

Tratto da:
Salvatore Zingale, *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica*,
Milano, ATi Editore, 2009; pp. 9-10

Premessa

Le pagine di questo libro sono attraversate da una tesi di fondo: che la dialogicità sia la condizione di ogni attività progettuale, e che progettare significa agire all'interno di una rete di relazioni dialogiche. Questa tesi poggia a sua volta su un convincimento: che all'interno di ogni attività progettuale vi sia un sapere semiotico che richiede ancora di essere esplicitato. Ciò rende la scienza dei segni qualcosa di diverso da uno strumento per analizzare o descrivere il design: la semiotica – o meglio la *semiosi* – è parte di ogni processo progettuale.

Le relazioni fra la semiotica e il design qui discusse sono così da intendersi come un contributo a un'auspicabile "semiotica del progetto", come testimonia il dibattito in corso con i compagni di viaggio della rivista "Ocula" (www.ocula.it).¹ La *semiosi* nel suo insieme può infatti essere vista anche come via per inventare e reinventare il senso delle cose, per iniziare a guardarle non solo per come esse sono ma anche per come *dovrebbero* o *potrebbero essere*. In questo senso, alla scienza dei segni potremmo applicare, parafrasandola, l'undicesima Tesi su Feuerbach di Karl Marx: «I semiotici hanno in vari modi analizzato il mondo dei segni, ora si tratta di aiutare a progettarlo».²

In particolare, se ho rivolto l'attenzione al pensare e all'agire dialogico è perché la dialogicità può rappresentare uno dei punti su cui poggia la leva della semiotica del progetto.

¹ Cfr. Deni e Proni (2008).

² Il testo di Marx recita: «I filosofi hanno solo *interpretato* in vari modi il mondo; ora si tratta di *cambiarlo*» (1845; traduzione mia).

La dialogicità è molte cose insieme: è interrogazione dialettica del possibile; è rete di relazioni sociali; è patto o accordo ineliminabile tra la sfera del progetto e la sfera delle pratiche d'uso. Nell'ambito del design, la dialogicità si presenta in diversi aspetti del processo progettuale: nella riflessione esplorativa del progettista (dialogicità metasemiotica), nell'incontro-scontro fra produzione e utenza (dialogicità sociale), nel confronto fra diverse poetiche e soluzioni (dialogicità intertestuale). E infine nell'interazione che sempre più interessa le scienze del progetto: quella fra la componente umana e la componente artefattuale (dialogicità interpretativa). Dialogica è anche la cooperazione fra la prefigurazione interpretante, il controllo delle tecniche e dei metodi, la sperimentazione e verifica dei risultati. Quest'ultima è poi il momento in cui entra maggiormente in scena il coinvolgimento di un *giocatore* ineliminabile: il soggetto-utente.

La pratica dialogica attinge a sua volta alla metafora del gioco, da intendersi quale modello antropologico che orienta la nostra esperienza comunicativa: si gioca per *dire* qualcosa, si comunica *come se* si giocasse. Il gioco è agire secondo regole, ma anche invenzione e scoperta di regole, per il piacere del vivere e del conoscere. Nel gioco il design può forse ritrovare uno schema regolatore, un diagramma di relazioni dove l'azione di un soggetto condiziona l'azione di tutti i soggetti.

Questo è un libro *in esplorazione e in dialogo*, pensato e discusso nel vivo delle attività di formazione e ricerca alla Facoltà del Design e al Dipartimento Indaco del Politecnico di Milano, a partire dalla *semiotica dell'invenzione* introdotta fin dal primo momento da Massimo Bonfantini. Un libro che vorrei riconoscente verso colleghi e studenti, verso tutti quelli che mi hanno dato modo di apprendere e meglio comprendere il design, quando io pensavo di insegnare loro la semiotica.

Milano, 18 maggio 2009