

Quando è design When is Design Quand c'est du design

a cura di Michela Deni e Dario Mangano

Design o progettualità? Il progetto come trasformazione inventiva

Salvatore Zingale

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, IT

salvatore.zingale@polimi.it

www.salvatorezingale.it

Abstract

Design or projectuality? Project as inventive transformation – We are often led to think about the terms “design” and “project” as synonyms. But this is not entirely true. The English noun *design* also contains other meanings, which we can consider as the premises, or conditions, of every design action: *drawing, shape, purpose, intention*. The Semiotics that is interested in design faces a choice: either limiting itself to the analysis of artefacts, regarded as texts with which we interact in social and daily life; or choosing to investigate also and above all the processes underlying the project action. In the latter case, it is a question of following a path still barely explored, which will have to tend to develop, if possible, a real *semiotic logic of projectuality*.

Keywords

Design; Projectuality; Inventiveness; Narrativity; Desire.

Contents

1. Design e vita quotidiana
 2. Design e desiderio
 3. Design e progettualità
 4. Design e intenzionalità
 5. *Aufhebung* e design
 6. Semiotica del design e Semiotica del progetto
 7. Stato di cose problematico e stato di cose trasformato
 8. Problema e soluzioni
 9. Problema ed epifania
 10. Inventiva e narrazione
 11. Conclusioni: il come e il perché
- Bibliografia

1. Design e vita quotidiana

All'inizio degli anni Novanta lo psicoanalista James Hillman scrisse, insieme a Michael Ventura, un libro dal titolo *Cento anni di psicoterapia e il mondo va sempre peggio*.¹ Confesso che avrei voluto intitolare questo articolo parafrasando il libro di Hillman e Ventura: *Duecento anni di design e il mondo non va ancora meglio*. Questo è quello che mi viene da pensare ogni volta che osservo, con incredulità e insofferenza, molti degli artefatti² che popolano gli ambienti pubblici e privati in cui mi imbatto. Del resto, uno sguardo preoccupato sul design è anche quello di Giulio Carlo Argan, che in una conferenza del 1980, *La crisi del design*, osservava: «il mondo moderno tende a cessare di essere un mondo di oggetti e soggetti, di cose pensate e persone pensanti. Il mondo di oggi potrebbe non essere più un mondo di progettisti, ma un mondo di programmati» (Argan 1983: 266).

La domanda che mi pongo è se le aspettative sull'azione innovativa del design finora non siano state troppo alte, oppure se dal design non bisogna aspettarsi altro se non quello che esso è in grado di dare: a volte molto, a volte nulla. A volte progetti che mettono in discussione consuetudini e che prospettano nuovi valori, a volte progetti che delle consuetudini sono una mera variante.

Le condizioni già quasi del tutto compromesse del nostro pianeta, così come lo stato di disagio che proviamo nella vita quotidiana, non sono certo imputabili al design. Ma è indubbio che, seppure forte di una innovazione tecnologica a livelli sempre più alti e sorretto da metodologie di progetto sempre più raffinate e collaudate, il design non sembra poter porre rimedio a una produzione industriale tutt'altro che sostenibile o *user-friendly*, né a una comunicazione sociale "avvelenata" dalla ricerca del consenso o dal trionfo dello stereotipo.³ Il design, in particolare il *product design*, forse perché, almeno dal secondo dopoguerra in poi, ha destinato i propri prodotti principalmente alle classi economicamente più abbienti, non ha nemmeno elevato – e potremmo dire "educato" – il gusto estetico diffuso. Per molti versi, anzi, ha contribuito ad alimentare sia l'industria culturale oggetto di critica di Theodor Adorno,⁴ sia la fantasmagoria delle merci di cui parlava Walter Benjamin.⁵

1 Hillman e Ventura (1992).

2 Utilizzerò il termine "artefatto" in senso ampio per indicare tutto ciò che costituisce il risultato o il prodotto di un atto progettuale.

3 Nella teoria dell'argomentazione l'espressione "avvelenamento dei pozzi" indica la delegittimazione con ogni mezzo delle affermazioni dell'interlocutore. Cfr. D'Agostini (2010). Sui rapporti fra design della comunicazione e stereotipi vedi Baule e Bucchetti (2012).

4 Anche se non tratta in modo specifico del design, ma dei prodotti destinati all'intrattenimento massificato, il testo di Adorno "L'industria culturale", in Horkheimer e Adorno (1944/1969), può anche essere letto come una critica a ogni altra forma di standardizzazione e di produzione in serie.

5 «Le esposizioni mondiali trasfigurano il valore di scambio delle merci; creano un ambito in cui il loro valore d'uso passa in secondo piano; inaugurano una

Diversamente stanno le cose per ciò che riguarda il più recente campo del design dei servizi e per l'innovazione sociale, attraverso il quale si cerca di ottenere benefici connessi all'ambito di azione di chi promuove tali progetti:

L'espressione "politica del quotidiano" indica una sequenza di azioni che influenzano i sistemi sociotecnici (e quindi anche economici, politici e culturali) in cui si opera e con cui si entra in relazione: delle azioni sul mondo, attinenti la vita di tutti i giorni, fatte operando da dove si è. Cioè, dal proprio punto di osservazione e d'azione. (Manzini 2018: 114)

Sappiamo che questa è la forza del design per l'innovazione: le "politiche del quotidiano" mostrano esempi e modelli di realtà possibili, ci dicono che possiamo concepire, attingendo alle nostre capacità progettuali, una diversa idea della vita sociale. Tuttavia, l'interrogativo è se e come questi modelli avranno la forza di diffondersi fino a diventare anche pratiche dominanti, per conseguire effetti sensibili capaci di modificare, anche *in the long run*, sistemi economici e produttivi che interessano porzioni di popolazione più ampie.

2. Design e desiderio

Il potere del design sulla formazione degli orientamenti culturali non va infatti sottovalutato, a patto che al design si affidino compiti alti. Ma si tratta a mio avviso (ancora) di un "potere indeciso" fra avallare le strategie di produzione e diffusione di beni di consumo e di comunicazione, o se criticarne la natura; così come fra contribuire all'irrazionalità alienante del nostro *ambiente umano* o se adoperarsi per il suo superamento:

Noi possiamo (e dobbiamo) denunciare l'irrazionalità del nostro ambiente, ma nessun discorso sulla sua natura alienante può farci dimenticare [...] che esso è il risultato della nostra volontà fattuale e che siamo noi tutti, direttamente o indirettamente, a realizzare gli oggetti del nostro intorno, i quali, a loro volta, sono parte determinante della nostra condizione umana. (Maldonado 1970: 23)

In quasi due secoli di storia il design ha infatti contribuito a dare vita a nuove concezioni dell'ambiente umano in cui operiamo e a rendere più gradevole e soddisfacente un vasto campionario di artefatti.⁶ Alcuni di essi hanno cambiato e migliorato il nostro modo di agire e i nostri stili di vita. Due esempi storici per tutti: la Vespa Piaggio di Corradino D'Ascanio e le macchine per scrivere Olivetti di Marcello Nizzoli.⁷

fantasmagoria in cui l'uomo entra per lasciarsi distrarre. L'industria dei divertimenti gli facilita questo compito, sollevandolo all'altezza della merce. Egli si abbandona alle sue manipolazioni, godendo della propria estraniamento da sé e dagli altri» (Benjamin 1955: 145 tr. it.).

6 Cfr. Vitta (2001).

7 Cfr. Bonfantini e Renzi (2001).

Nonostante questi esempi, tuttavia, a me pare che il design sia spesso in gran parte inteso (dai designer e dagli studiosi) e vissuto (dagli utenti o fruitori) come una fantasmagorica “fabbrica del desiderio”,⁸ dove ciò che viene consumato non è propriamente l’oggetto (il suo valore d’uso) ma il possesso dell’oggetto (il suo valore di scambio e, anche, simbolico):

Il prodotto seduce al consumo, opera come “causa del desiderio” senza potersi esaurire come *telos*. Il consumo diventa coazione al godimento. Si potrebbe affermare che il prodotto del design sia oggi una delle incarnazioni del lacaniano *objet petit a*: l’indifferente e variabile “qualcosa” che ricopre improvvisamente il buco della mancanza, l’oggetto-causa che ci appare come il *fine* del nostro desiderio ma che è intrinsecamente incapace di colmarlo. (Carmagnola 2009: 138)

Al design che produce “macchine del desiderio” possiamo contrapporre un design che propone “strumenti di servizio” (e quindi di soddisfazione). Questo vuol dire collocare il desiderio all’inizio del processo progettuale, e non alla fine: perché si tratta del desiderio del progettista (chiunque esso sia⁹) di ideare un determinato prodotto, e non del desiderio che il prodotto dovrà suscitare nell’utente.¹⁰ Non solo. Concepire il design come servizio, e non come oggetto che sollecita desideri, alla stregua di un feticcio,¹¹ ci permette di collocare l’artefatto nella posizione che gli compete: quella della *mediazione*. L’artefatto è mediazione, per il progettista, tra il desiderio che accende l’immaginazione e una prassi progettuale che la attualizza; e per il fruitore tra uno stato di bisogno e uno stato di soddisfazione. Nei termini della logica attanziale, gli artefatti in quanto macchine del desiderio si pongono come Destinanti¹² che orientano le nostre scelte e le nostre azioni; al contrario, in quanto servizio gli artefatti vanno intesi come Aiutanti che dovrebbero rendere migliore la vita individuale e collettiva, e permetterci di agire nell’ambiente attivamente e con la piena consapevolezza delle nostre scelte.

3. Design e progettualità

Queste e altre riflessioni mi portano ad avere una visione critica del design; o per lo meno un entusiasmo cauto e dubbioso. È per questa ragione che ritengo che quando parliamo di *design* dovremmo pensarlo, innanzitut-

8 Cfr. Carmagnola (2009) e Forty (1986).

9 Qui, sotto il termine “progettista” possiamo intendere sia il committente sia il designer; ma in teoria non si può escludere qualsiasi altro soggetto che metta in atto una qualsiasi pratica progettuale.

10 Non escludo che l’utente o fruitore possa sentirsi attratto da un prodotto e quindi desiderarlo, escludo solo che questo sia, o dovrebbe essere, lo scopo primo dell’attività progettuale.

11 En passant: sarebbe opportuna una ripresa in chiave semiotica della riflessione sul design come produttore di feticci, sia nel senso del feticismo delle merci marxiano, sia nel senso freudiano della parafilia.

12 Scriverò, per mia convenzione, tutti i concetti semiotici con l’iniziale maiuscola.

to, come *progettualità*, intendendo questa sia come capacità progettuale sia come predisposizione a pensare progettualmente, ossia come teoria e *insieme* pratica di un “abito inventivo”, il quale non riguarda solamente la professione del design ma, più in generale, il modo di intendere ogni aspetto della nostra vita sociale.

Se guardiamo al suo seguito mediatico, al suo successo di mercato e a quanto è dato ammirare in occasione delle grandi manifestazioni fieristiche, alla sua presa sull’immaginario estetico, il design senza alcun dubbio c’è; se invece osserviamo criticamente i nostri ambienti di vita, pubblici e privati, la qualità e l’efficienza degli assetti artefactuali, le carenze nei servizi sociali, ciò che *latita* è proprio la progettualità.

Non è mia intenzione porre *design* e *progettualità* in rapporto di contraddizione né di alternativa. Al contrario, è bene ribadire che la progettualità senza il design rischia di essere infruttuosa. Non dimentichiamo, riprendendo ancora Maldonado, il limite che lo studioso argentino rimproverava a Ernst Bloch e alla sua “utopia concreta”, ossia la mancanza del “ulteriore passo” che renda efficace ogni progetto:

Senza dubbio è già un formidabile progresso l’aver stabilito, come Bloch sulla scorta di Marx ha fatto, che la coscienza critica è il movente fondamentale della praxis avvenirista. Ma il discorso non può fermarsi qui. Un ulteriore passo avanti, che Bloch ha esitato a fare, consisterebbe nel rendersi conto che la coscienza critica, se vuole operare con efficacia nella sfera dell’azione, dovrebbe anche essere coscienza critica della processualità tecnica. (Maldonado 1970: 117)

Non si dà quindi “utopia concreta”, né progettualità, senza la processualità metodologica e operativa del design; e ovviamente senza ciò che distingue il design (così come l’architettura) da ogni altra forma di progettazione: la capacità di affidare alla dimensione estetica il compito di interpretare il proprio tempo, di esercitare una “coscienza critica” anche attraverso la ricerca estetica.

La questione che sollevo è un’altra: mi chiedo se per capire il design non sia il caso di interessarsi più a fondo di indagare come e quando la nostra mente si comporta *progettualmente*; e, in questa sede, se non debba essere la progettualità a ricevere una più approfondita riflessione semiotica, mettendo provvisoriamente da parte il design, per poi eventualmente considerarlo sotto altra luce.

“Design” è infatti un termine-cardine irrinunciabile della nostra cultura, ma è anche un termine semanticamente molto più complesso rispetto al suo uso corrente e al suo senso dominante. Se curiosiamo dentro il suo spettro semantico, vi troveremo molto di più di quanto abitualmente pensiamo. Infatti, per lo più si pensa che i termini “design” e “progetto” siano sinonimi, ma ciò è parzialmente vero. Nell’uso della lingua inglese il sostantivo *design*, e con esso il verbo *to design*, contiene anche altri significati, che possiamo considerare come le premesse, o le condizioni, di ogni azione progettuale: *disegno*, *scopo*, *intenzione*, *forma*.

4. Design e intenzionalità

Nella *Letter concerning the Art, or Science of Design*¹³ di Anthony Ashley Cooper, conte di Shaftesbury, scritta a Napoli nel 1712, il termine “design” compare diverse volte;¹⁴ mai però – e non potrebbe essere diversamente – nell’accezione odierna, così come noi lo abbiamo ereditato in relazione alla produzione di beni industriali. Nella *Letter*, a ogni occorrenza questo termine mostra la sua polisemia, che risalta chiara nella traduzione italiana: a volte “design” è tradotto con *disegno*, altre volte con *scopo* o *fine*, altre ancora con *intenzione*, e certamente anche con *progetto*.

Questo spettro semantico è del resto confermato da ogni dizionario di inglese. Prendiamo ad esempio il *Collins English Dictionary*,¹⁵ il quale, accanto alle accezioni più comuni che riguardano la forma, le linee e i dettagli di oggetti d’uso o di sistemi (e quindi il piano dell’espressione degli artefatti), registra le seguenti definizioni: «4. The design of something is the way in which it has been planned and made» e «7. A design is a general plan or intention that someone has in their mind when they are doing something». A queste va aggiunto il significato dell’espressione *by design*: «If something happens or is done by design, someone does it deliberately, rather than by accident», dove viene accentuato l’agire secondo intenzione e volontà.

In sintesi, dal *Collins Dictionary* possiamo estrarre le seguenti accezioni, quelle che qui maggiormente ci interessano:

Come verbo, design è:

- *to plan and make (something) artistically or skillfully;*
- *to form or conceive in the mind; invent;*
- *to intend, as for a specific purpose; plan.*

Come sostantivo, design è:

- *plan, scheme, or project;*
- *an end aimed at or planned for; intention; purpose.*

A prevalere è quindi il tema della concezione, dell’intenzionalità, dell’inventiva: dell’agire pensando a uno scopo.¹⁶ Tanto che mi verrebbe da proporre

13 La *Lettera sul disegno*, come recita il titolo della traduzione italiana, è stata scritta dal filosofo britannico durante un suo soggiorno a Napoli per ragioni di salute. L’autore riafferma qui il valore delle arti all’interno di una società libera, e si sofferma sullo stretto legame tra libertà politica, sviluppo delle arti ed educazione al gusto.

14 Mi sono già soffermato sulla lettera di Anthony Ashley Cooper nel mio *Interpretazione e progetto* (2012). Riprendo l’argomento per ritornare a porre l’accento sulla marca dell’intenzionalità presente nella progettualità.

15 È stata consultata l’edizione online: <<https://www.collinsdictionary.com/it/dizionario/inglese/design>>.

16 La questione è del resto antica e può essere fatta risalire all’attività poetica o produttrice di cui parla Aristotele in un noto passaggio dell’*Etica Nicomachea* (1139b):

la seguente definizione, con tutta la prudenza che una definizione comporta: “Il design è una attività ideativa e operativa che mira, a partire da un’intenzione, alla produzione di un artefatto – o di un sistema di artefatti, di procedure, di servizi o di esperienze – in vista di uno scopo”. Ora, ciò che muove questa attività non è (ancora) il design propriamente detto, ma – come ci insegna l’etologia – la nostra predisposizione “animale”¹⁷ a pensare progettualmente. Se così il design è *innanzitutto* progettualità, allora è questa che dobbiamo *dapprima* indagare.

Insomma, *design* non vuol dire solamente “progetto”, e l’atto del progettare comporta (porta con sé) altri atti che lo precedono. Se così il design è un’azione mossa da intenzione e in vista di uno scopo, e non solamente l’atto finale in cui tutto ciò prende forma in un artefatto, l’attenzione che la semiotica pone al design non riguarda più solo il modo in cui tale artefatto, in quanto testo culturale, si manifesta, ma anche: sia tutto ciò che accade alla mente quando essa è impegnata in una *azione di progetto*, sia le *azioni semiosiche* che un artefatto compie una volta che diventa esperienza d’uso. Il “senso delle cose” sta tanto *prima* dell’artefatto (il processo progettuale) quanto *dopo*, in ciò che esso determina (nei mutamenti nella vita sociale e culturale).

Va infatti aggiunto che, oltre al variegato spettro semantico del termine *design*, oggi il design è via via diventato molte e diverse cose. Basti guardare alla varietà di campi professionali cui esso è associato o agli ambiti di ricerca che ha generato.¹⁸ Fra il “classico” *industrial product design* e il “nuovo” *design for social innovation* sono più le differenze che i tratti in comune. I problemi estetici e percettivi che affronta un *interior designer* non sono gli stessi di quelli che impensieriscono un *graphic designer*. E per rimanere nel campo del design della comunicazione, i problemi di leggibilità che si presentano a un *web designer* sono di tutt’altro tipo rispetto a quelli che incontra chi progetta sistemi di orientamento.

Se poi usciamo dal campo del design (e oggi il design stesso ama oltrepassare sempre di più i propri confini), non è difficile rilevare come la progettualità investa, come già accennato, anche i processi di rinnovamento della vita collettiva, sociale e politica.

«[il pensiero pratico] presiede anche all’attività produttrice [*poietikès*]: chiunque, infatti, produca qualcosa, la produce per uno scopo, e la produzione non è fine a sé stessa (ma è relativa a un oggetto, cioè è produzione di qualcosa)» (trad. mia).

17 «Essere animale significa sognare, fare progetti, costruire delle strategie, riflettere sulle possibilità, valutare i contenuti reconditi di una situazione, fare simulazioni mentali sulle diverse tattiche» (Marchesini 2016b: 96).

18 Non a caso all’inizio della Premessa al numero monografico di E/C “Il discorso del design” (n. 3, 2009), Dario Mangano elenca alcune «determinazioni citate nella definizione che Wikipedia offre della parola design», e osserva come si tratti di «Una moltitudine eterogenea di artefatti e problematiche che riescono a stare insieme in nome di una nozione unica come quella di progetto» (Mangano 2009: 5).

Analogamente, questi erano i nomi delle sezioni della conferenza dell’European Academy of Design, “Design for Next”, tenutasi a Roma nel 2017: Aesthetics, Economy, Education, Environment, Health, Industry, Society, Technology, Thinking.

5. *Aufhebung* e design

Il lettore avrà compreso che questo articolo ha due obiettivi di fondo: far evolvere la nozione di *design* – come attraverso un processo che ricorda l'*Aufhebung* di Hegel¹⁹ – in quella di *progettualità*; di conseguenza, riflettere sulle condizioni teoriche che ci permettano di (continuare a) costruire una Semiotica del progetto, o semiotica progettuale.²⁰ Ciò comporta appunto concepire il design come attività che deriva dalla progettualità, la quale andrebbe considerata come l'oggetto di studio primario della riflessione semiotica.

Per argomentare questo atto di *Aufhebung*, di superamento e conservazione al tempo stesso della nozione di design, mi affido a una prova di commutazione. Con le dovute differenze e proporzioni, penso infatti che sia lecita un'operazione teorica analoga a quella che nel corso degli anni è stata compiuta sulle narrazioni, ossia il passaggio dall'*analisi del racconto* alla definizione della *narratività*. Partiamo da un passo di Gianfranco Marrone:

La *narratività* concerne quelle caratteristiche costanti, essenziali, formali e astratte del racconto che si ritrovano più o meno celate sia in questi prodotti testuali che chiunque indicherebbe come narrativi, sia, in generale, in qualsiasi tipo di discorso anche apparentemente molto lontano e diverso dai racconti propriamente detti [...]. (Marrone 2011: 31)

Proviamo a parafrasare questo brano sostituendo il termine “*narratività*” con quello di “*progettualità*”, commutando anche tutti gli altri termini collegati al concetto di *narratività*:

La progettualità concerne quelle caratteristiche costanti, essenziali, formali e astratte della produzione di artefatti (d'uso, comunicativi, cognitivi) che si ritrovano più o meno celate sia in questi prodotti artefattuali che chiunque indicherebbe come progettati, sia, in generale, in qualsiasi tipo di oggetto anche apparentemente molto lontano e diverso dagli artefatti propriamente detti.

La *progettualità* può essere così vista come la facoltà umana che presiede non solo ai progetti in quanto tali riconosciuti, ma che determina ogni sorta di azione intenzionale volta all'ottenimento di un beneficio individuale o col-

¹⁹ *Aufhebung*, come è noto, è un termine della dialettica di Hegel e deriva verbo *aufheben*, che ha almeno tre significati: *eliminare, sollevare, conservare*. «Con questo termine Hegel esprime il carattere peculiare del processo dialettico, il quale “nega”, “supera” un momento, una categoria, ecc., e, al tempo stesso, lo “eleva” e “conserva” in un ulteriore momento, in un'ulteriore categoria, che quindi ne è l'inveramento e il completamento. La negazione dialettica di un momento ne annulla dunque soltanto l'immediatezza, e in effetti lo riafferma e lo compie in un grado superiore di svolgimento» (cfr. <www.treccani.it/enciclopedia/elenco-opere/Dizionario_di_filosofia>).

²⁰ Vedi in particolare: Bonfantini e Terenzi (2004); Deni e Proni (2008, a cura di); Bianchi, Montanari, Zingale (2010, a cura di).

lettivo. Nella narratività – e mi riferisco in particolare allo schema attanziale²¹ – questo beneficio è l’acquisizione di un Oggetto di valore da parte di un Soggetto; nella progettualità esso è la produzione di un artefatto, cui si perviene attraverso un metodo sperimentato (v. par. 10).

Se l’analogia posta fra narratività e progettualità sarà valida per almeno alcuni aspetti,²² allora ritengo che potremmo meglio capire non solo di che cosa parliamo quando ci occupiamo di design, ma anche *quando è design*.

6. Semiotica del design e Semiotica del progetto

Fra i numerosi modi di vedere il design con *occhio semiotico* ne seleziono due a supporto della mia argomentazione. Il design può essere considerato:

- (1) a partire dalla *presenza*, sempre più pervasiva, di artefatti o sistemi nella vita sociale e individuale;
- (2) a partire dall’*assenza* degli artefatti di cui sentiamo la necessità e che, quindi, immaginiamo come possibili.

Nel primo caso abbiamo una *Semiotica del design*, ossia una semiotica dei prodotti del design e del sistema-design, così come essi si presentano e agiscono nei contesti sociali e nel corso della storia. Nel secondo caso abbiamo una *Semiotica del progetto*, ossia una semiotica dei processi progettuali, della loro genesi e delle loro ragioni teoretiche e sociali.²³ Come mostra il grafo, propongo di considerare la Semiotica del design come un sottoinsieme della Semiotica del progetto (fig. 1).

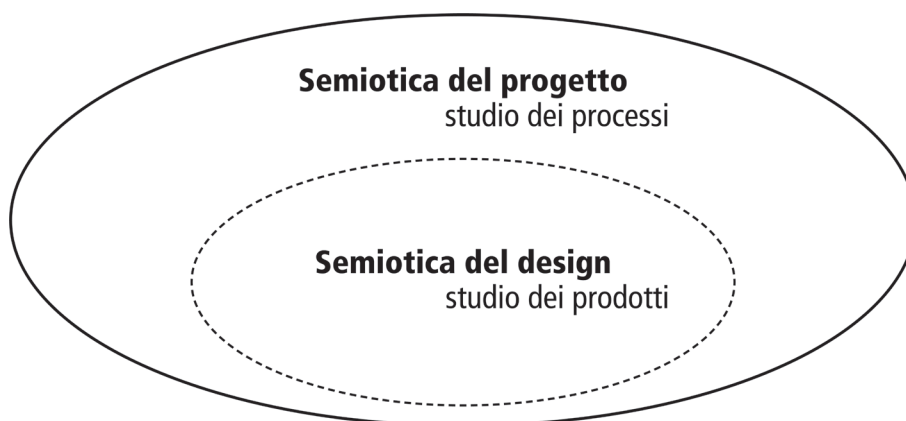


Figura. 1. Semiotica del progetto e Semiotica del design: processi e prodotti.

²¹ Vedi Greimas (1966). Per una discussione sulla narratività vedi Lorusso, Paolucci, Violi (2012).

²² Va ricordato che in ogni analogia solo alcune proprietà sono comuni a due distinti domini. Cfr. Zingale (2012).

²³ Come scrivevamo Michela Deni e io in un paper presentato alla conferenza dell’European Academy of Design nel 2017, «la semiotica è un “meccanismo” che agisce all’interno del design, non un microscopio per analizzarne i risultati», e questo perché «i processi progettuali sono processi della semiosi, e viceversa, a prescindere dai modelli teorici di riferimento» (Deni e Zingale 2018: 98).

La Semiotica del design andrebbe infatti pensata, secondo la nota tripartizione di Eco (1984: XI-XIV), come una *semiotica applicata*, uno sguardo che analizza i testi artefattuali, più o meno come avviene per l'analisi di testi narrativi, artistici, massmediatici, ecc. La Semiotica del progetto, invece, dovrebbe configurarsi come una *semiotica specifica*,²⁴ al pari, a mio avviso, della Semiotica del testo. Quest'ultima, sappiamo, elabora strumenti per la comprensione di testi di diversa natura espressiva, non di un solo genere, per individuarne il funzionamento generale.²⁵ In modo analogo, la Semiotica del progetto dovrebbe interessarsi dei modi in cui, in campi anche molto differenti, i processi progettuali, nel realizzarsi, seguono un *percorso semiotico*. Non importa in quali ambiti si esprima la progettualità, né quali siano le forme di espressione cui essa dà vita. La progettualità è il presupposto tanto del progetto ingegneristico, quanto di quello architettonico e urbanistico, tanto del design degli artefatti e dei servizi, quanto delle arti di ogni genere. L'attività progettuale, insomma, non è solo propria delle "scienze dell'artificiale", come le ha chiamate Herbert A. Simon (1969), ossia Architettura, Design e Ingegneria. La progettualità fa parte della stessa esistenza, come suggeriva Jean-Paul Sartre in *L'esistenzialismo è un umanismo*:

L'uomo è, dapprima, un progetto che vive sé stesso soggettivamente, invece di essere muschio, putridume o cavolfiore; niente esiste prima di questo progetto; niente esiste nel cielo intelligibile; l'uomo sarà innanzitutto quello che avrà progettato di essere. (Sartre 1946: 29 tr. it.)

Ogni fase della nostra esistenza è infatti un progetto: costruire una carriera professionale, acquisire uno stile di vita, persino preparare una vacanza o altre attività quotidiane. Non a caso Ezio Manzini parla, più che di design, di "progetti di vita" (Manzini 2018: 57 sgg.). E forse, progettuali sono gli stessi processi biologici.

Come dicevo, il progetto va inteso come un oggetto di studio al pari del testo, se non altro perché, come il testo, il progetto è un *congegno* per la generazione del senso. Ma con una differenza: in un testo noi cerchiamo la manifestazione di un senso già operante nel nostro universo culturale; nel progetto, al contrario, il senso è solamente (o ancora) possibile, è ciò che vogliamo o dobbiamo costruire: occorre inventarlo, trovarlo. Nell'analisi di un testo viene ricostruito ciò che si trova in un tempo già dato; nell'attività progettuale si costruisce qualcosa che poniamo in un tempo in costruzione, in quel futuro che, come sosteneva Peirce, influenza il nostro presente:

24 Scrive Eco: «Sono convinto che le semiotiche specifiche debbano porsi i propri problemi epistemologici interni, e cioè riconoscere e denunciare le proprie metafisiche implicite [...]» (Eco 1984: XII). La Semiotica del progetto ha quindi un compito, che in questo articolo non può che essere solamente accennato: definire quali sono i propri caratteri costanti, stabili e necessari. Tale definizione epistemologica, a mio avviso, non può che avvenire attraverso una sintesi dei contributi che possiamo ricavare a partire dalle diverse esperienze di ricerca e di sperimentazione in atto.

25 Cfr. fra gli altri: Pozzato (2001) e Marrone (2011).

Dire che il futuro non influisce sul presente è una teoria insostenibile. È come dire che non vi sono cause finali, o fini. Il mondo organico è pieno di smentite di questa affermazione. L'azione determinata dalla causa finale costituisce infatti l'evoluzione. Ma è vero che il futuro non influisce sul presente nel modo diretto, dualistico, secondo cui il passato influisce sul presente. Si richiede un meccanismo, un medium. Ma che tipo di meccanismo [*machinery*] può mai essere questo? (CP 2.86; tr. it. *Opere*: 119).

Forse, questo *machinery* è proprio la capacità di far progetti. La semiotica si è lungamente interessata sulla natura del congegno testuale, ma ancora sappiamo poco della semiosi che si trova dentro un congegno progettuale.

7. Stato di cose problematico e stato di cose trasformato

Faccio ancora riferimento alla narratività e propongo di vedere la progettualità come un percorso di *trasformazione del senso*:²⁶ un percorso semiotico che si configura come passaggio traduttivo e inferenziale da uno stato all'altro, da uno *stato di cose problematico* a uno *stato di cose trasformato* (fig. 2).

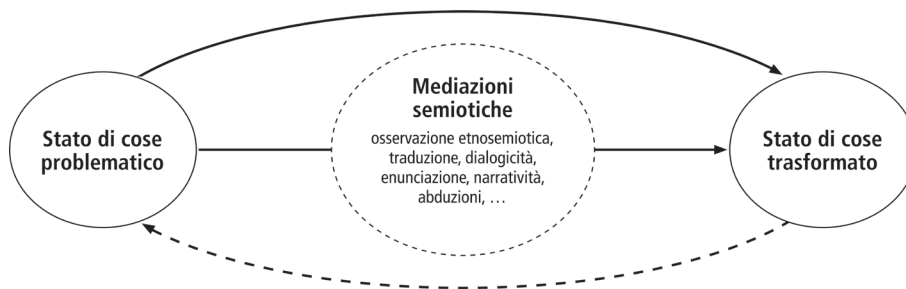


Figura 2. Stato di cose problematico e stato di cose trasformato.

Ma che cosa si intende qui con “stato di cose problematico”? E che cosa si incontra durante questo percorso?

La figura 2 mostra come per passare da stato di cose problematico a stato di cose trasformato è necessario attivare una o più forme di mediazione semiotica. Definire quali sono queste forme e come vengono applicate è uno dei compiti della semiotica progettuale. Qui possiamo solo dire che questo percorso segue, in linea generale, le modalità proprie della traduzione;²⁷ e che questa dovrebbe anche possedere i caratteri della dialogicità, diretta o differita. Progettare è infatti tanto il *tradurre in artefatto* un'istanza che non riesce a essere espressa in modo appropriato, quanto il predisporre qualcosa per qualcuno, e questo “qualcuno” – analogamente al Lettore modello di Umberto Eco (1979)²⁸ – occupa un posto nella mente del progettista, come se fosse continuamente da esso interrogato. Oltre a ciò, dialogicità è anche l'interazione effettiva, diretta,

26 Su queste questioni vedi anche Deni (2019).

27 Sul design come traduzione vedi Baule e Caratti (2016).

28 Sull'analogia fra lettore modello (Eco 1979) e utente modello vedi Deni (2002).

strumentale, come avviene in tutti i progetti partecipativi, dove il confronto dei soggetti coinvolti è parte inalienabile del metodo progettuale.²⁹

Altre forme di mediazione sono l'osservazione etnosemiotica, che interpreta e analizza le condizioni iniziali che motivano l'intervento progettuale; così come, nella formulazione finale del progetto, le «strategie di enunciazione che comprendono l'applicazione dello schema narrativo canonico e del *percorso generativo della significazione*, ad esempio nel passaggio tra valori, temi e attori/spazi/tempi» (Deni e Zingale 2018: 99³⁰). Forma di mediazione sono inoltre la stessa narratività e, in genere, il potenziale narrativo di cui ogni artefatto è carico,³¹ e l'abduzione come forma dell'inventiva. Delle ultime due ci occuperemo, anche se non in modo esaustivo, nel corso di questo articolo.

8. Problema e soluzioni

Mi soffermo qui solo sulla domanda, posta prima, su che cosa bisogna intendere con “stato di cose problematico”, perché il termine “problema” può dare adito a qualche malinteso, soprattutto se affrontato dalla prospettiva del *Problem solving*.³² Dipanare la questione del problema ci aiuta però a entrare nel vivo della progettualità e ad affrontare un interrogativo che non può essere eluso: da che cosa è motivata l'attività del progettare? e quali metodi e procedure possiamo elaborare per dare ordine alle nostre attività di progettazione?

Il Problem solving, pratica studiata dalla psicologia sperimentale e applicata in particolare al management e alle ingegneria, è uno dei tanti modi per dare risposta a questi interrogativi e per la semiotica riveste un'importanza limitata. Tuttavia, è bene collocare la nozione di “problema” in un quadro semiotico. Tento di farlo a partire da una comunanza epistemologica fra *processo psicologico* e *processo semiosico*, che riscontro in quanto osservano Giuseppe Mosconi e Valentina D'Urso (1973) sulla natura del problema:

Si è sempre assunta l'esistenza del problema come un dato, come un *fatto esistente* per sé e non richiedente ulteriore comprensione [...]. Ma questa assunzione del problema come dato dal quale partire è arbitraria: il problema non è un dato, un fatto naturale, ma è un *prodotto psicologico*.

Si converrà senza difficoltà che esiste un problema solo là e quando vi è *una mente che vive una certa situazione come problema*. Diciamo di più, e più esattamente: vi è problema solo quando la mente crea o determina il problema: vi è problema solo nella *dimensione psicologica*, non in quella naturale, od oggettiva. (Mosconi e D'Urso 1973: 31; corsivi miei)

29 Di “modalità conversazionale” nella progettazione partecipativa parla anche Manzini (2015 e 2018). Su dialogicità e progettualità rimando a Zingale (2009 e 2019).

30 Il testo citato si riferisce alla versione italiana del paper presentato alla Conferenza EAD 2017 (cfr. Deni e Zingale 2017).

31 Sui rapporti fra design e narrazione vedi Penati (2013).

32 Fra i sostenitori dell'inattualità del design visto come Problem solving cito Mattozzi (2009).

Propongo allora una seconda operazione di commutazione: al posto di “psicologico” si legga “semiotico”; e là dove Mosconi e D’Urso ci dicono che la mente “vive” una certa situazione come problema, si intenda che la mente “interpreta” questa situazione come problema. Va infatti ricordato che il *Problem solving* è solo il momento finale di un processo più articolato che inizia con un *Problem finding* (individuazione o percezione di un problema) e transita attraverso un *Problem shaping* (inquadramento e valutazione del problema), fase intermedia che presenta, a mio avviso, una forte analogia con la nozione semiotica di mediazione.

In quanto atto iniziale, il *Problem finding* è il primo stadio di un processo interpretativo, direi quasi uno stadio etnografico, di osservazione e ricognizione. Un problema, insomma, deve prima di tutto essere riconosciuto come tale: sappiamo, ad esempio, che non tutti vedono nel riscaldamento globale un fatto di cui preoccuparsi. Ora, questa capacità di *vedere* un evento come fatto problematico è una azione semiotica. Allo stesso modo, una valenza semiotica può essere individuata anche nel *Problem shaping*, la fase che fornisce una rappresentazione semantica di un fatto-problema.

Il brano di Mosconi e D’Urso suggerisce un’altra analogia fra psicologia e semiotica: il “fatto esistente” iniziale è infatti riconducibile alla nozione peirceana di Oggetto dinamico – che è chiamato *dinamico* proprio perché appartiene a un’esistenza esterna alla mente –, il quale assume le sembianze di un problema solo quando viene interpretato come tale, ossia una volta che viene rappresentato in quanto Oggetto immediato all’interno di una relazione segnica. Se ciò è vero, allora il *Problem solving* – in questo caso inteso come risposta interpretante a una situazione problematica – occuperà la posizione dell’Interpretante, che come sappiamo non è la conclusione della semiosi, solo un suo momentaneo stato di “riposo”: l’acquisizione di una credenza o giudizio che è pronta a rimettersi in discussione e quindi alla ricerca di una ulteriore trasformazione (fig. 3).³³

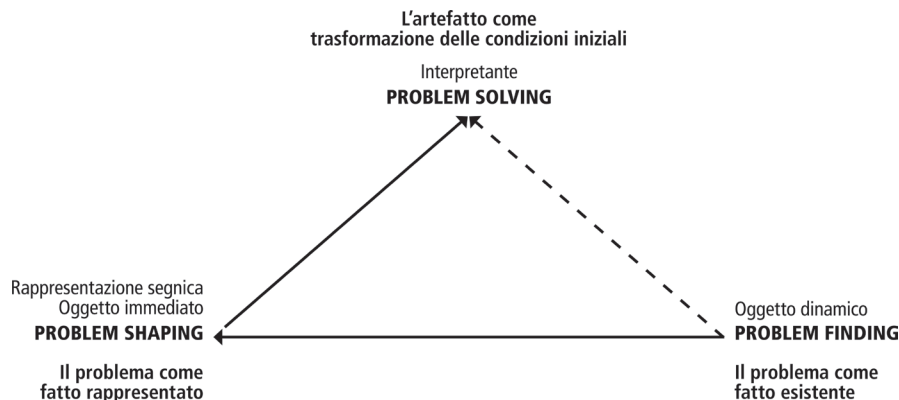


Figura 3. Il *Problem solving* interpretato attraverso il triangolo semiotico (da Peirce).

33 Questa mia osservazione fa riferimento alla definizione di “semiosi” contenuta nei *Collected Papers* di Peirce, in particolare: CP 2.92 e CP 5.484.

Ciò che chiamiamo problema, insomma, altro non è che un fatto (che sottoponiamo a un atto interpretativo) che mette in movimento altri fatti (che possono costituire un'azione progettuale). È qualcosa che si inserisce all'interno di un processo di semiosi illimitata.

9. Problema ed epifania

La natura problematica di questo “fatto” o “stato di cose” non vuol dire che esso sia solo un *intralcio* o un *disagio*. Per una mente progettuale, allenata all'inventiva, esso viene inteso anche come una *possibilità*. Ogni situazione problematica è un'apertura di possibilità.

Una situazione problematica può infatti essere interpretata o vissuta come avversità o turbamento, come l'emergere di un bisogno: una mancanza, un' inadeguatezza, un'insoddisfazione, un disagio. In questo caso il problema è uno stato di cose che avvertiamo come *insostenibile*, una condizione che corpo e mente non possono tollerare e che chiede una reazione. Ma la nozione di problema non riguarda solo ciò che è riconducibile al bisogno, è anche ciò che innesca il desiderio. Voglio dire che se è vero che un qualsiasi fatto diventa problema da momento in cui l'interpretazione lo tramuta in un *segno d'altro*, allorane cose che questo *altro* può essere anche uno stimolo che accende l'immaginazione: una epifania.

Dopo essermi affidato alla psicologia di Mosconi e D'Urso, ora ricorro all'etologia di Roberto Marchesini, che non a caso si pone come etologia filosofica.³⁴ Nella citazione che segue scorgo infatti un altro processo che può interessare la semiotica progettuale: il passaggio che va dall'osservazione e analisi di un *fenomeno* (qualcosa che dice di sé) all'interpretazione che lo trasforma in una *epifania* (qualcosa che dice di me e a me):

Indubbiamente il volo di un uccello ha qualcosa di maestoso e di suggestivo e tuttavia se nei larghi cerchi di un'aquila o nel volo planare di un albatros, nelle picchiate di un falco o nelle ascensioni di un colombo, nei caroselli dei rondoni o nell'immobilità a mezz'aria di un colibrì, l'essere umano vedesse solo un fenomeno [...] per quanto fonte di stupore e di smarrimento, per quanto sublime, non sarebbe in grado di annunciare una dimensione esistenziale altra. Perché il volo di un uccello possa tramutarsi in un evento epifanico è indispensabile che l'essere umano veda sé stesso nel volo [...]. (Marchesini 2014: 128)

Ciò vuol dire che la relazione tra un fatto problematico e il suo superamento è sempre dialettica, perché la sintesi, lo *stato di cose trasformato* cui tendiamo, è un elemento *terzo* e *inedito* rispetto alla dualità problema-soluzione. È qualcosa che viene generato proprio nel corso del lavoro progettuale e in virtù delle nostre capacità interpretative.

³⁴ Il lettore avrà compreso che, a mio avviso, la Semiotica del progetto è epistemologicamente dialogica: non può non interrogare altre discipline, perché non può sussistere solo con i propri mezzi e le proprie categorie.

Quando Keplero scoprì di non riuscire a dare una spiegazione al fallimento dei suoi calcoli dell'orbita di Marte, si accorse che per trovare una risposta a quello stato di stallo doveva *uscire* dai modelli di pensiero cui faceva spontaneamente riferimento e rivolgersi ad altri strumenti. Il suo problema, sappiamo,³⁵ fu risolto ricorrendo a una nozione nuova: l'ellisse al posto del cerchio come forma della traiettoria dei pianeti.

Bisogno e desiderio, insieme alla volizione, possono quindi essere considerati due *fattori destinanti*, la spinta all'impresa e all'azione. Affrontare inventivamente un problema, affrancarsi da uno stato di bisogno o dalla tensione del desiderio, fa del resto parte della nostra natura, una natura proiettiva che è declinazione della nostra animalità, come ancora apprendiamo dall'etologia:³⁶

Al suo primo sbocciare nel mondo, l'animale (umano e non-umano) desidera e questo suo desiderare si esplicita nell'azione come nella pianificazione, nell'apprendimento come nel sogno, [...]. (Marchesini 2016a: 18)

E ancora:

L'animale desidera-vuole, si fa largo nel mondo attraverso la soggettività come una pianta attraverso la crescita vegetativa. L'essere dell'animale si manifesta nel desiderio e nella volontà, in una sorta di "imperativo di resistenza" rispetto alle leggi che regolano l'abiotico, in particolare al dettato entropico dei processi termodinamici. (Marchesini 2016a: 76)

Marchesini pone il desiderio a fondamento («forza motrice») della soggettività animale, in contrapposizione alla visione "cartesiana" dell'animale come macchina. Ora, nemmeno il progettare è proprio delle macchine. Così, alla domanda se gli artefatti, così come qualsiasi altro risultato di un atto progettuale, possono davvero risolvere un problema, non si può che rispondere che la domanda è mal posta. Infatti, si ha vera e propria soluzione di un problema quasi solamente nelle situazioni lineari o "macchiniche", quelle che non richiedono né invenzione né innovazione: se un ambiente di lavoro è altamente rumoroso, l'adozione di cuffie antirumore evita danni all'udito; se un'antenna non è in grado di ricevere, spostarla e orientarla diversamente può permettere una migliore ricezione. In questi e in altri simili casi la soluzione rimuove o attenua il problema, oppure ripristina o corregge le condizioni iniziali,³⁷ ma non conduce a uno scenario nuovo dove il problema iniziale non sussisterebbe più.

³⁵ Peirce giudica l'abduzione di Keplero «the most vigorous exercise of all the powers of reasoning from beginning to end» (CP 1.71) e riprende l'esempio in CP 2.96 (tr.it. *Opere*: 125). Sull'abduzione inventiva di Keplero vedi Proni (1983).

³⁶ La questione meriterebbe un più adeguato approfondimento, che in questa sede non è purtroppo possibile sviluppare.

³⁷ In ambito ergonomico è chiamata "azione correttiva" l'azione intrapresa per eliminare le cause di difetti o altre situazioni non desiderate, con lo scopo di prevenirne il ripetersi. Sulla differenza fra ergonomia correttiva ed ergonomia progettuale vedi Tosi (2004).

Nel design possiamo trovare molti esempi che vanno in questa direzione. È il caso del design che si limita al compito di rendere gli artefatti d'uso e di comunicazione più efficienti, gradevoli e comprensibili, ma che non propone, se non implicitamente, una nuova visione del nostro "ambiente umano". Beninteso, si tratta pur sempre di compiti non da poco: spesso questo design è di vitale importanza, come la progettazione ergonomica e ogni forma di design inclusivo insegnano.³⁸

La domanda è allora se sia plausibile pensare a un design in grado di porsi compiti più alti, un design in cui la *soluzione* si configuri come una *trasformazione* delle condizioni iniziali.³⁹ Vista in modo radicale, infatti, la soluzione non è mai *solo* una risposta al problema ma è, *soprattutto*, la trasformazione di uno stato problematico in uno stato in cui non solo il problema non sussiste più (si spera) ma in cui tutto l'intorno acquista un senso rinnovato.⁴⁰ Se così in un edificio pubblico – un ospedale, una stazione ferroviaria, un museo – gli utenti fanno fatica a orientarsi, non basta il *restyling* dei cartelli segnaletici: occorre un design in grado di riformulare la comunicazione complessiva, e complessa, dell'ambiente architettonico. Come dichiara Paul Mijksenaar, uno dei più importanti designer di sistemi di orientamento, «I'm successful if nobody notices the sign and finds their way» (in Mijksenaar e Westendorp 1999).⁴¹ Questo significa che un sistema di orientamento efficiente e soddisfacente deve guidare gli utenti, anche senza rivelare la sua natura artefattuale. Deve guidare la persona nel percorso attraverso la stessa conformazione degli spazi, rimuovendo ogni stato problematico.

Il progetto inteso come trasformazione del senso comporta insomma l'azzardo inventivo di un *passo in avanti*, oppure *di lato*, l'abbandono delle vie già percorse, e in tal modo il lasciarsi alle spalle ogni situazione irrisolta. Comporta una *trasformazione inventiva*.

38 Un esempio per tutti: il Progetto Lettura Agevolata del Comune di Venezia, rivolto alle persone con disabilità visiva: <<http://www.letturagevolata.it>>.

39 In questo concordo con Mattozzi (2009: 269), che parla del design come «riarticolazione di questioni». Non concordo ovviamente con l'espungere la nozione di problema dal processo progettuale.

40 Mi permetto il racconto di un aneddoto, che è anche un omaggio a un amico da cui ho imparato molto. Luigi Bandini Buti – architetto, designer ed ergonomo – un giorno mi mostrò la scalinata dell'entrata dell'edificio della Scuola del Design del Politecnico di Milano, e in particolare la rampa laterale per portatori di handicap motorio. "Quella rampa, mi disse, è un esempio di cattivo design". Qualche anno prima, a seguito di una cancrena, Bandini aveva subito l'amputazione di una gamba, e da allora si era sempre più interessato al Design for All. Per questo quella sua osservazione mi meravigliò e mi incuriosì. Chiesi che cosa intendesse. "Io uso sempre le scale, non la rampa. Perché camminare per quella rampa, con la mia gamba fasulla, mi risolve un problema fisico, ma me ne procura uno psichico: mi costringe a mostrare a tutti il mio handicap, come fossi su un palcoscenico". E aggiunse: "In questi casi la soluzione è togliere del tutto e per tutti le scale, non creare strutture discriminatorie".

41 Sul design del wayfinding si veda anche Mijksenaar (1997) e, in ambito semiotico, Zingale (2012b).

10. Inventiva e narrazione

Questo procedere *di lato* definisce la progettualità come *attività inventiva*, la cui forma logica è l'abduzione.⁴² Progettualità e inventiva vanno intese come *abiti mentali* – o *esercizi nell'immaginazione*, come direbbe Peirce⁴³ –, come disposizioni che noi umani (pur sempre *animali*) sviluppiamo per dare risposta alle diverse *situazioni problematiche* che l'ambiente, naturale e sociale, ci presenta.

In un certo senso, riprendendo ancora un esempio di Marchesini, noi siamo come il gatto che è filogeneticamente disposto alla predazione per procurarsi del cibo, anche quando, vivendo nelle nostre case e disponendo di scodelle quotidianamente colme, questa necessità non si pone. In un felino, il desiderio predatorio non si spegne in assenza del bisogno; solamente, viene declinato in maniere differenti: nel gioco, nell'affettività, nella voglia esplorativa. Questo desiderio è sempre *pronto* a manifestarsi in azioni specifiche: correre, afferrare, porsi in agguato, ecc. Il gatto adatta l'oggetto al proprio scopo: non rincorre la pallina perché attratto da essa, rincorre qualsiasi oggetto per esercitare lo schema predatorio (cfr. Marchesini 2016a: 94-95).

Allo stesso modo, l'inventiva progettuale va pensata come una *dotazione umana* o come un *abito* che perfezioniamo e che regola gran parte delle nostre azioni quotidiane, non ultimo il pensiero stesso. La domanda è perché, a differenza del gatto, i nostri abiti progettuali li lasciamo assopire; e perché spesso anche all'interno del design essi sembrano del tutto trascurati.

A guardar bene, il desiderio sta alla base sia del pensiero abduittivo-inventivo, sia della narritività vista come logica delle azioni: chi altro è un soggetto inventivo se non un Soggetto che cerca un Oggetto di valore, l'oggetto dell'invenzione? E che cosa è un'invenzione se non la trasformazione di un'immaginazione ipotetica nella sua concretizzazione?

Nel modello attanziale di Greimas, come abbiamo anticipato, la trasformazione opera infatti sulla relazione fra Soggetto e Oggetto (che non a caso è chiamata "asse del desiderio"). Ma la volontà o necessità di trasformazione può anche prendere avvio dal Destinante – oppure, secondo un'espressione che preferisco, da una *Istanza di destinazione* –, che la trasferisce al Soggetto (al progettista). È quindi il desiderio (il progetto) che ci pone alla ricerca di un *Oggetto di valore* (il prodotto). Il successo del progetto, il suo essere promotore di innovazione sociale e culturale, dipende dal tipo di trasformazione che viene messa in atto: (i) *trasformazione congiuntiva* (quando il Soggetto si appropria dell'Oggetto, ossia quando questo risponde alle esigenze per cui è stato pensato); (ii) *trasformazione disgiuntiva* (quando il Soggetto rinuncia all'Oggetto, ossia quando questo fallisce nei suoi obiettivi) (cfr. Greimas 1983: 34-35 tr. it.). Ognuna di queste trasformazioni muta lo stato delle cose, nel bene e nel male.

⁴² Sull'abduzione come forma logica dell'inventiva vedi: Club Psòmega (1986, 1988, 1998, 2006), Proni (2008) e Zingale (2012a).

⁴³ Vedi l'episodio raccontato da Peirce nella nota in (CP 5.487; tr. it. *Opere*: 270).

È quindi lo stato di instabilità a produrre una *istanza di destinazione*, e di conseguenza la messa in atto di un programma per appropriarsi di un Oggetto di valore. Il percorso di trasformazione che porta dall'istanza di destinazione all'acquisizione (o alla perdita) dell'Oggetto desiderato può essere così a tutti gli effetti considerato un percorso progettuale. O se si preferisce: uno dei modelli della progettualità.

11. Conclusioni: il come e il perché

Ho qui sostenuto la necessità e la possibilità di una Semiotica del progetto, che non è una semiotica che spiega come progettare, ma una semiotica capace di indagare dentro i processi progettuali, che come detto sono anche processi semiosi. Penso infatti che la semiotica, a prescindere dalle scuole storiche, posseda gli strumenti per proporsi come riflessione sui modi e sulle finalità del progettare. Per questa ragione ritengo che sia necessario occuparsi del design *in quanto* progettualità, perché la progettualità è a fondamento della nostra stessa esistenza e persistenza culturale.

Il design è da diversi anni in una fase di cambiamento: anche il modo di considerare il design da parte della semiotica deve cambiare. Non è più solo in gioco la natura semiotica degli artefatti, presi in sé o nel sistema d'uso in cui agiscono, ma il sapere progettuale socialmente diffuso e condiviso. Ciò comporta che per la semiotica non è più sufficiente seguire le varie metamorfosi del design, ma contribuire attivamente alla formulazione di un pensiero progettuale e, forse, anche individuare il proprio ruolo epistemologico nell'universo sempre più variegato delle attività progettuali. Insomma, se questa via sarà fruttuosa, dovremmo arrivare a poter dire che, se il design è un pensiero progettuale che ha per scopo il nostro benessere e quello degli ambienti in cui viviamo, se esso sarà in grado di ripensarsi in relazione ai mutamenti sociali, questo processo di continua ridefinizione sarà possibile anche grazie alla semiotica.

A condizione che la semiotica, come ha già iniziato a fare, non si chiuda nel ruolo di scienza descrittiva, con il compito di studiare al microscopio l'organizzazione dei testi artefatti, e sia disposta ad alzare lo sguardo per contribuire al formarsi di una coscienza progettuale critica in grado di rendere il mondo migliore di quello che finora siamo stati in grado di lasciare. Ogni progetto è infatti, come ho cercato di mostrare, una produzione di senso; e il senso delle cose lo si valuta, in ultima analisi, dalle conseguenze che dalle cose derivano. In sintesi, la semiotica progettuale non si pone più solo come scienza del *come*, ma anche come scienza del *perché*.

Bibliografia

Argan, Giulio Carlo
1983 "La crisi del design" (1980), in *Storia dell'arte come storia della città*, Roma: Editori Riuniti.

Aristotele
Etica Nicomachea, tr. it. Milano, Bompiani, 2000.

- Baule, Giovanni; Buchetti, Valeria (a cura di)
2012 *Anticorpi comunicativi. Progettare per la comunicazione di genere*, Milano, Franco Angeli.
- Baule, Giovanni; Caratti, Elena (a cura di)
2016 *Design è traduzione. Il paradigma traduttivo per la cultura del progetto. "Design e traduzione": un manifesto*, Milano, FrancoAngeli.
- Benjamin, Walter
1955 "Parigi. La capitale del XIX secolo", tr. it. in *Angelus Novus*, Torino, Einaudi, 1962.
- Bertola, Paola; Manzini, Ezio (a cura di)
2006 *Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design*, Milano, PoliDesign.
- Bianchi, Cinzia; Montanari, Federico; Zingale, Salvatore (a cura di)
2010 *La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce*, Milano, Franco Angeli.
- Bonfantini, Massimo A.
1987 *La semiosi e l'abduzione*, Milano, Bompiani.
2003 "Presentazione", in Charles S. Peirce, *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini con la collaborazione di G. Proni, Milano, Bompiani.
- Bonfantini, Massimo A.; Renzi, Emilio (a cura di)
2001 *Oggetti Novecento*, Bergamo, Moretti&Vitali.
- Bonfantini, Massimo Achille; Terenzi, Marina Tatiana (a cura di)
2004 *Come inventare e progettare alla maniera di Poe. Filosofia della composizione*, Bergamo, Moretti&Vitali.
- Carmagnola, Fulvio
2009 *Design. La fabbrica del desiderio*, Milano, Lupetti.
- Club Psòmega
1986 *La forma dell'inventiva*, Milano, Unicopli.
1988 *Il pensiero inventivo*, Milano, Unicopli.
1998 *La vita inventiva*, Napoli, Esi.
2006 *L'inventiva. Psòmega vent'anni dopo*, Bergamo, Moretti&Vitali.
- D'Agostini, Franca
2010 *Verità avvelenata. Buoni e cattivi argomenti nel dibattito pubblico*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Deni, Michela
2002 *Oggetti in azione Semiotica degli oggetti : dalla teoria all'analisi*, Milano, Franco Angeli.
2019 "Des sciences du design à la science du design", in J. Fontanille, A. Zinna (éds), *Le dialogue entre la sémiotique structurale et les sciences. Hommage à Algirdas Julien Greimas*, Langages, 213, 93-103.
- Deni, Michela; Proni, Giampaolo (a cura di)
2008 *La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing*, Milano, Franco Angeli.
- Deni, Michela; Zingale, Salvatore
2017 "Semiotics in Design Education: Semiotics by Design", *The Design Journal*, Vol. 20, Issue sup1: Design for Next: Proceedings of the 12th European

- Academy of Design Conference, Sapienza University of Rome, 12-14 April 2017, edited by Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Paul Atkinson, 1293-1303.
 2018 “Semiotica e didattica del design”, in Furlanis, Giuseppe (a cura di), *La didattica del design in Italia*, Roma, Gangemi.

Eco, Umberto

- 1979 *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.

- 1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.

Forty, Adrian

- 1986 *Objects of Desire. Design and Society since 1750*, London, Thames and Hudson.

Greimas, Algirdas J.

- 1966 *Semantica strutturale*, tr. it. Roma, Meltemi, 2000.

- 1983 *Del senso 2. Narrativa modalità, passioni*, tr. it. Milano, Bompiani, 1984.

Hillman, James; Ventura, Michael

- 1992 *Cento anni di psicoterapia e il mondo va sempre peggio*, Milano, Garzanti, 1993; Milano, Raffaello Cortina, 1998.

Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W.

- 1944/1969 *Dialettica dell'illuminismo*, Torino, Einaudi, 1966.

Lorusso, Anna Maria; Paolucci, Claudio; Violi, Patrizia (a cura di)

- 2012 *Narratività. Problemi, analisi, prospettive*, Bologna, Bononia University Press.

Maldonado, Tomás

- 1970 *La speranza progettuale*, Torino, Einaudi.

Mangano, Dario

- 2009 “Premessa”, in Mangano, Dario e Mattozzi, Alvise (a cura di), “Il discorso del design”, *E/C*, 3-4.

Manzini, Ezio

- 2015 *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*, Cambridge Mass., The MIT Press.

- 2018 *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*, Roma, Edizioni di Comunità.

Marchesini, Roberto

- 2014 *Epifania animale. L'oltreuomo come rivelazione*, Milano, Mimesis.

- 2016a *Etologia filosofica. Alla ricerca della soggettività animale*, Milano, Mimesis.

- 2016b *Alterità. L'identità come relazione*, Modena, Mucci.

Marrone, Gianfranco

- 2011 *Introduzione alla semiotica del testo*, Roma-Bari, Laterza.

Mattozzi, Alvise

- 2009 “Conclusioni: aperture”, in Mangano, Dario e Mattozzi, Alvise (a cura di), “Il discorso del design”, *E/C*, 3-4.

Mijksenaar, Paul

- 1997 *Visual Function. An Introduction To Information Design*, Architectural Press, Prince-ton.

Mijksenaar, Paul; Westendorp, Piet

1999 *Open Here: The Art of Instructional*, London, Thames and Hudson.

Mosconi, Giuseppe; D'Urso, Valentina

1973 "Il farsi e il disfarsi del problema", in Id. (a cura di), *La soluzione di problemi. Problem-solving*, Firenze, Giunti-Barbera.

Peirce, Charles S.

1931-1958 *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Voll. I-VI, 1931-1935, a cura di Ch. Hartshorne e P. Weiss; voll. VII-VIII, 1958, a cura di A.W. Burks, Cambridge (Mass.), Harvard University Press. Trad. It. parziale in *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini con la collaborazione di G. Proni, Milano, Bompiani.

Penati, Antonella (a cura di)

2013 *È il design una narrazione? Design e narrazioni*, Milano, Mimesis.

Pozzato, Maria Pia

2001 *Semiotica del testo. Metodi, autori, esempi*, Roma, Carocci.

Proni, Giampaolo

1983 "L'abduzione di Keplero", *Versus*, 34, 27-58.

2008 "Per una semiotica dell'azione progettuale", in Deni e Proni 2008.

Sartre, Jean-Paul

1946 *L'esistenzialismo è un umanismo*, Milano, Mursia, 1971.

Simon, Herbert A.

1969 *Le scienze dell'artificiale*, Bologna, il Mulino, 1988.

Tosi, Francesca

2004 "Ergonomia per il Design", in Id. (a cura di), *Ergonomia & Design*, Milano, Poli.design.

Vitta, Maurizio

2011 *Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica dal 1851 a oggi*, Torino, Einaudi.

Zingale, Salvatore

2009 *Gioco, Dialogo, Design. Una ricerca semiotica*, Milano, ATi Editore.

2012a *Interpretazione e progetto*, Milano, Franco Angeli.

2012b "Orientarsi tutti. Il contributo della semiotica per un Wayfinding for All", in Steffan, Isabella, (a cura di), *Design for All. Il Progetto per Tutti. Metodi, strumenti, applicazioni*, Parte prima, Rimini, Maggioli.

2015 "'This is my Design'. Lo spazio dell'abduzione nella progettualità", in Bonfantini, Massimo A.; Fabbrichesi, Rossella; Zingale, Salvatore (a cura di), *Su Peirce. Interpretazioni, ricerche, prospettive*, Milano, Bompiani.

2016 "Come una traduzione. La traduzione del senso nel design", in Baule e Caratti (2016).

2019 "Verso un metodo dialogico. Il dialogo come strumento di conoscenza e di progetto", in *Il metodo semiotico. Questioni aperte e punti fermi*, E/C, 24.

Salvatore Zingale è Professore associato al Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, e insegna Semiotica del progetto e Teorie della comunicazione nella Scuola del Design. I suoi interessi di ricerca nell'ambito della semiotica del progetto com-

prendono: il ruolo dell'attività interpretativa nei processi progettuali; lo studio dei processi inventivi; la dimensione visuale nel design e nella comunicazione; lo sviluppo degli aspetti dialogici del design; il formarsi degli abiti mentali e di comportamento. È responsabile scientifico della ricerca «Design e alterità» e membro del comitato di redazione della collana di Design della comunicazione (FrancoAngeli). Fra le sue pubblicazioni in volume: *Segni sui corpi e sugli oggetti* (a cura di, con M.A. Bonfantini, Moretti&Vitali 1999); *La semiotica e le arti utili in undici dialoghi* (a cura di, Moretti&Vitali 2005); *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica* (ATi Editore, 2009); *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva* (FrancoAngeli, 2012).