la pubblicità.*
Mario Cresci, *Frammenti di metodo.*
Paolo De Robertis, *L'immagine della Prima Biennale della Grafica di Cattolica.*
Giovanni Lussu, *Il caso della stella a dodici punte. Un'esperienza metaprogettuale.*
Rino Mele, *Il calendario drammatizzato. (IVECO 1985).*

Arte Tipografica - Napoli

Abbonamento a 2 numeri di GRAFICA

Vi prego di mettere in copia un abbonamento a 2 numeri della rivista a L. 28.000 a partire dal primo numero raggiungibile

Forma di pagamento prescelta:
 Unito alla presente, in contanti
 Assegno
 Versamento sul c/c postale n. 15544844 intestato a:
 Cooperativa Editrice 10/17

COGNOME E NOME _____
 PROFESSIONE _____
 AZIENDA/SCUOLA _____ CAP _____
 CITTÀ _____ VIA _____
 TELEFONO _____ PARTITA IVA _____

Fig. 4 — Pieghevole pubblicitario del n. 0 di *Grafica. Rivista di Teoria, Storia e Metodologia*, febbraio 1985. Credits: Archivio Aiap, Milano.

5. 1991. Lussu e la grafica nel suo valore di scrittura

Lussu aveva rassegnato le sue dimissioni da *Grafica* già nel 1991, lamentando l'eccessivo accademismo a cui stava tendendo la rivista (Lussu, 1992), e già dal 1989 stava curando "Il Progetto Grafico", una collana di quattro volumi in cui si vede l'intenzione di far essere i protagonisti della produzione teorica i progettisti stessi, distanziandosi da *Grafica*, in cui solo un terzo degli articoli erano scritti da professionisti (Lancia, 2023). In "Scritture", questo allontanamento diventa sostanziale.

Quella di Lussu è una proposta che incarna effettivamente la riconsiderazione storico-epistemologica dell'importanza del rapporto fra la grafica e la scrittura che abbiamo visto emergere nella prima parte di questo articolo, ma che, a differenza di quello che propone *Grafica*, ridireziona completamente il dibattito in un campo interno al progetto della comunicazione, con un forte e connotativo indirizzamento alla tipografia, in cui la semiotica, se ancora presente, lo è tutt'al più in forma latente e sottintesa.

Nell'articolo "La grafica è scrittura" di Lussu, proprio del 1991, possiamo trovare la sintesi del paradigma su cui si fonda l'esperienza di "Scritture".

Lussu conduce un ragionamento per punti, sottolineando da subito come la grafica sia prima di tutto "il lavoro sui codici visivi" (Lussu, 1991, p.14), indicando di questi la scrittura alfabetica come il più flessibile; decostruisce poi puntualmente, con Goody (1977), il paradigma fonocentrico sassuriano (come aveva già tentato Lenza), per arrivare a dire che "la scrittura alfabetica e il linguaggio verbale sono cose diverse", in quanto "la scrittura alfabetica organizza il linguaggio verbale nello spazio" (Lussu, 1991, p.15).

Presenta successivamente le alternative di scrittura non alfabetiche, riportando il caso della scrittura cinese, e sottolineando anche come la stessa scrittura alfabetica sia intrisa di segni grafici non linguistici (come i numeri), per poter affermare che "non tutte le scritture sono orientate al linguaggio verbale". Avendo in questo modo esteso il concetto di scrittura a "qualunque insieme finito di segni grafici convenzionalmente usato per rappresentare, conservare e trasmettere informazioni (Lussu, 1991, p.18)", può chiudere il cerchio con l'assunto commutativo per cui non solo "qualunque scrittura è di competenza della progettazione grafica", ma effettivamente la grafica stessa è scrittura (Lussu, 1991, p. 19).

Questo cambio di prospettiva ha evidentemente una linea di collegamento con ciò che dieci anni prima scrivevano Calabrese, Lenza e Anceschi, con la differenza che è diventata completamente silenziosa la presenza della semiotica; quando Lussu pone la domanda retorica "quale migliore, privilegiato e metalinguistico oggetto d'indagine per la semiotica?" (Lussu, 1991, p. 19) riferendosi alla grafica nel suo valore di scrittura, sembra infatti incrociare proprio l'intuizione che aveva portato Calabrese a proporre il suo saggio sul testo grafico, che non era altro che la *lettura* dei testi non verbali, e appunto, grafici.

È probabilmente per questo passaggio dal testo grafico alla scrittura che risulta così complicato isolare un filone chiaro di una possibile semiotica del design della comunicazione in Italia.

6. Una semiotica della grafica, della scrittura o del progetto?

Considerando che il periodo preso in esame è così denso di riflessioni, è utile fare un punto della situazione per apprestarsi alla conclusione.

Si è partiti dal testo di Calabrese del 1981 per presentare un nuovo approccio semiotico alla progettazione grafica, incrociandolo con i ragionamenti che nello stesso anno propone Anceschi nel suo *Monogrammi e Figure*, per poi trovarli affiancati definitivamente nell'articolo di Lenza del 1982, che raccoglie i frammenti delle due esperienze precedenti per farne una riflessione sul rapporto tra grafica e scrittura.

Passando per Lenza si è arrivati alla rivista *Grafica* del 1985, che ha una sorta di valore metonimico nella confluenza dei temi, intenzioni, modalità di quegli anni, che hanno tutti in comune il punto di arrivo (o di partenza) a cui sono rivolti: il posizionamento disciplinare della grafica in Italia.

Proprio dalla partecipazione di Lussu alla rivista *Grafica* si è arrivati all'individuazione nella successiva esperienza di "Scritture" del filone più strutturato in cui riconoscere, anche se non presenti in modo esplicito, i risultati delle questioni che si erano costruite all'inizio degli anni ottanta negli scambi fra grafica e semiotica, riassunte nell'articolo "La grafica è scrittura" del 1991. Risulta sensato concludere questo percorso cronologico, più che dando delle risposte, ponendo delle questioni con un occhio postumo.

Calabrese, che esplicita nella sua introduzione, quasi ingenuamente, in modo concessivo, di voler *leggere* la grafica, sembra essersi accorto proprio del valore della grafica come scrittura.

Allo stesso modo, quando Lenza propone la sua intensa diegesi sul valore iconico del testo verbale, sta sottolineando in realtà il valore della grafica come scrittura. *Monogrammi e Figure*, con il suo allargamento storico-teorico fino alle origini della rappresentazione e della notazione ancora assimilate sotto il concetto di *graphein*, guarda evidentemente al valore della grafica come scrittura. Sembra che, nel momento in cui la semiotica tenti di partecipare a una teorizzazione nel campo della progettazione grafica, se riesce a superare il facile apparentamento con le arti visive o con la pubblicità, debba inevitabilmente ragionare sul rapporto tra grafica e scrittura.

Tentiamo allora di allargare la portata di questa riflessione, in un'ottica epistemologica che guarda all'attuale condizione disciplinare del design della comunicazione in Italia, per capire in quale direzione l'eredità di questo dialogo fra grafica e semiotica avrebbe ancora motivo di essere approfondito.

Si potrebbe asserire che il paradigma per cui la grafica è progetto non vada rintracciato soltanto nell'aumento di possibilità tecnico-economiche e merceologiche date dall'invenzione della stampa (Anceschi, 1988), quanto piuttosto in certe caratteristiche propriamente semiotiche degli artefatti comunicativi. E, sviluppando tale nuovo approccio, che diventi fuorviante legare la nascita della progettazione grafica soltanto alla questione storico-tecnica gutenberghiana, e rendere questa sola constatazione il presupposto dell'inserimento della grafica nel mondo del design (Lenza, Grimaldi, D'Ambrosio, 1983; De Fusco, 1985a, 1985b), considerando come "il suo centro è la scrittura e i token (contrassegni in argilla) mediorientali di diecimila anni fa ce lo confermano" (Piazza, 2020). E se, come è stato sottolineato, quella semiotica del testo grafico di Calabrese assume le sembianze di una specifica semiotica *ex-novo* della progettazione in generale, forse l'autore fiutava, intravedeva,

gli albori delle ragioni per cui non solo la grafica è scrittura, ma “non c’è progetto senza scrittura” (Lussu, 1991, p. 19). Che non sia allora il design stesso, magari con l’aiuto proprio della semiotica, a dover cogliere nella progettazione grafica, intesa nel suo valore di scrittura, gli indizi degli sviluppi del concetto stesso di progetto. D’altronde, nell’ottica di quanto ricostruito, non diventa così assurdo pensare che ogni progetto sia, prima di tutto, un testo grafico.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ANCESCHI, G. (1981). *Il campo della grafica italiana, storie e problemi*. In *Rassegna*, 6, pp. 5-19.
- ANCESCHI, G. (a cura di) (1984). *Prima Biennale della Grafica. Propaganda e cultura: indagine sul manifesto di pubblica utilità dagli anni Settanta ad oggi*. Milano: Arnoldo Mondadori
- ANCESCHI, G. (1988). *Monogrammi e Figure, teorie e storie della progettazione di artefatti comunicativi*. (prima edizione 1981) Firenze-Milano: La casa Usher.
- ANCESCHI, G. (2009). *Maldonado semiotico*. In *E/C - Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici* (AISS), 3-4, pp. 207-214.
- APOLITO, P. (1986). *Contesti d'uso delle immagini sacre*. In *Grafica*, 2.
- BARTHES, R. (1964). *Rhétorique de l'image*. In *Communications*, 4, pp. 40-51.
- BARTHES, R. (1973). *Variations sur l'écriture*, trad. it. In C. OSSOLA (a cura di) (1999) *Variazioni sulla scrittura seguite da Il piacere del testo*. Torino: Einaudi.
- CALABRESE, O. (1977). *Arti figurative e linguaggio*. Firenze: Guaraldi.
- CALABRESE, O. (1981). *Una posologia progettuale*. In *Rassegna*, 6, pp. 22-25.
- COLONNETTI, A. (1985). *Il valore estetico e il valore semantico nelle comunicazioni visive: attualità della riflessione kantiana*. In *Grafica*, 0, pp. 31-36.
- D'AMBROSIO, G., GRIMALDI, P. (1994). *Docere movere delectare*. In *Grafica*, 13-14, pp. 12-43.
- D'AMBROSIO, G., GRIMALDI, P., LENZA, C. (1983). *E se Gutenberg fosse un designer?* In *Op. Cit.*, 58, pp. 5-20.
- D'AMBROSIO, G., GRIMALDI, P., LENZA, C. (1985). *Sulla definizione di grafica*. In *Grafica*, 0, pp. 7-14.
- D'AMBROSIO, M. (1987). *Scripto. Arte come Scrittura*. In *Grafica*, (3).
- DE FUSCO, R. (1985a). *Storia del design*. Roma-Bari: Laterza.
- DE FUSCO, R. (1985b). *La Grafica è Design*. In *Grafica*, 0, pp. 15-20.
- ECO, U. (1968). *La struttura assente*. Milano: Bompiani.
- ECO, U. (1975). *Chi ha paura del cannocchiale?* In *Op. Cit.*, 35, pp. 5-32.
- ECO, U. (1979). *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano: Bompiani.
- GRIMALDI, P. (2020). *Il design della comunicazione. La grafica è finita, il design non sta tanto bene. Il marketing non c'è*. Napoli: Artem.
- FRONTINI, C. (1987). *L'image prise aux mots*. In *Grafica*, 3.
- GOODY (1977). *The Domestication of the Savage mind*. Cambridge: Cambridge University Press.
- KHASSAF, A. I. (1987a) *Retorica delle lettere, l'alfabeto arabo*. In *Grafica*, 3.
- KHASSAF, A. I. (1987b). *Lo specchio e il labirinto, l'alfabeto arabo*. In *Grafica*, 4.
- KHASSAF, A. I. (1988). *Il calligrafo Massoudy*. In *Grafica*, 5.
- LANCIA, A. (2023). *Un tentativo rivoluzionario. "Grafica: rivista di teoria storia e metodologia": la prima rivista dentro la superficie*. Tesi di laurea, Università Iuav di Venezia, Dipartimento di Culture del progetto, Corso di laurea magistrale in design del prodotto, della comunicazione e degli interni. Relatrice Fiorella Bulegato.
- LENZA, C. (1982). *Scrittura come immagine*. In *Campo*, 11-12, pp. 9-15.
- LENZA, C. (1987). *Scrittura e architettura*. In *Grafica*, 3.
- LENZA, C. (1988). *L'utopia della trasparenza*. In *Grafica*, 5.
- LINDEKENS, R. (1971). *Éléments pour une sémiotique de la photographie*. Aimav/Didier. trad. it. *Semiotica della fotografia*, Laboratorio Edizioni, 1980.
- LINDEKENS, R. (1987). *Analisi dell'iconicità di 'Un coup de dés'*. In *Grafica*, 3.
- LISSARRAGUE, F. (1987). *Graphein, scrivere e disegnare*. In *Grafica*, 3.
- LUSSU, G. (1987). *E che dire del linguaggio delle piante? Frammenti di tradizioni in lingua inglese*. In *Grafica*, 3.
- LUSSU, G. (1989). *Introduzione a Tschichold. La parola ben composta*. In *Grafica*, 8.
- LUSSU, G. (1991). *La grafica è scrittura*. In *LineaGrafica*, 5, pp. 14-19.
- LUSSU, G. (1992, 17 febbraio). [Lettera di G. Lussu a R. Pieraccini]. Archivio Aiap, Milano.
- LUSSU, G. (1999). *La lettera uccide: storie di grafica*. Roma: Stampa Alternativa & Graffiti.
- MALDONADO, T. (1974). *Avanguardia e razionalità: articoli, saggi, pamphlets 1946-1974*. Torino: Einaudi.
- MALDONADO, T. (2015). *Reale e virtuale*. (prima edizione 1992) Milano: Feltrinelli.
- MARRONE, G. (2001). *Panzani e Camay, due testi esemplari nell'analisi della pubblicità*. In *Atti del XXIX. Convegno dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici* (AISS).
- MASSIRONI, M. (1988). *Il problema del contesto nella comunicazione grafica*. In *Grafica*, 5.
- PAGE, A. (1988). *Disegnami un pensiero*. In *Grafica*, 5.
- PERRI, A. (1989). *Eстетica e cognizione nella scrittura Azteca*. In *Grafica*, 8.
- PETRUCCHI, A. (1980). *La scrittura tra ideologia e rappresentazione*. n AA.VV., In *Storia dell'arte Italiana*. Torino: Einaudi.
- PIOZZI, V. (1985). *Editoriale*. In *Grafica*, 0.
- PIAZZA, M. (2020). *Una cronaca per una storia da scrivere*. In TORRI, G. *Lampi di grafica*. Roma: Stampa Alternativa & Graffiti. pp. 10-11
- PISCITELLI, D. (2020). *La stagione della Grafica di Pubblica Utilità: what else?* In *AIS/Design Journal*, 7(13-14), pp. 138-158.
- STEINER, A. (1978). *Il mestiere del grafico*. Torino: Giulio Einaudi.
- TORRI, G. (2020). *Lampi di grafica. Diari degli anni Ottanta: dalla Biennale del manifesto di pubblica utilità alla Carta del progetto grafico*. Roma: Stampa Alternativa & Graffiti.

NOTE

- ¹ Si fa riferimento in particolare al dibattito sviluppatosi sulla rivista *Op. Cit.* di Renato De Fusco, a partire dalla metà degli anni sessanta.
- ² Un dato a testimonianza di questo passaggio è il cambio di nome dell' *Aiap*, che proprio nel 1980 passa da "Associazione italiana artisti pubblicitari" a "Associazione italiana creativi comunicazione visiva".
- ³ Per un approfondimento sulla semiotica della pubblicità in relazione all'eredità lasciata da questi due scritti, si veda Gianfranco Marrone (2001).
- ⁴ La parola finale fu posta da Maldonado nella terza edizione di *Reale e Virtuale* del 2015, in cui sottolinea l'utilità che ha avuto quel dibattito nel rivedere alcune sue posizioni sul tema dell'iconicità, ma anche come le stesse non siano più di reale interesse a distanza di quarant'anni.
- ⁵ Il termine è utilizzato nell'accezione che ne dà Calabrese (1977).
- ⁶ La definizione di "testo" a cui Calabrese fa riferimento durante tutto l'articolo è quella di Eco (1979).
- ⁷ Basta notare come l'effettivo allontanamento storiografico della grafica dalla pubblicità si concretizzi in occasione della Prima Biennale della Grafica del 1984, quando il catalogo offre una bibliografia separata per la grafica e la pubblicità (Anceschi, 1984).
- ⁸ Si fa riferimento alla definizione di "lettore modello" data da Eco (1979).
- ⁹ Questo ragionamento di Calabrese sul rapporto tra valore estetico e valore semantico anticipa ciò che qualche anno dopo scriverà a riguardo Aldo Colonetti (1985), proprio nella rivista *Grafica*.
- ¹⁰ Tre dei casi eclatanti in cui questi sviluppi si concretizzano, oltre la rivista *Grafica* di cui si parlerà esplicitamente nel saggio, sono: la collana *Scritture* diretta da Giovanni Lussu a partire dal 1996; il ragionamento sulla neografia introdotto, appoggiandosi a Barthes (1973) da Sergio Polano nel suo *Abecedario* del 2002; l'impostazione della rivista *Progetto Grafico* dal momento dell'inizio delle pubblicazioni nel 2003.
- ¹¹ Si è scelto di riportare il nome che l'*Aiap* aveva nel momento della nascita della rivista, in quanto dato storiografico significativo. Attualmente è denominata "Associazione Italiana design della comunicazione visiva".
- ¹² In occasione della presentazione ufficiale di "Grafica" il 25 giugno 1985 alla Sala del Grechetto di Palazzo Sormani a Milano.
- ¹³ Si fa riferimento in particolare alla scelta di De Fusco (1985a, 1985b), di far partire la sua storia del design da Gutenberg, sulla scia proprio del saggio proposto da D'Ambrosio, Grimaldi e Lenza su *Op. Cit.* nel 1983.

documenti

Renato De Fusco e la semiotica

ALESSANDRO CASTAGNARO

Università degli Studi di Napoli

Federico II

alessandro.castagnaro@unina.it

Orcid ID: 0000-0001-7142-2145

L'interesse storiografico per la semiotica viene affrontato da Renato De Fusco, assieme ad un gruppo di studiosi, a partire dalla seconda metà degli anni 60 con una serie di significativi contributi pubblicati sulla rivista *Op. Cit.*, da lui fondata nel 1964 e diretta per sessant'anni fino alla sua scomparsa nel 2024. L'esordio si ebbe con *Note per una semiologia figurativa* a cura sua assieme a Niclo Palmieri, Vanni Pasca Raymondi pubblicata sul n. 7 del 1966.

Il punto di partenza fu legato ad un forte interesse per la linguistica e per gli studi sviluppati attorno al pensiero di de Saussure, che definiva il linguaggio un sistema di segni atti a comunicare idee e che collocava la linguistica all'interno di una scienza generale nominata *semiotica*. Nei primi anni del secolo la linguistica diventa protagonista di una vera e propria rivoluzione paradigmatica che ha come pionieri prima Ferdinand de Saussure - sulle cui direttive nacque, in seguito, la scuola di Praga - e, in particolare, Roman Jakobson. Una visione d'insieme sulle teorie e la metodologia che si sono andate configurando sulla base degli studi di de Saussure viene, poi, preconizzata da Lévi-Strauss con quello che verrà definito *strutturalismo* e che troverà applicazione in campi sempre più vasti del sapere.

Questa rivoluzione linguistica nel tempo rappresenterà per De Fusco uno dei capisaldi del suo metodo storiografico. Infatti in merito al legame tra lo strutturalismo e la semiologia, scrive:

Il "modo di pensare" strutturalista precede il modo dello strutturalismo contemporaneo; esso può considerarsi autonomo e distinto dalla semiologia; esso si collega allo storicismo risolvendo, [...] molti nodi e aporie della storiografia.

(De Fusco, Lenza, 1991, p. 201)

Al di là dei contributi affrontati, e solo in parte citati, De Fusco tra la fine degli anni 60 e gli inizi degli anni 70 del secolo scorso, costituisce una sorta di cenacolo sulla tematica con incontri settimanali dove personaggi come Elina Sara Sepliarsky, Roberto Vinograd, Rosanna Cioffi, Agata Piomallo, Maria

Luisa Scalvini, Benedetto Gravagnuolo ed altri ancora, affrontavano dal punto di vista semiologico l'architettura, l'urbanistica, le arti figurative e il design soffermandosi su analisi e letture di opere. Tra i contributi che segnano in modo determinante questa stagione culturale vanno citati il saggio del 1967 di Roland Barthes *Semiologia e urbanistica*, quello di Umberto Eco *Chi ha paura del cannocchiale?* pubblicato sul numero 32 del gennaio 1975 incentrato proprio sulla semiotica contemporanea.

E, poi, il saggio di Giovanni Klauss Koenig *Il disegno industriale e la critica del testo* pubblicato su un numero speciale per i vent'anni della rivista nel 1984.

In questo lungo arco temporale De Fusco con la sua metodologia affronta letture semiologiche dell'architettura e dell'urbanistica pubblicando nel 1973, per i tipi di Laterza, il volume *Segni, storia e progetto dell'architettura* che rappresenta una sorta di sintesi degli studi semiologici.

Il design rimane escluso da questo ambito di ricerca fino al saggio *Note su semiotica e design* pubblicato nella rivista da lui diretta nel numero 65 del maggio 1985, che di seguito ripubblichiamo. Qui ribadisce e sottolinea il suo forte interesse per la semiotica.

Note su semiotica e design

RENATO DE FUSCO

Testo pubblicato originalmente su Op.Cit. Selezione della critica d'arte contemporanea, 63, maggio 1985, pp. 15-23.

Il proposito di riprendere dopo qualche anno di assenza (e non solo personale) un discorso sulla semiotica – che intanto ha sempre sostenuto metodologicamente i miei studi «sul campo» di storia e di critica delle arti – mi sembra quasi impedito dalla quantità di temi e problemi via via sorti e dalle stesse cose da me pensate e non espresse in questi ultimi tempi. Avvertendo tali difficoltà e rimandando ad altra occasione e sede una trattazione unitaria e sistematica, di più approfondita teoria, qui voglio svolgere e raccogliere alcune riflessioni, magari slegate, provvisorie ed ipotetiche, nell'intento di richiamare, e con una certa urgenza, l'attenzione sull'approccio semiotico al design. E ciò sia perché i contributi in tal senso sono stati modesti anche quantitativamente, sia perché ritengo il campo del design uno dei più interessanti da inquadrare nella prospettiva semiologica. Prima di entrare nel vivo dell'argomento è necessario accennare ad alcuni aspetti dell'attuale situazione generale di detta prospettiva, almeno per quanto concerne l'architettura, le arti visive e appunto il design.

Che la semiotica attraversi un momento di crisi è indubbio; viceversa le cause di questa crisi pongono numerosi dubbi ed interrogativi: i mancati risultati pratici del metodo semiotico-strutturale sono dovuti ad errori di impostazione teorica? Al disaccordo fra gli autori? Alla reciproca disinformazione e impermeabilità delle loro tesi? Al loro feticismo scienziato? Alla difficoltà del loro stesso linguaggio? Certo, tutto ciò ha avuto il suo peso nella crisi suddetta, ma non vi sono altre cause oltre quelle della sfera teorica? Probabilmente alcune sono da ricercare in una interpretazione, per così dire, ideologica della semiologia applicata ai campi sopra menzionati. Infatti, da molti operatori, anche se in maniera non esplicita, la semiotica non è stata intesa come un metodo di analisi idoneo a spiegare tutte o quasi le linee di tendenza dell'architettura e delle arti pure o applicate, affrancandole da quella ineffabilità

ad esse conferita dal pensiero idealistico-romantico, ma piuttosto come una «poetica» da affiancare ad alcune correnti operative meglio che ad altre. Ad appannare l'ottica semiologica non è stata una diversa proposta teorico-critica, che nessuno ha avanzato, bensì qualcosa; di più facile «comprensione» e accattivante pubblicità, che è nato negli ateliers degli artisti, negli studi degli architetti e designers, nell'ambito del mercato d'arte, negli allestimenti delle mostre, nella pubblicistica delle riviste e dei rotocalchi. E questo qualcosa ha legato la prospettiva semiotica alla sezione «razionale» dell'avanguardia intanto che veniva affermandosi, con maggiore successo in ogni campo, la sezione «viscerale» della stessa. Insomma, nonostante qualche scritto che smentirebbe la mia tesi, nei fatti il Post-modernismo in architettura, tutti gli «ismi» successivi all'arte concettuale, il Radical design e il Neo design hanno costituito il maggiore ostacolo agli sviluppi della semiologia, richiamando su di sé l'intero dibattito. Beninteso, non mi meraviglia che una metodologia critica sia associata ad un gruppo di poetiche, né è la prima volta che capita nella storia delle arti: basti pensare al Purovisibilismo fiedleriano, da considerarsi il fondamento teorico di tutte le tendenze conformative e costruttive dell'arte contemporanea ma totalmente inadatto a spiegarne altre: quelle illustrative, contenutistiche, surrealiste, dadaiste, ecc. Ma, se nell'associazione suddetta c'è qualcosa di vero, diventa allora legittimo, estendendo il discorso, pensare ad un'altra. Come tutto il «Moderno», per dirla con Habermas, anche la semiologia - relegata a torto o a ragione nel versante «razionale» dell'avanguardia non risulta un fenomeno definitivamente archiviato, bensì «un progetto incompiuto».

Un terzo ordine di cause della crisi semiotica è da ricercare nella erronea politica culturale condotta dai semiologi. Se gli scopi principali della nuova scienza erano la razionalità, la chiarezza, lo scoprire le strutture nascoste nelle confuse forme dei fenomeni, lo svelare i loro significati, il definire codici e norme operative, soprattutto il ricondurre la vita sociale nell'ordine oggettivo dei segni di ogni specifico e pertinente campo, tutto ciò non poteva sostenersi su cavillose e bizantine dispute, ma richiedeva la più vasta conoscenza e il più ampio consenso degli operatori e dei fruitori di artefatti e di segni.

In altre parole, se la semiologia voleva porsi come una scienza nuova dei segni e in particolare dei segni nuovi di una società industrializzata e tecnologica, doveva inevitabilmente venire incontro alle istanze della cultura di massa, adottare una forma di politica e di divulgazione che altrove e in più occasioni ho definito «riduzione culturale». Sono persuaso che senza questa logica conseguenza, strutturalismo e semiologia sono inevitabilmente condannati al fallimento. Se qualche risultato pratico c'è stato (e non a caso in settori nuovi quali il cinema, il fumetto e altri mass media), esso si deve agli scritti di coloro che

sono passati per divulgatori (qualcuno considera tale anche Roland Barthes), mentre gli altri, gli «scienziati» scrupolosi quanto ermetici, hanno finito per ricondurre la semiotica nel suo originario alveo della filosofia e della logica. Dopo questi cenni su una ricognizione generale che, come s'è detto, sono tutti da rivedere e approfondire in un apposito saggio, veniamo alle considerazioni sul rapporto semiotica e design, che costituiscono il tema centrale delle presenti note. Diciamo subito che il design non è un'appendice dell'architettura (in un certo senso è vero il contrario) e pertanto la sua semiotica non va impostata con gli stessi strumenti usati per l'architettura, così come ha fatto la gran parte degli studiosi che si sono occupati dell'argomento. Il che non vuol dire che qualche caposaldo della semiologia architettonica non possa valere per il design, così come io stesso ho tentato di mostrare in altre occasioni e segnatamente nel libro *Le Corbusier designer, i mobili* del 1929. Il corpus disciplinare del design, interessando la produzione di ogni genere di artefatto industriale, è tanto più ampio, vario, eterogeneo e complesso rispetto all'architettura e alle arti, che ha smentito ogni tentativo di una sua definizione. Nella mia di prossima pubblicazione, non mi sono basato su una definizione ma sulla fenomenologia del design, non su cosa esso è ma su come si manifesta con i suoi quattro momenti invarianti: il progetto, la produzione, la vendita e il consumo, ognuno indissolubilmente legato agli altri come le parti di un quadrifoglio. Ma se la concezione del design così espressa mi ha consentito di riconoscere appunto che non si dà design in assenza di uno solo di questi momenti, la complessità di una simile fenomenologia mi ha confermato nella convinzione che per studiarla occorre uno scandaglio ancor più acuto di quelli adottati per l'architettura e le arti, in ogni caso già corredate di un loro tradizionale armamentario teorico-critico. Viceversa, è assai probabile che il fallimento di tante teorie e definizioni del design si debba al fatto che per esso si sono presi a prestito strumenti da altre discipline o esperienze, e non si è individuata una logica appositamente concepita o adattabile ad esso nel migliore dei modi. È evidente a questo punto che alludo alla logica semiotica come la più idonea alla comprensione dei temi e problemi, della teoria e della pratica della disciplina di cui ci occupiamo. Il primo nodo del design che forse solo la semiologia è in grado di sciogliere è quello relativo al contrasto fra una visione monistica e una pluralistica di esso. È noto che per alcuni autori tutti i settori del design possono affrontarsi con un'ottica unitaria, segnatamente metodologica, così come vuole il famoso aforisma «dal cucchiaino alla città». Per altri autori viceversa, considerati appunto i differenti modi di progettare, produrre, vendere e consumare le varie tipologie di prodotti, non vi sarebbe un solo design, ma tanti quanti sono i settori merceologici. Ora, per quanto, ad essere realistici, si possa propendere per la seconda

concezione, è tuttavia innegabile che qualcosa deve pur legare automobili e macchine da ufficio, elettrodomestici e mobili, macrocosmo e microcosmo dei prodotti industriali, altrimenti l'idea stessa di design verrebbe a cadere. Cosicché, sia pure per ragioni diverse, c'è del vero tanto nella visione monistica quanto in quella pluralistica del design; e, come anticipavo, l'approccio semiotico è forse il più adatto per riconoscere nella congerie di tante tipologie quei prodotti che sono da distinguere e quelli che sono da accomunare. Quanto ad una semiotica che serve per distinguere, essa va ben oltre l'empirica differenziazione dei settori: nessuno certo confonderà il visual design con il *furniture design*, i prodotti della meccanica con quelli dell'elettronica, ecc.; ma questo non basta. Se è vero che l'enunciato fondamentale della semiologia è quello per cui ogni sistema di prodotti è un linguaggio o può essere visto come un linguaggio, il metodo semiotico aggiunge ed integra agli scandagli empirici, tecnici, economici, estetici, ecc. quello appunto linguistico: serve a farci riconoscere i segni, le regole combinatorie, le valenze semantiche, lo spessore storico di ciascun tipo di prodotti.

Chi può negare che esista un linguaggio, non solo delle grandi categorie di manufatti, ma anche delle più particolari produzioni? Che accanto al linguaggio dei mobili, poniamo, esista anche quello più particolare delle sole sedie? Di conseguenza, visti gli esiti deludenti nell'analizzare sedie e macchine da scrivere come se fossero quadri o sculture, ognuno dovrebbe convenire sulla necessità di concepire, realizzare e descrivere uno specifico tipo d'oggetto riportandolo ad una sua propria entità segnica, ad un determinato codice, ad una specifica comunicazione semantica, ovvero a tutti i fattori che danno luogo ad un linguaggio.

Ancor più interessante risulta la prospettiva semiotica nel compito di unificare. Essa accomuna prodotti appartenenti a categorie diverse, aventi diverse forme, funzioni e modalità d'uso; e intanto li accomuna in quanto si basa su invarianti strutturali soggiacenti alla estrema variabilità delle produzioni particolari. Per dimostrare questa tesi è necessario indicare almeno una di tali invarianti; e la più emblematica di tutte è l'invariante segnica.

Ma si può individuare un segno basilare, il più unificante possibile i vari prodotti del design? A tal fine, senza la pretesa di estendere alla semiotica di quest'ultimo quella dell'architettura, procedimento che, come s'è detto, va considerato erroneo, utilizzo tuttavia la definizione del segno architettonico almeno come provvisorio modello di quello del design.

Altrove ho definito il segno architettonico un'unità minima dotata di spazio interno fruibile a scala umana, per esempio una camera. Le componenti «significato» e «significante» di tale segno sono rispettivamente lo spazio interno e quello esterno, più esattamente l'«invaso» e l'«involucro».

La liceità di chiamare «significato» il primo e «significante» il secondo sta in ciò che l'invaso costituisce il luogo dove si vive, la ragion pratica del costruire, il senso dell'operazione, mentre l'involucro costituisce il fattore che conforma e realizza materialmente quel luogo; tutto questo in una analogia abbastanza simile al rapporto esistente tra «concetto» e «suono» di una parola, ovvero alle componenti del segno linguistico.

Ora, l'aver assunto questo provvisorio modello di segno mi pare che contribuisca all'individuazione di quello più ricorrente e unificante i segni dei vari settori del design. Infatti, ogni prodotto di design può sempre ricondursi alla dicotomia interno/«significato»-esterno/«significante» (un'automobile, una poltrona, persino una tavola di un ripiano con le sue facce superiore e inferiore), laddove questo interno è talvolta un vuoto (e in questo caso l'analogia col segno architettonico è maggiore) e talaltra un pieno (e qui l'analogia non esiste affatto, ma ciò serve positivamente a differenziare i due sistemi semiotici), costituito molto spesso da un meccanismo, mentre l'esterno è sempre un involucro, ovvero qualcosa che conforma, protegge, fissa l'immagine, la «bella» apparenza delle cose.

Si può obiettare: perché insistere tanto sul noto binomio linguistico? e perché ostinarsi a volerlo rintracciare «fisicamente» in ogni singolo oggetto-segno? Unifico i due interrogativi in una sola risposta: perché nella mia concezione del segno, quale che sia il sistema cui appartiene (ma sempre, beninteso, riferendomi ai campi dell'architettura, delle arti visive e del design), - una concezione che non discende solo dalla linguistica saussuriana ma anche dalle teorie formalistiche e purovisibiliste, proprie della tradizione critica delle arti figurative - il segno non è qualcosa che sta per un'altra, ma una conformazione che contiene in sé tutto quanto basta alla sua significazione, almeno a livello sintagmatico. Al tempo stesso non ignoro una diversa concezione semiotica che afferma essere esattamente il contrario, ossia che il segno è segno di qualcos'altro, ma considero vera questa diversa visione solo sul piano associativo.

Più chiaramente, scusandomi con gli esperti di richiamare nozioni ampiamente note, c'è un «significato» interno al segno avente valore sintagmatico, avvertibile cioè *in presentia* e riguardante tutti gli aspetti percettivi, ottici, tattici, gestaltici, ecc. e c'è un «significato» fuori dal segno, *in absentia*, associativo e riguardante tutti i possibili rinvii, le valenze simboliche, i condizionamenti eteronomi, la vita sociale, le stratificazioni storiche, ecc.

Non è chi non veda quale contributo alla migliore conoscenza della fenomenologia del design possa ricavarsi da queste nozioni semiotiche.

Se è vero che il segno-design - non importa se qui provvisoriamente mutuato da quello architettonico, perché è la logica di almeno un «precedente» ciò che conta - significa se stesso, la sua forma, la sua tecnica, la sua funzione, ecc.

e in pari tempo significa pure altro, denota altre «cose», connota altri valori semantici e simboli, il tanto invocato ecc. si comprende bene come un sistema formato da segni così ricchi e pregnanti dia luogo ad un codice ancor più vasto e complesso di tante altre esperienze; anzi come tale sistema dia luogo ad una serie di codici, ove si osserva che il design non è solo progetto, ma in solido anche produzione, vendita e consumo.

Questa pluralità di codici, anche se comporta alcune difficoltà «tecniche» - chi si occupa di design non può ignorare la semiotica e quindi il codice degli strumenti produttivi di ogni settore merceologico, oppure la semiotica e quindi il codice della pubblicità necessaria alla vendita dei prodotti, ecc. - conferisce al design una tale abbondanza di strati e di sensi, da richiamare, sia pure a suo modo, la nozione di «codice multiplo».

Nel libro ponevo il quesito del perché l'arte di oggi non viene capita come quella del passato e trovavo una risposta nel fatto che ogni tendenza artistica moderna ha elaborato codici singoli e specializzati, donde tante chiavi di lettura accessibili solo ad una élite particolarmente informata. I codici singoli (del Cubismo, del Futurismo, dell'Astrattismo, del Dadaismo, ecc.) hanno segnato la fine del «codice multiplo», proprio dell'arte del passato e con essa la perdita di popolarità. Infatti, fino all'Ottocento l'arte si caratterizzava per una molteplicità di livelli di lettura: la pittura, ad esempio, presentava un racconto, tratto dalla vita, dai testi sacri, dalla letteratura; una scena, tratta dal teatro, dalle sacre rappresentazioni, da varie altre forme di spettacolo; un ordine compositivo, tratto dalle regole proporzionali, dalle armonie musicali, dall'architettura; un simbolismo, tratto dai miti e dalle credenze; soprattutto una mimesi dei referenti naturali, ecc. Insomma il codice multiplo dell'arte del passato consisteva in tanti strati di conoscenze e in tanti sistemi semiotici tali che ogni singola opera, per questo o quel motivo, dal più ingenuo al più sofisticato, poteva essere compresa dal maggior numero di persone, quale che fosse il livello della loro informazione culturale. Questa eredità è passata oggi al cinema, un linguaggio il cui codice principale ne contiene altri particolari, grazie ai quali lo spettacolo filmico risulta tra le arti più popolari del nostro tempo.

Qualcosa di simile è avvenuto anche per alcuni momenti della storia del design. Lo Styling, ad esempio, da considerarsi una delle fasi più significative del design, presenta il caso più emblematico di ciò che può dirsi un codice multiplo. In esso può riconoscersi l'aerodinamica, tratta dalla scienza; la plasticità dei materiali, tratta dalla tecnologia; il gusto della velocità, tratto dal mondo delle arti, segnatamente dal Futurismo; il simbolismo dinamico, tratto da tanta letteratura sul modernismo, l'efficientismo, l'organicismo americano, ecc.. Certo, ritornando al più generale discorso, non è detto che l'analisi semiotica di un determinato settore del design comporti obbligatoriamente quella dei

vari codici e sotto-codici che esso contiene, ma nemmeno che se ne debba volutamente trascurare qualcuno perché in definitiva con il design siamo in presenza di un sistema di sistemi semiotici, donde la sua ricca fenomenologia e la sua popolarità, ovvero la sua comprensione da diversi livelli di cultura; una comprensione necessaria per la comunicazione linguistica di un prodotto ma addirittura indispensabile ove si pensi che è il consumo degli oggetti ciò che ne garantisce in definitiva il successo.

La conclusione riprende alcuni temi iniziali. Quali che siano le cause dell'attuale crisi semiotica, per il futuro rapporto tra design e semiologia possono avanzarsi tre ipotesi. Nel caso, non improbabile come mostrano alcuni sintomi, di un ritorno al design «classico», arricchito ovviamente delle esperienze più recenti, questa fine della vacanza della ragione farà sì che la prospettiva semiotica valga sia come teoria d'indagine che come poetica appunto del razionale. Nel caso che permanga la presente situazione di stallo con punte tendenti all'irrazionale, la semiologia per sopravvivere dovrà dimostrare tutto e solo il suo potenziale analitico. Nel caso infine di un completo e generalizzato declino del teorico, essa non varrà in alcun modo, ma c'è chi non esclude che anche quella della deriva sia comunque una maniera di navigare.

postfazione

Semiotica e design, al futuro

ILARIA VENTURA BORDENCA

Università degli Studi di Palermo

ilaria.venturabordenca@unipa.it

Orcid ID: 0000-0002-4889-0220

Sul finire, vorremmo stilare una cronologia dei rapporti tra semiotica e design riprendendo da dove ha lasciato uno degli autori di questo volume collettivo, Alvise Mattozzi, e cioè dalla seconda metà degli anni novanta quando Floch pubblica, in *Identità visive* (1995), l'analisi del coltellino Opinel. Mattozzi ripercorre tre episodi che ritiene fondamentali per la storia che lega la semiotica alla disciplina del progetto, tutti riferiti al contributo di una personalità di spicco (Morris, Barthes e Floch) e tutti rappresentativi di differenti modi di concepire i processi di significazione, in generale, e la loro produzione da parte degli oggetti, in particolare. Nelle pagine che seguono, descriveremo alcune delle aree di studio sul design che da Floch in poi sono state battute, osservando le esplorazioni tematiche e le riflessioni teoriche che hanno caratterizzato gli ultimi venticinque anni circa di ricerca semiotica sul tema. Con nessuna pretesa di esaustività e completezza, ma con il solo intento di ricostruire sinteticamente una bibliografia di base comune alle due discipline, si proverà a delineare quali sono le ricerche in corso e le possibili linee di sviluppo future. Senza escludere il contributo che studi semiotici afferenti ad altre aree geografiche, come quella francese (proprio Floch vi apparteneva), hanno dato al design, ci si limiterà a una ricognizione della ricerca semiotica italiana, per la sola ragione di porre confini più o meno netti a un obiettivo che sarebbe altrimenti troppo ambizioso per questa conclusione. Se una storia dei legami tra design e semiotica ha un senso, è quello di consentire il progetto di quel che ancora deve venire.

1. Una semiotica degli artefatti

Come è emerso, l'analisi di Floch sugli oggetti, che a sua volta rielabora gli studi di Greimas (1983) sugli Oggetti di Valore, viene presa a modello per la definizione di una metodologia semiotica di analisi degli artefatti.

Pochi anni dopo il lavoro di Floch, vengono pubblicati alcuni volumi che danno vita a una vera e propria area di ricerca semiotica sul design e dimostrano, attraverso indagini su vari tipi di oggetti, qual è la posizione teorica ed epistemologica della semiotica degli oggetti di stampo greimasiano.

Ci riferiamo, in particolare, a *La società degli oggetti. Problemi di interrogatività*, a cura di Eric Landowski e Gianfranco Marrone (2002), e a *Oggetti in azione* (2002a) di Michela Deni, oltre al numero della rivista "Versus" da lei curato, intitolato *La semiotica degli oggetti* (2002b).

Il libro a cura di Landowski e Marrone, in cui l'analisi del coltellino di Floch viene ampiamente ripresa e discussa in apertura dall'introduzione di Marrone (2002), segna l'inizio di un rinnovato interesse della semiotica nei confronti del design. Dotata di un apparato teorico che ha lasciato da parte la nozione di *segno* per quella più articolata di *testo* (v. introduzione di Mangano in questo volume), inteso come modello leggibile a vari livelli di pertinenza (dal quello plastico dell'espressione a quello della figuratività e del tematico sul piano del contenuto, fino ad arrivare alla dimensione enunciativa che mette in relazione le forme di soggettività inscritte negli oggetti e a quella narrativa che rende conto della loro capacità di svolgere azioni), la semiotica si cimenta con le analisi di diversi oggetti della vita quotidiana: il mobilio (Grignaffini e Fontanille), e interfacce degli scompartimenti dei treni (Deni - a cui in *Oggetti in azione* dedica un intero capitolo), la spesa al supermercato (Pozzato), la patina delle cose (Fontanille), i conglomerati di artefatti che caratterizzano le pitture (Corrain), l'unione umano-telefonino, allora novello ibrido (Dusi, Montanari, Marrone), e quella, più tradizionale, umano-agenda (Ferraro).

Nel volume curato da Landowski e Marrone ci si concentra sulla questione dell'interoggettività. Le cose, infatti, tra loro entrano di consueto in una rete di rapporti: si pensi all'arredo di una casa in cui divani, mobili, tappeti, quadri vengono accostati in nome di una qualche regola estetica, o si pensi al look composto da vari elementi come l'abito, le scarpe, la borsa, il giubbotto, gli occhiali, la capigliatura, e che si articola sintagmaticamente rispondendo a qualche dettame della moda. Ma, in più, tali sistemi di oggetti sono anche intrinsecamente intersoggettivi, costruiscono lo stile di una casa o di una persona e di conseguenza sono in grado di significare le soggettività tanto individuali quanto collettive. Non torneremo su questioni già discusse nelle pagine precedenti, soprattutto nell'introduzione di Mangano e nel saggio di Mattozzi. Ci preme solo sottolineare come, in quel volume e in particolare nell'introduzione di Marrone (2002), spazzata via ogni opposizione tra funzione e significazione, tra tecnica e linguaggio, tra dimensione strumentale e dimensione simbolica, si sottolinei come, non solo il senso sociale sia prodotto nella relazione dei soggetti tra loro, e in quella dei soggetti con gli oggetti, ma che anche le cose tra loro, i sistemi e i sintagmi oggettuali, siano un bacino di produzione di senso umano e sociale.

È da ricordare che Andrea Semprini aveva alcuni anni prima pubblicato *L'oggetto come processo e come azione* (1995), che esce prima in Francia, e, poco

dopo, *Il senso delle cose* (1999), in cui è centrale il tema della circolazione degli oggetti della vita quotidiana e soprattutto delle procedure semantiche, soggettive e collettive, che li investono di senso. In quel volume si mette in evidenza come gli oggetti non siano segni da decodificare o di cui svelare il senso nascosto, come la semiologia barthesiana degli anni 50 e 60 tendeva a fare e della quale rimanevano strascichi nel modo comune in cui si immagina la produzione di senso degli oggetti (un senso “secondo” o “nascosto”). Gli oggetti sono intesi, invece, dalla semiotica discorsiva della seconda metà degli anni 90 in poi¹, *fasci di relazioni*: relazioni con i soggetti umani che li dotano di valore, in primis, e con gli altri oggetti tra loro. Escludendo ogni ontologismo semplicistico: per la semiotica, la differenza tra umani e non-umani è di tipo attoriale mentre a livello narrativo profondo si tratta di una distinzione non pertinente. Gli attori possono essere indifferentemente incarnati da umani o da oggetti. Come scrive Landowski (2002), se nel senso comune ci sono le Persone da una parte e le Cose dall'altra, con le indagini semiotiche di quel periodo si prova a dimostrare come tale differenza possa essere superata per meglio comprendere il funzionamento del sociale. Gli oggetti di ogni giorno - un telefonino, un'agenda, la confezione di un prodotto - possono svolgere azioni con gli umani e al posto degli umani, comportarsi da soggetti sociali a pieno titolo. In quegli anni, la semiotica si esercita su artefatti intesi in senso tradizionale. Deni (2002a), ad esempio, indaga la significazione prodotta dalla relazione d'uso con oggetti molto banali, lo spazzolino o i rasoi², e nelle sue analisi emerge la problematicità del concetto di *ergonomia*. Da una parte si tratta dell'iscrizione di una sorta di utente modello inteso in senso standard, un Enunciario unico di cui è possibile ricostruire le tracce nelle sagome delle cose (i braccioli della seduta di un treno, l'impugnatura di uno spazzolino); dall'altra si tratta di intendere l'ergonomia come un effetto di senso, generato dall'uso e dal riconoscimento di sagome e forme che anticipano il contatto con l'utente. Un contatto però fisso e standard. Già Fontanille, in un volume curato da Maria Pia Pozzato, *Estetica e vita quotidiana* (1995), aveva messo in evidenza la *fattività* di una fiaschetta da tasca, la sua imposività nel contatto con il corpo di chi la porta, mostrando la capacità delle cose di *far-fare* agli umani. Un tema, questo degli oggetti-Manipolatori che impongono azioni agli attori umani, ampiamente analizzato da Deni (2002a) e che le è utile per invertire la rotta di quello che solitamente si pensa, ovvero che le cose siano semplici strumenti nelle mani degli umani consapevoli e coscienti. Adottando una prospettiva narrativa, l'analisi semiotica dimostra che il rapporto con le cose può essere invece più complesso e articolato. Anche Francesco Marsciani (1991) con il saggio *Bottiglie tappi e cavatappi*, occupandosi di altri oggetti molto prosaici e al tempo stesso molto rituali -

come quelli usati per l'apertura del vino - aveva mostrato la complessità semiotica delle operazioni di apertura di una bottiglia di vetro, composte dal superamento di una serie di ostacoli (il tappo in sughero, la durezza del vetro della bottiglia) che presuppongono programmi narrativi contrastanti: quello dell'apertura da parte dell'attore umano e quello della conservazione del vino da parte dell'attore non-umano bottiglia+cavatappi. Anche in questo caso c'è una fattività inscritta nelle cose che comporta che l'azione umana sia in qualche modo prevista dalle cose stesse. Che gli oggetti siano muti servi delle nostre azioni umane è un pregiudizio che viene progressivamente, grazie a queste analisi, demolito: essi fanno con noi, per noi, al posto nostro, e talvolta ci dicono anche cosa fare. Il numero di "Versus" *La semiotica degli oggetti* (Deni 2002b, a cura) con contributi, tra gli altri, di Bordron, Zinna, Fontanille, Marsciani, Proni, Dusi, Montanari, allarga ancora il campo. Vi scrivono anche Mangano e Marrone (2002), con un'analisi di un elettrodomestico comune, lo sbattitore da cucina (quello che oggi si chiamerebbe una planetaria), che viene osservato dal punto di vista delle sue funzioni narrative. Scomposto secondo le dimensioni configurativa, tattica e funzionale, applicate per la prima volta da Floch agli oggetti, lo sbattitore funziona fondamentalmente come un attore delegato, un Soggetto Operatore a cui l'attore umano cede gran parte del programma narrativo specifico di preparazione di un impasto. Ma questo ruolo muta se si prende in considerazione l'intera attività culinaria: la frolla che può essere fatta con lo sbattitore, ad esempio, è solo una parte della preparazione della pietanza, rispetto alla quale esso si rivela un Aiutante dell'attore umano. Analizzando poi le relazioni che lo sbattitore intrattiene con le sue istruzioni d'uso, con il ricettario in dotazione e con la confezione, i due autori mostrano come il senso complessivo dell'apparecchio si colga in una rete intertestuale e non preso isolatamente. La testualità, infatti, è una nozione sfrangiata, un modello di interpretazione del reale che non deve necessariamente riferirsi a confini stabiliti a priori ma che, a partire da salienze della vita vissuta, può essere rielaborato dall'analista³: lo sbattitore cioè può essere analizzato in sé, ma nella relazione con altri elementi che lo accompagnano, acquisisce altro senso o modifica quello di partenza.

L'altro grande tema che viene discusso nei lavori di semiotica del design intorno ai primi anni duemila è quello delle *interfacce*, intese come superfici significanti e non solo *affordances*, inviti all'uso alla Gibson. Su questo argomento scrivono, tra gli altri, oltre che Deni, anche Marsciani con l'analisi della relazione d'uso con un oggetto apparentemente semplice come i rubinetti (2002) e Alessandro Zinna (2004) sulle interfacce degli oggetti di scrittura. Le manopole dei rubinetti, ad esempio, lungi dall'essere interfacce immediate, sono utilizzabili a patto di comprendere e interpretare piccoli ma efficaci

sistemi semi-simbolici (che si basano, tra le altre, su categorie semantiche del tipo *rosso vs azzurro: caldo vs freddo*, oppure *sinistra vs destra: chiudere vs aprire*). Persino un rubinetto è un oggetto semiotico. Molte delle analisi di Marsciani sul design di cose di ogni giorno si trovano raccolte in *Tracciati di etnosemiotica* (2006): oltre al saggio sui rubinetti, vi si possono leggere riflessioni sul funzionamento semiotico della poltrona del dentista, sullo spazio del supermercato, sulle scarpe e su prodotti alimentari come i cracker e le fette biscottate. In quest'ultimo caso anticipando le analisi sul food design a cui la semiotica si dedicherà successivamente - ci torneremo tra qualche pagina. Con lo scopo di sistematizzare dal punto di vista teorico il punto di vista semiotico sul campo del progetto, che iniziava a popolarsi di molti contributi principalmente sotto forma di analisi di casi, Mangano (2008) pubblica *Semiotica e design*, in cui illustra l'applicazione dell'apparato teorico-metodologico della semiotica greimasiana all'analisi degli oggetti. Vi sono raccolti alcuni dei principali studi fino a quel momento realizzati, con cui si ripercorre l'evoluzione della disciplina semiotica da Saussure in poi e si sintetizzano molte delle analisi fin qui richiamate, con l'aggiunta di casi studio inediti. Come quello delle sedie, a cui Mangano applica la categoria semantica *funzione costruttiva vs funzione rappresentativa* del linguaggio, ripresa dagli studi di Floch sulla fotografia (1986) e parzialmente rivista in Marrone sui brand (2007).

O come la riflessione sul legame tra oggetti e affettività che Mangano indaga attraverso l'analisi dello spazio del Judisches Museum di Berlino, a opera di Libeskind, e di altri oggetti tratti dalla vita di tutti i giorni (l'agenda, il post-it⁴, l'accendino Bic, la motocicletta). Quel che emerge, riguardo la dimensione passionale degli oggetti, è la validità metodologica dei modelli semiotici messi a punto per spiegare come la significazione si generi anche dalle passioni e come queste siano in grado di generare significazione⁵.

In particolare, l'obiettivo di quelle analisi è di tipo strategico e mira a prendere le distanze da due posizioni apparentemente lontane tra loro ma che in realtà ripropongono il medesimo dualismo tra soggetti e oggetti, tra fisico e simbolico, tra natura e cultura. Il riferimento è, da una parte, al riduzionismo positivista sulle emozioni, che tende a individuare origini fisiologiche degli stati d'animo, e, dall'altra, alle tendenze psicologiste che vedono il predominio dell'umano sul mondo delle cose. In entrambi i casi, la significazione, come sistema e come processo, è espunta. In un'ottica semiotica, invece, è nella rete di relazioni tra umani e non-umani che si possono attivare dispositivi passionali che la scienza della significazione è in grado di disarticolare, per renderli più intellegibili e dunque anche meglio controllabili e progettabili. Il museo ebraico di Berlino agisce sul visitatore a livello passionale non per via di qualche sffuggente effetto mentale, ma per una precisa organizzazione

della spazialità di quell'architettura che, sulla base di una serie di opposizioni espressive (chiuso/aperto, liscio/ruvido, spigoloso/morbido, buio/luce, ad esempio) fa sì che l'architettura stessa sia efficace nell'innescare stati d'animo e trasformazioni emotive in chi l'attraversa.

Del resto, Albena Yaneva, che a lungo ha lavorato sull'architettura insieme a Bruno Latour e che in questo numero che stiamo curando ha contribuito con una riflessione sul tema proprio a partire dalle riflessioni del filosofo francese, ha mostrato la capacità significativa degli spazi e delle architetture sui soggetti. Nel complesso, in *Semiotica e design*, analizzando casi studio di piccola (le sedie, l'accendino) e grande scala (il museo berlinese, ma anche due edifici di Los Angeles molto diversi tra loro ma in dialogo come il Walt Disney Concert Hall e la chiesa Our Lady of Angels), Mangano mostra la trasversalità dei modelli semiotici, pensati per comprendere le forme profonde della significazione, i suoi meccanismi soggiacenti e presenti in manifestazioni espressive differenti.

Nel 2009, Mangano e Mattozzi curano un numero di *E|C* monografico, *Il discorso del design*. Vi si leggono, tra le altre, considerazioni di Fabbri sulle penne e i cappelli, di Marrone sugli occhiali, di Pozzato sul packaging, di Yaneva sulle architetture e di Anceschi su Maldonado e sui rapporti con la semiotica. Un numero molto ricco, in cui analisi di casi (come quelli di Polidoro, Mangano e Mangiapane intorno al brand Apple) si affiancano a saggi più teorici - come quello di Marrone che riprende e discute le tre componenti dell'analisi di Floch - e in cui Mattozzi, nella conclusione, ripercorre quelli che fino a quel momento erano i principali nodi problematici della semiotica del design e i più significativi interventi teorici avanzati fino a quel momento. Nel numero di *E|C* il focus, dagli oggetti, come era stato tendenzialmente fino a quegli anni, inizia a spostarsi verso altri due assi.

Il primo è quello della *discorsività* del design stesso, inteso come attività strategica che produce e riarticola relazioni, così che l'intervento della semiotica non è tanto scovare "quel che le cose significano", ma ricostruire la rete di relazioni, la dimensione strategica più o meno volontaria inscritta negli oggetti e nella loro capacità trasformativa: l'I-Pod, dispositivo musicale portatile di Apple uscito a metà degli anni 2000, funziona, scrive Mangano, per il suo riarticolare e sussumere in maniera unica altri apparecchi per l'ascolto musicale già esistenti o che erano scomparsi (come il giradischi o il walkman), ridando loro nuovi significati. Il secondo asse di riflessione rintracciabile nel numero di *E|C* è quello della riflessione sul progetto in sé: l'indagine semiotica, con la possibilità che offre di analizzare e dunque governare la generazione del senso degli artefatti, si rivela un pensiero meta-strategico.

Un progetto sul progetto (Mangano 2009).

2. Forme della socialità

La gran parte degli studi finora richiamati beneficiava, tra le altre cose, della diffusione in Italia di uno dei pensatori che ha più influenzato la semiotica delle tecniche e delle scienze: l'antropologo e filosofo della modernità Bruno Latour. Ne aveva riccamente parlato Fabbri ne *La svolta semiotica*, con il quale, come è noto, Latour aveva lavorato negli anni 70 sui testi di scienze dure⁶. In quel libro, in particolare, Fabbri richiamava il termine *fatticcio*, coniato da Latour (1996) per riferirsi alla doppia natura degli artefatti. Per Latour, infatti, gli oggetti sono stati tradizionalmente classificati in due modi: o *feticci*, idoli della religione e della magia, o *fatti*, cose oggettive della scienza e della natura. Ma entrambi questi tipi di oggetti celano un processo di fabbricazione: esattamente come una pietra ritenuta sacra o una statua creduta magica sono stati *fatti* da mano umana, così allo stesso modo il fatto scientifico-tecnico è prodotto, è l'esito temporaneo di un processo di negoziazione, di accordi su controversie e dibattiti tra scienziati, tra medici, tra ingegneri, tra designer. Ecco i *fatticci*, qualcosa che è *fatto* e *dato* al tempo stesso. E di cui siamo costantemente circondati: alcuni, nel nostro pensiero moderno, sono assegnati al mondo della religione, dello spirito, della magia, della superstizione, come portatori di un significato spirituale, simbolico, mistico; e altri invece sono assegnati al mondo della scienza, della tecnica e della natura.

Ma la tecnica, per Latour, ha sempre un senso sociale, politico, simbolico: anzi, è proprio il modo precipuo con cui le società umane, a differenza di quelle animali, si organizzano, producono regole e fanno sì che possano essere seguite (Latour 2021). Che sia un chiudiporta automatico, una chiave speciale, un dosso artificiale, un citofono, una porta, tutti oggetti più o meno comuni su cui Latour ha riflettuto⁷, l'ingegno tecnico è in primo luogo una maniera per regolare e trasformare relazioni sociali. Per Latour, tra tecnologie e sociologi non può esserci nessuna opposizione: entrambi si occupano dello stesso fenomeno, ovvero delle associazioni, dei legami tra umani e non-umani e degli umani tra loro. È la teoria dell'ANT (*Actor-Network Theory*) che Latour mette a punto con altri sociologi come John Law, Michel Callon, Madeleine Achrik (per una riflessione sistematica si veda Latour 2005): non esiste qualcosa di sociale in sé, perché è esso è formato da reti di elementi eterogenei, indifferentemente antropomorfi o meno.

Tra la fine degli anni 90 e i primi anni 2000, le dissertazioni di Latour sugli oggetti vengono pubblicate in Italia. Solo per citarne un paio, nel volume di Landowski e Marrone si trova il saggio "Una sociologia senza oggetto? Note sull'interoggettività" (1994) e nell'*E|C* già citato il saggio "Un prometeo cauto. Primi passi verso una filosofia del design" (2008). Inoltre, Mattozzi aveva da poco pubblicato *Il senso degli oggetti tecnici* (2006), una raccolta che mette

insieme alcuni dei più significativi contributi dei *Social and Technology Studies-STS* e mostra i punti di contatto, e anche quelli di criticità, delle relazioni con la semiotica (anche la rivista *Tecnoscienza*, rivista italiana degli STS, ha ospitato saggi di semiologi). Nel volume di Mattozzi si trovano anche il saggio di Latour “Dove sono le masse mancanti?” (1992) e “Vocabolario di semiotica dei concatenamenti umani e non umani” (1992)⁸ scritto con Madaleine Akrich, in cui i due riscrivono alcuni concetti propri dell’ANT sulla base di alcune nozioni semiotiche, come quelle di enunciazione, attante e programma narrativo. Soffermiamoci un momento perché il contenuto di tali saggi è di fondamentale importanza per lo sviluppo della semiotica del design. Tant’è che ai rapporti tra semiotica e ANT infatti sono stati dedicati da poco alcuni lavori: la raccolta di Latour, già citata, *Politiche del design* (2021); e il volume di Peverini, *Inchiesta sulle reti di senso* (2023), in cui si procede in duplice direzione, indagando cioè l’influenza della semiotica greimasiana su Latour e quella degli studi sulle scienze e sulle tecniche di quest’ultimo, di rimando, sulla semiotica.

Innanzitutto, vale la pena di richiamare la nozione di *ibrido* (Latour 1991) che in parte è sovrapponibile con l’idea semiotica secondo cui il sociale non sia fatto di persone e cose prese separatamente, ma di attanti, dunque di legami misti sul piano dell’espressione, e che ogni depurazione tra culturale e artificiale, tra sociale e tecnico, tra linguaggi e realtà sia solo successiva e posticcia. Il design, come l’ingegneria, la medicina, o la politica, è un’attività che produce costantemente relazioni ibride. Ciò si connette all’idea di *delega*, che per Latour è proprio il cuore del progetto tecnico: non c’è lavoro progettuale che non preveda uno spostamento di programmi da un umano e un non-umano o tra non-umani tra loro (Latour 2021).

Questo spostamento, che Latour collega alla nozione semiotica di enunciazione, è inteso come una forma di *traduzione*: gli oggetti sono sempre delegati, portavoce, e questo implica che sono portatori di valori sociali, culturali, collettivi più ampi. La tecnica, così come la scienza, piuttosto che essere una pura e razionale risoluzione di problemi preesistenti, è piuttosto per Latour una maniera per riarticolare le relazioni che formano i *collettivi* (termine che egli adotta proprio per non riferirsi esclusivamente a una sociologia degli umani) e dunque è sempre, di per sé, politica.

Ecco perché nel saggio *Un prometeo cauto* Latour parla del design come continua attività di redesign, ovvero traduzione e compromesso. Il tema del saggio è il progetto e il fatto che il termine design si sia esteso alla progettazione di tutto l’esistente (aziende, quartieri, città, intere province, giardini, paesaggi, riviste etc.). Questo cambiamento di scala, sostiene Latour, è un indicatore del modo con cui ci rapportiamo con gli oggetti e il mondo in generale.

Non sono più semplici *matters of fact* (le città, i paesaggi, le aziende, e chissà

che altro possa essere riprogettato) perché nel momento in cui vengono ridisegnati, ripensati, rivisti cose e paesaggi naturali, città e quartieri, diventano *matters of concern*, ovvero esattamente il genere di questioni, problemi, interrogazioni su cui solitamente riconosciamo che dibattono la politica e la morale. *Progettare è sempre riprogettare*, dice Latour, e ciò ha due conseguenze interessanti per la semiotica del design:

- 1) il design mobilita competenze semiotiche, si dispone all'interpretazione perché si infila sempre più profondamente negli oggetti;
- 2) il design così esteso sottende una dimensione etica e normativa esplicita che riguarda il modo in cui si *riassemblano* e *rintracciano* gli attori in gioco, umani e non-umani (che porta a chiedersi continuamente se è buon o cattivo design, quali saranno le conseguenze per gli utenti, quali l'impatto sulla comunità e così via).

Il design dunque non è prometeico, non è mai rottura radicale, non v'è *hybris* nel compito del designer: si tratta piuttosto di un'attività cauta, umile, traduttiva.

3. Dalla città al cucchiaio

Nel frattempo, la semiotica stava procedendo secondo due direzioni, in parte casualmente contenute anche nel saggio latouriano appena richiamato. Una riguardava proprio la riflessione sul progetto e l'influenza che il possesso di competenze semiotiche da parte dei progettisti potesse avere sul design, i suoi prodotti e le sue pratiche. La seconda era l'estensione del fare analitico semiotico alla spazialità, attraverso un cambiamento di scala che ha condotto dall'oggetto al suo ambiente. Ripercorrendo qui per sommi capi quest'area di ricerca, si è trattato, partendo dalle prime considerazioni di Greimas (1976) sullo spazio come linguaggio, di condurre analisi principalmente sullo spazio urbano e su alcuni suoi luoghi tipici, come i musei o i luoghi di consumo. Ecco che vengono pubblicati molti lavori sulla città che qui richiamiamo, senza alcuna vana aspirazione di completezza: *Senso e metropoli* (2006) e *Linguaggi della città* (2008), entrambi a cura di Marrone e Pezzini; *Scene del consumo* (2006) a cura di Cervelli e Pezzini; *Semiotica dei nuovi musei* (2011), di Pezzini; *Palermo. Ipotesi di semiotica urbana* (2010) e *Figure di città* (2013) a cura di Marrone; *Introduzione alla semiotica dello spazio* di Giannitrapani (2013); *Spazio pubblico fra semiotica e progetto* (2013) a cura di Pezzini e Savarese. Tutti lavori che hanno ampiamente toccato il tema del design analizzando le caratteristiche di alcuni dei principali luoghi di frequentazione urbana come piazze, strade, supermercati, centri commerciali, negozi al dettaglio, e, con ciò, anche riflettendo sugli arredi urbani (panchine, sedute, illuminazione pubblica, materiali utilizzati etc. - su quest'ultimo punto si veda Ventura Bordenca 2010) ma anche sulla segnaletica stradale e in generale sulle

istruzioni per l'uso dello spazio urbano (v. anche Mangano 2010). Un contributo significativo alla semiotica dello spazio è quello dato da Manar Hammad, di cui, nel 2006, viene pubblicata in italiano la raccolta *Leggere lo spazio, comprendere l'architettura*, in cui il semiologo francese, oltre a presentare in apertura i principali nodi teorici della semiotica dello spazio, esegue esemplari analisi, tra le altre, delle architetture italiane e giapponesi del XVI secolo, del rituale del tè, del giardino, del linguaggio di un materiale come il vetro. L'intento della semiotica, tramite queste analisi di spazi pubblici e privati, grandi e piccoli, è non solo di comprendere il modo in cui funziona un linguaggio silenzioso ma efficace come quello della spazialità, ma anche di contribuire alla diffusione di una competenza semiotica dal lato della progettazione: fornire cioè a designer e amministratori gli strumenti metodologici per analizzare e dunque per controllare e gestire gli effetti di senso prodotti dalla relazione degli utenti con lo spazio. Siano essi frequentatori di una città - cittadini, turisti, ciascuno con le proprie diversità -, visitatori di un museo o clienti di un centro commerciale.

Quella della riflessione sul progetto è infatti l'altra direzione verso cui la semiotica si è rivolta, anche sulla spinta della presenza degli insegnamenti di semiotica nei corsi di laurea in disegno industriale. La pratica didattica e le riflessioni teoriche si uniscono in attività laboratoriali, con cui la semiotica si mette alla prova. Una storia ripercorsa da Salvatore Zingale nel saggio presente in questo volume, nel quale si fa il punto di come la semiotica, a partire dal pionieristico atto di Maldonado che inserisce la disciplina della significazione a Ulm, abbia affinato, dall'interno del lavoro progettuale, la propria dimensione strategica accanto a quella analitica già così salda.

Proni e Deni (2008) e Bianchi, Montanari e Zingale (2010), per primi, hanno contribuito a quest'area che si pone tra il fare analitico e quello progettuale. Più di recente, Deni e Zingale (2017) sono tornati sulla questione, soprattutto in ambito didattico. Moltissimo s'è detto e fatto, in questo senso, all'interno del design della comunicazione e della grafica, che è stato uno degli ambiti in cui la disciplina della significazione e quella del progetto si sono più intrecciate fin dagli inizi. Lo ricostruiscono in questo volume sia Mattozzi, ricordando ad esempio il lavoro di Maldonado sui simboli per le interfacce del primo computer Olivetti, sia Lancia che si dedica al decennio degli 80, richiamando alcuni scritti di Calabrese e Anceschi sulla grafica, di Lenzi e Lussu sui rapporti con la scrittura, e l'impatto che ebbe la rivista *Grafica* nell'animare il dibattito sui rapporti tra semiotica e grafica in quegli anni.

Successivamente, anche su impulso della nascita dei corsi di laurea in Comunicazione e dei corsi di laurea in Design della comunicazione - e affini - le tangenze tra le due discipline non sono cessate e anzi sono state costantemente

praticate nelle aule universitarie. Qui il design della comunicazione visto dal punto di vista della semiotica ha sostanzialmente preso due vie: quella legata alla progettazione dell'identità visiva della marca e quella del design di pubblica utilità. Su quest'ultimo si parlerà nel paragrafo successivo.

Sulla prima, basti ricordare, tra gli altri, i volumi di Valeria Bucchetti sul packaging che indagano, con l'occhio del designer, la capacità delle confezioni di alcune marche di diventare vere e proprie icone (*La messa in scena del prodotto, 1999*, e *Packaging design, 2005*). Dal lato dell'analisi propriamente semiotica del packaging e delle strategie comunicative che in esso possono essere ricostruite attraverso l'adozione dell'apparato teorico e metodologico della scienza della significazione, si veda Ventura Bordenca (2014, 2022).

C'è un altro universo che ha fortissimi legami con il design da una parte e con i linguaggi dall'altra, ed è quello della moda. Del resto l'articolo di Michela Musto, dedicato a due particolari periodi storici dell'estetica vestimentaria (la Space Age degli anni 60 e il Fashion Tech dei primi anni 2000), ne è la prova: se c'è un campo infatti in cui la tecnica e la creatività progettuale non possono fare a meno di una riflessione semiotica, cioè della comprensione di come si producono e circolano significati attraverso tessuti, tagli, consistenze, lunghezze, look e stili, è proprio quello del cosiddetto fashion design.

Oggetto tradizionale di interesse della semiotica, la moda è stata oggetto di uno dei più importanti libri di Roland Barthes, *Le Systeme de la mode* (1967) che tra i primi ne aveva mostrato la potenza segnica. Ancora prima Greimas, da giovane linguista, se n'era interessato, con la sua tesi di dottorato (*Le mode en 1830, 1949*), e Floch ha scritto pagine fondamentali sull'identità visiva proprio a partire da casi di moda, come quello del total look di Chanel (1995). Non essendo possibile elencare qui i moltissimi lavori sul tema, si richiamano soltanto i più recenti, a opera prevalentemente di Pezzini e Terracciano: *La moda fra senso e cambiamento* (2020, a cura di entrambe) e, di Terracciano, *Semiotica della moda* (2022) e *Social moda* (2017).

Dal gusto per l'estetica al gusto inteso in senso stretto come percezione gastronomica il passo è breve, trattandosi in entrambi i casi di modi con cui i soggetti manifestano preferenze, scelgono un'appartenenza, definiscono le proprie identità. Negli ultimi dieci anni, soprattutto in area francese e italiana, si è sviluppata una ricca semiotica del gusto che, a partire da ragionamenti più generali sul fenomeno inaugurati dal volume curato da Landowski e Fiorin (*Gusti e disgusti, 1999*), ha dato avvio a un filone di ricerca dedicato all'universo dell'alimentazione che intreccia questioni estetiche, percettive, culturali e mediatiche. All'interno di questo insieme di ricerche, sono passati sotto la lente della semiotica anche gli oggetti che portiamo a tavola o che usiamo per cucinare. Che una pentola sia un perfetto esempio di progetto

che riarticola le relazioni tra chi cucina e gli elementi che ha a disposizione (la materia prima, l'acqua, il fuoco), ponendoli in un nuovo e inedito rapporto che è capace di produrre qualcosa che non esisteva prima (la pietanza), è indubbio. Allo stesso modo, un coltello può essere considerato una sorta di grado zero dell'attività culinaria, rendendo possibile moltissime trasformazioni (tagliare, sminuzzare, sbucciare, affettare etc.) che sono alla base del passaggio da uno stato di natura a quello di cultura, ovvero di moltissime cucine e di conseguenza di altrettante gastronomie. Una semiotica del gusto senza una semiotica del design del gusto difficilmente avrebbe potuto comprendere a pieno come si formano le gastronomie, cioè le culture. Riprendendo alcuni testi fondamentali di antropologia, di storia (a opera di autori come Claude Lévi-Strauss, Mary Douglas, Massimo Montanari) e di semiotica (prevalentemente Greimas e Floch)⁹ dedicati al modo in cui il cibo sia un linguaggio in grado di significare sempre altro da sé stesso legandosi sul piano del contenuto a significati umani, esistenziali, culturali più ampi e profondi, la semiotica ha dato alla luce moltissime analisi e altrettante sistematizzazioni teoriche sul gusto. In particolare, ciò è avvenuto sotto l'impulso dei lavori di Gianfranco Marrone, di cui citiamo qui solo alcuni scritti sul tema: *Buono da pensare* (a cura di, 2014), *Semiotica del gusto* (2016), *Gustoso e saporito* (2022). L'idea di Marrone è che esista un *discorso gastronomico composito* a livello di sostanze espressive che include le materie e le tecniche alimentari, i rituali e le mode, gli spazi e le pratiche d'uso, gli strumenti e gli oggetti che popolano in vario modo la tavola e la cucina, oltre che di tutti i testi e metatesti che ne parlano (ricette, programmi televisivi, manuali, social media, conversazioni orali). Sugli oggetti e sul design della cucina e della tavola, Mangano ha scritto *Food design* (2014) in cui si mette a fuoco, facendo uso dei concetti teorici della semiotica, l'universo del food design in generale attraverso analisi su vari fenomeni e strumenti culinari: dal cake design alle tazzine di caffè edibili, dal cannolo siciliano al Bimby, dai coltelli ai logo dei ristoranti stellati. Vale la pena di citare altre analisi che, per lo scopo di ricognizione bibliografica che questo scritto conclusivo si è dato, possono tornare utili in quanto riguardanti in vario modo la progettazione strategica dell'esperienza gastronomica: *Eating the other* (Stano 2015) e, tra gli altri, i saggi "Degustare il vino. Il bicchiere come macchina sinestetica" (Galofaro 2005), "Baby food design" (Ventura Bordenca, 2020), "L'arte del tovagliolo" (Marrone 2022), "Mukka express" e "Intorno alla tavola" (Giannitrapani 2024).

4. Post-Design

Di tutt'altro genere sono le applicazioni semiotiche al design sociale e dei servizi che si sono sviluppate nell'ultimo decennio, a partire da quel design

della comunicazione di cui s'è detto: esse hanno a che fare con la progettazione non tanto di artefatti ma di un complesso di reti tangibili e intangibili che riguardano settori apparentemente distanti dal disegno industriale tradizionalmente inteso. Si tratta del design delle politiche pubbliche, dell'accesso alla sanità, dell'educazione, dei servizi amministrativi, e in generale della progettazione strategica di servizi alle persone.

Come scrive Deni (2020), in questo caso, non è tanto il prodotto finale che conta, il risultato della progettazione, quanto il processo, che equivale al possesso di una *cultura del progetto* che mette insieme gli attori eterogenei che la praticano e la vivono, a partire dalle istituzioni deputate alla didattica del design. Se n'è occupata molto, tra gli altri, a partire dalle riflessioni di Ezio Manzini (2015), la stessa Deni con vari saggi (2018, 2019, 2020) e anche il saggio di Zingale qui presentato discute del passaggio, storico e metodologico, dal design dell'artefatto al design dei servizi. A questa declinazione sociale del design appartengono gli studi di Bucchetti (2021) sulla progettazione di prodotti comunicativi inclusivi e rispettosi delle questioni di genere e, in senso più ampio, della cosiddetta rappresentatività dei vari soggetti sociali.

Un problema tipicamente semiotico che è quello della scelta che designer e comunicatori fanno al momento dell'attorializzazione e della figurativizzazione dei contenuti di un determinato artefatto comunicativo (uno spot, un'affissione, un sistema di segnaletica, una tabella etc.). A questo proposito, hanno discusso di recente della cosiddetta infografica, cioè dell'uso delle immagini per tradurre visivamente concetti astratti e numeri, Manchia (2020) e Burgio (2021), entrambe mostrando come quello visivo non sia affatto un linguaggio neutro o più semplice rispetto al linguaggio verbale e numerico: al contrario, da una parte c'è un problema di competenze richieste al lettore per la decodifica di grafici, tabelle e altri dispositivi visivi (usati per la divulgazione, l'informazione, la didattica etc.) che non sono per niente spontanei ma culturalmente appresi; dall'altra, la messa in forma di una sostanza espressiva specifica produce effetti sul senso di cui occorre tenere conto al momento della progettazione. Problemi culturali, politici, sociali, sono continuamente sollecitati, dunque, da fenomeni comunicativi di questo genere. Vi ritroviamo l'idea latouriana del design come attività politica, costituita da reti di istanze contrastanti, dalla proliferazione di controversie e dai tentativi di risolverle. Un problema di composizione dei collettivi, di inclusione ed esclusione di certi attori, che riguarda non solo gli umani e le loro classificazioni, ma coinvolge, per la semiotica, anche le tecnologie e i dispositivi digitali in generale. Dall'uscita di uno dei primi lavori che, intrecciando problemi socio-comunicativi e analisi testuale, discute delle trasformazioni indotte dall'arrivo del telefonino negli anni 90 (Marrone, *C'era una volta il telefonino*, 1999), la semiotica

ha svolto moltissime ricerche, con l'obiettivo di provare a comprendere le tecnologie che, di volta in volta, hanno contribuito alla formazione di nuovi ibridi, di nuove relazioni interoggettive e di conseguenza intersoggettive.

Qui, rimandando ai siti delle riviste di semiotica *E|C*¹⁰ e *Ocula*¹¹ per i numerosi interventi e numeri monografici dedicati al digitale, ricordiamo alcuni dei lavori sul tema del rapporto con i dispositivi tecnologici: sugli *smart objects*, ad esempio (Finocchi, Perri e Peverini 2020; Peverini 2021, 2023), su quelli indossabili come l'iWatch (Mangano 2023), sui visori di realtà virtuale e sul problema delle interfacce fisiche (relazione utente-visore) e immateriali (interfacce interne alle app) (Ventura Bordenca 2023). Sui materiali, tema per tempo dimenticato in semiotica, si era parlato nel volume *Il discorso del design* di Mattozzi e Mangano analizzando il modo in cui il design stesso parla dei materiali, delle loro potenzialità e del loro uso (Ventura Bordenca 2009).

E se ne è tornato a parlare di recente, anche con un congresso dell'AISS, l'Associazione Italiana di Studi Semiotici, tenutosi a Palermo nel 2022, i cui contributi hanno dato vita a ben tre volumi monografici: due numeri di *E|C* (*Il discorso dei materiali I e II*, a cura di Addis, Costanzo, Mangano e Sanzeri) e la raccolta *Semiotica elementale*, a cura di Campailla, Marrone e Ventura Bordenca (2023). A latere, uscito nello stesso periodo *Senso e materia* di Patrizia Magli (2023).

In ottica semiotica, lavorare sui materiali significa individuarne le forme, la loro carica narrativa soggiacente, le sintassi sensoriali di cui essi si fanno portatori, le possibilità di traduzione tra tangibile e intangibile, come aveva fatto Floch (1984) nel pionieristico saggio sul cemento dell'architettura del convento La Tourette progettato da Le Corbusier: il cemento era segno della rudezza della vita dei monaci, la manifestazione di un preciso contenuto spirituale.

Questo interesse sulla sensibilità e sul lato materico, sulle resistenze degli oggetti e degli spazi, ma anche sui segni del tempo e sulla degradazione fisica delle cose, ha portato la semiotica a interrogarsi anche sul tema, anch'esso fortemente politico e sociale, della manutenzione e della cura degli artefatti.

Ne parla Gianluca Burgio nel saggio qui pubblicato, affrontando la questione eticamente e culturalmente rilevante degli strumenti e delle azioni di manutenzione dello spazio urbano. In un volume curato dallo stesso Burgio con Tiziana Migliore, e dedicato alla polvere (2024), si trova, tra gli altri, un saggio di David Pontille, sociologo delle tecniche, che alla cura delle cose ha dedicato un'intera monografia (2022). Un tema, questo della cura, a cui era sensibile Paolo Fabbri e che ha portato alla organizzazione di due convegni al Centro Internazionale di Scienze Semiotiche di Urbino, nel 2023 e nel 2024, mirati a esplorare quelle aree del senso, solitamente poco indagate, che riguardano la perdita e le diluizioni dei significati delle cose e che, più che avere a che fare con la progettazione a monte, hanno a che fare con la ri-progettazione del loro senso:

oggetti rotti, spazi abbandonati, strumenti poco o mal performanti, paralleli processi di riparazione, oltre che di smontaggio e bricolage, fino alla questione del rifiuto e del riciclo/riutilizzo. Gli spazi neutri del senso o quelli della de-valorizzazione delle cose (come accade con il grande problema dei rifiuti) sono aree ancora da esplorare dal punto di vista teorico e analitico, da semiotici e designer insieme, in vista delle sfide che l'Antropocene pone e continuerà a porre negli anni a venire, con sempre maggiore urgenza.

L'estensione degli interessi semiotici sul senso degli artefatti, che abbiamo delineato per sommi capi in queste pagine, ha condotto - c'era da aspettarselo - da una parte, a una riflessione sul design stesso, dall'altra a una ponderazione della prospettiva semiotica sul design. Sempre a partire da incontri urbinati, infatti, su *Ocula* è uscita una raccolta a cura di Deni e Mangano, *Quando è design* (2020), frutto di una collaborazione tra designer e semiotici, in cui ci si è chiesto non tanto *cosa* è design ma *quando* è design, cioè quali sono le condizioni di produzione ed esercizio di un'attività progettuale.

Su *E|C*, nel numero *La società degli ibridi*, a cura di Peverini e Pezzini (2023), a partire dal concetto di ibrido, si è riflettuto sulle confluenze tra Latour e la semiotica, con il risultato di praticare una riflessione sulla semiotica stessa, sui suoi grimaldelli teorici e sulla fecondità che gli strumenti analitici offrono rispetto ai nuovi ibridi sociali: le sfide ecologiche, le tecnologie smart, i visori di realtà virtuale e mista, le tecniche mediche più avanzate che sfidano la relazione tra umano e non-umano. Se il design è sempre re-design, anche la scienza della significazione, per andare avanti, non può che ripartire da sé stessa: il senso è sempre una ri-semantizzazione.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ADDIS, M. C., COSTANZO, G., MANGANO, D., SANZERI, E. (2023) (a cura di). *Il discorso dei materiali. Senso e significazione* voll. 1 e 2. E|C nn. 38 e 39.
- AKRICH, M., LATOUR, B. (1992). *A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies*. In BIJKER W.E., LAW J. (a cura di) 1992. *Shaping Technology/Building Society*. Cambridge (Mass.): MIT Press. PP. 259-264; trad. it. *Semiotica dei collettivi*. In LATOUR (2021). pp. 317-323.
- BARTHES, R. (1967). *Le système de la mode*. Paris: Seuil; trad. it. (2024) *Il sistema della moda*. Milano: Mimesis.
- BIANCHI, C., MONTANARI, F., ZINGALE, S. (2010) (a cura di). *La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce*. Milano: FrancoAngeli.
- BUCCHETTI, V. (1999). *La messa in scena del prodotto*. Milano: FrancoAngeli.
- BUCCHETTI, V. (2005). *Packaging design*. Milano: FrancoAngeli.
- BUCCHETTI, V. (2021). *Cattive immagini. Design della comunicazione, grammatiche e parità di genere*. Milano: FrancoAngeli.
- BURGIO, G., MIGLIORE, T. (2024) (a cura di). *Promesse del tempo*. Milano: Meltemi.
- BURGIO, V. (2021). *Rumore visivo. Semiotica e critica dell'infografica*. Milano: Mimesis.
- CAMPAILLA, C., MARRONE, G., VENTURA BORDENCA, I. (2023). *Semiotica elementale. Materia e materiali*. Palermo: Edizioni Museo Pasqualino.
- DENI, M. (2002a). *Oggetti in azione*. Milano: FrancoAngeli.
- DENI, M. (2018). *L'intégration de l'usager dans le design social*. In P. BASSO FOSSALI, O. LE GUERN (a cura di). *L'appropriation. L'interprétation de l'altérité et l'inscription du soi*. Limoges: Lambert-Lucas. PP. 185-198.
- DENI, M. (2019). *Des sciences du design à la science du design*. In J. FONTANILLE, A. ZINNA (a cura di). *Le dialogue entre la sémiotique structurale et les sciences. Hommage à Algirdas Julien Greimas*. In *Langages*, n° 213. PP. 93-103.
- DENI, M. (2020). *Introduzione. La cultura del progetto*. In *Ocula* n. 24, *Quando è design*. M. DENI, D. MANGANO (a cura di). PP. 7-22.
- DENI, M. (2002b) (a cura di). *La semiotica degli oggetti*. In *Versus* nn. 91-92.
- DENI, M., MANGANO, D. (2020) (a cura di). *Quando è design*. In *Ocula* n. 24.
- DENI, M., PRONI, G. (a cura di). (2008). *La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing*. Milano: FrancoAngeli.
- DENI, M., ZINGALE, S. (2017). *Semiotics in Design Education. Semiotics by Design*. In *The Design Journal*, vol. 20.
- CERVELLI, P., PEZZINI I. (2006). *Scene del consumo. Dallo shopping al museo*. Milano: Meltemi.
- FABBRI, P. (1998). *La svolta semiotica*. Roma: Laterza; nuova ed. accresciuta a cura di G. MARRONE (2024). Milano: La nave di Teseo.
- FABBRI, P., LATOUR B. (1977). *Pouvoir et Devoir dans un article de science exacte*. In *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, pp. 81-99; trad. it. (2021) In P. FABBRI. *Biglietti di invito. Per una semiotica marcata*. Milano: Bompiani. PP. 142-172.
- FABBRI, P., SBISÀ, M. (1985). *Appunti per una semiotica delle passioni*. In *Aut-Aut* n. 208. PP. 101-118.
- FINOCCHI, R., PERRI, A., PEVERINI P. (2020). *Smart objects in daily life: tackling the rise of new life forms in a semiotic perspective*. In *Semiotica* n. 236-237. PP. 141-166.
- FLOCH, J.-M. (1984). *Pour une approche sémiotique du matériau*. In A. RENIER (a cura di) *Espace, construction et signification*. Paris: Editions La Villette; trad. it. M.L. AGNELLO E G. MARRONE (a cura di) (2006) *Per un approccio semiotico ai materiali*. In *Id. Bricolage*. Milano: Meltemi.
- FLOCH, J.-M. (1986). *Les formes de l'empreinte*. Perigueux: Pierre Fanlac; trad. it. (2003). *Forme dell'impronta*. Milano: Meltemi.
- FLOCH, J.-M. (1995). *Identités visuelles*. Paris: PUF; trad. it. (1997). *Identità visive*. FrancoAngeli: Milano.
- GALOFARO, F. (2005). *Il bicchiere come macchina sinestetica*. In E|C : www.ec-aiss.it.
- GIANNITRAPANI, A. (2012). *Mukka express. Una contrazione mancata*. In G. MARRONE, A. GIANNITRAPANI (a cura di). *La cucina del senso*. Milano: Mimesis. pp. 347-360.
- GIANNITRAPANI, A. (2013, nuova ed. 2024). *Introduzione alla semiotica dello spazio*. Roma: Carocci.
- GIANNITRAPANI, A. (2024). *Intorno alla tavola*. In E|C n. 41. G. BASSANO, M. DENTICO, B. TERRACCIANO (a cura di) *Insieme. Ritmi dei collettivi e pratiche della convivenza*. (in stampa).
- GREIMAS, A.J. (1976). *Sémiotique et sciences sociales*. Paris: Seuil; trad. it. (1991) *Semiotica e scienze sociali*. Torino: Centro scientifico editore.
- GREIMAS, A.J., FONTANILLE, J. (1991). *Sémiotique des passions*. Paris: Seuil; trad. it. (1996) *Semiotica delle passioni*. Milano: Bompiani.
- HAMMAD, M. (2006). *Leggere lo spazio, comprendere l'architettura*. Milano: Meltemi.
- LANDOWSKI, E. (2002) *Dalla parte delle cose*. In LANDOWSKI, E., MARRONE, G., (a cura di) 2002, pp. 39-44.
- LANDOWSKI, E., FIORIN, J. (1999) (a cura di). *O gosto da gente, o gostos das coisas. Abordagem semiótica*. Sao Paulo: EDUC; trad. it. (2000). *Gusti e disgusti*. Torino: Testo e immagine.
- LANDOWSKI, E., MARRONE, G. (a cura di) (2002). *La società degli oggetti*. Milano: Meltemi.
- LATOUR, B. (1991). *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*. Paris : La Découverte; trad. it. (1995; 2018 nuova ed.) *Non siamo mai stati moderni. Saggio di antropologia simmetrica*. Milano: Elèuthera.
- LATOUR, B. (1992). *Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artefacts*. In BIJKER, W., LAW, J. (a cura di) (1992). *Shaping Technology-Building Society. Studies in Sociotechnical Change* pp. 225-258; trad. it. MATTOZZI A. (a cura di) (2006) *Dove sono le masse mancanti? Sociologia di alcuni oggetti di uso comune*. pp. 81-124.
- LATOUR, B. (1994). *Une sociologie sans objet? Note théorique sur l'interobjectivité*. In *Sociologie du travail* vol. 36, n. 4, pp. 587-607; trad. it. In Latour, B. (2021) *Una sociologia senza oggetto? Note sull'interoggettività*. pp. 117-143.
- LATOUR, B. (1996). *Facts, artefacts, factishes: a reflexion on techniques*; trad. it. In Latour, B. (2021) *Fatti, artefatti, fatticci*. pp. 59-91.
- LATOUR, B. (2005). *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford: Oxford University Press; trad. it. (2022) *Riassemblare il sociale*. Milano: Meltemi.
- LATOUR, B. (2008). *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design*, Keynote lecture, History of Design Society, Falmouth, 3rd September 2008; trad. it. In LATOUR, B. (2021). *Un Prometeo cauto? Primi passi verso una filosofia del design*. pp. 145-165.
- LATOUR, B. (2021); *Politiche del design*. D. MANGANO E I. VENTURA BORDENCA (a cura di). Milano: Mimesis.
- MAGLI, P. (2023). *Senso e materia*. Venezia: Marsilio.
- MANCHIA, V. (2020). *Il discorso dei dati. Note semiotiche sulla visualizzazione delle informazioni*. Milano: FrancoAngeli.
- MANGANO, D. (2008). *Semiotica e design*. Roma: Carocci.
- MANGANO, D. (2009). *Premessa*. In A. Mattozzi, D. Mangano (a cura di) E|C nn. 3-4. *Il discorso del design*. pp. 5-6.
- MANGANO, D. (2010). *Segnali stradali: sulle città*. In MANGANO D. (2010). *Archeologia del contemporaneo*. Roma: Nuova Cultura. PP. 66-105.
- MANGANO, D. (2014). *Food design*. Roma: Carocci.
- MANGANO, D. (2020). *Post-it*. In M. DENI, D. MANGANO (a cura di) *Ocula* n. 24, *Quando è design*. pp. 187-192.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- MANGANO D. (2021). *Postfazione. Che cos'è un progetto?*. In B.LATOUR, *Politiche del design. Semiotica degli artefatti e forme della socialità*. Milano: Mimesis. pp. 343-358
- MANGANO, D. (2022). *Semiotica del cibo*. In G. MARRONE, T. MIGLIORE (a cura di). *Cura del senso e critica sociale. Ricognizione della semiotica italiana*. Milano: Mimesis. PP. 279-304.
- MANGANO, D., MARRONE G. (2002). *Intorno allo sbattitore: l'oggetto, i testi*. In *Versus* nn. 91-92. PP. 153-179.
- MANGANO D., MATTOZZI A. (a cura di) (2009). *Il discorso del design*. E|C nn. 3-4.
- MANZINI, E. (2015). *Design, when everybody designs: an Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge (Mass.): TheMIT Press.
- MARRONE, G. (1999). *C'era una volta il telefonino*. Milano: Meltemi.
- MARRONE, G. (2002). *Dal design all'interoggettività: questioni introduttive*. In Landowski, E., Marrone, G.(a cura di) *La società degli oggetti - Problemi di interoggettività*, pp. 9-38.
- MARRONE, G. (2007). *Il discorso di marca*. Roma-Bari: Laterza.
- MARRONE, G. (2010). *L'invenzione del testo*. Roma-Bari: Laterza.
- MARRONE, G. (2011). *Introduzione alla semiotica del testo*. Roma-Bari: Laterza.
- MARRONE, G. (2013). *Figure di città*. Milano: Mimesis.
- MARRONE, G. (2016). *Semiotica del gusto*. Milano: Mimesis.
- MARRONE, G. (2022). *Gustoso e saporito. Introduzione al discorso gastronomico*. Milano: Bompiani.
- MARRONE, G. (2010) (a cura di). *Palermo. Ipotesi di semiotica urbana*. Roma: Carocci.
- MARRONE, G. (2014) (a cura di). *Buono da pensare*. Roma: Carocci.
- MARRONE, G., PEZZINI, I. (2006) (a cura di). *Senso e metropoli*. Milano: Meltemi.
- MARRONE, G., PEZZINI, I. (2008) (a cura di). *Linguaggi della città*. Milano: Meltemi.
- MARSCIANI F. (1991). *Bottiglie, tappi e cavatappi*. In F. MARSCIANI, A. ZINNA (2022, nuova ed.) *Elementi di semiotica generativa*. Bologna: Esculapio, pp. 159-177.
- MARSCIANI F. (2002). *Rubinetti*. In *Versus* nn. 91-92. PP. 131-152.
- MARSCIANI F. (2006). *Tracciati di etnosemiotica*. Milano: FrancoAngeli.
- MATTOZZI, A. (2006) (a cura di). *Il senso degli oggetti tecnici*. Milano: Meltemi.
- MATTOZZI, A. (2017). *Semiotics' Razor: Or, how to tell products' signification apart from products' communication*. In *MEI* 40 (2017), pp. 125-142.
- PEVERINI P. (2021). *Smart Objects as Social Actors towards a New Society of Objects between Semiotics and Actor-Network Theory*. In *Versus* n. 133. pp. 285-298.
- PEVERINI. P. (2023). *Inchiesta sulle reti di senso. Bruno Latour nella svolta semiotica*. Milano: Meltemi.
- PEVERINI, P., PEZZINI, I., (2023) (a cura di). *La società degli ibridi*. E|C n. 37.
- PEZZINI, I. (1991) (a cura di). *Semiotica delle passioni*. Bologna: Esculapio.
- PEZZINI, I. (2011). *Semiotica dei nuovi musei*. Roma-Bari: Laterza.
- PEZZINI, I., SAVARESE, N. (2013) (a cura di). *Spazio pubblico tra semiotica e progetto*. INU Edizioni.
- PEZZINI, I., TERRACCIANO, B. (2020) (a cura di). *La moda tra senso e cambiamento*. Milano: Meltemi.
- PONTILLE, D., DENIS, J. (2022). *Le soin des choses*. Paris: La Decouverte.
- POZZATO, M.P. (1995). *Eстетica e vita quotidiana*. Milano: Lupetti.
- SEMPRINI, A. (1995). *L'objet comme procès et comme action*. Paris: L'Harmattan. trad. it. (1996) *L'oggetto come processo e come azione*. Bologna: Esculapio.
- SEMPRINI, A. (1999, a cura di). *Il senso delle cose. I significati sociali e culturali degli oggetti quotidiani*. Milano: FrancoAngeli.
- STANO, S. (2015). *Eating the Other*. Roma: Aracne.
- TERRACCIANO, B. (2017). *Social moda*. Milano: FrancoAngeli.
- TERRACCIANO, B. (2022). *Semiotica della moda*. In G. MARRONE, T. MIGLIORE (a cura di). *Cura del senso e critica sociale. Ricognizione della semiotica italiana*. Milano: Mimesis. PP. 305-334.
- VENTURA BORDENCA, I. (2009). *I materiali nel design*. In D. Mangano e A. Mattozzi (a cura di), *E|C* nn. 3-4. *Il discorso del design*. pp. 67-82
- VENTURA BORDENCA, I. (2010). *Luci e ombre sulla piazza. Cicliche trasformazioni di uno spazio pubblico*. In *Tecnoscienza, Italian Journal of Science and Technology Studies*, n. 1. pp. 91-120.
- VENTURA BORDENCA, I. (2014). *Che cos'è il packaging*. Roma: Carocci.
- VENTURA BORDENCA, I. (2020). *Baby food design*. In VENTURA BORDENCA, I. (2020). *Essere a dieta*. Milano: Meltemi. PP: 239-263.
- VENTURA BORDENCA, I. (2021). *Introduzione. Ripensare gli oggetti, riprogettare la società*. In LATOUR, B. (2021). *Politiche del design: Semiotica degli artefatti e forme della socialità*. Milano: Mimesis Edizioni. pp. 7-43.
- VENTURA BORDENCA, I. (2022). *Food packaging*. Milano: FrancoAngeli.
- VENTURA BORDENCA, I. (2023). *Ibridi virtuali. Dalla semiotica degli oggetti alla semiotica dei collettivi*. In P. PEVERINI E I. PEZZINI (a cura di) *E|C* n. 37. *La società degli ibridi*. pp. 75-93
- VENTURA BORDENCA, I. (2024) (nuova ed.). *Bruno Latour e la semiotica dei testi scientifici. Postfazione*. In B. LATOUR (1984) *I Microbi*. Milano: Mimesis.
- ZINNA, A. (2004). *Le interfacce degli oggetti di scrittura*. Milano: Meltemi.

NOTE

- ¹ Nel 1998, Paolo Fabbri aveva pubblicato *La svolta semiotica*, con la quale la teoria della significazione, mantenendo grazie a Fabbri il dialogo con altre discipline come l'antropologia, la filosofia, le scienze (e autori come Latour, Deleuze, Guattari, Derrida, Thom, solo per citarne alcuni), pone le proprie specificità: l'epistemologia anti-essenzialista e non ontologica, la rilevanza della dimensione discorsiva della significazione, l'efficacia del linguaggio e la neutralizzazione dell'opposizione con la realtà, la produzione di senso attraverso la via del passionale e del somatico.
- ² Sui rasoi ha scritto anche Mattozzi (2017).
- ³ Per una trattazione del modello della testualità in semiotica si rimanda a Marrone (2010, 2011).
- ⁴ Sul post-it v. anche Mangano (2020).
- ⁵ Per i principali studi semiotici sul tema cfr. Fabbri e Sbisà (1985), Greimas e Fontanille (1991), Pezzini (1991), Fabbri (1998).
- ⁶ Fabbri e Latour (1977). Per una sintesi della semiotica dei testi scientifici in relazione al lavoro di Latour cfr. Peverini (2023) e Ventura Bordenca (2024).
- ⁷ Per queste analisi, si rimanda a Latour (2021).
- ⁸ I saggi di Latour finora elencati si trovano ripubblicati in *Politiche del design* (2021) a cura di Mangano e Ventura Bordenca, alle cui introduzione e conclusione rimandiamo in bibliografia. In quel volume si trovano anche "La chiave di Berlino", "Il chiudiporta è in sciopero", "Che cos'è iconoclash", "Fatti, artefatti, fatticci", "Irriduzioni" e due inediti in italiano, "Ritratto di Gaston Lagaffe, filosofo delle tecniche" e "Biografia di un'indagine".
- ⁹ Per una ricognizione ragionata sulla semiotica dell'alimentazione in Italia si veda Mangano (2022).
- ¹⁰ <https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/ec/index>
- ¹¹ <https://www.ocula.it/>

biografie degli autori

Gianluca Burgio

PhD, professore associato di Progettazione architettonica presso il Dipartimento di Ingegneria e Architettura dell'Università Kore di Enna. In precedenza ha insegnato presso l'Universitat Politècnica de Catalunya a Barcellona. È uno degli organizzatori dei "Diálogos en torno a los STS: Diseño, investigación y el desafío de lo más que humano", tenutosi presso la Real Academia de España a Roma nel 2022. Interpreta l'ambiente come una rete di attori umani e non umani i cui relazioni danno forma allo spazio. Ha partecipato alla 17a Biennale di Architettura di Venezia 2021 - Padiglione Italia.

PhD, Associate Professor of Architectural Design at the Department of Engineering and Architecture of the Kore University of Enna. Previously, he taught at the Universitat Politècnica de Catalunya in Barcelona. He is one of the organisers of the "Diálogos en torno a los STS: Diseño, investigación y el desafío de lo más que humano" held at the Real Academia de España in Rome in 2022. He interprets the environment as networks of human and non-human actors whose relationships shape space. He participated in the 17th Venice Architecture Biennale 2021 - Italian Pavilion.

Andrea Lancia

Andrea Lancia ha conseguito nel 2021 una laurea triennale in Design all'Università La Sapienza di Roma sul rapporto fra il design e il multiculturalismo, con relatore Carlo Martino, e nel 2023 una magistrale in Design della comunicazione all'Università Iuav di Venezia, indagando il ruolo della componente teorica nella grafica attraverso l'analisi specifica della rivista salernitana *Grafica. Rivista di Teoria, Storia e Metodologia*, con relatrice Fiorella Bulegato e correlatrice Daniela Piscitelli. Attualmente sta approfondendo gli studi sul tema dell'interdisciplinarietà nel graphic design e dell'istituzionalizzazione del design della comunicazione. Durante il periodo universitario ha svolto attività di ricerca nell'ambito della grafica di pubblica utilità nel web design, all'interno del progetto EDU (Ecosistema Digitale Universitario).

*Andrea Lancia obtained a Bachelor's degree in Design at La Sapienza University of Rome in 2021 on the relationship between design and multiculturalism, with supervisor Carlo Martino, and a Master's degree in Communication Design at Iuav University of Venice in 2023, investigating the role of the theoretical component in graphic design through the specific analysis of the Salerno-based magazine *Grafica. Magazine of Theory, History and Methodology*, with supervisor Fiorella Bulegato and co-supervisor Daniela Piscitelli. He is currently furthering his studies on the topic of interdisciplinarity in graphic design and the institutionalisation of communication design. During his time at university, he carried out research activities in the field of public utility graphics in web design, as part of the EDU (Ecosistema Digitale Universitario) project.*

Dario Mangano

Dario Mangano è professore ordinario di Semiotica all'Università di Palermo dove insegna Semiotica del Brand e tiene un Laboratorio di Teoria e tecniche del linguaggio audiovisivo nei corsi di Laurea in Comunicazione. Nella stessa università dirige inoltre il Laboratorio di Comunicazione del Dipartimento Culture e Società. È presidente dell'Associazione Italiana Studi Semiotici (AISS). I suoi interessi di ricerca sono rivolti al design, alla pubblicità, alla fotografia e alla gastronomia. Ha pubblicato diversi libri e articoli fra cui *Ikea e altre semiosfere* (Mimesis, 2019), *Che cos'è la semiotica della fotografia* (Carocci, 2018) *Che cos'è il food design* (Carocci, 2014) e *Semiotica e design* (Carocci, 2008). Con Iliaria Ventura Bordenca ha curato il libro di Bruno Latour, *Politiche del design* (Mimesis, 2021).

*Dario Mangano is full professor of Semiotics at the University of Palermo, where he teaches Brand Semiotics and conducts a Laboratory of Theory and Techniques of Audiovisual Language in Communication programs. At the same university he also directs the Communication Laboratory of the Department of Culture and Society. He is president of the Italian Association for Semiotic Studies (AISS). His research interests include design, advertising, photography and gastronomy. He has published several books and articles including *Ikea e altre semiosfere* (Mimesis, 2019), *Che cos'è la semiotica della fotografia* (Carocci, 2018) *Che cos'è il food design* (Carocci, 2014) and *Semiotica e design* (Carocci, 2008). With Iliaria Ventura Bordenca he edited Bruno Latour's book, *Politiche del design* (Mimesis, 2021).*

Alvise Mattozzi

Alvise Mattozzi è un sociologo che lavora con metodo semiotico sugli oggetti di design e le pratiche progettuali nell'ambito degli Studi Sociali della Scienza e della Tecnologia (STS) attraverso la cornice dell'Actor-Network Theory. Dopo molti anni passati a insegnare scienze sociali a studenti e studentesse di design, la maggior parte dei quali presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano, è ora professore associato di Studi Sociali della Scienza e della Tecnologia al Politecnico di Torino, dove lavora nel Dipartimento di Ingegneria dell'Ambiente, del Territorio e delle Infrastrutture e dove coordina l'Area di Ricerca Pratiche tecnologiche e processi socio-culturali.

Alvise Mattozzi is a sociologist working with the semiotic method on design artifacts and design practices within the field of Social Studies of Science and Technology (STS) through an Actor Network Theory framework. After many years spent in design schools teaching social sciences to design students, most of which at the Faculty of Design and Art of the Free University of Bozen-Bolzano, he is now Associate Professor of Social Studies of Science and Technology at the Politecnico di Torino, where he works within the Department of Environment, Land and Infrastructure Engineering and where coordinates the Research Area Techno-scientific Practices and Socio-cultural Processes.

Michela Musto

Michela Musto, architetto e accademica, fondatrice del progetto The Spark Creative Hub e phd candidate presso l'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli. Docente a contratto e assegnista di ricerca, precedentemente docente e codirettrice del laboratorio di fabbricazione digitale presso la UAL, University of Art of London. La sua esperienza come progettista e ricercatrice abbraccia l'ambito della sperimentazione in architettura (Foster+Partners, Massimo Pica Ciamarra), così come nella moda (Beijing Fashion Week), attraverso il design computazionale la fabbricazione digitale. Autrice di diversi papers scientifici, lavora da freelance come consulente e designer per aziende italiane ed estere.

Michela Musto, architect and academic, is the founder of The Spark Creative Hub and a PhD candidate at the University of Campania Luigi Vanvitelli. She is an adjunct professor and research fellow, and was previously a lecturer and co-director of the digital fabrication lab at UAL, University of the Arts London. Her experience as a designer and researcher encompasses experimentation in architecture (Foster+Partners, Massimo Pica Ciamarra) as well as in fashion (Beijing Fashion Week), utilizing computational design and digital fabrication. She is the author of several scientific papers and works as a freelance consultant and designer for Italian and international companies.

Iliaria Ventura Bordenca

Iliaria Ventura Bordenca è ricercatrice in Semiotica all'Università di Palermo, dove insegna "Semiotica" e "Teorie e tecniche della comunicazione pubblicitaria" presso il corso di laurea in Scienze della Comunicazione. Tiene inoltre, presso la stessa Università, l'insegnamento di "Design e packaging alimentare" e un laboratorio di "Progettazione comunicativa" presso i corsi di laurea magistrali in Comunicazione. È vicedirettore di E|C, rivista dell'AISS-Associazione Italiana di Studi Semiotici. Ha scritto i volumi *Pulito! Pubblicità, branding e culture dell'igiene* (con G. Costanzo, FrancoAngeli, 2024), *Food Packaging* (FrancoAngeli, 2022), *Essere a dieta. Regimi alimentari e stili di vita* (Meltemi, 2020), *Che cos'è il packaging* (Carocci, 2014). Si occupa di teoria sociosemiotica nei campi del branding, del design e della gastronomia.

*Iliaria Ventura Bordenca is a researcher in Semiotics at the University of Palermo, where she teaches 'Semiotics' and 'Theories and Techniques of Advertising Communication' at the degree course in Communication Sciences. She also teaches 'Food Design and Packaging' at the same University and a workshop on 'Communicative Design' at the master's degree course in Communication Sciences. She is co-editor of E|C, the class-A journal of the AISS-Associazione Italiana di Studi Semiotici. She wrote the volumes *Pulito! Pubblicità, branding e culture dell'igiene* (with G. Costanzo, FrancoAngeli, 2024), *Food Packaging* (FrancoAngeli, 2022), *Essere a dieta. Regimi alimentari e stili di vita* (Meltemi, 2020), *Che cos'è il packaging* (Carocci, 2014). Her research interests are on sociosemiotic theory in the fields of branding, design and gastronomy.*

Albena Yaneva

Albena Yaneva è una teorica dell'architettura la cui ricerca attraversa i confini degli studi scientifici, dell'antropologia cognitiva, della teoria architettonica e della filosofia politica. È professore ordinario presso il Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino e professore a contratto presso la GSAPP - Columbia University. Yaneva è autrice di otto libri che esplorano le condizioni attuali della pratica architettonica e la portata politica del design. I suoi libri più recenti sono *Crafting History: Archiving and the Quest for Architectural Legacy* (Cornell University Press, 2020), *Latour for Architects* (Routledge, 2022) e *Architecture After Covid* (Bloomsbury, 2023). Il suo lavoro è stato tradotto in tedesco, italiano, spagnolo, francese, portoghese, thailandese, polacco, turco e giapponese. Ha ricevuto il premio del Presidente del Royal Institute of British Architects (RIBA) per l'eccezionale ricerca universitaria.

Albena Yaneva is an architectural theorist whose research crosses the boundaries of science studies, cognitive anthropology, architectural theory, and political philosophy. She is a Full Professor at the Department of Architecture and Design at the Politecnico di Torino and Adjunct Professor at GSAPP - Columbia University. Yaneva is the author of eight books that explore the current conditions of architectural practice and the political outreach of design. Her most recent books are Crafting History: Archiving and the Quest for Architectural Legacy (Cornell University Press, 2020), Latour for Architects (Routledge, 2022), and Architecture After Covid (Bloomsbury, 2023). Her work has been translated into German, Italian, Spanish, French, Portuguese, Thai, Polish, Turkish and Japanese. She is the recipient of the Royal Institute of British Architects (RIBA) President's award for outstanding university-based research.

Salvatore Zingale

Salvatore Zingale è professore associato presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano e insegna Semiotica del Design alla Scuola del Design. Si interessa in particolare dei processi cognitivi e inventivi dell'attività progettuale e della dialogicità nelle interazioni culturali. Autore di molti saggi sul design, è autore di *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'invettiva* (2012) e di *Relazioni dialogiche. Un'indagine sulla comunicazione e la progettualità* (2023).

Salvatore Zingale is an associate professor at the Design Department of the Politecnico di Milano and teaches Design Semiotics at the School of Design. He is particularly interested in the cognitive and inventive processes of design activity and dialogicity in cultural interactions. Author of many essays on design, he is the author of Interpretazione e Progetto. Semiotica dell'invettiva (2012) and Relazioni dialogiche. Un'indagine sulla comunicazione e la progettualità (2023).

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

Rivista online, a libero
accesso e peer-reviewed
dell'Associazione Italiana
degli Storici del Design
(AIS/Design)

VOL. 11 / N. 20
SETTEMBRE 2024

STORIE DI SEMIOTICA E DESIGN

a cura di Dario Mangano
e Ilaria Ventura Bordenca

ISSN
2281-7603
