

Dario Mangano  
**Semiotica e design**  
 2008, Carocci, 158 pp.

Tiziana Piccioni  
 (Università di Padova)

Il volume presenta un percorso di riflessione attorno ad alcune fondamentali questioni del design, realizzando un interessante incastro con la semiotica. Ciò che innanzi tutto affascina, di tale incastro, è l'avvicinamento di due campi tra loro molto diversi, che lascia emergere il valore pratico di una disciplina alla quale spesso viene attribuito uno statuto puramente teorico.

Il discorso verte essenzialmente sulla questione di un agire progettuale che dovrebbe prendere in considerazione le relazioni a cui gli oggetti, su diversi piani, partecipano. Il saggio così delinea un progettare che opera nello spazio di precise relazioni situate, recando con sé la consapevolezza di apportarvi modificazioni.

Al centro della trattazione c'è la particolare figura di un designer che affronta il compito di progettare mondi possibili avvalendosi dell'analisi semiotica.

Al contempo il libro si inserisce in un ambito di riflessione senza dubbio più ampio, che va al di là dello specifico campo professionale, investendo un più generale discorso sul mondo sociale. Allorché infatti si mira a descrizioni il più possibile adeguate alla complessità dei fenomeni, non si può prescindere, come suggerisce Man-

gano, né dalla capacità degli oggetti di sortire effetti sul mondo, né dalla necessità di includere nelle analisi le relazioni a cui essi dispongono, oltre a quelle che effettivamente intrecciano con altri attori (Mattozzi 2009). Se la semiotica "offre una prospettiva sulla società che ha come punto di origine l'oggetto stesso" (p. 14), prendendo in considerazione proprio le relazioni che questi articola, essa può risultare quanto mai utile per un approccio che voglia tener conto del ruolo simmetrico che umani e non umani hanno nella definizione dei fenomeni sociali, come ci ha mostrato bene Latour (1992, 1994, 2005).

*Valori, ibrido, discorso, testo, contesto, bisogni, generi, uso, abuso, passioni, esperienza* sono soltanto alcuni dei concetti che Mangano pone in evidenza e attraverso i quali mostra l'operatività degli strumenti semiotici. Lo fa in particolare rielaborando alcune analisi di oggetti le quali sono ormai dei classici della disciplina, come quella di Jean Marie Floch del coltellino Opinel, ma anche presentando nuovi casi di studio, come quello della cattedrale *Our Lady of Angels* a Los Angeles, e attingendo ad esempi di oggetti di grande attualità e studiati già da diverse prospettive, come il telefono cellulare.

Il volume si chiude con l'affermazione della possibilità da parte della semiotica di offrire al design modelli per strutturare un progetto in maniera *narrativamente* coerente ed esplicita, corrispondente al processo trasformativo che esso presuppone. Nella conclusione, insomma, Mangano ribadisce il campo di pertinenza della sua riflessione, sebbene

egli avesse definito e mostrato in azione categorie che in maniera quasi auto evidente presentavano l'importanza del loro impiego anche in altri ambiti di studio.

Penso per esempio a quando l'autore definisce il *bisogno* come uno degli effetti sul mondo di progetti i quali, dunque, sono da considerarsi corsi d'azione che trasformano i fenomeni stessi nei quali s'inseriscono. Penso, inoltre, a quando egli sostiene la necessità di adottare, da parte del progettista, un punto di vista secondo il quale un oggetto non ha mai significato di per sé, bensì è portatore di un significato intersoggettivo, sintagmaticamente e paradigmaticamente costruito (Latour 1992). Ancora, penso all'affermazione dell'importanza per il design di poter considerare, grazie ad uno sguardo semiotico, che un oggetto "non è un segno, ma un testo" (p. 81) e che lo è a tal punto, come l'autore sostiene seguendo Derrida, da includere il contesto, o da allontanarlo fino alla sfera della non pertinenza.

Quest'ultima asserzione, in particolare, non può non farci tornare sulla questione della costruzione del proprio oggetto da parte di qualsiasi scienza. Ugualmente, non si può fare a meno di riconoscere la portata generale della necessità, che Mangano individua per il design, di tener conto dell'azione creativa degli utilizzatori, che è in grado di prescindere dalla dimensione delle configurazioni preformate e storicamente definite di funzioni, competenze d'utilizzo e gesti necessari per attivarle.

La progettazione deve, in effetti, immaginare funzioni possibili, ideal-

mente realizzabili e, nello stesso tempo, saperle adeguatamente comunicare. La consapevolezza che esse potranno essere colte dagli utenti in tempi e modalità imprevedute è, però, importante non solo per il designer: dovrebbe caratterizzare qualsiasi sguardo sui fenomeni di un mondo dove gli oggetti agiscono non solo offrendo nuove capacità agli umani ma, anche, trasformandone la soggettività, in un processo di reciproca costruzione, come Mangano scrive. Tuttavia, per quanto affermi che "ogni oggetto è "ricostruito" nel momento in cui entra in contatto con qualcuno, all'interno di configurazioni che contribuisce esso stesso a realizzare" (p. 50), egli non sottolinea quell'aspetto dell'agency degli oggetti che è indipendente dalla volontà di progettisti e utilizzatori e anche, in certa misura, dalle specifiche competenze d'utilizzo. Si tratta della capacità degli oggetti di partecipare in maniera squisitamente attiva, interagendo con alcune particolari contingenze, all'insorgere di pratiche *abusive*, se non di veri e propri effetti perversi delle realizzazioni progettuali: azioni *riflesse* che possono portare l'oggetto all'*ibridazione* con un utente che non corrisponde a quelli che esso ha iscritti in sé. A questo proposito può essere esemplificativo il caso delle cinture di sicurezza di cui sono dotate le automobili: progettate essenzialmente per impedire lo spostamento del corpo del passeggero in avanti in caso di urto della vettura o di brusca frenata, possono tenerlo indesideratamente ancorato al sedile anche qualora le circostanze richiedano, affinché sia salva la vita, l'allonta-

namento dell'utilizzatore dal mezzo. Certamente Mangano si focalizza sull'ambito di quelle interazioni tra oggetto e utilizzatore che trasformano le relazioni a cui essi partecipano in direzione degli obiettivi del soggetto, lasciando da parte gli aspetti accidentali. Il discorso resta cioè sostanzialmente ancorato alla dimensione dello svolgimento di funzioni da parte degli oggetti: la possibilità di affermazione di utilizzi innovativi, per esempio, viene attribuita alla presenza di funzioni ideali inscritte nell'oggetto dal progettista (come si evince da p. 115). L'impressione è che l'autore sia abile a gestire il gioco di ciò che nel testo viene esplicitato e ciò che, invece, resta implicito costituendo tuttavia motivo di curiosità. Da una parte, infatti, ottiene di evitare l'inserimento del concetto di progettazione nella sfera dell'impossibilità del pieno controllo, cosa che avrebbe implicato una deviazione argomentativa troppo dispendiosa per l'economia della trattazione. Dall'altra parte, invece, lascia che nel lettore si insinuì il dubbio sul grado di prevedibilità dell'agency degli oggetti, suscitando l'interesse per tale questione e stimolando una riflessione che necessita quanto mai di approfondimento nell'attuale dibattito delle scienze sociali attorno agli oggetti. Un altro importante spunto Mangano ce lo offre ancora trattando l'interazione tra oggetti e utenti, quando introduce la categoria dell'uso, termine col quale fa riferimento a "una dimensione sovraindividuale dell'interazione, una sorta di sapere diffuso ma anche di *voler fare* comune" (p. 113). Egli sembra chiamare qui in

gioco, entro quel processo di messa in discorso (Greimas e Courtés 1979) che la progettazione costituisce, una sorta di livello che precede la connessione effettiva con attori, tempo e spazio individuati. Potremmo pensarlo come un livello intermedio che definisce *figure* che non presentano agganci con le situazioni contingenti, sebbene siano storicamente e socialmente determinate. Si tratta di quella dimensione nella quale ci si può attendere che un oggetto progettato venga utilizzato in determinate maniere, che quindi abbia un preciso *tipo* – o più precisi *tipi* – di utente, presupponendo magari la partecipazione di certi altri *tipi* di attori e svolgendo precise funzioni in un certo *tipo* di momento e in un certo *tipo* di luogo.

Sono utenti, luoghi e momenti che potremmo chiamare attesi: la loro presa in carico nell'analisi è utile per pensare pienamente in termini di esistenze costituite da attori di varia natura inseriti in un universo processuale. In altre parole, Mangano ci induce a considerare che agli ibridi, definiti "da un programma d'azione e non da una presunta loro natura" (p. 51), partecipano anche elementi socio-culturali come le visioni del mondo, le rappresentazioni sociali, le ideologie e svariati altri che, con grado variabile di esplicitazione, entrano in gioco nella progettazione e nelle sue iscrizioni (Akrich 1990) e, quindi, nelle pratiche di utilizzo.

Si tratta di un livello che deve necessariamente entrare nelle analisi sulle quali si basa l'attività progettuale se, come dice Mangano, si tratta di fare progetti che abbiano meno probabili-

tà di essere *sbagliati*. Ma, anche, esso può costituire il luogo di importanti occasioni per il dialogo interdisciplinare a cui questo volume ci invoglia sin dall'accattivante introduzione, insegnandoci, tra le altre cose, ad andare oltre l'idea di linguaggio e a portare il *discorso*, in quanto sistema fatto di diverse espressioni di senso, nella nostra cassetta degli attrezzi.

*introduction to Actor-Network Theory*, Oxford University Press, New York.

Mattozzi A. (2009) *Percorsi di vita e articolazioni di senso: approccio biografico e metodologia semiotica*, in A. Mattozzi, P. Volonté, A. Burtscher e D. Lupo, (a cura di), *Biografie di oggetti. Storie di cose*, Bruno Mondadori, Milano.

## Bibliografia

- Akrich M. (1990) *De la sociologie des techniques à une sociologie des usages: l'impossible intégration magnéscope dans les réseaux câblés de première génération*, in "Technique et Culture", 16; trad. it. *La de-scrittura degli oggetti tecnici*, in A. Mattozzi (a cura di), *Il senso degli oggetti tecnici*, Meltemi, Roma, 2006.
- Greimas, A. J. e Courtés, J. (1979) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Bruno Mondadori, Milano, 2007.
- Latour, B. (1991) *Nous n'avons jamais été modernes*, La Découverte, Paris (trad. it. *Non siamo mai stati moderni*, Eléuthera, Milano, 1995).
- Latour B. (1992) *Where are the missing masses? The sociology of few mundane artefacts*, in W. E. Bijker e J. Low (a cura di) *Shaping technology / Building society*, MIT Press, Cambridge; trad. it. *Dove sono le masse mancanti? Sociologia di alcuni oggetti d'uso comune*, in A. Mattozzi (a cura di), *Il senso degli oggetti tecnici*, Meltemi, Roma, 2006.
- Latour, B. (1994) *Une sociologie sans objets? Remarques sur l'interobjectivité* in "Sociologie du travail", 4; trad. it. *Una sociologia senz'oggetto? Note sull'interoggettività*, in E. Landowski e G. Marrone, (a cura di), *La società degli oggetti. Problemi di interoggettività*, Meltemi, Roma, 2002.
- Latour, B. (2005) *Reassembling the social. An*