

a cura di  
Salvatore Zingale

# La semiotica e le arti utili *in undici dialoghi*

con  
Massimo A. Bonfantini  
e  
Isabella Brugo, Arrigo Cappelletti,  
Bruno Munari, Giampaolo Proni, Emilio Renzi,  
Marco Vitali, Salvatore Zingale

2005

**Moretti**  
**HONEGGER**

DIALOGO VII

## Sugli oggetti

*Sugli oggetti e sui corpi. Sui corpi accarezzati o aggrediti dagli oggetti. Sui corpi che oggetti producono e sugli oggetti che il nostro corpo simulano: come i robot o il computer.*

*Il dialogo che segue è formato dai quattro passi di raccordo di un libro a più voci del 1999, Segni sui corpi e sugli oggetti, su un argomento tuttora appena esplorato, la cosiddetta e impossibile semiotica degli oggetti.*

*Cosiddetta, perché gli oggetti, come le parole, da soli esistono solo per astrazione: il loro senso è nell'ambiente che li organizza, nella tecnica che li produce, negli usi che li consumano.*

*Impossibile, perché qui più che altrove la semiotica ricorre al dialogo con altre sue sorelle: l'antropologia, la sociologia, la psicologia, la storia. E l'ergonomia, il campo che finalisticamente tutte le accoglie.*

*La dottrina dei segni, allora, propone la sua vocazione registica. Ambisce a suggerire come andrebbero scritte le storie – ovvero le interazioni d'uso – da vivere fra noi e le macchine, i prodotti, i sistemi. Gli oggetti d'uso non sono infatti né segni né testi né racconti, ma elementi a supporto di una testualità ben più ampia: le nostre azioni, la storia che noi ogni giorno scriviamo. È il nostro agire sociale, con e attraverso gli oggetti, il vero*

testo, *la vera narrazione di cui occuparsi. Testo come tessuto intrecciato e confezionato, ma di cui gli oggetti sono l'ago e la spola. Gli oggetti, tutt'al più, contengono uno schema o programma d'uso. Ma per trasformarsi in storia o racconto sono pur sempre in attesa degli attanti effettivi: noi utenti.*

## Sugli oggetti

*Massimo Bonfantini e Salvatore Zingale*

### 1. La percezione e il giudizio

**SALVATORE** *Segni sui corpi e sugli oggetti: perché questo titolo?*

**MASSIMO** Perché gli oggetti lasciano segni sui nostri corpi, e perché noi, come corpi, intenzioniamo e diamo senso agli oggetti. Perché fra noi e gli oggetti vi è una dialettica di segnità.

**SALVATORE** Ma ci sono oggetti che troviamo nella natura, come un albero o una montagna, e oggetti che vengono rielaborati o prodotti da noi, come un campo coltivato o gli strumenti del lavoro.

**MASSIMO** E oggetti, come il sasso sistemato a mo' di segnale, che servono per la comunicazione. Ecco, gli oggetti si presentano in primo luogo come oggettualità assolutamente naturale, non rielaborata dall'uomo (per quanto, come diceva il pragmatista John Dewey, già "a disposizione" della nostra intenzionalità e del nostro uso); in secondo luogo come oggettualità trasformata, nel senso di elaborazione della natura e produzione di *artefatti*; infine come oggettualità semiotica.

**SALVATORE** La quale, mi pare, riguarda almeno due aspetti. Da un lato può essere intesa come percezione e *quindi* interpretazione degli oggetti e dell'ambiente; da un altro come processualità che porta alla progettazione di un oggetto a partire dall'interpretazione di un bisogno.

**MASSIMO** In effetti noi elaboriamo degli artefatti quando cerchiamo di riprodurre cose ed eventi che producano un de-

GRAFO I  
*I livelli dell'interpretazione cognitiva*

0. (Impatto stimolo – sistema nervoso centrale)
- I. Sensazione
- II. Percezione
- III. Giudizio percettivo
- IV. Giudizio in termini di cose ed eventi osservabili, di rapporti causali o generalmente funzionali fra cose ed eventi, di rapporti selezionati e misurati (esperimenti)
- V. Teoria scientifica
- VI. Filosofia della natura regionale
- VII. Ontologia-gnoseologia

terminato effetto, in base alle “richieste” che provengono da nostri bisogni e desideri. Lo facciamo a esempio elaborando dei meccanismi che aumentano la nostra efficienza corporea: un bastone o un’asta sono un prolungamento delle mani e del gesto. Ma i bastoni sono usati anche dagli scimpanzé.

Per il salto successivo, quando l’artefatto diventa mediazione fra l’intenzione (o il bisogno) e l’effetto (la soddisfazione del bisogno), occorre la *fissazione* che è propria del segno. Ci deve essere la capacità di concatenare fra loro i fenomeni, capacità che si ottiene solo quando oggettiviamo gli eventi isolandoli, marcandoli e segnandoli.

È il passaggio dal bastone all’arco: quando comprendiamo che per raggiungere un determinato bersaglio occorre un determinato lancio, ecco che possiamo pensare di aver bisogno di uno strumento adatto al lancio; e iniziamo a progettarlo.

**SALVATORE** Ma prima di arrivare a fare di un oggetto un segno, occorre percepirlo, giudicarlo e conoscerlo, come si può evincere dal tuo grafo sui livelli dell’interpretazione cognitiva.

**MASSIMO** Di fronte a un oggetto, la nostra interazione interpretativa parte da un momento primario: la **SENSAZIONE**. È il momento in cui l’oggetto imprime il suo stimolo sui nostri apparati sensoriali, facendoci avvertire una sensazione: della quale però non siamo propriamente consci, perché essa non è ancora presente alla nostra coscienza riflettente. Eppure, la sensazione possiede già la forma dell’abduzione, come diceva Peirce: il che vuol dire che la sensazione è già una forma di interpretazione, perché filtra, attraverso il sistema nervoso e ricettivo, i messaggi: alcuni vengono registrati, altri no.

**SALVATORE** E possiamo dire che la sensazione ci “mette a contatto” con la realtà.

**MASSIMO** Sì, ma noi riorganizziamo questa sensazione solo in un momento successivo. Diveniamo consci delle sensazioni quando arrivano al cervello, divenendo **PERCEZIONE**, la quale è invece cosciente. Percepire una cosa significa averne coscienza, per quanto qui si tratti di una coscienza ancora non

perfettamente dominata e giudicata. Si tratta cioè di un tipo di coscienza in cui il giudizio è virtuale, e in cui gli oggetti percepiti non sono stati sottoposti a giudizio e quindi a “consapevolezza vigile”. Il nostro campo percettivo è molto ampio, ma di molte cose che percepiamo non abbiamo piena consapevolezza, perché non tematizziamo tutti gli oggetti di questa percezione. Tuttavia rimane il fatto che, per percepire gli oggetti, li dobbiamo in ogni caso interpretare.

**SALVATORE** Vista l'importanza dell'interpretazione, permettimi allora un salto. Nella parte finale del grafo si parla di filosofia e visioni del mondo, e mi sembra di capire che sono proprio questi livelli “superiori” a condizionare i livelli più bassi, a far sì che la sensazione e la percezione siano già, in qualche modo, atti interpretativi.

**MASSIMO** È inevitabile. In fondo la cultura non è altro che un prolungamento consapevole delle operazioni “animali” più immediate. Anche le api agiscono attraverso interpretazione ed errore, vale a dire sulla base di una loro propria “filosofia”.

La differenza è che le api possiedono questa filosofia già nel loro DNA: si “aspettano” che determinati segnali vengano interpretati secondo determinati schemi interpretativi generali. E così, qualche volta, fanno confusione. Come quando si avvicinano a un astuccio ornato di fiori lasciato su un prato, secondo sensazioni collegate alle attese della loro “filosofia generale”; ma arrivate sull'oggetto, dopo una verifica olfattiva, se ne allontanano, deluse.

**SALVATORE** Parli di verifica olfattiva, cioè nuovamente di un “contatto” sensoriale-percettivo. Torniamo allora verso la parte inferiore dello schema. C'è da chiedersi in base a che cosa avviene questa “tematizzazione” delle percezioni; perché “decidiamo” di accorgerci di alcune cose e di continuare a ignorarne altre.

**MASSIMO** Perché nel rapporto con l'ambiente siamo mossi da una tendenza primordiale, ereditaria, evuzionistica: vogliamo vedere se una cosa ci è favorevole o meno. Vogliamo capire *che cosa* è. Questo è un momento ulteriormente riflessi-

vo in cui noi fermiamo mentalmente alcuni elementi delle percezioni e cominciamo a stabilire dei GIUDIZI PERCETTIVI: possiamo dire, a esempio, se una cosa che ci preme addosso ci procura dolore o piacere. Al contempo, mettiamo fra loro in relazione gli stimoli: percepiamo in termini di tonalità, intensità, in termini di temporalità, e via dicendo. Attraverso queste relazioni si stabilisce infine una certa *forma* delle cose.

**SALVATORE** E come facciamo a stabilire questa forma?

**MASSIMO** Evidentemente anche con l'aiuto di determinati tipi di attese, che siamo andati costituendo. Ognuno di noi possiede degli abiti percettivi, un certo sapere che, di fronte a ogni singola percezione, ci guida e indirizza. Già al livello del giudizio percettivo noi riconosciamo determinate forme sulla base di schemi precedenti. E qui agisce l'influenza di ciò che si trova a livello “alto”: nelle sovrastrutture culturali, negli abiti di sapere costituito, negli schemi classificatori e morali, ecc.

**SALVATORE** Riassumo: a partire dalla nostra base biologica, noi ci accorgiamo delle cose prima attraverso un impatto sensoriale, quindi attraverso una selezione percettiva, la quale, elaborata, ci permette di emettere dei giudizi percettivi. E tutto ciò condizionati e orientati dalle attese che derivano dalle nostre visioni del mondo. E il momento in cui *agiamo e usiamo* gli oggetti percepiti?

**MASSIMO** Per ciò che riguarda l'uso, e ciò che decidiamo di FARE con gli oggetti, è centrale il passaggio successivo, quello che va dai giudizi percettivi ai GIUDIZI IN TERMINI DI COSE OSSERVABILI E UTILIZZABILI. Qui siamo ancora guidati dalle attese precedenti e, al contempo, da uno schema generale, che si esprime così: *questa cosa*, che presenta *queste* qualità o che ha *questa* determinata configurazione, come si spiega? Si può spiegare come effetto di una determinata *permanenza*, attraverso il *principio di analogia*: se, a esempio, un oggetto sta sugli alberi, ha quella determinata forma e sta fermo, allora sarà un frutto; e può darsi che questo frutto, visto che possiede un determinato colore e un determinato odore, sia una arancia.

**SALVATORE** Rimane infine un problema: questo processo interpretativo-conoscitivo vale anche per gli artefatti del nostro mondo culturale?

**MASSIMO** La nostra percezione nei riguardi degli artefatti non può che essere identica a quella che si ha nei riguardi degli oggetti naturali. La differenza è che di fronte agli oggetti artificiali noi abbiamo bisogno di un maggiore lavoro di apprendimento e di un più aggiornato sforzo interpretativo. Ma anche questo è discutibile: infatti, aumentando gli strumenti di comunicazione e di informazione, aumentando cioè il tasso di “culturalizzazione” e di “socializzazione” del mondo, spesso la nostra conoscenza degli oggetti artificiali è maggiore rispetto a quella degli oggetti naturali. In questo caso il giudizio in termini di cose è un giudizio inevitabilmente influenzato anche da giudizi di valore e di usabilità.

## 2. Il valore e il consumo

**SALVATORE** Riprendiamo l'esempio dell'arancia sull'albero. In questo caso, nel caso di oggetti naturali, il nostro lavoro interpretativo consiste nell'ipotizzare un loro uso possibile: ma si tratta pur sempre di un uso che siamo noi a conferire all'oggetto, sia pure a partire dalla sua natura materiale e formale. Nel caso di oggetti artificiali, invece, la nostra interpretazione deve individuarne l'*uso previsto*, operazione che spesso risulta tutt'altro che scontata. Gli errori interpretativi sono... a portata di mano. Forse perché in questo caso l'interpretazione dell'oggetto è necessariamente dipendente da un progetto che lo ha generato, ovvero da una intenzione preformata.

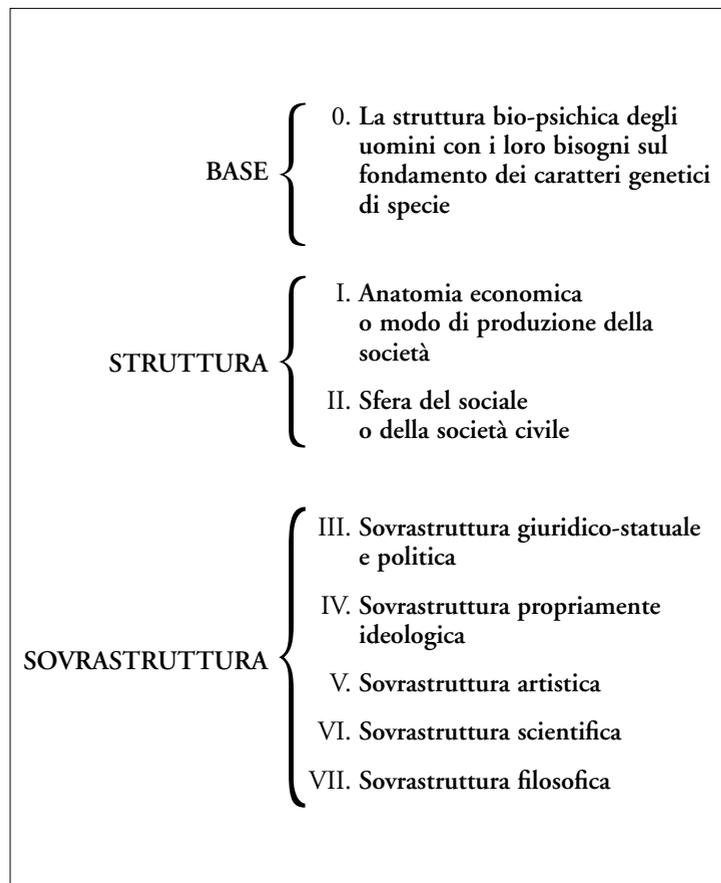
**MASSIMO** E perché, oltre che interpretare sulla base di una sensazione e di una percezione, in questo caso dobbiamo interpretare gli artefatti anche tenendo conto della loro *storicità* e della loro *intenzionalità*. Dobbiamo cioè considerarli anche all'interno di una *prassi*: come segni di un divenire storico-sociale e culturale che ha elaborato tali artefatti per rispon-

dere a determinati bisogni. Ecco quindi che il grafo precedente va integrato con uno schema di semiotica della società, che riprende la distinzione marxiana fra struttura e sovrastruttura. Ciò significa che quando abbiamo a che fare con un oggetto, di fatto lo interpretiamo sempre all'interno di un “gioco” – storico, sociale, semiotico – che ci dice perché l'oggetto è stato prodotto, a quali bisogni deve rispondere, come si rapporta alle nostre caratteristiche psichiche e biologiche, all'interno di quale struttura di produzione economica è stato concepito, e via dicendo. Così, sul dialogo che si stabilisce fra noi e l'oggetto la sovrastruttura culturale gioca un ruolo e un'influenza determinanti.

**SALVATORE** Mi viene allora da pensare, a proposito della storicità degli oggetti, che rispetto alla precedente società contadina o pre-industriale ci sia stato un certo mutamento di ruolo; nel senso che i prodotti della nostra epoca mi sembrano sempre più autoreferenziali: come se esistessero più in vista di un *consumo* che non in vista di un *uso*.

**MASSIMO** Certo: molti prodotti sono oggetto di consumo e oggetto di produzione che si rinnova; oggetto di consumo il cui valore sta nell'essere consumato e che soddisfa proprio in quanto obiettivo del consumo. Per diversi prodotti, il consumarli è già in sé elemento di distinzione sociale. Da questo punto di vista è interessante la curiosa complicità fra una certa concezione, apparentemente democratica, dei consumi di massa e gli interessi del neo-capitalismo. Questa complicità consiste nel far credere che con il modo di produzione attuale è possibile offrire determinate soddisfazioni a un numero sempre più allargato di consumatori, tutti i giorni, in qualunque situazione. Ma questa “democratizzazione” ha un costo: toglie valore sia all'oggetto, sia, in fondo, al consumo stesso, che non è più un consumo inteso come *godimento*, vuoi nel senso della “jouissance” libertina, vuoi nel senso espresso dalle nostre massaie di campagna, ovvero del “mangiare fino in fondo”. Il consumo usa-e-getta è infatti il consumo della segnicità dell'oggetto, più che una sua “godu-

GRAFO II  
*Principi per una semiotica della società*



ria”. Da questo punto di vista la critica di Thorstein Veblen è ambivalente, perché lui mette in un sol mazzo due elementi che a me sembrano diversi. Da un lato critica la categoria, quasi eterna, del consumo fatto per “generare invidia” e per ostentare senso di potenza: il *Potlach*. Ma poi dice che ciò è tipico dei ceti reazionari, così come della malavita. In realtà questa concezione non è propria solo del consumo opulento ostentato per generare invidia, essa abbraccia anche la questione del consumo *pieno*, che in un certo senso accomunava già il contadino al feudatario: tanto il contadino quanto il feudatario avevano una cultura sensuale, la cultura del “farsela bene” e senza spese; la differenza stava solo nel fatto che per il contadino ciò accadeva poche volte all’anno (il giorno della cuccagna, del carnevale, il giorno in cui si ammazza il maiale), mentre l’altro aveva più mezzi e aveva gusti più raffinati. Ora, questa cultura sensuale e godereccia è vista di malocchio dalla cultura capitalista industriale. Non solo per via del suo perbenismo, ma perché la cultura capitalista, essendo organizzata sullo sfruttamento dei tempi, della mentalità e della propensione alla spesa degli stessi lavoratori dipendenti, vuole guardarsi bene dall’insufflare simili attese. D’altra parte, chi vuole diventare “grande capitalista” farà bene a coltivare il risparmio, e quindi la virtù della formica, invece che lo sciaccamento del gran signore o della cicala. La critica di Veblen, a mio parere, pur interessante perché punta sul consumo destinato solo a fare invidia, cioè puramente simbolico e con mero valore di distinzione sociale, risulta generica. Non è un caso che Veblen verrà contraddetto da pensatori progressisti come Agnes Heller, con la rivendicazione dei desideri e dei consumi che è tipica degli anni Sessanta.

**SALVATORE** Ergonomicamente parlando, la “goduria” di cui tu giustamente parli a me sembra un valore sempre più scisso dall’oggetto, dalla sua materialità. Mi riferisco in particolare agli oggetti tecnologici, ma non solo. Molti prodotti sono “difficili” da usare e da interpretare, e quindi tutt’altro che piacevoli, proprio perché sovraccaricati da un “eccesso cogniti-

vo”. Generano più sforzo mentale che piacere manuale. Penso a prodotti che non si lasciano comprendere, così come si presentano: senza lo studio attento delle relative istruzioni concedono ben poco all’utente. Allo stesso modo, non sempre è dato capire a quali bisogni un prodotto effettivamente risponde, qual è il suo ruolo all’interno di quello che tu chiami “gioco sociale comunicativo”.

**MASSIMO** Dipende dal gioco. A volte si può avere inganno, molto più spesso abbiamo a che fare con oggetti di fronte ai quali il consumatore risulta dipendente, e di fronte ai quali è indotto a richiedere altro consumo. La strategia, coerente con l’idea di profitto, è quella di produrre oggetti su cui si possa fare in fretta tanto profitto, e soprattutto produrre oggetti che abbiano in se stessi una obsolescenza programmata, e quindi prefigurati per creare nuovo profitto.

**SALVATORE** Come se l’oggetto fosse solleticatore di desideri, più che risposta a un bisogno. E come se l’oggetto non fosse sempre elemento mediatore fra la committenza (intesa come origine delle richieste) e la produzione (intesa come risposta al bisogno sociale).

**MASSIMO** Diciamo che ogni produzione di per sé risponde a un determinato bisogno; però, a seconda dell’*interpretazione* di questo bisogno, ciò che cambia è il modo in cui il bisogno stesso viene successivamente organizzato in desiderio, in progetto, in domanda. In altri termini: spesso è l’offerta stessa che condiziona e provoca la domanda. Il fatto è che produttori sono tanto gli impresari (che posseggono i capitali e i mezzi di produzione), quanto i progettisti (i lavoratori intellettuali che forniscono le “matrici” culturali della produzione) e gli stessi lavoratori esecutivi. Ora, la struttura produttiva è una struttura che produce e riproduce gli stessi mezzi di sopravvivenza, e fra questi, fra l’altro, c’è anche la riproduzione della stessa vita sociale. Ciò significa che i prodotti esistono in vista di una riproduzione della vita sociale, la quale dipende dalla tecnologia e dal complesso economico, ma anche dall’idea di organizzazione della convivenza sociale. In questo io sono ot-

timista. Perché vedo sempre più attuabile l’idea delle tre CO: la committenza, la cooperazione, e il controllo.

In altri termini: la socialità, i cittadini, la guida e la bellezza del consumo rispetto all’interesse del profitto sulla produzione. Certo, ci sono stati momenti in cui il committente aveva ancora la possibilità di influire sulla produzione; anche se a dire il vero solo alcuni committenti potevano effettivamente permetterselo. Ma oggi intravvedo le possibilità tecniche perché l’intervento delle tre CO possa realizzarsi.

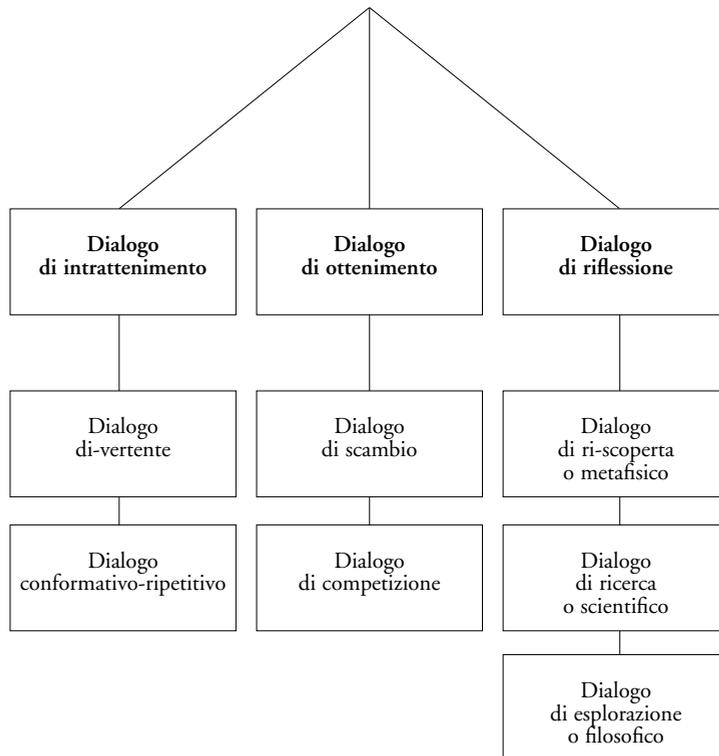
**SALVATORE** Il tuo è un ottimismo che definirei “utopico”, nel senso di tensione verso il possibile. Ma questa utopia come fa i conti con la rigidità e con la costrittività che è propria della struttura economica?

**MASSIMO** Ma io voglio pensare che l’orizzonte culturale non è da intendersi solo come riflesso di questa struttura: la struttura economica può essere anche discussa e respinta. Se volessimo tradurre lo schema marxiano in termini psicoanalitici, direi che la cultura ha una funzione di Super-Io intenzionale, ma non in senso autoritario, come nella teoria freudiana, bensì in senso *direzionale*, dove gli elementi *forti* da tener sempre presenti sono: la base biologica (l’Es, la spinta alla vita) e l’intenzionalità. In realtà, bisogna pensare che la struttura è sì costrittiva, ma può essere sempre cambiata. Soprattutto se, come ora accade, si mostra poco adatta, o addirittura fallimentare, rispetto ai problemi di sopravvivenza che la crisi ecologica ed economica planetaria ci butta contro.

### 3. L’oggetto amico e l’oggetto robot

**SALVATORE** Oggi si parla molto di virtualità, che a volte sembra essere intesa come una fuga dalla materialità dell’oggetto. L’idea di virtualità è un’idea vincente, accende fantasie e desideri, sembra in grado di allargare la sfera delle nostre possibilità di fare, dire, immaginare. Moderno mito, l’oggetto virtuale è visto come portatore di innovazione. Ma non mi pare che le cose stiano sempre così. Un problema è che, a esempio, la vir-

GRAFO III  
I tre tipi di dialogo



tualità interessa quasi esclusivamente la nostra sfera cognitiva, saltando i livelli interpretativi più “bassi”, quelli legati alla sensorialità e alla percezione.

**MASSIMO** Perché nell’oggetto virtuale mancano sia la *materialità* sia l’*eventualità*. Un cavallo reale, per quanto tu possa essere un bravo etologo o un bravissimo domatore, potrebbe pur sempre farti un brutto scherzo, scalcando improvvisamente. Guarda a quanto avviene nei modelli interpretativi della realtà e dell’ambiente, a esempio nei modelli di fenomeni complessi come quelli meteorologici: al computer puoi fare sapienti modelli di previsione, ma ci indovini sempre fino a un certo punto. Per colpa, come si dice, del battito d’ali di una farfalla, ovvero di un evento “sporco” ed esterno al modello. Mentre nei modelli più materiali, per così dire, la verifica empirica risulta più affidabile.

**SALVATORE** Certo. Ma il problema maggiore sta nell’interazione d’uso effettiva. L’uso di un martello, di una bicicletta e perfino di un’automobile sono usi “suggeriti” e “guidati” dalla forma e dalla struttura dell’oggetto, dalla sua “materialità”. In questi casi l’interazione è frutto di un dialogo corpo a corpo, le potenzialità prestazionali dell’oggetto vengono “sentite” nella sua stessa resistenza fisica. Anche quando l’azione è leggera e soave, come nel gesto di una sarta che cuce. Invece, a esempio, l’uso di un forno a microonde è del tutto dipendente da un impegno cognitivo obbligato: studiare le istruzioni per l’uso ed eseguire le prescrizioni del software.

**MASSIMO** A me sembra che di fronte a un oggetto d’uso, sia che ti serva per sentire della musica o per preparare del cibo, i casi sono due. Nel primo, l’oggetto è ben programmato e non richiede un tuo intervento; in questo caso l’oggetto è il sostituto di un bravo servitore. È quello che i primi oggetti meccanici volevano ottenere, tipo il rasoio elettrico rispetto al barbiere. Se invece questo oggetto, oltre che essere sostituto del possibile piacere artigianale di prepararti da te le cose come vuoi, ti ordina di seguire rigidamente determinate istruzioni, ecco che risulta persecutorio e particolarmente diseducativo,

nella misura in cui impone continuamente il principio di prestazione. Vale a dire: tu sei all'altezza della "modernità" se esegui bene le operazioni che quel dannato aggeggio ti impone. Il fatto curioso è che a poco a poco la gente ci prova gusto a questo ruolo assolutamente esecutivo.

**SALVATORE** E perché ci prova gusto?

**MASSIMO** Perché l'eseguire determinate operazioni legittimate da un'autorità indiscutibile (il progresso tecnologico, la scienza o la modernità, che è lo stesso che dire Dio), ti scarica da ogni responsabilità e ti dà un senso di sicurezza. Questi oggetti ti danno quindi sia un senso di sicurezza sia un senso di asservimento, diminuendo alquanto il godimento. Nei primi esempi che citavi, possiamo giustamente prendercela con l'oggetto: se non funziona, lo cambiamo o ci arrangiamo in un altro modo; oppure ce la prendiamo con noi stessi, perché dobbiamo stare più attenti, e così via. Nel caso del forno a microonde, invece, bisogna appunto *saper eseguire* e basta; se le cose non risultano bene è perché tu non hai realizzato quello che ti si chiedeva. È il massimo dell'asservimento.

**SALVATORE** E si crea un paradosso: se il tuo "servo" non ti permette di ottenere risultati, sei tu, il suo "padrone", a doverti aggiornare e istruire ulteriormente. Il fatto è che così aumentano sia lo stress e il disagio sia le situazioni di rischio, specie nei prodotti che contengono aspetti di ingovernabilità. Stress, disagio e rischio che, in un certo senso, inquinano il senso del nostro lavoro e delle nostre azioni.

**MASSIMO** Freud aveva già introdotto l'idea di fatalità: se vuoi avere i vantaggi della civiltà, devi patirne il disagio. Disagio significa: non sentirsi nel proprio ambiente, la prigionia, l'imprigionamento. Ma questa situazione non è per nulla fatale, è dovuta alla speculazione sui tempi. Oggi si parla di post-taylorismo e post-fordismo. Nei luoghi di lavoro è sempre minore quella "superficie volgare", ma in fondo sensuale e agonistica, tipica della fabbrica fordista. Ricordi Chaplin in *Tempi moderni*? Lì il taglio dei tempi alla catena di montaggio voleva

anche dire che uno sentiva il suo corpo attanagliato in quella coazione a ripetere; e poteva darsi che gli venisse, come sosteneva anche Sartre, una voglia di ribellione, un "pensiero laterale" che andasse in direzione antagonistica. Ora invece è tutto "pulito", sia in fabbrica sia nel consumo, ma il taglio dei tempi invade anche il tempo libero, un tempo libero che in effetti è sempre più occupato: perché, a furia di agire con oggetti che ti fanno "guadagnar tempo", differisci sempre questo misterioso momento del libero godimento del tempo secondo un tuo progetto. Attraverso la tecnologia, tutti si accorciano i tempi di lavoro: la massaia e il single accorciano i tempi di cottura, con il nostro forno a microonde. Ma per far che cosa? Per svolgere, intanto, un altro compito, e poi un altro ancora, riempiendo un tempo che si riteneva libero. Bene: tutto ciò è tutt'altro che una *fatalità* del mondo industriale, è la fatalità di un'industria che risponde al profitto. È la *finalità* dell'industria. Come l'idea di competizione globale.

**SALVATORE** Bella dunque questa dialettica: l'amico e il robot. Dove l'amico è docile e nelle tue mani, ma ti permette di lavorare e provare il piacere di fare, mentre il robot di fatto ti comanda.

**MASSIMO** Bè, non dimentichiamo che stiamo parlando pur sempre di oggetti.

**SALVATORE** Sì, ma di oggetti che contengono storie, racconti potenziali che poi noi mettiamo in atto. Il problema è: qual è il nostro ruolo nella recita della storia che l'oggetto potenzialmente contiene? Potrebbe essere il ruolo di comparse che eseguono il programma contenuto nell'oggetto, a prescindere dal nostro sapere così come dai nostri limiti fisici e psichici; oppure è un ruolo che ci vede non solo protagonisti ma, soprattutto, i destinatari di un beneficio. Il termine "storia" qui sta per "uso effettivamente attualizzato". Ma si tratta di un uso a vantaggio dell'utente, o di un uso che di fatto va contro i suoi interessi?

**MASSIMO** L'uno e l'altro, probabilmente. Bisognerebbe fare degli esempi...

**SALVATORE** Esempi ce ne sono. Non per voler drammatizzare, ma siamo già sufficientemente informati di incidenti provocati da una disastrosa interazione fra oggetto e utente, fra uomo e macchina. Incidenti che accadono nell'ambito del lavoro ma anche durante il tempo libero. Treni che deragliano così come infortuni fra le mura domestiche. In questi casi gli oggetti sono robot folli, robot il cui programma di azione diventa ingovernabile, perché c'è qualcosa che non funziona nell'interazione dialogica. Questo è uno dei problemi centrali dell'ergonomia; ma è anche un problema semiotico, perché se il malfunzionamento è dovuto a una cattiva concezione del rapporto fra prodotto e utente, significa che la storia, la narrazione e il dialogo previsti sono stati prefigurati male, come una cattiva sceneggiatura.

**MASSIMO** Quello che dici mi fa pensare che la triade di cui dicevo prima, il CO.CO.CO., può andare abbastanza bene per lo schema progettuale di un oggetto che deve avere quel determinato funzionamento e che funziona. E stop. Ovvero: se c'è stata una giusta committenza, una giusta cooperazione durante la produzione e infine un controllo sia da parte delle istituzioni (ispettorati, ecc.) sia da parte delle associazioni di consumatori, tutto funziona per suo conto. E invece, il bello di certi oggetti è il fatto che non sono fatti solo in questo modo (non deraglianti, non nocivi né inquinanti): sono anche aperti a un ulteriore gioco possibile, si inseriscono in un modo diverso e spesso impreveduto nel gioco sociale comunicativo dell'uso quotidiano. Il problema è allora la nostra capacità nel saperli valutare per quello che ci offrono e possono offrire, per il modo in cui dialogheranno con noi, mettendosi in mostra e svolgendo la loro funzione attoriale. Dobbiamo cioè saper valutare le prestazioni globali degli oggetti, le loro "performance", come alcuni amano dire, a partire da quanto più immediatamente appare: come si presentano esteticamente, come ci invitano all'uso, che cosa ci promettono. Proprio perché essi raccontano delle storie e, comunque sia, ci "parlano".

#### 4. L'usabilità e la reinvenzione

**SALVATORE** Valutare i prodotti, e valutarli in tutti i loro aspetti, è certamente uno dei compiti più importanti e impegnativi; è il compito tanto di una semiotica degli oggetti quanto dell'ergonomia. Il fatto è che spesso la nostra valutazione si ferma agli aspetti immediatamente misurabili dell'oggetto, alla sua apparenza estetica o alla sua "prestanza" tecnologica. A come l'oggetto si presenta, e poco a come effettivamente "agisce". Forse siamo allora arrivati, nel nostro dialogo, a un punto molto critico.

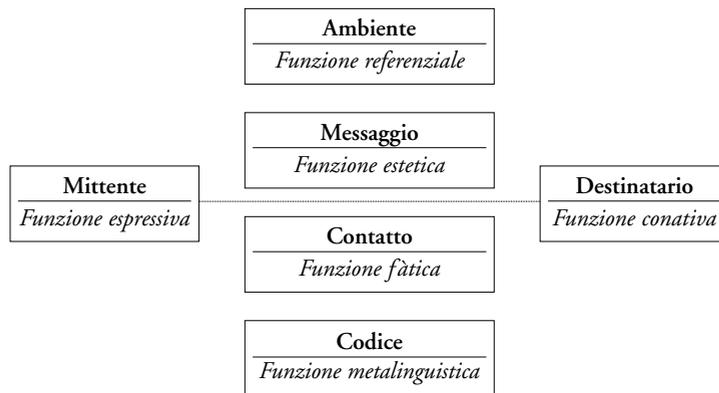
**MASSIMO** Che io, se interpreto bene ciò che dici, sintetizzerei in questo modo: smettiamo di pensare che gli oggetti siano inermi e passivi, come lo stesso termine "oggetto" lascerebbe credere; invece, gli oggetti *agiscono*, indirizzano azioni verso chi li usa, fanno qualcosa per o contro di noi.

**SALVATORE** Hai interpretato bene. Infatti, dopo il tuo grafo sui tipi di dialogo, è la volta del grafo sulle funzioni della comunicazione elaborato da Roman Jakobson.

**MASSIMO** Ecco perché prima criticavi il modo di guardare e valutare gli oggetti fermandosi alla loro apparenza formale (la funzione estetica) o alla loro prestazione tecnica (la funzione referenziale e, a volte, quella metalinguistica).

**SALVATORE** È vero. Fra tutte le funzioni, le più salienti a me sembrano quella *fatica* e quella *conativa*. La prima perché sposta l'attenzione sul contatto e sulla connessione fisica fra oggetto e corpo. La seconda perché ci dice che gli oggetti sono sempre in qualche modo "puntati" verso di noi, ci seducono o costringono all'azione. Penso che le funzioni di Jakobson, specie se lette in un'ottica pragmaticista, che concepisce il linguaggio come "azione", possano aiutarci a una visione più completa e dinamica dell'oggetto d'uso. Anche per un altro motivo. In fondo, oltre che prolungamento della nostra fisicità, gli oggetti sono via via diventati i nostri coinquilini: "abitano" l'ambiente insieme a noi. Ma in questo modo rischiano di costituire una minaccia, o una fonte di malessere.

GRAFO IV  
*Fattori e funzioni della comunicazione secondo Jakobson*



re. Noi parliamo di dialogo con gli oggetti, della loro valutazione; ma forse bisognerebbe parlare anche di una nostra “difesa” nei loro confronti.

**MASSIMO** Lasciami allora esporre una proposta, che è poetica e politica allo stesso tempo. Come è facile capire, l’ambiente va progettato, ma anche continuamente reinventato. L’ambiente è composto di tanti oggetti, e occorre che questi oggetti siano utili e non inquinanti; tenendo conto che la nozione completa di inquinamento comprende diverse cose: l’*economia*, nel senso più generale ed ecologico del termine; la *riciclabilità*; e infine, possibilmente, la *biodegradabilità*, cosa che in sostanza significa che gli oggetti non devono diventare un “ingombro”. Ingombro, sul piano fisico, vuol dire sempre indicialità, e quindi funzione fàtica, come tu prima sottolineavi.

Ecco, interessante può essere questo: gli oggetti del nostro ambiente dovrebbero consentire, con il minimo di ingombro e quindi di oppressione, il massimo di apertura di sensi ulteriori e di interpretazioni. Questa è un’osservazione che mutuo dalle teorie estetiche: anche se con dizioni differenti, tendenzialmente un testo letterario, musicale o pittorico viene considerato “bello” quando, non soltanto abbia intensità di comunicazione o di emozioni, o di resa, ma anche una ricca apertura di evocazioni. Il testo artistico è cioè tale quando consente molteplici agganci, riletture, riusi, approfondimenti. Un esempio: Virgilio è un grande poeta e conosceva bene il suo “mestiere”, ma di fronte alla *Divina commedia* il suo è un testo più povero; perché il testo di Dante, specie nell’*Inferno*, la sua parte più affabile, ha una ricchezza di usi e applicazioni che invece, pur nella sua notevole perfezione formale, l’*Eneide* non presenta. Ecco allora che nel progettare e reinventare l’ambiente questo aspetto della semplicità e della sobrietà, e però anche della ricchezza di riusi, del pensare l’ambiente come *scena di interpretazioni*, è un criterio piuttosto valido e ricco di conseguenze. Certo, in questa scena di interpretazioni non deve esserci, come purtroppo c’è, una rapida obsolescenza dei

prodotti, proprio perché le interpretazioni si arricchiscono con la durata e con il dialogo nel tempo.

**SALVATORE** Questo mi fa venire in mente quanto tu spesso dici, un'osservazione che trovo tanto progettuale quanto, appunto, poetica: è preferibile l'oggetto *multi-uso* all'oggetto *multi-funzionale*. Ma la tendenza del mercato è invece proprio quella di sovraccaricare gli oggetti di funzioni, per cui a esempio un solo elettrodomestico è in grado, selezionando l'"apposito programma", di tagliare, tritare, scaldare, frullare, e chi più ne abbia più ne metta. E sarà facile prevedere che in un futuro molto prossimo i telefoni cellulari serviranno, oltre che come calcolatrice, radio e sveglia, o computer e registratore e macchina fotografica, anche come scanner, telescopio, radar e chissà cos'altro ancora.

**MASSIMO** Io faccio sempre questo esempio: un bell'oggetto *multiuso* è il coltello del cacciatore, del contadino o del pastore; mentre un oggetto *multifunzionale* è il coltellino svizzero che contiene in sé anche forbici, stuzzicadenti, ago da cucire, ecc. Multiuso è un tavolo su cui è possibile studiare, mangiare o giocare, ovvero che con pochi movimenti si presta e piega alle tue esigenze; un mobile multifunzionale è invece quell'apparecchiatura che diventa ora tavolo, ora letto, ora divano, ora armadio, ecc. Insomma, qui le funzioni si intralciano a vicenda e, senza un'adeguata destrezza, generano situazioni fra il comico e il tragico. Generano facilmente danni.

A mio avviso, anche la multifunzionalità mi sembra sia un'offerta simbolica di falsa opulenza, e che corrisponda a una situazione di "abitabilità concentrata" in modo eccessivo, per avere tutto insieme in uno spazio vitale che, evidentemente, è sempre più stretto, esiguo.

**SALVATORE** Ancora il problema dell'ingombro. È il modello del monolocale generalizzato...

**MASSIMO** Certo, e anche questo modello è riconducibile a una tendenza storica: all'esigenza, per via della maggiore mobilità del lavoro, di prendere in affitto abitazioni di poco spazio e "sbattervi dentro" tutto. Se la casa riprenderà ad avere i

valori stanziali di chi vi abita stabilmente, allora anche l'organizzazione degli oggetti potrà avvenire con maggiore agio e minore oppressione.

**SALVATORE** Ambiente libero, oggetti liberi. Vorrei allora riprendere l'idea dell'oggetto che dialoga e che racconta, che implica una storia potenziale di cui l'utente è co-protagonista. Detto altrimenti, diciamo pure che ogni oggetto contiene un proprio programma d'uso che gli viene affidato dalle intenzioni progettuali. Però, a volte mi viene da pensare che gli oggetti possano contenere anche delle variabili incalcolabili, un "qualcosa" di abnorme che sfugge al programma d'uso, e spesso del tutto imprevedibile in fase di progettazione. Un "qualcosa" che fa cambiare finale al racconto: a volte creativamente, altre volte con conseguenze poco piacevoli. E mi chiedo se la metodologia progettuale non debba, oltre che mirare agli obiettivi tecnici e formali, contemplare competenze capaci di prevedere anche questi possibili usi abnormi.

**MASSIMO** Forse una completa previsione di tutto ciò non è possibile. Ma è certo da tener presente questo: può essere un principio orientativo e di poetica quello di pensare oggetti che non si limitino a esibire e a realizzare bene la funzione primaria, la *denotazione*, ma che moltiplichino in modo esplicito o implicito le *connotazioni*, vale a dire i riusi che, immediatamente dopo, si possono incontrare. È quanto già correntemente avviene: un'automobile esplica normalmente la sua funzione primaria, che è quella di trasportare persone e merci; "immediatamente dopo", però, un'automobile può essere usata anche come vero e proprio luogo di abitazione, per conversare, ascoltare musica o altro.

**SALVATORE** E come status symbol, naturalmente...

**MASSIMO** E noi aggiungiamo: come oggetto del desiderio o metafora di potenza, ovvero come oggetto che dilata e mette in scena le possibili *evocazioni* che, a partire dalla funzione primaria, via via si aprono. Si viene così a formare uno spettro di tre categorie: gli usi ulteriori e non propriamente previsti; gli usi impropri e aberranti; e infine le evocazioni più strane e

originali. Questo aspetto a volte viene marcato dalle mosse di alcuni designer. Pensiamo a Munari e alle sue macchine inutili. Munari – nel cui ricordo mi piace concludere questo dialogo – era convinto che un oggetto possiede sempre delle potenzialità evocative che vanno oltre e contro quello che immediatamente appare. E così ha ideato queste strane e “inutili” macchine, parallelamente e in analogia alle macchine d’uso, ma per “altri” sensi e “altri” usi.