



**Università degli Studi di Milano-Bicocca**

---

DIPARTIMENTO DI SOCIOLOGIA

Corso di Dottorato di Ricerca in Sociologia Applicata e Metodologia della Ricerca Sociale

XXV Ciclo

TESI DI DOTTORATO

## **Artigiani della luce**

Etnografia delle pratiche lavorative in uno studio di lighting design

Candidato:

**Rocco Avolio**

Matricola 733817

Relatore:

**Chiar.mo Prof. Gianmarco Navarini**

Il presente lavoro è stato realizzato con L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/> o spedisce una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

*I would rather starve than eat your bread*

Pearl Jam - Corduroy



---

# INDICE

<b>Introduzione</b>	<b>ix</b>
<b>1 Storia naturale della ricerca</b>	<b>1</b>
Introduzione . . . . .	1
1.1 La scoperta delle pratiche . . . . .	3
1.2 Una questione di qualità . . . . .	5
1.3 La scoperta del <i>lighting design</i> . . . . .	8
1.4 La scoperta di Studio Lambda . . . . .	10
1.5 L'accesso al campo . . . . .	12
1.6 «Settembre, andiamo» . . . . .	13
1.7 «Un sociologo operativo e interventista» . . . . .	15
Riepilogo . . . . .	20
<b>2 Il concetto di pratica</b>	<b>21</b>
Introduzione . . . . .	21
2.1 Una svolta pratica? . . . . .	22
2.2 La realizzazione pratica dell'ordine sociale: l'etnometodologia di Harold Garfinkel . . . . .	27
2.3 La teoria della pratica di Pierre Bourdieu . . . . .	32
2.4 Anthony Giddens e la teoria della strutturazione . . . . .	38
2.5 L'ontologia delle pratiche di Theodore Schatzki . . . . .	42
2.6 <i>Practice-Based Studies</i> . . . . .	45
2.6.1 L'apprendimento nelle organizzazioni . . . . .	48
2.6.2 Workplace Studies . . . . .	53
2.7 Uno sguardo trasversale . . . . .	56

Riepilogo . . . . .	57
<b>3 Spazi e tempi di lavoro</b>	<b>59</b>
Introduzione . . . . .	59
3.1 Le due sedi . . . . .	60
3.1.1 La prima sede . . . . .	61
3.1.2 La seconda sede: Alpha . . . . .	63
3.2 Spazi . . . . .	65
3.2.1 L'agency dello spazio . . . . .	65
3.2.2 Lo spazio come risorsa scarsa . . . . .	67
3.2.3 Lo spazio come termometro di importanza . . . . .	68
3.2.4 Lo spazio come facilitatore di scambi . . . . .	71
3.3 I tempi di lavoro . . . . .	73
3.3.1 Inseguire il tempo . . . . .	73
3.3.2 Una concezione stratificata del tempo . . . . .	74
3.3.3 Allocare il tempo in base alle esigenze . . . . .	75
3.3.4 Le scadenze . . . . .	76
Riepilogo . . . . .	77
<b>4 Le pratiche dei lighting designers</b>	<b>79</b>
Introduzione . . . . .	79
4.1 Dare inizio alla progettazione . . . . .	81
4.2 Comunicare . . . . .	88
4.3 Avere a che fare con le regole . . . . .	95
4.4 Disegnare . . . . .	101
4.5 Simulare . . . . .	108
4.6 Avere a che fare con gli artefatti . . . . .	113
4.7 Conoscere e creare nuova conoscenza . . . . .	117
Riepilogo . . . . .	128
<b>5 La costruzione dell'identità professionale dei lighting designers</b>	<b>129</b>
Introduzione . . . . .	129
5.1 Costruire la propria identità . . . . .	130
5.2 Visioni professionali . . . . .	135
5.3 Cultura artigiana . . . . .	138
Riepilogo . . . . .	143
<b>6 Osservazioni conclusive: il mondo sociale dei lighting designers</b>	<b>145</b>
6.1 L'eterogeneo mondo sociale dei lighting designers . . . . .	145

6.2 Il <i>lighting design</i> per gli attori . . . . .	148
<b>Bibliografia</b>	<b>151</b>



---

# INTRODUZIONE

*La radiosveglia inizia a suonare alle 7, proiettando l'ora sul soffitto. Con gli occhi ancora semichiusi, scendo dal letto: l'abat-jour dal lato di mia moglie è già accesa. Vado in cucina, prendo il caffè dal frigorifero, accendo i faretti che illuminano il piano cottura, preparo la caffettiera e aspetto che il caffè sia pronto. Ne approfitto per controllare le mail sullo smartphone: il display mi spara la sua luce in faccia con prepotenza. Prima mi vesto, poi preparo mio figlio per portarlo all'asilo. Usciamo di casa, sul pianerottolo mi dice come al solito: «È buio, qui!», tanto sa che io allungherò la mano sull'interruttore di fianco al campanello, così lui potrà esclamare soddisfatto: «Luce!». Entriamo in macchina, infilo le chiavi nel blocchetto d'accensione e prima di mettere in moto aspetto che tutte le spie si spengano. Rientro in casa. Nell'ingresso buio la spia del deodorante per ambienti lampeggia: ha percepito la mia presenza e nebulizza nella stanza una fragranza di mango. Mi muovo a memoria nel buio, raggiungo il balcone dello studio per tirar su la persiana e fare entrare la luce di un sole piuttosto raro di questi tempi. Mi siedo alla scrivania e accendo il computer. La spia dell'hard-disk esterno lampeggia: come al solito, l'ho lasciato collegato.*

Un'ora o poco più di normali scene di vita quotidiana. Gestì banali e ripetitivi, con un attore muto eppure fondamentale: la luce. Già nella cosmogonia cristiana, quello della luce è il primo atto di creazione da parte di Dio. La traduzione latina, «*fiat lux*», è ormai diventata proverbiale, per indicare una richiesta di chiarimenti. Alla luce è universalmente attribuita una valenza positiva, mentre al buio una valenza negativa. Se si scopre qualche tesoro nascosto lo si “porta alla luce”; se si è portatori di idee nuove si “guardano le cose sotto una nuova luce”; e se si è persone oneste si fanno le cose “alla luce del sole”. Al contrario, se qualcuno trama qualcosa alle nostre spalle ci “tiene all'oscuro di tutto”, così come è “oscuro” un ragionamento contorto e chi agisce segretamente si “muove nell'ombra”. E se, infine, la cultura europea del XVIII secolo viene definita come l'epoca dell'Illuminismo, poiché per tenere fede al proprio motto «*sapere aude!*»

[Kant, 2004] si prefiggeva di rischiarare le menti attraverso i lumi della ragione, così correnti di pensiero retrive sono definite “oscurantiste”.

Ma nel nostro esempio, la luce e il buio più che metafore della vita quotidiana, sono trattati nei loro aspetti concreti e pratici. La luce che entra nella nostra vita quotidiana esiste perché intorno ad essa si è coagulato un intero mondo sociale, un tessuto di relazioni fra umani e artefatti che costituiscono il “fare luce”, nella sua accezione letterale prima che metaforica, il problema di indagine, e che trattano la luce nella sua temibile realtà materiale, per parafrasare ciò che Michel Foucault sosteneva a proposito del discorso [2001]. Al centro di questa galassia vi è la figura, spesso in ombra – ironicamente – del *lighting designer*. È il progettista illuminotecnico, come figura intermediaria fra conoscenze, interessi, azioni, processi e attori umani e non-umani, a permettere che le nostre case, le nostre strade, le nostre auto, i nostri dispositivi elettronici e quant’altro comunichino con noi attraverso la luce, e attraverso la luce rendano visibili le nostre stesse azioni.

*Lighting designer*, progettista illuminotecnico, *lighting specialist*: alla pluralità dei nomi si accompagna una figura professionale che sfugge a definizioni esaurienti e onnicomprensive. Una via alternativa per capire cosa sia un *lighting designer* allora è rappresentata dal chiedersi cosa faccia effettivamente, concretamente, *in pratica*, un *lighting designer*. Vale a dire, interrogarsi sul contenuto effettivo del lavoro del progettista illuminotecnico, e andare ad osservarlo etnograficamente nel suo svolgimento e dispiegamento quotidiano: non il lavoro in termini generali e astratti, ma pratiche lavorative concrete come espressione di un sapere esperto che è anche – e soprattutto – un saper fare.

La pratica e le pratiche diventano così una chiave di lettura dei diversi fenomeni sociali. Sul piano dell’ontologia sociale, le pratiche diventano l’oggetto costitutivo della società, come luogo di incontro delle diverse istanze oggettive e soggettive, micro e macro, strutturali e individuali, e dove queste stesse istanze si dissolvono. E sul piano epistemologico, attraverso la lente delle pratiche, le stesse dicotomie oggetto/soggetto, struttura/azione, micro/macro vengono rigettate, nel tentativo di restituire la densità e la complessità della realtà sociale intesa come continuo prodotto endogeno delle pratiche stesse di attori concreti e reali, umani e non-umani.

I *lighting designers* protagonisti di questo resoconto etnografico sono degli artigiani della luce, poiché trattano la luce nei suoi aspetti materiali e simbolici attraverso il dispiegamento quotidiano del proprio saper fare pratico.

Per poter dare conto del lavoro di ricerca compiuto, ho scelto di iniziare accompagnando il lettore nel retroscena della ricerca stessa. Per questa ragione, nel

primo capitolo racconterò, nella forma di una storia naturale della ricerca [Silverman, 2002], le scelte di ordine teorico e di metodo sottese al lavoro di ricerca. Descriverò come, a partire da un interrogativo di tipo teorico ed epistemologico sul concetto di pratica come strumento euristico e oggetto di ricerca, sono passato allo sviluppo delle domande di ricerca, l'individuazione del campo di indagine e alla definizione del piano empirico di ricerca.

Nel secondo capitolo, passerò in rassegna i diversi modi in cui in sociologia è stato affrontato il tema delle pratiche. Da un lato, abbiamo autori classici, come Harold Garfinkel e in generale l'etnometodologia, Pierre Bourdieu, Anthony Giddens ed un filosofo come Theodore Schatzki; dall'altro un insieme di studi interdisciplinari di matrice organizzativa, che va sotto il nome di *Practice-Based Studies* [Gherardi, 2000], incentrati principalmente sugli aspetti cognitivi e materiali delle pratiche lavorative.

I tre capitoli successivi saranno dedicati al resoconto etnografico ed all'analisi delle pratiche lavorative di Studio Lambda. Nel terzo capitolo parlerò degli spazi e dei tempi lavorativi di Studio Lambda, intesi non come sfondo all'azione dei soggetti, ma come essi stessi attori sociali. Nel quarto capitolo parlerò delle diverse pratiche e micropratiche lavorative osservate all'interno di Studio Lambda, e che costituiscono il contenuto effettivo del lavoro dei lighting designers di Studio Lambda. Nel quinto capitolo vedremo quali sono i modi pratici attraverso cui i lighting designers costruiscono la propria identità professionale.

Nell'ultimo capitolo, infine, verranno tratte alcune conclusioni sul lighting design come un mondo sociale costituito da un insieme eterogeneo di attori umani e non-umani che attraverso le loro interazioni producono endogenamente e contribuiscono a riprodurre le pratiche di progettazione e la luce stessa.



---

---

# CAPITOLO 1

---

## STORIA NATURALE DELLA RICERCA

### Indice

---

Introduzione . . . . .	1
1.1 La scoperta delle pratiche . . . . .	3
1.2 Una questione di qualità . . . . .	5
1.3 La scoperta del <i>lighting design</i> . . . . .	8
1.4 La scoperta di Studio Lambda . . . . .	10
1.5 L'accesso al campo . . . . .	12
1.6 «Settembre, andiamo» . . . . .	13
1.7 «Un sociologo operativo e interventista» . . . . .	15
Riepilogo . . . . .	20

---

La strada per l'inferno è lastricata  
di buone intenzioni

---

attribuita a Karl Marx

### Introduzione

Questa ricerca, nella sua genesi, nei suoi sviluppi e nelle sue conclusioni, avrebbe dovuto seguire molto da vicino, nelle mie intenzioni, le prescrizioni

contenute in un qualunque manuale di metodologia della ricerca sociale. Ma, come spesso accade, la distanza fra le proprie aspirazioni e la realtà circostante, tra i tipi ideali di ricerca descritti nella manualistica e le effettive condizioni in cui si conduce il lavoro sul campo, può essere anche molto grande. Non faccio riferimento qui ad eventuali caratteristiche personali del ricercatore (per quanto ritenga che le nostre ricerche dicano tanto di noi almeno quanto delle realtà che studiano), ma alla natura irrimediabilmente singolare e contestuale della ricerca di stampo qualitativo. Quest'ultima infatti, è un intreccio inestricabile di teoria e pratica o, come sostenuto in maniera più autorevole, non è possibile separarne la sua definizione teorica dalla sua realizzazione pratica [Melucci, 1998]. La ricerca qualitativa, per la sua natura multiparadigmatica, è necessariamente riflessiva, nel senso che i ricercatori che la intraprendono sono consapevoli che essa sia una pratica fra le altre, una pratica sociale che si impegna a descrivere altre pratiche sociali e, proprio per queste ragioni, i ricercatori sociali possono essere ritenuti, per certi versi, «dei privilegiati, perché [...] sono pagati [...] per poter riflettere sulle condizioni sociali di produzione delle proprie pratiche» [Melucci, 1998, p. 28].

Pluralismo e riflessività, dunque, sono le due caratteristiche principali della ricerca qualitativa, ed in particolare dell'etnografia – il metodo che ho adottato per condurre la ricerca presentata in queste pagine. Consapevolezza del pluralismo, da parte del ricercatore, significa tenere costantemente presente la natura personale dell'esperienza di ricerca sul campo, sebbene questo non significhi necessariamente che «esistano tanti "metodi" quanti sono i ricercatori» [Kunda, 2000, p. 271]. Per quanto difficile da sistematizzare e codificare, vi è un corpus di conoscenze ormai condiviso all'interno della comunità scientifica, un catalogo di buone pratiche a cui ogni ricercatore può attingere per trarre ispirazione e ricavare utili consigli per il proprio lavoro di ricerca. Nonostante ciò, la dipendenza dalla soggettività del ricercatore e dalle condizioni entro cui la ricerca si svolge è comunque maggiore che in altri contesti, e per questo motivo «la garanzia più forte che un etnografo può adottare a favore dell'imparzialità e dell'"oggettività" del suo lavoro è la trasparenza delle procedure di descrizione e soprattutto delle ragioni che lo hanno spinto ad adottarle» [Dal Lago e De Biasi, 2002b]. In altri termini, la sincerità con cui l'etnografo rende conto delle strategie di ricerca adottate fornisce al lettore gli elementi per poter valutare serenamente e criticamente la bontà di quanto il ricercatore sostiene di aver visto e sentito, e i modi attraverso cui è giunto a determinate interpretazioni e non ad altre, perché ha tratto alcune conclusioni e non altre. A ragioni analoghe si deve la scelta di intitolare questo capitolo "Storia naturale della ricerca" [Silverman, 2002]: ricostruire le diverse

vie attraverso cui sono arrivato a compiere determinate scelte, così come mi sono presentate man mano, non soltanto serve a rimarcare la dipendenza dei risultati della ricerca dalle condizioni di contesto entro cui essa ha avuto luogo, ma mette a disposizione del lettore dati di prima mano per poter valutare correttamente gli eventuali meriti ed i tanti limiti di questo lavoro.

Nel resto del capitolo, dunque, racconterò come si è sviluppata la ricerca: partendo da un interesse di ordine teorico/epistemologico, ossia cosa sono le pratiche sociali, e come studiarle, mi sono avvicinato, non senza difficoltà, ad un mondo professionale, quello del *design*, e ad una particolare branca, il *lighting design*; successivamente, grazie anche all'intercessione di un «mediatore culturale» [Cardano, 2003, p. 125], sono entrato in contatto con un piccolo studio di lighting design, quello che poi sarebbe diventato il mio caso studio, il campo della ricerca; continuerò, poi, con il descrivere gli aspetti operativi della ricerca, ossia la negoziazione dell'accesso, la mia posizione sul campo e la redazione delle note etnografiche.

## 1.1 La scoperta delle pratiche

La storia di questa ricerca inizia con un incontro: quello con una raccolta di saggi del 2001, *The practice turn in contemporary social theory*. Questi saggi, seppur diversi per varietà di approcci e focalizzazione tematica, condividono lo stesso punto di partenza, ossia una certa insoddisfazione nei confronti delle descrizioni dicotomiche dell'agire sociale, alternativamente sbilanciate verso un polo strutturalista e macro o interpretativo e micro. Pertanto, essi individuano nel concetto di pratica un'alternativa più efficace e più aderente alla realtà sociale. In questa concezione, dunque, la pratica non è uno strumento cognitivo; è anche l'unità base dell'ontologia sociale degli autori: il mondo sociale è costituito essenzialmente da pratiche, come luogo di incontro e di interconnessione inestricabile del piano individuale e sociale, delle strutture e delle azioni, degli oggetti e dei soggetti, del materiale e dell'immateriale, dell'umano e del non umano. Molti sono i pensatori che Schatzki include fra i precursori del concetto di pratica: vi sono filosofi come Ludwig Wittgenstein, Jean-François Lyotard, Michel Foucault, Hubert Dreyfus e Charles Taylor; sociologi come Anthony Giddens e Pierre Bourdieu; infine, il filone di studi degli *Science and Technology Studies* (comunemente abbreviati in STS). Gli autori citati, tuttavia, sono molto diversi tra loro, e appartengono a tradizioni anche molto distanti, e per questa ragione il lettore viene avvertito che, piuttosto che di una teoria unificata delle pratiche è più corretto parlare di

una comune sensibilità, di una somiglianza di famiglia tra le diverse ricerche, rintracciabile in una definizione di pratica piuttosto lasca, intesa come «una gamma di attività incorporate e materialmente mediate, organizzate intorno ad una conoscenza pratica condivisa» [Schatzki, 2001, p. 2]<sup>1</sup>.

Questo primo incontro ha costituito una sorta di «*reading experience*» [Sza-kolczai, 1998], ossia una di quelle letture, nella vita di una persona, capaci, per le idee contenute, o perché avvenuta in momenti significativi, di determinare o ri-orientare la propria biografia intellettuale. Nel mio caso ha determinato un'iniziale sensibilità verso un problema di tipo teorico: da cosa è costituito il mondo sociale? È costituito da pratiche? Cosa sono le pratiche? Si può parlare di teoria delle pratiche? È più corretto parlare di "pratica" – al singolare – o di "pratiche" – al plurale? E, allo stesso modo, meglio parlare di "teoria" o di "teorie"? Queste iniziali domande hanno costituito le direttrici della prima parte della mia ricerca, volta, da un lato alla ricostruzione genealogica delle radici filosofiche e sociologiche dell'eterogeneo movimento intellettuale sviluppatosi intorno al concetto di pratica; dall'altro, ad individuare i diversi campi indagati attraverso il ricorso alla pratica come strumento euristico: dalle pratiche quotidiane di consumo [De Certeau, 1984] alla scienza [Pickering, 1992], dai media [Couldry, 2004] alla sicurezza sul lavoro [Gherardi e Nicolini, 2001], dal corpo [Sassatelli, 2002] ai consumi [Warde, 2005], fino all'alta cucina [Gomez e Bouty, 2011]. Il concetto di pratica e le sue trattazioni non sono tuttavia esenti da critiche. In particolar modo, Stephen Turner ritiene che una trattazione convincente dell'agire pratico debba necessariamente fare luce sui processi di apprendimento e trasmissione delle pratiche. Questa preoccupazione è alla base di molte ricerche interne agli studi organizzativi (per le più rappresentative si veda Nicolini *et al.* [2003]). Queste ricerche, in opposizione a trattazioni mentalistiche o economicistiche della conoscenza all'interno delle organizzazioni, forniscono dei resoconti dettagliati del tema dell'apprendimento organizzativo attingendo ad un vocabolario prasseologico di conoscenze tacite, saperi incorporati, abilità, discorsi e artefatti. Una simile preoccupazione è espressa da un altro filone di ricerca, i *Workplace Studies* [Luff *et al.*, 2000]. Ispirati all'etnometodologia, essi concentrano la loro attenzione sullo studio minuzioso delle pratiche lavorative in contesti di lavoro tecnologicamente densi: le pratiche al lavoro, dunque, vengono viste nella loro eterogeneità e nell'interconnessione fra attori umani e non umani. Ma il filone di studi più ampio, che più ha contribuito al proliferare di studi sulle

---

<sup>1</sup>Tutti i brani delle opere in lingua straniera e consultate nella loro edizione originale si intendono tradotti da me, anche laddove era presente una traduzione italiana; in bibliografia esse sono riportate nella loro edizione originale.

pratiche è quello degli studi di apprendimento all'interno delle organizzazioni [Gherardi e Nicolini, 2004].

Ben presto questa strategia ha iniziato a mostrare i vantaggi, ma anche i suoi limiti. La rassegna della letteratura rilevante non solo rientra nei canoni della ricerca scientifica e nelle prescrizioni e suggerimenti della manualistica della ricerca sociale, ma serve anche ad individuare «concetti sensibilizzanti» [Blumer, 1969], argomenti e suggestioni che servono ad orientare il ricercatore a muovere i primi passi nella propria ricerca: nel mio caso, ciò che sapevo era che volevo studiare la trasmissione di un sapere di tipo pratico all'interno di un'organizzazione. Tuttavia, altre due questioni me ne facevano intravedere i limiti. Da un lato la considerazione quasi ovvia, quasi banale, dell'impossibilità, o quantomeno dell'ironia, di tentare di indagare le pratiche esclusivamente su di un piano teorico e speculativo: le pratiche, per essere indagate in maniera appropriata, vanno studiate in pratica, mentre accadono. Più andavo avanti, anzi, più mi convincevo del primato della pratica sulla speculazione teorica; in fondo, anche la speculazione teorica non può fare a meno di un intero campionario di atti pratici: andare in biblioteca, consultarne l'archivio, cercare il libro sullo scaffale, dirigersi verso il banco dei prestiti, sfogliare il libro, prendere appunti, sistematizzarli ...

In secondo luogo, se le mie convinzioni erano fondate, in linea di principio qualsiasi forma di vita associata poteva essere studiata attraverso la «lente della pratica», secondo la felice espressione di Silvia Gherardi [2009]. Ma tale vertigine della libertà conteneva in sé il paradosso di chi si ritrova a non scegliere nulla, nell'esatto istante in cui ha la possibilità di scegliere qualsiasi cosa.

## 1.2 Una questione di qualità

Sebbene ancora confuso sul campo di indagine, una scelta di metodo era per certi versi obbligata e scontata. Se oggetto di studio erano le pratiche, il metodo migliore per indagarle doveva essere gioco-forza quello che permettesse «di far emergere le pratiche effettive degli attori sociali nei loro contesti sociali, professionali e quotidiani» [Dal Lago e De Biasi, 2002a, p. VIII], ossia il metodo etnografico.

Ripercorrere gli sviluppi dell'etnografia come metodo di ricerca, dagli albori ai nostri giorni, è un obiettivo encomiabile, ma che pertiene più alla manualistica che agli scopi di questo lavoro. È nota la genesi coloniale del termine, le cui radici vanno ricercate nell'antropologia occidentale del XIX secolo: per etnografia

si intendeva il resoconto descrittivo di comunità e culture lontane, al di fuori dell'Occidente. Sotto questo aspetto, l'etnografia si distingueva dall'etnologia, termine che stava ad indicare lo studio storico e comparativo delle culture lontane, basato, solitamente, su resoconti di seconda mano di viaggiatori e missionari. Tale distinzione venne a cadere nel corso degli anni, allorquando gli antropologi iniziarono a condurre da sé il "*fieldwork*", il lavoro sul campo, recandosi in prima persona presso le culture che si proponevano di studiare [Hammersley e Atkinson, 2007]. Se dapprima, dunque, l'etnografia era un prodotto, ossia il resoconto materiale delle osservazioni condotte, e l'etnologia un metodo di indagine, con il passare del tempo il termine etnografia è venuto ad indicare entrambi i momenti, il metodo e il risultato della sua applicazione. L'etnografia, dunque, si caratterizza come un metodo, dunque, a cui è impossibile attribuire una paternità; tuttavia, è comunemente riconosciuto che il primo tentativo di sistematizzazione dei suoi principi metodologici sia il capitolo introduttivo di Bronisław Malinowski [1922b] alla ricerca che condusse sulle isole Trobriand [Malinowski, 1922a], in cui efficacemente sottolinea come l'obiettivo principe del metodo etnografico sia quello di «cogliere il punto di vista del nativo, il suo rapporto con la vita, per comprendere la *sua* visione del *suo* mondo» [Malinowski, 1922b, p. 19, enfasi nell'originale]: l'etnografo, secondo questa definizione, adotta una prospettiva emica (per riprendere la famosa coppia concettuale *emic/etic* di Kenneth Pike), ossia, nel ricostruire e descrivere una cultura, utilizza termini e concetti interni all'apparato conoscitivo di quella stessa cultura.

Molte invece sono le ricostruzioni sulle origini e la diffusione del metodo etnografico in sociologia. Giampietro Gobo [2001, p. 32-43] ne individua 4: la scuola di Chicago, l'interazionismo simbolico, lo strutturalismo durkheimiano di Goffman e l'etnometodologia; Dal Lago e De Biasi [2002a], invece, riducono le precedenti in 3 (sostanzialmente, facendo rientrare nella tradizione della Scuola di Chicago anche l'incontro di questa con l'interazionismo simbolico, che diede poi origine alla tradizione dei *Neochicagoans*, detta anche Seconda scuola di Chicago) ma segnalano due approcci di frontiera e più politicizzati, quello del Bourdieu de «*La misère du monde*» [Bourdieu, 1993] e quello di Danilo Montaldi [1998], più attento alla biografia di emarginati ed esclusi; Marco Marzano [2006, p. 8-31], privilegiando un taglio storico, individua 5 fasi: un periodo tradizionale (1900-1945), un periodo modernista (1945-1973), un periodo di crisi della modernità (1973-1986), un periodo decostruzionista (1986-1995) e il periodo attuale dell'etnografia riflessiva<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup>La tipologia di Marzano, come sottolinea lo stesso autore, è un riadattamento della tipologia delineata nel primo capitolo del famoso manuale di Denzin e Lincoln [2000a]. Nella terza

L'etnografia, dunque, mira a descrivere e ricostruire la cultura<sup>3</sup> di un dato gruppo, nella sua singolarità, cercando di farne emergere i tratti salienti e non scontati. Per l'antropologo, ciò può sembrare in apparenza piuttosto semplice: recarsi presso una popolazione completamente altra da sé ed essere uno straniero comporta gioco-forza interrogarsi sulle abitudini, sugli usi, sui simboli, della società che lo accoglie, non soltanto per fini scientifici, ma anche per portare avanti le più elementari incombenze della vita quotidiana. Più difficile, per l'etnografo, far emergere il dato per scontato nella società di cui egli stesso fa parte; per fare ciò, è necessario adottare alcuni stratagemmi «per far diventare strano ciò che è familiare» [Schwartz e Jacobs, 1987, p. 274]. Le strade da seguire sono due: o cambiare lo sguardo attraverso cui si osserva il proprio mondo (adottando la prospettiva dello straniero [Simmel, 1998]), oppure cercare il diverso in casa propria.

Cercando di combinare l'interesse per le pratiche e le organizzazioni da un lato, e le implicazioni metodologiche dell'etnografia per lo studio delle pratiche, mi sono rivolto all'etnografia organizzativa come metodo di indagine. Nelle società contemporanee, il diverso e l'esotico per l'etnografo, è costituito dalle organizzazioni: un po' ironicamente perché «è ormai risaputo che gli antropologi non hanno più posti dove andare, sicché il solo modo di mettere a frutto le loro capacità di osservazione e di ricerca sul campo è studiare le sotto-culture delle società industriali alle quali appartengono» [Turner [1995], cit. in Piccardo e Benozzo [1996]]. Per contro, l'etnografia, in ambito degli studi organizzativi, si rivela un valore aggiunto, poiché il concentrarsi sugli «aspetti culturali e simbolici della vita organizzativa» [Bruni, 2003, p. 38] permette non solo di far emergere «gli aspetti informali del lavoro svolto dalle persone all'interno delle organizzazioni» [Bruni, 2003, p. 39] ma anche, e soprattutto, la natura frammentata della cultura e delle organizzazioni stesse [Bruni, 2003]. L'etnografia dei processi organizzativi, dunque, rappresentava la chiave metodologica per indagare il mio oggetto generale di ricerca, le pratiche quotidiane degli individui immersi nelle loro faccende quotidiane.

---

edizione [Denzin e Lincoln, 2005b], i periodi diventano 8: il quinto periodo, che gli autori definiscono postmodernista, viene fatto iniziare alla fine degli anni '80 e terminare nel 1995. Dal 1995 al 2000 abbiamo una fase "post-sperimentale", dal 2000 al 2004 abbiamo una fase "metodologicamente contesa" e, infine, l'ottava fase, quella del "futuro" [Denzin e Lincoln, 2005a]. Lascio al lettore l'incombenza di adottare la periodizzazione che preferisce.

<sup>3</sup>Talascio i problemi di natura epistemologica che solleva un utilizzo disinvolto del termine "cultura", e le differenze sul punto tra antropologia e sociologia. Su quest'ultimo punto si rimanda al numero monografico XLV(1) del 2004 della *Rassegna Italiana di Sociologia* e alla replica di Giglioli e Ravaioli [2004] nel fascicolo successivo.

### 1.3 La scoperta del *lighting design*

La rassegna della letteratura ha dunque indicato alcune strade da seguire per il lavoro di ricerca empirico. Il campo doveva essere un'organizzazione, anche piccola, la cui caratteristica fondamentale fosse il possesso di un sapere esperto di tipo pratico da parte dei suoi membri. Ciò che occorreva studiare erano le pratiche lavorative [Bruni e Gherardi, 2007]), all'interno di un campo professionale in cui il possesso di un sapere esperto di tipo pratico ("artigianale", *latu sensu* [Sennett, 2008]) rappresentasse uno dei meccanismi di esclusione/inclusione all'interno della comunità professionale [Santoro, 2005].

Le letture in ambito di *Science and Technologies Studies (STS)* e *Workplace Studies*, con la loro insistenza sugli aspetti materiali delle pratiche lavorative e scientifiche mi hanno suggerito come ambito generale di ricerca quello del *design*, come settore in cui saperi esperti e situati vengono articolati in luoghi di lavoro ad alto contenuto tecnologico. Tuttavia, a parte qualche debita eccezione [Button, 2000; Law, 1992b; Molotch, 2005; Parolin, 2010; Storni, 2009], sono carenti gli studi sociologici sia sul mondo professionale dei *designers* (nelle diverse articolazioni) sia sulle effettive pratiche lavorative e sui processi di ideazione, realizzazione e stabilizzazione di artefatti. A ciò, andava aggiunta una motivazione di carattere metodologico, ossia la convinzione che un mondo culturale di cui avessi scarsa conoscenza e in cui fossi un «pesce fuor d'acqua culturale» [Schwartz e Jacobs, 1987, p. 288] (non mi sono mai occupato particolarmente di design, e al momento non ero neanche a conoscenza dell'esistenza del *lighting design* come disciplina autonoma) fosse un buon *escamotage* per rendere visibile gli aspetti pratici della professione e dati per scontati dai membri di quella stessa comunità occupazionale.

Un aiuto è arrivato da un allineamento favorevole dei tempi della ricerca con uno degli avvenimenti più importanti del mondo del design, ossia il Salone del Mobile, che si tiene a Milano ogni anno in aprile, e che nel 2011 è giunto alla sua 50° edizione. All'interno del Salone del Mobile, ogni due anni, si tengono una serie di esposizioni parallele; a cadenza biennale, negli anni dispari, si tiene EuroLuce, un'esposizione appositamente dedicata al settore illuminotecnico. Nell'ambito di questo Salone parallelo, si è tenuto un convegno di due giorni (il 14 e il 15 aprile) sul ruolo e sulla professione del *lighting designer*, promosso da una delle associazioni di categoria, l'APIL (Associazione Professionisti dell'Illuminazione). Sia il programma del convegno, sia l'effettivo svolgimento dello stesso, hanno messo in luce come l'istanza del riconoscimento della propria identità professionale fosse particolarmente sentita (tra i vari *discussants*, uno ha

ben esplicitato il problema: «Io sono un architetto, ma ho iniziato ad occuparmi di *lighting design* per passione: ma chi certifica che io sono un *lighting designer*?»). Tuttavia, il piano su cui agisce l'associazione di categoria non è il piano su cui la mia ricerca poteva muoversi agevolmente, poiché la soluzione propugnata (anche attraverso un disegno di proposta di legge) è un'istanza di tipo politico, ossia l'istituzione di un albo professionale che sancisca istituzionalmente la professione.

Comunque, il problema identitario della professione è particolarmente sentito all'interno dell'associazione, ed è dimostrato dall'attività dell'associazione in tal senso. A un anno di distanza da quel primo convegno, il 5 marzo 2012, sempre a Milano, se ne è tenuto un altro, sempre organizzato dall'APIL, dal titolo "Progettare il progettista", al quale hanno partecipato anche altre associazioni. In questa seconda occasione, il tema comune di tutti gli interventi (circa una ventina, tra *lighting designers*, rappresentanti di aziende produttrici, *bloggers* verteva su questioni affini: qual è l'identità professionale del *lighting designer*? Come renderla visibile, riconoscibile e istituzionalmente riconosciuta? A queste domande, tuttavia, si aggiungeva una presa di posizione, ossia che l'identità professionale del *lighting designer* debba necessariamente passare dal riconoscimento dell'indipendenza professionale del progettista e della conseguente centralità del progetto illuminotecnico eseguito dal professionista indipendente.

Quello che emerge, dunque, da questi due incontri, è quello di un campo del *lighting design* molto frammentato, per diverse ragioni. Una prima ragione è quella della diversità settoriale: *stage lighting design*, *architectural lighting design*, specialista illuminotecnico, sono solo alcune delle macroaree di intervento del *lighting designer*. La seconda frammentarietà è data dai diversi attori che popolano il campo: aziende produttrici, ingegneri, tecnici, architetti ...

Pertanto, la scelta della professione del *lighting designer* come specifico oggetto di studio nasce dal tentativo di rispondere a domande di tipo identitario provenienti dallo stesso mondo oggetto di indagine (secondo cui la risposta alla domanda: «chi è il *lighting designer*?» è «colui che è riconosciuto giuridicamente come *lighting designer*»), declinandole su un piano pratico: in che cosa consiste il lavoro del *lighting designer*? Come lo svolge quotidianamente? Qual è il contenuto effettivo del suo lavoro? Quali sono le conoscenze di volta in volta adoperate nello svolgimento delle proprie mansioni? Tuttavia, ciò che volevo fare non era una ricostruzione del mondo sociale e del campo del *lighting design* italiano; questo obiettivo avrebbe avuto bisogno di un disegno della ricerca differente, basato su analisi documentaria, una raccolta di dati sulla numerosità, sui tipi di *lighting design* e così via. Inoltre, l'obiettivo di ricostruire le pratiche e i processi

organizzativi quotidiani, comportavano trovare uno studio che fosse disposto ad accogliermi abbastanza a lungo per permettermi di seguire tutte le fasi della progettazione, ossia ciò che costituisce la ragion d'essere del lavoro del designer, rinunciando dunque a disegni della ricerca di stampo etnografico basati su periodi di osservazioni brevi e ripetute, come la «*quick and dirty ethnography*» [Randall et al., 2007] o in diversi contesti, come la «*multi-sited ethnography*» [Marcus, 1995].

## 1.4 La scoperta di Studio Lambda

Un secondo aiuto è arrivato da Stone<sup>4</sup>, un *product designer* di mia conoscenza con il quale ho potuto confrontarmi in alcune occasioni informali sul mondo professionale dei *designers*. In occasione del Salone del Mobile del 2011, ho fissato con lui un'intervista esplorativa non strutturata, alla quale ha partecipato anche un suo diretto superiore (DSM), e questa intervista mi ha permesso non solo di trovare un'ulteriore conferma alle mie due linee guida principali – da un lato, il problema del riconoscimento professionale del designer come un'istanza cogente interna alla professione, nelle diverse diramazioni e dall'altro la dimensione artigianale della professione del designer, basata sul possesso di un sapere pratico – ma anche indicazioni utili sugli aspetti più problematici dell'eventuale lavoro sul campo.

Anche per loro, l'argomento sensibile è quello della scarsa riconoscibilità della professione, le cui dimensioni fondamentali sono l'assenza di un ordine professionale dei *designers*, la polverizzazione delle forme contrattuali, la tutela dell'appropriazione intellettuale del proprio lavoro e la moltiplicazione degli impieghi professionali, dato che il designer può lavorare sia in proprio, sia in uno studio, sia nel settore Ricerca e Sviluppo delle aziende. Il mondo del design, poi, non è facilmente catalogabile, perché ampio e a compartimenti stagni:

«chi si occupa di arredamento poi non può passare all'auto; è come per gli insegnanti: tu sei insegnante, ma poi devi vedere cosa insegni, mica puoi insegnare una volta una materia, una volta un'altra» (Stone).

L'altro aspetto del lavoro del designer è una dimensione artigianale, del saper fare: anzi, dal loro punto di vista,

«presentarsi ad un'azienda con il prototipo di un proprio progetto è un ottimo biglietto da visita, soprattutto per un giovane designer» (DSM)

---

<sup>4</sup>Questo, come tutti gli altri, è un nome di fantasia. Per le persone giuridiche si è deciso di utilizzare, come nome, le lettere dell'alfabeto greco.

Tuttavia, il lavoro del designer è anche un lavoro altamente creativo e individuale, nel bene e nel male: secondo loro, infatti,

«Attualmente manca la figura dell'imprenditore illuminato, del designer imprenditore, tipico della piccola media impresa italiana, a-là Giò Ponti, per intenderci» (DSM).

Lavoro individuale significa anche lavoro solitario:

«quando penso al mio lavoro, lo penso comunque come un lavoro solitario; quando sono al PC, ad esempio, se sento che c'è qualcuno dietro, chiudo la schermata che ho aperta». (DSM)

L'intervista si è rivelata utile anche sul piano operativo. Innanzitutto, quest'ultima frase è stata importante per orientare il mio atteggiamento futuro sul campo: infatti, sin dall'inizio i due mi hanno messo in guardia dalle possibili difficoltà che, in quanto ricercatore sociale, avrei potuto avere in uno studio di design, e dell'eccessiva reattività nei miei confronti da parte di qualcuno che si sarebbe potuto sentire scrutato e osservato. Dall'altro lato, sono stati proprio loro a consigliarmi di concentrarmi su uno studio in cui poter seguire la progettazione dall'inizio alla fine, che fosse ad alto contenuto tecnologico e innovativo sotto il profilo della ricerca e sviluppo.

È stato proprio Stone, informato della mia intenzione di condurre una ricerca sui *lighting designers*, ad agire da mediatore culturale [Cardano, 2003], mettendomi in contatto con un piccolo studio di *lighting design* che corrispondesse alle caratteristiche suggerite da loro: egli ha illustrato loro la mia idea, favorendo poi il nostro incontro.

Studio Lambda<sup>5</sup> è un piccolo studio, specializzato nell'utilizzo della tecnologia LED applicata all'illuminazione, attualmente composto da Eddie e Casabase, *lighting designers* e fondatori dello studio, e da Mike, *product designer*. Eddie e Casabase si conoscono sin dai tempi delle scuole superiori. Hanno frequentato insieme il corso di laurea in Disegno Industriale presso una sede distaccata di una grossa Università del Sud Italia. Il loro incontro con il *lighting design* è attraverso un corso d'esame: per l'esame occorre elaborare un progetto, che varrà loro la possibilità di presentarlo all'evento *Light for the Future* di Francoforte, nel 2005. L'impegno prosegue con un tirocinio formativo (previsto dal piano di

---

<sup>5</sup>Le informazioni che seguono sono tratte sia dal sito Internet dello studio, rinnovato completamente nell'ottobre del 2011, e da diverse interviste informali con Eddie, Mike e Casabase.

studi del corso di laurea) a Milano, presso due aziende diverse, e con la tesi di laurea. Dal tirocinio formativo scaturisce la decisione di trasferirsi a Milano, dove frequenteranno un Master di primo livello in Lighting Design presso il Politecnico di Milano. Conseguito il master, Eddie inizia a lavorare presso uno studio di *Architectural Lighting Design*, mentre Casabase lavora come illuminotecnico per una multinazionale, Gamma; a ciò, affiancano la realizzazione a firma congiunta di alcune apparecchiature luminose. Nel loro stesso condominio abita un product designer, Mike, che lavora presso uno studio di architettura. Questa conoscenza dapprima si trasforma in amicizia, poi i tre vanno ad abitare insieme. Nel 2010, Eddie e Casabase sono impegnati nella realizzazione di due progetti per il Salone del Mobile 2011, in collaborazione con una grossa multinazionale e con Alpha, un importante studio italiano di design, specializzato in prodotti per il mercato di massa. In questa occasione, chiedono a Mike di collaborare con loro. Nel Novembre 2010 Mike accetta e lascia il precedente lavoro. I tre dapprima ricavano un ufficio all'interno del loro appartamento; a febbraio del 2011 prendono in affitto uno spazio lavorativo in un ampio seminterrato open space, dove lavorano altre piccole realtà: una *fashion designer*, un *product designer* ed un artigiano artistico.

### 1.5 L'accesso al campo

È questo il luogo del mio primo incontro con Eddie, Casabase e Mike, avvenuto il 15 giugno del 2011 dopo una serie di scambi di email con Casabase, verso la fine di maggio. Contrariamente alle mie aspettative, ho ricevuto da parte loro sin da subito disponibilità e anche curiosità nei confronti del progetto di ricerca; il seguente stralcio, tratto dalle note di campo, rende conto del clima accogliente che ho trovato:

Dopo circa tre settimane di osservazione, devo essere sincero: non mi aspettavo un inizio migliore, ho avuto un'accoglienza positiva, che francamente non avrei immaginato, forse perché spaventato dalla manualistica che insiste molto sulla preparazione dell'accesso al campo e sulle difficoltà ad esso connesse. Penso che alcuni elementi comuni abbiano aiutato:

- il fatto che Stone abbia agito da intermediario culturale: il credito di fiducia e di amicizia di cui egli gode presso lo studio, e con Casabase in particolare, avrà agevolato la mia presenza;
- il fatto di essere coetanei: Casabase, Eddie e Mike sono tutti del 1982 come me; Mike di marzo, Casabase e Eddie addirittura di maggio come

me. Questo credo che abbia avvantaggiato perché omogenei da un punto di vista generazionale;

- il fatto di essere meridionali: non tanto per il fatto di essere meridionali in sé (anche se magari questo un po' avrà il suo peso), quanto perché questo accomuna una serie di esperienze simili, come abitare in una città diversa e lontana centinaia di km dal nostro paese di origine, la trafila di estenuanti ritorni a casa alle feste comandate, le provviste preparate dalla mamma da riportare su e quant'altro);
- forse la curiosità destata dall'idea di un ricercatore curioso di vedere il loro lavoro. Credo che anche per loro sia un'opportunità e anche una soddisfazione sentirsi in un certo qual modo riconosciuti come legittimi esponenti di un mondo professionale di cui loro stessi si definiscono outsiders.

(Nota del 22 Luglio 2011)

Quel giorno, poi, ho ricevuto, da Eddie in particolare, una serie di osservazioni talmente spiazzanti (rispetto alle mie convinzioni iniziali) da convincermi di essere nel posto giusto. Dopo aver illustrato il mio progetto, Eddie prende la parola e dice:

«Noi siamo degli *outsiders* (sic) del design, non siamo degli *otaku*, dei fissati che pensano soltanto "design, design, design..." Nè tantomeno ci sentiamo di far parte di una comunità professionale: non siamo iscritti né all'APIL, né alla PLDA<sup>6</sup>, non andiamo ai convegni dei *lighting designers*, né andiamo a cena con altri *lighting designers*».

(Nota del 6 Luglio 2011)

Sicuramente quest'affermazione ha avuto il potere di far crollare le mie già flebili certezze; d'altro canto, però, mi ha permesso di condurre la ricerca in totale apertura verso il campo, nella convinzione (ma soprattutto nella speranza) che il caso marginale spiegasse tutto il resto [Becker, 2007].

## 1.6 «Settembre, andiamo»

Un evento di una certa importanza è accaduto a settembre, di ritorno dalla ferie estive, un cambiamento di cui ero stato informato sin dall'inizio della mia ricerca. Il fatto è a grandi linee questo: Studio Lambda, come già sottolineato

---

<sup>6</sup>*Professional Lighting Designers' Association*, l'associazione europea dei professionisti del settore illuminotecnico.

## 1 Storia naturale della ricerca

prima, aveva in essere alcune collaborazioni con Alpha. Alpha è uno studio di design abbastanza grande per la media (vi lavorano circa 30 persone); al vertice di Alpha ci sono tre soci, e tre gruppi di lavoro: un'area di *product design*, un'area di *brand design* e un'area *Observatory* delle tendenze del design<sup>7</sup>. Al momento dell'inizio della ricerca, Lambda e Alpha stavano portando a termine le trattative per costituire una *joint venture*, che chiameremo Theta. Questo ha comportato essenzialmente due cose: da un lato, Studio Lambda, ai primi di settembre, ha traslocato presso la sede di Alpha; dall'altro, le attività di Studio Lambda avvengono sotto l'insegna di tre identità differenti: come Theta, come Studio Lambda e come consulenti di Alpha per la componente illuminotecnica dei progetti commissionati ad Alpha. Per quanto riguarda me, questo non ha comportato grosse difficoltà: i membri di Studio Lambda hanno agito con lo staff di Alpha come mediatori culturali<sup>8</sup>, e al momento in cui si è trattato di stabilire i termini del trasloco, la mia presenza non è stata mai messa in discussione; anzi, nelle parole di Eddie, sono stato presentato come parte integrante del loro staff:

Noi gli abbiamo detto: "Signori, noi siamo 4: Noi due, Mike e un sociologo che sta conducendo la sua ricerca". La situazione è questa, punto (Eddie).

Tuttavia, la mia posizione da ricercatore è sicuramente mutata. Da un lato, ho avuto il privilegio di poter vivere, sin dalle fasi embrionali, la nascita e lo sviluppo di una nuova realtà professionale, i tentativi, le prove e gli errori, di creare un soggetto che avesse una nuova identità istituzionale. D'altro canto, però, la mia libertà di movimento si è ridotta. La prima ragione è perché anche gli stessi Eddie, Mike e Casabase dovevano adattarsi alla nuova situazione, imparare a conoscere i nuovi colleghi, instaurare nuovi rapporti quotidiani di lavoro, e un mio atteggiamento eccessivamente e sfacciatamente intrusivo avrebbe potuto avere effetti negativi non soltanto sulla mia ricerca, ma credo anche sulla loro convivenza nello studio di Alpha: era come se, in quella prima fase, entrambi (io e Studio Lambda) fossimo sottoposti ad una sorta di rito iniziatico. La seconda ragione, invece, è più di carattere contestuale: non ci sono mai stati accordi espliciti su come e quanto mi potessi muovere liberamente all'interno dello studio di Alpha. Io ero lì per studiare le pratiche lavorative dei *lighting designers*, era il mantra ripetuto più volte; ma cosa fossero queste pratiche, era tutt'altro che definito e definitivo. Soprattutto nel primo periodo, Eddie e Casabase, in quanto titolari di Studio Lambda, partecipavano molto spesso a riunioni con i soci di

<sup>7</sup>Queste informazioni si possono trovare sul sito Internet di Alpha.

<sup>8</sup>Ricordo di aver passato praticamente tutto il mio primo giorno presso lo studio di Alpha insieme a Eddie, che mi ha presentato a tutti i soci e i lavoratori di Alpha che incontravamo.

## 1.7 «Un sociologo operativo e interventista»

Alpha, riunioni a cui io non ho mai avuto accesso, sebbene avessi fatto più volte richiesta di poter partecipare; allo stesso modo, non ho mai partecipato a riunioni di team di progetto congiunte tra Lambda e Alpha. La motivazione di questa mia mancata partecipazione è da far risalire in parte a quanto detto prima, ossia che quelle riunioni fossero una novità anche per Eddie e Casabase, una sorta di socializzazione al nuovo ruolo, in parte anche per la natura riservata – per ragioni economiche e di privacy dei clienti – delle informazioni. Ciò nonostante, soprattutto in alcuni periodi di inizio e chiusura di progetti, queste riunioni occupassero gran parte del tempo di lavoro all'interno dello studio e quindi, a rigor di logica, rientrassero a diritto fra le “pratiche lavorative dei *lighting designers*”. Tuttavia, va detto che capitava spesso anche il contrario, ossia che *designers*, grafici e soci venissero nello spazio lavorativo di Lambda, e dessero vita a vere e proprie riunioni informali, alla mia presenza, senza che questo turbasse i presenti o fossi invitato ad andare via, a conferma di come, le (piccole) difficoltà iniziali fossero imputabili al fatto che fosse l'inizio un po' per tutti.

In conclusione, sebbene con alcuni sicuramente abbia legato di più, soprattutto perché maggiori sono state le occasioni per interagire (spesso mi si chiedeva come stesse procedendo la mia ricerca, come andava, se mi stessi divertendo oppure annoiando . . . ), i rapporti con i membri di Alpha sono stati in generale cordiali con tutti, ma limitati per la maggior parte del tempo a momenti di pausa o conviviali.<sup>9</sup>

## 1.7 «Un sociologo operativo e interventista»

La ricerca etnografica che ho condotto si è basata su osservazione partecipante, interviste informali e analisi di alcuni documenti prodotti dagli attori: relazioni di sessioni di *brainstorming*, file illustrativi, sito internet di Lambda, schizzi, bozze. . .

Occasionalmente, negli ultimi mesi, ho avuto la possibilità di scattare foto delle fasi di montaggio di alcuni prototipi. L'osservazione è durata complessivamente 9 mesi: iniziata il 4 luglio del 2011, è terminata il 19 Aprile 2012. Fino a dicembre mi sono recato allo studio praticamente ogni giorno, seguendo l'intera giornata lavorativa, dalle 10 alle 18 circa. Da gennaio in poi, abbiamo concordato per 3 giorni a settimana (dal martedì al giovedì). La maggior parte del tempo l'ho

---

<sup>9</sup>Soprattutto durante l'inverno, ci fermavamo a consumare il pranzo nella cucina dello studio, e in quelle occasioni capitava di scambiare due chiacchiere con altri, o partecipare a conversazioni già in corso. Ricordo con molto piacere, ad esempio, la “grigliata di primavera” organizzata da Alpha prima delle vacanze pasquali, poco prima della fine della mia ricerca, alla quale sono stato invitato insieme alla mia famiglia.

trascorsa nello studio, sede di lavoro principale. Proprio la data conclusiva è stata suggerita da loro, in modo tale da seguire un intero anno professionale, la cui chiusura simbolica è rappresentata da due importanti eventi internazionali: il *Light+Building* di Francoforte e il *Salone del Mobile* di Milano.

All'inizio del nostro trasferimento presso Alpha, difficilmente mi alzavo per seguire Casabase, Eddie o Mike quando si alzavano per andare a parlare con qualche designer di Alpha, essenzialmente per quanto detto prima, ossia che nei primi tempi stavamo un po' tutti imparando a capirci l'un l'altro, e non volevo essere d'intralcio a questa sorta di esperienza di socializzazione. Tuttavia, ammetto che soprattutto nei primi tempi ho avvertito un'eccessiva reattività nei miei confronti, credo in larga parte dovuta al fatto che l'immagine che si erano fatti all'inizio dell'etnografo fosse quella dell'etologo che studia gli animali in cattività, come si evince dalla seguente nota tratta dal secondo giorno di osservazione dopo il trasloco presso Alpha:

Nella pausa pranzo ho conosciuto alcuni dei dipendenti di Alpha, uno dei soci ha ironizzato con i suoi dipendenti sulla mia presenza: «ma come, non vi imbarazzate a mangiare davanti a un sociologo?»; molti non hanno capito la battuta, perché pensavano fossi un *lighting designer*. Ho ricevuto alcune domande, sui motivi della mia ricerca, in che cosa consisterà, sui tempi. Una cosa che ho notato è che l'etnografo viene visto sistematicamente come uno zoologo che studia gli animali in cattività. I sentimenti che ho percepito da parte loro sono: curiosità, stranezza/esotismo; ironia (forse per sciogliere l'imbarazzo).

(Nota del 21 Settembre 2011)

Tuttavia, sin dall'inizio, la mia percezione è che fosse più imbarazzo nei confronti di uno sconosciuto lì presente con il preciso intento di "osservare", con cui dovevano imparare a convivere, che non fastidio:

Dopo poco, passa B1, e chiede loro di inviargli una mail per controllare se i loro account di posta funzionano. Casabase ha sott'occhio un foglietto scritto a matita, con le credenziali d'accesso (che ho visto campeggiare sulla scrivania da quando sono arrivato il primo giorno), ma chiede conferma a Mike e Eddie. B1 mi saluta e trovandomi stravaccato sulla sedia, sovrappensiero, mi fa la battuta: «Ah, è così che li studi?!?». Io sorrido, senza dire niente. Mi sembra evidente che la mia presenza un po' stranisca; più che la mia presenza, è il mio ruolo a sembrare strano; comunque sono un esterno. Anche Casabase prima, in riferimento al fatto che la giornata stesse scorrendo in silenzio, e che io facessi poche domande, mi ha fatto una battuta, dicendomi: «Oggi

## 1.7 «Un sociologo operativo e interventista»

hai poco da psicoanalizzare!»; e io gli ho risposto, ironicamente: «Tu non pensare a me!». Casabase si conferma il più “sensibile” alla mia presenza, ma credo che il suo modo di rivolgersi a me, facendo riferimento al mio ruolo, sia più un segno di cordialità e attenzione (mostrarsi interessato al mio mondo come segno di accoglienza), nonché di ironia, anziché di fastidio.

(Nota del 22 Settembre 2011)

Dopo qualche tempo, però, dopo averne parlato, è scattato una sorta di patto non scritto, in cui venivo invitato a seguire una volta uno, una volta l’altro, qualora si stessero accingendo a fare – era ciò che mi ripetevano spesso in queste occasioni – «qualcosa di interessante per la ricerca». Man mano che la mia permanenza lì andava avanti, la mia presenza diventava parte integrante dello studio. Avendo assunto, come principio-guida per la conduzione della mia osservazione, quello di seguire le pratiche, laddove esse avvenissero, con il passare del tempo sono riuscito a superare le normali ritrosie che ho incontrato, e seguire i *lighting designers* non solo nelle pratiche che loro ritenevano il cuore del loro lavoro, ossia la progettazione di un prodotto illuminotecnico, e che rappresentavano l’accordo operativo primario fra me e loro, ma anche nelle pratiche magari ritenute ancillari, ma di eguale importanza, a cominciare dal rapporto con i fornitori, clienti e committenti in primo luogo. Tuttavia, la scelta finale rimaneva sempre appannaggio dei tre. Per questo motivo, è capitato sempre più spesso che fossero loro ad invitarmi a seguirli in magazzino per montare dei mock-up o dei prototipi, oppure che mi invitassero a sedermi accanto a loro per vedere cosa stessero disegnando al computer, sia rispondendo alle mie domande di chiarimento, sia fermandosi loro di propria spontanea volontà a spiegarmi quanto stessero facendo in modo tale da seguirli con più cognizione di causa. Allo stesso modo, soprattutto per progetti che essi conducevano in autonomia come Studio Lambda, mi è capitato più volte di accompagnarli presso dei fornitori, e poter osservare da vicino dunque un momento molto presente nella loro attività lavorativa quotidiana, ossia il rapporto con i fornitori, e le diverse negoziazioni fra saperi esperti di volta in volta attivate in tali situazioni.

Una notazione a parte merita la redazione delle note etnografiche: in un ambiente così popolato da tecnologia, l’esotico non è l’osservato, come nella tradizione antropologica, ma l’etnografo che va in giro con penna e taccuino. I primi giorni, sicuramente i più intensi proprio per la sensazioni di straniamento, mi gettavo a capofitto sul mio quaderno per appuntare quante più cose possibili, in special modo il linguaggio tecnico. Sin da subito, però, questo quaderno nero ha iniziato ad attirare l’attenzione: «Rocco, scrivi che Mike cazzeggia invece di lavorare ai LED!», è una battuta che mi fece Eddie il primo giorno di osservazione;

## 1 Storia naturale della ricerca

oppure, in una conversazione in cui mi lamentavo della mia difficoltà a scrivere tanto e velocemente, sempre Eddie mi canzonò: «Ma come, proprio tu che da quando sei qui ha riempito 5 moleskine!». Fu invece Casabase a suggerirmi di portarmi il mio computer portatile allo studio: «Così è più comodo, no?» Effettivamente, prendere le note etnografiche sul computer è risultato vantaggioso per diverse ragioni. Innanzitutto, ha reso più veloce il processo di trascrizione; in secondo luogo ha favorito una sorta di mimetizzazione: sul mio computer, non necessariamente ero impegnato per tutto il tempo a scrivere note o ad occuparmi di cose inerenti alla ricerca. Infine, il mio portatile non solo era un mio strumento di lavoro, talvolta diventava uno strumento al servizio di Studio Lambda. Ecco un esempio tratto dalle note di campo:

Arrivo allo studio alle 9:55; all'ingresso trovo Casabase che sta parlando con S2 (*Uno dei soci, NdA*). Ci salutiamo con entrambi; Casabase termina di parlare con S2 e si dirige verso la cucina; gli chiedo se devo aspettarlo o meno; mi dice di non preoccuparmi, e allora mi dirigo verso lo spazio di Lambda. Subito dopo rientra, con una tazza di tè [...] Subito dopo riceve una telefonata da C. che gli chiede di cercare su Internet l'Azienda Sanitaria Locale più vicina [...] Casabase chiede a Mike di cercarlo; Mike non sa tanto bene come fare, allora Casabase chiede a me (non so come mai perché) di aiutarlo. Dò qualche indicazione, ma siccome Mike stava già facendo altro e inizia a innervosirsi perché non sa bene cosa e come trovarlo, chiede a me di farlo direttamente sul mio computer (dato che mi hanno fornito l'accesso a internet con un cavo di rete).

Casabase mi canzona bonariamente, dicendo che sono «un sociologo operativo», e io, giocando un po' con le parole dico: «Hai visto? Altro che osservazione partecipante, questa è partecipazione osservante!». Eddie ritelefonava a Casabase, e gli comunica anche qual è il nome esatto dell'ufficio presso cui rivolgersi; tramite questo, riesco a trovare l'ubicazione degli uffici di pertinenza (sono due). Subito dopo Eddie arriva in ufficio; è un po' nervoso sul fatto di doversi recare presso questo ufficio, vorrebbe andare oggi anche se non ne ha voglia, e non vuole rinviare a domattina presto (come gli suggerisce Casabase) per evitare qualsiasi imprevisto; allora, mi permetto di intromettermi (visto che Casabase mi aveva chiamato in causa) e suggerisco che, dati gli orari di apertura dell'ufficio (durante l'ora di pranzo) potrebbe andare durante la pausa pranzo, in maniera tale da non sottrarre tempo al resto del lavoro; Eddie trova l'idea «perfetta».

(Nota del 15 Novembre 2011)

Come si vede, dunque, nel corso della mia ricerca, è capitato che fossi coinvolto per dare una mano in piccole mansioni. Nel caso illustrato, si tratta di una

semplice ricerca sul web. Altre volte, invece, venivo chiamato per aiutare in operazioni di manovalanza:

Casabase si allontana dal loro spazio lavorativo, ma dopo poco mi chiama per andare con lui in magazzino; mi chiede di dargli una mano a montare una gabbia per casa sua (per questo non dedico molto tempo nella redazione delle note su questa faccenda); essenzialmente, lo aiuto tenendo ferme delle barre di alluminio estruso standard (ciò significa che la sezione utilizzata come maschera non è stata fatta per l'occasione) tenute insieme da giunti a 3 vie. Per spiegarmi come funziona l'estrusione, prendo in mano una delle barre, ma poi la appoggio distrattamente ad una parete. Quando Casabase va a montare la gabbia, si accorge che manca una barra e pensa che gliene hanno fatto un pezzo in meno. Allora utilizza dei pezzi di tubo avanzati (perché questi tubi vengono acquistati al metro lineare, e quindi ciò che avanza viene lasciato al cliente) per ricavarne un altro delle dimensioni necessarie, segandola a mano (con una sega per metalli). Mentre montiamo la gabbia, vedo in lontananza la barra appoggiata alla parete e mi scuso, mortificato, con lui. Lui mi dice di non preoccuparmi, perché non avrebbe tagliato quei pezzi se fossero stati dei pezzi necessari. E per questo, mi prende in giro dicendomi che io oltre a fare l'osservazione partecipante sono anche un «sociologo interventista», nel senso che intervengo “sabotando” nel processo produttivo.

(Nota del 16 Novembre 2011)

Queste due note sottolineano bene i principi ispiratori della mia presenza sul campo: da un lato, un principio di “restituzione”<sup>10</sup>, ossia ricambiare l'ospitalità dell'organizzazione mettendosi a disposizione nei limiti delle proprie competenze; dall'altro, un principio di apprendistato: sicuramente, una buona situazione sociale in cui studiare i processi di trasmissione e apprendimento delle pratiche è quella della relazione novizio/esperto; non potendo contare su ciò, per certi versi mi sono dovuto trasformare io in una sorta di apprendista lighting designer; un apprendista però limitato, dalle scarse conoscenze tecniche e un pizzico di goffaggine.

## Riepilogo

Nelle diverse forme di pubblicazioni accademiche, questo capitolo solitamente viene chiamato “Capitolo metodologico”, e spesso e volentieri presenta in maniera lineare e asettica tutte le scelte di ordine metodologico, i dati, le tecniche

---

<sup>10</sup>Silvia Gherardi, comunicazione personale.

## *1 Storia naturale della ricerca*

utilizzate, l'analisi dei dati, come se tutto quello che è accaduto durante la ricerca fosse una realizzazione meccanica e progressiva di un disegno razionale e finalistico. Sicuramente disegni della ricerca ben congegnati e chiari non solo sono possibili, ma utili e necessari, tuttavia, difficilmente quello che accade sul campo rispecchia fedelmente la linearità immaginata e sperata su carta. In questo capitolo, pertanto, anziché descrivere una marcia trionfale del ricercatore attraverso le scelte azzeccate fatte a tavolino prima di andare sul campo, ho voluto restituire al lettore le diverse difficoltà che ho incontrato sin dall'inizio della ricerca, per portarlo sul campo con me, condividere il percorso accidentato, i dubbi, e i limiti stessi di questa ricerca.

L'oggetto di studio di questa ricerca sono le pratiche lavorative dei lighting designers. Prima di addentrarmi nel resoconto etnografico, dunque, è necessario soffermarmi maggiormente su come il concetto di pratica e le pratiche siano state affrontate nella teoria sociale, ed è quanto farò nel prossimo capitolo. Come accennato prima, questo stesso excursus teorico è stato parte integrante e preponderante della prima parte della ricerca, e ne ha orientato inevitabilmente il prosieguo. Tuttavia, per quanto la pratica possa costituire una lente epistemologica attraverso cui guardare e analizzare i fenomeni sociali, essa permette allo stesso tempo di mantenere un mordente inesorabilmente empirico e radicato nelle realtà locali e situate in cui le pratiche stesse sono immerse.

---

---

## CAPITOLO 2

---

# IL CONCETTO DI PRATICA

### Indice

---

Introduzione . . . . .	21
2.1 Una svolta pratica? . . . . .	22
2.2 La realizzazione pratica dell'ordine sociale: l'etnometodologia di Harold Garfinkel . . . . .	27
2.3 La teoria della pratica di Pierre Bourdieu . . . . .	32
2.4 Anthony Giddens e la teoria della strutturazione . . . . .	38
2.5 L'ontologia delle pratiche di Theodore Schatzki . . . . .	42
2.6 <i>Practice-Based Studies</i> . . . . .	45
2.6.1 L'apprendimento nelle organizzazioni . . . . .	48
2.6.2 Workplace Studies . . . . .	53
2.7 Uno sguardo trasversale . . . . .	56
Riepilogo . . . . .	57

---

### Introduzione

L'obiettivo di questo capitolo è presentare e discutere criticamente come le scienze sociali (in particolar modo sociologia e teoria sociale) abbiano trattato le pratiche. Cosa si intende per pratica? Cosa significa teoria delle pratiche? È possibile svilupparne una? Coloro che ne parlano, intendono la stessa cosa, oppure no? È più corretto parlare di pratica, al singolare, o di pratiche al plurale?

## 2 Il concetto di pratica

Come si studiano le pratiche, come le indaghiamo, come le analizziamo? Come scriviamo delle pratiche? Come, infine ne usciamo fuori? Il presente capitolo inizia con tutte le migliori intenzioni di rispondere a queste domande.

### 2.1 Una svolta pratica?

Clifford Geertz, in apertura del suo fondamentale saggio sulla «*thick description*» [Geertz, 1988], prende a prestito dalla filosofa Susanne Langer l'idea che la storia del pensiero filosofico occidentale sia caratterizzata da momenti in cui irrompono, sulla scena intellettuale, idee e concetti nuovi, capaci di dare nuovo senso e soluzioni inaspettate ai problemi intellettuali fino ad allora discussi. Per Geertz, uno di questi concetti è quello di cultura, talmente dirompente da aver dato origine ad una disciplina molto ampia, l'antropologia culturale, per l'appunto. A questi concetti, proprio per la loro carica innovativa, viene attribuito un potere speciale, quello di imprimere un cambio di direzione al normale corso del pensiero filosofico. Ed infatti è ormai invalsa, nelle diverse storie del pensiero (filosofico, sociologico, politico ...), l'abitudine di dare a questi momenti il nome di «svolta», dal corrispettivo inglese «*turn*». Fu Richard Rorty a parlare per la prima volta di un *linguistic turn* [Rorty, 1967]. All'interno di questo più ampio movimento, rientrava anche lo stesso Geertz, ed il saggio citato in apertura viene comunemente ritenuto come il testo fondativo della svolta interpretativa (*interpretive turn*) dell'antropologia culturale.

Negli ultimi 30 anni una sempre più crescente attenzione è stata dedicata al concetto di pratica. Nel suo seminale articolo, l'antropologa Sherry Ortner [1984] identificava nel concetto di pratica un tema emergente ed al contempo un principio ordinatore dell'antropologia degli anni '80, e individuava il motivo di tale interesse nel fatto che proprio in quegli anni (nel 1977, per la precisione) appariva la traduzione in inglese del libro di Bourdieu *Esquisse d'une théorie de la pratique* [Bourdieu, 2003b]. Da allora, il concetto di pratica è stato utilizzato sempre più frequentemente, tanto da guadagnarsi anch'esso la propria svolta eponima, come testimonia il titolo di un volume collettivo uscito nel 2001 [Schatzki *et al.*, 2001]. I saggi in esso contenuti condividono tutti una doppia presa di posizione ontologica ed epistemologica: sul piano epistemologico, una certa insoddisfazione per un ragionamento sociologico dicotomico, caratterizzato dalle due classiche antinomie struttura/azione e oggettivismo/soggettivismo; sul piano ontologico, la convinzione che il fatto fondamentale costitutivo della società non siano né le azioni degli individui, né le strutture sociali, ma le pratiche, intese come «una

gamma di attività umane incorporate e materialmente mediate, organizzate intorno ad una comprensione pratica condivisa» [Schatzki *et al.*, 2001, p. 2]. In questa definizione sono già contenuti gli elementi minimi comuni, in linea generale, a molti degli studi che si rifanno esplicitamente alle teorie delle pratiche o usano tale concetto come strumento euristico: una dimensione cognitiva, una dimensione corporea ed una dimensione materiale. Le pratiche sono distribuite fra gli attori e mediate dagli artefatti, e sorrette da un'interpretazione condivisa della situazione pratica in cui si è immersi. Dal punto di vista degli attori, allorché si è impegnati in una pratica, insomma, occorre sempre avere una comprensione di ciò che accade e si fa, mettere in campo le proprie abilità, con tutto il corpo, e avere a che fare con un mondo popolato da oggetti che mediano il rapporto tra noi e il mondo sociale e partecipano a pieno titolo all'azione stessa.

Si vede, dunque, che lo spettro dei tratti comuni è molto ampio, come del resto è anche generale la concezione di teoria adottata: «teoria significa, semplicemente, una spiegazione generale e astratta» [Schatzki *et al.*, 2001, p. 3]. Ciò significa che il significato accordato a teoria, in questo caso, si distanzia sia da teoria intesa come modello esplicativo, sia da teoria intesa come insieme di ipotesi; questo spiega anche, l'apparente fumosità della terminologia, e l'utilizzo, più o meno equivalente, di diverse espressioni, quali *practice thinking*, *practice theory* e *practice approach* [Schatzki *et al.*, 2001].

In un articolo di una decina di anni fa, il cui obiettivo è quello di tracciare un idealtipo di teoria delle pratiche, Reckwitz [2002] sostiene che, nella migliore delle ipotesi, le diverse teorie delle pratiche formano, nel loro insieme, una famiglia di *accounts*. In secondo luogo, Reckwitz considera la teoria delle pratiche come una teoria culturale, nel senso che è una teoria che fonda la propria spiegazione su simboli e significati, a differenza di altre famiglie di teorie, come quella che prende spunto dal moralismo scozzese fino ad arrivare alla *rational choice theory*, basata su una concezione dell'azione orientata allo scopo; o la teoria sociologica classica (i cui massimi esponenti sono Durkheim e Parsons), basata sul concetto di norma. Reckwitz definisce la pratica come «un tipo routinizzato di comportamento, il quale consiste di alcuni elementi, interconnesse gli uni con gli altri: forme di attività incorporata, forme di attività mentali, "cose" e il loro uso, una conoscenza di sfondo nella forma di comprensione, *know-how*, stati emotivi» [Reckwitz, 2002, p. 249]. Di conseguenza, le pratiche vanno comprese nel loro insieme, concepite come un *pattern*, e non possono essere ridotte ad alcuno dei loro elementi. La proposta interessante di Reckwitz consiste nel considerare le diverse teorie delle pratiche non tanto come *framework* teorico unitario, ma come un insieme di temi comuni e concetti sensibilizzanti [Blumer, 1969], che vanno a costituire un vero e

## 2 Il concetto di pratica

proprio vocabolario prasseologico. I lemmi che Reckwitz identifica sono:

- **Corpo:** le pratiche sono attività incorporate e routinizzate e per certi versi, quindi, incorporare una pratica significa allenare il corpo ad agire in una certa maniera;
- **Mente:** per la teoria delle pratiche le pratiche consistono di attività incorporate e di attività mentali, in maniera indissolubile (in realtà sarebbe più corretto dire che non c'è distinzione fra mentale e corpo);
- **Cose:** nelle pratiche sono sempre coinvolti gli oggetti e il loro utilizzo;
- **Conoscenza:** la conoscenza coinvolta nelle pratiche non è una conoscenza proposizionale ("sapere che") ma forme di conoscenza complesse come la conoscenza tacita;
- **Discorso/Linguaggio:** le pratiche discorsive sono pratiche come le altre, e il linguaggio perde il suo status privilegiato;
- **Struttura/Processo:** per la teoria delle pratiche, le strutture sociali esistono solo in quanto pratiche routinizzate, e il concetto di routine, di conseguenza, introduce nelle strutture sociali la temporalità, ossia la natura processuale delle strutture sociali;
- **Agente/Individuo:** nella teoria delle pratiche, l'agente perde la centralità che ricopre nelle teorie dell'azione classiche. Il mondo sociale, non è popolato da agenti, ma da pratiche sociali; gli agenti, in quanto corpi/menti, diventano i «*carriers of practices*» [Reckwitz, 2002, p. 256]; in secondo luogo, l'individuo diventa il punto di incrocio unico delle diverse pratiche, poiché le pratiche sociali sono tante, e gli agenti ne possono compiere o partecipare ad esse in gran numero.

Un tema rilevante per determinare la natura della svolta pratica è quello delle radici filosofiche delle diverse teorie delle pratiche. Occorre ricordare che la filosofia greca ha posto un'attenzione privilegiata all'agire concreto delle persone. Detienne e Vernant, [1974, cit. in De Certeau, 1984] hanno sottolineato la rilevanza della *μητις* (*métis*), ossia la conoscenza pratica, non speculativa. In secondo luogo, discorso filosofico e filosofia, nell'antichità, erano, analiticamente e praticamente, su due piani diversi [Hadot, 2005]: la filosofia antica era una filosofia pratica, nel senso che mentre il discorso filosofico consisteva nel trattare, ad esempio, della giustizia, la filosofia consisteva nel *vivere* in maniera giusta. La pratica della filosofia era un susseguirsi di esercizi spirituali, un'educazione dello

spirito, un prendersi «cura di sé» [Foucault, 1991]. Anzi, secondo Hadot, uno dei limiti dei contemporanei nel capire la filosofia antica è proprio l'oblio di questa caratteristica, ossia che per gli antichi la filosofia fosse innanzitutto un'attività pratica: in tema di etica, ad esempio, filosofare non consisteva tanto nel discutere di giustizia, ma nell'agire rettamente.

Da un punto di vista filosofico, sono tre le radici intellettuali solitamente richiamate [Gherardi, 2006; Nicolini *et al.*, 2003]. In primo luogo, il concetto di *praxis* nell'antropologia marxiana. Come è noto, Marx, nelle tesi su Feuerbach [Marx, 1950], esprime la sua concezione della vita sociale come attività essenzialmente pratica e sensibile:

«la vita sociale è essenzialmente pratica. Tutti i misteri che sviano la teoria verso il misticismo trovano la loro soluzione razionale nella attività pratica umana e nella comprensione di questa attività pratica [Marx, 1950, Tesi VIII].

La pratica, oltre al suo statuto ontologico, è anche un principio epistemologico, perché è solo nella pratica che viene sancita la verità del reale:

«la questione se al pensiero umano appartenga una verità oggettiva non è una questione teorica, ma pratica. E' nell'attività pratica che l'uomo deve dimostrare la verità» [Marx, 1950, Tesi II].

La seconda radice filosofica è rappresentata dalla fenomenologia. Essa ha esercitato una grossa influenza, principalmente attraverso la mediazione di Schütz [Schütz, 1979], su diverse correnti della sociologia: sue tracce le si trovano sia nella Scuola di Chicago (Robert Ezra Park frequentò corsi di Schütz in Germania, e ne favorì l'arrivo negli Stati Uniti) sia nel costruzionismo sociale [Berger e Luckmann, 1969], sia, infine, nell'etnometodologia [Garfinkel, 1967b]. Dal punto di vista delle teorie delle pratiche, il punto di riferimento è il concetto di *Dasein* [Heidegger, 1985]: l'essere si manifesta a noi principalmente come essere-nel-mondo, e attraverso tale manifestazione è possibile trascendere le differenze fra soggetto e oggetto.

Infine, il terzo, e forse il più importante, riferimento è il Wittgenstein delle *Ricerche Filosofiche* [Wittgenstein, 2005], arrivato in sociologia principalmente attraverso la lettura di Winch [1958] da parte di Giddens [1976]. In particolare modo, la sua influenza viene esercitata principalmente dalla nozione di gioco linguistico [Wittgenstein, 2005, §7], secondo cui il parlare fa parte di un sistema più ampio di attività, da lui definite «forme di vita» [Wittgenstein, 2005, §23]: il linguaggio è intrecciato inestricabilmente con le attività a cui facciamo riferimento quando parliamo. L'apprendimento primitivo del linguaggio avviene tramite

## 2 Il concetto di pratica

«addestramento» [Wittgenstein, 2005, §5] e «insegnamento ostensivo» delle parole [Wittgenstein, 2005, §5], attraverso cui viene istituita «una connessione associativa tra la parola e la cosa» [Wittgenstein, 2005, §6]: imparare un linguaggio, allora, significa imparare l'uso e i modi d'uso di quel linguaggio.

Da questa discussione di gioco linguistico scaturisce un altro tema ricorrente all'interno del dibattito sulle pratiche, la questione di cosa significhi «seguire una regola» [Wittgenstein, 2005, §199]. In maniera molto schematica, si può dire che per Wittgenstein è il gioco che fa la regola, non il viceversa. All'interno di un gioco, infatti, le regole possono ricoprire funzioni differenti. Possono essere un ausilio all'insegnamento ma anche, e soprattutto, possono essere desunte dall'osservazione dei giocatori:

«s'impara il giuoco osservando come altri giuocano. Ma noi diciamo che si giuoca seguendo questa o quest'altra regola, perché un osseavrtoire può ricavare queste regole dalla pratica del giuoco» [Wittgenstein, 2005, §54].

Altri riferimenti, infine, a cavallo fra la filosofia e gli studi culturali, presi considerazione in quanto indagini su pratiche specifiche, piuttosto che teorizzazioni sulla pratica, sono lo studio genealogico delle moderne pratiche carcerarie come progressivo disciplinamento e addestramento dei corpi, di Foucault [1993]; il «rapporto sulla conoscenza» di Lyotard [1985] e gli studi sul carattere creativo e improvvisazionale delle pratiche di consumo della vita quotidiana di De Certeau [1984].

Alla luce di quanto detto finora, si vede come il concetto di pratica abbia consolidate radici filosofiche, e parlare di svolta pratica ha forse più una natura programmatica piuttosto che descrittiva di un reale e unitario movimento intellettuale. Ciò è ancora più vero, forse, se andiamo a vedere il ruolo del concetto di pratica in alcune elaborazioni della tradizione sociologica a partire dalla fine degli Anni '60. Più precisamente, la questione delle pratiche è stata affrontata in maniera compiuta e sistematica da Harold Garfinkel e l'etnometodologia, da Pierre Bourdieu, da Anthony Giddens e da Theodore Schatzki. Inoltre, è il concetto fondamentale di un filone di studi interdisciplinare che prende il nome di *Practice-Based Studies*. Ad ognuno di essi sono dedicati i paragrafi che seguono.

## 2.2 La realizzazione pratica dell'ordine sociale: l'etnometodologia di Harold Garfinkel

Il termine "etnometodologia" fa la sua comparsa nelle scienze sociali nel 1967, allorquando Harold Garfinkel pubblica una raccolta di saggi (scritti nei 12 anni precedenti), intitolata *Studies in Ethnomethodology*. Con questo termine egli intende identificare un'area di studi di un dominio specifico di fatti sociali, ossia i modi ("i metodi") attraverso cui le persone dimostrano, in concrete situazioni pratiche, di essere membri competenti della società cui appartengono e i modi attraverso cui tale appartenenza viene dimostrata, esercitata, rinnovata e consolidata tramite l'esibizione di questa competenza, in concrete situazioni pratiche e a scopo pratico. Il prefisso "etno-" riveste qui la stessa funzione che riveste in altri termini simili, come etnobotanica: se con questo gli antropologi identificavano le classificazioni delle piante da parte delle popolazioni non occidentali, allora con etnometodologia si designano i metodi attraverso cui gli individui costituiscono «le basi "ragionevoli" del proprio e dell'altrui comportamento nel mondo» [Fele, 2002, p. 17].

Le fonti esplicite di influenza su Garfinkel sono la fenomenologia e Talcott Parsons, e sotto certi aspetti l'etnometodologia può essere interpretata come una rispecificazione [Garfinkel, 1988], in chiave fenomenologica (più precisamente, schütziana) del problema hobbesiano dell'ordine affrontato da Parsons. Harold Garfinkel, infatti, fu allievo di Talcott Parsons, ottenne il suo Ph.D. negli anni '50 avendo proprio Parsons come supervisor.

Garfinkel sostiene che uno dei principi ispiratori della sociologia, quasi un mantra per generazioni di ricercatori, è ed è sempre stato:

«La prima regola – che è anche la più fondamentale – impone di considerare i fatti sociali come cose» [Durkheim, 2001, p. 35].

Trattare i fatti sociali come cose significa innanzitutto individuare uno specifico dominio di fatti, proprio della sociologia: questi fatti sono «modi di agire, di pensare e di sentire esterni all'individuo, e dotati di un potere di coercizione in virtù del quale si impongono ad esso» [Durkheim, 2001, p. 26]. In secondo luogo, trattarli come cose significa riconoscere ad essi la loro oggettività, ossia la loro indipendenza dalla volontà individuale. Ora, Garfinkel sostiene che l'interpretazione ricorrente di tale principio è stata che l'oggettività dei fatti sociali consistesse nell'ordine riportato dalle ricerche sociologiche, ossia che l'ordine derivante dall'applicazione di un quadro teorico fosse l'ordine stesso

## 2 Il concetto di pratica

dei fatti sociali, in se stessi caotici. Questa interpretazione secondo lui è scorretta [Garfinkel, 2002b], poiché l'ordine non è un fenomeno esterno ai fatti sociali, ma endogeno. Non è il teorico sociale a mettere in ordine fatti sociali altrimenti caotici; l'ordine è una proprietà intrinseca dei fatti del mondo, che gli attori sociali perseguono e riproducono costantemente nelle situazioni pratiche e sempre a fini pratici.

Di conseguenza, i risultati di ricerca degli studi dell'ordine sociale della sociologia classica, e che Garfinkel [1996] denomina "analitico formale" (*formal analytic*, abbreviato in FA), diventano l'oggetto di ricerca dell'etnometodologia (EM):

«i risultati del movimento globale delle scienze sociali costituiscono i peculiari ed essenziali interessi topici degli studi etnometodologici alternativi dell'ordine sociale» [Garfinkel, 2002b, p. 66].

Gli studi etnometodologici, pertanto, sono altro rispetto alla sociologia canonica. Se gli studi di quest'ultima rappresentano fenomeni di ordine sociale, quelli in ambito etnometodologico sono essi stessi fenomeni dell'ordine sociale [Garfinkel, 2002b]. In secondo luogo, dunque, non solo ciò che per la sociologia sono risultati, per la EM sono problemi di ricerca, ma anche le risorse (*resources*) di ricerca della sociologia convenzionale, quali descrivere, spiegare, interpretare e così via, diventano, per l'etnometodologia, oggetti di studio (*topics*) [Zimmerman e Pollner [1971], cit. in Caniglia e Spreafico [2011]]. Questa affermazione di Garfinkel, inoltre, sembra dar ragione a chi vede l'etnometodologia non come una corrente o una scuola sociologica, ma una disciplina differente rispetto alla sociologia [Fele, 2012].

L'ordine sociale in quanto conseguimento continuo delle pratiche concertate dei membri della società è dunque il tema delle ricerche etnometodologiche, e per esse dunque, l'ordine non è qualcosa di nascosto, ma visibile, manifesto, evidente nelle pratiche ordinarie (e, a questo punto, ordinate) della vita quotidiana<sup>1</sup>.

<sup>1</sup>Il carattere endogeno dell'ordine sociale, nella lezione di Garfinkel, emerge anche dalla particolarità di alcuni stratagemmi utilizzati da Garfinkel a scopo didattico: i cosiddetti *breaching experiments* [Garfinkel, 1967c, 2004]. Per dimostrare il carattere dato per scontato dell'ordine sociale, Garfinkel, anziché chiedersi quali fossero le caratteristiche che rendevano stabile un sistema, partiva dalla situazione opposta: «iniziare con un sistema che possiede caratteristiche stabili e chiedersi cosa si può fare per creare instabilità» [Garfinkel, 2004, p. 43]. Garfinkel, allora, assegnava ai suoi studenti alcuni compiti che avevano il preciso obiettivo di rompere l'ordine dato per presupposto nelle diverse situazioni sociali: comportarsi a casa propria come dei pensionanti, chiedere di specificare meglio il senso di domande banali come «Come stai?», contrattare sul prezzo e così via. Le reazioni di confusione e sconcerto a tali comportamenti costituivano la prova provata di come l'ordine sociale non solo è solitamente dato per scontato, ma è effettivamente una proprietà interna delle concrete situazioni pratiche, e non esterna ad esse.

## 2.2 La realizzazione pratica dell'ordine sociale: l'etnometodologia di Harold Garfinkel

Tali pratiche hanno diverse caratteristiche che rappresentano, per certi versi, il vocabolario minimo dell'etnometodologia e al contempo il suo marchio di fabbrica.

L'argomento centrale degli studi etnometodologici è costituito «dalla rendicontabilità (*accountability*) delle azioni pratiche come continua realizzazione pratica» [Garfinkel, 1967d, p. 4]. La prima caratteristica delle pratiche, dunque, è di essere «*account-able*» [Garfinkel, 1967d, p. 1], nel senso di qualcosa di cui si può produrre un resoconto il più dettagliato possibile. Dire che una pratica è “*account-able*” significa tante cose insieme:

«Quando io dico “*accountable*” [...] intendo osservabile-e-riportabile, ossia a disposizione dei membri sotto forma di pratiche situate di osservazione-e-racconto. Intendo, inoltre, che tali pratiche siano un'infinito, continuo, contingente conseguimento; che esse sono eseguite sotto gli auspici de – e sono fatte accadere come eventi ne – gli affari ordinari che, nell'organizzarli, esse descrivono; che le pratiche sono eseguite da parti in causa di quei *settings*, dalla cui abilità con, conoscenza di e diritto ad eseguire il lavoro dettagliato di tale realizzazione – dalla cui competenza – esse dipendono, riconoscono [*tale competenza, NdA*], usano e danno per scontata; e il fatto stesso che esse diano per scontato la propria competenza fornisce alle parti in causa i caratteri particolari e distintivi dell'ambiente, e ovviamente li rifornisce anche di risorse, problemi, progetti e quant'altro» [Garfinkel, 1967d, p. 1–2].

Questo lungo – e a tratti oscuro – passo in realtà sottolinea una caratteristica fondamentale delle pratiche nell'accezione etnometodologica, ossia l'inscindibilità delle pratiche dalla loro osservazione, descrizione, comprensione, uso, in quanto pratiche: l'indissolubilità delle pratiche dagli *account* di quelle stesse pratiche. Gli *accounts*, ossia le pratiche attraverso cui noi rendiamo agli altri le nostre pratiche osservabili e riconoscibili, sono irrimediabilmente dipendenti dalle situazioni pratiche e specifiche, locali, situate, socialmente strutturate, in cui vengono impiegati.

La seconda caratteristica degli *accounts* è la loro riflessività. Questo termine, nell'accezione etnometodologica, si distanzia parecchio dalla concezione corrente in sociologia della riflessività come capacità critica di riflettere sulle stesse condizioni di produzione di sapere nella seconda modernità [Beck *et al.*, 1999]. Per riflessività, invece, si intende il legame biunivoco che si instaura fra le pratiche e gli *accounts* di tale pratiche. Le persone impegnate nel «ragionamento sociologico pratico» [Garfinkel, 1967d, p. 8], protagonisti dei diversi saggi degli *Studies*, sono

## 2 Il concetto di pratica

costantemente impegnate in azioni pratiche, ragionamenti pratici e chiamati a prendere decisioni di ordine pratico, ma queste situazioni non costituiscono per loro oggetto di riflessione: sono tenute in considerazione soltanto nella misura in cui si relazionano al problema di ordine pratico chiamato a risolvere. Per Agnes, la transessuale a cui è dedicato uno dei saggi [Garfinkel, 2000], cercare di capire quali atteggiamenti siano considerati femminili non era motivato da curiosità intellettuale, ma dal problema, eminentemente pratico, di assicurarsi che gli altri la trattassero come una donna “naturale” e non scoprissero invece la sua transessualità. I suoi *accounts*, e dunque tutti gli *accounts* attraverso cui i soggetti rendono riconoscibile a se e agli altri il senso delle proprie pratiche non coincidono con le pratiche che descrivono, ma sono incarnati in esse e ne sono il riflesso.

Il terzo tratto degli *accounts* è la loro indessicalità. Le espressioni indessicali sono quelle espressioni di cui non possiamo cogliere il senso se non facendo delle presupposizioni su alcune caratteristiche o del contesto di enunciazione, o del parlante, o di quanto si è detto prima, o di tutte queste caratteristiche insieme. Nelle scienze esatte, le espressioni indicali hanno sempre costituito un problema, e la loro sostituzione con espressioni oggettive rappresenta la vera posta in gioco che le distingue dalle scienze inesatte. Tuttavia, fintantoché l'oggetto di studio è costituito da situazioni pratiche, tale distinzione rimane a livello programmatico, proprio per la natura endogena del rapporto fra gli *accounts* e le pratiche concrete in cui essi vengono prodotti: i nostri *accounts*, in quanto locali e situati, contengono sempre un riferimento alla situazione in cui essi vengono prodotti, e per le loro caratteristiche, a loro volta forniscono una descrizione e un'organizzazione di quella stessa situazione, ossia, sono irrimediabilmente indessicali.

La concezione della società di Garfinkel è esplicitamente influenzata dagli scritti di Schütz [1979]. Il mondo sociale, con il suo ordine, si basa su delle aspettative «viste ma non notate [...] date per scontate» [Garfinkel, 1967c] che gli individui hanno circa il mondo della vita quotidiana. Queste aspettative vogliono che gli individui assumano che le descrizioni che essi fanno del mondo della vita quotidiana siano le stesse anche per gli altri: se una persona si trova con la propria auto bloccata in tangenziale insieme ad altre auto, descrive tale situazione come “traffico”, e assume che anche gli altri la interpretino come tale, e non come, ad esempio, un raduno spontaneo di automobilisti. Allorquando noi cerchiamo di ricondurre una situazione sociale ad un famiglia di fatti simili, non facciamo altro che applicare e riprodurre quello che Garfinkel, sulla scia di Karl Mannheim [1952] chiama “metodo documentario di interpretazione”

## 2.2 La realizzazione pratica dell'ordine sociale: l'etnometodologia di Harold Garfinkel

[Garfinkel, 1967a]. Con questa espressione si intende quella procedura circolare secondo cui, quando ci troviamo davanti ad una situazione sociale che può essere interpretata in diversi modi, o che non conosciamo affatto se non nel momento in cui ci ritroviamo coinvolti in essa, noi cerchiamo di interpretare quella data situazione in base ad un presupposto pattern culturale e, a sua volta, utilizziamo quella situazione come un "documento" che comprova l'esistenza di quello stesso pattern culturale.

Le situazioni pratiche sono uniche, localmente organizzate, con un ordine endogeno: sono, secondo un termine che Garfinkel prende in prestito dalla scolastica medievale, un *haecceity* [Garfinkel, 2002b], espressione con la quale possiamo intendere la caratteristica di una qualsiasi situazione di essere "proprio questa cosa qua", quella particolare cosa. Questa considerazione pone, nella sua radicalità, delle precise condizioni in capo alle politiche di ricerca, perché stabilisce una corrispondenza biunivoca fra le situazioni sociali pratiche e metodi per produrne degli *accounts*: i metodi adeguati per produrre degli *accounts* di tali pratiche sono i metodi utilizzati dai membri per produrre tali *accounts*. Su questa considerazione si basa il «requisito dell'adeguatezza unica» [Garfinkel, 2002a] da seguire per lo studio etnometodologico di un qualsiasi setting: diventare, di quel setting, competente come un membro, ossia diventare un membro competente. Per contro, tali settings vengono definiti *perspicuous* [Garfinkel, 2002a], nel senso che rendono chiari, evidenti, trasparenti, le pratiche dei membri nella loro naturale *accountability*. Di conseguenza, le diverse situazioni pratiche hanno un solo un metodo adeguato di studio, adeguato nel senso che la situazione può essere studiata solo con i metodi che si adattano a quella situazione, ossia i metodi utilizzati dai membri competenti.

Come si vede, dunque, l'etnometodologia è una forma di costruzionismo sociale (ma non cognitivo [Caniglia, 2010]), in cui la pratica è il principio ontologico endogeno dell'ordine sociale, poiché esso viene continuamente realizzato dagli attori nelle diverse situazioni pratiche. La pratica, pertanto, non è un principio ordinatore esterno della realtà, ma è costitutiva della realtà stessa e di conseguenza degli stessi modi attraverso cui interpretare e rendere descrivibili le pratiche stesse.

Come sottolineato prima, l'etnometodologia si costituisce come alternativa alla sociologia tradizionale, e questo è evidente anche in paragone con altre trattazioni delle pratiche ad essa contemporanee o successive. Un primo imprescindibile contributo è quello di Pierre Bourdieu, oggetto di discussione del prossimo paragrafo.

## 2.3 La teoria della pratica di Pierre Bourdieu

La teoria delle pratiche di Pierre Bourdieu [2003a,b] si configura come una critica, sul piano epistemologico, al sapere prodotto dalle principali discipline che si occupano del mondo sociale, antropologia e sociologia. Egli caratterizza la propria proposta teorica come una rottura sia con l'oggettivismo (esemplificato da Levi-Strauss) che con il soggettivismo (rappresentato da Sartre) [Bourdieu e Wacquant, 1992; Pitzalis, 2010]. La teoria della pratica di Bourdieu si presenta innanzitutto come una riflessione epistemologica sulle pratiche di produzione di sapere scientifico da parte dell'antropologia e della sociologia. Non è possibile infatti capire le pratiche se non prima interrogandosi sulle pratiche di produzione e riproduzione dei discorsi legittimi sulle pratiche; anzi, nessuna riflessione sulle pratiche che voglia dirsi tale può, secondo lui, evitare di affrontare la questione delle condizioni di produzione di resoconti di pratiche.

I soggetti apprendono il mondo immersi in situazioni pratiche. La loro è una conoscenza pratica la quale, attraverso il monitoraggio degli indizi provenienti dalle situazioni pratiche in cui i soggetti agenti si trovano immediatamente coinvolti, opera come un meccanismo di autoregolazione degli atteggiamenti dei soggetti stessi. Ogni azione possiede, a livello implicito, tutta la gamma possibile di reazioni ad essa. L'esempio che porta Bourdieu è quello della boxe: un pugile non può aspettare che il proprio avversario completi la propria mossa, per decifrarla come pugno (a meno che non sia disposto a sostenerne le conseguenze pratiche, ossia prenderselo in faccia), ma attuare la contromossa della parata prima che la mossa del pugno giunga a conclusione.

Il mondo sociale però è oggetto anche di tre tipi di conoscenza teorica, contrapposti, ognuno a suo modo, alla conoscenza pratica. Il primo tipo è la conoscenza fenomenologica, come quella di stampo interazionista e etnometodologico. Essa attribuisce il primato della conoscenza all'esperienza primaria del mondo sociale che avviene nella vita quotidiana e, in ragione di ciò, non si interroga sulle condizioni di possibilità della propria conoscenza. Il secondo tipo è la conoscenza di stampo oggettivista, la quale, invece, rompe con la conoscenza primaria e costruisce invece le relazioni oggettive e le condizioni che permettono le pratiche e le loro rappresentazioni. Il terzo tipo, infine, che costituisce la proposta di Bourdieu, è la conoscenza prassiologica, la quale

«ha come oggetto non solo il sistema delle relazioni oggettive [...] ma anche le relazioni dialettiche tra tali strutture oggettive e le disposizioni strutturate all'interno delle quali esse si attualizzano e che tendono a riprodurle» [Bourdieu, 2003b, p. 185–186].

La conoscenza prassiologica, dunque, rompe simultaneamente con oggettivismo e soggettivismo. Con la prima, rompe ponendo al centro della propria riflessione la questione epistemologica delle condizioni di possibilità della conoscenza oggettivista. Tuttavia, questo non significa un ritorno al soggettivismo, attraverso una riproposizione, sotto mentite spoglie, della concezione fenomenologica della scienza sociale come insieme di costrutti di secondo livello [Schütz, 1979] poiché comunque, per Bourdieu non si può attribuire un primato conoscitivo all'esperienza immediata del mondo sociale, poiché tale esperienza primaria avviene sempre nel contesto di strutture sociali date.

Bourdieu ammette che a prima vista possa sembrare che egli, tra oggettivismo e soggettivismo, penda più dalla parte del primo; ma questo accade perché ritornare alle strutture oggettive è una mossa necessaria contro l'intuizionismo ingenuo soggettivista, che pone l'esperienza immediata alla base della conoscenza; tuttavia, per comprendere appieno la logica pratica, è necessaria una seconda mossa, ossia oggettivare lo sguardo oggettivante. Anzi, Bourdieu ritiene che «l'oggettivazione della relazione generica tra l'osservatore e l'osservato [...] costituisce il principale prodotto» [Bourdieu, 2003a, p. 30] della sua impresa intellettuale. Semmai, il problema con le teorie delle pratiche, oggettiviste o soggettiviste che siano, è che esse mancano di inserire, nelle loro teorie, un terzo elemento, ossia la comprensione pratica delle pratiche, ossia «una teoria di cosa significhi essere indigeno» [Bourdieu, 2003a, p. 36].

Il limite di entrambi i modi di conoscenza risiede nel fatto che essi si concentrano su oggetti del mondo (strutture da un lato, esperienza quotidiana dall'altro). Per sfuggire sia alla contrapposizione fra conoscenza oggettivista e conoscenza fenomenologica, sia al rischio di ipostatizzazione dei propri oggetti teorici insito in entrambe, occorre concentrarsi non tanto sui prodotti delle teorie, ma sui modi di generazione di tali prodotti, ossia «passare dall'*opus operatum* al *modus operandi* [...] e costruire la teoria [...] del modo di generazione delle pratiche» [Bourdieu, 2003b, p. 206]. Per Bourdieu, dunque, per comprendere le pratiche bisogna occuparsi di come esse vengono prodotte. Per fare ciò, occorre prima richiamare brevemente la sua particolare ontologia sociale di stampo relazionale, la cui unità elementare è il campo:

«un campo può essere definito come una rete o una configurazione di relazioni oggettive tra posizioni. Queste posizioni sono definite oggettivamente nella loro esistenza e nei condizionamenti che impongono a chi le occupa, agenti o istituzioni, dalla loro situazione attuale e potenziale all'interno della struttura distributiva delle diverse specie di potere (o di capitale) il cui possesso governa l'accesso a profitti specifici in gioco nel campo, e con-

## 2 Il concetto di pratica

temporaneamente dalle relazioni oggettive che hanno con altre posizioni (dominio, subordinazione, omologia . . .) Nelle società fortemente differenziate, il cosmo sociale è costituito dall'insieme di questi microcosmi sociali relativamente autonomi, spazi di relazioni oggettive in cui funzionano una logica e una necessità specifiche, non riconducibili a quelle che regolano altri campi» [Bourdieu e Wacquant, 1992, p. 67–68].

Per Bourdieu, il mondo sociale è costituito da campi (come il campo del potere [Bourdieu, 1989], il campo intellettuale [Bourdieu, 2002], e così via) governati da leggi e logiche proprie: ogni campo funziona in maniera relativamente autonoma rispetto agli altri. Nel campo, ogni agente ricopre una propria posizione, alla quale sono associate diverse dotazioni di capitale (economico, sociale, simbolico) e diverse combinazioni dei diversi tipi di capitale. A seconda delle diverse combinazioni di capitale è possibile accedere o meno a determinate ricompense e profitti. I rapporti di forza fra i singoli agenti del campo (ed in questo risiede l'originalità del pensiero di Bourdieu), non sono pre-determinati, ma stabilite in relazione alle posizioni occupate simultaneamente dagli altri soggetti all'interno del campo. Così, ad esempio, non avremo solo classi dominanti e classi dominate, ma anche frazioni dominate della classe dominante, e così via.

All'interno di ogni campo, la posizione che assume ogni soggetto agente è determinata dall'*habitus*, uno dei concetti chiave dell'intero impianto teorico di Bourdieu. L'*habitus* è un

«sistema di disposizioni durature, struttura strutturata predisposta a funzionare come struttura strutturante, vale a dire in quanto principio di generazione e di strutturazione di pratiche e di rappresentazioni che possono essere oggettivamente “regolate” e “regolari” senza essere affatto il prodotto dell'obbedienza a delle regole, oggettivamente adattate al loro scopo, senza presupporre l'intenzione cosciente dei fini e il dominio intenzionale delle operazioni necessarie per raggiungerli e, dato tutto questo, collettivamente orchestrate senza essere il prodotto dell'azione organizzatrice di un direttore d'orchestra» [Bourdieu, 2003b, p. 207].

L'*habitus* è un sistema, individuale e collettivo (di classe) di disposizioni acquisite (come noterà altrove [Bourdieu, 1995], *habitus* deriva dal latino *habeo*, avere) che ci permette di percepire, sentire, apprezzare, disprezzare, capire, e così via, le cose del mondo così come le percepiamo, sentiamo, apprezziamo. . . L'*habitus* viene acquisito sin dalla primissima educazione, integra tutte le esperienze passate (scuole frequentate, libri letti, sport praticati, cibi mangiati. . .), e dispone i soggetti agenti a comportarsi nei confronti di ogni situazione sociale nuova in

accordo con il proprio habitus (individuale e di classe). Di conseguenza, l'habitus è sì prodotto delle strutture sociali, ma ne è anche produttore e riproduttore del mondo sociale in quanto è attraverso l'habitus che noi interpretiamo e di conseguenza riproduciamo questo stesso mondo. È per questo motivo che Bourdieu parla di un «duplice processo di interiorizzazione dell'esteriorità e di esteriorizzazione dell'interiorità» [Bourdieu, 2003b, p. 185–186]: infatti, noi interiorizziamo le strutture sociali nel nostro habitus il quale, a sua volta, funzionando come matrice percettiva del mondo, esterna le strutture sociali precedentemente interiorizzate.

La riproduzione delle strutture sociali, mediata dall'habitus, avviene attraverso le pratiche. Le pratiche sociali che noi osserviamo nel mondo sono prodotte dagli habitus, o meglio, sono «il prodotto della relazione dialettica tra una situazione e un habitus» [Bourdieu, 2003b, p. 211]. Una pratica non può mai essere dedotta e descritta guardando solo le strutture sociali oggettive o solo la particolare situazione sociale osservata. Si può rendere conto in maniera puntuale delle pratiche se e solo se si prendono in considerazione non solo le strutture e le concrete situazioni sociali simultaneamente, ma anche le relazioni esistenti tra di esse. La riproduzione delle strutture sociali avviene attraverso le pratiche, a loro volta prodotte dagli habitus, e l'epistemologia di Bourdieu è innestata su questa dialettica irriducibile fra strutture sociali oggettive e concrete situazioni pratiche.

L'habitus è anche alla base della relativa omogeneità di pratiche differenti nei diversi campi: esso funziona come una metafora, e permette di percepire analogie fra pratiche differenti, traducendo le logiche di una pratica nei termini della logica di un'altra pratica. Così, ad esempio, è per via di un habitus costantemente al lavoro che si potranno ravvisare logiche simili in pratiche (a questo punto solo) apparentemente lontane come, ad esempio, l'ascolto di musica e la scelta del luogo in cui passare le ferie estive.

Tuttavia, occorre anche dire che ogni tentativo di racchiudere sotto un unico schema sinottico esplicativo le diverse pratiche è destinato a fallire, poiché diverse pratiche rispondono a logiche differenti incommensurabili, irriducibili l'uno all'altra. La logica pratica è politetica, polisemica e intrinsecamente ambigua: pertanto, è possibile che pratiche differenti vengano percepite come omogenee. Questo comporta, per l'analista, il fatto che se da un lato il suo sguardo permette di cogliere un rapporto di verosimiglianza tra le diverse pratiche, dall'altro il suo stesso sguardo (con il corollario del fatto di fissare il proprio sguardo attraverso la scrittura) comporta un salto epistemologico delle pratiche osservate, poiché le pratiche hanno una logica propria: «occorre quindi riconoscere alla pratica una logica che non è quella della logica» [Bourdieu, 2003b, p. 279].

Stabilito così l'impianto generale, Bourdieu sottolinea alcuni aspetti generali

## 2 Il concetto di pratica

del funzionamento delle pratiche. Innanzitutto, essendo trasmesso sin dalla prima educazione, l'*habitus* viene acquisito e trasmesso non solo attraverso un apprendimento di tipo discorsivo, ma anche attraverso un apprendimento corporeo che avviene per imitazione: il corpo viene allenato, abituato a dare forma "naturale" a ciò che in realtà è solo culturale; detto altrimenti, l'azione pratica dell'*habitus*, in quanto disposizione incorporata, si naturalizza e si trasforma in automatismo, e ne fa dimenticare la sua origine acquisita.

Il rapporto tra apprendimento e riproduzione delle pratiche pone la questione della regola: le regole, infatti, nascono dalle pratiche, non viceversa. Il fatto che, quando sono chiamati a render conto delle proprie pratiche, gli attori attingano da un vocabolario legalista, che giustifica le proprie azioni in quanto conformi alle regole, è solo un'illusione. Tale repertorio di giustificazioni è una razionalizzazione teorica a posteriori di un agire pratico, e i soggetti non fanno altro che mettere in pratica la propria "dotta ignoranza", quel «modo di conoscenza pratico che non racchiude la conoscenza dei propri principi» [Bourdieu, 2003b, p. 253].

L'effetto di reificazione della teoria paventato da Bourdieu si manifesta in special modo nelle analisi in cui viene espulsa dalla rappresentazione teorica la componente temporale della pratica e si attribuisce ai diversi elementi delle pratiche una simultaneità che essi nella realtà non condividono. Anzi, per Bourdieu l'errore principale nella costruzione di una teoria della pratica è proprio l'imposizione, a delle pratiche che si svolgono ed esistono solo nel tempo, di una struttura atemporale come quella del modello sinottico elaborato dalla teoria [Bourdieu, 2003a]. L'esempio che fa Bourdieu è quello del dono: non si può capire il fenomeno del dono e del controdono se non si considera proprio ciò che solitamente nel modello teorico viene ommesso, ossia il lasso di tempo che intercorre fra il dono e il relativo controdono: «la troppa fretta nello sdebitarsi è una sorta di ingratitudine» [Bourdieu, 2003b, p. 283]. Di conseguenza, per studiare le pratiche occorre reintrodurre all'interno delle pratiche la dimensione temporale e la scansione temporale, ossia il ritmo.

Infine, ogni pratica è tale perché riesce ad attivare diverse risorse, altrimenti dette capitale, materiali e simboliche. Come visto prima, per Bourdieu, ad ogni posizione nel campo corrisponde una data dotazione di risorse materiali (capitale economico), simboliche (capitale simbolico) e relazionali (capitale sociale). Tali risorse sono tra di loro fungibili, nel senso che «le pratiche non smettono di obbedire al calcolo economico, anche quando danno l'impressione del totale disinteresse» [Bourdieu, 2003b, p. 306]. Questo, significa, in ultima analisi, che in ogni pratica sociale è sempre prevista una posta in gioco, dei profitti, mate-

riali e/o simbolici, e che la condizione di possibilità di una «scienza generale dell'economia delle pratiche» [Bourdieu, 2003b, p. 316] è la sussunzione in essa dello studio della massimizzazione dei profitti materiali e simbolici associati ad ogni singola pratica sociale.

In sostanza, le pratiche, per i soggetti agenti (i praticanti, in senso ampio), sono tali e basta: i simboli, i significati, sono costrutti intellettuali che vengono utilizzati e praticati solo in concrete situazioni pratiche e solo per i fini pratici di quella particolare situazione: «La donna cabila che monta il suo telaio non compie un atto cosmogonico: monta semplicemente il suo telaio» [Bourdieu, 2003a, p. 30], sostiene molto efficacemente Bourdieu. Pertanto, una cosa sono le pratiche, un'altra sono gli schemi, i modelli utilizzati per dare conto delle pratiche. Non si deve commettere l'errore di pensare che gli *accounts* delle pratiche siano le pratiche stesse. I modelli vanno presi per quello che sono, ossia modelli, rappresentazioni, che mostrano simultaneamente ciò che nella pratica invece è incoerente, frammentato. Il problema sorge allorquando i modelli vengono presi invece come principi generatori, poiché se le pratiche obbedissero ad un principio generatore coerente come quello del modello costruito per descriverlo, allora le pratiche smetterebbero di essere tali, ossia improvvisate, indeterminate, incerte, dipendenti dalla situazione e così via, che nascono governate da un senso pratico dotato di una sua logica pratica diversa dalla logica che sovrintende il modello teorico.

Le pratiche di cui parla Bourdieu, in conclusione, sono necessariamente e irrimediabilmente ambigue e indeterminate, imbrigliate in una irriducibile relazione dialettica tra le strutture oggettive e le concrete situazioni in cui esse avvengono. Qualsiasi resoconto delle pratiche deve tenere conto di questa irriducibilità dialettica, ed è in questo *caveat* che può essere compreso anche il particolare stile di scrittura di Bourdieu, fatto di giochi di parole, di accostamenti di termini opposti e volutamente doppi. Proprio perché le pratiche sono intrinsecamente ambigue, e qualsiasi resoconto teorico delle pratiche deve essere necessariamente anche una riflessione epistemologica sulla condizione di produzione di resoconti delle pratiche e, infine, ogni resoconto delle pratiche deve rendere conto anche della relazione che si instaura fra l'osservatore e la pratica osservata, così anche la scrittura deve rispecchiare questa triplice ambiguità dialettica, nei limiti e nella consapevolezza che in quanto teoria risponderà ad una logica che non è la logica pratica delle pratiche osservate.

Se la pratica è oggetto specifico di riflessione teorica esplicita da parte di Pierre Bourdieu, Anthony Giddens si concentra sui processi di formazione e riproduzione della società, di cui le pratiche sociali costituiscono l'unità elementare. La

questione sarà affrontata nel prossimo paragrafo con maggiore dettaglio.

## 2.4 Anthony Giddens e la teoria della strutturazione

Anthony Giddens affronta la questione delle pratiche sociali all'interno della sua più ampia e complessa proposta teorica di analisi sociale, la teoria della strutturazione, elaborata sin dalla metà degli anni '70 [Giddens, 1976, 1979b] ed esposta in maniera compiuta ne *La Costituzione della Società* [1990]. La sua riflessione si svolge in continuo e aperto dialogo critico con le principali correnti della teoria sociale – il funzionalismo, le sociologie ermeneutiche e lo strutturalismo: il suo tentativo è quello di costruire una teoria generale della società che si nutre dei concetti più potenti di ognuna, e tenta al contempo di superarne i rispettivi limiti.

Giddens parte dalla constatazione che le scienze sociali sono abitate da dualismi: quelli che vedono contrapposti gli individui alla società, i significati alle strutture, i soggetti agli oggetti, il conscio all'inconscio, e così via. Questi dualismi si coagulano da un lato in visioni strutturaliste e funzionaliste con tendenze naturaliste e oggettiviste, e in visioni interpretative e ermeneutiche con tendenze soggettiviste dall'altro. Queste posizioni mantengono fra di loro differenze al contempo epistemologiche e ontologiche e, a lungo andare, tendono a caratterizzarsi come dei veri e propri imperialismi – ognuno volto ad affermare come legittima la propria visione – alternativamente dell'oggetto o del soggetto. Per mettere fine a queste mire espansionistiche, Giddens sostiene che l'ambito di studi delle scienze sociali non siano né le azioni individuali, né le strutture sociali, ma «un insieme di pratiche sociali ordinate nello spazio e nel tempo» [Giddens, 1990, p. 4] e tale punto di partenza terzo comporta una rottura sia sul piano ontologico che su quello epistemologico rispetto alle spiegazioni basate su azioni e significati individuali o le strutture e vincoli sociali. L'idea che sta alla base della teoria della strutturazione è quella della natura essenzialmente ricorsiva della società, in cui le strutture e le istituzioni della vita sociale sono continuamente prodotte e riprodotte dall'attività degli attori, ed il nucleo centrale della sua argomentazione ruota attorno ai concetti di azione, struttura e sistema.

Giddens distingue innanzitutto fra azione (*action*) e agire (*agency*): se con azione egli intende l'atto singolo, ossia «il flusso di interventi causali, effettivi o previsti, di esseri umani in carne e ossa, nei processi in divenire degli eventi mondani» [Giddens, 1976, p. 81] con *agency* egli intende specificamente la capacità, da parte del soggetto, di compiere un'azione. Questa sua concezione, per certi

## 2.4 Anthony Giddens e la teoria della strutturazione

versi, si allontana dalle tesi secondo cui un agire, per essere definito tale, debba supporre una qualche forma di intenzionalità, ossia che per ogni atto l'autore «sappia o creda che avrà una certa qualità o un certo risultato, quando questa conoscenza è da lui utilizzata per conseguire tale qualità o risultato» [Giddens, 1990, p. 12]. Quindi l'intenzionalità si riferisce a ciò che l'attore intende, mentre l'agire si riferisce al fare: si ha agire se è dimostrabile che l'attore avrebbe potuto agire altrimenti. Di conseguenza, se una cosa accade poiché, volendo o meno, l'attore ha agito in un modo, e non sarebbe accaduta se l'attore avesse fatto in un altro modo, allora quell'atto rappresenta un agire, indipendentemente dal potere che l'attore esercita sulle conseguenze dell'azione. Le conseguenze non volute dell'azione (che richiamano, pur distanziandosene per quel che concerne i presupposti funzionali, quanto già detto al riguardo da Merton), sono uno dei presupposti della ricorsività della vita sociale poiché alcune conseguenze, proprio perché non più nella disponibilità dell'attore retroagiscono, possono essere a loro volta condizioni non riconosciute di altre azioni.

Giddens concepisce l'agire sociale non come una successione discreta di atti, ma in maniera processuale ed elabora un suo modello stratificato dell'azione [Giddens, 1979a, 1990]. La prima componente del modello è data dal monitoraggio riflessivo dell'azione: gli attori sociali, di routine, tengono sott'occhio molte caratteristiche delle azioni degli altri agenti e del contesto, e suppongono che anche gli altri facciano altrettanto. La seconda caratteristica è la razionalizzazione dell'azione, in ragione della quale gli attori sociali sanno, in teoria, i motivi delle loro azioni e, su richiesta, sarebbero in grado di fornire le ragioni dell'azione, e si aspettano che anche gli altri saprebbero fare altrettanto. La terza caratteristica, infine, è la motivazione all'azione, ossia i bisogni, spesso sconosciuti agli attori, che hanno generato l'azione: questi sono i condizionamenti non riconosciuti dell'azione, ossia gli aspetti inconsci, da un lato, e le conseguenze non volute dell'azione, dall'altro. La differenza fra la razionalizzazione dell'azione e le sue motivazioni consiste nel fatto che gli attori sociali sono spesso in grado di spiegare il "come" delle loro azioni, meno, invece, di spiegare il "perché".

Gli altri due concetti utilizzati da Giddens sono struttura e sistema. Funzionalismo e strutturalismo ne fanno ampio uso: il primo più in termini descrittivi del funzionamento della società, il secondo, invece, più in termini esplicativi. Entrambe le correnti, tuttavia, usano i due termini sostanzialmente come sinonimi, mentre per Giddens è più opportuno distinguerle analiticamente [Giddens, 1979a]. I sistemi sociali sono totalità sociali strutturate, «esistono nello spazio e nel tempo e sono costituiti da pratiche sociali» [Giddens, 1979a, p. 73]. La dimensione spazio-temporale, che Giddens definisce sintagmatica [Giddens, 1990],

## 2 Il concetto di pratica

è propria dei sistemi sociali, in quanto è proprio il loro essere collocati nello spazio e nel tempo che permette la produzione e riproduzione di pratiche sociali localizzate.

Il concetto di struttura, invece, è più complesso di quello di sistema sociale. Giddens distingue fra proprietà strutturali, strutture e struttura. Le prime sono le caratteristiche istituzionalizzate dei sistemi sociali, mentre le strutture, al plurale, sono le matrici di trasformazione che sottendono alla riproduzione di detti sistemi. La struttura, al singolare, è invece un insieme di regole e risorse, e «va riferita alle proprietà strutturanti che permettono di legare il tempo-spazio in un sistema sociale, che rendono possibile l'esistenza di pratiche sociali con una somiglianza riconoscibile lungo intervalli spazio-temporali di ampiezza variabile, e danno loro una forma sistemica» [Giddens, 1990, p. 19]. La struttura, a differenza dei sistemi sociali, non è collocata nello spazio e nel tempo, ma esiste solo virtualmente, in maniera paradigmatica, nel momento in cui le proprietà strutturali si manifestano, sotto forma di tracce, nelle pratiche sociali regolarizzate.

Ciò che funzionalismo e strutturalismo, per Giddens, lasciano a livello implicito, è la descrizione di come si formino le strutture, ed è ciò che egli cerca di fare attraverso due concetti: quello di dualità della struttura e quello di strutturazione. La dualità della struttura è il dispositivo attraverso cui egli rende conto della «essenziale ricorsività della vita sociale in quanto costituita da pratiche sociali: la struttura è al contempo *medium* ed esito della riproduzione delle strutture» [Giddens, 1979c, p. 5]. Più nello specifico, per dualità della struttura Giddens indica il fatto che «le proprietà strutturali dei sistemi sociali sono sia il mezzo che il risultato delle pratiche che costituiscono tali sistemi» [Giddens, 1979a, p. 69]. Per dualità della struttura, dunque, egli intende il fatto che agenti e strutture non appartengono a due domini distinti della vita sociale, non sono una contrapposizione, un dualismo, ma una dualità, nel senso di due aspetti mutuamente costitutivi della vita sociale.

La teoria della strutturazione si pone l'obiettivo di rendere conto di tale dualità, in quanto si prefigge, nella sua essenza, di «determinare le condizioni che governano la continuità e la dissoluzione delle strutture o tipi di struttura» [Giddens, 1976, p. 127]. Come detto, la struttura è intesa come insieme di regole risorse:

«studiare la strutturazione di un sistema sociale consiste nello studiare i modi attraverso cui il sistema, attraverso l'applicazione di regole generative e risorse, e in un contesto di esiti non voluti, è prodotto e riprodotto nell'interazione» [Giddens, 1979c, p. 66].

## 2.4 Anthony Giddens e la teoria della strutturazione

La struttura non va intesa come un vincolo posto all'azione individuale ma anche come un sistema di risorse a disposizione dell'attività sociale che produce e riproduce la vita sociale. Allo stesso modo, la struttura è anche un sistema di regole, intese come «procedure generalizzabili applicate nell'attuazione/riproduzione delle pratiche sociali» [Giddens, 1990], una definizione che Giddens ricalca espressamente sulla concezione di Wittgenstein [2005] di regola come "sapere come andare avanti". Le regole hanno anch'esse una duplice componente, una di tipo sanzionatorio, una di tipo regolativo [Giddens, 1979a]<sup>2</sup>. Le regole e le risorse sono le modalità mediatrici attraverso cui le istanze dei sistemi sociali vengono tradotte nei termini dell'interazione e viceversa: tali modalità rappresentano delle regole (in termini di vincolo) se viste dal punto di vista degli effetti del sistema sociale sull'interazione sociale, ma come delle risorse se viste invece dal punto di vista opposto.

Esposta così in via generale la teoria della strutturazione, occorre vedere come si inseriscono le pratiche all'interno di questo quadro teorico. Innanzitutto, le pratiche vanno a costituire il nucleo ontologico della società: «la vita sociale[...] può essere concepita come un insieme di pratiche riprodotte» [Giddens, 1976, p. 110]. Per pratiche dobbiamo intendere molto semplicemente «le azioni situate di un soggetto» [Giddens, 1976, p. 126], cristallizzate in tipi riconoscibili. Di conseguenza, lo studioso di fenomeni sociali si trova ad osservare pratiche sociali, prodotte e riprodotte costantemente, in maniera routinaria, dai soggetti. Il potere posto in capo ai soggetti, tuttavia, viene mitigato dalla natura duale della struttura, e dalla sua logica intrinseca così come concepita da Giddens. Come si ricorderà, Giddens concepisce l'azione in termini di monitoraggio riflessivo, razionalizzazione e motivazioni, legati fra di loro in maniera ricorsiva. Se le motivazioni si trovano a livello inconscio, il monitoraggio riflessivo dell'azione e la sua razionalizzazione non si trovano né a livello conscio, né a livello inconscio, bensì a livello pratico, sotto forma di coscienza pratica: «ciò che gli attori fanno delle condizioni sociali, comprese soprattutto le condizioni della loro azione, ma non sono in grado di esprimere discorsivamente» [Giddens, 1990, p. 362]. La coscienza pratica dei soggetti si basa sulla conoscenza reciproca degli attori, un concetto che racchiude le caratteristiche sia dello *stock of knowledge* [Schütz, 1979] sia della conoscenza tacita [Polanyi, 1966b]: con conoscenza reciproca Giddens designa il fenomeno per cui i soggetti fanno molte cose del mondo sociale che li circonda, ed assumono che anche gli altri facciano altrettanto; questo tipo di conoscenza, è pratica nel senso che serve e si manifesta nel portare avanti

---

<sup>2</sup>“Regola regolativa” traduce “regulative rule”. La fedeltà alla traduzione ha come controparte il bisticcio linguistico.

## 2 Il concetto di pratica

le faccende pratiche della vita quotidiana. Non solo, ma le regole e le risorse costitutive delle strutture vengono attivate e richiamate proprio nelle pratiche quotidiane, ed è così, in buona sostanza, che si attiva il ciclo di produzione e riproduzione di quelle stesse pratiche e in definitiva mantiene il senso di sicurezza ontologica degli attori sociali.

Come si vede, per Giddens le pratiche sociali sono il luogo in cui si incontrano le diverse istanze tenute distinte – ma non in opposizione – nella teoria. Le pratiche sociali sono il superamento pratico dei dualismi che la teoria della strutturazione cerca di superare sul piano teorico. La teoria delle pratiche di Schatzki tenta di superare, da un punto di vista wittgensteiniano, sia Bourdieu che Giddens: nel prossimo paragrafo, proviamo a vedere come.

### 2.5 L'ontologia delle pratiche di Theodore Schatzki

Tra le più articolate riflessioni sulle pratiche sociali apparse recentemente, vi è quella di uno dei sostenitori del *practice turn*, Theodore Schatzki [1996, 1997]. Egli nota come la teoria sociale si sia storicamente divisa fra due concetti fondamentali: la totalità sociale da un lato e l'individuo dall'altro. Tuttavia, l'unitarietà ontologica di queste due realtà è stata messa a dura prova da correnti eterogenee vagamente definite postmoderne, e dai "teorici della pratica" (*practice theorists*), i quali a loro volta hanno scelto due strade: alcuni si sono concentrati esclusivamente su contesti specifici di ricerca, mentre altri si sono impegnati in nuove teorizzazioni globali. Contro il concetto di totalità sociale si sostiene l'idea che la società sia qualcosa in più della somma delle parti che la compongono, e contemporaneamente viene messa in discussione l'idea di identità cartesiana del soggetto in quanto essere pensante. L'identità, al contrario, è un costrutto sociale, e per questo motivo l'identità è una dimensione instabile e precaria.

Tuttavia, Schatzki, pur condividendone l'intento polemico, parte da presupposti diversi rispetto a questi movimenti "anti-totalità" e "anti-individuo". Sulla scorta di Ludwig Wittgenstein [2005], Charles Taylor [1985] e Hubert Dreyfus [1991], egli sostiene che questi due concetti non abbiano alcuna utilità fondativa: «è illusorio andare alla ricerca di teorie che tengano insieme tutti gli aspetti e i settori della vita sociale in un blocco coerente e interdipendente» [Schatzki, 1996, p. 10].

In secondo luogo, apprezzare le ricerche che si concentrano su complessità e contingenza non significa apprezzare e abbracciare l'epistemologia relativista. Piuttosto significa apprezzare il tentativo di superare la logica dell'«*either/or*»

## 2.5 L'ontologia delle pratiche di Theodore Schatzki

[Schatzki, 1996, p. 11], in cui la teorizzazione moderna si è avvitata con il dualismo individualità/totalità. Attraverso il concetto di pratica, invece, è possibile, secondo Schatzki, sviluppare «una concezione del sociale adeguata alla complessità e alla mancanza di totalità enfatizzata da autori recenti e sostenere una comprensione migliore della costituzione sociale dell'individuo» [Schatzki, 1996, p. 13].

Schatzki riassume la sua concezione di società con il termine tedesco di *Zusammenhang*, con cui si indica un insieme di legami contestuali. *Zusammenhang* non significa però interrelazione, ma individui e relazioni fra individui. Le pratiche sono il mezzo attraverso cui si dispiega tale *Zusammenhang*. Detto altrimenti, *Zusammenhang* non è l'interazione fra individui, ma l'interazione fra individui all'interno di – e per mezzo di – pratiche.

Schatzki individua tre concezioni principali di pratica:

- «fare pratica («*practicing*») significa imparare come o perfezionare la propria abilità nel fare qualcosa attraverso lo studio e l'applicazione ripetuti» [Schatzki, 1996, p. 89];
- la pratica come «un nesso spazialmente disperso, e che si dispiega nel tempo, di azioni e cose dette (*doing and sayings*)» [Schatzki, 1996, p. 89];
- la pratica, infine, come «esecuzione di un'azione o di una pratica nella seconda accezione» [Schatzki, 1996, p. 90].

Ognuna di queste definizioni coglie un aspetto e un significato differente delle pratiche e un utilizzo diverso del termine, anche se questi aspetti, in diversa misura, sono sempre presenti in ogni pratica. Prendiamo il gioco del tennis, ad esempio. In riferimento alla seconda accezione di pratica, occorre considerare che la storia di questo sport inizia 500 anni fa circa, la cui prima trattazione completa risale al 1555, con il *Trattato del giuoco della palla* di Antonio Scaino da Salò [Clerici, 2007]. Esso è diffuso in tutto il mondo: dal più sperduto campetto di periferia al fatto che la stagione ufficiale (che va da gennaio a novembre) si chiama *World Tour*, proprio perché i diversi tornei si giocano in tutti i continenti. Nella terza accezione, giocare a tennis significa non solo colpire la palla secondo le regole del gioco (ossia mandare la palla al di là della rete, nella metà campo avversaria), ed eseguire i colpi principali (diritto, rovescio, *volée*, servizio, *smash*) secondo una meccanica precisa, mettere in pratica gli insegnamenti impartiti in teoria. Infine, per padroneggiare i colpi con sicurezza, ed eseguirli “a regola d'arte”, occorre esercitarsi, fare pratica, nella prima accezione.

## 2 Il concetto di pratica

Per Schatzki, esistono due tipi di pratiche: le pratiche diffuse [Schatzki, 1996, p. 91–98] sono pratiche disperse in diversi settori della vita sociale: seguire una regola, obbedire, classificare, spiegare e così via; le pratiche integrative sono invece pratiche organizzate, complesse, che costituiscono domini separati della vita sociale.

Le pratiche diffuse dunque sono pratiche trasversali ai diversi domini della vita associata, mentre le pratiche integrative sono pratiche che costituiscono domini specifici; le pratiche integrative, però, non sono da considerarsi un insieme di pratiche diffuse, e, simmetricamente, non significa che le pratiche diffuse esistano esclusivamente nella loro forma integrata. Cosa significa tutto ciò? L'esempio di Schatzki è, semplificato, il seguente. "Descrivere" è, nella sua terminologia, una pratica diffusa. Tuttavia, solitamente, le persone, quando descrivono, lo fanno mentre sono impegnati a portare avanti una pratica integrativa, come ad esempio, cucinare: ad esempio, sto descrivendo una ricetta. Solitamente significa "non sempre": di conseguenza, oltre a comprendere le azioni e i discorsi connessi al "descrivere una ricetta", ossia descrivere nella sua forma concretizzata in una pratica integrante, io comprendo anche le azioni e i discorsi legati al "descrivere" ossia, descrivere in quanto pratica diffusa come pratica generale del descrivere.

La teoria proposta da Schatzki sostiene che le pratiche integrative siano composte da tre elementi: comprensione pratica (*practical understanding*) regole esplicite (*explicit rules*) e teleoaffettività (*teleoaffectivity*). La comprensione pratica va intesa nel senso di "sapere come", ossia un *know-how* al contempo performativo e comprendente, che riguarda sia il sapere agire che il dar senso all'agire stesso. Ma la comprensione pratica, per sorreggersi, ha bisogno di altri due elementi: regole e teleoaffettività. Se le «regole [...] sono formulazioni esplicite» [Schatzki, 1997, p. 301], «per teleoaffettività si intende l'orientamento verso uno scopo e il modo in cui le cose acquistano importanza» [Schatzki, 1997, p. 302]. L'azione, cioè, è sempre orientata verso un fine. Quali siano i fini dipende sempre dal contesto; ciò che è universale, invece, è il fatto che in tali azioni sia sempre coinvolta una componente emotiva, espressa attraverso l'attività umana e che risiede nelle condizioni concrete di vita. Tali condizioni di vita tuttavia non sono stati mentali, ma esse stesse pratiche: comprendere, sentire, credere non sono rappresentazioni, ma stati concreti dell'esistenza e delle relazioni tra le cose del mondo.

Pertanto, per Schatzki, le pratiche sono costitutive della società ad ogni livello. Tuttavia, la sua speculazione si colloca ad un livello squisitamente teorico e, paradossalmente, ciò che alla fine sembra rimanere in secondo piano è proprio la pratica.

Se infatti guardiamo a quanto detto finora circa l'etnometodologia, Pierre

Bourdieu, Anthony Giddens e Theodore Schatzki, si può notare come il filo invisibile che li tiene insieme sia il progressivo grado di astrazione teorica che via via ha assunto la discussione sulle pratiche. Un tentativo di restituire concretezza e mordente all'analisi delle pratiche, a partire dal tema del lavoro, è quello dei *Practice-Based Studies*, una gamma di studi empiricamente fondati, e con presupposti teorici talora piuttosto differenti, che hanno in comune lo studio del lavoro nei suoi aspetti pratici. Nel prossimo paragrafo vedremo più in dettaglio di cosa si tratta.

## 2.6 *Practice-Based Studies*

Il lavoro è un aspetto fondamentale nella vita delle persone, e per questo motivo uno dei temi più studiati e dibattuti in sociologia sin dalle sue origini [Volti, 2012]. Alcuni sostengono che le grandi trasformazioni avvenute in seguito alla rivoluzione industriale del XIX secolo siano una delle ragioni della nascita della sociologia come disciplina [Procacci e Szakolczai, 2003]; altri, tra cui Émile Durkheim, uno dei padri fondatori della disciplina, identificavano nella divisione del lavoro il processo fondamentale per il passaggio da una società tradizionale basata sulla solidarietà organica alla società moderna basata sulla solidarietà meccanica.

In linea generale, la stragrande maggioranza degli studiosi del lavoro si è concentrata sui suoi aspetti macrosociali, come ben esemplificato dalla seguente definizione enciclopedica:

«La sociologia del lavoro studia, da un lato, le variazioni dell'organizzazione, della qualità, del valore del lavoro in differenti settori produttivi [...] e professionali, mettendole in rapporto col variare del modo di produzione, della tecnologia, della struttura tecnica ed economica delle aziende, del tipo e grado di organizzazione sindacale dei lavoratori, delle forme di dominio politico ed economico, della composizione biosociale della popolazione [...]; dall'altro lato, gli effetti che i cennati aspetti del lavoro hanno sulla collettività dei lavoratori, sulla stratificazione sociale, sull'uso del tempo libero, sull'estensione della civiltà, infine sulla qualità della vita» [Gallino, 2004, p. 397].

In una rassegna delle pubblicazioni nell'ambito della sociologia del lavoro negli anni 1990 e 1991, Andrew Abbott, uno dei massimi studiosi del settore, individua, tra i temi più affrontati, le questioni di genere, la mobilità sociale, i sindacati, le questioni di reddito, la forza lavoro, il mercato del lavoro, questioni etniche,

## 2 Il concetto di pratica

disuguaglianze sul posto di lavoro e disoccupazione [Abbott, 1993, p. 191–192]. Più in generale, egli identifica 4 aree di studio [Abbott, 1993, p. 192–193]:

**Temi generali** In quest'area ricadono gli studi a carattere teorico sul lavoro in generale o su aspetti specifici; una particolare area di studio è rappresentata sugli aspetti culturali del lavoro,

**Temi a livello individuale** Sono gli studi sulle caratteristiche ascrisse (come l'etnia, l'età e il genere) o acquisite (come l'istruzione e le abilità), sulla qualità del lavoro e sull'esperienza individuale del lavoro.

**Analisi strutturale** Sono gli studi su elementi strutturali (come la forza lavoro o le professioni), processi generali (come la mobilità individuale o i processi migratori) o indicatori (come la produttività).

**Area di studi su singole occupazioni** Sono gli studi su singoli settori occupazionali, come i colletti bianchi o blu, o singole occupazioni, tra cui le più studiate sono quelle mediche, giuridiche, infermieristiche ed educative.

In generale, Abbott identifica due grandi tradizioni della sociologia del lavoro. Questi studi, che rappresentano la stragrande maggioranza, si ispirano alla tradizione della sociologia industriale [Abbott, 1993, p. 188], mentre molto minore (solo il 5% del totale), è la rappresentanza di studi ispirati all'altra tradizione di studi, quella ispirata ad Everett C. Hughes ed all'approccio ecologico della Scuola di Chicago di cui viene ritenuto tra i fondatori.

Per Hughes, ogni occupazione non è un sistema chiuso e statico, ma «consiste di un insieme, di un gruppo di attività» [Hughes, 2010, p. 237]; di conseguenza, per comprendere in cosa consista un'occupazione, occorre andare a vedere quali sono le attività che vengono portate avanti dai lavoratori per compiere le proprie mansioni. In secondo luogo, in linea con la sua prospettiva ecologica ed interazionista, Hughes prende le distanze dal concetto di divisione del lavoro poiché, sebbene esso sottolinei un aspetto fondamentale delle società moderne, allo stesso modo pone l'accento sulla divisione delle funzioni all'interno di un sistema, laddove, per Hughes, l'aspetto fondamentale è rappresentato dalle interazioni tra le funzioni interne ad uno stesso sistema. Ciò che caratterizza una qualsiasi situazione lavorativa, infatti, è l'essere un «sistem[a] di interazioni [...] in cui persone con varie capacità [...] interagiscono in insieme di relazioni che sono sociali quanto tecnici» [Hughes, 2010, p. 240]. Ciò significa che le diverse attività dunque non vanno isolate e prese in considerazione nella loro singolarità, ma analizzate in relazione a tutte le altre attività portate avanti dagli altri individui nello

svolgimento delle proprie mansioni. Infine, particolare attenzione è attribuita alla dimensione cognitiva e simbolica di ogni occupazione, sotto i 3 diversi aspetti della «conoscenza proibita», dello «sguardo relativo» e del «linguaggio tecnico» [Hughes, 2010, p. 232–233]. Chi ricopre un'occupazione, possiede sempre un tipo di conoscenza propria ed esclusiva di quella occupazione, in qualche modo inaccessibile a chi non la ricopre, ossia i profani in senso lato. A sua volta, questo tipo di sapere permette di produrre, su dati fatti del mondo, un tipo di sapere specifico su una data porzione di mondo, differente a seconda del peculiare punto di vista di ogni occupazione; sullo stesso oggetto, diverse occupazioni produrranno conoscenze differenti perché diversi i punti di vista di partenza. Infine, ogni occupazione ha il proprio linguaggio specialistico, il proprio vocabolario, in cui i concetti rivestono un significato particolare comprensibile solo ai membri di quella data occupazione.

Da un lato, dunque, la prospettiva macrosociale della sociologia industriale tratta il lavoro come un fenomeno storico-culturale, attraverso l'indagine delle relazioni tra le caratteristiche degli individui e le caratteristiche delle società in cui essi vivono ma, paradossalmente, non dice «cosa si fa quando si lavora» [Bruni e Gherardi, 2007, p. 22]. La Scuola di Chicago, dall'altro lato, ha l'indubbio merito di aver sottolineato la natura attiva e interattiva del lavoro e di aver incoraggiato studi che prestassero attenzione agli aspetti microsociali del lavoro. A partire da queste considerazioni, si è sviluppata, all'interno degli studi organizzativi, la sensibilità di riportare il lavoro al centro di tali studi [Barley e Kunda, 2001]. In questo, il concetto di pratica ha rivestito un ruolo cruciale, dato la messe di studi prodotta, per quanto eterogenea, che va a costituire un filone di studi denominato "*Practice-Based Studies*" [Gherardi, 2000]. Sotto questa etichetta rientrano ricerche molto diverse fra loro, accomunate dal «considerare il lavoro come un'attività situata, che ha luogo in un contesto in cui persone e tecnologie collaborano e confliggono e che si realizza grazie ad un insieme di pratiche discorsive» [Bruni e Gherardi, 2007, p. 11] e il cui obiettivo è analizzare il *missing what* [Garfinkel e Wieder, 1992] degli studi classici sul lavoro, ossia il contenuto effettivo del lavoro stesso. Bruni e Gherardi [2007], nel loro studio sulle pratiche lavorative, elaborano un quadro interpretativo in base al quale

«quando si dice "lavoro situato" ci si riferisce al fatto che il lavoro è mediato dal corpo, dalla tecnologia e dagli oggetti, dalle regole, dai discorsi, dalla storia e dalla cultura che in tali mediazioni si esprime» [Bruni e Gherardi, 2007, p. 17].

Nell'analizzare le pratiche lavorative, dunque, per quanto situate, è possibile

## 2 Il concetto di pratica

individuare delle dimensioni rilevanti di tali pratiche che a loro volta possono orientare la ricerca stessa: una dimensione cognitiva, una dimensione corporea, una dimensione materiale, una dimensione normativa, una dimensione linguistica, e una dimensione culturale.

Il concetto di pratica, soprattutto nell'ambito degli studi organizzativi, ha riscosso particolare successo. Questo lo si nota soprattutto nella messe di etichette affini che sono state coniate per indicare i diversi studi che mettono a tema la questione delle pratiche organizzative, e collezionate da Corradi *et al.* [2010]: «*practice-based standpoint*» [Brown e Duguid, 1991, p. 41], «*practice lens*» [Orlikowski, 2000, p. 404], «*practice-based perspective*» [Sole e Edmondson, 2002, p. 18], «*practice-based approach*» [Carlile, 2002, p. 447] sono solo alcune delle etichette utilizzate per indicare la stessa gamma di ricerche concentrate su uno spettro composito ed eterogeneo di fenomeni comunque imparentati fra di loro, ossia attività disperse, portate avanti concretamente, attraverso la mediazione di artefatti e l'utilizzo di un sapere esperto, da individui in carne e ossa, insieme tra di loro (e talvolta anche in contrasto), in *setting* organizzativi situati, ossia ancorati nel tempo e nello spazio, governati da regole implicite ed esplicite.

Una delle critiche più acute rivolte alle diverse teorie delle pratiche è quella di non descrivere adeguatamente come le pratiche vengano trasmesse da individuo a individuo, ossia come le pratiche divengano effettivamente sociali. Se per alcuni definire le pratiche come sociali sia tautologico, poiché le pratiche sono tali proprio perché condivise tra diversi attori [Reckwitz, 2002], altri ritengono che sia proprio questo, ossia come effettivamente sia possibile apprendere e di conseguenza trasmettere le pratiche da un individuo all'altro [Turner, 1994], il problema irrisolto delle diverse teorie delle pratiche. Per tale ragione, all'interno degli studi organizzativi, la ricerca sull'apprendimento nelle organizzazioni ha iniziato ad occupare sempre più un posto di primo piano [Fiol e Lyles, 1985; Gherardi e Nicolini, 2004].

### 2.6.1 L'apprendimento nelle organizzazioni

Le società contemporanee del mondo occidentale hanno visto un progressivo passaggio dalla prevalenza dell'economia reale verso quella dell'economia dell'immateriale [Marazzi, 1999], nella quale il fattore produttivo cruciale diviene la conoscenza, tanto da far parlare di società della conoscenza e di economia della conoscenza [Rullani, 2004]. Tuttavia, all'interno degli studi organizzativi, si è venuta a sviluppare una critica sempre più serrata a questa visione reificata della conoscenza, come un bene che può essere acquisito e trasferito così com'è da un

individuo all'altro. Dall'incontro di questo filone critico con la sfida intellettuale posta da Turner sul problema della trasmissione e dell'apprendimento delle pratiche, si è sviluppato un filone di studi molto corposo e composito, che ha costituito proprio il problema dell'apprendimento pratico [Gherardi e Nicolini, 2001] come linea generale di ricerca.

In senso generale, ogni organizzazione apprende:

«L'apprendimento organizzativo si verifica quando gli individui all'interno di un'organizzazione sperimentano una situazione problematica e, nell'interesse dell'organizzazione, la indagano. Essi esperiscono la sorpresa della mancata corrispondenza tra i risultati attesi e i risultati effettivi dell'azione, reagendo con un processo di pensiero e di nuovi corsi d'azione che conducono a modificare le immagini dell'organizzazione o il modo di intendere i fenomeni organizzativi, e a ristrutturare le attività così da allineare risultati e aspettative, modificando, in questo modo, la teoria-in-uso organizzativa. perché l'apprendimento derivante dall'indagine organizzativa divenga organizzativo, esso deve radicarsi nelle immagini dell'organizzazione conservate nelle menti dei suoi membri e/o negli artefatti cognitivi (le mappe, le memorie e i programmi) radicati nell'ambiente organizzativo» [Argyris e Schön, 1998, p. 30].

All'interno di ogni organizzazione viene contemporaneamente apportata e prodotta nuova conoscenza. Tuttavia, non è necessariamente vero che la conoscenza risieda esclusivamente nella testa dei membri dell'organizzazione; piuttosto, l'organizzazione da un lato funge da ambiente che memorizza la conoscenza acquisita (attraverso sia i dipendenti, sia gli archivi), dall'altro permette che la conoscenza si archivi e consolidi in pratiche e routine osservabili e replicabili. Infine, l'osservazione del comportamento organizzativo in relazione alle pratiche di apprendimento permette di osservare non solo le teorie implicite che muovono l'agire organizzativo, ma anche i processi secondo cui le organizzazioni e i loro membri mettono in atto pratiche di deutero-apprendimento [Bateson, 1976], quei processi attraverso cui noi non soltanto apprendiamo qualcosa, ma "apprendiamo ad apprendere", ossia impariamo qualcosa in più sui nostri modi di acquisizione di nuove conoscenze.

Un impulso a questi studi deriva anche dalla teoria dell'apprendimento situato [Lave e Wenger, 2006]. Secondo tale approccio, l'apprendimento avviene attraverso un processo sociale denominato partecipazione periferica legittima. Con tale espressione si indica il

«fatto che le persone che apprendono partecipano inevitabilmente ad una comunità di praticanti (*practitioners*) e che la piena acquisizione di cono-

## 2 Il concetto di pratica

scienze e abilità richiede ai nuovi arrivati di indirizzarsi verso una piena partecipazione alle pratiche socioculturali di una comunità» [Lave e Wenger, 2006, p. 19].

La partecipazione periferica legittima è una sorta di prospettiva analitica sull'apprendimento, che permette di sottolineare la natura processuale della socializzazione dei novizi ad una comunità di pratica. Concepire l'apprendimento in termini di partecipazione crescente ad una comunità di pratica permette di rompere con la visione mentalistica e acquisitiva dell'apprendimento come semplice immagazzinamento di nozioni, e di proporre invece una concezione relazionale della persona e dell'apprendimento che permetta, all'interno di uno stesso *framework* teorico, sia di teorizzare l'apprendimento come pratica sociale, sia di restituire l'*agency* alla persona stessa che apprende, poiché apprendere significa creare e modificare costantemente l'identità personale.

In questa prospettiva la pratica non è un metodo di apprendimento: piuttosto, l'apprendimento è parte integrante della pratica. Tale concezione permette di prendere le distanze da due letture del carattere situato dell'azione a loro parere ingenua: una che considera l'azione come situata poiché collocata nello spazio e nel tempo e un'altra che intende l'azione come situata nel senso di dipendente dal contesto. Per gli autori, invece, situato non è un attributo dell'azione, ma una prospettiva teorica, che considera la conoscenza come relazionale, ossia sempre implicata nelle relazioni sociali; in questo senso, non si danno azioni non situate: in generale, dunque, «le teorie della pratica quotidiana situata affermano che le persone che agiscono e il mondo sociale dell'attività non possono essere separate» [Lave, 1993].

Questa visione dell'apprendimento poggia su due idee: quella di conoscenza tacita [Polanyi, 1966a,b] e quella di comunità di pratica [Wenger, 1999, 2000].

Per Polanyi, tutte le scienze si basano su una «percezione addestrata» [Polanyi, 1966a, p. 2], basata sulla capacità di percepire in maniera integrata migliaia di particolari in un'immagine coerente: quando ci si concentra su un oggetto, sono implicati due tipi di consapevolezza, una complementare, ed una centrale. Questo significa che quando noi ci concentriamo su qualcosa come un tutto, percepiamo i suoi elementi in maniera differente rispetto a come li percepiremmo presi in maniera isolata, o, detto altrimenti, hanno una caratteristica funzionale al tutto che non hanno quando sono presi singolarmente.

La conoscenza tacita opera un'integrazione di questi due tipi di consapevolezza; essa, infatti, è composta da due parti: una prossimale, ossia ciò che viene conosciuto in maniera complementare, e una distale, ossia ciò che viene appreso

in maniera focalizzata. Sebbene la conoscenza tacita mescoli entrambe le componenti, essa ha comunque una direzione: va dal termine prossimale al termine distale.

Tuttavia, occorre sempre tener presente che la conoscenza tacita ha sempre una componente integrante, ossia, ci permette di percepire tutto nel suo insieme. L'esempio che fa Polanyi è quello del modo in cui noi padroneggiamo un'abilità, come ad esempio andare in bici o in bicicletta:

«Io posso conoscere sia come portare avanti l'esecuzione nel suo insieme sia come eseguire gli atti elementari che la costituiscono, sebbene non sappia dire quali siano tali atti. Questo è dovuto al fatto che io sono consapevole solo in maniera complementare di queste cose e la nostra consapevolezza complementare può non essere sufficiente per renderla identificabile»  
[Polanyi, 1966a, p. 4].

In questo esempio risiede l'importanza e la fortuna che poi ha rivestito tale concetto nelle ricerche future in ambito organizzativo (come, ad esempio, nell'approccio estetico allo studio delle organizzazioni [Strati, 2000, 2007]): nella conoscenza è sempre implicato qualcosa che non si riesce ad esprimere in maniera esplicita, è sempre implicato molto più di quello che noi riusciamo ad esprimere. Sappiamo, ad esempio, andare in bici senza necessariamente conoscere (o ricordare, magari, se è qualcosa che abbiamo appreso) le leggi della fisica che governano l'equilibrio.

Il principio di conoscenza focale e distale, vale anche per le macchine e il nostro rapporto con esse: ad esempio, per Polanyi, i meccanismi di funzionamento di un orologio non sono stabiliti dalle leggi della natura, sono, presi in se stessi, senza significato e lo acquistano solo se e fintanto che noi volgiamo il nostro sguardo dagli elementi alla funzione complessiva che essi assolvono.

La nostra esperienza conoscitiva del mondo inoltre, non è solo di natura intellettuale, ma coinvolge il corpo e gli artefatti. Attraverso il linguaggio, gli strumenti, e tutto il resto, noi acquistiamo consapevolezza di essi e li consideriamo come delle estensioni del nostro corpo, le facciamo dimorare in esso: se ad esempio, giochiamo a tennis, noi non percepiamo la racchetta come qualcosa di esterno a noi, ma come qualcosa di interno al nostro equipaggiamento di tennisti; il nostro corpo e la racchetta costituiscono un tutt'uno.

Per Polanyi, infine, questo ragionamento rivolto alla conoscenza del mondo esterno si può applicare alla stessa maniera quando si vuole conoscere il sapere posseduta da un altro, e affronta così il problema della trasmissione e dell'apprendimento delle pratiche:

## 2 Il concetto di pratica

«Un novizio che cerca di comprendere l'abilità (*skill*) di un maestro, cercherà di assemblare *mentalmente* i suoi movimenti nello schema (*pattern*) in cui il maestro li assembla *praticamente*» [Polanyi, 1966a, 14, enfasi nel testo].

Il rapporto tra novizio ed esperto richiamato da Polanyi nell'ultimo passo rappresenta la situazione paradigmatica degli studi dedicati alla trasmissione e all'apprendimento delle pratiche. Tali studi poggiano sulla convinzione che l'apprendimento non sia un processo individuale che avviene nelle teste delle persone, ma un processo sociale, immerso nel normale fluire della vita quotidiana. Secondo il pioniere di questi studi, «conoscere è un atto di partecipazione a complessi "sistemi sociali di apprendimento"» [Wenger, 2000, p. 11]. L'apprendimento come processo sociale è sostenuto da un sistema che spoggia su tre elementi costitutivi: «comunità di pratica, processi di confine tra queste comunità e identità formate dall'appartenenza a queste comunità» [Wenger, 2000, p. 11].

Il concetto di comunità di pratica implica di per sé l'esistenza di confini. Tuttavia, essi sono fluidi ed hanno due funzioni, quella di connettere differenti comunità di pratica e offrire opportunità di apprendimento. Sui confini, competenza ed esperienza sono in tensione, ed è questa tensione che porta nuovo apprendimento. Proprio per questa importanza accordata ai confini fra comunità di pratiche, alcune elementi possono essere intenzionalmente incoraggiati a fare da mediatori sui confini e tale ruolo di mediatore può essere assunto sia da persone, sia da artefatti, sia infine da interazioni sociali.

Per identità, invece, Wenger intende il fatto che l'apprendimento all'interno di una comunità di pratica è sempre anche un atto di appartenenza. Per i sistemi sociali di apprendimento il concetto di identità è importante per 3 motivi: perché attraverso di essa gli individui modulano il proprio personale rapporto tra competenza ed esperienza, perché permette di aprirsi ad altri modi di essere, e sono i «contenitori viventi» [Wenger, 2000, p. 27] delle comunità di pratica nel mondo.

Ma cosa si intende per comunità di pratica? Wenger ne dà una definizione miniale, allorquando le definisce semplicemente «un tipo di comunità create nel tempo dal perseguimento prolungato di un'impresa condivisa» [Wenger, 1999, p. 45]. Le comunità di pratica sono le unità elementari dei sistemi sociali di apprendimento, poiché in esse si stabiliscono le competenze necessarie in un determinato contesto, e pertanto tali competenze si acquisiscono attraverso la partecipazione a tali comunità. Le competenze vengono stabilite attraverso la combinazione di 3 elementi: senso d'impresa comune, mutualità e repertorio con-

diviso di risorse comuni [Wenger, 2000]. Le comunità di pratiche sono ovunque, onnipresenti nelle nostre vite, fluide, e noi abbiamo comunque una vaga idea di chi appartiene alle nostre comunità di pratiche. Se siamo musicisti, sappiamo riconoscere gli altri, ci sentiamo parte di una comunità di musicisti; allo stesso modo, se siamo tennisti, runners, programmatori, studenti di dottorato: in realtà si potrebbe dire che «sin dall'inizio della storia gli uomini hanno formato comunità che condividono pratiche culturali come riflesso del loro apprendimento collettivo [...] Partecipare a queste comunità è essenziale per il nostro apprendimento. È al cuore di quello che rende noi essere umani capaci di conoscere» [Wenger, 2000, p. 15].

In questa prospettiva, la pratica è una componente (insieme ai significati, all'identità e alla comunità) del processo sociale di apprendimento. Nella fattispecie, essa è «un modo di parlare delle risorse storiche e sociali, quadri interpretativi, e prospettive condivise che sostengono l'impegno reciproco nell'azione» [Wenger, 1999, p. 5]. La pratica, dunque, è sempre connessa al fare, ma è un fare situato nel più ampio contesto storico e sociale. In secondo luogo, essa non si contrappone alle azioni, alle idee, alle teorie, ma le contiene. In terzo luogo, infine, la pratica, essendo un processo partecipativo complesso, coinvolge l'intera persona, e non riduce l'apprendimento alle sole componenti cognitive.

Concentrarsi sulle questioni dell'apprendimento all'interno delle organizzazioni comporta un cambio di prospettiva. Innanzitutto, la conoscenza viene intesa come un processo [Gherardi, 2006], in cui il conoscere precede la conoscenza [Nicolini *et al.*, 2003]. Il concetto di pratica propone al contempo una nuova ontologia ed una nuova epistemologia al problema della conoscenza nelle organizzazioni e permette di studiare le interconnessioni fra individui, organizzazioni, istituzioni, nonché i contesti in cui avvengono tali connessioni e che Silvia Gherardi definisce le connessioni in azione come «trama di pratiche» [Gherardi, 2006, p. XVIII]. Di conseguenza, il principio metodologico minimale per lo studio della conoscenza all'interno delle organizzazioni diviene quello di "seguire le pratiche" [Gherardi, 2006].

## 2.6.2 Workplace Studies

La sociologia del lavoro classica opera una divisione fra gli aspetti sociali e gli aspetti tecnici del lavoro, accordando ai primi un primato esplicativo. Tale distinzione, anche alla luce delle profonde trasformazioni del lavoro messe in atto dallo sviluppo della tecnologia, viene messa in discussione da un approccio interdisciplinare allo studio delle interconnessioni fra lavoro, tecnologie e

## 2 Il concetto di pratica

interazione sociale all'interno delle organizzazioni, conosciuto come *Workplace Studies* [Heath e Button, 2002; Luff *et al.*, 2000; Parolin, 2008], i quali si occupano di come, in diversi ambienti lavorativi, le tecnologie vengano utilizzate per fini pratici, ossia per il conseguimento degli obiettivi lavorativi, e come il lavoro sia organizzato attraverso attività e interazioni, attraverso un ripensamento – se non una completa eliminazione – della distinzione fra tecnico e sociale.

A partire dagli anni '70, un impiego sempre più massiccio delle nuove tecnologie sui luoghi di lavoro ha modificato sensibilmente il modo in cui le persone lavorano e collaborano tra di loro. Tali cambiamenti hanno comportato, da parte dei progettisti dei sistemi informativi, l'esigenza di una conoscenza sempre più profonda e puntuale dei modi in cui le persone lavorano insieme e le attività portate avanti per raggiungere tali scopi. Queste attività di ricerca hanno portato alla nascita del *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, un'area di studi che funge da luogo di incontro fra studiosi e progettisti di sistemi informativi applicati al mondo del lavoro.

I *Workplace Studies* si sviluppano a partire da una doppia insoddisfazione nei confronti degli studi fino ad allora condotti sull'uso della tecnologia a lavoro, sia in ambito CSCW, sia nell'ambito degli studi dell'interazione fra uomo e macchina (*Human Computer Interaction*, comunemente abbreviato in HCI). Ai primi rimproverano una concezione lineare del lavoro, come mera esecuzione di attività, in cui poco spazio viene lasciato al contingente e all'imprevisto; le tecnologie progettate secondo questa logica, paradossalmente, si rivelano poco utili nel servire proprio gli scopi per cui sono state progettate, ossia supportare la collaborazione fra lavoratori. Ai secondi, invece, viene contestata una concezione degli aspetti cognitivi dell'interazione fra uomo e tecnologie appiattita sul versante mentale e individuale, a discapito degli aspetti interazionali e collaborativi [Luff *et al.*, 2000]. I *Workplace Studies*, allora, si configurano come un filone di studi piuttosto eterogeneo, il cui aspetto comune è l'indagine empirica delle «naturally occurring workplace activities» [Luff *et al.*, 2000, p. 2], ossia delle pratiche lavorative in concreti e reali contesti lavorativi, così come essi nascono e si sviluppano spontaneamente nelle interazioni quotidiane. A riguardo, quindi, occorre sottolineare quattro aspetti.

In primo luogo, essi concepiscono l'azione come contingente e situata [Suchman, 2007]. Questo significa che il lavoro non viene studiato in astratto, nei suoi aspetti generali, strutturali e macrosociali; il lavoro viene studiato in quanto attività, in quanto serie concreta di azioni messe in pratica in contesti lavorativi determinati e specifici, per il conseguimento di fini pratici. L'attenzione si sposta dunque su cosa i lavoratori fanno quando lavorano, e come lo fanno, mentre lo

fanno.

In secondo luogo, tali studi, proprio perché interessati a ricostruire tale carattere situato, sono prevalentemente indagini empiriche naturalistiche ed etnografiche, il cui scopo è restituire, attraverso un resoconto minuzioso di ciò che gli attori concretamente fanno quando lavorano, una «descrizione densa» [Geertz, 1988] di ciò che accade nel contesto lavorativo studiato. Da un punto di vista metodologico, introducono sostanziali innovazioni nella raccolta e nell'analisi dei dati, poiché si servono non solo delle note di campo e delle trascrizioni di interviste, ma anche di registrazioni audio e video dei setting studiati.

In terzo luogo, essi si concentrano sullo studio «[del]le pratiche lavorative in "setting" tecnologicamente densi» [Parolin, 2008, p. 146]. Sotto questo profilo, tali studi risentono dell'influenza dei *Science and Technologies Studies* (abbreviato in STS) [Hackett *et al.*, 2007], ed in particolare riprendono la concezione dell'attore sociale della *Actor-Network Theory* (comunemente abbreviata in ANT), [Law, 1992a]. Secondo l'ANT, uno degli errori più frequenti riscontrabili negli studi sociali sulla tecnologia è la distinzione fra aspetti sociali e aspetti tecnici, fra la dimensione materiale (non umana) e la dimensione non materiale (umana) del fenomeno studiato, e la conseguente attribuzione del carattere di attore sociale (ossia, di colui che porta avanti l'azione) esclusivamente alla componente umana. Per l'ANT, invece, tutto ciò che partecipa all'azione, umano o non umano che sia, ha lo status di attore; anzi, per sottolineare meglio la differenza, gli studiosi che si rifanno all'ANT preferiscono usare il termine, di derivazione semiotica, di attante. A partire da tali considerazioni, i *Workplace studies* puntano a fornire una interpretazione più aderente alla realtà di come la tecnologia venga effettivamente impiegata proprio nei luoghi in cui essa diventa mezzo e attore dell'attività lavorativa stessa.

Infine, essi attribuiscono importanza al "-place", al luogo in cui il lavoro viene svolto, inteso non come mero contesto, ma come spazio abitato dalle interazioni tra attori umani e non umani [Parolin, 2008]. In questo caso, il contesto e il contenuto del lavoro vengono intesi come parte di uno stesso processo [Mongili, 2008]; lo spazio lavorativo, dunque, non fa da sfondo all'azione, ma entra nell'azione stessa e interagisce con gli altri attori sociali.

Di conseguenza, dunque, i *Workplace Studies*, con la loro attenzione al carattere situato del lavoro in ambienti ad alto tasso di tecnologia impiegata e l'accento sul ruolo della "tecnologia-in-uso" [Heath e Button, 2002] si configurano come una valida alternativa sia all'astrattezza di larga parte della sociologia del lavoro, che trascende il contenuto effettivo del lavoro stesso, sia al mentalismo cognitivista di molti studi dell'interazione tra uomo e tecnologie.

## 2.7 Uno sguardo trasversale

Il concetto di pratica si è rivelato, nel corso del tempo, uno strumento concettuale piuttosto utile nell'interpretazione del mondo sociale, e sono comparsi diversi studi che ne hanno fatto uso in maniera più o meno esplicita o ne hanno auspicato il loro utilizzo nell'analisi di precisi fenomeni sociali. Esempi del primo gruppo sono i seminali studi sulle pratiche della vita quotidiana di De Certeau [1984], l'analisi della pratica scientifica di Pickering [1992] gli studi sul *management* della corrente degli *strategy as practice* [Whittington, 2006], il mutamento sociale dal punto di vista della vita quotidiana [Shove *et al.*, 2012], lo studio delle pratiche di produzione e consumo di cibo [Domaneschi, 2012] e lo studio delle intersezioni delle pratiche di design e con quelle di consumo, con particolare attenzione al fai da te e al ruolo degli oggetti nella vita quotidiana [Shove *et al.*, 2007]. Al secondo gruppo, invece, appartengono le proposte teoriche di un'analisi dei media [Couldry, 2004], del consumo [Warde, 2005] e del marketing [Skålén e Hackley, 2011], visti come pratiche effettive messe in atto nell'interazione quotidiana e situata di individui, oggetti e contesti culturali specifici.

Tuttavia non bisogna commettere l'errore di cercare di riassumere contributi così diversi e costringerli in unico quadro teorico unitario. Piuttosto è più promettente soffermarsi sulle questioni aperte che il concetto di pratica solleva.

Innanzitutto occorre dire che parlare di teoria delle pratiche è possibile solo in termini generali e astratti, e forse il grado di generalità è talmente ampio che risulta impossibile poter parlare di un *framework* teorico unitario comunemente accettato. Anzi, parlare di teoria delle pratiche è una contraddizione in termini [Rouse, 2007]. Piuttosto che parlare di teoria o teorie delle pratiche, è più promettente parlare di resoconti situati ed empiricamente fondati di pratiche specifiche.

In secondo luogo, occorre notare che in letteratura intercorre una sottile differenza fra pratica e pratiche [Pickering, 1995]. Se con il primo termine (al singolare) si indica il fenomeno generale di ciò che effettivamente accade in concreti corsi d'azione, con il secondo termine (al plurale) si intendono agglomerati specifici e situati che accadono in determinati domini: pratiche scientifiche, pratiche di consumo e così via.

In terzo luogo, e parzialmente connesso a quanto detto, anziché parlare di teoria sembra invece più promettente parlare di una sensibilità comune dei diversi approcci verso alcuni temi, che costituiscono, presi nel loro insieme, delle dimensioni rilevanti, o meglio, un vocabolario prasseologico che attinge alle dimensioni del sapere, delle regole, del corpo, della materialità, del linguaggio e

dei discorsi, del contesto culturale, dei tempi e degli spazi d'azione.

In quarto luogo, il concetto di pratica istituisce allo stesso tempo un'ontologia, poiché costituisce le pratiche come ciò che costituisce la società e in essa è effettivamente osservabile, ed un'epistemologia, poiché è attraverso la lente della pratica [Gherardi, 2009; Orlikowski, 2000] che analizziamo la realtà sociale come qualcosa di eterogeneo che si fa e rifà continuamente attraverso l'interazione tra individui in carne ossa, artefatti, istituzioni e organizzazioni.

Infine, emerge il tema fra le pratiche e lo scrivere delle pratiche stesse. Oltre ad essere la scrittura stessa una pratica specifica, situata, localmente interpretabile come connessa irrimediabilmente alle pratiche di cui si vuol rendere conto, la scrittura rimane comunque, senza via di scampo alcuno, un atto di astrazione e di riduzione della ricchezza delle pratiche, le quali, per essere pienamente afferrate richiedono soltanto una cosa: la pratica.

## Riepilogo

In questo capitolo ho cercato di capire e descrivere i termini della cosiddetta svolta pratica in corso nelle scienze sociali. Dopo aver delineato le radici filosofiche, ho poi ricostruito nei dettagli come diverse correnti e autori, dai classici come Garfinkel, Bourdieu e Giddens, a scuole più recenti di natura interdisciplinare, come i *Practice-Based Studies* ed i *Workplace Studies*, hanno affrontato la questione delle pratiche. Infine, ho cercato di trarre, nei limiti del possibile, alcune considerazioni di ordine generale sul tema delle pratiche, a partire proprio dalla lezione dei classici.

Nei prossimi capitoli, invece, entreremo all'interno di Studio Lambda, per capire cosa facciano in concreto i *lighting designers* quando progettano. Nel prossimo capitolo descriveremo spazi e tempi quotidiani di lavoro e il loro ruolo attivo all'interno delle pratiche. Nel capitolo successivo, passeremo in rassegna le diverse pratiche lavorative. Infine, vedremo come in pratica i *lighting designers* costruiscono la propria identità professionale e istituzionale.



---

---

# CAPITOLO 3

---

## SPAZI E TEMPI DI LAVORO

### Indice

---

<b>Introduzione</b>	59
<b>3.1 Le due sedi</b>	60
3.1.1 La prima sede	61
3.1.2 La seconda sede: Alpha	63
<b>3.2 Spazi</b>	65
3.2.1 <i>L'agency</i> dello spazio	65
3.2.2 Lo spazio come risorsa scarsa	67
3.2.3 Lo spazio come termometro di importanza	68
3.2.4 Lo spazio come facilitatore di scambi	71
<b>3.3 I tempi di lavoro</b>	73
3.3.1 Inseguire il tempo	73
3.3.2 Una concezione stratificata del tempo	74
3.3.3 Allocare il tempo in base alle esigenze	75
3.3.4 Le scadenze	76
<b>Riepilogo</b>	77

---

### Introduzione

In questo e nei prossimi capitoli cercherò di accompagnare il lettore all'interno dello studio di Lambda, e ripercorrere, con lui, i mesi passati insieme a Casabase,

### 3 Spazi e tempi di lavoro

Eddie e Mike, osservandoli nelle loro interazioni quotidiane, mentre lavorano al PC o fumano una sigaretta, mentre addentano un panino alla propria postazione di lavoro o mentre elaborano dei bozzetti, mentre preparano la domanda di partecipazione per un bando di gara o mentre saldano due cavi elettrici . . . Insomma, come si sarà capito, la vita quotidiana all'interno di uno studio di lighting design, come suppongo all'interno di qualsiasi realtà lavorativa, è costituito da un insieme disperso di piccole pratiche e attività quotidiane, apparentemente slegate o insignificanti, soprattutto agli occhi di chi quelle attività le compie quotidianamente, in maniera routinaria, abitudinaria, talvolta meccanica, eppure così dense di significati, se viste con l'occhio privilegiato dell'etnografo "straniero".

Anthony Giddens, ne *La costituzione della società* [1990], l'opera in cui egli espone in maniera sistematica la sua teoria della strutturazione, sostiene la sua particolare tesi di ontologia sociale, secondo cui il sociale, l'oggetto delle scienze sociali, sia una serie di pratiche sociali distribuite nel tempo e nello spazio. Questa affermazione, dietro la sua apparente semplicità (verrebbe da dire autoevidenza), nasconde molti più problemi di quanti ne risolva. Da un punto di vista della ricerca empirica, l'invito è piuttosto chiaro: andare a vedere concretamente, nei propri contesti, cosa le persone fanno effettivamente, "in pratica". L'agire pratico degli individui, dunque, non avviene in un vuoto, ma sempre in qualche parte precisa, e in un dato lasso di tempo. Spazio e tempo, sotto quest'ottica, non fanno da sfondo all'azione sociale, ma vanno a costituirle. Spazio e tempo, insomma, sono attori sociali. Per lo studio dell'agire pratico, dunque, dire che le pratiche sono distribuite nello spazio e nel tempo significa andare ad osservare empiricamente come spazi e tempi (istituzionali, sociali, individuali) agiscono e retroagiscono sulle pratiche. Per fare ciò, dunque, la prima mossa consiste nel descrivere gli spazi e i tempi lavorativi di Lambda, e come queste strutturino e siano strutturate dalle pratiche di Lambda e degli altri attori con cui loro hanno a che fare.

#### 3.1 Le due sedi

Per i primi mesi della sua vita, da Novembre 2010 (sebbene la società, da un punto di vista formale, sia stata costituita nel febbraio del 2011), lo spazio lavorativo di Studio Lambda è stato il soggiorno dell'appartamento in cui vivono Casabase, Eddie e Mike. Tuttavia, con EuroLuce 2011 alle porte (la fiera biennale dedicata al lighting design in occasione del Salone del Mobile, che si tiene in aprile), i ragazzi hanno deciso di cercare uno spazio ufficio esterno. Lavorare da

casa, rendeva impossibile separare lavoro e vita privata, tempi di lavoro e tempi di non lavoro. Adesso, in uno spazio esterno, è più facile separare lavoro e vita privata, sebbene Eddie e Casabase, come mi dice quest'ultimo, parlino molto di lavoro anche al di fuori dell'ambito lavorativo, perché «è la nostra passione, è ciò che ci piace fare». Anche la separazione fra i due luoghi (ed i rispettivi tempi di lavoro) non è rigida, e non sempre riesce:

Casabase mi illustra la sua idea [...] finito questo, si mette a disegnare. Dopo poco (forse neanche un'ora) finisce. Io gli faccio notare che ci ha messo davvero poco, e lui mi risponde che ha pensato al progetto per tutto il weekend, si era fatto degli schizzi a mano, e che quindi una volta arrivato nello studio ha dovuto soltanto disegnarlo. Gli chiedo se lui invece non utilizza il programma di modellazione 3D per fare le prove; mi dice che avendoci pensato tutto il weekend, ed essendosi fatto degli schizzi a mano, poi ha dovuto solo riversare le idee sul disegno su file; e che poi il disegno tramite software gli serve per apportare aggiustamenti, ma che il progetto, a grandi linee, lo aveva già in mente; dalla sua risposta, dunque, deduco che Casabase non usa il software come una tabula rasa da cui partire da zero (Nota del 7 Novembre 2011).

#### 3.1.1 La prima sede

La prima sede di Studio Lambda si trova in un seminterrato a "pianta a elle", in una zona semi-centrale della loro città. È un ampio *open space* in condivisione con un *product designer*, una designer di moda ed un artigiano artista.

Per accedere allo studio, bisogna scendere due rampe di scale. Sulla sinistra, accanto alla seconda rampa, c'è l'ingresso di un grande laboratorio, costituito da 3 stanze contigue. Nella prima ci sono due tavoli da lavoro a parete, un tavolo da lavoro centrale e una scaffalatura su cui è riposta utensileria varia. Nella seconda stanza, oltre ad un banco da lavoro centrale, vi sono diversi macchinari: sulla parete destra, un tornio ed un forno; sulla parete d'ingresso, alla sinistra, un trapano a colonna; sulla parete sinistra, una smerigliatrice da banco (detta anche mola) ed una sega a nastro verticale. Nella terza stanza del laboratorio, infine, oltre a diverso materiale di recupero accatastato alle pareti, c'è anche un banco aspirante per la verniciatura spray.

L'ingresso ai diversi spazi lavorativi è invece posto di fronte alle scale. Appena entrati, sulla sinistra, c'è un piccolo cucinotto, con un frigorifero, un piano cottura e un lavello. Proseguendo, invece, sulla destra, si trova lo spazio della designer di moda: una serie di scaffali fungono da *séparé* tra l'area di lavoro ed il corridoio;

### 3 Spazi e tempi di lavoro

alle due scrivanie, con PC, parallele alla scaffalatura, con la seduta rivolta verso il corridoio, siedono le due collaboratrici della designer, mentre lei siede ad una terza scrivania posta in perpendicolare rispetto alla linea immaginaria delle due scrivanie; sulla parete alle loro spalle, vi è un altro lungo scaffale, pieno di campioni di tessuto, portadocumenti e cataloghi di moda. Oltrepassato il loro spazio, c'è un piccolo disimpegno sulla cui destra vi è un tavolo ovale, al quale più volte ho visto la designer accogliere fornitori e rappresentanti.

Al termine del corridoio si trova un'altra ampia sala, dove vi sono le altre tre aree di lavoro. Sulla destra, vi è lo spazio lavorativo del product designer. Sulla destra, un'ampia scrivania, alla quale solitamente siede lui, insieme al suo computer portatile; di fronte a chi entra, invece, c'è un'altra scrivania, con un computer fisso. L'area di lavoro è delimitata da due scaffalature di metallo; alla parete dietro vi è un altro ampio scaffale con un discreto numero di contenitori in plastica trasparente pieni di materiale, etichettati opportunamente con il nome del suo contenuto. Sia sugli scaffali, sia sugli spazi liberi delle pareti, ci sono alcuni oggetti che deduco siano prototipi di sue creazioni.

Sulla sinistra di questo stanzone, invece, c'è lo spazio lavorativo dell'artigiano artista: una scrivania con un computer portatile ed un tavolo rettangolare; lo spazio è molto spoglio, anche perché l'artigiano è quasi sempre nel laboratorio a creare qualcosa: nel periodo in cui ci sono stato io, stava ultimando un tavolino con rotelle ed una cornice portafoto.

Infine, al centro, vi è lo spazio di Studio Lambda. Al centro vi sono tre scrivanie: chi entra nella stanza, si trova di fronte Casabase e Eddie, il primo sulla sinistra, l'altro sulla destra; la scrivania di Mike è di fronte a quella di Eddie, con le spalle rivolte verso l'ingresso. Sulle loro scrivanie sono ben visibili i loro computer: portatili per Casabase ed Eddie, fisso per Mike. Sulla parete sinistra vi sono 4 tavoli affiancati, a formare un unico grande tavolo, che usano solitamente per le riunioni, anche se poi viene usato per appoggiarci cataloghi, campioni e in genere qualsiasi cosa che si sta usando in quel momento; io, solitamente, mi siedo sul lato sinistro, così ho sia un piano di appoggio, sia una visuale d'insieme. Alle mie spalle, su un'altra scaffalatura che funge da sépareé con lo spazio dell'artigiano, sono appoggiati alcuni prototipi di vecchi progetti. Sulla scaffalatura che invece li separa dal product designer, invece, sono riposti cataloghi vari, manuali, due stampanti, un hard-disk esterno, e documentazione varia (come, ad esempio, contratti e bollette).

### 3.1.2 **La seconda sede: Alpha**

A settembre, di ritorno dalle ferie, Studio Lambda inizia il trasloco dalla vecchia sede alla sede di Alpha. Il trasloco non va però come preventivato: inizialmente, gli accordi prevedevano che loro avessero un loro spazio indipendente, ricavato dal laboratorio all'esterno dello studio di Alpha. Tuttavia, il laboratorio è privo di connessione Internet e riscaldamento, per cui il loro spazio lavorativo è stato ricavato all'interno dello studio di Alpha.

La nuova sede si trova in una zona più centrale della città rispetto alla sede precedente. Percorrendo la strada dell'indirizzo di Alpha, si entra a destra in un piccolo cortile in comune con altre palazzine: sulla sinistra c'è il grande laboratorio/magazzino, con la sua porta indipendente, mentre di fronte, al di là di un cancello automatico a battente, c'è lo studio, con il suo cortile interno. Nelle più miti giornate autunnali e primaverili, molti pranzavano ai tavolini fuori; i più impavidi tra i fumatori si concedevano una sigaretta sotto il portico anche durante le abbondanti nevicate dell'inverno.

Dal cortile è possibile accedere anche all'ampia cucina: la consuetudine è che molti consumino il proprio pasto lì, sia un panino comprato nelle vicinanze, sia preparato al momento o portato da casa; l'ampio tavolo riesce ad accogliere una quindicina di persone. Alle spalle del tavolo, un'ampia libreria ospita diversi libri e annate di riviste di architettura e design.

Nell'ingresso, colorato di un rosso acceso (il colore distintivo di Alpha), sulla sinistra si trova la reception, alla quale siede la segretaria d'amministrazione (anche se credo sia un autentico tutto fare: dal rispondere al telefono e aprire il cancello, a parlare di stipendi e ferie con il personale al raccogliere la posta); sulla destra invece insiste un'ampia sala riunioni, protetta da una porta in vetro opaco.

Lo studio si estende su entrambi i lati dell'ingresso. Ampie finestre rendono l'ambiente piuttosto luminoso, anche se al pianterreno. Nell'ala destra, subito sulla sinistra, c'è l'ufficio dei due responsabili dell'area marketing. Proseguendo, sempre sulla sinistra si trova l'area dei designer junior, mentre sulla destra quella dei designer senior, ognuna composta da due file di 3 scrivanie ciascuna, poste l'una di fronte all'altra, su ogni scrivania un computer fisso; in fondo, un'ampia scrivania alla quale siede il progettista.

Di fronte all'ingresso, sulla destra, c'è l'ufficio dei soci di Alpha: insieme all'ufficio dell'area marketing, è l'unico ufficio chiuso con una porta, seppure di vetro trasparente. Proseguendo, sulla sinistra vi sono due sale riunioni più piccole, chiamate "acquari" dai membri di Alpha, mentre sulla destra, in successione l'area grafica e un'ampia sala con 4 tavoli sgombri, al quale però siede spesso D2,

### 3 Spazi e tempi di lavoro

un designer che vive fuori regione e non dispone di un ufficio proprio all'interno dello studio.

Proseguendo, c'è l'area di CMF<sup>1</sup> Design: 4 scrivanie rettangolari, due per fila, messe le une di fronte alle altre. Su ognuna di esse, un computer fisso; alle pareti, stampe e cartelloni narrano come nel corso degli anni sono cambiate le forme i colori e i materiali del design. Di fronte allo spazio del CMF c'è un'area con una serie di macchinari per la stampa: delle fotocopiatrici, una taglierina a rullo; a volte, sfruttando l'area piuttosto scarna e la parete bianca, è stata usata anche come set fotografico per prototipi o prodotti.

Infine, l'area di Studio Lambda, separata da quella del CMF da una libreria bianca alta all'incirca 160 cm, condivisa da entrambi, sul quale trovano posto sia manuali e prototipi di Studio Lambda, provenienti dalla vecchia sede, sia libri e riviste del CMF, come ad esempio il famoso Atlante di Munsell, punto di riferimento imprescindibile per chi si occupa di colori per professione. Lo spazio di Lambda è simmetrico al quello del CMF: 2 file di 2 scrivanie, le une di fronte alle altre. Rispetto alla disposizione della vecchia sede, adesso Mike e Eddie siedono di fianco, e Casabase siede di fronte a Eddie, entrambi accanto alla grande finestra. Il davanzale, oltre a coprire i condizionatori d'aria, fa da appoggio per la stampante o come riparo temporaneo per prototipi e campioni. Di fronte al loro spazio, un tavolo, dopo aver ospitato una serie di libri necessari ad una ricerca che stava conducendo il CMF, diverrà man mano il luogo su cui i ragazzi custodiranno scatoloni di componenti per i loro diversi progetti. Di fronte a Mike, invece c'è una scrivania vuota: diverrà la mia scrivania per tutti i mesi a venire.

Come detto, il laboratorio è in un ampio magazzino al di là del cancello dello studio. È piuttosto sgombro e male illuminato. Accatstate sulla sinistra dell'ingresso ci sono delle scrivanie, credo sostituite in seguito ad alcuni lavori di ristrutturazione tenuti in estate. Sul lato destro, una scrivania, talvolta usata come piano di lavoro. L'ambiente viene diviso in due da due enormi scaffalature poste più o meno a 2/3 della stanza, sulle quali sono riposte scatoloni di materiale e prototipi. Al di là delle scaffalature, vi è l'area di lavoro: subito sulla sinistra, dietro lo scaffale, un altro tavolo; di fronte, invece il banco da lavoro. Sull'estrema destra, si trova un trapano a colonna, mentre sull'estrema sinistra vi è una morsa da banco. Alla parete sono appesi tutti gli utensili di uso più comune: brugole, pinze, tenaglie, cacciavite, seghe, e altre ancora. Curiosamente, sulla parete, in corrispondenza di molti utensili, vi è un adesivo del profilo dell'utensile: così,

---

<sup>1</sup>CMF è l'acronimo di "Colour, Material, Finishes": è un'area del design dedicata alla ricerca sulle tendenze negli usi dei colori, dei materiali e delle finiture dei prodotti.

è più semplice tenere in ordine gli attrezzi e sapere quali mancano all'appello. Infine, sulla destra del tavolo c'è un armadio bianco: all'interno, un contenitore di viti di qualsiasi tipo, ognuno con il proprio piccolo cassetto etichettato e dedicato; due ripiani sono riservati al materiale elettrico e agli utensili di Studio Lambda: riconosco una valigia rigida argentata ricolma di cavi, rocchetti di stagno, saldatore e occhiali protettivi.

## 3.2 Spazi

### 3.2.1 L'agency dello spazio

In letteratura, si sottolinea spesso come le pratiche abbiano un carattere situato, ossia siano ancorate nel tempo e nello spazio. Questo significa che tempo e spazio non rappresentano un mero contesto di sfondo, entro cui si svolge l'azione degli attori. Tempo e spazio, al contrario, entrano nell'azione, partecipano ad essa, sono, in un certo modo, attori sociali a pieno titolo, o meglio, attanti [Akrich e Latour, 1992], nel linguaggio material-semiotico della *Actor-Network Theory*. Considerare tempo e spazio come attori sociali comporta dunque illustrare e ad analizzare il ruolo che essi rivestono nella messa in atto delle pratiche, e come permettano alcune pratiche e ne inibiscano altre.

Nel caso di Studio Lambda, è utile fare riferimento ad un episodio avvenuto nei giorni iniziali della ricerca, ai primi di luglio:

Eddie mi illustra la "storia" di auto-prodursi queste casse. Tutto parte circa due anni fa: da appassionato di musica inizia ad interessarsi all'ascolto della musica in alta fedeltà. Decide così di informarsi su Internet. Il primo passaggio concreto, dopo la fase di raccolta di informazioni su Internet, è stato quello di procurarsi il materiale per la costruzione delle casse. In questo caso è un'occasione contingente: il materiale proviene infatti da un mock-up dello studio presso cui Eddie stava svolgendo all'epoca il tirocinio. Egli chiese di poter appropriarsene una volta non fosse stato più necessario; il mock up smontato è stato «parcheggiato» a casa sua per due anni [...].

Per costruire le casse, Eddie si è affidato ad «un'amica del Politecnico»: ha tracciato sul legno i profili dei singoli pezzi che sarebbero andati a costituire l'interno e l'esterno delle casse; la sua amica, al politecnico, sfruttando dei macchinari presenti nei laboratori del politecnico presso cui aveva accesso (non mi specifica a che titolo) avrebbe segato i pezzi. Sfruttando il periodo di relativa calma lavorativa e la disponibilità gratuita di attrezzatura profes-

### 3 Spazi e tempi di lavoro

sionale, Eddie ha deciso di dedicarsi infine alla realizzazione pratica delle casse.

(Nota del 6 Luglio 2011)

La costruzione delle casse è andata avanti per tutto il mese di luglio; infatti, ancora qualche giorno dopo, scrivevo:

Anche oggi sono dediti al bricolage: Eddie sta completando le sue casse, Mike le sue. Eddie dice che stanno facendo tutto adesso perché a settembre faranno il trasloco «e dove la trovi poi tutta questa strumentazione gratis?».

(Nota del 12 Luglio 2012)

Da questi due stralci è possibile evidenziare come gli spazi (e anche i tempi, come si vedrà successivamente nel paragrafo 3.3.3) siano a pieno titolo attori all'interno delle pratiche: Eddie e Mike, infatti, costruiscono le casse in quel momento proprio in virtù del fatto di trovarsi in uno spazio lavorativo condiviso, il cui laboratorio ospita alcuni macchinari adatti all'autoproduzione di quelle casse. Sebbene la volontà di Eddie di autoprodursi tali speakers risalisse a due anni prima, è solo l'opportunità di avere a disposizione la strumentazione adatta che gli permette di mettere in atto questo suo desiderio.

Sotto un altro aspetto, anche lo studio presso cui Eddie lavorava prima entra nella pratica di costruzione delle casse, perché è proprio lì che Eddie entra in contatto con il materiale adatto per la loro costruzione e se ne impossessa (dopo aver chiesto l'autorizzazione). Evidentemente, nulla avrebbe vietato a Eddie di cercare e trovare il materiale necessario altrove, ma questo avrebbe attivato altre connessioni, altre pratiche, altre interazioni; ma è proprio nel fatto che sarebbe potuto essere altrimenti che risiede l'*agency* dello studio presso cui Eddie svolgeva il tirocinio nell'economia complessiva della pratica di autoproduzione delle casse.

Lo stesso laboratorio, poi, se da un lato permette sotto alcuni aspetti la pratica di costruzione, dall'altro ne costituisce anche un limite: infatti, per alcuni pezzi, Eddie non ha disposizione la strumentazione adatta, e si trova costretto, per ottenere i tagli desiderati, a fare ricorso alla sua rete di conoscenze e chiedere ad una sua amica la cortesia di utilizzare macchinari presso un laboratorio a cui lei ha accesso.

Di conseguenza, dunque, per le pratiche di Studio Lambda, considerare i diversi spazi lavorativi come meri contesti, come semplici cornici che fanno da sfondo all'azione, significherebbe non rendere completamente giustizia agli effetti performativi che tali spazi hanno sulle pratiche stesse, attivando connessioni e

inibendone altre, dando ad esse il loro carattere inevitabilmente situato. Lo spazio ha una sua *agency*, che nel caso delle pratiche di Studio Lambda si manifesta sotto tre aspetti: scarseggiando, facilitando gli scambi tra i soggetti, e misurando il valore di ciò che accade all'interno di ogni singolo spazio. Nei prossimi paragrafi questi aspetti verranno analizzati più in dettaglio.

### 3.2.2 Lo spazio come risorsa scarsa

Lo spazio è a tutti gli effetti una risorsa lavorativa a disposizione dei membri di Alpha e Lambda; come tutte le risorse, dunque, è una risorsa scarsa e soggetta a deperimento. Può capitare, anzi, capita spesso, che i diversi spazi siano oggetto di contesa per accaparrarseli. Questo è evidente allorquando occorre organizzare delle riunioni di lavoro; possono essere fissate più riunioni contemporaneamente, e le sale riunioni possono non essere sufficienti. Per questa ragione, a disposizione di tutti c'è un software gestionale attraverso cui è possibile convocare riunioni, invitare i partecipanti e prenotare le sale. Il sistema di prenotazione serve a prevenire situazioni del genere, ossia la mancanza di una sala adeguata, o, ancor peggio, di una sala qualsiasi in cui tenere la riunione. Allorquando questo non viene fatto, occorre arrangiarsi:

Oggi è previsto un incontro con un rappresentante di un'azienda, contattato da loro per farsi esporre il tipo di tecnologia che usano (fosfori remoti), in ottica di future collaborazioni. L'appuntamento è per le 14:30, ma il rappresentante è in ritardo; D2 passa più volte dallo spazio di Lambda: la prima volta per dire che tutte le sale riunioni sono occupate. Eddie si assume la responsabilità di non aver prenotato per tempo, tramite il software gestionale, la sala riunioni, si scusa per questo e allora propone di andare in uno degli "acquari".

(Nota del 25 Gennaio 2012)

In questa situazione, era stabilito che l'incontro avvenisse nella sala riunioni, ma proprio perché le sale riunioni non sono infinite, c'è il rischio che lo spazio desiderato non sia disponibile quando serve; in ragione di ciò, dunque, è opportuno agire tempestivamente: prima si prenota, maggiori sono le chance di trovare una sala libera.

Altre volte, l'assenza di sale riunioni può non essere problematico:

Casabase, ritornato dalla riunione, chiede a Mike e Eddie di «ritagliarsi un'ora per il concorso indetto dalla rivista», e propone di andare in un acquario. I due più vicini allo spazio di studio Lambda sono già occupati.

### 3 Spazi e tempi di lavoro

Casabase allora chiede «di andare nell'acquario in fondo», ma poi dice: «dai, andiamo fuori, c'è il sole, sfumacchiamo!» Ci dirigiamo fuori, Eddie si siede al tavolino, mentre noi altri rimaniamo in piedi. Casabase continua a scherzare sul fare la riunione fuori, mentre Eddie gli dice: «ma che rimani fuori, non c'è posto neanche per sedersi tutti! Fumiamo e poi andiamo in cucina».

(Nota del 7 Marzo 2012)

Anche in questo caso, tutti gli spazi utilizzabili sono momentaneamente occupati, pertanto occorre trovare una sistemazione provvisoria. Essendo una riunione interna a Lambda, la necessità è quella di uno spazio in cui poter discutere liberamente senza disturbare gli altri. Infatti, in questo caso, quasi qualsiasi spazio esterno all'open space può essere utilizzato a tale scopo, anche l'atrio o, al limite la cucina.

Penuria di spazio significa anche non avere spazi sufficientemente grandi o attrezzati per le mansioni da svolgere. Ad esempio, è ciò che accade per il montaggio di pre-serie di 40 esemplari di un *sales tool*, ossia un dispositivo in uso ai rappresentanti di un'azienda per la dimostrazione pratica, a clienti o in occasione di ferie, del funzionamento e utilizzo dei propri prodotti. In questo caso, si tratta della dimostrazione del comportamento di una superficie adesiva riflettente in interazione con una due serie di strisce led. Siamo in dicembre, fa freddo e il sole, quando c'è, tramonta prima delle cinque di pomeriggio. Assemblare 40 dispositivi è un'operazione che coinvolge 4 persone, per tutto il giorno per più giorni ed il laboratorio, in questo periodo dell'anno, è freddo e male illuminato rispetto al lavoro di precisione che il gruppo di montaggio è chiamato a svolgere. Per questo motivo, le operazioni di assemblaggio vengono spostate dentro, riadattando temporaneamente a sala di montaggio l'ampio spazio lavorativo a cui solitamente siede D2.

Di conseguenza, dunque, l'importanza dei diversi spazi dipende in larga parte dalla loro disponibilità, in relazione alle diverse necessità del momento. Ma può anche accadere il contrario: che siano gli spazi ad essere essi stessi un indicatore della rilevanza di ciò che avviene al loro interno – e anche grazie a loro.

#### 3.2.3 Lo spazio come termometro di importanza

Come visto, lo spazio è una risorsa scarsa, e tale scarsità è anche un indicatore dell'importanza strategica dei diversi tipi di incontri che avvengono in sede. Accogliere in modo appropriato un cliente o un fornitore significa allestire

l'incontro in un luogo adeguato. Allorquando ciò non è possibile, occorre trovare una soluzione tempestiva e risolutiva. Se facciamo riferimento all'episodio della riunione con il rappresentante di fosforo remoti riportato nel paragrafo precedente (3.2.2), si può notare come il luogo reputato come adatto all'occasione sia la "sala riunioni", ossia la stanza deputata ad accogliere incontri del genere. Allorquando chi si assume l'incarico di organizzare la riunione non provvede alla prenotazione della sala, sente l'obbligo di chiedere scusa agli altri colleghi, attraverso l'assunzione di responsabilità di questo piccolo incidente di percorso, e contemporaneamente di trovare una soluzione alternativa in modo tempestivo e accettato dagli altri.

Da una prospettiva etnometodologica, è importante sottolineare come in questo episodio vi sia un'inversione della freccia esplicativa tra risorse e oggetti di ricerca [Caniglia e Spreafico, 2011]: non è l'importanza della sala riunioni in sé che obbliga Eddie a chiedere scusa agli altri della mancata prenotazione, ma è il fatto che Eddie chieda scusa agli altri che rende importante la sala riunione per i fini pratici di quell'incontro.

In linea generale, quando l'argomento riguarda qualcosa di particolarmente rilevante per gli affari di Lambda, comunque, la necessità di uno spazio chiuso diventa più pressante, come si può notare dallo stralcio seguente:

Uno dei soci viene nello spazio e chiede a Eddie dello «schema dei cavi ad alta tensione», perché quello che gli ha inviato non va bene. Eddie risponde: «non ce l'ho, e anche se l'avessi avuto non l'avrei dato a nessuno», corruciando il viso con un'espressione come se volesse dire: «non credi? Non ti sembra ovvio?» e subito dopo gli dice: «posso chiederti a che cosa serve?»; il socio gli risponde praticamente la stessa cosa, dicendo: «quel file pdf non va bene, non posso andare con quel file da [fa il nome dell'azienda]». Al che, Eddie dice: «andiamo a parlarne di là» e vanno via.

(Nota del 2 Febbraio 2012)

In questo caso, un generico "di là" rappresenta un qualsiasi posto un po' più appartato, dove poter affrontare la questione in separata sede, lontano da altri occhi o altre orecchie, non necessariamente perché queste siano indiscrete o curiose, ma semplicemente perché estranee alla discussione. Creare una separazione tra un "noi" e "gli altri" serve ad attribuire un valore all'oggetto della conversazione, e ciò può avvenire soltanto creando una separazione spaziale fra gruppi.

Talora, infatti, la presenza di occhi estranei può rappresentare un elemento di disturbo ed essere percepita come un ostacolo al fluire della conversazione, o al supposto naturale scorrere degli eventi, come risulta nel seguente passaggio:

### 3 Spazi e tempi di lavoro

Verso le 15:30 Casabase e Eddie, insieme con due soci, si mettono nella saletta dove solitamente siede D2 per discutere della faccenda del *sale tool device*. Casabase prende l'oggetto da sotto la scrivania, Eddie delle batterie, e da quello che riesco a capire, credo che si metteranno a smontare l'apparecchio. So che la situazione è molto delicata, per cui, con poca speranza chiedo a bassa voce a Casabase se posso assistere ma, con una smorfia del viso, mi dice che forse non è il caso.

(Nota del 28 Febbraio 2012)

In questo episodio, che mi vede tra i protagonisti, alcuni membri di Alpha e Lambda si trovano a fronteggiare un imprevisto: un dispositivo appartenente ad una serie di 40 pezzi montata da loro ha smesso di funzionare, molto probabilmente a causa di un corto circuito. In seguito ad alcune indagini, l'ipotesi che il difetto possa essere imputabile ad un loro errore si fa sempre più plausibile, generando imbarazzo, nervosismi e tensioni. Essere lontano da occhi estranei, allora, diventa necessario per i motivi più diversi: per favorire la concentrazione sul problema, per potersi sentire più a proprio agio, poter parlare più viso aperto. Anche in questo caso, la separazione spaziale diventa una condizione indispensabile per poter mettere in atto tali propositi.

La percezione di estraneità e di elemento di disturbo, però, non è una caratteristica intrinseca della persona o del suo ruolo; piuttosto, è un tratto situazionale, emergente dal concretato contesto interattivo. Prendiamo, ad esempio, un altro stralcio che ha sempre me fra i protagonisti:

Riunione con D2 dalle 10:35 alle 12:25 Intorno alle 10:30 inizia una riunione tra Eddie, Casabase e D2 sull'incontro avuto ieri con il rappresentante dell'azienda che produce fosfori remoti. Casabase, per la prima volta, mi dice che se voglio posso assistere a questa riunione. Andiamo nell'"acquario" vicino al loro spazio lavorativo. Appena entriamo, Casabase dice a D2 che io oggi assisterò alla riunione; D2 non ha nulla in contrario (anzi, abbiamo un rapporto cordiale). Passa anche uno dei soci a salutare e, su invito di Eddie, si ferma circa 10 minuti.

(Nota del 26 Gennaio 2012)

In questo caso, invece, la mia presenza non viene vista come un elemento di disturbo, sebbene i protagonisti della scena siano praticamente gli stessi dell'episodio precedente. In realtà, ora, è un elemento architettonico, la porta, a rappresentare uno strumento di creazione di valore dell'oggetto della conversazione, poiché permette di chiudere la sala e separare il gruppo di lavoro

dall'ambiente esterno. È la possibilità di creare una linea di demarcazione, seppur temporanea, tra "noi" e "loro", a sancire la più o meno importanza dell'incontro.

Lo spazio però, non crea solo separazione: anzi, l'organizzazione *open-space* è pensata per facilitare le interazioni fra i diversi lavoratori. Nel prossimo paragrafo, vedremo più in dettaglio come ciò avviene all'interno degli uffici di Alpha.

### 3.2.4 Lo spazio come facilitatore di scambi

I modi attraverso cui lo spazio lavorativo viene organizzato influenza i modi attraverso cui i lavoratori collaborano e interagiscono tra di loro. Questo significa che a seconda di come viene organizzato lo spazio lavorativo, si potranno osservare pratiche di collaborazione e soluzioni differenti ai diversi problemi che man mano si possono presentare durante l'attività lavorativa.

Prendiamo ad esempio il seguente stralcio. Casabase si trova negli Stati Uniti per motivi di lavoro con un committente di Alpha. Nel pomeriggio, si sente, attraverso Skype<sup>2</sup>, con Eddie, per tentare di risolvere una questione legata agli aspetti grafici di un prodotto:

Eddie dice a Casabase: «Mi sembra strano che ci sia un RAL per un inchiostro di serigrafia. Comunque la dicitura esatta è "*please match the colour of the [product name] body*", ossia il colore deve essere lo stesso del prodotto, se lo fanno grigio, non devono fare la serigrafia bianca. Comunque magari chiedo alle ragazze»[. .].

Eddie, come anticipato a Casabase, va dalle ragazze del CMF per chiedere informazioni sui colori. Chiede loro qual è il codice pantone del bianco, e C1 gli risponde che «non esiste un codice pantone del bianco». Allora gli chiede come poter rispondere a Casabase, se dargli un codice Munsell, o un RAL 9010 (che, dopo aver controllato, è il "bianco puro"). C1 dice che sicuramente, per una risposta del genere, B5 è il più adatto, perché lei è più ferrata sulle plastiche. C1, allora, mostra a Eddie una serigrafia fatta da un'azienda, sulla quale lei ha lavorato: «Guarda qui, io qui avevo una prima battuta bianco»; Eddie risponde «io prima battuta nero e poi bianco». Per motivi di lavoro suoi, B5 passa dal loro spazio, e C1 ne approfitta subito per chiedere consiglio a lui. B5 risponde che non esiste un codice Pantone, non si può dare un codice RAL e al massimo si possono indicare le coordinate Munsell e, infine, «il bianco serigrafico è [*fa una leggera pausa*] è il bianco

<sup>2</sup>Skype è un programma di messaggistica istantanea e VOIP che consente di effettuare telefonate sfruttando la connessione internet

### 3 Spazi e tempi di lavoro

serigrafico» (come a dire: “il bianco serigrafico è una definizione in sé, non c’è bisogno di un codice”).

Eddie riferisce a Casabase la conversazione avuta: «Allora, indicare un RAL è sbagliatissimo. Il pantone bianco non esiste, non esiste un codice bianco. Indicare il codice Munsell è sbagliatissimo. Per le serigrafie, va segnato come *white* proprio, anche perché quando tu vai in serigrafia il bianco può anche *shiftare* sul bianco che usa il *brand*, e deve essere *matchata* con il *body* dell’apparecchio. Bisogna arrivare a copertura totale e vedere quante passate di serigrafia ci vogliono per avere un bianco coprente assoluto. Ti ripeto, mi ha fatto vedere degli esecutivi di un prodotto, ed è segnato proprio così».

(Nota del 12 Marzo 2012)

La questione è, per sommi capi, la seguente: a Casabase è stato chiesto, dal grafico dell’azienda committente, il colore da utilizzare per la serigrafia di un prodotto. Tra i sistemi di classificazione dei colori più utilizzati ve ne sono 3: il RAL, il Sistema Munsell e il Sistema Pantone. In questa situazione, Casabase deve comunicare che il colore da utilizzare è il bianco e, per evitare fraintendimenti con il grafico, chiede a Eddie quale criterio di classificazione utilizzare e quale sia il codice del bianco in base al criterio di classificazione scelto. Tuttavia Eddie, non essendo sicuro della risposta giusta da dare, si riserva di rivolgersi alle lavoratrici del dipartimento CMF, che si occupa professionalmente di questioni di colore.

La risoluzione tempestiva di questo problema inerente al proprio lavoro è, per Studio Lambda, diretta conseguenza dell’organizzazione spaziale dell’ambiente lavorativo: gli spazi di Studio Lambda e CMF, infatti, sono adiacenti, separati soltanto da una libreria in comune. Ciò rende facilmente accessibile a Eddie il sapere esperto della responsabile: basta alzarsi dalla scrivania, e percorrere i pochi metri che lo separano dalla sua postazione.

La possibilità di ricorrere subito alla competenza in materia di C1, rende più conveniente e appetibile questa soluzione rispetto ad altre, come, ad esempio, fare ricerche su internet o libri, oppure rivolgersi ad altri esperti di sua conoscenza via telefono o email: il semplice fatto di poter consultare C1 in maniera pressoché istantanea ha rappresentato per Eddie una sorta di scorciatoia cognitiva a cui fare ricorso per ridurre l’incertezza a cui ha dovuto far fronte.

La possibilità di reiterazione di tale scorciatoia cognitiva – costituita dal fatto che C1 suggerisce a Eddie di rivolgersi ad un altro lavoratore di Alpha – produce a sua volta un effetto moltiplicatore di tali aspetti collaborativi: nel caso specifico, la possibilità di ricorrere all’esperto B5, viene agevolata dal caso, ossia dalla coincidenza che B5 avesse a sua volta bisogno di C1 per questioni inerenti al

suo lavoro. Tuttavia, tale coincidenza semplicemente non si sarebbe potuta avverare se Studio Lambda non si fosse trovato in quel dato ambiente lavorativo openspace, progettato per favorire gli scambi professionali.

Insomma, lo spazio non è solo un palcoscenico su cui viene rappresentata la scena, o una cornice all'azione, o lo sfondo di una fotografia. Lo spazio partecipa all'azione, non è soltanto agito dai diversi soggetti, ma agisce e retroagisce sui soggetti stessi, diventando esso stesso un attore sociale.

## 3.3 I tempi di lavoro

### 3.3.1 Inseguire il tempo

Su una delle pareti dello spazio lavorativo dei grafici era affisso un piccolo poster in formato A4, riprodotto nella Figura 3.1. Questa immagine mi ha sempre fatto sorridere e mi ha incuriosito. Dopo una breve ricerca su internet, ho scoperto che questa immagine era, in realtà, un banner che riproduceva la stampa di una serie di magliette realizzate da un designer, il cui intento era ironizzare sulle condizioni effettive in cui molti designer si ritrovano a lavorare.



Figura 3.1: La dura vita del designer italiano, (immagine tratta da <http://www.goldworld.it/26520/style/designer-series/>)

Questa semplice immagine, affissa un po' per gioco, conteneva comunque un pizzico di verità, e ha costituito una traccia, nel senso investigativo del termine [Bruni, 2003], per indagare la dimensione temporale delle pratiche. Come lo spazio, anche il tempo svolge il ruolo di attante nelle pratiche: ciò significa che tutto ciò che ha a che fare con la dimensione temporale delle pratiche lavorative (scadenze, orari di lavoro, durate ...), deve essere preso in seria considerazione, perché in un modo o nell'altro serve a strutturare le pratiche, e a renderle come esse sono e non altrimenti.

### 3 Spazi e tempi di lavoro

La prima caratteristica fondamentale è che l'ironia del poster contiene tanta verità: il tempo a disposizione per ogni singolo progetto non è mai percepito come sufficiente: ci sono sempre "troppe cose da fare", hanno "sempre un sacco di scadenze ravvicinate", il "tempo stringe" e "si è in ritardo sulla tabella di marcia". Ciò essenzialmente è dovuta alla complessità dei diversi progetti e alla elevata eterogeneità dei soggetti, di qualsiasi natura, che rende l'imprevisto sempre in agguato, come ad esempio in questo episodio:

D5 passa dallo spazio per discutere dei tempi di consegna e montaggio del materiale per il device. Casabase gli dice che Zeta (uno dei fornitori) sta subendo un ritardo nella consegna del materiale su cui poi dovranno fare i collegamenti elettrici; D5 accoglie con un po' di disappunto la notizia e soprattutto dell'allungamento dei tempi di lavoro di Zeta (ma secondo Casabase la dilatazione dei tempi di lavoro di Zeta è dovuta ad «un tenersi larghi» per cautelarsi da eventuali ritardi subiti a sua volta da Zeta). D5, d'altro canto, ha sentito i fornitori delle scocche del device: una prima parte verrà consegnata martedì, e poi un'altra venerdì; dato lo slittamento delle consegne, «visto che c'è di mezzo il ponte [dell'Immacolata, 8 dicembre, che cade di giovedì] bisogna capire se è un ponte che si lavora», dice D5. Casabase di rimando gli risponde che qualsiasi cosa concerne il lavoro durante il ponte, se ne deve parlare con Eddie, perché lui sarà presente in città, mentre Casabase per quei giorni sarà via.

(Nota del 28 Novembre 2011)

Il controllo sui tempi di produzione e consegna è solo fino ad un certo punto nelle disponibilità di Lambda e Alpha, poiché una volta affidato una mansione ad un fornitore, occorre soltanto avere fiducia e aspettare che il fornitore rispetti i tempi di consegna pattuiti. Il livello di complessità aumenta allorché il fornitore a sua volta si rifornisce da altri per i materiali necessari a svolgere il lavoro perché eventuali ritardi in fondo alla catena di fornitori andranno a riverberarsi inevitabilmente a monte. Il fatto che possano essere messi in atto dei meccanismi preventivi del ritardo ("il tenersi larghi" con i tempi di consegna), non previene dai rischi di ordine pratico: senza componenti, non si può montare.

#### 3.3.2 Una concezione stratificata del tempo

All'interno di Studio Lambda sembra vigere quella che potremmo definire una concezione stratificata del tempo, in contrapposizione ad una sua concezione lineare. Diversi progetti, infatti, vengono portati avanti contemporaneamente, e ciò comporta che diversi progetti si trovino a diversi stadi di sviluppo. Nei

primi giorni della ricerca, a luglio, Studio Lambda stava approntando una bozza di concept di alcuni prodotti, che sarebbero andati a costituire il “portfolio concept” della neonata Joint Venture. A fine settembre stavano inviando la documentazione per la partecipazione ad un’importante fiera internazionale in aprile, i cui esiti di selezione sarebbero usciti a novembre. Sempre ai primi di novembre, invece, Casabase mi parlò di creare una serie limitata di una lampada presentata nel 2005 al Salone del Mobile di Milano, da realizzare per l’inizio del Salone del Mobile 2012.

In secondo luogo, e di conseguenza a quanto detto prima, progetti più a lunga scadenza possono essere accantonati temporaneamente per fare spazi a progetti con scadenze più urgenti o con orizzonti temporali inferiori; infine, le diverse fasi di sviluppo del progetto non sono in successione: spesso, anzi, si ritorna indietro, si apportano modifiche, si fanno riunioni per discutere risultati. Può capitare, che anche l’artefatto chiuso e stabilizzato non lo sia definitivamente, perché problemi possono sempre sorgere (come effettivamente capitato in un incidente con un dispositivo).

#### 3.3.3 Allocare il tempo in base alle esigenze

Il fatto che i diversi progetti e le diverse attività abbiano orizzonti temporali differenti, permette di poter disporre del tempo come una risorsa, e poter allocarla nella maniera più opportuna a seconda delle esigenze. Questo accade, ad esempio, nelle scelte fra tempo di lavoro e tempo libero:

Arrivo nel loro studio poco dopo le 10, ma non trovo nessuno. Poco dopo, arriva Mike, e salutandomi mi dice: «Non lo hai visto Eddie? Sta di là!». Il “là” a cui si riferisce è il laboratorio vicino all’ingresso. Eddie mi accoglie dicendomi che «dopo tutto questo casino – Salone del Mobile, riunioni con Alpha – ho voluto prendermi un po’ di tempo per me». Si sta dedicando infatti alla costruzione di un paio di amplificatori stereo per l’impianto di casa. Passeremo praticamente l’intera giornata lì dentro, tranne che per una breve pausa pranzo in cui ci recheremo ad un vicino supermercato per acquistare il pranzo che consumeremo insieme sul tavolo-riunioni del loro spazio.

(Nota del 6 Luglio 2011)

Gli ultimi mesi, per Studio Lambda, sono stati fitti di grandi impegni: il Salone del Mobile li ha visti impegnati con alcuni progetti, in collaborazione con Alpha e una grande multinazionale; inoltre, con Alpha hanno imbastito la trama che li

### 3 Spazi e tempi di lavoro

porterà a dare vita alla Joint Venture <sup>3</sup>, e per tale ragione stanno avendo e avranno riunioni a cadenza settimanale. Tuttavia, Eddie si trova anche nelle condizioni, a differenza delle frenesia dei primi mesi dell'anno («è stata una fase da collasso, se ci fossi stato avresti fatto fatica a starci dietro» mi disse il giorno del nostro primo incontro) di poter disporre del proprio tempo e gestirlo di conseguenza, e intenzionalmente sottrarre del tempo al lavoro per dedicarsi al fai da te.

Del tempo, però, si può disporre dati soltanto i vincoli temporali esterni. Ad esempio, se facciamo riferimento ai due stralci riportati precedentemente nel paragrafo 3.2.1 occorre notare come il laboratorio, sia loro disposizione solo fintanto che loro saranno lì, ossia fino ai primi di settembre (formalmente: con le ferie di mezzo, loro saranno lì effettivamente fino a fine luglio; le casse dunque devono essere costruite prima di lasciare il laboratorio e il vincolo temporale gioca un ruolo fondamentale nella costruzione delle casse tanto quanto i macchinari a disposizione, le conoscenze di Eddie e Mike al riguardo, la loro voglia di autoproduzione e quant'altro. I tempi di autoproduzione delle casse sono dettati dal limite del tempo a disposizione, che va a coincidere con il trasloco. Il vincolo temporale dunque agisce in contrasto con il relativo potere di disporre a proprio piacimento del tempo di lavoro.

#### 3.3.4 Le scadenze

I vincoli temporali più stringenti, quelli che hanno il più alto potenziale di strutturazione delle pratiche all'interno dello studio, sono le scadenze di consegna dei diversi progetti. Per far fronte alle scadenze, pur con il rischio di imprevisti sempre in agguato, è importante una pianificazione interna:

[...] passa dallo spazio S3, il quale inizia a parlare di tempistiche di un progetto, senza però fare riferimento a quale progetto. Dice che Ha parlato con D2 ed hanno redatto una «timeline, perché magari parliamo fra di noi ma intanto i giorni passano»; P. condivide questo pensiero, infatti dice che aveva due idee di cui voleva parlare proprio con D2.

(Nota del 15 Novembre 2011)

In questo caso (come in altri), la pianificazione non è stringente e improcrastinabile; piuttosto, riveste la funzione di strumento di monitoraggio interno, con lo scopo di dettare il ritmo delle attività da un lato, e allocare le risorse in maniera ottimale dall'altro, a seconda delle esigenze di ogni singola situazione.

---

<sup>3</sup>Si veda il Capitolo 1.

Per quanto pianificabile possa essere l'attività, scadenze imposte dall'esterno sono limiti inderogabili e non oltrepassabili. È il caso, ad esempio, di un concorso indetto da una importante rivista di design:

Prima di entrare in cucina, Eddie aggiorna tutti, in special modo Mike, sulle scadenze. Esordisce dicendo che stanno per andare in porto una serie di progetti con scadenze ravvicinate, se vanno in porto, con scadenza a 3 settimane, e un altro con scadenza 29 maggio. Per questo motivo, in questo weekend Eddie sarà molto impegnato, e probabilmente domenica sera partirà per la Scandinavia, e tornerà martedì; domenica sera, probabilmente, anche Casabase partirà, per una settimana, negli USA: «Questo significa – dice Eddie – che, soprattutto per quanto riguarda i primi due progetti, il grosso del peso ricadrà su di te, Mike». Tuttavia nonostante queste scadenze così ravvicinate, secondo Eddie è opportuno, come Studio Lambda, partecipare a questo concorso, «per non fare come altre volte che c'erano dei concorsi, e magari a causa di scadenze, li snobbavamo».

(Nota del 7 Marzo 2012)

In questo caso (e in altri simili, come il bando di partecipazione ad una fiera internazionale o un bando per ottenere finanziamenti per progetti di ricerca, bandito da Ministero e Regione), la realizzazione del progetto e la compilazione della documentazione tendono ad assumere la priorità su altri progetti più a lunga scadenza, per la ragione, peraltro piuttosto intuitiva, che tali scadenze non possono esser fatte oggetto di contrattazione con la controparte (come può essere, invece, per commesse private).

## Riepilogo

In questo capitolo spazi e tempi di lavoro di Lambda e Alpha non sono stati considerati come contesto, come semplice ambientazione delle azioni dei soggetti; piuttosto, sono stati essi stessi considerati come attori sociali, ossia agenti che partecipano all'azione, la rendono possibile, la condizionano, la modificano e la compiono.

Lo spazio (così come il tempo) tende a rivelare il suo potere strutturante proprio nell'esatto istante in cui si rivela nella sua scarsità; in tal modo diventa anche un indicatore della rilevanza di ciò che ospita (o che non ospita). Inoltre, a seconda della sua organizzazione, tende anche a risultare un facilitatore degli scambi intellettuali e professionali fra i diversi lavoratori.

### 3 Spazi e tempi di lavoro

Il tempo, invece, si configura come un dispositivo di vincoli e opportunità: come vincolo, sotto forma di scadenze, tende a dare un orizzonte temporale alle pratiche lavorative; come risorsa, invece, si configura come sufficientemente flessibile per essere utilizzato e allocato a secondo delle esigenze contestuali dei diversi partecipanti.

Dopo aver visto spazi e tempi di lavoro, nel prossimo capitolo vedremo in cosa consista, in concreto, il lavoro dei *lighting designers* così come viene portato avanti nelle diverse ed eterogenee pratiche quotidiane.

---

---

# CAPITOLO 4

---

## LE PRATICHE DEI LIGHTING DESIGNERS

### Indice

---

Introduzione . . . . .	79
4.1 Dare inizio alla progettazione . . . . .	81
4.2 Comunicare . . . . .	88
4.3 Avere a che fare con le regole . . . . .	95
4.4 Disegnare . . . . .	101
4.5 Simulare . . . . .	108
4.6 Avere a che fare con gli artefatti . . . . .	113
4.7 Conoscere e creare nuova conoscenza . . . . .	117
Riepilogo . . . . .	128

---

### Introduzione

A Milano, ogni anno, dal 1961, si tiene il Salone Internazionale del Mobile, «il punto di riferimento a livello mondiale del settore Casa-Arredo e strumento dell'industria che trova in esso uno straordinario veicolo di promozione», come recita il sito web della manifestazione<sup>1</sup>. Nel corso degli anni, nuovi saloni sono nati, dedicati a settori specifici del design: ecco dunque che sono sorti

---

<sup>1</sup>[http://www.cosmit.it/it/salone\\_internazionale\\_del\\_mobile](http://www.cosmit.it/it/salone_internazionale_del_mobile)

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

il Salone Internazionale del complemento d'arredo, il Saloneufficio, il Salone Internazionale del Bagno, Eurocucina ed Euroluce. Quest'ultimo si tiene ogni due anni, ed è «la manifestazione di riferimento internazionale per il settore Luce con una completa offerta merceologica di altissima qualità, punto storico di riferimento del design, dove l'innovazione tecnologica incontra quella formale»<sup>2</sup>.

Il 14 e il 15 aprile del 2011, in occasione dell'ultima edizione di Euroluce, si è tenuto, organizzato da APIL (Associazione Professionisti dell'Illuminazione) e PLDA (*Professional Lighting Designers' Association*) un convegno intitolato "Il lighting designer e le nuove tecnologie: professionalità attraverso la competenza". A partire dalla constatazione che «la professione dell'*Architectural Lighting Designer* si sta ampliando e sta guadagnando importanza e riconoscibilità», sebbene «la professione non sia ufficialmente istituita, lasciando ampio spazio per la definizione», l'obiettivo del convegno, nella presentazione del programma, era quello di fornire «risposte alla definizione dell'*Architectural Lighting Design* e del lavoro di un lighting designer, fornendo esempi delle migliori pratiche di progetti di lighting design».

Quello che è emerso dalle parole dei diversi relatori è l'eterogeneità degli elementi che costituiscono la progettazione illuminotecnica: se alcuni hanno sottolineato la coesistenza sia di "*design skills*" (dalle conoscenze tecniche alla teoria del colore), sia di "*business skills*" (quali il "*time management*" e le risorse umane), altri hanno posto l'accento sul ruolo, spesso limitante, di normative e standard di sicurezza sulla progettazione stessa; altri ancora, hanno rilevato come spesso il maggior vincolo alla progettazione sia costituito dal fatto che spesso il lighting designer si ritrova a lavorare con un budget di spesa determinato da altri (ad esempio l'architetto responsabile del progetto).

L'eterogeneità di questi elementi rende la riconoscibilità della professione, e quali ne siano gli elementi costitutivi, un tema caldo delle associazioni professionali, come esemplificato dall'intervento di una lighting designer:

«Io ho studiato architettura, ma sono diventata lighting designer per passione, e ogni volta sento la difficoltà a rispondere alla domanda, perché nessuno ha certificato il fatto che io sia una lighting designer».

Allo stesso modo, il 5 marzo del 2012, un altro convegno, organizzato sempre dall'APIL, era intitolato significativamente "Progettare il progettista". In questo convegno, hanno partecipato delegati di diverse associazioni rappresentanti i diversi attori della filiera produttiva: associazioni professionali, associazioni dei produttori di apparecchi illuminotecnica, associazioni dei componenti elettrici,

<sup>2</sup><http://www.cosmit.it/it/euroluce>

professionisti indipendenti, *bloggers*. Anche durante questa manifestazione, il tema della riconoscibilità del professionista indipendente, e in che cosa consista la progettazione illuminotecnica, ha rappresentato il tema preponderante dei diversi interventi. I temi emersi in queste occasioni rappresentano rivendicazioni, dal punto di vista di chi le avanza, legittime, ma che non rappresentano la risposta alla domanda “in che cosa consiste il lavoro del lighting designer?”, ma la domanda a cui occorre trovare la risposta. In questo capitolo, attraverso la ricostruzione dettagliate delle pratiche lavorative quotidiane all’interno di Studio Lambda, cercherò di rispondere proprio a queste due domande: in che cosa consiste la progettazione illuminotecnica? In che cosa consiste il lavoro del lighting designer?

## 4.1 Dare inizio alla progettazione

Se scorriamo il manuale in lingua italiana di riferimento per la progettazione illuminotecnica, il *Manuale di illuminazione* di Palladino [2005], ogni capitolo della Sezione D è dedicata ad una specifica applicazione del lighting design: illuminazione domestica, uffici e posti di lavoro, edifici scolastici, ambienti ospedalieri, spazi commerciali, supermercati e ristorazione *free-flow*, illuminazione degli spazi espositivi, luoghi di culto, il teatro, luce per la televisione, impianti sportivi, grandi aree in esterno, aree verdi, illuminazione artistica, illuminazione di fontane e piscine, illuminazione stradale, illuminazione di gallerie, illuminazione e segnalazione di sicurezza. Si può dire allora che laddove vi sia esigenza di luce, vi è anche un progetto illuminotecnico. Ma in che cosa consiste? Il modo migliore è indagare cosa in concreto, quotidianamente, i responsabili della progettazione illuminotecnica, ossia i lighting designers, fanno quando progettano.

Come tante altre forme di progettazione tecnica, anche quella illuminotecnica possiede la fondamentale «caratteristica di dover progettare un oggetto “futuro” che, come tale non può essere completamente conosciuto in precedenza» [Alby e Zucchermaglio, 2008, p. 125]. In un certo senso, dunque, la progettazione e l’oggetto della progettazione stessa si determinano a vicenda: l’oggetto non è il risultato di un’applicazione pedissequa e razionale di una serie di prescrizioni da ricettario, ma il risultato dell’intersezione di un insieme variegato di diverse pratiche e dall’azione congiunta di individui e artefatti. Di conseguenza, la progettazione tecnica, in quanto pratica fondamentale, si basa su una serie di pratiche e micropratiche ricorrenti in cui materiali eterogenei (individui, oggetti, spazi ...) agiscono insieme.

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

Il primo giorno di ricerca, i ragazzi stavano lavorando a tre prodotti: due lampade decorative ed una lampada lineare da ufficio. Per familiarizzare con l'ambiente, ho chiesto loro come nasce una nuova idea:

Casabase mi mostra 3 schizzi e gli chiedo di illustrarmi il processo creativo. Mi dice che il processo creativo segue «un processo non lineare», «non si sviluppa in maniera convenzionale». L'idea gli viene in mente in maniera del tutto improvvisa, anche in situazioni del tutto ordinarie. Questa idea continua a «covare» nella mente, diventa sempre più pressante e impellente, fino a quando non si presenta l'occasione di buttare giù lo schizzo (con il quale egli intende «il disegno 3D sul programma, non un disegno fatto a mano»): solitamente un'occasione di lavoro, oppure la necessità di fissare in maniera concreta le idee. Lui ritiene il suo processo creativo basato sull'intuito e sull'istinto, sul suo gusto estetico, mentre Eddie è «uno che studia di più e si tiene aggiornato».

Il processo creativo tiene inoltre conto di alcuni fattori che Casabase riassume sotto l'etichetta di «estetica plausibile»: con questa locuzione egli intende il tener conto, nell'elaborazione degli aspetti estetici di un progetto, delle questioni tecniche. Questo approccio, mi dice, torna utile soprattutto nei rapporti con i clienti: vi è infatti un rischio nel presentare un progetto in cui si è badato solo agli aspetti estetici, ossia quello di escogitare delle soluzioni che all'atto pratico non possono essere realizzate, sia per motivi economici (costano troppo, ma questo è un problema che si pone nei casi vincoli di costo), sia per motivi tecnici; in questo secondo caso ci si trova costretti a parlare con il cliente dicendogli che quella data soluzione estetica non è realizzabile per ragioni tecniche, con il rischio che il cliente protesti perché «questo non è ciò che ho comprato».

Un altro aspetto che entra in gioco è quello economico, ossia i costi di produzione dei diversi materiali. Materiali diversi hanno funzioni diverse e costi diversi. I costi dei singoli progetti agiscono come «vincoli progettuali».

Una volta fatta la prima bozza del disegno, Casabase si occupa delle «geometrie funzionali» e «magari lancia un calcolo», ossia attraverso un software vengono elaborate alcune simulazioni del comportamento della luce emessa da quella sorgente luminosa. Il lanciare il calcolo, ossia la simulazione tecnica dell'illuminazione, serve a dare al designer delle indicazioni. Casabase mi dice, infatti, che talvolta neanche lui riesce a immaginare quale sarà l'effetto finale reale. A titolo di esempio mi mostra la foto di un progetto presentato in Triennale a Milano per il Fuori Salone 2011, in cui una serie di 9 lampadari a sospensione tracciano sul pavimento un intreccio di cerchi spezzati (ossia circonferenze non continue) «che è piaciuto molto: io non sapevo fino alla fine che effetto avrebbe creato la luce sul pavimento».

Il disegno, lo schizzo, «serve a comunicare l'idea». Gli interlocutori sono essenzialmente due: il cliente finale oppure una società di consulenza specializzata nello sviluppo di progetti da proporre a potenziali clienti. Nel caso di Studio Lambda questo ruolo è svolto da Alpha.

Casabase traccia infine la traiettoria ideale di sviluppo di un progetto. Innanzitutto «il disegno serve a comunicare l'idea». Il passo successivo è il briefing con Alpha, in cui si discutono progetti, proposte, questioni tecniche e di fattibilità. Dopo il briefing, «si interfacciano con i ragazzi dello studio estetico». Questo contatto costante è fatto di incontri faccia a faccia, il cui intervallo di tempo fra uno e l'altro varia da progetto a progetto: 1-2 volte a settimana. Infine, vi è la finalizzazione del prototipo funzionante.

(Nota del 4 Luglio 2011)

La progettazione tecnica è lungi dall'essere un processo lineare ed evolutivo, con un inizio ed una fine ben marcate, e di questo i designers ne sono consapevoli. Ricostruire le diverse pratiche che concorrono alla progettazione illuminotecnica comporta comunque un'astrazione teorica, e con due importanti conseguenze: in primo luogo, la linearità dell'esposizione delle diverse pratiche non è da intendere in alcun modo come una linearità processuale; in secondo luogo, le diverse pratiche e i diversi aspetti convivono e coesistono senza soluzione di continuità. La stessa linearità del racconto di Casabase è una linearità *ex-post*, una razionalizzazione teorica sollecitata più dal ricercatore che dall'effettiva aderenza di tale ricostruzione a ciò che effettivamente avviene lì dentro. Anzi, si può affermare che la razionalizzazione teorica del racconto di Casabase è riflessivamente una teorizzazione che risponde al fine pratico di rispondere alla domanda del ricercatore (cioè alla mia domanda).

Tuttavia, per praticità, viene spontaneo chiedersi come si inizia la progettazione. Nelle ricostruzioni dei membri di Lambda, non è semplice identificare il momento come e quando inizia effettivamente la progettazione, come mostrano i seguenti stralci. Nel primo, il protagonista è Eddie:

Eddie mi illustra la "storia" dell'autoproduzione di queste casse. Tutto parte circa due anni fa: da appassionato di musica inizia ad interessarsi all'ascolto della musica in alta fedeltà. Decide così di informarsi su Internet. Il primo passaggio concreto, dopo la fase di raccolta di informazioni su Internet, è stato quello di procurarsi il materiale per la costruzione delle casse. In questo caso è un'occasione contingente: il materiale proviene infatti da un mock-up dello studio presso cui stava svolgendo all'epoca il tirocinio. Egli chiese di poter appropriarsene una volta non fosse stato più necessario; il mock-up smontato è stato «parcheggiato» a casa sua per due anni.

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

(Nota del 11 Luglio 2011)

Nel secondo, è invece Mike:

Anche Mike sta cercando di fabbricarsi una coppia di casse, a partire da una coppia di speakers recuperati da un loro televisore non più funzionante. Tuttavia, Mike non è in possesso delle specifiche tecniche di quegli speakers, rendendo di fatto impossibile stabilire a priori le dimensioni ottimali delle casse. Sempre utilizzando Internet, ed in particolar modo un forum di discussione online sul mondo HI-FI, non è riuscito a risalire alle specifiche tecniche. Pertanto, su questo forum, gli è stato suggerito di «fare delle prove», e vedere, a casse finite, come suonano. Per questo motivo Mike ha deciso di costruire le casse seguendo la nozione geometrica del «rettangolo aureo». In questo caso, la misura del diametro dello speaker corrisponde alla misura del lato minore del rettangolo aureo che costituisce il frontale della cassa (ossia il lato in cui andrà inserito lo speaker).

(Nota del 11 Luglio 2011)

In entrambi i racconti, si nota subito come innanzitutto non sia possibile fissare un punto di inizio preciso: nel primo esempio, l'idea iniziale risale a due anni prima, mentre nel secondo caso, la decisione è molto più recente. In entrambi i casi, comunque, occorre sottolineare la natura irrimediabilmente contingente della progettazione. Nel primo caso la contingenza, l'occasione, è data dalla disponibilità del materiale: non è Eddie che va a cercare il materiale adatto alla costruzione, ma è il materiale a trovare Eddie. Nel secondo caso, invece, la contingenza è data da un evento negativo, ossia la rottura del tubo catodico di un televisore. La rottura rende il televisore inutilizzabile, sebbene le altre parti siano perfettamente funzionanti e, nel caso degli speakers, riutilizzabili. La progettazione di queste casse non precede la ricerca degli speakers, ma è vero il contrario: è la disponibilità contingente di speakers che innesca l'idea di progettare delle casse audio.

La natura contingente della progettazione si manifesta in tutta la sua evidenza nell'episodio seguente:

Mentre Mike si siede mi dice di andare a vedere «come può nascere un'idea di design». Mi dice che ieri stavano «cazzeggiando [*sic*] con Eddie parlando di shuttle». Allora, è venuto loro in mente di sfruttare la forma dei reattori di uno shuttle per creare un lampadario con «i moduli, quelli grossi, di Theta». Prima mi mostra l'immagine di una sezione di un reattore; poi, forse dalle mie espressioni, capisce che non ho capito a cosa si stia riferendo («tu non

hai capito cos'è un reattore, mi sa» mi dice) cerca su Internet un'immagine di uno shuttle, e con il puntatore del mouse traccia un cerchio immaginario intorno ai reattori e dicendomi: «i reattori sono questi». Sono tre campane di grosse dimensioni, disposte a triangolo e mi dice che la loro idea è proprio quella di riprendere questa forma per fare un lampadario.

(Nota del 2 Dicembre 2011)

In questo terzo esempio, la caratteristica contingente della progettazione viene marcata dallo stesso Mike, allorquando è lui stesso a mettere in relazione il sorgere di una nuova idea – quella di un lampadario – con tutt'altra attività perseguita per svago, ossia parlare di missioni spaziali.

Il fatto che occasioni contingenti possano dare inizio alla progettazione non significa che non vi siano anche tante altre occasioni in cui la progettazione inizi con un atto intenzionale o sollecitato da un evento esterno.

Nel primo tipo ricadono tutti quei casi in cui è l'iniziativa personale a fungere da molla per l'inizio di un progetto illuminotecnico. Paradigmatico è il caso dell'inizio dell'attività di Studio Lambda e Alpha come joint venture. La joint venture, in quanto nuova realtà istituzionale autonoma, si trovava nella condizione di dover creare una propria identità relativamente slegata sia dall'identità di Studio Lambda, sia di Alpha, pur essendo una costola di entrambe. Tra i diversi strumenti di creazione e comunicazione di questa identità vi è il "Portfolio Concept", ossia un elenco illustrato delle diverse proposte progettuali elaborate dalla joint venture. Presentarsi alle aziende come nuova realtà del settore del lighting design costituisce uno degli inneschi della progettazione:

Mike si siede accanto a Eddie, mentre quest'ultimo prende un foglio A4, e gli dice: «questa settimana, tu e Casabase dovete fare delle presentazioni su un foglio A4, così (e mette il foglio con il lato lungo orizzontale) eccezionalmente così (e lo mette in verticale), in cui vanno titolo del progetto, render, due righe di descrizione, e nessuna intestazione, così, *blank*, perché poi vediamo a quale azienda mandare cosa», e gli dà il quaderno nero, aperto sulla pagina su cui sono elencati i vari progetti.

(Nota del 3 Ottobre 2011)

Un altro esempio di iniziativa personale è data dalla rivisitazione di un vecchio progetto datato 2005:

Casabase mi parla di un loro vecchio progetto, una lampada da tavolo. Loro vorrebbero crearne una piccola serie da vendere in proprio. I primi prototipi sono costati abbastanza, intorno ai 500 euro al pezzo, perché la

#### 4 *Le pratiche dei lighting designers*

tecnica utilizzata, la stereolitografia, è molto fine ma anche molto costosa; la sua idea è quella di produrne una piccola serie in resina, utilizzando stampi di silicone.

(Nota del 3 Novembre 2011)

Al di là del fatto, ininfluenza in questa sede, che la lampada sarà, alla fine, in ceramica, la rielaborazione del prototipo del 2005, a partire dal consenso riscosso durante il Salone del Mobile di quell'anno, nasce, da un lato, per crearsi una propria identità attraverso una gamma di prodotti firmati, e dunque riconoscibili e, dall'altra, per diversificare le fonti di entrata.

Esempi del secondo tipo sono i progetti commissionati da un cliente. Sin dai primi giorni della ricerca, oltre al lavorare ad alcuni progetti che sarebbero poi finiti nel portfolio concept della joint venture, Studio Lambda stava lavorando, in qualità questa volta di consulente di Alpha, anche ad un altro progetto, le componenti luminose di feedback di un totem per l'alimentazione di vetture elettriche. Allo stesso modo, gli ultimi mesi del 2011 sono stati dedicati alla messa a punto e all'assemblaggio di una serie di dispositivi di supporto alla rete commerciale di un importante committente. In questi casi, l'innescò iniziale alla progettazione deriva da uno stimolo esterno, da una richiesta da parte di terzi.

A cavallo fra l'iniziativa personale e i lavori su commissione sono i bandi di concorso, ossia gare pubbliche bandite da enti di diversa natura (enti pubblici, fiere espositive ...) a cui i designers sono invitati a presentare le proprie proposte progettuali, le quali a loro volta saranno giudicate da una giuria e selezionate per accedere alla ricompensa del bando: finanziamenti, diritto ad esporre il proprio progetto, e così via. Il livello di coinvolgimento e partecipazione può essere diverso a seconda della posta in gioco, come del resto non è detto che partecipare e vincere il concorso sia il punto di approdo, poiché può capitare (come del resto è capitato) che, pur risultando vincitori, si decida di rinunciare – o ci si trovi nelle condizioni di dover farlo. Ad esempio, nei primi giorni dopo il trasloco presso la nuova sede, Studio Lambda e Alpha, in qualità di joint venture, stavano lavorando ad un progetto per una fiera:

Al mio arrivo alle 10:30, ci sono solo Casabase e Mike, seduti alla postazione di Mike, e parlano di lavoro. Dopo poco arriva Eddie, si trasferiscono alla sua scrivania e iniziano a discutere di un progetto (su cui avevo intravisto Eddie lavorare su carta nei giorni scorsi). I tre hanno iniziato a lavorare a due progetti che stanno preparando per partecipare ad un bando di concorso per l'installazione di una propria opera durante una importante fiera dedicata al lighting design che si terrà in aprile, in una città dell'Europa centrosettentrionale.

(Nota del 23 Settembre 2011)

In questo caso, la consegna della domanda di partecipazione scadrà a fine ottobre: la joint venture vincerà il diritto ad esporre entrambi i progetti ma poi, per gli elevati costi di realizzazione e la difficoltà a trovare degli sponsor che finanziassero l'impresa, rinunceranno a realizzare le due idee.

Talora, i concorsi rappresentano una vetrina per lo studio, specie se sono associati ad occasioni quali esposizioni e mostre. È il caso, ad esempio, di un concorso organizzato da una rivista di settore, in cui viene chiesto di elaborare un progetto che sfrutti una particolare tecnologia *open source* e, in linea con lo spirito dell'iniziativa, di mettere a disposizione del pubblico i files per l'autoprogettazione. Il premio per i vincitori delle diverse categorie era la possibilità di esporre il proprio progetto nell'ambito di una mostra in occasione del Salone del Mobile:

Casabase va a fumare una sigaretta fuori; io lo acompagno, e mi accenna che dovrebbe partire, fra poco, «un bel progetto con tecnologia Arduino [un processore *open source*<sup>3</sup> per un concorso. E questo te lo puoi seguire tutto dall'inizio alla fine».

(Nota del 1 Marzo 2012)

L'opportunità, in caso di vittoria, è ghiotta, data la visibilità che si potrebbe ottenere dato il credito della rivista e la crescente attenzione che sta ottenendo la tecnologia Arduino sui media specializzati:

Eddie aggiorna tutti, in special modo Mike sulle scadenze. Esordisce dicendo che stanno per andare in porto una serie di progetti con scadenze ravvicinate [...] Tuttavia, dice Eddie, nonostante queste scadenze così ravvicinate, secondo lui è opportuno, come Studio Lambda, «partecipare a questo concorso, perché è importante partecipare, e non fare come altre volte che c'erano dei concorsi, e magari a causa di scadenze, li snobbavamo».

(Nota del 6 Marzo 2012)

L'importanza della partecipazione, agli occhi dei partecipanti, e di Eddie in particolare, è apodittica, vista dal punto di vista dello studio, e il rilievo dato al concorso è tale da decidere di partecipare sebbene altri progetti abbiano scadenze

---

<sup>3</sup>Come recita il sito ufficiale del progetto (<http://www.arduino.cc/>), "Arduino is an open-source electronics prototyping platform based on flexible, easy-to-use hardware and software. It's intended for artists, designers, hobbyists, and anyone interested in creating interactive objects or environments".

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

già definite e stringenti, in sovrapposizione con la scadenza del concorso, e razionalità e ottimizzazione dei tempi vorrebbe che loro soprassedessero.

Situazioni contingenti, intraprendenza personale e inviti da parte di potenziali clienti ad avanzare proposte sono aspetti che talora si intrecciano, come è capitato per una serie di prodotti:

Dopo poco, Mike e Eddie iniziano a parlare di un prodotto tecnologico di illuminazione. Sulla scrivania di Mike vi sono delle schede tecniche di un prodotto, e sullo schermo del PC aperto un file *.pdf* con un'altra scheda (che poco dopo Mike chiederà di stampare). Gli chiedo di cosa si tratti. Lui mi dice che sono dei moduli LED di una casa produttrice americana presentati ad un convegno in Veneto a cui lui e Mike hanno partecipato a fine settembre (precisamente, mi ricordo bene, era il 30 settembre). La particolarità di questi moduli, che a Mike pare essere tuttavia una tendenza generale del mercato, è di essere standard, sia nelle dimensioni, che negli attacchi [...] Gli chiedo come mai si siano interessati a questa tecnologia, se sia un loro aggiornamento professionale spontaneo per sapere cosa c'è di nuovo. Lui mi dice che hanno conosciuto questi prodotti al convegno in Veneto, e in quell'occasione sono stati avvicinati da un'azienda di prodotti illuminotecnici ("Kappa") che ha chiesto loro di proporre una linea che sfruttasse questa tecnologia: «ci hanno detto "voi guardate il nostro catalogo, vedete cosa non abbiamo e fateci una proposta" utilizzando questa tecnologia».

(Nota del 24 Novembre 2011)

In questo episodio, i diversi elementi concorrono a dare inizio alla progettazione: un convegno rappresenta la situazione contingente per fare nuove conoscenze e gettare le basi per eventuali future collaborazioni, sia presentandosi e facendosi avanti sia invitati ad avanzare delle proposte da sottoporre a valutazione.

Insomma, iniziare a progettare è lontano dall'essere una decisione basata su piani ben congegnati sin dalle prime battute e animati da fervore razionalistico. Situazioni contingenti e occasioni da cogliere al volo trovano cittadinanza tanto quanto l'intenzionalità attiva dei designers o la sollecitazione da parte dei committenti.

## 4.2 Comunicare

L'uso della parola, mentre si lavora, è di cruciale importanza. Sebbene i ragazzi di Lambda, quando impegnati nel disegnare o a fare simulazioni e calcoli fotometrici, si isolassero dal mondo esterno ascoltando musica in cuffia, comunicavano

costantemente. Qui non faccio riferimento alle tante conversazioni, complice il fatto che i tre condividano una vita anche al di fuori del lavoro, riguardanti la loro vita privata, o alle chiacchiere su argomenti non riguardanti al lavoro (sebbene, come si è visto precedentemente nel paragrafo 4.1, anche da questo tipo di chiacchiera può nascere un'idea di design). Piuttosto, faccio riferimento esplicito all'uso del linguaggio finalizzato ad uno scopo legato al proprio lavoro ed a quelle situazioni lavorative in cui non solo parlare del proprio lavoro è una pratica discorsiva socialmente organizzata, ma "il parlare" stesso costituisce un lavoro in sé. In questo senso, il parlare a lavoro ed il parlare del proprio lavoro si configurano come un gioco linguistico nel senso di [Wittgenstein, 2005], poiché «costituito dal linguaggio e dalle attività di cui è intessuto» [Wittgenstein, 2005, §7].

Innanzitutto, parlare delle proprie idee, dei progetti in corso, delle difficoltà incontrate nello svolgimento delle proprie mansioni implica, spesso, l'uso di un proprio linguaggio tecnico, del gergo del mestiere, costitutivo della comunità di pratica [Lave e Wenger, 2006; Wenger, 2000] di riferimento e l'esercizio e consolidamento stesso di tale appartenenza passa proprio attraverso l'uso di un linguaggio condiviso. Presso Studio Lambda, la luce veniva considerata in base ai lux (l'unità di misura dell'illuminamento) e ai lumen (l'unità di misura del flusso luminoso); una barra di alluminio era "un estruso in alluminio", le viti non erano semplici viti, ma erano "M3" o "M5"; i circuiti elettronici stampati erano "PCB"; i disegni tecnici potevano essere, tra le varie cose, "esplosi" o "assieme". Uno dei riti di passaggio [Van Gennep, 2006] che ho dovuto sostenere nel mio ruolo di etnografo, è stato quello di impadronirmi di questo linguaggio esoterico, così come Howard Becker dovette imparare che tipo di paziente fosse un "crock", così chiaro agli studenti di medicina presso cui stava conducendo la ricerca da non riuscire a spiegarglielo [Becker, 1993]. L'importanza dell'utilizzo di un gergo tecnico appropriato mi si è manifestata sin dal primo giorno, in un episodio che mi ha visto mio malgrado coinvolto:

Questo viene definito un "prodotto tecnico". È una lampada lineare da ufficio, con i LED che vanno a sostituire il «tubo fluorescente lineare». Qui si apre un siparietto scherzoso: io, per chiedere conferma di aver capito di cosa stesse parlando, dico «il neon!» ma vengo subito redarguito scherzosamente da Casabase: «per tutto il tempo che starai qui lo chiameremo tubo fluorescente lineare» perché, come mi fa notare Mike il neon è solo uno dei gas che vengono utilizzati per illuminare un tipo di tubo. Altri gas e altre forme di lampada sono possibili.

(Nota del 15 Giugno 2011)

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

In questo esempio, il linguaggio tecnico appropriato diventa uno strumento attraverso cui distinguere tra i membri competenti di una data comunità di pratica ed i profani. Allo stesso modo, usare un linguaggio tecnico rappresenta una sorta di scorciatoia cognitiva:

Mike ha disegnato un binario con tre faretti, in cui ognuno ha un orientamento differente, mostrando quindi le varie posizioni che esso può assumere. Chiedo per curiosità se la cerniera sia continua o a scatto. Mike mi risponde: «Non lo so... quella cerniera in realtà non esiste, considera che questo disegno è uno schizzo, è stato fatto praticamente quasi di getto». Poi aggiunge, a mo' di domanda: «pro e contro delle soluzioni». Io abbozzo che per la cerniera a scatto (ossia, con posizioni prefissate) il contro è rappresentato dal fatto che è prestabilito dal produttore, e Mike dice: «... quindi minore flessibilità», mentre non vedo dei pro, e Mike dice: «"più durevole nel tempo", nel senso che una volta posizionato sai che non la perdi»

(Nota del 15 Novembre 2011)

In questo episodio, è interessante notare come ciò che io formulavo in maniera discorsiva e verbosa, Mike lo riassume subito in una frase, come se fosse una "formula", qualcosa che faccia parte di un "vocabolario", o meglio, un "inventario" di problemi e soluzioni comuni ricorrenti, raggruppati sotto una comune etichetta. Di conseguenza, etichettare e categorizzare permette di saper riconoscere un problema specifico e ricondurlo all'interno di una famiglia più ampia di questioni simili.

Il linguaggio è talmente ancorato alle situazioni sociali in cui viene impiegato da rendere possibile anche l'uso di termini inventati. Un esempio è il termine «sporchina», inventato da Casabase. Con questo neologismo, egli designa quella parte di flusso luminoso non controllabile dal progettista nella fase della progettazione, effetti luminosi non voluti e non controllabili a priori. Sono eliminabili solo in fasi successive di prove e tarature, o, per restare in tema, di «*fine tuning*» come amavano ripetere Eddie e Mike per indicare le fasi di messa a punto.

Generalmente, le diverse pratiche discorsive inerenti alla progettazione, soprattutto nelle sue fasi iniziali, avvengono in situazioni istituzionalmente sancite, e assumono diversi nomi – "riunioni", "report", "briefing", "brainstorming", "conference call" – a seconda dell'oggetto e della finalità, e ne avvengono quotidianamente. Ci sono incontri con i clienti, riunioni operative con i soci di Alpha (alle quali – come notato precedentemente (vedi par. 1.6) non mi è mai stato permesso di partecipare), incontri con clienti, riunioni interne di Lambda e così via. Un primo esempio è data dalla riunione che i tre tennero, poco prima della

chiusura estiva di luglio, sul futuro assetto societario della Joint Venture con Alpha:

Dalle 15:10 alle 16:20 si svolge una riunione ("Report") sull'incontro della mattina con Alpha in cui è stata delineata la struttura societaria futura. Eddie è colui che fa il resoconto della riunione.

(Nota del 19 Luglio 2011)

In questa riunione, in cui Eddie e Casabase aggiornano Mike (che generalmente partecipa solo alle riunioni operative su progetti in cui è direttamente coinvolto) su una riunione tra i vertici di Studio Lambda e quelli di Alpha, in cui sono state decise la struttura societaria futura, le questioni di budget, le strategie di mercato e gli strumenti adatti per perseguirle.

Un altro esempio importante è dato da una riunione tra i titolari di Studio Lambda e D2, rappresentante di Alpha all'interno di Theta. Come si evince dalla seguente nota di campo, ciò che è importante non tanto cosa viene detto in sé, ma il cosa viene detto in relazione alle strategie ed agli scopi di Theta:

Intorno alle 10:30 inizia una riunione tra Eddie, Casabase e D2 sull'incontro avuto ieri con il rappresentante di un'azienda produttrice di fosfori remoti. Casabase, per la prima volta, mi dice che se voglio posso assistere a questa riunione. Andiamo nell'acquario vicino al loro spazio lavorativo. Appena entriamo, Casabase dice a D2 che io oggi assisterò alla riunione; D2 non ha nulla in contrario (anzi, abbiamo un rapporto cordiale). Passa a salutare anche uno dei soci e, su invito di Eddie, si ferma circa 10 minuti. La riunione inizia ricapitolando brevemente le impressioni sull'incontro di ieri, su chi è il rappresentante, su cosa fa l'azienda. L'azienda produce fosfori remoti, e il rappresentante che è venuto ieri è un manager, responsabile per il Sud Europa. Il punto del brainstorming è preparare una presentazione della joint venture (cosa sono, cosa fanno) per l'azienda produttrice. Pertanto, dapprima analizzano cosa si sono detti ieri, le impressioni [...] In secondo luogo, analizzano il ruolo che potrebbe assumere il manager: siccome a lui la joint venture è piaciuta come si è proposta, e vorrebbe avviare una collaborazione, si propone di portare i capi dell'azienda, che sono in America e verranno in Europa, ad incontrarli a metà febbraio; a tal fine, è necessario che loro preparino una presentazione convincente, in maniera tale che lui possa poi fare la sua opera di "moral suasion". Secondo loro, evidentemente il manager avrà le sue buone ragioni personali, per farsi portatore delle loro istanze. Il tema del brainstorming si sposta dunque su come strutturare la presentazione. Partono da un'analisi dell'azienda, e concludono che il

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

punto nevralgico su cui insistere è quello di lavorare sul parametro «efficienza/costi», ossia aumentare l'efficienza delle tecnologie che usano, anche superandone i limiti, e abbattendo i costi. Andare dunque oltre al «lighting classico», basato su «efficienza» e «resa cromatica», e fare emergere il loro (inteso della joint venture) «lighting non convenzionale». Partendo da ciò, iniziano a buttare idee sui possibili sviluppi, legati appunto al superare i limiti della tecnologia. Due idee sembrano prendere piede: un'idea riguardante l'utilizzo dei laser (il quale però presenta alcuni limiti normativi), e quella della remotizzazione (ossia il controllo remoto dei dispositivi luminosi). Sulla base di ciò, predispongono la scaletta della presentazione. Il primo punto è un'analisi dei problemi dell'azienda. Il secondo punto quindi è un elenco delle "success stories" della joint venture; il terzo punto è rappresentato dalle soluzioni proposte per i problemi dell'azienda (tra cui anche una cosa che D2 definisce "tech assessment", per sfruttare il loro linguaggio). Infine il chi siamo. Io chiedo come mai la decisione di dove mettere il "chi siamo" sia caduta sulla fine anziché all'inizio: D2 mi risponde che è dovuto soprattutto a questioni di tempo: siccome in questi casi occorre andare subito al punto, perdere tempo all'inizio nelle presentazioni comporta un rischio potenziale di sottrarre tempo alle questioni di sostanza. Alle 12:25 la riunione termina.

(Nota del 26 Gennaio 2012)

In questo lungo esempio vanno segnalati quattro aspetti. Innanzitutto, la riunione, oltre ad essere una pratica discorsiva, si tiene per servire gli scopi pratici di Theta, ossia elaborare una strategia appropriata per assicurarsi un nuovo cliente. In secondo luogo, fare supposizioni sulle ragioni personali del manager a farsi da intermediario fra Theta e la proprietà, così come le conoscenze di sfondo circa il ruolo del management all'interno di un'azienda, serve loro non per elaborare una teoria generale dei rapporti con il cliente o di psicologia del management, ma per l'elaborazione di un piano d'azione mirato alle esigenze contestuali, specifiche e situate di quella data presentazione. In terzo luogo, le finalità comunicative e simboliche di Theta vengono mediate materialmente dalla "presentazione", ossia dall'artefatto materiale (l'insieme delle diapositive, create tramite software) su cui vengono fissati i passaggi logici della propria proposta progettuale. Infine, gli espedienti simbolici e comunicativi adottati, ossia la strutturazione della presentazione nel modo pattuito, servono a scopi eminentemente pratici e situati, ossia "andare subito al punto", dati i vincoli ristretti di tempo a cui dovranno sottostare.

Per parlare di lavoro non c'è bisogno necessariamente di situazioni formalizzate e istituzionalizzate; potenzialmente, ogni occasione è buona per poter

parlare di progettazione. Un esempio di incontri informali che si trasformano in situazione di dialogo a sfondo lavorativo è il seguente:

Andiamo ad acquistare il pranzo in un vicino supermercato, torniamo allo studio, prepariamo i panini che mangeremo nel cortile, in piedi; ad uno dei tavoli fuori siede uno dei soci, che si appresta a pranzare. Chiede a Eddie: «Eddie, tu come illumineresti un vulcano?». Eddie prendendo la domanda come uno scherzo, risponde con una battuta, per stare allo scherzo. Il socio, invece, ironizzando con un altro membro di Alpha che partecipa alla conversazione, dice: «Lo vedi, con lui non si può mai parlare seriamente». La domanda, infatti, sebbene posta con il sorriso (lasciando effettivamente pensare che fosse uno scherzo – anche a me lo è sembrato), è seria: si tratta di un bando per la realizzazione di un'attrazione turistica in un vulcano inattivo del Nord Europa, al quale il socio vorrebbe partecipare, e se interessati, Studio Lambda entrerebbe a fare parte del team di lavoro. La conversazione va avanti sulla natura della gestione - pubblica o privata - sulla destinazione d'uso, sulla struttura naturale del cratere, sui colori . . .

(Nota del 17 Ottobre 2011)

Accennare a un'idea, iniziare, in maniera anche del tutto abbozzata, a discutere di un'ipotesi di lavoro, può avvenire in qualsiasi momento. Una chiacchierata informale può tramutarsi in qualsiasi momento in una buona occasione per gettare le basi della progettazione. Allorquando il dialogo, anche estemporaneo, manca, possono insorgere dei problemi:

Al nostro ritorno arriva D1, e inizia a parlare con Casabase di un progetto di un grande elettrodomestico. Hanno visioni differenti su alcune cose, e alla fine Casabase e D1 vanno verso la postazione di quest'ultimo. Mentre si allontanano sento Casabase chiedere a D1 di «confrontarsi più spesso, per evitare magari che vi siano incongruenze» fra le diverse parti del progetto, disegnate da persone diverse.

(Nota del 26 Settembre 2011)

Un particolare caso osservato è dato da quelle situazioni per cui talvolta, chiacchierate informali, nate in maniera estemporanea, si trasformano in riunioni vere e proprie. A questa particolare classe di eventi si può dare il nome di *briefing situato*, proprio per evidenziare la doppia natura di improvvisazione strutturata di tali incontri. Prendiamo ad esempio l'episodio seguente:

Casabase viene qui nello spazio lavorativo, e poi va via. Dopo poco si alza anche Mike. Dopo pochissimi minuti si alza anche Eddie, per andare a fumare.

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

Ne approfitto, allora, per non rimanere solo nello spazio, e mi alzo anch'io, con la scusa di vedere dove sono Mike e Casabase. Sono nell'acquario vicino allo spazio, e c'è anche D2. Stanno facendo delle prove con la lampada candelabro. Io entro, Eddie va a fumare e poi entra nell'acquario anche lui. Quello che avviene è una sorta di Briefing "improvvisato", della durata di circa un'ora. Casabase e D2 sono seduti al tavolo, Casabase con il candelabro davanti a sé [...]

(Nota del 9 Febbraio 2012)

Questa situazione è particolare perché racchiude in sé caratteristiche sia delle riunioni formalmente convocate, sia delle discussioni informali. I tre di Studio Lambda e D2 sono impegnati da un po' di giorni sulla progettazione di una lampada da tavola e ne hanno realizzato un *mock-up*. Ritrovatisi nell'acquario per vedere come funziona la lampada, e se l'effetto di luce corrisponda a quanto ipotizzato in fase di simulazione e calcolo, iniziano a discutere di ciò che va bene e di ciò che andrebbe modificato. Ora, il tutto nasce come una discussione a due fra D2 e Casabase. Nessuna riunione era stata programmata o convocata. Il riunirsi nell'acquario nasce dalla disponibilità effettiva e estemporanea della sala. Sia Mike che Eddie si fermano nell'acquario perché, passando davanti all'acquario, le cui pareti, come si ricorderà, sono trasparenti, vedono D2 e Casabase maneggiare intorno alla lampada; lo stesso Eddie, in realtà, si era alzato dalla sua postazione per andare a fumare. Ma da queste occasioni contingenti, nasce comunque quella che è a tutti gli effetti una riunione, sebbene ne mancano i segni esteriori dell'ufficialità, ossia una convocazione, un orario e una sala adibita.

Infine, una pratica discorsiva osservata è quella della narrazione. Come visto prima, nell'episodio della riunione sull'incontro con il manager dell'azienda produttrice di fosfori remoti, D2 proponeva di utilizzare, nella presentazione, delle "*success stories*", letteralmente "storie di successo": racconti di episodi reali, in cui vengono narrati i risultati raggiunti sul lavoro, e i modi attraverso cui essi sono stati conseguiti.

La storia è un vero e proprio sostegno alla progettazione, come si evince dall'episodio seguente:

Vedo che Casabase sta cercando, su internet, informazioni sulle porcellane di Capodimonte. Gli chiedo come mai, e lui mi spiega: tanto tempo fa, lui e Eddie, quando stavano pensando al progetto *Bird Lamp*, si imbarcarono in un ambulante, presso cui comprarono una lampada dalle sembianze di un animale, realizzato con porcellana di Capodimonte, il quale raccontò loro che la figura animale è una figura tipica ricorrente nelle realizzazioni in ceramica

di Capodimonte. Casabase, nelle sue ricerche su internet, si imbatte allora in una *photogallery* di figure animali (principalmente uccelli) realizzate con porcellane di Capodimonte. La *photogallery* è di un negozio/artigiano che realizza tali statuine: lo capisco dal fatto che poco dopo Casabase telefona a tale artigiano. Presentandosi come uno studente che sta svolgendo una ricerca sulle porcellane di Capodimonte, ne approfitta per ottenere alcune informazioni al riguardo, e conferme su ciò che sa, e nella fattispecie, se sia vero che porcellane raffiguranti animali vengano regalate a chi compra una casa, come buon auspicio; in più ottiene l'informazione che questa tradizione risale al 1700. Terminata la telefonata, Casabase, conversando con Eddie, e poi sollecitato dalle mie domande, mi dice quale sia il "vero" intento: «inventare una storia» dietro la storia della lampada che stanno realizzando.

(Nota del 23 Gennaio 2012)

In questo episodio è interessante notare come la narrazione di una tradizione sia parte integrante della progettazione ma non nel senso di realizzare una lampada secondo quella tradizione, ma creare una narrazione che, agli occhi esterni, eserciti una funzione di supporto retrospettivo alla progettazione stessa. Non a caso, Casabase usa il termine "inventare": come una lampada, anche la narrazione viene progettata, nel senso di ben congegnata, in modo tale che la narrazione si sposi perfettamente alla progettazione della lampada.

### **4.3 Avere a che fare con le regole**

Il concetto di regola, nell'ambito delle scienze sociali, e dello studio delle pratiche in particolare, ha diverse accezioni. Con regola infatti, possiamo intendere sia le norme esplicite, come ad esempio le leggi di uno Stato, sia quelle implicite, come le consuetudini. Ma solitamente nel linguaggio comune per regola si intende sia la regolarità, ossia il verificarsi ciclico di un fenomeno, come quando si dice che "di regola", "solitamente" si pranza all'una, sia i modi condivisi – le regole non scritte – all'interno di un gruppo o una comunità, di fare, comportarsi e così via. In Studio Lambda, tutti questi aspetti delle regole sono presenti, sebbene in misura maggiore o minore a seconda dei casi.

In primo luogo, in sede di progettazione, i lighting designers hanno a che fare con leggi, normative e regolamenti nazionali, europei e internazionali, che influenzano la progettazione. Un primo esempio riguarda la lampadina da utilizzare per il progetto della *Bird Lamp*. In sede iniziale di progettazione, la scelta di Studio Lambda cadeva su delle lampadine globo ad incandescenza, con

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

attacco E27, della potenza di 40 o 60 watt, opalescente, dal diametro di 120mm. Tuttavia, questa opzione si rende più ardua del previsto da realizzare:

Casabase si propone di andare presso due negozi di materiale elettrico, per vedere se hanno giacenze di magazzino di lampade globo secondo le caratteristiche desiderate [...] Nel tragitto verso il secondo negozio, Casabase mi spiega che la difficoltà a trovare le lampade ad incandescenza come servono a loro è dovuta al fatto che sono state ritirate dal mercato da una direttiva emanata dalla Unione Europea. Questo comporta un problema per la dimmerazione: le lampade ad incandescenza sono tutte dimmerabili, mentre non tutte quelle a risparmio energetico lo sono; le lampadine a risparmio energetico dimmerabili, secondo lui, costano 10/15 €, e diventerebbe poco conveniente economicamente inserirlo nella confezione. La loro intenzione, infatti, è quella di inserire queste lampade ad incandescenza nella confezione originale, e poi suggerire, nel libretto di istruzioni, una lampada a risparmio energetico dimmerabile.

(25 Gennaio 2012)

Questo episodio fa riferimento ad una particolarità tecnica della lampada, quella di essere “dimmerabile”<sup>4</sup>, ossia della possibilità di variarne l’intensità della luminosità (anziché essere solo accesa o spenta). Il tipo di lampadina adatta a qualsiasi tipo di dimmer è quella ad incandescenza. Tuttavia, a seguito della direttiva europea EUP 2005/32/EC, la commercializzazione di tali lampadine è stata progressivamente vietata in tutta l’Unione Europea, rendendone di fatto possibile la vendita solo fino ad esaurimento scorte. Questa direttiva di conseguenza si ripercuote sulla scelta dei dimmer, poiché non tutti sono compatibili con le lampade a risparmio energetico, e sulla composizione della confezione della lampada, poiché optare per l’inserimento di una lampada a risparmio energetico farebbe salire di molto i costi di produzione e di conseguenza il prezzo finale di vendita al pubblico.

Un secondo esempio riguardo alle norme è la capacità di retroagire su progetti e artefatti già stabilizzati:

Casabase mi chiama vicino a sé per farmi «vedere una cosa». Mi spiega quindi il contenuto della mail dell’azienda di cui gli aveva parlato prima Eddie. Stiamo parlando dell’azienda per cui loro hanno realizzato un prodotto, e che adesso sta per essere lanciato su mercato americano. Tuttavia, per ottenere la certificazione “UL”, (un tipo di certificazione di sicurezza che devono avere i prodotti destinati al mercato nordamericano (USA e Canada)),

---

<sup>4</sup>Il dimmer è un dispositivo elettronico, conosciuto anche con il nome di varialuce, la cui funzione è quella di regolare l’intensità della luminosità.

l'alimentatore deve avere delle dimensioni diverse da quelle attuali. Questo cambiamento, dovuto alla diversa normativa, ha delle implicazioni sul piano estetico, perché occorre modificare anche il contenitore dell'alimentatore, situato nella parte a vista del lampadario che viene applicata al soffitto. Allora, il responsabile dell'ufficio tecnico ha mandato loro una mail con gli ingombri (ossia le misure) dell'alimentatore destinato al mercato nordamericano chiedendo loro un parere estetico e una proposta, perché un semplice riproporzionamento non è esteticamente soddisfacente.

(Nota del 4 Novembre 2011)

Anche in questo caso, le normative (nella fattispecie una certificazione di sicurezza), entrano nella progettazione, poiché rendono necessarie delle modifiche ad un prodotto già stabilizzato, per venire incontro alle leggi vigenti in un altro Paese. Infatti, in questa situazione riproporzionare il contenitore dell'alimentatore non sarebbe sufficiente, poiché si andrebbero a modificare le proporzioni con il resto della lampada, e pertanto andrebbe a creare uno squilibrio sul piano estetico e funzionale; di conseguenza, Studio Lambda si trova nella situazione di dover ripensare ad una variazione specifica del prodotto, e non ad una semplice modifica.

Un altro tipo di regole sono le istruzioni, ossia quelle direttive, spesso fissate per iscritto, su come svolgere una determinata mansione o attività. Le istruzioni possono essere indirizzate all'esterno, verso gli utenti finali di un dato apparecchio, o ad uso interno, su come svolgere una determinata mansione, come usare uno strumento od un software e così via. Spesso le istruzioni si presentano sotto forma di *visual script* [Knorr-Cetina, 1999], ossia «una serie di immagini e descrizioni sceniche che mantengono ed esemplificano la realtà incorporata del lavoro sperimentale» [Knorr-Cetina, 1999, p. 101]. I *visual script*, insomma, sono delle istruzioni illustrate, una rappresentazione scritta «capace di proporre una sintesi visuale del processo» [Viteritti, 2011, p. 65].

Un primo esempio di *visual script* è descritto nel seguente passo:

Casabase prende in mano la prima versione del *device* (quella in versione chiara, per intenderci) ed un quaderno e va in magazzino a fare delle prove, dicendomi che se voglio posso raggiungerlo quando voglio, tanto di là è sempre aperto. Dopo poco vado nel magazzino, e lo trovo seduto alla scrivania. Davanti a sé ha i due *device*, dei pezzi di superficie specchiante adesiva; sulla scrivania c'è anche uno scatolone con dentro scatoline di viti. Sulla sua sinistra, un quaderno a quadretti formato A5 su cui prende degli appunti. Mi dice che sta redigendo una scheda di assemblaggio del *device*, ossia una scheda in cui vengono descritti ad uno ad uno tutti i passi in

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

sequenza da seguire per montare il *device*. Questa scheda di assemblaggio è, nelle aziende, solitamente un compito dell'ingegnere di produzione; in questo caso, Casabase la sta redigendo ad uso interno, nel senso che questa scheda sarà utilizzata dal team interno che si occuperà dell'assemblaggio dei 40 pezzi della serie: lui, Eddie e, molto probabilmente, D5 e D3.

(Nota del 23 Novembre 2011)

Studio Lambda e Alpha sono incaricati di di assemblare 40 dispositivi elettronici. Casabase, in quanto persona incaricata di seguire tutta la parte tecnica del progetto, si sta occupando di montare un primo dispositivo per prova e, man mano che procede nel montaggio, si appunta i passaggi chiave. Tali passaggi vanno a costituire quella che nel nostro caso costituisce il *visual script*, ossia la scheda di assemblaggio. L'importanza che riveste tale scheda di assemblaggio è cruciale, poiché costituirà il documento che verrà poi utilizzato dagli altri membri del team di montaggio per l'assemblaggio di tutti gli altri dispositivi. Istruzioni incomplete, carenti o errate si tradurranno in assemblaggi altrettanto errati.

Anche nella composizione delle istruzioni vengono seguiti dei principi redazionali delle informazioni eminentemente pratici:

Mike ha lavorato alle istruzioni di montaggio della *Bird Lamp*. Si trova a dover fronteggiare essenzialmente due problemi. Innanzitutto, la scelta dei simboli di sicurezza e di certificazione da inserire (marchio "CE", marchio "F" per superfici infiammabili...). Per trovare il marchio "F", Chiede aiuto a Eddie, che per cercarlo sfoglia una serie di cataloghi, senza trovarlo; infine, ne prende un ultimo dicendo «se non è su questo, non è da nessuna parte» e infatti lo trova. Eddie tuttavia, mette in guardia comunque dall'utilizzo dei marchi sulle istruzioni, perché «non è che possiamo metterlo noi, lo dobbiamo pagare».

L'altra questione da risolvere è la seguente: vuole inserire in basso a destra, in fondo alla colonna "manutenzione" il quadro delle "avvertenze" e chiede, prima a Casabase, poi a Eddie, cosa inserire come avvertenze. Lui ha pensato di inserire: "sostituire la lampadina a spina disinserita", "non usare con le mani bagnate" e "non utilizzare in ambienti umidi". Eddie dapprima è perplesso, gli dice che non metterebbe nulla, che non sa cosa mettere quando si tratta di prodotti autoprodotti. Poi, mentre entra Casabase e sente cosa sta dicendo Eddie, Casabase dice «no, la cosa della spina va messa», e allora concordano di mettere le tre avvertenze pensate da Mike.

(Nota del 28 Febbraio 2012)

In questo caso, è possibile notare l'evidente complessità delle informazioni veicolate attraverso le istruzioni. Innanzitutto, le informazioni devono essere disposte

secondo una logica di riconoscibilità, segnalata anche dalla suddivisione del foglio in colonne e riquadri, ossia marcatori visuali di una differenza fra le diverse informazioni fornite. In secondo luogo, i marchi delle certificazioni diventano delle scorciatoie cognitive per le informazioni veicolate, proprio in quanto simboli che stanno a significare più di quello che dicono, non ultimo che il marchio, in quanto certificazione, comunica all'utente che alcune delle informazioni fornite provengono da un ente terzo indipendente rispetto al produttore dell'oggetto stesso.

In base all'episodio precedente, il come le informazioni vengono veicolate rappresenta una scelta strategica che influisce sul cosa viene comunicato. Il cosa viene comunicato, dipende dalle presunzioni che vengono fatte su chi andrà effettivamente ad utilizzare il prodotto, come si può capire dall'episodio seguente:

Mike finisce di apportare alcune modifiche alle istruzioni per la *Bird Lamp* e chiede a Casabase se ha un po' di tempo libero per poter leggerle assieme per eventuali correzioni da apportare. In corrispondenza dei disegni illustrativi ci sono le istruzioni reali. Mike raccomanda a Casabase di leggere attentamente cosa ci sia scritto «per correggere, aggiungere cose o toglierle cose superflue ...» Casabase osserva la colonna istruzioni, e dice che secondo lui il terzo disegno (quello in cui dice come avvitare il paralume), dovrebbe andare prima del secondo disegno (quello che indica come il paralume vada installato sopra il collo), perché concettualmente si dovrebbe mostrare prima come prendere in mano e maneggiare il paralume, e poi come montarlo. Allora, Mike dice che anziché invertire i due disegni, si potrebbe, nel secondo disegno, inserire una freccia che indica la base cilindrica del paralume (quella che va montata sovrapponendola al collo), corredata dall'istruzione di prendere il paralume dal cilindro. Questa cosa fa venire in mente a Mike che un'altra indicazione che manca è quella di non prendere il paralume dall'interno.

(Nota del 1 Marzo 2012)

In questo caso, Casabase e Mike, nel ricontrollare la redazione delle istruzioni per la versione finale, rendono manifesto come funziona la redazione dalle istruzioni dalla parte del redattore: rendere, per l'utente, visibili, attestabili, rendicontabili (*accountable* nel senso etnometodologico) le operazioni da eseguire per la corretta installazione e il corretto utilizzo della lampada consiste nel mettersi nei panni dell'utente, ossia anticipare all'interno delle istruzioni le operazioni che normalmente l'utente profano non compierebbe, o, per meglio dire, rendere visibili le operazioni che, secondo la teoria implicita utilizzata dai

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

redattori delle istruzioni, l'utente "medio", ossia il profano, non compierebbe se non supportato adeguatamente dalle istruzioni del produttore.

Che cosa significhi dare per scontate alcune cose o non essere in grado di prevedere tutti gli scenari possibili di impiego, talora può creare problemi non di poco conto, come si può vedere dal seguente episodio:

Dalla scheda tecnica si evince che il voltaggio è differente (queste batterie hanno voltaggio 1,2 mentre quelle ricaricabili, fornite in dotazione, hanno voltaggio 1,5) e questo, unito al fatto che da ricerche effettuate su internet sulle batterie AA non ricaricabili il polo sull'involucro esterno sia invertito rispetto alle batterie ricaricabili, è, secondo Eddie, la causa. Eddie dà peso soprattutto al voltaggio differente e al non aver usato le batterie in dotazione. Tuttavia, questo apre un altro problema: il fatto che sulle istruzioni allegate al *device*, non vi sia nessun accenno al fatto che dovessero essere usate le batterie in dotazione, e che fossero rispettate le polarità. Eddie è molto nervoso per questo fatto: dice «poi mi dicono che sono troppo paranoico, e poi lo vedi cosa va a succedere? L'unica cosa che non c'era scritta! C'è scritto perfino di non mettere le dita sullo schermo per evitare impronte, e poi sulla parte elettrica c'è mezzo riquadro». Ritorna uno dei soci, con delle batterie tipo AA in mano, sia ricaricabili, che alcaline; toglie la pellicola con un taglierino ad alcune batterie e nota la differenza di polarità. Eddie gli riferisce dei problemi legati alle istruzioni: gli dice che il rispetto della polarità e dell'uso delle batterie fornite erano «date per scontate ma non scritte» nelle istruzioni, e «a questo gli americani sono molto sensibili, è tipico della mentalità americana prestare attenzione a "non fare questo", "non fare questo"...».

(Nota del 28 Febbraio 2012)

In questo caso, si fa riferimento ad un incidente occorso ad uno dei *device* montati presso Alpha per conto di un committente negli Stati Uniti: tale dispositivo è alimentato da 10 batterie di tipo AA, ricaricabili, montate in serie. Durante l'utilizzo, da parte di un utente, dal dispositivo è uscito del fumo, ed ora occorre capire le ragioni. Dopo alcune ricerche, Eddie individua la presunta ragione: sono state utilizzate delle batterie non ricaricabili, la cui polarità è invertita rispetto a quelle ricaricabili. Questo, unito al fatto che le molle di contatto del vano batterie probabilmente hanno danneggiato l'involucro delle batterie creando un corto circuito, è la causa tecnica del fumo. È evidente, però, nella tensione e nel nervosismo di Eddie, che tutto ciò si sarebbe potuto evitare se non ci fosse stato un errore – o, per meglio dire, una dimenticanza – nella compilazione delle istruzioni. Ma in che cosa è consistito questo errore? Esattamente nel «dare per scontato»,

come detto efficacemente da Eddie, qualcosa che per un'altra cultura, la cultura d'impresa di stampo anglosassone, scontato non è. Il ragionamento pratico condotto da Eddie opera qui su due piani: da un lato, il piano, già evidenziato in precedenza, delle istruzioni come anticipazione dei possibili scenari futuri di utilizzo da parte degli utenti potenziali e dall'altro il piano di una teoria antropologica pratica sulla cultura d'impresa nord-americana secondo cui ciò che non è espressamente vietato è concesso, e che si sostanzia nell'aver usato delle batterie diverse da quelle date in dotazione poiché non espressamente vietato il loro utilizzo. Laddove l'utente finale non viene correttamente sussunto nelle istruzioni, ecco che l'errore, il danno, è in agguato.

## 4.4 Disegnare

L'immagine canonica del designer come «progettista con senso estetico» [Munari, 1966, p. 25] lo vede sempre con foglio e matita a buttare giù lo schizzo di qualche idea. Ed effettivamente, anche nel racconto di Casabase sul processo creativo (vedi il paragrafo 4.1), vi era questa immagine dello "schizzo" come materializzazione dell'impellenza della idea. Tuttavia, anche nel suo racconto, è evidente come l'immagine dello "schizzo" sia appunto solo un'immagine, una metafora del disegno del progettista, poiché quando parla di schizzo egli intende "il disegno 3D sul programma", ossia il software di modellazione 3D. È Mike a raccontarmi che la pratica del disegno a mano e la produzione di bozzetti sia progressivamente in disuso negli studi di design:

Il bozzetto vero e proprio, ossia il disegno fatto a mano, viene fatto sempre meno tra i progettisti, «anche perché devi averci la mano». Per farmi capire cosa intende per «bozzetto fatto bene», mi mostra il portfolio di bozzetti fatti da un suo amico, ex collega di università, visibile sul sito [www.coroflot.com](http://www.coroflot.com) (una comunità online di progettisti e designer in genere, in cui i designer possono inserire il proprio portfolio di realizzazioni ed essere votati dalla comunità online del sito [...]) I bozzetti sono dei disegni a mano in prospettiva. Tuttavia, il loro uso e la loro realizzazione mi viene detto sia in calo; spesso, vengono realizzati se è l'azienda committente a richiederli espressamente. Mike mi racconta un episodio a riguardo, che ha come protagonista un'azienda produttrice di motociclette. Un progettista di questa azienda, invitato a parlare durante una lezione universitaria, narrò agli studenti, fra cui vi era anche Mike, del fatto che per una mostra vennero richiesti loro i bozzetti a mano di una moto; ma per quella moto, i bozzetti a mano non erano stati realizzati, il progetto era stato realizzato direttamente al

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

computer. Per far fronte a questa richiesta, i bozzetti preliminari vennero realizzati appositamente addirittura dopo che la moto era stata prodotta, inserendo nel disegno le modifiche da realizzare; insomma, venne disegnata apposta una immaginaria versione preliminare della moto, inserendo, come ipotesi di modifiche da realizzare in fase di ingegnerizzazione, delle reali caratteristiche della moto fatta e finita.

(Nota del 21 Luglio 2011)

Per la modellazione 3D usano due software: Modeling 1 e Modeling 2<sup>5</sup>. Tuttavia, Modeling 1 (che spesso i membri di Studio Lambda abbreviano semplicemente in "Model", come se fosse un diminutivo, talmente sia loro familiare<sup>6</sup>) è più semplice e intuitivo da usare rispetto a Modeling 1. Modeling 1 viene utilizzato all'inizio del lavoro, per studi preliminari su forme, proporzioni, ingombri. In questa fase si dà libero sfogo alla creatività (sebbene, come mi disse una volta Mike, «comunque, quando disegni, un po' della fattibilità tieni anche conto, non è che ti metti a immaginare cose impossibili da realizzare, e magari fai immaginare al cliente cose che poi non puoi realizzare»). Modeling 1, all'interno di Studio Lambda, ha in parte sostituito il disegno a mano. Ciò che ad esempio Mike ed Eddie disegnano a mano, non sono bozzetti nel senso vero e proprio che ha il bozzetto nel lavoro dei progettisti, ma schizzi che orientano il disegno su software: in realtà, dunque, quando loro parlano di schizzo, parlano del disegno fatto utilizzando Modeling 1.

Le differenze, nelle pratiche di progettazione, fra i due software di modellazione 3D, sono innanzitutto nella facilità di utilizzo e negli ambiti di impiego:

Per la semplicità e velocità di utilizzo (per la realizzazione di due schizzi di una lampada da tavolo a cui sta lavorando, Mike avrà impiegato circa 2 ore, al lordo delle pause), Modeling 1 viene preferito in questa fase all'altro software per la modellazione 3D a loro disposizione, Modeling 2. Quest'ultimo viene utilizzato in una fase successiva, in ottica di ingegnerizzazione, ossia la fase intermedia di messa a punto degli aspetti tecnici. Tuttavia, non è possibile aprire in Modeling 2 un file creato con Modeling 1; anche l'operazione di importazione (ossia l'operazione di "traduzione" di un file creato con un programma nel formato di un altro programma) non è del tutto efficace, tant'è vero che, come mi dice Mike «Mah, lo puoi fare ma non viene bene, alla fine ti conviene rifarlo da capo». Della fase di ingegnerizzazione, in questo periodo, loro non se ne stanno occupando, poiché è di competenza

<sup>5</sup>Anche in questo caso, i nomi dei software sono di fantasia.

<sup>6</sup>Qui si è dovuta adattare la logica del diminutivo vero al nome di fantasia, ossia utilizzando le prime due sillabe del nome del software.

del committente (Casabase mi fa l'esempio del totem: loro sono chiamati esclusivamente ad occuparsi della parte luminosa di tale torretta; la fase di ingegnerizzazione del prodotto seguirà invece le procedure standard interne all'azienda che ha commissionato la torretta, in uso presso di essa). La fase di ingegnerizzazione rientra nei loro compiti solo nella situazione in cui sono essi stessi a realizzare un prodotto (ad esempio, una lampada estetica). Per farmi capire cosa sia l'ingegnerizzazione. Mike utilizza una metafora di cui sarà particolarmente soddisfatto: «Il disegno è un pupazzetto del prodotto vero. Il disegno su Modelling 1 sta all'ingegnerizzazione come Bart (Simpson, personaggio del cartone animato "I Simpson") sta all'essere umano...il bozzetto sta all'ingegnerizzazione come Pinocchio sta all'essere umano...è uguale in tutto e per tutto, solo che è di legno».

(Nota del 21 Luglio 2011)

Modeling 1, rispetto a Modeling 2, è più intuitivo e semplice da utilizzare; infatti, è il software che utilizzano nella stragrande maggioranza dei casi. Modeling 2, invece, viene utilizzato in progetti più complessi, o in fasi avanzate della progettazione.

La grande differenza che intercorre fra i due software, tuttavia, risiede nelle diverse logiche di progettazione che essi tendono a servire. Se Modeling 1 è un software di disegno non parametrico, Modeling 2 è un software di disegno parametrico. Cosa ciò significhi, tecnicamente, è raccontato in questo estratto delle mie note di campo:

Eddie chiede a Mike se può fare una «verifica di materiale», ossia calcolare il peso di un oggetto disegnato in Modeling 1, usando un altro programma, Modeling 2. Le misure del disegno di Eddie, però, non soddisfano Casabase, che chiede di modificare alcune dimensioni; Mike dice che non può; io chiedo perché, e Casabase mi risponde che «non è parametrico». Dopo questo breve dialogo, io e Eddie andiamo a prendere un caffè nella cucina di Alpha, e gli chiedo cosa significhi disegno parametrico. Nel frattempo arriva D3, al quale Eddie mi presenta e chiede di spiegarmi la differenza tra disegno parametrico e non parametrico. Molto semplicemente, in un disegno parametrico, ogni parte del disegno è funzione di un'altra parte (Eddie mi fa l'esempio di una sedia, in cui viene impostato che la gamba sia il doppio del lato della seduta); nel disegno non parametrico, invece, l'oggetto viene disegnato in riferimento alle dimensioni espresse in valore assoluto (per stare all'esempio, la seduta avrà una misura, e la gamba avrà la propria misura). Questo implica che in un disegno non parametrico, ogni qualvolta occorre apportare una modifica, bisogna modificare manualmente tutte le parti.

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

(Nota del 26 Settembre 2011)

Se, metaforicamente, il disegno con Modeling 1 può essere assimilato, per la sua logica, al disegno a mano, poiché qualsiasi parte del disegno viene preso nel suo valore assoluto, ed ogni modifica ha effetto solo sulla porzione di disegno effettivamente modificata, con il disegno parametrico, attraverso software tipo Modeling 2, si vanno a stabilire, all'interno di un progetto, delle relazioni fra le diverse parti del disegno, di modo tale che, ogni modifica ad una parte del disegno, andrà a ripercuotersi su tutte le altre parti o, quantomeno, sulle parti con cui è stata impostata una relazione (di proporzionalità, simmetria, parallelismo e così via) con l'oggetto modificato.

Cosa ciò comporti, sul piano pratico, lo si può intravedere nell'aneddoto raccontato da Mike:

Mike si lamenta del fatto che deve modificare ogni linea ad una ad una (perché il suo è un disegno non parametrico); se invece fosse stato parametrico (ossia un disegno in cui le dimensioni dei disegni sono espresse tramite parametri, ossia relazioni fra grandezze), avrebbe modificato i valori dei parametri. Mentre Modeling 1 è un software per disegno non parametrico, Modeling 2 è parametrico. Mike dice che in realtà con Eddie e Casabase non si trova ad effettuare chissà quante e quali modifiche, mentre nel posto in cui lavorava prima la cosa era molto diversa: «Io non so magari nel tuo lavoro, ma in questo campo sai come funziona? Per esempio il mio vecchio capo, tu magari facevi questa modifica a 55 mm (mi indica la "quota" dell'altezza di uno dei due tronchi di cono del faretto B) e mi diceva "ah ora fallo 53.5" poi mi avrebbe detto "no, dai, fallo 57" e se lo sarebbe guardato per una settimana e avrebbe detto "fammi due versioni, una a 53 e un'altra a 60mm"»; e se le modifiche sono così frequenti devi «usare a forza Modeling 2, altrimenti impazzisci». Io gli chiedo a che cosa servano queste modifiche così minime: e lui mi risponde «boh, fatti suoi, lo faceva solo perché aveva le sue fissazioni».

(Nota del 15 Novembre 2011)

Optare per l'uno o per l'altro software dipende molto dalle pratiche in voga all'interno del singolo studio. Se di un singolo disegno sono richieste molte varianti, oppure vi è una cura, talora maniacale, dei dettagli, un software di disegno parametrico diventa di cruciale importanza per accorciare i tempi di produzione e rispondere tempestivamente alle esigenze interne dello studio; allo stesso modo, la complessità di un progetto può lasciar preferire il disegno parametrico, poiché permette di tenere sotto controllo più variabili contemporaneamente. Tuttavia,

un software di disegno parametrico rischia di introdurre eccessive complicazioni, e laddove c'è bisogno di uno "schizzo veloce", un software di disegno non parametrico, come Modeling 1, vuoi per la sua semplicità, vuoi per abitudine di utilizzo, viene preferito da Mike.

La semplicità di utilizzo del software di modellazione 3D è esemplificata dal seguente stralcio:

Casabase si mette a disegnare. Dopo poco (forse neanche un'ora) finisce. Io gli faccio notare che ci ha messo davvero poco; Casabase sorride e mi dice che ha pensato al progetto per tutto il weekend, si era fatto degli schizzi a mano, e che quindi una volta arrivato nello studio ha dovuto soltanto disegnarlo. Poi aggiunge che «Nikola Tesla (lo scienziato inventore della corrente alternata e della radio (e non Marconi, come tutti pensano) che ha definito «il suo mito personale») faceva tutto a mente, anche le simulazioni, e poi funzionavano!» E mi dice che avendoci pensato tutto il weekend, ed essendosi fatto degli schizzi a mano, poi ha dovuto solo riversare le idee sul disegno su Modeling 1; e che poi il disegno tramite software gli serve per apportare aggiustamenti, ma che il progetto, a grandi linee, lo aveva già in mente; non usa, insomma, da come mi risponde, non usa il software come tabula rasa da cui partire da zero.

(Nota del 7 Novembre 2011)

In questo caso, il file su cui viene creato il progetto non è un punto di partenza dal nulla, ma diventa una sorta di taccuino elettronico, su cui riversare le idee progettuali che, come visto, possono sorgere in qualsiasi momento.

Strettamente collegata al disegno tecnico vi è la pratica del rendering, ossia la trasformazione del disegno tecnico, tramite l'uso di un software, in un'immagine quanto più realistica possibile. Il termine inglese, di cui ormai è invalso l'uso, altro non sta a significare quello che la sua traduzione italiana indica, ossia rappresentazione, nel senso di resa grafica tridimensionale di un oggetto. Per il rendering, vengono utilizzati essenzialmente due software: Rendering 1 e Rendering 2<sup>7</sup>. Dei due programmi, Rendering 2 è, come mi ha raccontato Mike, quello più complicato e professionale da usare; Rendering 1 invece è più intuitivo e veloce nell'esecuzione. Queste due caratteristiche si riflettono nella qualità dei rendering, maggiore con Rendering 2 che con Rendering 1; quest'ultimo viene preferito nelle prime fasi di esecuzione, per avere un'idea di massima della presentazione del prodotto.

Come detto, il rendering serve a comunicare un'immagine realistica del prodotto progettato. Gli esempi di rendering prodotti da Studio Lambda durante la

---

<sup>7</sup>I nomi, evidentemente, sono di fantasia

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

mia permanenza sono abbondanti. Già nei primi giorni, quando stavano approntando le prime idee di portfolio concept di Theta, ho avuto modo di osservare i primi rendering realizzati:

Arrivo alle 10:15, e c'è solo Mike. Dopo poco arriva Eddie, di ritorno delle agenzie delle entrate e dice a Mike cosa deve fare:

- Rendering Piantana “uno”;
- Rendering Lampada da scrivania “uno”;
- Rendering del giunto della Piantana “due”.

Tali rendering devono essere «veloci» (nel senso che non devono essere eccessivamente dettagliati e precisi, poiché servono solo come presentazione dell'idea), in vista del briefing con Alpha di domani mattina.

Guardo Mike lavorare, cercando di capire cosa sta facendo.

**Rendering “Piantana 1”** Durante il lavoro Mike è silenzioso; il lavoro consiste nell'importazione dei file da Modeling 1 e nell'elaborazione di 3 rendering, uno per ogni posizione della lampada (tutta su, tutta giù, posizione intermedia); tuttavia non è molto soddisfatto di alcuni effetti di illuminazione del progetto e cerca «dei barbatrucchi<sup>8</sup>».

**Rendering Lampada da scrivania “uno”** Tre versioni (aperto, chiuso solo a metà, chiuso interamente). Un'idea di Mike, quella della possibilità di ripiegare la lampada, idea molto apprezzata da Eddie.

**Progetto Lampada da scrivania “due”** Inizialmente doveva occuparsene Eddie, ma data la celerità con cui Mike ha svolto i propri compiti, Eddie gli chiede di occuparsene lui. Mike non è soddisfatto degli effetti di «vetro opalino» a sua disposizione nella libreria di Rendering 1, e chiede a Eddie se la libreria della sua versione di Rendering 1 (più recente rispetto a quella di Mike) sia più fornita. Tuttavia, si pone il problema di come rendere accessibile la sua libreria a Mike: se sia possibile esportare la libreria sul server in modo tale che Mike possa copiarla nel suo programma, oppure se Mike debba lavorare sul PC di Eddie. In realtà Mike non ritiene che sia possibile importare la libreria da una versione all'altra di Rendering 1, quindi desiste dal tentativo. Nella renderizzazione, privilegiare una soluzione esteticamente inferiore ma più veloce, è giustificata da Mike attraverso il detto proverbiale «tempo è denaro».

(Nota del 25 Luglio 2011)

---

<sup>8</sup>Questo termine, entrato ormai nel linguaggio comune, deriva dal cartone animato di origine francese e molto in auge in Italia negli anni '80 come *Barbapapà*, e sta ad indicare generalmente un espediente ingegnoso

Da questo episodio, si vede molto chiaramente come il software di rendering sia un vero e proprio attante alla stregua degli attori umani: infatti, è solo attraverso il software che è possibile soddisfare le esigenze pratiche della riunione con Alpha, ossia presentare delle idee di proposte progettuali realistiche e laddove il software presenta dei limiti, alcune operazioni sono interdette. Questo è piuttosto evidente nella questione della “libreria” del software. Infatti, per produrre un render, Mike innanzitutto deve importare il file del disegno prodotto con Modeling 1 in Rendering 1<sup>9</sup>, e ciò presuppone già che il software in uso siano in grado di compiere tale operazione; in secondo luogo, una volta importato, occorre attribuire ad ogni parte del disegno il tipo di effetto materiale che si vorrà ottenere, e ciò lo si fa selezionando dalla libreria del software, ossia una sorta di catalogo di tutti gli effetti disponibili, quello che più si adatta agli effetti desiderati. Sul piano pratico, la selezione avviene attraverso una finestra di dialogo del software in cui è possibile avere un’anteprima degli effetti a disposizione, ossia l’immagine di una sfera composta del materiale (cioè a dire, della riproduzione virtuale di quel materiale). Evidentemente, anche la scelta del materiale è una scelta contestuale, limitata all’universo di possibilità pratiche fornite dal software: laddove la libreria del software dovesse risultare inadeguata o insoddisfacente, come in questo caso lo è per Mike, occorre trovare delle soluzioni (solo però nel caso esse non siano in conflitto con l’altro principio pratico di minimizzazione del tempo di lavoro impiegato su una singola mansione) come attingere dalla libreria di un’altra versione di un programma, oppure desistere.

Un altro esempio di come il software di rendering sia un attante della progettazione è dato dal seguente episodio:

Terminato il rendering, Mike chiede a Casabase di dargli un’occhiata; dopo averli visti, Casabase chiede a Mike di apportare alcune modifiche ai colori, per creare una simmetria con i rendering creati da Eddie; solo che per realizzare un particolare effetto richiesto da Casabase, Mike dice che non si può semplicemente modificare alcuni parametri e rilanciare il software di rendering: «non si può fare, devo rifare la superficie!». Tuttavia, lanciato il rendering esclama che «in effetti il bimaterico (ossia composto da due materiali differenti, *NdA*) lo rende più figo».

(Nota del 3 Ottobre 2011)

In questo caso, innanzitutto si ripresenta un aspetto simile al caso precedente, ossia il fatto che il software attiva o inibisce possibilità a seconda delle funzioni

---

<sup>9</sup>Con “importare” si intende, in linea generale, aprire, con un’applicazione, un file creato con un’altra applicazione.

specifiche di quel particolare software o versione del software: infatti, Mike per apportare la modifica richiesta da Casabase, ossia produrre l'effetto bimaterico di una superficie, è costretto a modificare il disegno creato all'interno di Modeling 1, nella fattispecie disegnare quel particolare del disegno come composto da due superfici distinte, in modo tale da poter attribuire, in fase di renderizzazione, un attributo materico differente ad ogni singola superficie. In secondo luogo, l'agency del software risiede nel fatto che solo attraverso la resa grafica finale è possibile effettivamente rendersi conto di un miglioramento qualitativo significativo dell'oggetto in questione, miglioramento solo teorico al momento della richiesta inoltrata da Casabase.

Insomma, la pratica del disegno tecnico, correlata a quella del rendering, si rivelano come una pratica eterogenea e situata, in cui le scelte, le decisioni e gli output riflettono – e sono riflesse ne – le interazioni fra gli umani e i non umani che a vario titolo sono coinvolti in quelle pratiche.

### 4.5 Simulare

All'interno di Studio Lambda, l'espressione "fare luce" perde gran parte dei suoi significati metaforici ed acquisisce una sua concreta ed inesorabile materialità: concretamente, significa progettare e costruire un apparecchio luminoso, ossia un oggetto che emetta luce. Nelle sue componenti fisiche e materiali, Studio Lambda viene aiutato molto da un software di calcolo illuminotecnico, il quale permette di simulare la propagazione della luce attraverso il particolare oggetto progettato. Le ragioni per cui ricorrere alla simulazione sono al contempo progettuali ed economiche, come mi disse il primo giorno Casabase:

Stanno lavorando su un riflettore a forma di parabola. Utilizzano un software in cui inseriscono una serie di parametri, (forma, materiale...) ed il software calcola i raggi della sorgente luminosa, simulando l'interazione fra la sorgente e l'area. Questa è solo una fase preliminare: «si fanno tante e tante simulazioni, prima di fare un prototipo che costa svariate migliaia di euro», mi dice Casabase [...] Ora sta disegnando il supporto su cui andrà a posizionarsi la sorgente di luce nella maniera più precisa possibile «per tenere conto di più variabili». Poi importa il disegno nel programma di simulazione «per vedere se la mia intuizione iniziale è giusta», prima di passare alla fase di prototipizzazione; altrimenti fa altre prove [...] Due variabili di cui tiene conto è la direzione del raggio di luce (che andrà ad incidere su una superficie, e verrà rifratto perpendicolarmente alla superficie

incidente); il materiale della superficie incidente. In questo caso, Casabase si occupa solo di considerazioni di tipo ottico.

(Nota del 15 Giugno 2011)

Riuscire a prevedere, ossia ad inscrivere all'interno del progetto, il comportamento di quante più variabili possibili permette non soltanto di riuscire ad ottenere un oggetto quanto più vicino alle "intuizioni iniziali" ma permette anche di non gettare al vento soldi ed erodere il budget destinato a quel dato progetto.

Il ruolo ricoperto dal software di simulazione è di cruciale importanza, per i progettisti di Studio Lambda:

Il lanciare il calcolo, ossia la simulazione tecnica dell'illuminazione, serve a dare al designer delle indicazioni. Casabase mi dice, infatti, che talvolta neanche lui riesce a immaginare quale sarà l'effetto finale reale.

(Nota del 4 Luglio 2011)

La progettazione illuminotecnica coinvolge tanti aspetti differenti: riuscire a tenerne conto simultaneamente, per poter prevedere come il prodotto illuminotecnico si comporterà, è compito arduo anche per il progettista più esperto. La simulazione tramite software, allora, diventa un supporto che permette al progettista di ricavare delle indicazioni utili sugli effetti finali, sui limiti, sull'efficienza e così via.

Il software, tuttavia, non deve essere considerato né come una soluzione definitiva, né come un sostituto del progettista. Piuttosto, in quanto attante, partecipa attivamente alla progettazione nella buona come nella cattiva sorte. Talvolta, il software non sempre ha ragione:

Casabase e Mike lanciano anche una seconda simulazione, tuttavia questa non va a buon fine: secondo loro ciò è dovuto, molto probabilmente, o all'aver attribuito alla superficie del diffusore il valore di un materiale non adatto, oppure al fatto che il programma non ha interpretato il diffusore come un pezzo unico. Discutendo i risultati, Casabase e Mike si accorgono che la simulazione al PC non riesce a tenere conto di alcuni effetti che si possono verificare nella realtà e documentati: ad esempio, nella realtà l'acrilico riesce ad assorbire una piccola quantità di luce, mentre il programma assume che l'acrilico non assorba luce.

(11 Luglio 2011)

In questo episodio, innanzitutto è descritta, a livello implicito, una delle tante funzioni del software. Per simulare il comportamento della luce propagata da un dato oggetto, occorre "dire" al software il materiale di cui è composto

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

l'oggetto o parte di quell'oggetto (verosimilmente, la parte dell'oggetto che interagisce con la sorgente luminosa, come ad esempio un paralume), ossia attribuire all'oggetto o parte dell'oggetto, selezionando da un menu contestuale, le proprietà di un dato materiale. In questo caso, la proprietà di diretto interesse per le prove, è l'assorbimento, ossia la capacità di un corpo di assorbire luce. Il software attribuisce al materiale usato, l'acrilico, un valore di assorbimento pari a 0, sebbene ciò non sia in realtà del tutto vero: di conseguenza, è nell'interazione tra gli attori umani e non umani che risiede il valore di verità pratico sulle quali basare le decisioni strategiche di progettazione.

Per ottenere risultati validi ai fini della progettazione occorre innanzitutto dare i giusti input al software. Sul piano pratico, ciò consiste nel predisporre il file in maniera adeguata:

Il passaggio successivo è importare il file disegnato su Modeling 1 in Simulation 1. Una volta importato il file, il passaggio successivo è quello di attribuire alle varie superfici gli attributi del materiale: questa operazione è una funzione del software: si seleziona la parte del disegno interessata, e da un menu a tendina si sceglie il tipo di materiale da simulare; ad ogni materiale sono associati parametri di caratteristiche fisiche, che verranno prese in considerazione dal software in sede di simulazione. Casabase dice a Mike che tipo di materiale assegnare ad ogni singola parte; ma prima di cominciare, Casabase suggerisce a Mike di cambiare un'opzione, «altrimenti poi ti scordi, lanci la simulazione e ti viene come l'altra volta» (si riferisce a quando Mike fece tutta una serie di simulazioni per il portfolio concept, in cui il programma di simulazione dava alcuni errori di interpretazione). Mike non ricorda bene come fare, ma prima che Casabase gli dica come fare dice: «aspetta, non me lo dire» e infatti riesce a ricordarsi la procedura corretta. Particolare attenzione è data alla scelta del materiale della superficie riflettente. Per fare questo Casabase prende un serie di campioni di materiale riflettente, lo guarda, cerca di capirne le caratteristiche; ad ogni campione è associato un codice; questi stessi codici identificano il materiale nella libreria dei materiali caricati nel software di simulazione; Casabase sceglie un materiale e chiede a Mike se c'è nella libreria; se non c'è, Mike gli dice il codice più vicino, Casabase lo cerca fra i suoi campioni e lo valuta; se gli piace dà l'ok, altrimenti ne sceglie un altro che gli sembra simile, e ricomincia il giro: se c'è, bene, altrimenti ne cerca un altro, e così via per due o tre volte. Infine, stabiliscono il numero di raggi emessi da simulare. Dopo di che viene lanciata la prima simulazione.

(Nota del 10 Novembre 2011)

In questo caso si è davanti ad una descrizione pratica di quanto, nell'episodio precedente, era contenuto a livello implicito, ossia come in Studio Lambda decidano, di volta in volta, che tipo di materiale utilizzare; tuttavia, ci sono altri aspetti da sottolineare. Innanzitutto, le scelte dei diversi materiali non solo dipendono dalle loro proprietà fisiche, in relazione alle questioni specifiche di progettazione della luce, oppure a questioni estetiche, ma anche da scelte di ordine contestuale e dipendenti dalle possibilità (o impossibilità) del software stesso: se il materiale scelto sia disponibile o meno all'interno della libreria del software. In secondo luogo, la scelta del materiale "sostitutivo", se vogliamo chiamarlo così, dipende in maniera inequivocabile, e inevitabile, dalla capacità del progettista (Casabase, in questo circostanza) di attingere e mettere in pratica il proprio sapere esperto nel riconoscimento di omologie fra i diversi materiali, per quel che riguarda le loro proprietà fisiche in relazione a quella data questione progettuale.

I risultati delle simulazioni servono, come detto a fornire delle indicazioni al progettista. Tuttavia, tali risultati non sono sempre univoci o definitivi. Essi devono essere interpretati dal progettista stesso. Gli output del software, dunque, per fornire indicazioni utili ai progettisti devono essere trasformati in risultati dai progettisti stessi tramite l'interpretazione:

Il risultato della simulazione è da interpretare: la simulazione come già notato sin dalle prime simulazioni è un'immagine che non riesco a definire in altro modo che "termica": in base una scala secondo cui a diversi colori corrispondono quantità maggiori o minori di lux emessi, vengono simulati la distribuzione della luce sul piano e i picchi di intensità. Data un'occhiata a questa simulazione, Casabase dice a Mike di lanciarne un'altra cambiando il materiale della superficie riflettente, in modo tale da fare un confronto; infine, ne lancia una terza.

Il mio interesse si pone sull'interpretazione dei risultati. Innanzitutto, noto che fra le diverse simulazioni ci sono differenze nella scala (ossia, agli stessi colori corrispondono intervalli di intensità diversi: ad esempio, nella prima simulazione la scala termina a 26000 lux, mentre nella seconda a 28000). Io chiedo a Casabase se questo non generi problemi di interpretazione, e lui mi dice che questo non rappresenta un problema di per sé, dato che a lui interessa più la distribuzione della luce, e non i picchi di luce. Cosa significa? Nella simulazione, viene prodotta un'immagine che riproduce lo "sviluppo" della distribuzione della luce, ossia come la luce viene proiettata su un piano. Questa distribuzione riproduce cromaticamente l'intensità della luce proiettata sul piano: i colori sul fondo scala rappresentano le zone più buie; quelle con i colori in cima alla scala le zone più illuminate; dunque,

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

a Casabase non interessa tanto sapere se il picco di luce in una simulazione è maggiore del picco di luce di un'altra simulazione, ma come cambia la distribuzione della luce nelle diverse simulazioni; di conseguenza, è più importante, in questo caso, massimizzare l'area illuminata che non il picco di luce.

Infine, una volta capito come interpretare colori e distribuzione, occorre capire che relazione c'è fra la forma della distribuzione e la superficie illuminante, ossia, a cosa corrisponda la forma dell'immagine della luce simulata nel disegno della sorgente luminosa. In questo caso è Mike a spiegarmelo, mostrandomi di volta in volta quale pezzo di distribuzione (ad esempio, la parte colorata in verde) corrisponda alla superficie della fonte; effettivamente, con l'ausilio di Mike è più semplice comprenderlo ed è possibile vedere una similitudine fra la distribuzione e la superficie. In questo caso, il paralume della lampada a sospensione è a forma di semiparabola, e il LED proietta la luce su di esso (quindi la luce viene emessa dal diodo (LED) verso l'alto, riflette sul paralume ed illumina la superficie) pertanto la maggiore quantità di luce è concentrata al centro, e via via degrada verso l'esterno.

(Nota del 10 Novembre 2011)

In questo denso episodio vi sono diversi elementi da sottolineare. In primo luogo, quanto anticipato prima, ossia che l'output della simulazione non parla per sé: infatti, esso è, agli occhi del profano, nient'altro che un'immagine colorata, vagamente simmetrica (infatti, nelle mie note l'ho definita "termica" in maniera del tutto impropria perché mi ricordava le immagini acquisite tramite infrarossi); quell'immagine, nel linguaggio tecnico del software, prende il nome di "*Illuminance Map*" (mappa di illuminamento), attraverso cui si analizza la distribuzione spaziale della luce su una superficie. In secondo luogo, la stessa immagine, acquista un senso differente a seconda che sia correttamente interpretata in base a dei parametri (la scala di misurazione) oppure raffrontata ad altre (infatti, vengono fatte più prove, e le diverse immagini prodotte vengono comparate fra di loro). In questo caso, il significato dell'immagine, rapportato al valore assoluto della scala di riferimento, cambia allorché cambia la scala di riferimento (in un'immagine il valore massimo è di 26000 lumen, nel secondo caso di 28000) o l'immagine con cui viene confrontata. Di conseguenza, le indicazioni e le conoscenze che emergono nel raffronto sono delle conoscenze differenziali, ossia indicazioni non assolute, ma di variazioni differenziali e dunque contestuali, relative ai singoli parametri modificati. In quarto luogo, infine, le immagini sono astratte e specifiche allo stesso tempo, poiché rappresentano, in relazione a quella particolare sorgente luminosa, solo parzialmente un effetto

reale del flusso luminoso: l'immagine, in sé non è una riproduzione di ciò che sarà l'effetto "estetico" del flusso sul pavimento o sulla parete che andranno ad eliminare; tali indicazioni, laddove ricavabili, lo sono fintanto che l'occhio allenato del progettista riesce ad imputare correttamente tale immagine all'effetto finale reale.

## 4.6 **Avere a che fare con gli artefatti**

Da un po' di tempo a questa parte, all'interno degli studi organizzativi, si è sviluppata sempre più la consapevolezza che le pratiche organizzative siano pratiche sociomateriali [Orlikowski, 2007], nel senso che gli aspetti materiali della vita quotidiana (e, per estensione, di quella organizzativa in particolare) siano imprescindibili e dunque, lungi dal dare essi per scontati, debbano essere problematizzati e presi in considerazione in quanto partecipi, a pieno titolo, della socialità. Le cose, insomma, costituiscono la società tanto quanto le istituzioni, gli individui, i simboli, la cultura e così via. Per giocare a tennis, occorre sicuramente sapere che bisogna mandare la pallina al di là della rete, possibilmente nella metà campo avversaria; ma occorre anche avere la racchetta con cui colpire la pallina (e di conseguenza, occorre avere la pallina da lanciare al di là della rete, la rete da oltrepassare, il campo su cui montare la rete, del gesso che abbia tracciato delle linee che delimitino il campo da gioco e così via). Di conseguenza, il mondo materiale, piuttosto che esser dato per scontato, deve essere adeguatamente incorporato nell'analisi.

Se facciamo riferimento alle diverse pratiche descritte nelle pagine precedenti, vediamo come la dimensione materiale sia presente fin negli aspetti più minuti. Per buttar giù degli schizzi o simulare la distribuzione dei fasci di luce, i membri di Studio Lambda hanno utilizzato dei software installati sui propri PC. L'interazione fra Mike, Casabase e Eddie da un lato e i software dall'altro, è mediata da altri artefatti, quali la tastiera, il monitor e il mouse, attraverso cui essi dialogano con il software e mettono in atto le singole azioni necessarie per portare a termine ogni singolo compito. Di conseguenza, per fare un solo esempio, allorché Mike "dice" al software che il paralume è di acrilico, certamente entrano in gioco le conoscenze sulle proprietà fisiche dell'acrilico, sul funzionamento del software e così via, ma queste azioni vengono portate a termine attraverso gesti concreti mediati materialmente: impugnare il mouse con una mano, muoverlo sul tavolo in modo tale da posizionare il puntatore sullo schermo controllato dal mouse sul punto desiderato, "cliccare" con il tasto

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

destro per far aprire il menu contestuale e così via. In questo e in tutti gli altri casi, la pratica viene portata avanti né grazie all'intervento umano, né grazie alla mediazione dell'artefatto, ma dalla loro interazione, dalla loro interconnessione, dal fatto che essi partecipano attivamente, concretamente, inesorabilmente, a quella pratica e lo fanno interagendo fra di loro<sup>10</sup>.

La sede di Alpha, può essere a diritto essere descritto come un «ambiente tecnologicamente denso» [Bruni, 2008, p. 451], in cui l'interazione fra umani e tecnologie è una condizione necessaria per lo svolgimento del lavoro stesso. L'aspetto materiale pertanto sembra essere ovvio e scontato. Tuttavia è interessante diventa indagare quale rapporto viene a crearsi tra i diversi attori umani e non umani. Con gli oggetti, infatti, viene instaurato un rapporto non solo cognitivo (nel senso delle nozioni di base per il loro utilizzo) o strumentale (nel senso di oggetto finalizzato ad un uso specifico). Piuttosto, il rapporto con gli oggetti può essere descritto attraverso la metafora del "flirt" [Bruni, 2011], nel senso che, la relazione che gli umani intavolano con i diversi artefatti con cui entrano in contatto è una relazione di complicità estemporanea. Un primo esempio è costituito dal seguente passo:

Alle 13:25 arriva un pacco da una casa produttrice, sono due campioni di due prodotti. Il primo è un faretto da incasso a soffitto con cinque Led. Una forma tonda, con due fermi a molla ai lati (Il faretto viene inserito nella sede sul soffitto; i fermi poggiano sulla parte non visibile del controsoffitto, agendo come blocco, impedendo dunque al faretto di scivolare via dalla sede) ed il "driver", ossia una scatola esterna al quale vengono collegati i fili per il collegamento elettrico. Mike prende il faretto in mano, lo osserva, lo tocca, se lo rigira nelle mani, ticchetta sul bordo ed esclama: «ma guarda, è di plastica!», con tono di disappunto, perché il materiale è tutto sommato di scarsa qualità.

(Nota del 20 Luglio 2011)

In questo caso, la complicità che si instaura tra Mike e il faretto è ben visibile sui diversi movimenti di Mike con l'oggetto in mano: rigirandoselo fra le mani, infatti, ne saggia le forme al tatto e con la vista, ne scruta i particolari, ne valuta la consistenza; il tamburellare sul bordo mira a stimolare un altro senso, l'udito. Attraverso i sensi, dunque, sollecita l'oggetto stesso affinché dia degli indizi utili per esprimere un giudizio estemporaneo ma fondato sull'oggetto stesso.

<sup>10</sup>Uno degli aspetti apparentemente più insignificanti, e che invece fungono da conferma dell'irrimediabile performatività della materia nelle pratiche, è proprio la personificazione dell'oggetto stesso e nell'utilizzare, con le macchine, un linguaggio solitamente riservato all'interazione fra umani, come ad esempio "dire al software etc..." (senza che il software preveda l'utilizzo di comandi vocali).

Casabase si reca nella sala dei designer senior, dove siedono D7, D9 e D11. Mostra il *device* a D7, e da come parla, sembra che D7 abbia partecipato attivamente alla progettazione. Infatti, quando nota uno dei problemi di meccanica (nella fattispecie, il problema delle viti che non entrano nella sede, passandoci sopra il dito, e provocando un leggero ticchettio nel passaggio del dito dalla testa della vite alla scocca) dice: «È sempre così, con le viti! Eppure ci avevamo dedicato tanta cura!». Sia gli altri senior designers (D9 e D11) sia i due junior designers presenti in questo momento nel loro spazio (D6 e D10), vengono a vedere il *device*, formando un capannello intorno a Casabase. In quello stesso momento, provo la stessa sensazione che ho provato una volta entrando in un negozio di chitarre: uno dei commessi stava provando una chitarra, per far sentire il suono ad un potenziale cliente; in quell'esatto momento, si era creato un capannello di altri clienti che si erano fermati a sentire e a "godersi lo spettacolo"; mentre Casabase mostra il *device* agli altri, avverto la stessa sensazione di curiosità da parte degli altri, e di attenzione ai dettagli; anche D7 si gira e rigira il *device* tra le mani, inclinandolo, inclinando talora lo sguardo per guardarlo di sguincio; D11 tocca i pulsanti, chiede spiegazioni sul meccanismo. E poi tutti dicono «che è bello».

Ritorniamo nello spazio Lambda. Poco dopo, Casabase si alza con in mano il *device* e va verso la zona delle macchine fotocopiatrici: mi giro, e vedo che lo sta mostrando a uno dei soci: anche lui lo tiene in mano, lo gira e rigira in mano, passa il dito sui punti in cui Casabase ha ravvisato delle imperfezioni.

(Nota del 24 Novembre 2011)

Anche in questo caso, il rapporto che si instaura tra i progettisti e l'oggetto è di una complicità fatta di ammiccamenti: il ticchettio provocato dal passaggio del dito dalla testa della vite alla scocca, serve ad evidenziare fisicamente, concretamente, l'imperfezione, attraverso la sollecitazione di uno dei sensi, l'udito; il ticchettio funge da prova che effettivamente siamo in presenza di un'anomalia poiché, se la vite entrasse perfettamente nella sede, non vi sarebbe alcun dislivello fra la testa della vite e la scocca, e nessun ticchettio si udirebbe. Una delle caratteristiche fondamentali degli oggetti è la loro *affordance* [Gibson, 1999 cit. in Bruni, 2011]. Con questo termine (coniato da Gibson stesso [Gibson, 1986]) si indica la capacità di un oggetto o un ambiente, di permettere, attraverso il suo aspetto esteriore, determinate azioni e inibirne altre, di suggerire, il proprio utilizzo. Una caverna ha l'*affordance* di costituire un riparo in caso di pioggia, così come il manico di una tazzina da caffè suggerisce di impugnarla servendosi del manico stesso. Gli oggetti della vita quotidiana, dunque posseggono una loro

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

*affordance* più o meno accentuata. Talora, gli oggetti suggeriscono un loro utilizzo anche molto diverso rispetto a quello per cui sono stati pensati:

Mike si siede alla scrivania di Casabase, e inizia a smontare una *Bird Lamp*. Lo spegne, stacca la spina dalla presa, svita la lampadina. Sfila il nastro isolante bianco che tiene fermo il dimmer (e sostituisce il coperchio bianco definitivo), e sfila la centralina dimmer. Da sopra, invece, sfila il portalampada; infine, solleva il sensore dalla schiena; porta lampada, sensore e centralina rimangono collegate fra di loro dai cavi elettrici. Cerca un cacciavite per poter sfilare i cavi dal portalampada, ma non trova nulla che secondo lui possa andar bene e si mette a cercare qualcosa che possa andar bene. Sulla scrivania di Casabase trova una graffetta (di quelle da cancelleria, che servono per tenere insieme i fogli) e inizia a modificarla: partendo dall'estremità, il filo piegato viene reso retto. Con questo aggeggio di fortuna, sgancia i cavi elettrici dal portalampada.

(Nota del 13 Marzo 2012)

In questa situazione, Mike si trova davanti al problema di ordine pratico di sfilare dei cavi dal portalampada, tuttavia, nessuno degli attrezzi da lavoro a sua disposizione sono utili per compiere questa operazione. Di conseguenza, Mike deve arrangiarsi come può, ed è nell'interazione fra Mike e l'ambiente circostante che emerge la soluzione: infatti, Mike si serve di una graffetta, un comune oggetto di cancelleria che trova sulla scrivania. Non si può dire dove finisca l'inventiva di Mike e dove cominci l'influenza dell'ambiente; ma si può dire, certamente, che è nella data situazione contingente che possono emergere utilizzi alternativi e inaspettati a testimonianza di un'*affordance* che va oltre le possibilità inscritte [Akrich e Latour, 1992] dal progettista della graffetta.

Può capitare che gli oggetti progettati per un loro utilizzo non si rivelino adatti a perseguire una particolare mansione coerente con scopo per cui sono stati progettati, e tuttavia contengano un invito ad essere modificati in modo tale da poter essere utilizzati:

Con D5, invece, cercano una soluzione ad un problema emerso venerdì in fase di montaggio. Il problema è il seguente. Le due scocche sono tenute insieme da due viti a brugola che si avvitano dalla scocca inferiore; queste viti, per ragioni estetiche, si trovano dietro, nascoste dalla staffa che serve a tenere il dispositivo in posizione verticale; tale staffa, deve essere montata sulla scocca inferiore prima delle viti di montaggio perché i bulloni che tengono ferme le viti vanno inserite dall'interno della scocca inferiore; di conseguenza, a staffa montata, diventa molto difficoltoso inserire le viti

in maniera corretta, e impossibile, con gli strumenti a loro disposizione, avviarle, perché le chiavi a brugola che hanno loro hanno un braccio corto più lungo dello spazio utile per avvitare. La soluzione adottata allora è quella di segare la brugola quel tanto che basta per poter inserirla nel bullone.

(Nota del 5 Dicembre 2011)

In questo episodio, la difficoltà ad avvitare le viti non è dovuto all'assenza di uno strumento adatto, come nel caso precedente; effettivamente, a loro disposizione, ci sono delle chiavi a brugola che servono ad avvitare proprio quel tipo di viti, anche se non possono essere utilizzate. Tuttavia, esse possono essere modificate e adattate al loro scopo, e questo è possibile proprio perché la chiave stessa incorpora un invito all'adattabilità: poiché l'intero braccio della chiave a brugola è a sezione esagonale, e non soltanto la sua estremità, accorciare il braccio non comporta un cambio nella testa del braccio, che rimane a sezione esagonale<sup>11</sup>.

## 4.7 Conoscere e creare nuova conoscenza

Come visto precedentemente (paragrafo 2.6.1), uno dei temi principali dei *Practice-Based Studies*, in opposizione ad una visione mentalistica o reificante della conoscenza, è quello dell'apprendimento pratico all'interno delle organizzazioni, ossia l'attenzione a tutte quelle situazioni in cui la conoscenza viene prodotta ed esercitata in situazioni pratiche e a scopi pratici.

Sicuramente, una delle situazioni sociali in cui i processi di trasmissione e apprendimento di sapere pratico risultano più facili da osservare sono quelle di noviziato, ossia le situazioni in cui un nuovo arrivato apprende gradualmente, attraverso la partecipazione attiva ad una data comunità, come essere un membro competente di quella stessa comunità, sia essa costituita da carpentieri [Gherardi e Nicolini, 2001], magistrati [Zappulli, 2004] o designers [Wood *et al.*, 2009]. Uno dei processi di trasmissione di sapere pratico diffusi all'interno di Studio Lambda è quello che Wittgenstein [2005, §6], in riferimento alla trasmissione del linguaggio, definiva «insegnamento ostensivo» e secondo cui, per comprendere il nome di un oggetto, si indica l'oggetto pronunciandone contemporaneamente il nome. Ad esempio, per imparare cosa sia un mattone, non se ne descrivono le sue proprietà (un parallelepipedo di argilla cotta), ma si prende un mattone e si

---

<sup>11</sup>Occorre tenere sempre presente che a sua volta, in questo come in tutti gli altri casi, ogni azione, per essere eseguita, ha bisogno che attori umani e non umani, e contesti si allineino: in questo caso, ad esempio, per segare il braccio della brugola è stato necessario, fra le altre cose, non solo che qualcuno avesse l'idea di segarlo, ma anche che ci fosse a disposizione una sega adatta.

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

dice: “questo è un mattone”. Allo stesso modo, molte delle spiegazioni di procedure e mansioni all’interno di Studio Lambda, consistevano nell’illustrazione dal vivo di quelle spiegazioni, accompagnate da dimostrazioni pratiche che attestavano esattamente ciò che veniva detto e ne costituivano la “prova provata”. Nell’episodio che segue, il novizio sono io: Casabase mi chiede un aiuto in un compito piuttosto semplice (spelare dei cavi), e mi mostra come fare:

La seconda cosa che mi chiede di fare è spelare, con lo spela cavi, le estremità dei pezzi di cavo che ho tagliato. Lo spela-cavi è uno strumento che è un incrocio fra una pistola per mettere la colla ed una cucitrice: è a forma di L rovesciata, con la parte orizzontale forata (dove viene inserito il cavo), e il manico doppio, una prima parte fissa e una seconda mobile, come grilletto. Casabase mi spiega come funziona: me lo mostra di profilo e mi dice: «lo vedi questo coso blu?» (è un piccolo supporto di plastica blu, a forma di U squadrata) «ci metti il cavo in battuta» (ossia, ci appoggio sopra il cavo) «premi e la guaina se ne viene via» (premo il grilletto e l’estremità della guaina viene eliminata, lasciando scoperti i fili di rame). Io chiedo allora come faccio a determinare quanto cavo devo sguainare; Casabase mi dice: «tu devi solo metterlo, perché questa linguetta fa da fine corsa» (il cavo viene inserito nel foro per circa mezzo centimetro, e l’estremità poggia ad una linguetta verticale blu, impedendo dunque al cavo di andare oltre la lunghezza stabilita). Allora, prendo i pezzi che ho tagliato prima, e spelo entrambe le estremità di ogni cavo.

(Nota del 19 Ottobre 2011)

In questo episodio, la spiegazione non precede la dimostrazione, né accade il viceversa: l’atto pratico e la descrizione di ciò che avviene sono simultanei e mutuamente costitutivi; ognuno determina e delimita l’altro. Casabase, infatti, parla e agisce contemporaneamente: allorché mi dice “vedi questo coso blu”, lui mi indica con il dito *proprio quel* supporto di plastica blu, perché per i fini pratici e immediati dello spelare quei cavi è necessario che io rivolga la mia attenzione a quel particolare della spela-cavi, non ricevere una descrizione corretta e pertinente delle diverse componenti di uno spela-cavi; allo stesso modo, quando mi dice “premi e la guaina se ne viene via” non mi descrive un processo astratto e teorico, ma cosa effettivamente sta accadendo: ossia il fatto che lui preme il grilletto della spela-cavi e l’estremità della guaina viene effettivamente recisa di netto, lasciando i fili di rame scoperti. Il suo interesse unico e primario è che io apprenda le conoscenze necessarie a svolgere la mia mansione per i fini pratici che quella mansione comporta, ossia sfilare le guaine dalle estremità dei cavi, e nient’altro. E per ottenere ciò, Casabase si serve della

dimostrazione pratica, secondo cui ciò che Casabase dice è ciò che vediamo, e ciò che vediamo è ciò che Casabase dice.

Come ben esemplificato dal seguente passo, l'insegnamento ostensivo comporta una partecipazione del corpo, tanto dell'insegnante che dell'alunno; ad esempio, con un dito che indica:

Casabase si alza e torna dopo pochi minuti con il *device*; lo accende, cambia alcuni effetti luminosi e, tenendolo con entrambe le mani sotto la scrivania (più buia, meno esposta alla luce diretta della finestra) per vedere meglio gli effetti di luce. Mi mostra quello che sta facendo: ha disattivato un LED «per simulare come si comporta la tecnologia nel caso che un led vada in *failure*», ossia si bruci; mi mostra, per farmi capire che cosa intende, un'area sul lato sinistro dello schermo, più scura. Io in realtà non la vedo subito; mi sembra di vedere un'area più scura quando la luce passa da bianco a rosso.

(Nota del 21 Novembre 2011)

In questo caso, la partecipazione del corpo per la creazione di conoscenza è rappresentata dal fatto che Casabase indirizza il mio sguardo verso una data zona del dispositivo, per dirigere la mia attenzione di profano verso una data zona e vedere ciò che egli vede. In questo caso, vi è un'interazione tra gli attori, gli aspetti materiali, il corpo, e il sapere, inteso sia come ciò che viene utilizzato per interpretare un dato fatto, sia come conoscenza prodotta.

Come visto nel paragrafo precedente, e in parte riproposto in questo episodio, il rapporto che instaura con gli aspetti materiali della vita lavorativa quotidiana coinvolge tutto l'individuo lavoratore. Come la vita organizzativa non è fatta solo di simboli, ma anche – e soprattutto, verrebbe da dire – di materia, e del nesso inscindibile dagli aspetti simbolici con gli aspetti materiali, e così come gli artefatti non sono meri portatori di significati che esulano dagli artefatti stessi, ma un tutt'uno materiale e simbolico, allo stesso modo, la conoscenza dei lavoratori e delle lavoratrici non risiede solo nella mente, ma si estende a tutto il corpo: questo significa che i processi di apprendimento, uso e produzione di nuove conoscenze non sono solo cognitivi, ma coinvolgono tutti e cinque i sensi. Questa concezione della conoscenza è alla base di un filone di ricerca, nell'ambito degli studi organizzativi, che prende il nome di estetica organizzativa [Strati, 2010] e ha come perno il concetto di “comprensione estetica”, ossia «quella forma di sapere che la persona umana consegue attivando nella quotidianità organizzativa le capacità specifiche delle proprie facoltà percettivo-sensoriali e di giudizio estetico» [Strati, 2000, p. 157–158], nel senso di conoscenza (che a sua volta riposa sulla “conoscenza tacita” di Michael Polanyi [1966b]) che viene

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

appresa proprio attraverso la partecipazione totale ai processi di apprendimento da parte degli individui in quanto esseri comprendenti e senzienti. Di esempi al riguardo di questa forma di conoscenza ne ho potuti osservare parecchi, talvolta anche come parte in causa:

Durante la costruzione delle casse, Eddie usa la levigatrice per smussare gli angoli del pezzo appena tagliato (quello su cui andrà montata la rete a copertura degli speakers). Per farmi capire per quale motivo compie questa operazione e l'effetto finale, mi dice «passa il dito»; effettivamente, sento una differenza fra il pezzo levigato e quello ancora da levigare; al tatto, il primo è più liscio e uniforme rispetto al secondo.

(Nota del 6 Luglio 2011)

Questo episodio, avvenuto nella prima settimana della ricerca, per quanto banale possa apparire in prima istanza, è piuttosto chiarificatore. Eddie, infatti, non mi spiega le ragioni per cui leviga gli angoli di un pezzo di legno, ma mi invita a toccare io stesso con mano, in senso letterale e non metaforico, la parte levigata, e confrontarla con una non levigata, producendo così un doppio effetto: un effetto conoscitivo, poiché solo attraverso la partecipazione corporea (il mio dito che passa sulla superficie) è possibile trasmettermi pienamente il significato delle differenze fra una superficie levigata ed una non levigata; ed un effetto retorico diretto dello stesso atto, ossia una differenza autoevidente, senza bisogno di altre spiegazioni, che “parla per se stessa”.

Un episodio analogo è quello seguente:

Mike si dirige in magazzino con i pezzi del candelabro realizzati in stereolitografia, per “scartavetrarli”, ossia, in prima battuta per rifinirli con la carata vetrata. In laboratorio/magazzino, mi spiega il motivo per cui si renda necessario scartavetrare i pezzi. Tutto è dovuto all'output della stampante 3D, la macchina da prototipazione rapida per stereolitografia, e mi mostra ciò che intende con un esempio. La base del candelabro è un cilindro piuttosto piatto, con un'inclinazione di 5°; quindi, guardandolo di profilo, si vede una leggera pendenza dal centro del tubo verso l'esterno. La macchina produce la stereolitografia della base creando dei cerchi concentrici; la pendenza che viene riprodotta, però, non è continua, ma presenta dei piccoli scalini, visibili ad occhio nudo e percettibili al tatto; questi scalini si sentono anche su altre parti, come il bordo, o all'interno della sede dove andrà fissato il tubo. Proprio per farmi capire l'imperfezione, Mike mi mostra la base, e passa l'unghia sulle scanalature, e si sente un “tic tic”, il rumore dell'unghia che passa su una superficie disomogenea. Per farmi capire meglio, mi dà in

mano l'oggetto, e mi dice di toccare dapprima la superficie superiore della base, e poi la parte superiore della cuspide, già precedentemente levigata, e mi dice: «la senti la differenza? Deve venire [la base] come quello!». Al che solo in quel momento capisco che l'effetto delle scanalature non era estetico, ma un esito della stereolitografia. Infatti, Mike mi conferma che tutto ciò dipende dalla qualità della macchina; sicuramente, questa non deve essere di qualità eccelsa.

(Nota dell'8 Febbraio 2012)

Anche in questo caso, il toccare con mano non è una metafora, ma un atto concreto che serve a trasmettere conoscenza: ossia la differenza fra un "prima", in cui il pezzo è allo stato di output stampato, e un "dopo", ossia il pezzo levigato dall'intervento di Mike.

Una particolare forma di comprensione estetica è quella che io stesso mi sono ritrovato a sperimentare durante il mio lavoro di ricerca per i fini della ricerca stessa. Faccio particolare riferimento ad episodi tipo quello seguente:

Io e Mike siamo seduti in silenzio alle rispettive scrivanie. Dal movimento delle mani sul mouse intuisco che probabilmente sta lavorando ad un disegno (il "segnale", per me, che gli siedo di fronte, sono clic brevi e ripetuti sul mouse con la mano destra, e susseguenti pressioni di tasti della tastiera con la mano sinistra – molte combinazioni delle funzioni dei programmi, soprattutto di Modeling 1 sono combinazioni di "click" un tasto specifico: ad esempio, click+ C è la funzione copia); per salire e scendere nella finestra (la funzione della "scroll-bar", oppure ingrandire o rimpicciolire ("zoomare"), invece, usa la rotellina centrale del mouse. Mi alzo per osservare ciò che sta facendo: come intuito, sta lavorando al progetto di una lampada su Modeling 1.

(Nota del 14 Febbraio 2012)

Questo episodio racconta, infatti, la mia particolare comprensione estetica del lavoro di Mike, in relazione al mio lavoro di ricercatore. Infatti, immerso nel loro mondo quotidiano, ho dovuto, in tutti i modi, cercare di individuare dei segnali, anche impercettibili e apparentemente insignificanti (dato che si riveleranno poi densi di significato), che mi permettessero di cogliere ciò che facevano e che soprattutto mi permettessero di fare il mio lavoro di ricercatore nella maniera meno intrusiva possibile. Con il tempo, e solo in virtù di questa permanenza prolungata, sono riuscito a codificare un insieme di movimenti delle mani sul mouse e sulla tastiera come un segnale del fatto che Mike stesse disegnando. Anche in questo caso vale sempre la pena ricordare che non è un

singolo segnale a farmi capire cosa Mike stia facendo, ma l'intera situazione. Infatti, la rotellina sul mouse può essere utilizzata per svariati motivi<sup>12</sup>, così come le "scorciatoie da tastiera", ossia la combinazione di più tasti per compiere una data azione, sono usate da chiunque per eseguire i comandi più disparati<sup>13</sup>. Ma, presi singolarmente, essi non costituivano un indizio per sapere se Mike stesse disegnando o meno: lo era il suo premere contemporaneamente, ad esempio, due tasti sulla tastiera e il tasto sinistro del mouse. Ossia, il segnale che Mike stesse progettando era dato dalla particolare coreografia delle mani di Mike su tastiera e mouse, unita al suono associato allo scorrimento della rotellina ed all'onomatopeico *clic* sul tasto del mouse, da questo insieme inscindibile di gesti simultanei, che solo attraverso l'uso e l'affinamento della mia comprensione estetica del lavoro di Mike sono riuscito a codificare, e contemporaneamente a mettere in pratica per i *miei* scopi pratici di ricerca.

Sia che si debba creare un *mock-up*<sup>14</sup>, sia che si debba assemblare una prima serie di dispositivi, occorre verificare che la luce si comporti effettivamente come progettato. Nel linguaggio comune di Studio Lambda, questo consisteva nel "fare delle prove". Nel loro uso e nel loro linguaggio, il termine prova rispecchiava la polisemia del termine del linguaggio comune: una prova è infatti un esperimento per verificare un'ipotesi, ma anche una rappresentazione preparativa di una messa in scena, come del resto sono prove anche gli indizi giuridicamente rilevanti; ed effettivamente, tutti questi aspetti si presentavano in maggiore o minore misura nelle diverse prove a cui ho avuto la possibilità di assistere.

In questo primo episodio, Casabase si reca in magazzino perché hanno riscontrato un problema ad un dispositivo, e occorre capire quali siano le cause:

Le prove che deve fare sono volte a risolvere un problema di distribuzione della luce sul "film", ossia due righe (a dire il vero non molto evidenti al mio occhio) verticali nella metà destra dello schermo. La sua prima ipotesi è che tali righe siano dovute al fatto che la superficie interna del *device*, dove viene applicata la superficie specchiante adesiva, non è liscia. Dopo di che

<sup>12</sup>Uno dei più comuni è sicuramente quello di scorrere su e giù una pagina web o un documento.

<sup>13</sup>Un esempio anch'esso molto comune è dato dalla combinazione "Ctrl+C" per copiare una porzione di testo, un file, e così via, spesso associata alla conseguente combinazione "Ctrl+V", per "incollare" quanto precedentemente copiato.

<sup>14</sup>Come mi spiegò Eddie, un *mock-up* è il prodotto funzionante ma senza funzioni estetiche; a titolo di esempio prese il suo *smartphone* in mano dicendomi: «è questo telefono ma magari con la tastiera attaccata con i fili a vista». Invece, la maquette è, sempre nelle parole di Eddie, «l'opposto del *mock-up*», ossia il modello estetico del prodotto, ma non funzionante («la maquette di questo telefono (sempre in riferimento al suo *smartphone*) è il telefono così come lo vedi, ma non funzionante»; infine, vi è il prototipo: «il prototipo di questo telefono è... questo telefono!», ossia il primo esemplare di un oggetto, che verrà utilizzato per la riproduzione in serie.

inizia a fare alcune prove per vedere se e come sia possibile risolvere questo problema. Io mi limito a guardare e a fare domande (cercando di cogliere i momenti in cui Casabase non è concentrato ad osservare la luce del *device*), a spegnere le luci del magazzino per poter lavorare al buio e concentrarsi solo sulla luce emessa dal *device*; qualche volta Casabase mi chiedo un'opinione su quello che vedo come effetti.

La prima prova consiste nel rivestire di superficie specchiante la parte inferiore dei dissipatori su cui sono incollate le strip LED: questo accorgimento viene usato nell'intenzione di rendere uniforme l'intera superficie specchiante; Casabase taglia dal foglio delle strisce di superficie specchiante, le "adesivizza" (come dice lui) e accende il *device*; aziona la funzione "loop" (quella che attiva i cicli di colore diversi) e osserva la luce cambiare colore. Dopo poco, spegne il *device*.

La seconda prova è collegata ai risultati della prima: Casabase dipinge di nero la parte inferiore di uno dei due dissipatori (per fare ciò, rientriamo nello studio alla ricerca di un pennarello nero, di una marca particolare, ma nessuno di Alpha, ce l'ha. Casabase ne trova in amministrazione uno simile). Mi spiega il motivo: la superficie specchiante applicata anche sui dissipatori ha reso i lati dello schermo più luminosi rispetto al centro; io gli chiedo se questa cosa sia dovuta al fatto che i lati dello schermo siano anche quelli più vicini alle strip LED, e quindi che sia normale che la luce degradi man mano che ci si allontana dalla fonte di emissione; Casabase mi risponde che questa tecnologia è stata progettata apposta per ovviare a questo problema, ossia per creare una superficie luminosa omogenea in caso di emissione di luce laterale. Quindi, il problema è che la superficie specchiante rende troppo luminosi i lati; allora, Casabase dipinge di nero il lato inferiore di uno dei dissipatori, perché il nero è "assorbente" (ossia, "trattiene" la luce).

Nella terza prova, infine, Casabase dipinge uno dei due dissipatori di bianco, con una bomboletta spray trovata nel laboratorio, nella piccola saletta dei macchinari (dove c'è un "piano di taglio a filo nudo" per il polistirolo e un aspiratore). Il bianco, mi spiega, ha proprietà riflettenti. Questa soluzione gli sembra migliorativa rispetto ad un dissipatore dipinto di nero, ma non risolve il problema delle righe.

In più, si presenta un secondo problema, che Casabase attribuisce ad un difetto di comunicazione fra la scheda di controllo DMX e le strip LED: quando il loop passa sul colore bianco, si vede una preponderanza del rosso, creando un alone rosa nella parte superiore dello schermo; Casabase dice che purtroppo questa cosa accade con il bianco creato con le strip LED RGB, perché «fanno schifo a creare il bianco» (come scoprirà il giorno dopo, la causa di questa preponderanza del rosso è dovuta al calo di carica delle

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

batterie. Quando le batterie perdono parte della loro carica, le strip LED iniziano a miscelare male i tre colori, ed in questo caso il diodo che emette il rosso è quello che viene alimentato di più, andando a risultare preponderante sugli altri).

(Nota del 21 novembre 2011)

In questo episodio piuttosto denso, è facile vedere come Casabase, per capire e cercare, di conseguenza, di risolvere i problemi che sta avendo il dispositivo, utilizzi un vero e proprio metodo sperimentale. Infatti, è solo attraverso diverse prove concrete, che egli può avvicinarsi, per prove ed errori, ad una soluzione ad il suo problema. In secondo luogo, è interessante notare come le diverse prove producano un sapere differenziale, non assoluto: le variazioni sperimentali prodotte, e le conseguenti variazioni nell'output, sono valutate sì in base al grado di vicinanza con i risultati, ma anche e soprattutto sono orientate dai risultati che si ottengono nelle prove precedenti. Ciò che è il risultato di una prova diventa a sua volta un indizio che indirizza la prova successiva. In terzo luogo, le ipotesi (come ad esempio sulle possibili cause per cui il bianco "viri" sul rosso), valgono sempre e soltanto fino a prova contraria, e le interpretazioni non sperimentali rimangono appunto interpretazioni non comprovate dai fatti. Infine, la considerazione più di ordine generale, è che il metodo utilizzato è un metodo pratico e situato, nell'accezione utilizzata qui finora, ossia un metodo utilizzato in pratica e per fini eminentemente pratici, volto a risolvere quei dati problemi concreti e non altri, adeguato al limitato problema specifico di volta in volta da affrontare.

Ma la prova, come detto, può anche essere intesa nel senso di rappresentazione teatrale, in questo caso fare una prova può essere assimilato alla prova generale prima di andare in scena:

Casabase si incontra con D2, e insieme andiamo nel magazzino per vedere l'effetto della luce accesa. Entriamo, Casabase mette la cuspide (verniciata di bianco) sul tubo, il tubo sulla base e accende la lampada. L'effetto è a dir poco suggestivo, segnalato da D2 con un sospiro di approvazione: il diodo, proiettando la luce sulla cuspide bianca (che, come mi dirà Casabase dopo, ha una proprietà riflettente e diffusiva) la illumina a tal punto da creare un effetto ottico per cui la fonte luminosa non sembra il LED alla base, ma la cuspide stessa.

(Nota del 9 Febbraio 2012)

In questo episodio, la dimostrazione della lampada da parte di Casabase ricorda molto una rappresentazione, e infatti anche la reazione di D2, di stupore misto

ad approvazione, può essere assimilata a quella di un addetto ai lavori che ha la possibilità di assistere alla prova generale e ne rimane rapito come uno spettatore molto coinvolto. La prova, in questo caso, assume anche i contorni di una messa a punto degli effetti scenici definitivi.

Il sapere incorporato de – e prodotto da – i membri di Alpha e Studio Lambda assume tutta la sua importanza e dirompenza nella situazione per certi versi paradigmatica dell'impiego delle conoscenze, ossia capire cosa succede veramente, intendendo con "veramente" non il vero in senso assoluto, ma una verità concordata, costruita o osteggiata da definizioni di realtà differenti e concorrenti:

Eddie ritorna dalla riunione, si siede e chiede a Mike se ci sono «notizie bomba dall'America». A sentire queste parole io chiedo subito cosa sia successo (penso subito a qualche notizia di cronaca, qualche bomba scoppiata da qualche parte); dopo qualche secondo di silenzio, Mike mi risponde dicendomi che c'è stato «un problemino con il *device*» [...] Dal loro spazio passa S3 [...] subito parlano con Eddie di ciò che è successo al dispositivo (dalle loro conversazioni capisco cosa effettivamente è accaduto). Eddie legge alcuni passi della mail ricevuta da un rappresentante dell'azienda committente e li bolla come "un'eccessiva paranoia". La mail dice che per fortuna nessuno si è fatto male, «né il venditore, né il giornalista» (suppongo, dunque, che l'incidente sia avvenuto durante un'intervista, o una presentazione del prodotto, o una dimostrazione, comunque qualsiasi evento in cui sia prevista la presenza di un giornalista). Più che dire cosa sia effettivamente accaduto, Eddie sottolinea gli aspetti "comunicativi" della faccenda, e dice che la faccenda è «delicata politicamente», perché secondo lui l'azienda committente sta cercando di far ricadere tutte le colpe addosso ad Alpha, quando secondo Eddie ci sono degli errori anche da parte loro. S3 dice che si vedranno comunque dopo, per parlarne in maniera più diffusa e va via.

Dopo qualche minuto, passa dallo spazio anche S2, esordendo con Eddie dicendogli di aver visto che (Eddie) ha letto la mail. Eddie ha con sé il testo della mail stampata; in controluce si vede anche un'immagine e un disegno, ma non riesco a capire cosa siano. Eddie rilegge alcuni passi della mail, e ribadisce in parte quello che aveva già detto a S3. S2 dice: «ma cosa sarà successo? sarà andato in corto!» Eddie legge altri passi, e fa notare una discrepanza fra la prima mail ricevuta e la seconda. Nella prima mail, in cui lui ritiene che gli avvenimenti siano stati ingigantiti perché «questa [un/una lavoratore/lavoratrice dell'azienda committente] si è presa male!», veniva fatto accenno alle mancate conseguenze dell'incidente («fortunatamente non si è fatto male nessuno, ma poteva andare peggio» e Eddie dice che lui aveva immaginato che il «*device* fosse esploso, con pezzi di plastica volati per

#### 4 Le pratiche dei lighting designers

aria»). In realtà, dalla seconda mail, si evince che «c'è stato del fumo, e del cattivo odore (dovuto alle sostanze chimiche)». Nei due file allegati alla mail ci sono uno schema di una batteria e la foto di una batteria che dovrebbe aver causato il problema. Il loro interlocutore dell'azienda committente ha scritto che, per poter far funzionare il *device*, quando le batterie fornite erano sotto carica, avevano provveduto ad acquistare delle batterie alcaline (non ricaricabili). Partendo da queste informazioni, Eddie e D2 cercano di fare delle congetture su cosa sia successo. La differenza (Mike mi aiuta, poi, a capire meglio quali siano le questioni tecniche connesse) è che nelle pile alcaline tipo AA il polo negativo è situato sull'involucro della batteria, e quello positivo invece sulla barra di metallo; nei portabatterie la molla (o *spring*) è il polo negativo, la linguetta di metallo il polo positivo. Dalla foto allegata alla mail si vede la batteria danneggiata. Nella mail, si fa cenno al fatto che lo spring abbia danneggiato la pellicola protettiva della batteria, e che questo danneggiamento sia alla base del problema. Mike, dopo, mi dirà esattamente a cosa si sta facendo riferimento: questi portabatteria avevano delle molle a spirale molto lunghe, che non permettevano alle batterie di essere alloggiate; allora si è resa necessaria quella che Casabase ha definito «una soluzione di rappezzo», ossia, tagliare parte della molla. Questo, però, ha modificato la forma: anziché una molla a spirale, una molla con base più ampia. Molto probabilmente, (Mike me lo mostra sia disegnandolo su un foglio, sia prendendo in mano il portabatterie), l'estremità della molla, resa tagliente dall'intervento di riduzione, sarà andata a scorticare la pellicola protettiva, lasciando il polo negativo scoperto, e quindi mandando in corto circuito. S2 dice sin dall'inizio che lui non era d'accordo con la soluzione di ridurre la molla, ma comunque vuole vederci chiaro, e non riesce a capire come, sulla base di quello che l'azienda committente ha inviato, possa essere successo quello che è successo, quindi secondo lui «l'unica soluzione è che ci mandino la batteria», e va via. Eddie si mette a cercare su Internet la scheda tecnica della batteria, e una volta letta, dice: «qui il caso è chiuso». Dalla scheda tecnica si evince che il voltaggio è differente (queste batterie hanno voltaggio 1,2 mentre quelle ricaricabili, fornite in dotazione, hanno voltaggio 1,5) e questo, unito al fatto che da ricerche effettuate su internet sulle batterie AA non ricaricabili il polo sull'involucro esterno sia invertito rispetto alle batterie ricaricabili, è, secondo Eddie, la causa. Eddie dà peso soprattutto al voltaggio differente e al non aver usato le batterie in dotazione.

(Nota del 28 Febbraio 2012)

In questo lungo passo, si fa accenno ad un problema ad una serie di dispositivi, già descritto in precedenza nel paragrafo 4.3: uno dei dispositivi montati da Alpha e Studio Lambda, durante l'utilizzo da parte di un membro della azienda

committente, ha emesso del fumo. Come in un romanzo giallo, i diversi partecipanti all'interazione si trovano davanti ad una serie molto frammentata di indizi ed elementi, che devono essere messi insieme, connessi, in un quadro coerente attraverso cui interpretare l'accaduto. Si può dire che tutto ruoti attorno alla domanda posta da uno dei soci di Alpha: "ma cosa sarà successo?". Infatti, il "fatto brutto", in teoria, è costituito dal fumo che esce fuori dal dispositivo ma, sin dalle prime battute, esso arriva già pre-interpretato dalle comunicazioni dell'azienda committente verso Alpha e Studio Lambda. Quelle che arrivano, sotto forma di due e-mail, sono più sensazioni che descrizioni dei fatti: sollievo che non sia successo nulla di grave, ad esempio. Ma, in base ai parametri di giudizio di Eddie, il sollievo che nulla di grave sia accaduto dovrebbe essere riservato ad una gamma di "fatti pericolosi" in cui il semplice fumo, secondo lui, non rientra. Una prova indiziaria è data dalla foto di una batteria danneggiata inviata a loro dalla azienda committente. Tuttavia, per quanto l'immagine abbia una certa dose di oggettività (la batteria è effettivamente danneggiata), non è tanto l'immagine a fornire una prova del danno o delle cause, quanto le descrizioni fornite a corredo di essa, e non visibili, in quanto ricostruite nelle parole dell'interlocutore dell'azienda committente: in questo caso, l'immagine corredata dalle spiegazioni fornite dall'azienda committente non rappresenta la batteria danneggiata in sé, ma *una batteria diversa da quelle fornite*. La rilevanza della batteria, dunque, risiede non tanto in quello che essa è (ossia una batteria danneggiata), ma in quello che essa *non è*, ossia una batteria di quelle fornite in dotazione. Di conseguenza, la batteria danneggiata non in dotazione, da prova che era, si trasforma in ciò che deve essere spiegato e dunque messo in relazione con qualcos'altro. Questo "qualcos'altro" è dato dalle molle dei vani porta batterie, modificati per adattarsi alle batterie. Tuttavia, tale modifica non è la causa del fumo emesso dal dispositivo, ma solo del danneggiamento della batteria, tant'è vero che uno dei membri di Alpha sostiene espressamente che sulla base degli elementi forniti non riesce a spiegarsi come mai sia accaduto quell'incidente. E dunque si rendono necessarie ulteriori indagini e infatti, proprio come in un caso di giustizia ordinaria, viene trovata la prova definitiva, sottolineata da Eddie con la classica espressione rituale "il caso è chiuso". La prova è l'inversione dei poli positivi e negativi tra batterie ricaricabili e batterie non ricaricabili. Ora, i diversi elementi (il fumo, l'involucro danneggiato della batteria, le molle tagliate, l'inversione dei poli) non sono, presi singolarmente in sé, né prove né cause del danno. Essi provano il danno solo se presi insieme, nella loro globalità e nella loro interazione e, soprattutto, solo se la loro interazione viene interpretata correttamente e tale interpretazione diventa comunemente accettata.

#### 4 *Le pratiche dei lighting designers*

I diversi elementi, dunque, si coagulano intorno ad una interpretazione coerente passo dopo passo, in base agli elementi che vengono definiti di volta in volta rilevanti nei processi di co-costruzione del fatto da parte degli attori umani e non-umani: pertanto definire cosa sia successo veramente non è un processo univoco, ma qualcosa che viene costruito passo dopo passo, in base al materiale eterogeneo di prove documentarie, messe insieme per raggiungere una verità che è tale solo se e fintanto che tutte le parti coinvolte concorrono a definire una data interpretazione come aderente alla realtà.

### **Riepilogo**

In questo capitolo ho voluto descrivere le diverse pratiche lavorative all'interno di Studio Lambda. La pratica fondamentale dei designers è, non sorprendentemente, quella della progettazione, ma che cosa essa sia e di cosa sia costituita è ben lungi dall'essere univoco e definitivo. Elementi eterogenei, simbolici, discorsivi, normativi, materiali e cognitivi, si intrecciano senza soluzione di continuità in configurazioni situate e contestuali eppure ordinate e ordinarie. Le diverse pratiche sono costituite da una costellazione di micro-pratiche la cui relazione e costituzione reciproca è valida fintanto che sono validi gli scopi pratici perseguiti attraverso di esse. Di conseguenza, l'ordine delle pratiche lavorative quotidiane di Studio Lambda è un ordine endogeno, ossia un ordine conseguito attraverso quelle stesse pratiche lavorative.

Nel prossimo capitolo vedremo, invece, quali sono le pratiche attraverso cui i *lighting designers* costruiscono la propria identità professionale e istituzionale.

---

---

## CAPITOLO 5

---

# LA COSTRUZIONE DELL'IDENTITÀ PROFESSIONALE DEI LIGHTING DESIGNERS

### Indice

---

Introduzione . . . . .	129
5.1 Costruire la propria identità . . . . .	130
5.2 Visioni professionali . . . . .	135
5.3 Cultura artigiana . . . . .	138
Riepilogo . . . . .	143

---

### Introduzione

Nel capitolo precedente mi sono occupato delle pratiche che costituiscono il lavoro quotidiano dei lighting designer di Studio Lambda e di come inventariare e descrivere tali pratiche rappresenti una via alternativa per rispondere al quesito identitario della professione del lighting designer. In maniera quasi naïf, si può dire che per rispondere alla domanda su chi sia il lighting designer occorre andare a vedere cosa faccia concretamente chi si definisce lighting designer.

Tuttavia, questo tipo di risposta rappresenta solo parzialmente una soluzione al dilemma, poiché le questioni identitarie della professione permangono. Nella fattispecie, indagare le pratiche lavorative quotidiane non permette di dare

una risposta soddisfacente al problema degli effetti e delle ricompense di tipo simbolico legate alla questione dell'identità professionale. Mi riferisco qui al problema del diritto dei lighting designers non solo di definirsi lighting designers, ma di essere trattati e riconosciuti legittimamente come tali. Non basta insomma definirsi lighting designers, per esserlo, ma anche e soprattutto che il mondo esterno riconosca alle persone che si definiscono lighting designers il diritto legittimo a definirsi e comportarsi di conseguenza come lighting designers.

L'identità professionale non è un concetto o un oggetto, ma un processo di costruzione culturale. Questo significa che l'identità, per quanto serva a dire chi e cosa si è, è un qualcosa che si fa. E, per questa ragione, per comprendere come si costruisce un'identità professionale, occorre ricostruire le pratiche concrete che attori e artefatti mettono in atto al fine di produrre e sostenere nel corso del tempo l'identità professionale.

Nei prossimi paragrafi, dunque, vedremo nel dettaglio tre aspetti di questo processo di costruzione dell'identità professionale dei lighting designers. Nel primo paragrafo vedremo come in pratica vengono prodotti gli effetti simbolici di creazione di una nuova identità istituzionale, quella di Theta, la joint venture messa in piedi da Studio Lambda e Alpha. Nel secondo paragrafo vedremo le pratiche attraverso cui viene resa esplicita la visione professionale [Goodwin, 1994] dei lighting designers di Studio Lambda. Infine, nel terzo paragrafo vedremo come Studio Lambda riproduca una cultura professionale artigianale alla cui base vi è il valore fondante del "lavoro fatto per bene".

## 5.1 Costruire la propria identità

Studio Lambda e Alpha, come ricordato, hanno dato vita ad una joint venture, Theta. Questo evento ha costituito un'occasione ghiotta per assistere da vicino alla formazione e costruzione di una nuova realtà istituzionale e organizzativa. Sotto questo profilo, dare vita ad una nuova istituzione, un nuovo *player* sul mercato, significa compiere tutta una serie di atti pratici che, nel loro complesso, vanno a costruire l'identità istituzionale. Ciò che costituisce l'identità di un'organizzazione, dunque, è un prodotto endogeno delle azioni concrete portate avanti dagli attori. In secondo luogo, nella costruzione di una nuova identità istituzionale, i diversi partecipanti a tale costruzione, se da un lato entrano in questi processi con le proprie identità personali e organizzative passate, dall'altro devono anche temporaneamente privarsene per crearne una futura. Sotto questo profilo, dunque, la joint venture si comporta come una sorta di apprendista

collettivo, che deve imparare sul campo, sin da principio, a comportarsi come membro competente del mercato a cui si rivolge: apprendista perché novizio del campo, e collettivo perché dietro l'unitarietà della singola organizzazione vi è una pluralità di soggetti.

L'atto più rilevante, quanto meno sotto il profilo simbolico, nella creazione e costruzione di una nuova identità istituzionale, è quello dell'imposizione del nome. Scegliere il nome, per quanto obbedisca a repertori di giustificazione che attingono all'evocazione, alla significatività, all'immaginazione, comporta anche una serie di atti pratici dai quali non si può prescindere se si vuole che gli effetti simbolici desiderati abbiano l'efficacia sperata:

D2 arriva nel loro spazio, saluta tutti e inizia a parlare di una questione che era emersa ieri sulla ricerca dell'"anteriorità del marchio" (la ricerca di anteriorità del marchio è una ricerca che una società deve fare – anche se non per obbligo di legge – presso le camere di commercio per sincerarsi che il proprio nome commerciale o il proprio logo – il proprio "marchio" in senso lato – non sia stato registrato già da altri). Come detto, Studio Lambda e Alpha hanno dato vita ad una joint venture nel settore del lighting design; a luglio, nelle bozze della presentazione che mi aveva mostrato Eddie, tale joint venture veniva presentata come Lighting Division di Alpha. In realtà, da un po' di tempo a questa parte, a tale divisione è stato dato un nome proprio (se non ricordo male, la prima volta che ho sentito chiamarla con questo nome è stato alla presentazione dello Studio Alpha per gli studenti, tenuta da uno dei soci). Per usare questo nome, però, occorre fare una ricerca di anteriorità del marchio, ossia ricercare che nessuno abbia registrato tale marchio (se non erro, da quel che diceva Casabase il 15, sempre con D2, nella propria categoria merceologica). Questa ricerca, però, è un servizio a pagamento offerto da studi specializzati in questo; Eddie aveva trovato su Internet dei siti che fanno tale ricerca online, ma anche questi sono a pagamento. E questo adesso pone un problema: da quel che ho capito, D2 sta preparando una presentazione della divisione lighting da inviare a delle aziende, in primo luogo ad una grossa azienda multinazionale a cui vorrebbero chiedere la *sponsorship* per l'installazione alla Fiera Internazionale; il problema che D2 pone a Eddie e Casabase è: con che nome ci presentiamo? Come Theta, oppure come "Alpha-Divisione Lighting"? La discussione fra i tre su questo problema coinvolge diversi aspetti. D2 chiede: «Ci presentiamo come Theta oppure aspettiamo che ci entrino dei soldi per pagare la ricerca di anteriorità e nel frattempo ci presentiamo come "Alpha-Divisione Lighting"?» Questa seconda opzione non convince né Eddie, né Casabase, ma per considerazioni differenti. Il senso del discorso di Casabase è: «Par-

## 5 La costruzione dell'identità professionale dei lighting designers

tiamo già con il nome Theta, devi cambiare nome solo se la ricerca va male; se invece parti come Alpha-Divisione Lighting comunque poi devi cercare un altro nome, che sia Theta o un altro»; Eddie, invece, non adduce delle motivazioni, ma dice: «il mio convincimento, che è condiviso anche dai soci di Alpha, è partire direttamente come “Theta”, al massimo come “Theta by Alpha”»; questa affermazione di Eddie, tra l'altro, risulta in linea con il fatto che D2 dice che nella presentazione il nome di Alpha compaia solo nella presentazione, e non nel nome; Eddie dice di aggiungere anche la storia dell'incontro fra Lambda e Alpha. Sempre sulla questione del nome, D2 chiede se anche con l'azienda che sta contattando per la fiera Internazionale debba usare il nome “Theta”, oppure “Alpha-Divisione Lighting”; sia Eddie che Casabase dicono di usare “Theta”.

(Nota del 17 Novembre 2011)

Il senso della conversazione riportata in questo stralcio è piuttosto evidente, e riguarda tutte le questioni di ordine pratico legate alla scelta di un nome commerciale da parte di un attore economico. Allorquando si sceglie un marchio, sia esso una parola o un simbolo grafico, occorre registrarlo presso l'ufficio marchi e brevetti, affinché, ai sensi di legge, si possa godere del diritto esclusivo ad utilizzarlo. Per diritto esclusivo si intende che altri non possono utilizzarlo e che, qualora lo facessero, ci si potrebbe rivalere contro. Allo stesso modo, per evitare di utilizzare un marchio già registrato ed utilizzato da altri, occorre sincerarsi che il marchio che si vuole utilizzare non sia stato effettivamente registrato: è questa la ricerca d'antioriorità di cui si parla. Tuttavia, effettuare questa ricerca per essere certi che il marchio sia utilizzabile legittimamente, nel breve lasso a disposizione prima dell'invio della presentazione, e con il budget attuale, è impossibile, per cui occorre decidere se utilizzare un nome alternativo in attesa della ricerca di anteriorità oppure utilizzare quello concordato. Le motivazioni per cui portano sia Casabase che Eddie a sostenere questa seconda scelta è di ordine strettamente pratico: se si partisse con un nome provvisorio, essi sarebbero costretti a cambiare nome indipendentemente dall'esito della ricerca di anteriorità del marchio; partendo con il nome Theta, invece, dovrebbero cambiarlo solo qualora esso fosse già stato registrato da altri. Da un punto di vista di un calcolo statistico pratico degli esiti possibili, intuitivamente, e strategicamente, a loro conviene utilizzare il nome Theta sin da principio.

Come visto precedentemente (nel paragrafo 4.1) uno degli artefatti materiali attraverso cui Theta comunica la propria identità è il Portfolio Concept, ossia una collezione di propri progetti. Un'altro artefatto materiale spesso utilizzato è la presentazione:

## 5.1 Costruire la propria identità

Mike chiede a Casabase di sedersi accanto a lui per vedere, ed eventualmente correggere, una presentazione da inviare ad una azienda. L'azienda è quella con cui si sono incontrati il 6 di questo mese; hanno concluso l'incontro con l'impegno di inviare loro una "presentazione", ossia un documento informatico illustrativo di alcuni progetti. Ogni pagina del documento, una "diapositiva", presenta degli schemi di progetto (Tema di progetto) di diversi loro concept. Alcuni disegni illustrano il processo di assemblaggio di un dato prodotto.

(Nota del 23 Febbraio 2012)

Con il termine presentazione, in realtà, essi identificano sia l'artefatto, sia l'occasione socialmente organizzata in cui tale artefatto viene utilizzato. L'identità viene trasmessa anche attraverso alcuni accorgimenti grafici:

Ogni presentazione ha lo stesso font per le intestazioni. Chiedo a Mike se abbiano una sorta di foglio di stile, e lui mi dice in realtà di no, ma ha copiato le scritte da un'altra presentazione poiché «è bene avere uno stile uguale per tutte le presentazioni».

(Nota del 23 Febbraio 2012)

Avere uno stile delle presentazioni sempre uguale, come dice Mike, significa avere uno stile riconoscibile, nel senso di riconducibile a quel dato soggetto e non a un altro, a comunicare, un'identità univoca.

Uno strumento attraverso cui si comunica la propria identità è il cartiglio: come mi spiega Mike, esso è un riquadro solitamente posto in basso, nel foglio del disegno tecnico, in cui vengono inserite tutte le informazioni necessarie per il disegno; serve soprattutto quando si ha a che fare con i fornitori, per stabilire una corrispondenza biunivoca fra il disegno e i riferimenti, che nasce anche da ragioni organizzative, per mettere ordine, soprattutto su diverse versioni di un disegno.

Per costruire la propria identità non basta soltanto mettere in atto delle strategie attive orientate verso quello scopo, ma anche avere altri soggetti che riconoscano e legittimino tale identità. Occorre, insomma, tessere una rete di relazioni con altri soggetti:

D2 fa capolino nello spazio, per parlare dell'attività di promozione estera. Comunica a Eddie il budget: 10000 € per 4 città per un anno di promozione. La promozione consiste nell'incontrare importanti studi di architetti nelle più importanti città europee, per presentarsi in vista di possibili collaborazioni future. Il confronto è su quali città, sui tempi e sugli incontri. Per D2, l'idea

## 5 La costruzione dell'identità professionale dei lighting designers

tipo è di visite brevi, due notti di pernottamento, e 6/8 incontri totali, in 3 città, più la fiera internazionale. Come città lui aveva identificato Londra, Parigi e la Ruhr. Per Eddie, invece, 3 città sono un po' poche, perché vengono tagliate fuori una serie di città anch'esse importanti per l'architettura, come Rotterdam, Copenhagen, Bruxelles, oppure città e Paesi emergenti nella cultura e nell'architettura, come Austria, Polonia, Praga, Istanbul. E poi, secondo lui, 4 incontri al giorno sarebbero oltre che estenuanti, un aumento della complessità, perché questo significherebbe «trovare gli studi che ti vogliono incontrare, all'orario che dici tu, nel giorno che dici tu, e poi incastrarli tutti fra di loro». Alla fine, D2 chiosa proponendo che la stessa proposta di budget e città si potrebbe proporla per 6 mesi, da prendere come un periodo di prova, e di identificare queste prime città (che Eddie definisce "di fascia A"), e poi riservarsi nei mesi successivi incontri nelle altre città (che Eddie dapprima aveva definito "di fascia B", ma che poi concordano non esserlo, visto che, come dice Eddie «è rimasto fuori tutto il nord Europa»). Si salutano, e D2 va via.

(Nota del 13 Marzo 2012)

La natura e gli scopi di questa conversazione sono piuttosto evidenti, ossia avviare l'attività di promozione estera di Theta. È importante notare come questa attività, per quanto volta ad ottenere delle ricompense sul piano simbolico (instaurare dei rapporti professionali per essere riconosciuti, all'estero, come degli interlocutori legittimi in ambito del lighting design), sia comunque e inevitabilmente incentrata su una serie di atti pratici da cui l'esito simbolico stesso dipende. La massimizzazione dei profitti, dati i vincoli di budget, infatti, si scontra con una serie di scelte e di limiti: concentrare più incontri possibili per ogni città, ad esempio, presupporrebbe un controllo totale sull'agenda non solo di Theta, ma anche dei potenziali interlocutori, con la conseguente possibilità di fissare appuntamenti nell'esclusivo interesse di Theta: una possibilità solo teorica, ma non in pratica, come fa notare Eddie. Insomma, per ottenere gli effetti simbolici sperati, non si può prescindere dal mettere in pratica una serie di atti pratici commisurati allo scopo.

Il controllo sugli esiti simbolici è solo fino ad un certo punto nelle disponibilità di Theta, e dunque a seconda delle strategie immaginate e delle reazioni dei propri interlocutori, possono essere messi in atto dei correttivi:

Verso le 14:55, uno dei soci passa da queste parti per aggiornarli su quanto detto prima. Ha sentito quello che prima aveva definito "il loro amico" per capire le intenzioni della sua azienda. Da quel che ha capito, il rischio è che si sviluppi un prodotto che poi «non esce» (ossia, non va sul mercato)

e in questo momento «a noi non servono i 5000 € in più, a noi servono i prodotti fuori che sono pubblicità». Per questo, illustra la sua strategia, ossia contattare un'altra azienda che farebbe da partner, con costi zero per questi ultimi perché lo farebbe Theta come consulenza, e con in più la possibilità di uscire sul mercato: per questo, vuole sapere qual è la loro opinione. Eddie in realtà non è tanto d'accordo sul fatto di esplicitare in tutto e per tutto questa strategia, ossia non vorrebbe svelare le loro mosse subito, mentre sia il socio che Casabase ritengono che sia meglio invece essere trasparenti, perché hanno già lavorato con questa azienda e sanno che sono molto macchinosi nei processi decisionali.

(Nota del 18 Ottobre 2011)

In questo caso, Theta sta sviluppando il progetto di un prodotto, e si sta rivolgendo ad una serie di aziende. A seconda della strategia commerciale perseguita, Theta percepirebbe il compenso per l'attività di progettazione indipendentemente dallo sviluppo del progetto fino alla produzione in serie. Tuttavia, quest'esito, se corretto da un punto di vista economico e commerciale, sarebbe problematico da un punto di vista della costruzione dell'identità, poiché il progetto a nome Theta non arriverebbe mai sul mercato, e il nome di Theta non "girerebbe". Di conseguenza, la strategia perseguita, in ottica di costruzione dell'identità, punta più a massimizzare le ricompense di ordine simbolico anziché economico.

In generale, dunque, crearsi un nome e accreditarsi presso il pubblico dei pari, rispondono ad una doppia logica: da un lato, avviare un network per future collaborazioni, dall'altro avviare collaborazioni fruttuose, che diano ritorni piuttosto di immagine che economici.

## 5.2 Visioni professionali

Charles Goodwin definisce la visione professionale come «i modi socialmente organizzati di vedere e comprendere gli eventi che devono rispondere agli interessi di un particolare gruppo sociale» [Goodwin, 1994, p. 606]. Il vedere è un'attività che viene sempre da una certa posizione, da un "punto di vista", e i modi attraverso cui noi guardiamo ai fatti del mondo sono modellati storicamente [Baxandall, 2001] e in base alle pratiche interpretative in uso in una data comunità di pratica. Uno stesso fenomeno sarà visto diversamente a seconda del punto di vista adottato: i modi di guardare al fenomeno luce da parte dei lighting designer saranno diversi rispetto a quello dei fisici o degli elettricisti. Inoltre, lo sguardo professionale è uno «sguardo competente» [Grasseni, 2007,

## 5 La costruzione dell'identità professionale dei lighting designers

2008], ossia uno sguardo appreso attraverso la partecipazione periferica legittima [Lave e Wenger, 2006] ad una comunità di pratica: è uno sguardo addestrato.

Nel caso di Studio Lambda, quando si parla di visione professionale lo si fa in un duplice senso. Da un lato, essa è professionale in quanto il vedere è costruito da membri competenti della comunità (professionale) dei lighting designers; dall'altro è professionale poiché il vedere è uno strumento di lavoro peculiare della professione stessa del lighting designer:

Spenta la sigaretta, andiamo nel magazzino: Casabase deve fare delle prove di illuminazione del device. La prima cosa che fa è ritagliare da un rotolo piuttosto lungo e spesso, un quadrato delle dimensioni del riquadro della parte superiore del device; questa è una "superficie specchiante", che andrà collocata all'interno del device; Casabase all'inizio è un po' perplesso, perché non gli sembra adesiva; poi, sfiorando un angolo, si rende conto che la pellicola protettiva è trasparente (e dice che non l'aveva notata perché la volta precedente in cui aveva utilizzato questa superficie la pellicola protettiva era diversa); dopo di che attacca questo pezzo di superficie all'interno del device. Dopo, prende da uno scaffale un pezzo di plastica (ne ritaglia un pezzo e lo applica sopra il riquadro; accende il device per controllare l'effetto luminoso. Dopo pochi minuti mi fa vedere cosa non va: si formano delle righe al centro della plastica; dopo di che, lascia acceso il device («per fargli fare dei cicli») e usciamo.

(Nota del 20 Novembre 2011)

Casabase sta lavorando al dispositivo di supporto alla rete di vendita di una multinazionale. Dopo aver applicato una superficie specchiante sull'interno della scocca del dispositivo, lo accende e guarda il device acceso: in questo caso, guardare è parte integrante (se non caratterizzante) del lavoro stesso di Casabase in quanto progettista illuminotecnico. Questo guardare professionalmente gli permette di individuare, "in un colpo d'occhio", ciò che non va, ossia delle righe sul display. È questo lo sguardo professionale nella seconda accezione, meglio esemplificata dall'episodio seguente:

Dopo qualche minuto, andiamo con D5 nel magazzino, così che Casabase gli possa illustrare i risultati delle sue prove. Essenzialmente, gli ripete quanto fatto, ed il fatto che si vedono appunto delle "sporchine" e a ben vedere delle righe, ma più leggere rispetto a prima. D5 osserva attentamente il device, ma non riesce a vedere ciò che Casabase dice di vedere; al che Casabase gli dice: «tieni conto che io ho un occhio allenato, sono abituato a vedere queste imperfezioni». Al che D5 gli dice che sicuramente è un bene, ma che a questo stadio secondo lui l'effetto luminoso può andar già bene.

(Nota del 23 Novembre 2011)

In questa conversazione fra Casabase e D5 è possibile notare come Casabase sia consapevole del fatto che la visione professionale del lighting designer è una visione addestrata: “allenata”, nelle sue parole. La resa del dispositivo non è ottimale, infatti vi sono delle imperfezioni (delle “righe” e delle “sporchine”<sup>1</sup>). Ma queste imperfezioni, per i partecipanti a questa scena (Casabase, D5 e io), esistono solo attraverso la mediazione della visione esperta di Casabase. Più precisamente, lo sguardo professionale di Casabase crea, agli occhi dei profani, una doppia entità: innanzitutto, crea “qualcosa” (poiché D5 non vede niente che Casabase dice di vedere); in secondo luogo, categorizza quel qualcosa in quanto imperfezione. In questo modo, attraverso questo duplice processo di creazione e categorizzazione, ciò che noi profani vediamo sono direttamente delle imperfezioni.

Lo sguardo è professionale proprio perché appreso attraverso la partecipazione ad una comunità di pratica più ampia. Essere professionali significa riconoscere gli altri membri del proprio mondo professionale e riconoscersi in questo mondo:

Mike non solo dice che non riesce a notare queste imperfezioni, a differenza di Casabase, ma chiede anche a Casabase se non sia una sua “fissazione”, questa cosa delle imperfezioni, un eccesso di zelo dovuta più alla sua precisione maniacale, o al fatto che lui sia esperto di queste cose. Casabase dice che sicuramente da una parte questa cosa di essere lui piuttosto attento ad eventuali imperfezioni incide, ma conta anche il fatto che lui conosce bene il project manager che sta seguendo il progetto, e sa quanto quest’ultimo sia molto attento ad eventuali imperfezioni: e sa il project manager noterebbe subito un problema del genere. E aggiunge, quindi, che vale la pena correggere questi errori, «non è un lavoro impossibile da fare, solo lungo».

(Nota del 12 Dicembre 2011)

L’oggetto di questo episodio è costituito dalle stesse imperfezioni di cui si è parlato negli stralci precedenti. Mike, *product designer* di formazione che lavora all’interno di Studio Lambda, è per certi versi un profano della comunità professionale dei lighting designers, di conseguenza tende a descrivere l’attenzione al dettaglio di Casabase non tanto come una caratteristica della *expertise* professionale, quanto piuttosto come un tratto della personalità di Casabase (quella di una persona molto precisa). Casabase, invece, descrive la sua precisione come anche motivata da fattori situazionali dovuti alla partecipazione ad una più ampia

---

<sup>1</sup>Si ricorderà, dal paragrafo 4.2, che questo è un neologismo inventato da Casabase stesso.

## 5 La costruzione dell'identità professionale dei lighting designers

comunità di pratica, di cui fa parte il *project manager* dell'azienda committente: quelle imperfezioni sono tali non tanto per Casabase in sé, ma sono imperfezioni perché così le vedrebbero e le interpreterebbero tutti i membri competenti del mondo professionale che in potenza o effettivamente partecipano a quella concreta situazione lavorativa, e che così le interpreterebbero qualora si trovassero al cospetto di situazioni analoghe.

Tuttavia, non bisogna commettere l'errore di reificare lo sguardo professionale, come se fosse qualcosa che si possa indossare a proprio piacimento. La visione professionale è quasi come una seconda natura, pronta ad attivarsi in qualsiasi momento:

Nella metropolitana, Casabase osserva le luci che illuminano la metropolitana, e dice che sono «led di merda» [*sic*], perché innanzitutto «virano sul blu», e poi ci sono punti più scuri (ossia, i led sono rovinati). Casabase si alza in mezzo alla metropolitana e, complice la sua altezza, si alza in piedi e inizia a scrutare le luci del treno della metropolitana, nel tentativo di riuscire a vedere all'interno.

(Nota del 25 Gennaio 2012)

In questo breve stralcio, io e Casabase siamo in metropolitana, di ritorno da un incontro con un fornitore. Stiamo chiacchierando del più e del meno, e ad un certo punto mi accorgo che Casabase è distratto da altro: guarda in alto, il soffitto della carrozza; dopo un po' si alza in piedi per osservare meglio all'interno, nelle intercapedini fra una copertura della lampada e un'altra e, a beneficio del suo interlocutore, trasforma, attraverso il suo sguardo addestrato, i segnali trasmessi dall'artefatto in un sapere esperto. Così l'alone blu della luce non è un semplice alone, ma un indice di bassa qualità della luce; e il punto scuro non è un punto scuro, ma un "led in failure".

### 5.3 Cultura artigiana

Storicamente, la figura del designer deriva dalla divisione del lavoro artigiano, ottenuta attraverso la separazione del lavoro creativo da quello manuale [Wasson, 2000]. Questa divisione analitica, tuttavia, se descrive piuttosto fedelmente la divisione del lavoro a livello dei processi produttivi, soprattutto se riferito al tessuto economico del Nord Est italiano [Bagnasco, 1977], meno la si riscontra sul piano culturale:

Eddie contrappone il proprio modo di concepire il design, secondo una logica del «Do-It-Yourself» (DIY), in cui egli sente il ruolo del «craftsman»,

dell'artigiano, opposto a quello che lui definisce il «designer–stylist», il designer più attento alle forme che alle funzioni. Il sentire la filiazione originale del proprio lavoro dall'artigiano, lo si evince sia da come Eddie si pone nella costruzione di queste casse («mi fa sentire vivo»), sia nel rapporto che instaura con altri artigiani: «io non so usare il tornio, ma so dialogare con un tornitore». Tuttavia, quello che egli ritiene un vantaggio del proprio modo di lavorare (ossia, il dedicarsi ed interessarsi a tutti i processi di produzione del prodotto, facendo anche lavoro manuale che non entra nei suoi compiti di lighting designer), ha anche uno svantaggio, perché tende ad occuparsi e fare cose che non rientrano nelle sue competenze dirette, con la logica conseguenza che in caso di fallimento, le responsabilità cadono direttamente su di lui.

(nota del 6 Luglio 2011)

Nel cercare di identificare il proprio modo di concepire il design, Eddie riproduce l'annoso dibattito, interno al mondo del design, della contrapposizione fra forma e funzione [Molotch, 2005]. Tuttavia, dal suo punto di vista, non è tanto in questo che si concentra la differenza fra la sua concezione di design e quella di altri colleghi. Innanzitutto, il suo rispetto per il lavoro artigiano lo si può evincere dal fatto che egli, per motivi professionali, ha a che fare con molti artigiani (rappresentati, nel suo discorso, dalla figura del tornitore) e con essi instaura un dialogo talmente fitto che a volte questo suo rispetto si traduce in un approfondimento così ampio delle competenze artigiane da risultare controproducente, poiché tende ad occuparsi di questioni che esulano dalle sue dirette competenze e responsabilità. Tuttavia, il rispetto per – e la propria vicinanza culturale a – questo mondo si basa sul fatto che il lavoro artigiano rappresenti un modo più ampio di vedere il lavoro e costituisca in senso lato un modo di vivere, governato dal «desiderio di fare un lavoro per bene in se e per sé» [Sennett, 2008].

Una cultura artigiana così intesa, dunque, non instaura un rapporto strumentale con le proprie pratiche e i propri output, ma considera un lavoro fatto bene come un fine in sé, in cui le ricompense non sono tanto di ordine materiale, quanto simbolico:

Mentre sto per entrare, vedo Eddie che fuma una sigaretta seduto su un muretto, sotto un albero nel giardinetto antistante la finestra della “sala riunioni grande”, alla destra della porta d'ingresso. Mi avvicino, ci salutiamo e dalla mia mano prende il libro che stavo leggendo. Mi chiede opinioni al riguardo, dato che conosce l'autore.

(14 Marzo 2012)

## 5 La costruzione dell'identità professionale dei lighting designers

Il libro oggetto della nostra conversazione è "Futuro artigiano", di Stefano Micelli [2011]. Questo testo parte dalla cultura Do-It-Yourself (DIY) – che è parte integrante del mondo dei designers [Shove *et al.*, 2007] – di questa nuova classe creativa, quella dei *makers*, e che intende l'artigiano non nelle sue piccole dimensioni lavorative («la dimensione bottegaia», sottolinea efficacemente Eddie), ma nei suoi aspetti qualitativi, di cultura materiale e di capacità di connettere sapere pratico e cultura in senso ampio.

I makers sono portatori di una nuova subcultura, tanto da avere una rivista mensile, *Make*, e un romanzo a loro dedicato [Doctorow, 2010], e che cerca di coniugare il saper fare tipico della cultura artigiana con le possibilità offerte dalle nuove tecnologie, innanzitutto l'uso di Internet per la condivisione e produzione di conoscenze:

Un argomento di conversazione è quello su come si sono informati, su come hanno raccolto le informazioni necessarie per la costruzione delle casse. Mike mi risponde: «Sulla rete. Internet è come Matrix <sup>2</sup>. Si può conoscere tutto, per ogni argomento ci sono 200 forum di discussione». Eddie e Mike ritengono Internet uno strumento molto importante per il reperimento di informazioni. Eddie, a tal proposito, parla di «conoscenza condivisa» e fotografa i singoli passaggi della costruzione delle casse, con l'intento di pubblicarle sul blog del sito dello studio, per «restituire alla rete ciò che sono riuscito a fare grazie alla conoscenza condivisa».

(Nota del 6 Luglio 2011)

La ricerca su Internet di informazioni necessarie allo svolgimento del proprio lavoro, la consultazione di forum e siti specializzati per un aggiornamento professionale costante, rappresenta una forma di pratica conoscitiva sociomateriale [Orlikowski, 2007], attraverso cui non solo si aumenta il proprio bagaglio esperienziale, ma si crea anche un senso comunitario di condivisione e restituzione di sapere e conoscenza, attraverso cui si rinforza la propria identità culturale di membri di questa nuova classe creativa artigiana.

Ma nuove tecnologie no significa banalmente soltanto la generica "Rete", ma anche macchine per la prototipizzazione rapida e stampanti 3D:

Mike mi ragguaglia un po' sulla situazione attuale dei macchinari per la prototipizzazione rapida. La questione preponderante è sempre quella economica. Questo prototipo è stato realizzato attraverso un macchinario

---

<sup>2</sup>Film del 1999 diretto dai fratelli Wachoswki. Il riferimento è ad una scena del film in cui le conoscenze su un dato argomento vengono "caricate" al protagonista, Neo, direttamente nel cervello attraverso un alloggiamento posto nella parte posteriore del cranio

di proprietà di Alpha, presente in studio. Ma, ad esempio, nel vecchio studio dove lavorava Mike, i prototipi venivano fatti presso esterni, al costo anche di 100/200 €, tant'è vero che all'epoca, proprio perché ne facevano molti, stavano prendendo in seria considerazione l'ipotesi di acquistarne una. Inoltre, i prezzi delle stampanti 3D sono diminuiti sensibilmente negli ultimi anni, rendendole accessibili ad un vasto pubblico, anche per il fai da te, il DIY. Il rovescio della medaglia è che stampanti accessibili economicamente spesso producono un output non soddisfacente. Tuttavia, si possono ottenere cose anche soddisfacenti, nel fai da te. La stereolitografia, infatti, produce un output in nylon, piuttosto resistente; questo significa che in proprio si possono produrre anche piccoli pezzi in serie (ad esempio, giunture), anziché andarle a comprare: «Certo – mi dice Mike – devi avere comunque una certa manualità».

(Nota dell'8 Febbraio 2012)

Mike conferma come la possibilità di avere macchinari tutto sommato a buon mercato rappresenti sicuramente un vantaggio per l'autoproduzione, non solo per gli studi professionali di design, ma anche per chi lo fa solo per hobby. Tuttavia, la tecnologia da sola non basta: essa aiuta, ma non può sostituire completamente l'apporto umano. Quello che fa realmente la differenza è la manualità, la capacità di modellare e manipolare, di forgiare con le proprie mani la materia per ottenere ciò che si desidera.

Il punto di snodo identitario di questa nuova classe creativa è costituito dal rapporto qualitativo che si instaura con gli aspetti materiali della vita lavorativa quotidiana:

Mentre Casabase è dentro a parlare con la moglie del vetraio, Mike fa un apprezzamento sui lavori artigianali: dice che sarebbe bello fare un mestiere manuale, che ha il suo fascino. Io gli cito (essendo Mike una persona che usa molto Internet) che avevo letto un blog che aveva intervistato una serie di artigiani americani piuttosto giovani, e li definiva "*the new gentlemen*"<sup>3</sup>.

(Nota del 24 Gennaio 2012)

La possibilità di modellare e manipolare la materia, e farne oggetto del proprio lavoro quotidiano esercita un certo "fascino" su Mike, ed è proprio attraverso il fatto che Mike non esiti a manifestare la propria attrazione e a dichiarare apertamente di subire il fascino del lavoro manuale che vengono ribaditi e rinforzati il rispetto e la vicinanza al mondo dei mestieri artigiani.

---

<sup>3</sup><http://grainandgram.com/>.

## 5 La costruzione dell'identità professionale dei lighting designers

La cultura artigiana di cui Studio Lambda è portatore è dunque una commistione di abilità manuali, competenze esperte e desiderio di fare le cose per bene per il gusto di farle bene:

Eddie ritorna dalla riunione intorno alle 17:45 – 18. Praticamente, Eddie è stato in riunione tutto il giorno. Rientrato, prende uno strumento da lavoro che si è portato da casa (un flessibile portatile) e dice che se ne va in laboratorio. Dopo poco, io vado via, e passo dal laboratorio a salutarlo. Lo vedo lavorare al trapano a colonna e gli chiedo cosa sta facendo. Lui mi dice che sta lavorando a un pezzo per un giradischi, «perché ho bisogno di fare cose manuali per rilassarmi, non si può stare in riunione tutto il giorno. Fare cose mi serve per liberare la mente». (Nota del 29 Febbraio 2012)

Nell'ottica di Studio Lambda, il lavoro artigiano in quanto lavoro fatto per bene non è un modello teorico di descrizione dei propri processi produttivi, né un ideale normativo, ma un esercizio pratico quotidiano. Il lavoro fatto bene è un attributo endogeno del rapporto che si insatura fra i lavoratori di Studio Lambda e l'oggetto del proprio lavoro. Il lavoro artigiano, insomma è un esercizio spirituale nel senso di Pierre Hadot [2005], attraverso cui non si descrive una realtà ideale del lavoro artigiano, ma lo si pratica, e attraverso questa stessa pratica ci si prende cura di sé [Foucault, 1991].

## Riepilogo

In questo capitolo mi sono occupato degli aspetti culturali e simbolici della professione del lighting designer, così come viene portata avanti all'interno di Studio Lambda da parte dei suoi membri. Costruire la propria identità significa avere un nome e tessere delle relazioni professionali affinché si venga accreditati e riconosciuti come interlocutori credibili e legittimi. Mettere a lavoro la propria visione professionale significa sia utilizzare la vista come strumento di lavoro, sia produrre e riprodurre un sapere diffuso e condiviso all'interno della propria comunità professionale intesa come comunità di praticanti. Infine, il designer è rappresentante di una cultura artigiana di tipo nuovo, in cui saper fare e manualità si intrecciano con le possibilità offerte dalle nuove tecnologie. Tuttavia, per quanto costruire la propria identità, elaborare una propria visione professionale ed esprimere una cultura artigiana siano degli ampi processi culturali e simbolici, occorre sottolineare quanto sia necessario che vi siano attori in carne e ossa che mettano in atto tutta una serie di pratiche sociomateriali affinché tali processi culturali producano i propri effetti simbolici.

### 5.3 Cultura artigiana

Nel prossimo capitolo vedremo, in conclusione, come si compone il complesso ed eterogeneo mondo sociale al centro del quale si collocano i *lighting designers* di Studio Lambda, e cosa il *lighting design* rappresenti per loro.



---

---

## CAPITOLO 6

---

# OSSERVAZIONI CONCLUSIVE: IL MONDO SOCIALE DEI LIGHTING DESIGNERS

### Indice

---

6.1 L'eterogeneo mondo sociale dei lighting designers . . . . .	145
6.2 Il <i>lighting design</i> per gli attori . . . . .	148

---

### 6.1 L'eterogeneo mondo sociale dei lighting designers

Se ripensiamo a quanto detto finora, emerge chiaramente come l'attività all'interno di uno studio di *lighting design* sia estremamente complessa, sfaccettata e dispersa, e come di conseguenza sia difficile – se non impossibile – individuare dove inizi e finisca il lighting design. La progettazione illuminotecnica, invece, è una pratica emergente dal tessuto di altrettante pratiche e micropratiche diverse, e che sono condotte sotto gli auspici della progettazione stessa.

Sotto questo profilo, i lighting designers di Studio Lambda ricoprono il ruolo di intermediari culturali [Giusti, 2009] all'interno di un mondo sociale eterogeneo [Clarke e Star, 2007], un assemblaggio composito di materiale piuttosto diver-

so: umani, artefatti, individui e collettività, organizzazioni, relazioni, aspetti materiali e aspetti simbolici, e così via.

Nell'ambito dei *Science and Technology Studies (STS)* il *framework* dei mondi sociali [Clarke e Star, 2007] rappresenta un approccio ecologico di stampo costruzionista [Pellegrino, 2010]. Esso affonda le proprie radici intellettuali nell'interazionismo simbolico [Blumer, 1969] e si concentra sulle relazioni tra soggetti, azioni, oggetti e significati. Proprio perché ecologico e relazionale, questo approccio si concentra non tanto sugli oggetti, ma sulle situazioni, ossia sulle configurazioni locali che i diversi aspetti della vita sociale – individui, artefatti, istituzioni, organizzazioni e così via – assumono in determinati luoghi ed in determinati momenti. Un mondo sociale, dunque, si presta ad un'analisi situazionale [Clarke, 2003], secondo cui «i presupposti di una situazione sono contenuti nella situazione stessa» [Clarke e Star, 2007, p. 128], ovvero, il mondo sociale produce e riproduce localmente le condizioni stesse della propria esistenza e riproduzione.

Nei diversi mondi sociali, dunque, osserviamo delle relazioni che vengono incarnate e cristallizzate in pratiche locali, come luogo di incontro delle diverse istanze e interessi degli attori – umani e non – di volta in volta coinvolti nelle pratiche. Individui, artefatti, organizzazioni, istituzioni, posseggono ognuno una propria *agency* più o meno visibile a seconda delle diverse pratiche in cui vengono arruolati [Callon e Law, 1982]<sup>1</sup>.

Il mondo sociale di Studio Lambda è un mondo eterogeneo popolato da diversi elementi, che si riuniscono attorno alle diverse pratiche, si assemblano in maniera ordinata in configurazioni sempre differenti, a seconda delle diverse circostanze e gli scopi di ordine pratico di volta in volta perseguiti.

Lo studio inteso come luogo di lavoro, pertanto, va inteso nella sua singolarità e unicità: un dato posto di lavoro permette alcune pratiche e ne inibisce altre, così come in un altro studio saranno osservate altre pratiche e altre interazioni, anche in presenza degli stessi individui. Allo stesso modo, i tempi di lavoro, intesi nelle loro diverse manifestazioni, come scadenze e come arco temporale quotidiano, contribuiscono a plasmare le pratiche.

---

<sup>1</sup>La concezione di attore sociale come attante della *Actor–Network Theory (ANT)* implicitamente adottata, presuppone che vada riconosciuto il ruolo di attante a qualsiasi elemento che partecipi a vario titolo alla situazione/pratica osservata, e venga adeguatamente analizzata la sua *agency* ed il suo contributo alla situazione. Di conseguenza, per l'ANT, un elemento o è un attante, oppure non lo è, e non deve essere preso in considerazione, senza lasciare spazio, dunque ad elementi che entrano nell'azione ma non sono attanti, come accade, ad esempio, nelle diverse analisi che dapprima creano figure ideali e a-temporali e poi, per renderle più aderenti alla realtà, sono costrette a reintrodurre dalla finestra il "contesto" inizialmente lasciato fuori dalla porta principale del loro castello teorico.

## 6.1 L'eterogeneo mondo sociale dei lighting designers

Nel mondo sociale dei *lighting designers* abita un insieme composito di individui molto diversi fra loro, reclutati temporaneamente a seconda delle diverse pratiche e dei diversi progetti. Così, gli utenti vengono iscritti nei discorsi e nelle rappresentazioni che di essi vengono fatti: nel progettare una piantana con la sorgente luminosa che può essere spostata in alto e in basso, il potenziale utente viene immaginato seduto sul divano, per determinare un'altezza confortevole che non proietti la luce direttamente in viso. I concorrenti, con i loro prodotti e progetti possono essere fonte di ispirazione o, al contrario, degli avversari, come quando, parlando di un'idea di progetto, si sottolinea che anche "la tal azienda ha fatto uscire un prodotto simile". Clienti e committenti, oltre ad essere tra le possibili fonti per l'inizio di un nuovo progetto (ed anche di un suo abbandono), sono continuamente coinvolti nelle diverse fasi, attraverso la partecipazione a *conference-call*, riunioni, e comunicazioni di vario genere (e-mail, telefonate e così via). I fornitori, con il loro bagaglio di sapere esperto, possono introdurre con successo una miglioria o una modifica ad un progetto: il ceramista consiglia di non cuocere il sensore di alluminio insieme alla ceramica, poiché rilascerebbe delle impurità che andrebbero a macchiare la ceramica stessa.

Ma anche gli artefatti sono abitanti a pieno titolo di questo mondo sociale, e partecipano a loro modo alle diverse pratiche. I progetti e le diverse pratiche di progettazione esistono anche e soprattutto nei loro supporti materiali: negli schizzi, nelle fotometrie, nelle schede di assemblaggio, negli appunti delle riunioni, nelle liste delle cose da fare che campeggiano sulla scrivania di Eddie. La progettazione, inoltre, è una pratica sempre mediata materialmente: la modellazione 3D viene eseguita al computer; l'assemblaggio degli artefatti avviene attraverso la sinergia degli attori umani e dei loro saperi esperti incorporati con altri artefatti, gli strumenti di lavoro. Anche le diverse conoscenze vengono trasmesse attraverso l'impiego di supporti materiali: le istruzioni, intese come attualizzazioni di corsi d'azione futuri, non sono altro che un atto attraverso cui si fissa su un supporto materiale una serie di norme prescrittive per l'utente futuro. Infine, qualsiasi artefatto è portatore di *affordances* contingenti, che emergeranno in una particolare situazione a seconda delle diverse relazioni e sinergie tra umani e artefatti coinvolti in quella particolare pratica sociomateriale di progettazione.

Allo stesso modo, infine, le diverse istituzioni vengono coinvolte a vario titolo. Si accordano interviste e sessioni fotografiche con i media di settore, per raggiungere un pubblico più vasto (anche se a volte poi non si è del tutto soddisfatti di come "si esce"), oppure si fanno congetture, sempre e comunque di ordine pratico e a scopo pratico, sui segmenti di mercato da andare ad aggredire, o sulle innovazioni tecnologiche da apportare (ad esempio, l'utilizzo del laser, "fissazio-

ne” di Casabase) che potrebbero portare un vantaggio competitivo. Oppure, i diversi enti statali che bandiscono gare per l’attribuzione di fondi, o che emanano norme che avranno di conseguenza effetti sulle diverse pratiche di progettazione.

Insomma, i *lighting designers* di Studio Lambda si trovano al centro di una galassia eterogenea di relazioni fra individui, oggetti, istituzioni, che entrano in contatto a seconda delle diverse situazioni e danno vita a configurazioni collaborative provvisorie attraverso cui i *lighting designers* di Studio Lambda soddisfano le esigenze e gli scopi pratici delle loro pratiche di progettazione.

## 6.2 Il *lighting design* per gli attori

Tutte le volte che con i ragazzi di Studio Lambda abbiamo parlato, in maniera del tutto informale e colloquiale, di design, è emerso, talora esplicitamente, a volte in maniera velata, un modo di concepire il loro essere *lighting designers* in senso distintivo e in opposizione sia ad altri *lighting designers*, sia ad altre figure professionali contigue, quali gli architetti. Come già ricordato precedentemente (nel paragrafo 1.5) Eddie ha descritto se stessi come equidistanti sia dai “fissati” del design, ossia gli appassionati quasi in maniera ossessiva del proprio lavoro di designers, sia dalla comunità professionale ufficiale delle associazioni di categoria. Casabase, soprattutto i primi tempi, si schermiva con me dicendo che il loro modo di lavorare era “non convenzionale”. Mike, in una pausa di pranzo, mi disse che molte delle competenze che effettivamente gli tornano utili sul lavoro le ha imparate sui banchi della scuola superiore, un’istituto tecnico industriale, piuttosto che all’Università. Per ovvie ragioni, per la natura del disegno della ricerca strettamente idiografico, non si può dire se il loro modo di lavorare sia più o meno convenzionale e diffuso fra i *lighting designers*, ed esula anche dai fini della ricerca. Occorre, invece, sottolineare la natura performativa di tali espressioni, poiché, allorquando essi stessi si definiscono come non convenzionali, creano un’opposizione che vale per loro, e che orienta il loro modo di lavorare e il loro modo di percepirsi. E la verità di tali affermazioni è una verità endogena, non la verità in sé e per sé, ma la verità per loro.

Ovviamente vale anche il contrario. Occorre anche sottolineare che, per quanto immersi in un intreccio di relazioni sociali, essi concepiscono la progettazione, soprattutto se riferito alle fasi iniziali, comunque come essenzialmente individuale e guidato da una concezione mentalistica dei processi cognitivi. L’idea “cova” nella mente fino a quando non “nasce l’esigenza di fissarla su carta”, come mi disse Casabase. E sempre Casabase mi disse che per me sarebbe stato impossibile

seguire un progetto sin dalla fase di ideazione, poiché “sarei dovuto entrare nella sua mente”. Anche in questo caso, il mentalismo di questa concezione esiste nelle performance discorsive dei lighting designers di Studio Lambda, indipendentemente dal fatto che il tipo di sapere da loro impiegato ed osservabile sia un sapere esperto di tipo pratico, nel senso che esiste solo in quanto incarnato nelle pratiche lavorative quotidiane e per il perseguimento di particolari scopi pratici.

Come visto e più volte sottolineato nei capitoli precedenti, il lighting design di Studio Lambda è l'insieme composito di pratiche e micropratiche sociomateriali eterogenee, disperse e diffuse, eppure ordinate, in cui aspetti cognitivi, normativi, discorsivi, spaziali e temporali, si intrecciano senza soluzione di continuità.

La concezione del proprio lavoro, inoltre, esalta la dimensione manuale e fattiva, sia nei discorsi che nelle pratiche stesse. Essere affascinati dal lavoro manuale degli artigiani, oppure sentire l'esigenza di liberare la mente attraverso l'autocostruzione di un paio di speakers, e anche essere pignoli, sono espressioni ed aspetti emotivi che appartengono al medesimo universo di discorso del lavoro artigiano come lavoro di tipo creativo in cui lo scopo implicito e i significati attribuiti all'atto creativo è quello di fare bene il proprio lavoro.

Essere culturalmente un artigiano, e così riprodurre quella stessa cultura, significa, dunque, compiere una serie di atti creativi. Il designer artigiano, così come inteso all'interno di Studio Lambda, è artefice nel senso proprio etimologico del termine: colui che fa qualcosa con arte, ossia con maestria e applicazione, e con gli arti, ossia con il lavoro fisico e manuale. In questo senso, il lighting designer non è un artefice nel senso prescrittivo del designer come colui che dice come i buoni oggetti andrebbero fatti, ma come coloro che praticano “buon design”.

Sotto questo profilo, dunque, il designer come artigiano è un modo di vivere al pari della filosofia intesa da Hadot [2005] come maniera di vivere. Per Hadot, il discorso sulla filosofia e la filosofia sono due cose differenti. In tema di giustizia, ad esempio, il discorso sulla filosofia elaborerà una teoria della giustizia. Ma la giustizia, sul piano filosofico, significa agire rettamente. La filosofia, dunque, è una pratica, un esercizio vero e proprio, ossia un'applicazione costante e continuativa. Allo stesso modo, dunque, il buon design di matrice artigiana praticato all'interno di Studio Lambda non è una speculazione prescrittiva di come dovrebbe essere una buona lampada oppure un buon dispositivo, ma l'esercizio costante e pratico delle proprie competenze, delle proprie conoscenze, delle proprie abilità, giorno dopo giorno; ed è attraverso questa applicazione costante che essi si prendono cura di sé [Foucault, 1991]. Di conseguenza, sia la cultura artigiana che la cura di sé non vanno intese in senso simbolico, ma in quanto

pratiche, ossia dei modi dell'essere e dell'agire che in quanto tali producono effetti di tipo simbolico.

Infine, l'atto creativo per eccellenza all'interno di Studio Lambda è la luce. L'antropologia della luminosità [Bille e Sørensen, 2007] si interroga sulla *agency* della luce, ossia sul ruolo attivo della luce nel costituire l'esperienza della vita quotidiana, nei suoi aspetti materiali e nei suoi usi sociali. Attraverso la materialità della luce proiettata sugli oggetti noi dotiamo gli oggetti dell'attributo di percettibilità, mentre l'*agency* della luce risiede nel fatto che attraverso la luce è possibile stabilire connessioni fra cose e persone.

In generale, dunque, un'antropologia della luminosità si interroga non tanto su cosa sia la luce, ma su cosa la luce faccia e cosa gli individui facciano con la luce. Tuttavia, ciò che manca è un'adeguata problematizzazione di chi la luce la fa e la crea. La materialità della luce, dunque, è anche la materialità della luce dal punto di vista delle pratiche lavorative dei lighting designers e la socialità della luce è anche l'uso sociale della luce in quanto prodotto creativo delle pratiche dei progettisti illuminotecnici. La luce, nei suoi aspetti materiali, è dunque non solo la luce come viene emessa (insieme al suo corollario, l'ombra) dalla sorgente luminosa del prodotto finito, ma è anche l'insieme di tutti gli artefatti mediatori della sua stessa progettazione e produzione: strip LED, fotometrie, resistenze, superfici specchianti, finiture e così via. L'*agency* della luce risiede nelle competenze del progettista illuminotecnico nel senso delle possibilità e impossibilità che il designer iscrive nel suo progetto illuminotecnico: tubi fluorescenti lineari e lampade da tavolo a luce diffusa avranno *agencies* differenti anche per il ruolo attivo del progettista (e di tutti i partecipanti alle pratiche di progettazione). La luce, insomma, è agente e agita allo stesso tempo. È certamente vero infatti che per la sua progettazione sia necessaria la formazione di un insieme variegato di individui, artefatti e organizzazioni, ma è altrettanto vero che essa è agente in quanto attraverso luci e ombre noi rendiamo visibile (o meno) il nostro mondo e quindi anche noi agiamo sul e nel mondo, e facciamo qualcosa con la luce stessa.

Di conseguenza, la progettazione illuminotecnica così come viene portata avanti all'interno di Studio Lambda è una pratica eterogenea materiale e simbolica mediante la quale la produzione materiale di luce permette di rendere visibili le cose del mondo e diviene dunque un'inevitabile e irrinunciabile pratica di mediazione fra noi e il nostro stesso mondo sociale.

---

## BIBLIOGRAFIA

Abbott, Andrew

- 1993 «The sociology of work and occupations», *Annual Review of Sociology*, 19, p. 187-209.

Akrich, Madeleine e Bruno Latour

- 1992 «A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies», in *Shaping Technology/Building Society. Studies in Sociotechnical Change*, a cura di Wiebe E. Bijker e John Law, MIT Press, Cambridge/London, p. 259-264.

Alby, Francesca e Cristina Zucchermaglio

- 2008 «Progettare tecnologie come pratica sociale», *Sistemi intelligenti*, 20, 1, p. 125-134.

Argyris, Chris e Donald A. Schön

- 1998 *Apprendimento organizzativo. Teoria, metodo e pratiche*, Guerini e Associati, Milano; ed. orig. *Organizational Learning II. Theory, Method, and Practice*, Addison-Wesley Publishing Company, Boston, MA 1996.

Bagnasco, Arnaldo

- 1977 *Tre Italie. La problematica territoriale dello sviluppo italiano*, Il Mulino, Bologna.

Barley, Stephen R. e Gideon Kunda

- 2001 «Bringing work back in», *Organization Science*, 12, 1, p. 76-95.

## Bibliografia

Bateson, Gregory

- 1976 «Pianificazione sociale e deutero-apprendimento», in *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, p. 199-217; ed. orig. *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, University Of Chicago Press, Chicago (IL) 1972.

Baxandall, Michael

- 2001 *Pittura ed esperienze sociali nell'Italia del Quattrocento*, Einaudi; ed. orig. *Painting and Experience in 15th century Italy*, Oxford University Press, Oxford 1972.

Beck, Ulrich, Anthony Giddens e Scott Lash

- 1999 *Modernizzazione riflessiva*, vol. *Modernizzazione riflessiva*, Asterios, Trieste, p. 29-99; ed. orig. *Reflexive Modernization*, Polity Press, Cambridge 1994.

Becker, Howard S.

- 1993 «How I learned what a crock was», *Journal of Contemporary Ethnography*, 22, 1, p. 28-35.
- 2007 *I trucchi del mestiere*, Il Mulino, Bologna; ed. orig. *Tricks of the trade. How to think about your research while you're doing it*, University of Chicago Press, Chicago (IL) 1998.

Berger, Peter L. e Thomas Luckmann

- 1969 *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna; ed. orig. *The Social Construction of Reality*, Doubleday, Garden City, NY 1966.

Bille, Mikkel e Tim Flohr Sørensen

- 2007 «An Anthropology of Luminosity. The Agency of Light», *Journal of Material Culture*, 12, 3, p. 263-284.

Blumer, Herbert

- 1969 *Symbolic Interactionism*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.

Bourdieu, Pierre

- 1989 *La Noblesse d'État. Grandes écoles et esprit de corps*, Les Éditions de Minuit, Paris.
- 1993 (a cura di) *La misère du monde*, Seuil, Paris.
- 1995 *Ragioni Pratiche*, Il Mulino, Bologna; ed. orig. *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*, Éditions du Seuil, Paris 1994.

- 2002 «Campo intellettuale, campo del potere e habitus di classe», in *Campo del potere e campo intellettuale*, Manifestolibri, Roma, p. 51-82; ed. orig. *Champ du pouvoir, champ intellectuel et habitus de classe*, Scolies, 1, 1971, p. 7-26.
- 2003a *Il senso pratico*, Armando Editore, Roma; ed. orig. *Le sens pratique*, Les Éditions de Minuit, Paris 1980.
- 2003b *Per una teoria della pratica. Con tre studi di etnologia cabila*, Raffaello Cortina Editore, Milano; ed. orig. *Esquisse d'une théorie de la pratique*, Droz, Genève 1972.
- Bourdieu, Pierre e Loïc J. D. Wacquant
- 1992 *Risposte. Per un'antropologia riflessiva*, Bollati Boringhieri, Torino; ed. orig. *Réponses: pour une anthropologie réflexive*, Éditions du Seuil, Paris 1992.
- Brown, John Seely e Paul Duguid
- 1991 «Organizational learning and communities-of-practice: Toward a unified view of working, learning, and innovation», *Organization Science*, 2, 1, p. 40-57.
- Bruni, Attila
- 2003 *Lo studio etnografico delle organizzazioni*, Carocci, Roma.
- 2008 «La medicina come ingegneria dell'eterogeneo e pratica socio-materiale», *Rassegna Italiana di Sociologia*, XLIX, 3, p. 451-476.
- 2011 «Lavorare in sala operatoria, flirtare con la materialità del mondo», *Etnografia e ricerca qualitativa*, 1, p. 83-97.
- Bruni, Attila e Silvia Gherardi
- 2007 *Studiare le pratiche lavorative*, Il Mulino, Bologna.
- Button, Graham
- 2000 «The ethnographic tradition and design», *Design Studies*, 21, 4, p. 319-332.
- Callon, Michel e John Law
- 1982 «On Interests and their Transformation: Enrolment and Counter-Enrolment», *Social Studies of Science*, 12, 4, p. 615-625.
- Caniglia, Enrico
- 2010 «La realtà come realizzazione pratica. Il costruzionismo dal punto di vista etnometodologico», in Santambrogio [2010].

## Bibliografia

Caniglia, Enrico e Andrea Spreafico

2011 «L'etnometodologia: una filosofia naturale», *Quaderni di Teoria Sociale*, 11.

Cardano, Mario

2003 *Tecniche di ricerca qualitativa. Percorsi di ricerca nelle scienze sociali*, Carocci, Roma.

Carlile, Paul R.

2002 «A pragmatic view of knowledge and boundaries: Boundary objects in new product development», *Organization Science*, 13, 4, p. 442-455.

Clarke, Adele E.

2003 «Situational Analyses: Grounded Theory Mapping After The Postmodern Turn», *Symbolic Interaction*, 26, 4, p. 553-576.

Clarke, Adele E. e Susan Leigh Star

2007 «The Social Worlds Framework: A Theory/Method Package», in Hackett *et al.* [2007].

Clerici, Gianni

2007 *500 anni di tennis*, 5<sup>a</sup> ed., Mondadori Electa, Milano.

Corradi, Gessica, Silvia Gherardi e Luca Verzelloni

2010 «Through the practice lens: Where is the bandwagon of practice-based studies heading?», *Management Learning*, 41, 3, p. 265-283.

Couldry, Nick

2004 «Theorising media as practice», *Social Semiotics*, 14, 2, p. 115-132.

Dal Lago, Alessandro e Rocco De Biasi

2002a «Introduzione», in Dal Lago *et al.* [2002b].

2002b (a cura di) *Un certo sguardo. Introduzione all'etnografia sociale*, Laterza, Roma-Bari.

De Certeau, Michel

1984 *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma; ed. orig. *L'invention du quotidien. I. Arts de faire*, Gallimard, Paris 1980.

Denzin, Norman K. e Yvonna S. Lincoln

2000a «Introduction: the discipline and practice of qualitative research», in Denzin *et al.* [2000b], p. 1-29.

- 2000b (a cura di) *The Sage Handbook of Qualitative Research*, 2<sup>a</sup> ed., Sage, London/Thousand Oaks/New Delhi.
- 2005a «Introduction: the discipline and practice of qualitative research», in Denzin *et al.* [2000b], p. 1-32.
- 2005b (a cura di) *The Sage Handbook of Qualitative Research*, 3<sup>a</sup> ed., Sage, London/Thousand Oaks/New Delhi.
- Detienne, Marcel e Jean-Pierre Vernant  
1974 *Les Ruses de l'intelligence. La métis des Grecs*, Flammarion, Paris.
- Doctorow, Cory  
2010 *Makers*, Harper Collins, London.
- Domaneschi, Lorenzo  
2012 «Food social practices: Theory of practice and the new battlefield of food quality», *Journal of Consumer Culture*, 12, 3, p. 306-322.
- Dreyfus, Hubert L.  
1991 *Being-in-the-World: A Commentary on Heidegger's Being and Time, Division I*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Durkheim, Émile  
2001 «Le regole del metodo sociologico», in *Le regole del metodo sociologico. Sociologia e filosofia*, Edizioni di Comunità, Torino; ed. orig. *Les règles de la méthode sociologique*, Alcan, Paris 1901.
- Fele, Giolo  
2002 *Etnometodologia. Introduzione allo studio delle attività ordinarie*, Carocci, Roma.  
2012 «Harold Garfinkel, 29 October 1917–21 April 2011», *Human Studies*, 35, 2, p. 153-155.
- Fiol, Marlene C. e Marjorie A. Lyles  
1985 «Organizational learning», *Academy of management review*, 10, 4, p. 803-813.
- Foucault, Michel  
1991 *La cura di sé. Storia della sessualità 3*, Feltrinelli, Milano; ed. orig. *Le souci de soi*, Gallimard, Paris 1984.  
1993 *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino; ed. orig. *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975.

## Bibliografia

Foucault, Michel

- 2001 «L'ordine del discorso», in *Il discorso, la storia, la verità*, a cura di Mauro Bertani, Einaudi, p. 11-41; ed. orig. *L'Ordre du discours*, Gallimard, Paris 1971.

Gallino, Luciano

- 2004 «Sociologia del Lavoro», in *Dizionario di Sociologia*, UTET, Torino, p. 397-406.

Garfinkel, Harold

- 1967a «Common sense knowledge of social structures: the documentary method of interpretation in lay and professional fact finding», in Garfinkel [1967b], p. 76-103.
- 1967b *Studies in Ethnomethodology*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs (NJ).
- 1967c «Studies of the routine grounds of everyday activities», in Garfinkel [1967b], p. 35-73.
- 1967d «What is Ethnomethodology?», in Garfinkel [1967b], p. 1-34.
- 1988 «Evidence for Locally Produced, Naturally Accountable Phenomena of Order, Logic, Reason, Meaning, Method, etc. In and as of the Essential Quiddity of Immortal Ordinary Society, (I of IV): An Announcement of Studies», *Sociological Theory*, 6, 1, p. 103-109.
- 1996 «Ethnomethodology's program», *Social Psychology Quarterly*, 59, 1, p. 5-21.
- 2000 *Agnesi, Armando, Roma*; ed. orig. *Passing and the Managed Achievement of Sex Status in an "Inter-Sexed" Person. Part 1*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs (NJ) 1967.
- 2002a «Ethnomethodological Policies and Methods», in Garfinkel [2002b], p. 169-193.
- 2002b *Ethnomethodology's program. Working Out Durkheim's Aphorism*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham, MD.
- 2004 «La fiducia. Una risorsa per coordinare l'interazione», in Armando, Roma; ed. orig. *A conception of, and Experiments with, "Trust" as a condition of Stable Concerted Actions*, in «in Harvey, O.J. (ed.) *Motivation and Social Interaction*, pp. 187-238», Ronald Press, New York 1963.

Garfinkel, Harold e Donald Lawrence Wieder

- 1992 «Two Incommensurable, Asymmetrically Alternate Technologies of Social Analysis», in *Text in Context: Contributions to Ethnomethodology*, a cura di Graham Watson e Robert M Seiler, Sage, Newbury Park, p. 175-206.

Geertz, Clifford

- 1988 «Verso una teoria interpretativa della cultura», in *Interpretazione di culture*, Il Mulino, p. 9-42; ed. orig. *The Interpretation of Cultures*, Basic Books, New York (NY) 1973.

Gherardi, Silvia

- 2000 «Practice-Based Theorizing on Learning and Knowing in Organizations», *Organization*, 7, 2, p. 211-223.
- 2006 *Organizational Knowledge: The Texture of Workplace Learning*, Blackwell, Oxford.
- 2009 «Introduction: The Critical Power of the Practice Lens», *Management Learning*, 40, 2, p. 115-128.

Gherardi, Silvia e Davide Nicolini

- 2001 «Il pensiero pratico. Un'etnografia dell'apprendimento», *Rassegna Italiana di Sociologia*, XLII, 2, p. 231-256.
- 2004 *Apprendimento e conoscenza nelle organizzazioni*, Carocci, Roma.

Gibson, Jerome

- 1986 «The Theory of Affordances», in *The ecological approach to visual perception*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ, p. 127-143.
- 1999 *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Il Mulino, Bologna; ed. orig. *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston, MA 1979.

Giddens, Anthony

- 1976 *New Rules of Sociological Method*, Polity Press, Cambridge.
- 1979a «Agency, Structure», in Giddens [1979b], p. 49-95.
- 1979b *Central Problems in Social Theory. Action, structure and contradiction in social analysis*, MacMillan, London.
- 1979c «Introduction», in Giddens [1979b], p. 1-8.

## Bibliografia

Giddens, Anthony

- 1990 *La costituzione della società. Lineamenti di teoria della strutturazione*, Edizioni di Comunità, Milano; ed. orig. *The Constitution of Society*, Polity Press, Cambridge 1984.

Giglioli, Pier Paolo e Paola Ravaioli

- 2004 «Bisogna davvero dimenticare il concetto di cultura? Replica ai colleghi antropologi», *Rassegna Italiana di Sociologia*, XLV, 2, p. 267-298.

Giusti, Nicoletta

- 2009 «Il designer di moda, man-in-the-middle e intermediario culturale.», *Rassegna Italiana di Sociologia*, L, 4, p. 579-607.

Gobo, Giampietro

- 2001 *Descrivere il mondo. Teoria e pratica del metodo etnografico in sociologia*, Carocci, Roma.

Gomez, Marie-Léandre e Isabelle Bouty

- 2011 «The Emergence of an Influential Practice: Food for Thought», *Organization Studies*, 32, 7, p. 921-940.

Goodwin, Charles

- 1994 «Professional vision», *American Anthropologist*, 96, 3, p. 606-633.

Grasseni, Cristina

- 2007 «Introduction. Skilled visions: between apprenticeship and standards», in *Skilled visions: between apprenticeship and standards*, a cura di Cristina Grasseni, Berghahn Books, New York/Oxford.
- 2008 «Sguardi esperti. Sapienza ed esperienza della visione in una prospettiva antropologica», in *Imparare a guardare. Sapienza ed esperienza della visione*, a cura di Cristina Grasseni, Franco Angeli, Milano, p. 9-32.

Hackett, Edward J., Olga Amsterdamska, Michael Lynch e Judy Wajcman

- 2007 (a cura di) *The Handbook of Science and Technology Studies*, 3rd Edition, The MIT Press, Cambridge, MA.

Hadot, Pierre

- 2005 *Esercizi spirituali e filosofia antica*, Einaudi, Torino; ed. orig. *Exercices spirituels et philosophie antique*, Albin Michel, Paris 2002.

Hammersley, Martyn e Paul Atkinson

- 2007 *Ethnography: principles in practice*, 3<sup>a</sup> ed., Routledge, London/New York.

Heath, Christian e Graham Button

2002 «Editorial Introduction», *British Journal of Sociology*, 53, 2, p. 157-161.

Heidegger, Martin

1985 *Essere e Tempo*, UTET, Torino; ed. orig. *Sein und Zeit*, Halle 1927.

Hughes, Everett C.

2010 «Studiare le occupazioni», in *Lo sguardo sociologico*, Il Mulino, p. 225-243; ed. orig. *The Sociological Eye*, Transaction Publishers, New Brunswick, NJ 1984.

Kant, Immanuel

2004 «Risposta alla domanda: cos'è illuminismo?», in *Kant. Scritti di storia, politica e diritto*. A cura di Filippo Gonnelli, Laterza, p. 45-52; ed. orig. *Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?*, Berlinische Monatsschrift, Berlin 1794.

Knorr-Cetina, Karin

1999 *Epistemic cultures: how the science makes knowledge*, Harvard University Press, Cambridge.

Kunda, Gideon

2000 *L'ingegneria della cultura*, Edizioni di Comunità, Milano; ed. orig. *Engineering Culture: Control and Commitment in a High Tech Corporation*, Temple University Press, Philadelphia (PA) 1992.

Lave, Jean

1993 «The practice of learning», in *Understanding practice. Perspectives on activity and context*, a cura di Seth Chaiklin e Jean Lave, Cambridge/New York, p. 3-34.

Lave, Jean e Etienne Wenger

2006 *L'apprendimento situato. Dall'osservazione alla partecipazione attiva nei contesti sociali*, Edizioni Erickson, Gardiolo; ed. orig. *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*, Cambridge University Press, Cambridge 1991.

Law, John

1992a «Notes on the theory of the actor-network: ordering, strategy, and heterogeneity», *Systemic Practice and Action Research*, 5, 4, p. 379-393.

## Bibliografia

Law, John

- 1992b «The Olympus 320 engine: a case study in design, development, and organizational control», *Technology and Culture*, 33, 3, p. 409-440.

Luff, Paul, Jon Hindmarsh e Christian Heath

- 2000 *Workplace Studies. Recovering Work Practice and Informing System Design*, Cambridge University Press, Cambridge/London.

Lyotard, Jean-François

- 1985 *La condizione postmoderna*, Feltrinelli; ed. orig. *La condition Postmoderne*, Les Éditions de Minuit, Paris 1979.

Malinowski, Bronisław

- 1922a *Argonauts of the Western Pacific. An account of native enterprise and adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea*, 2005<sup>a</sup> ed., Routledge.
- 1922b «Introduction. The Subject, method, and scope of this inquiry», in Malinowski [1922a].

Mannheim, Karl

- 1952 «On the Interpretation of “Weltanschauung”», in *Essays on the Sociology of Knowledge*, Routledge & Kegan Paul, p. 33-83.

Marazzi, Christian

- 1999 *Il posto dei calzini. La svolta linguistica dell'economia e i suoi effetti sulla politica*, Bollati Boringhieri, Torino; ed. orig. *Il posto dei calzini. La svolta linguistica dell'economia e i suoi effetti sulla politica*, Edizioni Casagrande, Bellinzona 1994.

Marcus, George E.

- 1995 «Ethnography in/of the world system: the emergence of multi-sited ethnography», *Annual Review of Anthropology*, p. 95-117.

Marx, Karl

- 1950 «Tesi su Feuerbach», in *Ludovico Feuerbach e il punto d'approdo della filosofia classica tedesca*, a cura di Friedrich Engels, Rinascita, Roma.

Marzano, Marco

- 2006 *Etnografia e ricerca sociale*, Laterza, Roma-Bari.

Melucci, Alberto

- 1998 «Domanda di qualità, azione sociale e cultura: verso una sociologia riflessiva», in *Verso una sociologia riflessiva: ricerca qualitativa e cultura*, a cura di Alberto Melucci, Il Mulino, Bologna, p. 15-31.

Micelli, Stefano

- 2011 *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Marsilio, Venezia.

Molotch, Harvey

- 2005 *Fenomenologia del tostapane*, Raffaello Cortina Editore, Milano; ed. orig. *Where Stuffs Comes From. How Toasters, Toilets, Cars, Computers, and Many Other Things Come to Be as They Are*, Routledge, London/New York 2003.

Mongili, Alessandro

- 2008 «Oggetti e allineamenti: qual è l'oggetto della sociologia della tecnoscienza?», *Rassegna Italiana di Sociologia*, 49, 3, p. 403-426.

Montaldi, Danilo

- 1998 *Autobiografie della leggera*, Bompiani, Milano.

Munari, Bruno

- 1966 *Arte come mestiere*, 10<sup>a</sup> ed., Laterza, Roma-Bari.

Nicolini, Davide, Silvia Gherardi e Dvora Yanow

- 2003 *Knowing in organizations. A Practice-based approach*, M.E. Sharpe, Armonk, NY.

Orlikowski, Wanda J.

- 2007 «Sociomaterial Practices: Exploring Technology at Work», *Organization Studies*, 28, 9, p. 1435-1448.

Orlikowski, W.J

- 2000 «Using technology and constituting structures: A practice lens for studying technology in organizations», *Organization Science*, 11, 4, p. 404-428.

Ortner, Sherry B.

- 1984 «Theory in Anthropology since the Sixties», *Comparative Studies in Society and History*, 26, 1, p. 126-166.

Palladino, Pietro

- 2005 *Manuale di illuminazione*, Tecniche Nuove, Milano.

## Bibliografia

Parolin, Laura Lucia

2008 «Workplace Studies: tecnologia ed interazione sociale nei contesti di lavoro», *Studi Organizzativi*, 1, p. 145-164.

2010 «Sulla produzione materiale. Qualità sensibili e sapere pratico nel processo di stabilizzazione degli artefatti», *Tecnoscienza*, 1, 1, p. 39-56.

Pellegrino, Giuseppina

2010 «Costruire la tecnologia. Il costruzionismo negli *Science and Technology Studies*», in Santambrogio [2010], p. 251-264.

Piccardo, Claudia e Angelo Benozzo

1996 *Etnografia organizzativa. Una proposta di metodo per l'analisi delle organizzazioni come culture*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Pickering, Andrew

1992 «From Science as Knowledge to science as practice», in *Science as practice and culture*, a cura di Andrew Pickering, University of Chicago Press, Chicago, IL, p. 1-31.

1995 *The Mangle of Practice. Time, Agency & Science*, University of Chicago Press, Chicago/London.

Pitzalis, Marco

2010 «Oltre l'oggettivismo, oltre il soggettivismo», in *Bourdieu dopo Bourdieu*, a cura di Gabriella Paolucci, UTET, Torino, p. 5-32.

Polanyi, Michael

1966a «The logic of tacit inference», *Philosophy*, 41, 155, p. 1-18.

1966b *The Tacit Dimension*, The University of Chicago Press.

Procacci, Giovanna e Arpàd Szakolczai

2003 *La scoperta della società. Alle origini della sociologia*, Carocci, Roma.

Randall, Dave, Richard Harper e Mark Rouncefield

2007 *Fieldwork for Design*, Springer, London.

Reckwitz, Andreas

2002 «Toward a Theory of Social Practices. A Development in Culturalist Theorizing», *European Journal of Social Theory*, 5, 2, p. 243-263.

Rorty, Richard

1967 (a cura di), *The Linguistic Turn: Essays in Philosophical Method*, The University of Chicago Press, Chicago, IL.

Rouse, Joseph

- 2007 «Practice Theory», in *Philosophy of Anthropology and Sociology*, a cura di Stephen P. Turner, Mark W. Risjord, Dov M. Gabbay e Paul Thaggard, Elsevier, Amsterdam, p. 639-681.

Rullani, Enzo

- 2004 *Economia della conoscenza. Creatività e valore nel capitalismo delle reti*, Carocci, Roma.

Santambrogio, Ambrogio

- 2010 (a cura di), *Costruzionismo e scienze sociali*, Morlacchi Editore, Perugia.

Santoro, Marco

- 2005 «Esclusi e inclusi», in *Invito allo studio della società*, Il Mulino, Bologna.

Sassatelli, Roberta

- 2002 «Corpi in pratica: habitus, interazione e disciplina», *Rassegna Italiana di Sociologia*, XLIII, 3, p. 429-457.

Schatzki, Theodore R.

- 1996 *Social Practices. A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*, Cambridge University Press, Cambridge.
- 1997 «Practices and Actions. A Wittgensteinian Critique of Bourdieu and Giddens», *Philosophy of the Social Sciences*, 27, 3, p. 283-308.
- 2001 «Introduction», in Schatzki *et al.* [2001].

Schatzki, Theodore R., Karin Knorr-Cetina e Eike Von Savigny

- 2001 *The Practice Turn in Contemporary Theory*, Routledge, London/New York.

Schütz, Alfred

- 1979 *Saggi Sociologici*, UTET, Torino; ed. orig. *Collected papers*, Nijhoff, The Hague 1962.

Schwartz, Howard e Jerry Jacobs

- 1987 *Sociologia qualitativa: un metodo nella follia*, Il Mulino, Bologna; ed. orig. *Qualitative Sociology. A method to the Madness*, Free Press, New York (NY) 1979.

Sennett, Richard

- 2008 *The Craftsman*, Yale University Press, New Haven (CT).

## Bibliografia

Shove, Elizabeth, Matthew Watson, Martin Hand e Jack Ingram

2007 *The Design of Everyday Life*, Berg, Oxford/New York.

Shove, Elizabeth, Mika Pantzar e Matthew Watson

2012 *The Dynamics of Social Practice*, Sage, London/Thousand Oaks/New Delhi/Singapore.

Silverman, David

2002 *Come fare ricerca qualitativa*, Carocci, Roma; ed. orig. *Doing Qualitative Research. A Practical Guide*, Sage, London/Thousand Oaks/New Delhi 2000.

Simmel, Georg

1998 «Excursus sullo straniero», in *Sociologia*, Edizioni di Comunità, Torino, p. 580-584; ed. orig. *Soziologie*, Duncker & Humblot, Leipzig 1908.

Skålén, Per e Chris Hackley

2011 «Marketing-as-practice», *Scandinavian Journal of Management*, 27, 2, p. 189-195.

Sole, Deborah e Amy Edmondson

2002 «Situated knowledge and learning in dispersed teams», *British journal of management*, 13, S2, S17-S34.

Storni, Cristiano

2009 «Note sulla costruzione di artefatti: il concetto di cosa nel design», *Studi Organizzativi*, 1, p. 171-197.

Strati, Antonio

2000 «Estetica, conoscenza tacita e apprendimento organizzativo», *Studi Organizzativi*, 2, p. 157-177.

2007 *La ricerca qualitativa nelle organizzazioni. La dimensione estetica*, Carocci, Roma.

2010 *Che cos'è l'estetica organizzativa*, Carocci, Roma.

Suchman, Lucy

2007 *Human-Machine Reconfigurations. Plans and situated actions*, 2nd Edition, Cambridge University Press, Cambridge.

Szakolczai, Arpád

1998 *Max Weber and Michel Foucault: Parallel Life-Works*, Routledge, London/-New York.

Taylor, Charles

- 1985 *Philosophy and the Human Sciences*, Cambridge University Press, Cambridge.

Turner, Barry A.

- 1995 «Un viaggio negli studi organizzativi», in *Il pensiero organizzativo*, a cura di Samuel B. Bacharach, Pasquale Gagliardi e Bryan Mundell, Guerini e Associati.

Turner, Stephen P.

- 1994 *The social theory of practices*, University of Chicago Press, Chicago.

Van Gennep, Arnold

- 2006 *I riti di passaggio*, Bollati Boringhieri, Torino.

Viteritti, Assunta

- 2011 «Corpi sapienti in laboratorio. Apprendere la tecnoscienza in pratica tra disciplinamento e formatività», *Etnografia e ricerca qualitativa*, 1.

Volti, Rudi

- 2012 *An Introduction to the Sociology of Work and Occupations*, 2<sup>a</sup> ed., Sage, Los Angeles/London/New Delhi/Singapore/Washington DC.

Warde, Alan

- 2005 «Consumption and theories of practice», *Journal of Consumer Culture*, 5, 2, p. 131.

Wasson, Christina

- 2000 «Ethnography in the field of design», *Human organization*, 59, 4, p. 377-388.

Wenger, Etienne

- 1999 *Communities of practice: learning, meaning, and identity*, Cambridge University Press, Cambridge, MA.
- 2000 «Comunità di pratica e sistemi sociali di apprendimento», *Studi organizzativi*, 1.

Whittington, Richard

- 2006 «Completing the Practice Turn in Strategy Research», *Organization Studies*, 27, 5, p. 613-634.

## Bibliografia

Winch, Peter

1958 *Il concetto di scienza sociale e le sue relazioni con la filosofia*, Il Saggiatore.

Wittgenstein, Ludwig

2005 *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino; ed. orig. *Philosophische Untersuchungen*, Blackwell, Oxford 1953.

Wood, Nicol, Chris Rust e Grace Horne

2009 «A tacit understanding: The designer's role in capturing and passing on the skilled knowledge of master craftsmen», *International Journal of Design*, 3, 3, p. 65-78.

Zappulli, Luisa

2004 «La formazione professionale degli uditori giudiziari in Italia. Un approccio etnografico», *Polis*, XVIII, 2, p. 267-284.

Zimmerman, Don H. e Melvin Pollner

1971 «The Everyday World as a Phenomenon», in *Understanding Everyday Life: Toward the Reconstruction of Sociological Knowledge*, Routledge, p. 80-103.