

Salvatore Zingale

La semiotica del progetto

Il senso delle cose e il senso del progettare

Design & Humanities

Il ruolo delle discipline del progetto e delle discipline umanistiche nella didattica

Mercoledì 19 maggio 2010 | Facoltà del Design, Politecnico di Milano

La semiotica e la formazione

In *Semiotic and the School* (1946), Charles Morris osservava che impiegare la semiotica nella formazione non significa introdurla come disciplina a se stante né fare ricorso a una terminologia specialistica.

La semiotica e la formazione

Al contrario:

insegnare semiotica in un determinato corso di studio significa mostrare quale ruolo svolge la significazione in quello specifico ambito di formazione.

La semiotica e la formazione

Quali sono i segni del design?

*Dove trovare la significatività –
prima nel corso del processo progettuale,
dopo nei prodotti realizzati?*

La semiotica e la formazione

In che senso un artefatto è un segno, o un testo?

Segno di che cosa?

Testo che parla di che cosa?

E soprattutto: a chi e perché parla?

Per quali effetti?

La semiotica e la formazione

Quale attività interpretativa comporta il progettare?

Qual è il ruolo delle categorie semiotiche nel percorso progettuale?

Dal “disegno interno” al Design

... per Disegno interno intendo il concetto formato nella mente nostra per poter conoscere qualsivoglia cosa, ed operar di fuori conforme alla cosa interna.

Federico Zuccari, *L'Idea de' pittori, scultori ed architetti*, 1607, (I, 3)

Il design, un congegno mediatore

Dire che il futuro non ha influenza sul presente è una teoria insostenibile. E come dire che non ci sono cause finali, o fini. Ma è pur vero che il futuro non influenza il presente nel modo diretto, diadico, in cui il passato influenza il presente. È necessario un congegno, una mediazione.

Charles S. Peirce, *Minute Logic* (CP 2.86, 1902).

Una disciplina collaborativa

La semiotica è *necessariamente* o per vocazione una **disciplina collaborativa**.

La semiotica è sempre *semiotica di qualcosa*.

Questo “qualcosa” la condiziona.

L'oggetto di studio condiziona le procedure della disciplina che lo studia

Una semiotica che *vive* dentro la cultura
progettuale non può non cercare una propria
specifica fisionomia.

Così...

Se il progetto è metodo e processo,
se è esplorazione del futuro e del possibile,
se è invenzione e innovazione ...

... **allora** la semiotica del progetto
non può più essere analisi di ciò che è
ma *indagine su ciò che può o deve essere.*

L'insegnamento della semiotica nel design

*Vi sono diversi modi di concepire
l'insegnamento della semiotica nell'ambito
della formazione nel design.*

Almeno cinque.

Cinque modi di intendere l'insegnamento della semiotica nel design

1 Come **studio delle forme** e della loro articolazione: *analisi strutturale*

Cinque modi di intendere l'insegnamento della semiotica nel design

2 Come **sociosemiotica** degli artefatti: *analisi e critica*

Cinque modi di intendere l'insegnamento della semiotica nel design

3 Come controllo degli strumenti di comunicazione e rappresentazione nell'attività di progetto: *consulenza*

Cinque modi di intendere l'insegnamento della semiotica nel design

4 Come **studio dei processi progettuali**
e dei suoi caratteri: *inferenze, inventiva,*
logica delle scelte, ...

Cinque modi di intendere l'insegnamento della semiotica nel design

5 Come contributo a una possibile
“filosofia del progettare”:
ricerca e riflessione sui fini del fare

Questo comporta lasciarsi alle spalle due modi di intendere la semiotica

- a) *solo* come **scienza descrittiva**,
che si limita all'analisi e alla critica dei segni
e dei testi
- b) *solo* come **scienza della comunicazione**,
che limita il suo orizzonte all'ambito dei media
sociali

Le facce della semiotica

*Nel suo incontro con il design,
la semiotica mostra anche altre facce.*

Le facce della semiotica

La semiotica è *anche* una **scienza normativa**, studio finalizzato a individuare *ciò che dovrebbe essere*, ossia gli strumenti e i metodi necessari per raggiungere determinati obiettivi.

Le facce della semiotica

La semiotica è *soprattutto* una **scienza della significazione**, che studia i processi e le modalità attraverso cui qualcosa assume *significatività* per qualcuno.

Obiettivi "semiotici" per il design

- ▶ *insegnare a vedere il senso delle cose*
- ▶ *insegnare a sviluppare il senso del progettare*

Il senso diacronico: i segni nel processo storico

Storia degli oggetti, gli oggetti nella storia

- a) da quali condizioni ambientali e storiche, deriva il senso di un artefatto?
- b) quanto e come un artefatto è in grado di contribuire alla produzione di senso della sua epoca?

↳ *Storia, Antropologia, Sociologia, Ecologia, ...*

Il senso sincronico: i segni in quanto sistema

La dimensione strutturale: la forma e la sintassi compositiva

- a) perché un forma viene ritenuta più appropriata, e quindi più *sensata*, rispetto ad altre?
 - b) secondo quale *logica compositiva* si costruisce la struttura e l'articolazione di un artefatto?
- ↳ *Basic design, Teoria dei giochi, Logica, ...*

Il senso estetico: i segni come fonte di piacere

Le qualità sensoriali: gradimento e soddisfazione

- a) in che modo la qualità degli artefatti, la loro natura sensoriale, determina sia il gradimento dell'artefatto sia la sua comprensione?
 - b) in che misura la natura estetica degli artefatti influisce sulla loro usabilità?
- ↳ *Scienze della percezione, Estetica, Ergonomia, ...*

Il senso dialogico: i segni in relazione

Uso ed esperienza: usabilità e interazione

- a) da quali caratteri dell'artefatto dipende la nostra capacità di usarlo in modo appropriato e soddisfacente?
- b) quali modalità interpretative entrano in gioco nella comprensione dello schema d'uso di un artefatto?

↪ *Sociologia, Interaction design, Ergonomia, ...*

Tre modi di intendere l'interpretazione

a) Come scavo ermeneutico

Metodologia di analisi e critica dei testi, esplicitazione del senso profondo a partire dalle sue manifestazioni

b) Come ricerca epistemologia

Studio delle condizioni della conoscenza scientifica e dei metodi per raggiungere tale conoscenza

c) Come attività proiettiva

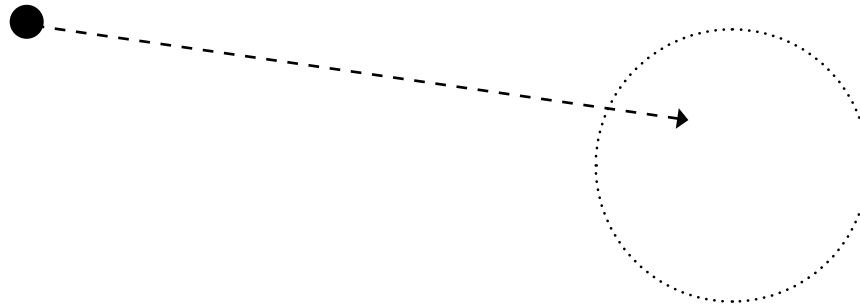
Dall'individuazione del problema alla prefigurazione delle soluzioni possibili e delle conseguenze ipotizzabili

Caratteri dell'interpretazione proiettiva

- 1) *Intenzionalità*
- 2) *Inventiva*
- 3) *Consequenzialità*
- 4) ...
- 5) ...

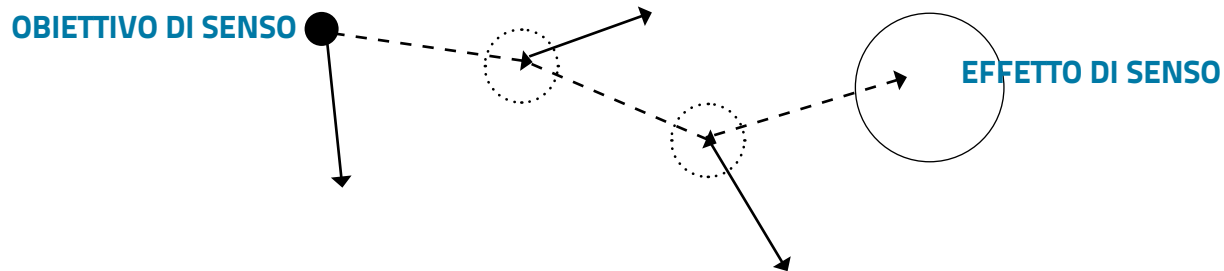
1 Intenzionalità

Essere un punto di vista sul mondo
Il design come tensione verso un fine



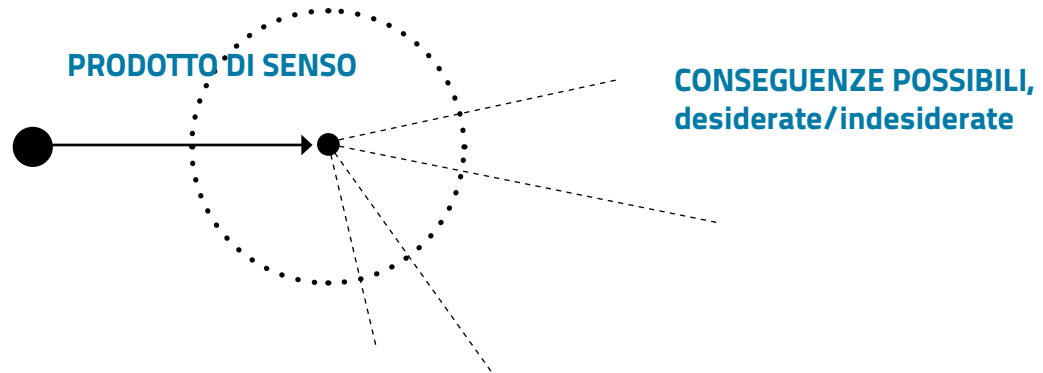
2 Inventiva

Percorso delle scelte e del saper trovare
Il design come processo di invenzione e innovazione



3 Consequenzialità

Valutare gli effetti e le conseguenze dei prodotti
Il design come responsabilità sociale



Essere un punto di vista sul mondo

La semiotica del progetto è la semiotica dei processi e delle modalità che permettono al designer di essere un punto di vista sul mondo.

Essere un punto di vista sul futuro

Il senso del possibile (*ciò che vogliamo essere*) influenza il senso del presente (*ciò che sappiamo fare*).

Per la semiotica del progetto il design è il processo che permette di interpretare ciò che vogliamo essere, studiando ciò che occorre saper fare.

Grazie.