

Filosofi(e)Semiotiche, Vol. 10, n. 2 (Dicembre 2023)*

Design, dessein, Da-sein: The contributions of semiotics to design

[IT] Design, dessein, Da-sein: il contributo della semiotica al design

Editors:

Valeria Dattilo (Dipartimento di Architettura, Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara);

Raffaella Massacesi (Dipartimento di Architettura, Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara);

Elenco completo degli abstract

Full list of abstracts

1. Des portables, des smartphones, des sièges, des espaces : Comment les TIC transforment le monde des objets

[EN] Laptops, smartphones, seats and spaces: How ICTs are transforming the world of objects

[IT] Laptop, smartphone, sedili, spazi: come le TIC stanno trasformando il mondo degli oggetti

Anne Beyaert-Geslin

Université Bordeaux Montaigne

anne.geslin-beyaert@u-bordeaux-montaigne.fr

Abstract

[EN]: This article looks at how our relationship to ICTs (computers, smartphones, tablets, etc.) has already redesigned seats, changed spaces and our way of living together. Taking a semiotic and object design perspective, it first divides seating into parts related to those of the body, before looking at the changes brought about by the use of digital objects. He then shifts the focus to domestic and urban spaces to observe changes in interactions.

Keywords: ICT, semiotics, seats, spaces, interactions.

[IT]: Questo articolo analizza come il nostro rapporto con le TIC (computer, smartphone, tablet, ecc.) abbia già ridisegnato le sedute, cambiato gli spazi e il nostro modo di vivere insieme. Assumendo una prospettiva semiotica e di design degli oggetti, suddivide innanzitutto le sedute in parti correlate a quelle del corpo, prima di esaminare i cambiamenti apportati dall'uso degli oggetti digitali. Poi sposta l'attenzione sugli spazi domestici e urbani per osservare i cambiamenti nelle interazioni.

Parole chiave: ICT, semiotica, sedute, spazi, interazioni.

[FR]: Cet article s'intéresse à la manière dont notre rapport aux TIC (ordinateurs, smartphones, tablettes, etc.) a déjà redessiné les sièges, modifié les espaces et notre manière de vivre ensemble). Dans une perspective sémiotique et de sémiotique et du design d'objet, il divise d'abord le siège en parties liées à celles du corps, avant de s'intéresser aux changements induits par l'usage des objets numériques. Il s'intéresse ensuite aux espaces domestiques et urbains pour observer les changements dans les interactions.

Mots-clés : TIC, sémiotique, sièges, espaces, interactions.

2. Tra Semiotica e Design: l'analisi dell'oggetto-libro

[EN]: Between Semiotics and Design: the analysis of the book-object

Marianna Boero

Università di Teramo

mboero@unite.it

Francesca Cruciani

Università Lumsa (Roma)

francesca.cruciani@tiscali.it

Valeria Dattilo

Università degli Studi "G. D'Annunzio" (Chieti-Pescara)

valeria.dattilo@unich.it

Abstract

[EN]: This work explores the areas of intersection between design and semiotics by investigating the book as an object undergoing profound metamorphosis, increasingly dematerialized, and a product of a

design culture drawing closer to the field of art. The semiotic examination of the book object offers an opportunity to contemplate the concept of “hybrid” in the context of Bruno Latour’s theory, considering the relationships formed between humans and artifacts. Additionally, it allows for an exploration of inter-object relationships that come into play. After surveying the current state of semiotic studies on objects, the first part of the essay focuses on analyzing the theoretical and methodological aspects underlying the semiotic analysis of the book object. The second part delves into the specifics, examining pop-up books as unique cases within the realm of design projects. These books, with their distinctive features, provide rich material for semiotic and socio-semiotic reflections on the book object.

Keywords: Semiotics of Design, Semiotics of the Objects, Book, Pop-up Book, Lacombe

[IT]: Questo lavoro esplora le aree di intersezione tra design e semiotica indagando il libro come oggetto in profonda metamorfosi, sempre più smaterializzato, e prodotto di una cultura del design che si avvicina al campo dell'arte. L'esame semiotico dell'oggetto libro offre l'opportunità di contemplare il concetto di "ibrido" nel contesto della teoria di Bruno Latour, considerando le relazioni che si formano tra gli esseri umani e gli artefatti. Inoltre, permette di esplorare le relazioni inter-oggettuali che entrano in gioco. Dopo aver analizzato lo stato attuale degli studi semiotici sugli oggetti, la prima parte del saggio si concentra sull'analisi degli aspetti teorici e metodologici alla base dell'analisi semiotica dell'oggetto libro. La seconda parte si addentra nello specifico, esaminando i libri pop-up come casi unici nell'ambito dei progetti di design. Questi libri, con le loro caratteristiche distintive, forniscono un ricco materiale per le riflessioni semiotiche e socio-semiotiche sull'oggetto libro.

Parole chiave: Semiotica del design, Semiotica degli oggetti, Libro, Libro pop-up, Lacombe

3. Simulacra of design in design exhibitions in São Paulo and Rome

[IT]: Simulacri del design nelle mostre di design a San Paolo e Roma

Marc Bogó

Università “La Sapienza”, Roma

marcbbogo@gmail.com

Abstract

[EN]: One of the potential contributions of semiotics to design research today would be helping to investigate the social representations of the design field. A design exhibition is a situation that

particularly highlights this activity, conveying images of design from both a sensitive and intellectual point of view. This research is dedicated to design shows organized by cultural institutions in two megalopolises, São Paulo and Rome, from 2013 to 2023, and its objective is to identify their distinct conceptions of design and the strategies adopted to exhibit it. The exhibitions were analyzed according to some fundamental semantic categories that constitute different strategies for presenting design: product versus process, segregation versus combination, and local versus foreign. The comparison between the exhibitions in the two cities allowed us to discover some recurrences, but also clear differences between them, according to the semantic values they emphasized. This led to the recognition of different simulacra of "design", representing different conceptual models of what the design activity is and how it is communicated to the public.

Keywords: Design exhibitions, Design simulacra, Cultural institutions, São Paulo and Rome, Sociosemiotics

[IT]: Uno dei potenziali contributi della semiotica alla ricerca sul design oggi sarebbe quello di aiutare a le rappresentazioni sociali del campo del design. Una mostra di design è una situazione che evidenzia in modo particolare questa attività, veicolando immagini del design da un punto di vista sia sensibile sia intellettuale. Questa ricerca è dedicata alle mostre di design organizzate da istituzioni culturali in due istituzioni culturali di due megalopoli, San Paolo e Roma, dal 2013 al 2023, per identificare le loro diverse concezioni del design e le strategie adottate per esporlo. Le mostre sono state analizzate in base ad alcune categorie semantiche fondamentali che costituiscono diverse strategie di presentazione del design: prodotto contro processo, segregazione contro combinazione, e locale contro estero. Il confronto tra le mostre delle due città ci ha permesso di scoprire alcune ricorrenze, ma anche chiare differenze tra di esse, in base ai valori semantici semantici enfatizzati. Questo ha portato al riconoscimento di diversi simulacri di "design", che rappresentano diversi modelli concettuali di ciò che è l'attività di design e di come viene e di come viene comunicata al pubblico.

Parole chiave: Mostre di design, Simulacri del design, Istituzioni culturali, San Paolo e Roma, Sociosemiotica

4. Semiotica e design. Nuove configurazioni nel mondo enoico

[EN]: Semiotics and design. New configurations in the wine world

Stefano Chiesa

Università di Teramo

stefano@agchiesura.it

Abstract

[EN]: The aim of this research is to highlight the paradigm shift in the wine world of the concept of function and functionality which, while remaining basic in all the steps from production to enjoyment of wine, is now loaded with semantic values thanks to the intervention of design projects. This remodulation did not only affect packaging and simple everyday objects such as glasses or bottle holders, but it penetrated more deeply, affecting the architecture of cellars and places where wine consumed. These environments have thus been transformed from mere spaces into places in which it is possible to grasp a UX and UI semiotics; functional containers become containers of narration: we are nonlimited to the simple production and consumption of a product, but to the production and consumption of signs. The work of the designer (artefact) as a means of experiential and relationship whit the actants.

Keywords: Semiotics, Design, Art, Space, Wine Shop

[IT]: L'obiettivo di questa ricerca è quello di evidenziare il cambio di paradigma nel mondo del vino del concetto di funzione e di e funzionalità che, pur rimanendo basilare in tutti i passaggi dalla produzione alla fruizione del vino, è ora caricato di valori semantici grazie all'intervento di progetti di design. Questa rimodulazione non ha riguardato solo il packaging e i semplici oggetti di uso quotidiano come i bicchieri o i portabottiglie, ma è penetrata più in profondità, interessando l'architettura delle cantine e dei luoghi in cui si consuma il vino. Questi ambienti si sono così trasformati da semplici spazi in luoghi in cui è possibile una semiotica UX e UI; i contenitori funzionali diventano contenitori di narrazione: non ci si limita alla semplice produzione e consumo di un prodotto, ma alla produzione e consumo di segni. L'opera del designer (artefatto) come mezzo esperienziale e di relazione con gli attori.

Parole chiave: Semiotica, Design, Arte, Spazio, Enoteca

5. Design and design projects from the perspective of semiotic epistemology

[EN]: Design e progetti di design nella prospettiva dell'epistemologia semiotica

Michela Deni

Projekt Lab, University of Nîmes

michela.deni@gmail.com

Abstract

[EN]: This paper will examine the role of semiotics in teaching design and guiding design projects. Specifically, we will consider the contribution of semiotics as an important discipline for all the aspects of analysis in design and project organization. The focus will be on reception of meaning (analysis of tangible and intangible products and practices) on one hand and, on the other, the production of meaning (conception). In this regard, Michel de Certeau's work on tactics and strategies is inspiring when it comes to understanding the need for a designer to maintain a dual posture throughout design projects. In conclusion, we will consider design culture in social design, a culture that is also characterized and nourished by the contribution of semiotics when it comes to identifying the specificities and values that define this culture.

Keywords: semiotics, social design, design culture, tactics, strategies.

[IT]: Questo articolo esaminerà il ruolo della semiotica nell'insegnamento del design e nella guida dei progetti di design. In particolare, considereremo il contributo della semiotica come disciplina importante per tutti gli aspetti dell'analisi del design e dell'organizzazione del progetto. L'attenzione si concentrerà sulla ricezione del significato (analisi dei prodotti e delle pratiche tangibili e intangibili) da un lato e, dall'altro, la produzione di significato (concezione). A questo proposito, il lavoro di Michel de Certeau sulle tattiche e le strategie è di grande ispirazione per comprendere la necessità per un designer di mantenere una duplice postura nel corso dei progetti di design. Per concludere, considereremo la cultura del design nel design sociale, una cultura che è caratterizzata e nutrita anche dal contributo della semiotica quando si tratta di identificare le specificità e i valori che definiscono questa cultura.

Parole chiave: semiotica, design sociale, cultura del design, tattiche, strategie.

6. Simulacri per progettare. Un punto di vista semiotico su archetipi e personas

[EN]: Simulacrum for designing. A semiotic point of view on archetypes and personas

Eduardo Grillo

Lumsa, Roma

e.grillo1@lumsa.it

Piero Polidoro

Lumsa, Roma

p.polidoro@lumsa.it

Abstract

[EN]: In the field of User Experience (UX) and Service Design, as well as in Marketing, the concept of persona has become widespread over the last twenty years. A persona is a fictional character derived from user research, aiding designers in the planning and communication of a product or service. Both personas and their more abstract versions, known as archetypes, are constructs of semiotic interest, and we aim to reconstruct their theoretical status. Additionally, semiotics can provide heuristic tools, such as the semiotic square, which can assist designers in articulating the meaning of research data and bringing forth personas suitable for their project.

Keywords: Semiotics, User Experience Design, Service Design, Personas, User Research

[IT]: Nel settore dell'esperienza utente (UX) e del design dei servizi, così come nel marketing, il concetto di persona si è diffuso negli ultimi vent'anni. Una persona è un personaggio immaginario derivato dalla ricerca sugli utenti, che aiuta i designer nella progettazione e nella comunicazione di un prodotto o di un servizio. Sia le persone che le loro versioni più astratte, note come archetipi, sono costrutti di interesse semiotico, e ci proponiamo di ricostruire il loro status teorico. Inoltre, la semiotica può fornire strumenti euristici, come il quadrato semiotico, che possono aiutare i progettisti ad articolare il significato dei dati di ricerca e a creare personas adatte alle loro esigenze.

Parole chiave: Semiotica, User Experience Design, Service Design, Personas, Ricerca sugli utenti

7. Disegno↔Designo. Segno/non segno, fare/non fare segno/i. Forse quasi un (anti)platonismo?

[EN]: I draw↔I design. Sign/non-sign, to do/not to do sign/s. Perhaps almost an (anti)Platonism?

Vittorio Ricci

Università degli Studi di Roma Tor Vergata

vittoriocio@alice.it

Abstract

[EN]: In the present attempt to analyze some aspects, perhaps the most elusive and impenetrable, of the multifaceted complexity of the sign, to discover its 'naked and raw'; status without extraneous declinations or partial superpositions, to see something other than the sign itself, we have arrived at epistemological urgency that lies behind the semiotic (philosophical?) reflection on the notion of sign.

It was possible to acquire some glimmer of light on the need of the human spirit to promote itself as a sign in which the forms thus find a 'palpable'; consistency against the amorphism of universal agnosia, even if the sign holds them for itself without being able to form them or give them space as hoped.

Keywords: sign, drawing, designation, gnoseology, semiotics

[IT]: Nel presente tentativo di analizzare alcuni aspetti, forse i più sfuggenti e impenetrabili, della multiforme complessità del segno, per scoprirne lo stato "nudo e crudo", senza declinazioni estranee o sovrapposizioni parziali, di vedere qualcosa di diverso dal segno stesso, siamo arrivati a declinazione o sovrapposizioni parziali, per vedere qualcosa di diverso dal segno stesso, siamo arrivati ad urgenza epistemologica che sta alla base della riflessione semiotica (filosofica?) sulla nozione di segno.

È stato possibile acquisire qualche barlume di luce sulla necessità dello spirito umano di promuovere se stesso come segno in cui le forme trovano così una "palpabilità"; coerenza contro l'amorfismo dell'agnosia universale, anche se il segno le trattiene per sé senza essere in grado di formarle o di dare loro spazio come sperato.

Parole chiave: segno, agnosia, designazione, gnoseologia, semiotica

* Legenda:

[EN]: Lingua inglese

[FR]: Lingua francese (esclusivamente per i contributi inviati in lingua francese)

[IT]: Lingua italiana