

PSÒMEGA 16

L'oggetto del progetto

Saggi, dialoghi e lezioni di semiotica
intorno al design
e all'inventiva progettuale

a cura di

Massimo A. Bonfantini e Salvatore Zingale

Con contributi di

Giampaolo Proni, Marina T. Terenzi

e un testo di Edgar Allan Poe

ATI editore

Indice

Premessa	7
<i>Massimo A. Bonfantini</i>	
La semiotica: che cos'è e a che cosa serve	9
<i>Massimo A. Bonfantini, Salvatore Zingale</i>	
Le inferenze e le abduzioni	23
Le inferenze	25
Le abduzioni	33
<i>Edgar Allan Poe</i>	
La filosofia della composizione	41
<i>Massimo A. Bonfantini, Giampaolo Proni, Salvatore Zingale, Marina Terenzi</i>	
Dialoghi intorno alla filosofia della composizione	59
Il tutto calcolato e il fatto sorprendente	61
Il metodo di Poe e i grafi di Peirce	67
Il metodo e il modello	71
<i>Massimo A. Bonfantini, Salvatore Zingale</i>	
Dialoghi intorno alle arti utili	77
Dialogo sugli oggetti	79
Dialogo sui colori	99
Dialogo sul contatto	109
<i>Salvatore Zingale</i>	
Design: dall'oggetto al progetto	131
Bibliografia	153

Premessa

Questo libro è una raccolta di saggi, lezioni e dialoghi intorno all'attività progettuale, alla semiotica del progetto, all'universo degli oggetti e degli artefatti, al design e ai suoi prodotti. Nell'insieme, è un discorso che procede per tappe e digressioni intorno al tema dell'inventiva progettuale.

I testi sono già tutti apparsi in edizioni precedenti e vengono qui ricomposti, a volte integralmente, a volte con variazioni e adeguamenti, in modo da formare un agile tracciato didattico e, in parte, manualistico. All'inizio di ogni saggio o dialogo il lettore troverà le fonti da cui essi provengono.

Il primo saggio, di Massimo Bonfantini, espone alcuni temi e argomenti fondamentali della semiotica dell'interpretazione, con uno sguardo storico alla scienza dei segni e una chiara indicazione della sua dimensione socialmente e filosoficamente più eminente: la pragmatica come logica dell'agire, del comunicare e del comprendere.

A questo saggio seguono due lezioni: una sulle inferenze, l'altra sulle abduzioni, ossia sulle attività logiche e mentali che maggiormente sorreggono i processi inventivi. L'intenzione didattica ed esemplativa è evidente, anche perché le due lezioni sono accompagnate da dieci immagini ciascuna, come un momento di verifica e prova della teoria, chiamata a confrontarsi con la durezza degli esempi, dei casi, delle pratiche applicazioni.

Alle due lezioni segue un testo storico, la *Filosofia della composizione* di Edgar Allan Poe, un testo protosemiotico del 1846, qui tradotto da Giampaolo Proni. Il fine del saggio

L'oggetto del progetto

di Poe è quello di delineare un percorso in cui emerga il carattere metodico della composizione poetica. Lo scrittore americano racconta infatti, e argomenta, la genesi di una sua poesia, scritta con la dichiarata intenzione di commuovere l'animo del lettore. Il testo si presta quindi come discussione metodologica intorno a un aspetto fondamentale del progettare: l'attenta considerazione degli *effetti di senso* che ogni progettista, poeta o designer che sia, dovrebbe chiaramente disporre davanti a sé all'inizio dell'impresa progettuale.

Il testo di Poe è accompagnato da tre dialoghi in cui i quattro dialoganti (Massimo Bonfantini, Giampaolo Proni, Marina Terenzi e Salvatore Zingale) discutono e approfondiscono il metodo di Poe – ribattezzato *Albero delle scelte* –, estendendo la sua vitalità a ogni campo progettuale.

La parte dialogica continua con tre dialoghi (tra Massimo Bonfantini e Salvatore Zingale) che a partire da una riflessione sugli *oggetti*, ossia sugli artefatti e strumenti d'uso, prima discutono sulla presenza dei *colori* nella quotidianità, poi affrontano forse il più dialogico e fisico degli argomenti semiotici: il *contatto*, nella comunicazione e in tutte le altre forme di relazione sociale.

Chiude la raccolta un saggio di Salvatore Zingale sull'incidenza del *problema* in ogni processo progettuale e su un auspicabile indirizzo *pragmaticista* del design. (SZ)

Massimo A. Bonfantini

La semiotica:
che cos'è e a che cosa serve

Il saggio “La semiotica: che cos’è e a che cosa serve” è stato pubblicato la prima volta come Introduzione al volume: Massimo A. Bonfantini, *Semiotica ai media*, Bari, Adriatica, 1984.

1. *Partendo da La Palisse*

Che cosa vuoi dire “semiotica”? E si dice “semiotica” o “semiologia”? Comincio con il dare risposte lapalissiane: si dice “semiotica” o “semiologia” indifferentemente, a piacere: “semiotica” ricalca la versione anglofona, *semiotics*, mentre “semiologia” ricalca la versione francofona, *sémiologie*. Fino a qualche anno fa era prevalente “semiologia”, mentre ora è emergente “semiotica”: perché cresce in Europa e in Italia l’influenza del pensiero dell’americano Peirce, padre fondatore del pragmatismo e della semiotica, appunto; mentre il termine “semiologia” era stato messo in circolo dall’altro e indipendente istitutore della disciplina, il linguista ginevrino Saussure.

Sì, va bene, direte, ma di che cosa si occupa questa disciplina dalla doppia istituzione, filosofica e linguistica, americana ed europea? Ancora in stile lapalissiano, seguendo la pista più ovvia, dirò che viene subito in mente che gli oggetti della semiotica dovrebbero essere omogenei agli oggetti della *semeiotica medica*, disciplina il cui nome tradisce lo stesso etimo e disciplina da tempo perfettamente nota a ogni persona di media cultura come quella branca della medicina che si occupa della classificazione e rilevazione dei sintomi o *segn*i delle malattie.

E in effetti, se andate a guardare su un vocabolario di greco, sul solito Rocci o sul venerabile Bonazzi, che cosa vuol dire *sema* o meglio ancora *semeion*, trovate, appunto:

“segno”, “segnale”, “contrassegno”, “indizio”, “marca” – tutti termini essenziali del lessico della semiotica.

A questo punto possiamo dare una prima definizione, sia pure generica e banale, ma pertinente, della semiotica: disciplina che studia i segni, tutte quelle cose, o meglio tutti quegli eventi che fungono da segni. E appare subito ovvio che i segni si possano dividere secondo varie modalità in generi e specie; e che correlativamente si abbia una *semiotica generale*, come studio e teoria degli aspetti universali, essenziali, comuni a tutti i segni in quanto tali, e tante *semiotiche specifiche* – che so?, dei linguaggi verbali e non verbali, della musica e delle arti visive, ecc. E infine avremo, per così dire, la “messa in pratica” delle teorie e categorie stabilite dalla semiotica generale e dalle semiotiche specifiche riguardo alle forme tipiche dei segni: avremo l’esercizio della semiotica e delle semiotiche *applicate* all’analisi critica e alla comprensione controllata, riflessiva, non ingenua, superficiale e impressionistica, di singole concrete occorrenze di *testi, messaggi, atti segnici*.

Tuttavia, non sembra immediatamente molto interessante questo approccio alla semiotica dal suo lato tassonomico. Via: Darwin con la sua teoria dell’evoluzione, con le leggi della dinamica delle specie, appassiona di più di Linneo con le sue classificazioni. Per insistere con il discorso metaforico: credo che si sia più curiosi della fisiologia, biologia e genetica delle occorrenze e dei processi segnici (delle *semiosi*, come si dice nel gergo originato da Peirce), invece che di una storia naturale, esterna e descrittiva, dei segni.

Insomma, come studia la semiotica *il funzionamento* dei segni? Si può dire che le tre tradizioni, le tre fonti che confluiscono nella semiotica d’oggi (perché la semiotica, proprio come il marxismo, unifica tre tradizioni o tre fonti di pensiero) illuminano ciascuna soprattutto un aspetto della funzione segnica.

2. *Le tre fonti della semiotica*

La tradizione più antica è quella della semiotica medica greca, ippocratica. Secondo questa prospettiva, un segno è un qualcosa, un evento, che è interpretabile come *indizio* di un altro evento o di altri eventi. Annuncia o tradisce un assente, simula o dissimula un assente cui rinvia, muovendo a una ricostruzione dell'eziologia e anche alla divinazione della prognosi. Secondo questa prospettiva un segno, ogni segno, una parola, un gesto, un sogno, non stanno per altro, non sostituiscono un oggetto, non designano una cosa, ma rinviano sempre ad altro da sé, prendono senso da ciò: dal sentiero che valgono ad aprire e dal cammino che muovono.

Nella prospettiva di Peirce, i segni, che sono anzitutto e propriamente segni mentali, sono le forme che rendono possibile il pensiero nel suo ritmo logico, inferenziale: i segni costituiscono la dinamica della psiche.

Nella prospettiva di Saussure, i segni, sul modello dei segni linguistici verbali, hanno in sé un loro valore, un loro significato, che sta nell'immagine o nel concetto che la loro espressione è abilitata da una convenzione a indurre.

Ma come le tre prospettive siano più complementari che alternative non è possibile scorgere al primo sguardo. Ci vuole una specie di mappa, per problemi e aspetti, del funzionamento dei segni.

Tentiamone una, sommaria, ma un po' articolata.

3. *I tre aspetti della semiotica: pragmatica, semantica, logica*

Si può dire che la semiotica ha raggiunto la sua attuale maturità quando ci si è resi ben conto che i segni, per parafrasare l'undicesima delle *Tesi su Feuerbach* di Marx, non servono solo a pensare, riflettere, contemplare, rappresentare il mondo, ma anche, e soprattutto ed essenzialmente

a trasformare il mondo: insomma, che gli uomini emettendo a se stessi e agli altri dei segni compiono azioni, azioni trasformative. Tanto per concretizzare un po' il discorso con facili esempi, parlando non si emettono e trasmettono solo significati, non si danno neutrali e distaccate informazioni, ma si fanno delle cose: ci si impegna in asserzioni a pretesa di verità, si fanno domande per sapere od ottenere o magari per ingannare, si danno ordini o consigli, si fanno promesse, si trasforma lo *status* e il ruolo o la condizione di una persona, battezzandola, nominandola cavaliere o dottore in lettere, ecc.

Già Peirce e Morris avevano richiamato l'attenzione sulla semiosi come prassi. Ma è stato per influenza degli analisti del linguaggio (secondo la linea Wittgenstein, Austin, Searle) che ormai tende a diventare egemone negli ambienti semiotici l'idea che i segni siano anzitutto *atti segnici*, e che dunque, correlativamente, la semiotica, come studio della prassi segnica, si configuri in primo luogo quale *pragmatica*.

Austin, occupandosi degli atti segnici del linguaggio verbale, cioè degli *atti linguistici (speech acts)*, aveva distinto fra un aspetto illocutorio e un aspetto perlocutorio dell'atto linguistico — mettendo in luce che, nel profferire una qualsiasi frase (diciamo ad esempio, per fissare le idee, una frase imperativa), da un lato, nell'atto stesso, si compie una certa azione (nel nostro esempio un appellativo di comando), mentre, d'altronde, con quell'atto si mira al conseguimento di un certo obiettivo (nel nostro esempio il compimento di una data operazione da parte del destinatario).

Per parte mia ho proposto (la prima volta nello scritto *L'occhio sull'argomentazione nella comunicazione di massa*, che si trova nel libro di Franco Rositi, *I modi dell'argomentazione e l'opinione pubblica*, Torino, Eri, 1982) una distinzione di tre aspetti di senso nell'atto linguistico: aspetto illocutorio, aspetto dialocutorio (è questa la novità, diciamo, rispetto ad Austin e Searle), aspetto perlocutorio.

Generalizzando dagli atti linguistici agli atti segnici di qualsiasi specie, si potranno distinguere:

- I) un aspetto *insemiosico* che determina, nell'atto stesso a sé considerato, un *prodotto di senso*;
- II) un aspetto *diasemiosico* che determina, in quanto rivolto a un destinatario in un dato contesto e in date circostanze, un complessivo *effetto di senso*;
- III) un aspetto *persemiosico* che determina, per rinvio presunto da parte dell'interprete, un possibile *oggetto od obiettivo di senso*.

Si capirà di più, almeno spero, quando, fra poco, vi farò ripercorrere i canali aperti da queste categorie più o meno astruse a bordo del più confortevole vascello di un esempio.

Ma per ora basti aver afferrato che la semiotica nel suo intento primario e fondamentale, quale *pragmatica*, studia, nei suoi vari aspetti, il senso, la direzione efficace, il dove vanno a parare, dei segni in quanto atti.

A questo punto, viene subito in mente che per capire il senso di un qualsiasi atto segnico, a esempio di una frase che mi viene rivolta, io devo comprendere non solo la direzione, il tipo di atto, ma anche che cosa viene espresso, detto, i significati di cui tratta e su cui opera il messaggio. Insomma, se uno mi dice:

«Chiudi la porta!», io capisco, dall'intonazione della voce e dalla disposizione, dalla sintassi delle parole, che mi si rivolge un appellativo di comando; ma per capire la specificità del messaggio devo intendere i significati espressi dalle singole parole e dalla loro relazione.

Ora, la *semantica* è quella branca della semiotica che studia appunto i *significati*, i contenuti espressivi-rappresentativi veicolati dai singoli segni e dalle loro sequenze. La semantica studia i modi in cui i segni, con la loro faccia fisica, materiale, quella del *significante* (per dirla alla Saussure)

ovvero quella del *representamen* o del *corpo del segno* (per dirla alla Peirce) fanno venire fuori le qualità, le immagini, i concetti, i pezzi di rappresentazione, che costituiscono l'altra loro faccia, quella del contenuto psichico, del *significato* (per dirla alla Saussure) o dell'*oggetto immediato*, immediato in quanto presente alla soggettività della psiche (per dirla alla Peirce).

La semantica, soprattutto quando concerne singole espressioni segniche a sé considerate, studia l'intreccio fra la dimensione denotativa e la dimensione connotativa dei significati: cioè fra la dimensione del *che cosa* e la dimensione del *come* e delle valenze evocate. A esempio, io posso parlare di Agnelli chiamandolo "un imprenditore" oppure "un padrone": le due espressioni sono denotativamente sinonime, in quanto contengono un elemento, una "marca" (come si dice in gergo), comune che consente il riferimento univoco all'oggetto, una marca come "capitalista" o "proprietario di un rilevante pacchetto di azioni"; ma sono connotativamente divergenti, perché nell'espressione /un imprenditore/ è veicolata una marca di iniziativa e produttività, che rinvia a sua volta a una coloritura valutativa positiva, mentre nell'espressione /un padrone/ è veicolata una marca di egoistico possesso e di sfruttamento. Queste analisi semantiche poggiano evidentemente sul rilievo e l'applicazione, oppure sulla congettura, di regolarità vigenti nella comunicazione. Cioè si rileva o si ipotizza che fra le espressioni e i contenuti, fra i significanti e i significati si stabiliscano in una data comunità delle corrispondenze regolari: quasi che gli individui della comunità comunicassero fra loro secondo un *codice*. Nella letteratura semiotica proprio questo termine, di "codice", malgrado l'infelice suggestione di normatività, legittimità, convenzionalità esplicitamente sancita che esso comporta, ha acquistato, sino a ieri, centralità.

Una frase, o un pezzo di significato "compiuto", come si dice, di un dipinto o di una composizione musicale, ecc.

è sempre anche una rappresentazione: mette dinanzi agli occhi (dell'immaginazione) un'azione o una relazione sceneggiata secondo un certo stile, una certa configurazione. Queste tecniche di configurazione e di riorganizzazione estetica dei significati in complessi continui, contemporanei, sono studiate nelle loro forme tipiche e ricorrenti da quella parte della semantica che prende il nome di *retorica*, che naturalmente si ricollega tematicamente alla semantica della connotazione.

Ma i significati, in un qualsiasi testo, si succedono, tracciano una storia. Orbene, la *narratologia* studia la successione dei significati in quanto succedono in una vicenda. Potrà, a esempio, essere interessante vedere come in certi generi di romanzi ricorrono temi tipici svolti secondo schemi tipici (*topics* risolti secondo *frames*) e quale sia il gioco del passaggio da un tema all'altro, da un momento all'altro della vicenda, secondo quale svolgimento di ben definibili *funzioni narrative*.

Tuttavia, i segni (e intendo messaggi, testi, discorsi, di qualsiasi specie e di qualsiasi complessità) esercitano la loro significanza non solo secondo la dimensione pragmatica o del senso e la dimensione semantica o del significato (e nel combinarsi delle due dimensioni), ma anche secondo una terza dimensione, anch'essa onnipresente nella semiosi e necessaria per la semiosi: la dimensione della *logica*, ovvero del valore o validità formale dei segni.

Così, per capire la significanza complessiva della frase «Chiudi la porta!», io devo capire non solo che si tratta di un comando, e non solo che questo comando riguarda il chiudere e la porta, ma anche la funzione e la posizione grammaticale e sintattica del chiudere e della porta, e anche il valore logico argomentativo della tesi-comando di chiudere la porta – devo capire cioè da quale ragionamento viene fuori.

La logica, in questo senso molto ampio, comprende la grammatica, la sintassi e la teoria dell'argomentazione, cioè

delle forme dei ragionamenti o inferenze, nel suo complesso. Secondo questa dimensione della logica, del *logos*, la semiotica studia da un lato la messa in forma del significato in ogni tesi di senso, dall'altro ogni occorrenza segnica come un momento all'interno del fluire della semiosi, momento di cui è importante ricostruire il perché, cioè il riconnettersi per inferenza a momenti precedenti e a possibili momenti successivi. La logica guarda a ogni tesi di senso come a una conclusione di catene argomentative, conclusione che può essere premessa di conseguenze future ipotizzabili.

Ricostruire il valore di una frase, a esempio di un'asserzione, vorrà dire comprendere da quali ragionamenti viene fuori, da quale intreccio di inferenze induttive, ipotetiche e deduttive (che sono le tre specie di inferenze possibili, secondo Peirce).

4. *La semiotica e la minestra*

Prendiamo ora, come avevo promesso, il battello dell'esempio.

E allora: io torno a casa la sera, tardi e affamato, dal lavoro; mia moglie mi mette in tavola la cena; primo piatto una minestra.

Bene: porto alla bocca il cucchiaino, assaggio, e dico: «Questa minestra è sciocca». Che naturalmente equivale a «Questa minestra è sciapa».

Proviamo a fare l'analisi semiotica di questa mia frase. Secondo l'approccio pragmatico, che è quello primario, la frase, come tutte le occorrenze segniche, va intesa anzitutto come un *atto segnico* e specificamente, il sistema espressivo usato essendo il linguaggio verbale, un *atto linguistico*.

Ora qual è il senso di quest'atto linguistico?

Il prodotto immediato di senso vien fuori dall'interpretazione dell'aspetto illocutorio. Ed è perfettamente ovvio al parlante (cioè a me), all'interlocutore o destinatario (cioè

a mia moglie), come a qualsiasi astante competente della lingua e del parlare italiano, che abitudini e convenzioni ben istituzionalizzate e nettamente determinate fanno riconoscere in una locuzione siffatta, nel modo indicativo e con quel tono di voce, un'asserzione. Ed è perfettamente ovvio, diciamo codificato, che una tale asserzione a sé considerata produce un *rappresentativo*.

Ma quello che interessa in un rapporto pragmatico-dialogico è l'effetto di senso esercitato da quello che io chiamo *l'aspetto dialocutorio*. E allora, in questo dialogo con mia moglie, l'effetto di senso, in quanto dipendente dal combinarsi del senso prodotto dal rappresentativo con il contesto e le circostanze, cioè con gli atti linguistici che precedono e con il sistema di figure di comunicazione dato, l'effetto di senso verrà inteso da me, da mia moglie e da qualsiasi attento osservatore come un *far fare*: come una richiesta ellittica di aggiungere del sale alla minestra.

Preceduto da un'altra sequenza di atti illocutori e preparato da un altro sistema di figure di comunicazione, «Questa minestra è sciocca» dovrà essere invece interpretato come il verdetto negativo di un giudice (in una gara fra cuochi).

Resti esercizio dei miei destinatari il rilevare l'ipotesicità di un obiettivo di senso ulteriore perseguito attraverso lo scortese mio atto linguistico, del tipo “attaccar briga”, “sfo-gare il malumore”, “preparare il terreno a una dichiarazione più spiacevole per mia moglie”, ecc.

E resti pure esercizio aperto l'indagine sullo spessore semantico e sullo spessore logico dell'espressione “Questa minestra è sciocca”. Ove naturalmente si rifletterebbe sui significati che assume /minestra/ nei vari “linguaggi settoriali”; si potrebbe brillantemente allargare il gioco semantico ai sistemi simbolici che interessano l'antropologia culturale, con un'analisi del significato culturale, e magari rituale, che ha prendere la minestra come primo piatto la sera nell'Italia del nord; e dove, dal punto di vista logico, si

potrebbe ricostruire il lungo processo di pertinentizzazioni e di inferenze che dai percetti e dai giudizi percettivi gustativi mi ha condotto, tramite abduzioni (o ipotesi) deduzioni e induzioni sino a esprimere la tesi: *Questa minestra è sciocca*.

5. *Semiotica: che cos'è e a che serve?*

Da questo schizzo alquanto schematico forse non si capisce bene lo stile, il *modus operandi* del lavoro di riflessione del semiotico, ma si intravede bene, forse, di che cosa si occupa. Che cos'è dunque questa semiotica? È un'attività metasemiotica: cioè è un fare discorsi a pretesa conoscitiva su altri discorsi presi come oggetti di conoscenza – è esercizio di semiosi su forme, tipi, e campioni concreti di semiosi effettiva. È scienza di riflessione su qualsiasi entità o evento o complesso di entità e di eventi che vengano *assunti come segni*. I suoi oggetti sono atti umani, e quindi non è una scienza della natura, ma una scienza dell'uomo. È una scienza che ha il suo punto d'onore non nella scoperta, bensì nell'illuminazione critica del già noto o meglio del già usato: che ha il suo punto d'onore nella chiarificazione esplicita ed esplicitativa. La semiotica riflette, senza risolvere problemi di conoscenza produttiva né questioni ideologiche, morali o politiche, sulla forma, o meglio sulle forme e le modalità con cui gli uomini, generando segni, segni che sono azioni e azioni che sono segni, interpretano il loro rapporto con l'ambiente, il mondo, l'essere.

Cercando di chiarire la forma dell'organizzazione e generazione del senso nelle varie attività semiosiche, da quelle conoscitive a quelle poetiche, da quelle strumentali a quelle ideologiche, la semiotica tende a porsi nella funzione di un'epistemologia e di una critica unicamente riflessivo-descrittiva, aliena da ogni normativismo. In ultima analisi aspira ad assorbire la corrente fredda, gnoseologica e avalutativa, della filosofia come indagine sulle categorie e

le operazioni costitutive del senso. Quando poi la semiotica si interroghi sulle questioni delle origini e della dinamica della dimensione del senso rispetto a quella dell'essere, approdando sul terreno ontologico, investe naturalmente anche la corrente calda della filosofia. Perché concludere, a esempio, che il senso di un qualsiasi progetto, atto, giudizio umano, ha origine dall'organismo dell'animale uomo e non da un'essenza esterna divina o comunque precostituita; e che il senso è sempre nient'altro che un tentativo non garantito di soddisfare un bisogno o un piacere di fronte a un ambiente che fa materia di problema; concludere in questi termini sull'origine del senso e sull'opacità dell'essere rispetto al senso, comporta necessariamente una precisa concezione del mondo materialista e apre la strada a certe scelte di valore anziché ad altre.

Così dunque in due parole sulla questione del che cosa è. In quanto al quesito "a che serve?", potrebbe già essere abbastanza chiaro da quanto precede che la semiotica vuole servire a costituire abiti mentali razionali e analitico-esplicitativi nelle attività di riflessione e controllo critico di qualsiasi genere, e quindi a indurre indirettamente il massimo di autocontrollo anche nelle attività semiosiche più direttamente legate ai processi primari di desiderio, prassi, conoscenza.

Massimo A. Bonfantini, Salvatore Zingale

Le inferenze e le abduzioni

Le immagini citate nelle due lezioni si trovano online:
www.semioticalprogetto.it/inferenze
www.semioticalprogetto.it/abduzioni

Anche l'intero *Sussidiario di semiotica* è disponibile online:
www.semioticalprogetto.it/sussidiario

Le due lezioni che seguono fanno parte del volume: Massimo A. Bonfantini, Jessica Bramati, Salvatore Zingale, *Sussidiario di semiotica in dieci lezioni e duecento immagini*, Milano, ATi, 2007.

Le inferenze

Un'inferenza è un ragionamento logico, è il modo in cui procede la conoscenza. Nel fare un'inferenza la nostra mente compie un percorso: parte da un oggetto noto, transita per un passaggio intermedio, arriva a conoscere un oggetto prima ignoto. A seconda della natura dell'oggetto di partenza, e soprattutto di quello di arrivo, abbiamo tre tipi di inferenza: l'induzione, la deduzione, l'abduzione.

Le inferenze sono studiate in ambito logico ed epistemologico (perché la conoscenza scientifica non può non essere inferenziale) e nell'ambito delle psicologie cognitive (perché anche il comportamento umano segue movimenti inferenziali).

L'importanza semiotica delle inferenze sta nel fatto che esse costituiscono la via maestra attraverso cui un'interpretazione prende forma. Questa via prevede direzioni e approdi fra loro differenti.

Nell'induzione si va verso qualcosa (in-duzione).

Nella deduzione si proviene da qualcosa (de-duzione).

L'abduzione si ha quando il pensiero compie un movimento laterale, spesso azzardato (ab-duzione), oppure anche quando si procede a ritroso (e in tal caso è anche chiamata retroduzione).

La conclusione logicamente prodotta – l'approdo – di una induzione è una sintesi, quella di una deduzione una tesi, quella di un'abduzione una ipotesi.

$$\begin{array}{r} A \\ \hline A \rightarrow C \end{array} \quad \text{Induzione}$$

$$\begin{array}{r} A \rightarrow C \\ A \\ \hline C \end{array} \quad \text{Deduzione}$$

$$\begin{array}{r} A \rightarrow C \\ \hline A \end{array} \quad \text{Abduzione}$$

La geometria e la deduzione

Il principio del pensiero logico sta nella consapevolezza di un'associazione regolare, di una legge o regola che lega insieme due forme di idee, due giudizi, due proposizioni, di modo che $A \rightarrow C$ (che si legge così: l'*antecedente* A implica, causa o comporta il *conseguente* C). Da questa conclusione, ottenuta per induzione, noi inferiamo abduttivamente quando cerchiamo o affermiamo l'antecedente, e deduttivamente quando cerchiamo o affermiamo il conseguente.

L'inferenza che procede a partire da una legge o regola, come nella geometria euclidea qui rappresentata in un particolare della *Scuola di Atene* di Raffaello [08.01], è quindi la deduzione. Per deduzione sono ricavate le coniche (ellisse, parabola e iperbole), i cui fondamenti furono elaborati dal matematico greco Apollonio Pergeo (262 ca.-180 a.C.) [08.02].

Anche la segnaletica stradale, regolamentata dal codice della strada, dipende da un ragionamento deduttivo [08.03]. Le regole del traffico non lasciano infatti spazio a fraintendimenti, forniscono un dato certo e prescrittivo da seguire. Dicono: *se* sei in bicicletta, *allora* immettiti qui. Implicitamente, vale anche un'altra deduzione di proibizione: *se* sei in auto, *allora* lascia libero questo passaggio.

La "scienza normale", quella ad esempio messa in pratica negli ospedali [08.04], funziona come una tecnica di riconoscimento deduttivo, perché stabilisce delle regole di questo genere: pressione oltre 140 \rightarrow alta; *ma* (in questo caso) la pressione è oltre 140, *dunque* è alta. E via di seguito per ogni stato del nostro corpo e per ogni tipo di malattia possibile.

In giro per Helsinki

Mettiamo però di trovarci in una città poco conosciuta, ad esempio Helsinki [08.05]. Se non abbiamo una cartina e dobbiamo andare dal centro storico al porto, procederemo un po' per induzioni (sperimentiamo e proviamo), un po'

per abduzioni (ipotizziamo e azzardiamo), sulla base delle poche conoscenze acquisite o sentite da altri informatori. Un po' come i sistemisti quando applicano il calcolo delle probabilità nelle loro scommesse. Se invece abbiamo la mappa, e se questa è ben fatta e affidabile, la nostra passeggiata sarà guidata da più ragionati e meno rischiosi calcoli deduttivi.

Saper leggere una cartina è infatti un'operazione di calcolo, nonché di decodificazione dei vari segni iconici, indicali e simbolici. Calcoli analoghi a quelli della geometria e dell'aritmetica. Quando il calcolo è ben condotto, se cioè si conoscono le regole di svolgimento, la conclusione, così come ogni conclusione di una deduzione, è un risultato certo. Matematico, come si dice.

A proposito, l'immagine [08.06] raffigura la Pascalina di Blaise Pascal del 1642, una delle prime macchine calcolatrici per operazioni deduttive. Il complicato funzionamento e la lentezza delle operazioni non ne ha favorito una larga diffusione. Ma è questo l'avvio dell'era del calcolo automatizzato, quindi degli automi e del computer.

Anche il corpo umano e le sue misure sono state e sono oggetto di calcolo da parte di una scienza chiamata antropometria, che per molti aspetti aiuta anche l'ergonomia. Abbiamo messo a confronto due immagini, unite in [08.07], distanti fra loro di un secolo, che testimoniano della necessità di una conoscenza anche quantitativa del corpo umano, per acquisire conoscenze da cui dedurre indicazioni e parametri di progettazione. Anche se, a dire il vero, la diversità umana, fisica e ancor più psicologica, difficilmente si lascia rappresentare dal puro dato quantitativo. Eppure, a dirla tutta, senza questi calcoli e tentativi, senza cioè un controllo, anche sperimentale e di verifica, della progettazione, l'ideazione e la produzione di oggetti e strumenti d'uso rischierebbe di rivoltarsi contro ogni diversità umana. Come insegna il Design for All.

Petrus Petrosus

Ma come stanno insieme le tre forme di ragionamento, le tre inferenze, deduzione, induzione e abduzione? quale ruolo svolgono nella nostra attività interpretativa, dalla più quotidiana alla più inventiva?

Per rispondere, iniziamo a immaginare un essere antichissimo, un nostro antenato, un uomo del paleolitico che chiamiamo Petrus Petrosus e che vogliamo pensare fermo lì, a riflettere e ragionare, davanti alla sua caverna mentre fuori piove [08.08].

“Ecco, piove – osserva – e il terreno si bagna”. Petrus Petrosus riconosce così, in questa elementare *osservazione*, la forma del porre una connessione come la forma universale di ogni legge; e separa logicamente i due fenomeni percettivamente uniti, la pioggia e il terreno bagnato, sua conseguenza. Distingue cioè fra le premesse, o elementi singoli costituenti (*prima piove; poi il terreno si bagna*), e la sintesi conclusiva dell’induzione che pone la legge (*quando piove il terreno si bagna*).

Il terreno bagnato è l’effetto della pioggia. E la pioggia è causa (probabile) delle pozzanghere che troviamo sulle strade di campagna [08.09]. Allo stesso modo possiamo dire che l’alba comporta (*porta con sé*) l’aurora, e che dopo la bassa marea si presenta l’alta marea in una sua ciclicità naturale. L’induzione è la connessione tra una causa e il suo effetto.

Ma un effetto può essere il risultato di più azioni: di più cause naturali (pioggia o sorgente o acqua spruzzata da proboscidi); o di diverse cause artificiali (il cibo si può cuocere sul fuoco o nel forno a microonde); o del cieco fato o di moventi animali o umani (come nei delitti veri delle cronache e in quelli finti dei gialli). Non è detto che un effetto sia sempre riconducibile a una sola e medesima causa. Nell’induzione la connessione tra una causa e un effetto è retta dalla *probabilità*.

Anche nel caso del fuoco e del fumo [08.10], abbiamo le due premesse dell'induzione. Il *prima* e il *dopo*. Prima: l'incendio e il fuoco. Dopo: il fumo, che si leva dal bosco bruciato. L'osservatore pone il rapporto tra fuoco e fumo: se *fuoco*, allora *fumo*. Il fuoco comporta – *porta con sé*, al seguito, regolarmente secondo leggi di natura – il fumo.

Oltre che osservazione, l'induzione può essere sperimentazione e verifica, o sintesi combinatoria, quando serve a mettere in rapporto i dati osservati e in tal modo a precisare ipotesi scientifiche.

Esperienza ed esperimento

Il piano inclinato [08.11] è un caso di sperimentazione in laboratorio, dove un determinato evento naturale (caduta e accelerazione di un grave) viene artificialmente ricostruito: per sperimentare, cioè per osservare in condizioni ideali e controllabili, e per verificare una ipotesi. Sulla base di quest'esempio, io posso rapportare il dato *inclinazione* al dato *tempo di scivolamento*. Con inclinazione x_1 , misuro il tempo di scivolamento y_1 ; con inclinazione x_2 , misuro il tempo y_2 , ecc. Per poi analizzare deduttivamente quanto succede, per dare una spiegazione sul come, quando e perché ciò accade.

L'esperimento verifica l'identità fra la previsione e il risultato della visione. Come nel caso di Isaac Newton, che nel 1669 riesce a scomporre la luce attraverso il prisma, portando alla visione i colori dello spettro [08.12].

Ma prima del prisma (esperimento) c'è l'arcobaleno (esperienza), fenomeno di magia luminosa che ci rende ogni volta stupiti come bambini [08.13]. La visione di un arcobaleno porta infatti dapprima a un interrogativo sulla sua nascosta causa, a formulare un'ipotesi su un precedente momento di pioggia o sulla presenza di una cascata. E poi, per spirito di conoscenza, a una ricerca induttiva che permetta di associare costantemente la causa antecedente alla sua magica conseguenza.

Non sperimenta ma *prova* un direttore d'orchestra [08.14]. Le prove sono il momento della messa a punto induttiva di qualsiasi evento: musicale, teatrale, sportivo. Ad esempio, durante le prove di una competizione automobilistica, il team dei meccanici di una squadra corregge i difetti della macchina prima della gara. O come in questo caso, il direttore può ascoltare con attenzione i suoni prima distintamente, a uno a uno, poi nella loro unione sinfonica, per cercare il giusto effetto sonoro, la giusta interpretazione.

Negli scavi archeologici [08.15] le cose stanno già insieme, ma sono un po' sinistrate o rotte o guaste. Alcune non si trovano. Si tratta di rimetterle a posto, catalogandone i pezzi e ricostruendo per prova ed errore le forme: verificando, sulla base di modelli mentali e procedure standard, il senso e le date dei reperti. Anche questa è inferenza induttiva, come del resto la psicoanalisi di Sigmund Freud, il quale paragonava l'analisi della psiche all'esplorazione e ricostruzione degli archeologi. Per conoscere *che cosa è stato* e progettare *che cosa può essere*.

Problemi e soluzioni

Ma a volte non si sa più da che parte andare, abbiamo un problema ma nessuna soluzione. Nell'immagine [08.16] vediamo alcuni ciclisti fermi e avvolti nella nebbia. Perplexi. Disorientati. In cerca di una soluzione. In situazioni così, si può solo ipotizzare o sperimentare il percorso possibile da prendere. La deduzione non è praticabile; l'induzione non è sufficiente. Occorre la forza dell'ipotesi, l'abduzione. Le cui conclusioni sono solamente possibili, ma sono spesso le uniche in gioco.

L'abduzione nasce dal *sentimento di una mancanza* e spinge sempre verso l'esplorazione. La via è sconosciuta e la visione è incerta, davanti agli occhi così come davanti alla mente. La nebbia davanti ai ciclisti è reale, altre volte è metaforica.

Il mare aperto e infinito, in molti casi, è anch'esso una

barriera. Non si vede oltre. Non si vede una meta, un approdo. Tale doveva essere per Cristoforo Colombo [08.17] nei giorni della navigazione e dell'attesa ormai quasi priva di speranza. La sua avventata abduzione (“*Si può buscare l'Oriente per l'Occidente!*”) aveva bisogno di una conferma. Occorreva prima o poi avvistare volatili e rami, segni di coste vicine. E se quelle coste non erano India ma il nuovo continente, ciò significa che un'abduzione errata può portare a una scoperta inattesa. Per colpo di fortuna o serendipity.

Simile a Colombo che scruta il mare aperto è l'architetto quando inizia a tracciare segni scomposti sul foglio di carta bianco. Ecco qui uno schizzo di Renzo Piano per l'Auditorium di Roma [08.18]. Lo schizzo è sempre una *prima idea*, che esce fuori, *schizza*, quasi senza controllo. È ciò che si butta fuori: una prima ipotesi che prefigura un progetto, una fase preliminare. Poi per aggiunte ed esplicitazioni deduttive si arricchiscono le ipotesi fondamentali con le scelte adottate, per verificarle infine nel modello.

Un modello serve infatti per vedere l'effetto che fa [08.19]: per vedere se e come stanno insieme, per verificare i rapporti volumetrici nel contesto più prossimo, i rapporti illuminanti, l'accessibilità, la fruibilità degli spazi e dei servizi.

Ma esempio eccellente di ricerca abduttiva è la detection, attività chiave di tutte le esplorazioni e di tutte le scienze. Certamente l'abduzione deve fondarsi sull'osservazione e sulla documentazione e la raccolta dei dati sperimentali, come sa il fotografo del film *La finestra sul cortile*, girato nel 1964 da Alfred Hitchcock [08.20]. E i ragionamenti deduttivi devono collegare rigorosamente tutti i dati e tutte le verifiche, o riscontri, alle ipotesi sull'*assente possibile* (il delitto mai visto) ma necessario, che spiega tutto (o quasi).

Le abduzioni

Quando reagiamo in modo spontaneo e obbligato a uno stimolo esterno, l'interpretazione di questo è un'abduzione quasi-automatica: di primo tipo. Se invece valutiamo fra le diverse cause possibili, scegliendone una fra le conoscenze che possediamo, questa è un'abduzione selettiva: di secondo tipo. Se poi la legge che unisce una causa a un effetto ancora non esiste, ma la troviamo noi, allora abbiamo prodotto un'abduzione inventiva: di terzo tipo.

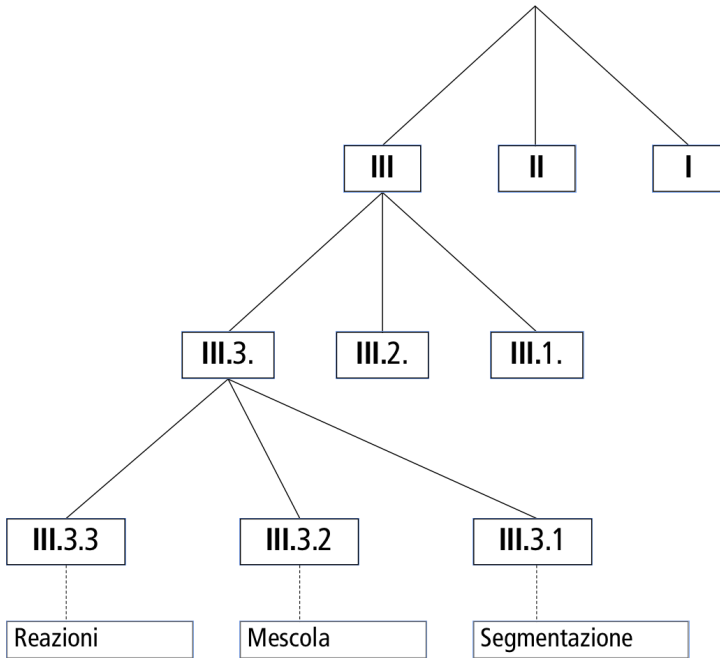
Ma come e perché e fin dove ci è possibile inventare?

Varietà e tipi di abduzione inventiva danno origine a uno sviluppo ulteriore della nostra tipologia. Si inventa per spostamento quando la soluzione a un problema la troviamo in un ambito semantico del tutto diverso (primo sottotipo); si inventa quando due cose a sé stanti vengono connesse come l'una la causa dell'altra (secondo sottotipo); si inventa soprattutto quando poniamo come esistente un certo contenuto per la prima volta (terzo sottotipo).

E questa invenzione dell'inedito può avvenire perché troviamo qualcosa che manca, o perché mescoliamo insieme dei materiali, o perché predisponiamo delle reazioni chimiche. Anche in senso metaforico.

L'abduzione è la forma dell'invenzione, tenendo ben in mente che inventare vuol dire trovare. Ma anche trasformare, con la forza dell'intenzione progettuale.

L'oggetto del progetto



I Abduzione obbligata

II Abduzione selettiva

III Abduzione inventiva

III.1. Abduzione per spostamento

III.2. Abduzione per connessione

III.3.1. Abduzione per segmentazione e riempimento di varchi

III.3.2. Abduzione per mescola di materiali

III.3.3. Abduzione per reazione chimica

L'abduzione inevitabile (I)

L'abduzione è un'interpretazione. A partire da un effetto (o *conseguente*) risaliamo alla sua causa (o *antecedente*) formulando per ipotesi una legge-mediazione che le collega. Ma non sempre ciò avviene secondo le medesime modalità. Se guardiamo l'immagine incorniciata nella prima figura [09.01], che proprio perché incorniciata, per scatto semiautomatico di abitudine, potrebbe essere interpretata come pittura in un quadro; poi, magari, come finestra che inquadra un paesaggio montano; infine, badando ai muri, tipicamente esterni, come vetro su cui si rispecchia il paesaggio .

Senza specchi ma con giochi di illusione sono i *trompe l'oeil* fin dal lontano Rinascimento. Vedi ad esempio Bramante, Santa Maria in San Satiro [09.02]. La pittura qui simula la prospettiva inventando un'abside inesistente: ma noi siamo indotti, per abduzione spontanea, a "vedere" la profondità spaziale.

Questo è il primo tipo di abduzione, quella che tutti compiamo *senza riflessione consapevole*, semiautomaticamente, quella che di fatto *incontriamo* e non possiamo non mettere in atto. Spesso ingannandoci.

Dupin non si è lasciato ingannare nella *Lettera rubata* di Poe [09.03]. La polizia aveva cercato la lettera in ogni dove (era importante trovarla: conteneva informazioni politicamente scottanti), anche dentro le imbottiture delle sedie, in tutti i libri della poderosa biblioteca. Cercava dove era *ovvio* cercare. Per abitudine e perché ragionava secondo le attese "automatiche". Dupin invece sa che per nascondere qualcosa che tutti cercano, la cosa migliore è non nasconderla affatto e lasciarla là dove nessuno sospetta che si trovi.

L'abduzione selettiva (II)

Che cosa succede quando aspettiamo il tram o l'autobus alla fermata e questo non arriva? Iniziamo a formulare ipotesi sul motivo del suo ritardo, come forse fanno le persone

in questa fotografia scattata a Madrid [09.04]. Ci facciamo domande. Inevitabilmente. Perché l'autobus non arriva? Un guasto? Uno sciopero improvviso? Una macchina che ostruisce il cammino? E altrettanto inevitabilmente diamo risposte. Risposte ipotetiche. Ogni risposta è infatti, in questo caso, un'abduzione di secondo tipo, di selezione di una legge-mediazione (di una causa possibile) fra le conoscenze che ognuno di noi possiede.

Allo stesso modo, quando suona il telefono [09.05] è inevitabile chiedersi, prima di verificare: "Chi starà chiamando?". Qua la verifica è più immediata, anche se le alternative ipotizzabili sono più numerose e indefinite. Oppure, altro caso: qualcuno suona alla porta, ma non attendiamo nessuno. Si seleziona una tra le possibili soluzioni. La più temuta o la più desiderata?

Nell'opera di Emilio Isgrò del 1972 [09.06] la domanda è: chi guida l'automobile? Secondo la sintassi italiana, al posto della cancellatura ci può stare *mamma* o *moglie*, ma non *fidanzata* o *segretaria*, perché in questo caso ci vorrebbe l'articolo. Le parole perse, i segni cancellati da Isgrò, ci permettono di escogitare, scoprire, ipotizzare, come in un gioco enigmistico, le soluzioni possibili. Secondo tipo di abduzione.

Ogni campo d'indagine vuole insomma il suo stile di abduzione. L'osservazione continua, compenetrata – direbbe il commissario Maigret [09.07] –, serve a scoprire stranezze e anomalie, oltre che regolarità, connessioni, coincidenze. Il personaggio di Maigret si cala sempre nell'atmosfera del momento per cogliere il sospetto, e dunque indagare nell'esistenza e nell'anima di chi si trova di fronte per scoprire la verità dei fatti.

L'abduzione inventiva (III.1) (III.2)

Il fisico e astronomo Johannes Keplero invece scrutava il cielo e studiava il sistema solare [09.08]. La sua scoperta è stata presa a esempio dallo stesso Peirce come abduzione inventiva

che, secondo la classificazione escogitata da Bonfantini, chiamiamo di terzo tipo: l'abduzione dell'ellisse di Marte. Non c'era verso di prendere dentro Marte in una circonferenza, ma in un'ellisse sì. Del resto, la circonferenza e l'ellisse sono le due uniche coniche chiuse. Se si cerca la regolarità, scartata la circonferenza, non si può che assumere l'ellisse. La previsione è confermata, l'abduzione innovativa e rivoluzionaria funziona. Una nuova conoscenza è ora patrimonio di tutti.

Questo voleva dire che l'ellisse, conosciuta e studiata dalla geometria, andava bene anche nello spazio fisico dell'astronomia [09.09]. Abduzione per spostamento di forma o legge ad altro campo semantico: dunque primo sottotipo del terzo tipo. Come in architettura. Il neoclassico riprende elementi stilistici, proporzioni e canoni dell'età classica, ma trasposti in un linguaggio architettonico differente per contenuti e usi, come già fece il Rinascimento.

Il Crystal Palace di Joseph Paxton [09.10], invece rappresentò nel 1851 la prima opera in vetro e acciaio di tutta Europa: una tecnologia diffusa e consacrata dagli esponenti del Razionalismo dei primi decenni del Novecento. Ma qui l'invenzione è differente, consiste nell'immaginare un modulo sull'esempio del metodo costruttivo adottato per le serre. Ossia, abduzione di terzo tipo e secondo sottotipo: combinazione inedita di moduli di costruzione già noti.

In un campo del tutto differente, un'abduzione di questo tipo era stata avanzata dal sociologo brasiliano Josué De Castro, quando, alcuni decenni fa, ipotizzò che la (ben nota) fertilità degli indiani d'Asia dipendesse dalla (altrettanto nota) carenza di carne e di proteine animali nella loro dieta [09.11]. Risultò poi chiaro che entrambe le variabili dipendevano da fattori strutturali economici e culturali. Ma per quanto errata, la sua ipotesi mantiene il valore di un'utile "ipotesi di lavoro": per cui di due variabili, di due curve di tendenza concomitanti e simili per andamento, si prova a considerarne una dipendente dall'altra.

Anche la sedia Thonet [09.12] è un'abduzione di terzo tipo, ma terzo sottotipo. La nuova tecnica o procedura di produzione, brevettata da Michael Thonet nel 1841, prevedeva la piegatura a caldo del legno. Una tecnologia mai utilizzata sino ad allora. Il suo brevetto di curvatura a caldo del legno inaugura così una prima grande *produzione industriale* di sedie, a tutt'oggi unica nel suo genere. Seguiranno innumerevoli modelli, dal disegno più comune alle sedie d'autore di Aalto, Breuer, Mies van der Rohe, Ponti, Rietveld, Wright, ecc.

Una buona abduzione può essere anche un'utile e necessaria previsione. Non fu così purtroppo per la tragedia del Vajont del 1963 [09.13], causata da una frana staccatasi dal monte Toc e precipitata nel bacino artificiale dalla diga, provocando un'onda che travolse distruggendolo il paese di Longarone. In questo caso il disastro poteva essere evitato se si fosse dato il giusto peso alle avvisaglie e alle ipotesi che alcuni avevano avanzato già in fase di costruzione della diga. Ma la logica della prevenzione, qui come in molti altri casi, nulla poté contro la logica dell'interesse economico.

L'Angelico e Frankenstein (III.3.1) (III.3.2) (III.3.3)

L'atomo di Bohr [09.14] è un esempio di abduzione di terzo sottotipo del terzo tipo, in cui rientrano tutte le invenzioni di nuove qualità, nuove categorie, nuovi predicati, nuovi termini teorici e nuove relazioni.

Anche il nuovo blu escogitato dal Beato Angelico, qui nel quadro dell'*Annunciazione* [09.15], rientra nel terzo sottotipo delle abduzioni di terzo tipo. Si può supporre che fra l'azzurro di Giotto e il cobalto della pittura bizantina, lì in mezzo, il Beato Angelico avesse studiato e sperimentato, attraverso tentativi di combinazione cromatica, il suo *blu*, colmando un varco inesplorato nella pittura dell'epoca. È questo il primo dei tre gradi della trasformazione inventiva.

Come il blu del Beato Angelico, anche molti suoni della musica rock sono stati generati per riempire un varco

nell'esperienza musicale, come segni di apertura verso inedite sonorità, indici di ricerca di nuovi passaggi, spazi ideali. Ne è esempio eccelso l'inedito modo di trarre note mai ascoltare da una chitarra elettrica di Jimi Hendrix [09.16], che dilaniava le corde della sua Fender, per dischiuderla verso un mondo sonoro estraneo alle abitudini e dilatarne i significati.

Anche l'invenzione della "creatura" di Frankenstein [09.17] nasce da corpi dilaniati. Nella storia inventata nel 1818 da Mary Shelley, di fatto la prima storia di Science Fiction, il Doktor Frankenstein aveva costruito il suo mostro con una procedura di taglia, cucì, incollò, cioè mescolando materiali (secondo grado della trasformazione). Ma con modi da macellaio più che da sarto, con metodo più da muratore che da ingegneria genetica, come invece si procederebbe oggi. (A proposito: ricordate la pecora Dolly?)

Un vero materiale prodotto per mescola è il vetro [09.18], composto da silice, alcali (soda e potassio), carbonato di calcio, ossido di piombo, acido bórico, macinati e mescolati insieme in date proporzioni, variabili secondo le qualità del vetro che si vuole ottenere: vengono sottoposti a fusione in forni a 1300-1500 gradi. Si ottiene un amalgama che lasciato raffreddare e divenuto pastoso viene poi variamente lavorato: secondo grado di trasformazione.

Infine, le reazioni chimiche costituiscono il terzo grado di trasformazione della materia. La prima fotografia di Joseph Niepce del 1826 [09.19] ne è un esempio. La fotografia è qui intesa soprattutto come impressione dell'immagine attraverso un procedimento che sfrutta le variazioni prodotte dalla luce su determinati materiali: ma allo stesso tempo come incontro tra la scienza chimica, l'ottica e la cultura pittorica della prospettiva rinascimentale. A volte, insomma, anche le idee vanno "mischiate" e fatte reagire.

Le reazioni chimiche hanno ovviamente anche dato luogo a tutti i materiali plastici e sintetici che hanno segnato

la produzione di beni di consumo e condizionato gli stili di vita di noi tutti, nel corso del Novecento, definito “il secolo del petrolio”. A partire dalla scoperta dei polimeri di Giulio Natta nel 1954.

Omaggio a Brunelleschi

Ma concludiamo con un esempio che mette ben in evidenza la forza della *visione inventiva* nella risoluzione di problemi: dello sguardo interpretativo che di fronte a un impedimento problematico è in grado di scorgere la via d'uscita e, insieme, di proporre nuovi modelli artistici o tecnici. Si tratta della cupola di Santa Maria del Fiore a Firenze e del concorso del 1418 vinto da Filippo Brunelleschi [09.20].

Il problema era questo, come spiega Giulio Carlo Argan: «La cupola non poteva essere costruita con i mezzi tecnici a disposizione. Una cupola in costruzione doveva essere sorretta, fino alla chiusura finale del sistema delle forze nella chiave di volta, le grandi armature lignee (cèntine); e non si potevano fare cèntine così grandi», perché, forse, a Firenze «le maestranze preparate a compiti così vasti erano scomparse».

Brunelleschi *intravede* una soluzione e, prosegue Argan, «*inventa* una nuova tecnica, e non per costruire cèntine, ma per permettere alla cupola di autosostenersi nel corso della costruzione». È il suo sguardo a scorgere il modello da cui partire. Là dove gli altri vedevano *solo* una struttura muraria, che avrebbe trovato stabilità solo dopo aver posto la chiave di volta, Brunelleschi vede, per astrazione, una semisfera composta da meridiani e paralleli. I meridiani sono gli archi, i paralleli le sezioni orizzontali della cupola che costituiscono dei perfetti anelli concentrici posti uno sull'altro. Puntando sui paralleli, le pietre di costruzione formavano un anello intero, e ogni anello poteva essere sostenuto dall'anello sottostante, senza impalcatura di sostegno.

Edgar Allan Poe

La filosofia della composizione

The Philosophy of Composition è stato pubblicato nell'aprile 1846 nella rivista "Graham's American Monthly Magazine of Literature and Art", di Philadelphia. La traduzione che qui presentiamo è di Giampaolo Proni ed è stata pubblicata nel volume a cura di Massimo A. Bonfantini e Marina T. Terenzi, *Come inventare e progettare alla maniera di Poe. Filosofia della composizione*, Bergamo, Moretti Honegger (libro+cd-rom), 2004.

Charles Dickens, in una nota che ho davanti a me, alludendo all'esame che ho fatto, tempo fa, del meccanismo di *Barnaby Rudge*, mi dice: «A proposito, è al corrente che Godwin scrisse il suo *Caleb Williams* a rovescio? Dapprima coinvolse il suo eroe in una ragnatela di difficoltà, formando il secondo volume, e poi, per il primo, si guardò intorno per trovare un qualche modo di dar conto di ciò che aveva fatto».

Non posso credere che questo sia stato il modo *preciso* di procedere da parte di Godwin, e indubbiamente quello che egli stesso ammette non è affatto in accordo con l'idea del signor Dickens, ma l'autore di *Caleb Williams* era un artista troppo abile per non percepire i vantaggi derivanti da un procedimento almeno in parte simile. È chiaro oltre ogni dubbio che qualsiasi trama degna di tal nome deve essere elaborata fino al suo *dénouement* prima di tentare qualsiasi cosa con la penna. Soltanto con il *dénouement* costantemente in vista possiamo dare alla trama l'indispensabile aria di consequenzialità o causazione, facendo sì che i fatti, e in particolare il tono in tutti i punti, tendano allo sviluppo dell'intenzione.

Penso che ci sia un errore radicale nel modo abituale di costruire una storia. Una storia propone una tesi – oppure una tesi è suggerita da un fatto del giorno – o, nei casi migliori, l'autore stesso si mette al lavoro nella combinazione di eventi sensazionali per formare soltanto la base della sua narrazione, avendo in mente, in generale, di colmare con

descrizioni, dialogo o commento dell'autore, tutte le crepe del fatto o dell'azione che, di pagina in pagina, possono manifestarsi.

Io preferisco cominciare con la considerazione di un *effetto*. Tenendo sempre in vista l'originalità – perché è falso con sé stesso chi si spinge fino a fare a meno di una fonte di interesse così ovvia e così facile da attingere – dico a me stesso, in primo luogo: «Degli innumerevoli effetti, o impressioni, ai quali il cuore, l'intelletto o (più generalmente) l'animo umano sono sensibili, quale sceglierò nella presente occasione?». Avendo scelto, prima, un effetto vivido, considero se esso viene prodotto al meglio per fatto o per tono, se per fatti ordinari e tono peculiare, o all'inverso, o ancora per peculiarità sia di fatto sia di tono. Poi mi guardo intorno (o piuttosto dentro) per cercare combinazioni di eventi, o toni, tali da aiutarmi nel modo migliore a costruire quell'effetto.

Spesso ho pensato quanto potrebbe essere interessante un articolo di rivista scritto da un autore che volesse – vale a dire che potesse – descrivere in dettaglio, passo passo, i processi attraverso i quali una qualsiasi delle sue composizioni abbia raggiunto il proprio definitivo completamento. Sono incerto sul perché un saggio così non sia mai stato offerto al mondo, ma, forse, la vanità degli autori ha avuto a che fare con questa omissione più di ogni altra causa. La maggior parte degli scrittori – specialmente i poeti – preferiscono lasciare intendere che compongono in una specie di raffinata frenesia – un'intuizione estatica – e proverebbero letteralmente ripugnanza a lasciare che il pubblico potesse dare una sbirciata dietro le scene, alle crudelzze elaborate e vacillanti del pensiero – ai veri propositi afferrati solo all'ultimo momento – agli innumerevoli barlumi di idea che non giungono alla maturità della piena visione – alle fantasie pienamente mature scartate con disperazione perché ingestibili – al cauto selezionare e rigettare – alle dolorose cancellazioni e interpolazioni – in una parola, agli ingranaggi e ai perni

– i paranchi per il cambio di scena – le scale pieghevoli e le botole – le piume di gallo, la vernice rossa e le pezze nere che, in novantanove casi su cento, costituiscono le proprietà dell'*istrione* letterario.

D'altra parte sono consapevole che non è affatto comune il caso in cui un autore è perfettamente nella condizione di rintracciare i passi attraverso i quali è giunto alle sue conclusioni. In generale le suggestioni, essendo sorte disordinatamente, allo stesso modo vengono seguite e dimenticate.

Da parte mia, non provo simpatia per la ripugnanza alla quale ho accennato prima, e non ho la benché minima difficoltà a richiamare alla memoria i passi progressivi di qualsiasi mia composizione, e, poiché l'interesse di un'analisi, o ricostruzione – così ho considerato il nostro *desideratum* – è del tutto indipendente da ogni interesse reale o fittizio per la cosa analizzata, non sarà giudicata un'offesa al decoro, da parte mia, mostrare il *modus operandi* per mezzo del quale alcune delle mie opere sono state assemblate. Scelgo *Il corvo*, perché è la più nota. È mia intenzione rendere manifesto che nessun punto nella composizione può essere riferito all'accidente o all'intuito – che il lavoro è proceduto, passo passo, fino al completamento, con la precisione e la rigida consequenzialità di un problema matematico.

Eliminiamo, in quanto irrilevante per la poesia in sé, la circostanza – o meglio la necessità – la quale, in primo luogo, ha originato l'intenzione di comporre una poesia che avrebbe dovuto soddisfare allo stesso tempo il gusto popolare e quello della critica.

Cominciamo, dunque, con questa intenzione.

La prima considerazione è stata quella della lunghezza. Se un'opera letteraria è troppo lunga per essere letta in una sola seduta, dobbiamo rassegnarci a fare a meno dell'effetto immensamente importante dell'unità di impressione: infatti, se sono richieste due sedute, le faccende del mondo interferiscono, e qualsiasi parvenza di totalità è subito

distrutta. Poiché tuttavia, *ceteris paribus*, nessun poeta può permettersi di fare a meno di *qualsiasi cosa* possa portare avanti il suo progetto, resta da vedere se nella lunghezza vi sia un qualche vantaggio che controbilanci la perdita di unità che ne consegue. Rispondo di no, senza esitazione. Ciò che definiamo componimento poetico lungo è, in effetti, solo una successione di componimenti brevi, vale a dire di brevi effetti poetici. Non c'è bisogno di dimostrare che un componimento poetico è tale solo nella misura in cui eccita intensamente, elevandola, l'anima; e tutte le eccitazioni intense sono, per necessità psichica, brevi. Per questa ragione, almeno una metà del *Paradiso Perduto* è essenzialmente prosa: una successione di eccitazioni poetiche, inframmezzate, *inevitabilmente*, da corrispondenti depressioni, che privano l'intera opera, a causa dell'estrema lunghezza, di quell'elemento artistico di così vasta importanza che è la totalità, o unità, d'effetto.

Appare evidente, dunque, che c'è un limite preciso riguardo alla lunghezza, per tutti i lavori letterari – il limite di una singola seduta di lettura – e che, benché in certi tipi di composizione in prosa (che non richiedono unità), come il *Robinson Crusoe*, questo limite possa essere vantaggiosamente oltrepassato, non può mai essere oltrepassato appropriatamente in poesia. Entro questo limite la lunghezza di un componimento poetico può essere impostata in modo da avere una relazione matematica col suo valore, in altre parole, con l'eccitamento o l'elevazione, insomma, col grado di autentico effetto poetico che è capace di indurre. È infatti chiaro che la brevità deve essere in rapporto diretto con l'intensità dell'effetto inteso, fatto salvo che una durata minima è requisito assoluto per la produzione di un qualsiasi effetto.

Tenendo in vista queste considerazioni, così come quel grado di eccitazione che stimai non superiore al gusto popolare e non inferiore a quello dei critici, raggiunti rapidamente quella che ritenni fosse la *lunghezza appropriata* per il

componimento che avevo in mente – una lunghezza di circa cento versi. E infatti è di cento e otto.

Il mio pensiero successivo riguardò la scelta di un'impresione, o effetto, da veicolare: e qui mi pare opportuno precisare che, durante tutta la costruzione, ho tenuto saldamente in vista il progetto di rendere l'opera apprezzabile *universalmente*. Mi allontanerei troppo dal mio argomento immediato se dovessi dimostrare un punto sul quale ho ripetutamente insistito e che, in campo poetico, non ha minimamente bisogno di dimostrazione: l'idea, voglio dire, che la Bellezza è il solo legittimo territorio della composizione poetica. Due parole, tuttavia, per chiarire i miei reali significati, che alcuni dei miei amici hanno mostrato una tendenza a mal rappresentare. Il piacere allo stesso tempo più intenso, quello che più eleva, e il più puro si trova, io credo, nella contemplazione del bello. Quando, in verità, gli uomini parlano della Bellezza, essi intendono precisamente non una qualità, come si suppone, ma un effetto: si riferiscono, in breve, proprio a quella intensa e pura elevazione dell'*anima*, non dell'intelletto o del cuore, della quale ho trattato, e che si sperimenta in conseguenza del contemplare "il bello". Ora, io designo la Bellezza come regno della poesia, solo perché è ovvia regola dell'Arte che gli effetti dovrebbero essere fatti scaturire da cause dirette e che gli obiettivi dovrebbero essere raggiunti attraverso i mezzi più adatti al loro raggiungimento; e nessuno finora è stato tanto sciocco da negare che la peculiare elevazione alla quale ho alluso sia raggiunta *più prontamente* nel componimento poetico. Ora, l'obiettivo Verità, o la soddisfazione dell'intelletto, e l'obiettivo Passione, o l'eccitazione del cuore, sono, benché ottenibili, in una certa misura, in poesia, assai più prontamente ottenibili nella prosa. La Verità infatti richiede una precisione, e la Passione una *ordinarietà* (il vero passionale mi comprenderà), che sono assolutamente antagoniste di quella Bellezza la quale, io sostengo, è l'eccitazione, o piace-

vole elevazione, dell'anima.

Da ciò che ho detto non consegue affatto, tuttavia, che la passione, o anche la verità, non possano essere introdotte, e persino profittevolmente introdotte, in un componimento poetico, perché possono servire a spiegare, o a sostenere l'effetto generale, come le dissonanze in musica, per contrasto. Ma il vero artista riuscirà sempre, primo, a intonarle alla appropriata subordinazione al fine predominante, e, secondariamente, ad avvolgerle, per quanto possibile, in quella Bellezza che è l'atmosfera e l'essenza della poesia.

Riguardo dunque alla Bellezza come mio territorio, la prossima domanda che mi posi si riferiva al *tono* della sua più alta manifestazione, e tutta l'esperienza mostra che questo tono è la *tristezza*. La Bellezza, di qualsiasi tipo, nel suo supremo sviluppo, invariabilmente muove l'anima sensibile alle lacrime. La melanconia è dunque il più legittimo di tutti i toni poetici.

Avendo così determinato la lunghezza, il territorio e il tono, mi volsi all'ordinaria induzione, allo scopo di ottenere qualcosa di artisticamente piccante, che mi potesse servire come chiave musicale nella costruzione della poesia: un perno attorno al quale l'intera struttura potesse ruotare. Riflettendo con attenzione su tutti i più comuni effetti artistici, o più propriamente sulle *trovate*, in senso teatrale, non mancai di percepire immediatamente che nessuna era stata impiegata così universalmente quanto quella del *ritornello*. L'universalità del suo impiego fu sufficiente ad assicurarmi del suo valore intrinseco, e mi risparmiò la necessità di sottoporlo ad analisi. Lo considerai, tuttavia, rispetto alla possibilità di miglioramento, e vidi subito che si trovava in una condizione primitiva. Come è comunemente usato, il ritornello, o *refrain*, non solo è limitato al verso lirico, ma il suo impatto si basa sulla forza della monotonia, nel suono come nel pensiero. Il piacere si ricava solo dal senso di identità, di ripetizione. Risolsi di diversificare, e così di amplificare,

l'effetto, aderendo, in generale, alla monotonia del suono, ma variando continuamente quella del pensiero: vale a dire, decisi di produrre effetti continuamente nuovi, attraverso la variazione dell'*applicazione* del ritornello, mantenendo il ritornello stesso, per la maggior parte, invariato.

Avendo stabilito questi punti, mi misi a pensare successivamente alla *natura* del mio ritornello. Poiché la sua applicazione doveva essere ripetutamente variata, era chiaro che il ritornello stesso doveva essere breve, perché vi sarebbe stata un'insormontabile difficoltà nel variare molte volte l'applicazione di una frase lunga. La facilità di variazione della frase sarebbe stata naturalmente proporzionale alla sua brevità. Tutto ciò mi portò istantaneamente a scegliere una sola parola come ritornello migliore.

Ora la questione era il *carattere* della parola. Avendo deciso per un ritornello, la divisione della poesia in strofe era ovviamente un corollario: il ritornello avrebbe dovuto chiudere ogni strofa. Che una tale chiusa, per avere forza, debba essere sonora e suscettibile di enfasi protratta, non ammette dubbio: e queste considerazioni inevitabilmente mi portarono a scegliere la "o" lunga come vocale più sonora, assieme alla "r" come consonante più prolungabile.

Avendo così determinato il suono del ritornello, era necessario scegliere una parola che incorporasse quel suono, e allo stesso tempo fosse il più possibile in accordo con quella melanconia che avevo stabilito quale tono della poesia. In questa ricerca sarebbe stato assolutamente impossibile trascurare la parola "Nevermore" ("Mai più"). In effetti fu la prima che mi si presentò.

Il successivo *desideratum* era un pretesto per l'uso continuo della parola "nevermore". Considerando la difficoltà che subito emerse nell'inventare una ragione sufficientemente plausibile per la sua continua ripetizione, non mancai di rilevare che questa difficoltà nasceva soltanto dall'assunzione che la parola dovesse essere ripetuta continua-

mente e con monotonia da un *essere umano*. Non mancai di rilevare insomma che la difficoltà stava nel conciliare questa monotonia con l'esercizio della ragione da parte della creatura che ripeteva la parola. A questo punto, allora, immediatamente sorse l'idea di una creatura *non-razionale* dotata di parola e, assai naturalmente, si propose da sé il pappagallo, che tuttavia fu subito sostituito da un Corvo, in quanto ugualmente dotato di parola ma infinitamente più in linea con il *tono* previsto.

Mi ero dunque spinto fino a concepire un Corvo – l'uccello del malaugurio – che ripeteva monotamente un'unica parola, "Nevermore", a conclusione di ogni strofa, in una poesia di tono melanconico, della lunghezza di circa cento versi. Ora, senza perdere mai di vista l'obiettivo dell'*assoluta eccellenza*, o perfezione, in ogni aspetto, mi domandai: «Di tutti gli argomenti melanconici, quale, secondo l'*universale* accordo dell'umanità, è *il più* melanconico?». «La morte», fu l'ovvia risposta. «E quando», mi dissi, «questo argomento melanconico è più poetico?». Partendo da ciò che ho già spiegato diffusamente, la risposta, anche qui, è ovvia: «Quando si allea più strettamente con la *Bellezza*: la morte, quindi, di una bella donna è, inquestionabilmente, l'argomento più poetico del mondo; ed è ugualmente indubitabile che le labbra più adatte per questo argomento sono quelle dell'amante che l'ha perduta».

Ora dovevo combinare le due idee, un innamorato che lamenta la sua donna morta e un Corvo che ripete continuamente la parola "Nevermore". Dovevo combinarle, tenendo in mente il mio progetto di variare, ogni volta, l'*applicazione* della parola ripetuta; ma il solo modo sensato di realizzare tale combinazione è immaginare il Corvo che usa la parola in risposta alle domande dell'amante. E fu qui che in un istante vidi l'opportunità offertami per realizzare l'effetto dal quale dipendevo, vale a dire l'effetto della *variazione di applicazione*. Vidi che potevo far sì che la prima domanda

posta dall'innamorato, la prima domanda alla quale il Corvo avrebbe risposto "Nevermore", suonasse come un luogo comune, la seconda un po' meno; la terza meno ancora, e così via; finché l'innamorato, scosso dalla sua iniziale indifferenza dal carattere melanconico della parola stessa, dalla sua frequente ripetizione, e dalla considerazione della nefasta reputazione del volatile che la pronunciava, sia, alla fine, spinto alla superstizione, e furiosamente ponga domande di carattere molto diverso, domande alla soluzione delle quali egli è appassionatamente legato, le ponga in parte per superstizione e in parte per quella specie di disperazione che si delizia nell'autolesionismo, le ponga non perché creda affatto nel carattere profetico o demoniaco dell'uccello (il quale, la ragione lo assicura, sta solo ripetendo una lezione appresa a memoria), ma perché prova un frenetico piacere nel dar forma alla sua domanda, così da ricevere dall'*atteso* "Nevermore" il più delizioso, e quindi il più intollerabile, dolore. Percependo l'opportunità che mi si offriva, o, più esattamente, che mi si imponeva nel processo costruttivo, stabilii dapprima il *climax*, o la domanda conclusiva: quella in risposta alla quale la parola "Nevermore" avrebbe implicato il massimo concepibile di dolore e disperazione.

Si può quindi dire che la poesia abbia avuto qui il suo inizio, alla fine, da dove tutte le opere d'arte dovrebbero iniziare, perché fu qui, a questo punto delle mie considerazioni preparatorie, che appoggiai la penna sulla carta per la prima volta nella composizione della strofa seguente:

«Prophet,» said I, «thing of evil! Prophet still if bird of devil!
By that heaven that bends above us – by that God we both adore,
Tell this soul with sorrow laden, if within the distant Aidenn,
It shall clasp a sainted maiden whom the angels name Lenore –
Clasp a rare and radiant maiden whom the angels name Lenore.»
Quoth the Raven «Nevermore».

Ho composto questa strofa, a questo punto, cosicché, in primo luogo, fissando il *climax*, potessi variare e graduare nel modo migliore, relativamente alla gravità e importanza, le precedenti domande dell'amante, e, in secondo luogo, affinché potessi fissare definitivamente il ritmo, il metro e la lunghezza e l'ordinamento generale della strofa, e anche graduare le strofe che dovevano precederla, in modo che nessuna di esse potesse superarla in effetto ritmico. Fossi stato capace, nella successiva composizione, di costruire strofe più vigorose, le avrei, senza scrupolo, opportunamente indebolite, per non farle interferire con l'effetto del crescendo.

E qui posso ben dire due parole sulla versificazione. Il mio primo obiettivo (come al solito) era l'originalità. La misura in cui essa è stata trascurata, nel far versi, è una delle cose più inspiegabili del mondo. Pur ammettendo che ci sia poca possibilità di variazione nel mero *ritmo*, è comunque evidente che le possibili varietà di metro e strofa sono assolutamente infinite. E tuttavia, *per secoli nessuno, nel verso, ha mai fatto, o ha mostrato l'intenzione di fare, una cosa originale*. Il fatto è che l'originalità (tranne che in menti di forza straordinaria) non è affatto una questione, come alcuni suppongono, di impulso o intuizione. In generale, per trovarla, deve essere laboriosamente cercata, e benché sia un merito positivo della più alta classe, richiede per raggiungerla più negazione che invenzione.

Naturalmente non rivendico alcuna originalità né nel ritmo né nel metro del *Corvo*. Il primo è trocaico, il secondo è un ottametro acatalettico, alternato con un eptametro catalettico ripetuto nel ritornello del quinto verso, terminante con un tetrametro catalettico. In maniera meno pedante, i piedi impiegati per tutta la poesia (trochei) consistono in una sillaba lunga seguita da una breve: il primo verso della strofa consiste in otto di questi piedi, il secondo di sette e mezzo (in effetti di sette e due terzi), il terzo di otto, il quar-

to di sette e mezzo, il quinto lo stesso, il sesto di tre e mezzo. Ora, ognuno di questi versi, preso da solo, è stato impiegato prima, e l'originalità del *Corvo* è *nella loro combinazione in strofa*; nulla che si avvicini anche da lontano a questa combinazione è mai stato tentato. L'effetto di questa originalità di combinazione è intensificato da altri effetti insoliti e del tutto nuovi, che nascono da un'estensione dell'applicazione dei principi della rima e dell'allitterazione.

Il punto successivo da considerare era il modo di far incontrare l'amante e il Corvo, e il primo problema era il *luogo*. Il suggerimento più naturale potrebbe sembrare una foresta, o dei campi, ma mi è sempre sembrato che uno *spazio chiuso e circoscritto* sia assolutamente necessario per l'effetto di un evento isolato: ha la forza della cornice per un quadro. Ha un indiscutibile potere morale nel mantenere concentrata l'attenzione e, naturalmente, non deve essere confuso con la mera unità di luogo.

Decisi dunque di situare l'innamorato nella sua stanza, in una stanza a lui sacra per le memorie di colei che l'aveva frequentata. La stanza è rappresentata riccamente arredata: ciò in mero accordo con l'idea che ho spiegato sulla Bellezza come unica vera tesi poetica.

Avendo così stabilito il *luogo*, dovevo ora introdurre l'uccello, e il pensiero di farlo entrare dalla finestra era inevitabile. L'idea di far supporre all'innamorato, in un primo momento, che il battito delle ali dell'uccello contro le imposte fosse un "bussare" alla porta, originò dal desiderio di accrescere, prolungandola, la curiosità del lettore, e dal desiderio di inserire l'effetto incidentale derivante dall'amante che spalanca la porta, trova solo oscurità, e quindi adotta la fantasticheria che sia stato lo spirito della sua amata a bussare.

Feci la notte tempestosa, primo, per spiegare la ricerca di riparo del Corvo, e, secondo, per l'effetto di contrasto con la serenità (fisica) all'interno della camera.

L'oggetto del progetto

Feci discendere l'uccello sul busto di Pallade, ancora per l'effetto di contrasto tra il marmo e il piumaggio. Sia chiaro che il busto fu *assolutamente* suggerito dall'uccello. Il busto di Pallade lo scelsi, primo, in quanto in analogia con l'erudizione dell'innamorato e, secondo, per la sonorità della parola stessa: "Pallade".

Anche verso la metà della poesia mi sono avvalso della forza del contrasto, con la mira di approfondire l'impressione finale. Per esempio, un'aria fantastica, vicina al ridicolo, viene data all'ingresso del Corvo. Esso entra «with many a flirt and flutter».

Non the *least obeisance made he* – not a moment stopped
or stayed he,
But *with mien of lord or lady*, perched above my chamber door.

Nelle due strofe che seguono, il progetto è eseguito in modo più ovvio:

Then this ebony bird beguiling my sad fancy into smiling,
By the *grave and stern decorum of the countenance it wore*,
«Though thy *crest be shorn and shaven*, thou,» I said,
«art sure no craven,
Ghastly grim and ancient Raven wandering from the
Nightly shore –
Tell me what thy lordly name is on the Night's Plutonian shore!».
Quoth the Raven «Nevermore»

Much I marvelled *this ungainly fowl* to hear discourse so plainly
Though its answer little meaning – little relevance bore;
for we cannot help agreeing that no living human being
*Ever yet was blessed with seeing bird above his chamber door –
Bird or beast upon the sculptured bust above his chamber door*;
With such name as «Nevermore»

Avendo così preparato l'effetto del *dénouement*, lasciai immediatamente cadere il fantastico per un tono di profonda serietà, iniziando la strofa subito dopo quella citata con il verso:

But the Raven, sitting lonely on that placid bust, spoke only, etc.

Da questo momento in poi l'innamorato non scherza più – non vede più nulla di fantastico nel comportamento del Corvo. Parla di lui come di un «grim, ungainly, ghastly, gaunt, and ominous bird of yore», e sente i «fiery eyes» che bruciano il suo «bosom's core». Questa rivoluzione di pensiero, o di fantasia, da parte dell'innamorato, è intesa a indurne una analogia nel lettore – per portare la mente in una situazione adatta al *dénouement*, che ora è introdotto il più rapidamente e *direttamente* possibile.

Con il *dénouement* vero e proprio, con la risposta del Corvo, “Nevermore”, alla domanda finale dell'innamorato, se egli incontrerà mai la sua amata nell'altro mondo, la poesia, nella sua fase ovvia di semplice narrazione, si può dire che raggiunga il completamento. Fino ad ora, ogni cosa è nei limiti dell'esplicabile, del reale. Un corvo, che ha imparato a memoria una singola parola, “Nevermore”, ed è sfuggito alla custodia del suo padrone, è spinto, a mezzanotte, dalla violenza di una tempesta, a cercare riparo in una finestra nella quale brilla una luce: la finestra della stanza di uno studioso, occupato un po' a meditare su un volume e un po' a sognare la donna amata morta. Aperte le imposte dallo sbattere delle ali dell'uccello, esso si ferma sul luogo più comodo fuori dalla portata dello studioso, il quale, divertito dallo strano evento e dal bizzarro comportamento del visitatore, gli domanda, per scherzo e senza attendere una risposta, il suo nome. Il corvo, interpellato, risponde con la solita parola, “Nevermore”: una parola che trova eco immediata nel cuore melanconico dello studioso, il quale, dando sfogo ad

alta voce a certi pensieri suggeriti dall'occasione, è di nuovo sorpreso dalla ripetizione dell'uccello della parola "Nevermore". Lo studioso ora intuisce la situazione, ma è spinto, come ho spiegato prima, dall'umana sete di autolesionismo, e in parte dalla superstizione, a sottoporre all'uccello domande che porteranno a lui, l'innamorato, il più raffinato lusso del dolore, attraverso la prevista risposta "Nevermore". Con l'indulgere, all'estremo, in questa tortura a sé stesso, la narrazione, in quella che ho definito la sua prima o ovvia fase, ha un termine naturale, e fino ad ora non vi è stato alcun travalicamento dei limiti del reale.

In soggetti così trattati, tuttavia, per quanta sia l'abilità o per quanto vivace sia la sequenza degli eventi, vi è sempre una certa durezza o nudità, che repelle all'occhio dell'artista. Due cose invariabilmente si richiedono: primo, una certa dose di complessità o, più propriamente, adattamento; secondo, un po' di suggestione, qualcosa di significato sotterraneo, comunque indefinito. È quest'ultimo, in particolare, che dona a un'opera d'arte quella *ricchezza* (per prendere a prestito un termine colloquiale) che siamo troppo portati a confondere con *l'ideale*. È l'*eccesso* del significato suggerito, è il renderlo la parte superficiale invece che sotterranea del tema, che trasforma in prosa (e della specie più piatta) la cosiddetta poesia dei cosiddetti trascendentalisti.

Con queste opinioni, aggiunti le due strofe conclusive della poesia, facendo sì in tal modo che la loro suggestività pervadesse tutta la narrazione che le precedeva. Il significato sotterraneo è reso visibile in prima istanza nei versi:

«Take thy beak from out *my heart*, and take thy form from
off my door!». off my door!».
Quoth the Raven «Nevermore!»

Si osservi che le parole "from out my heart" introducono la prima espressione metaforica della poesia. Esse, assieme

Massimo A. Bonfantini, Giampaolo Proni,
Salvatore Zingale, Marina Terenzi

Dialoghi intorno alla filosofia della composizione

I dialoghi che seguono fanno anch'essi parte del volume, già citato, *Come inventare e progettare alla maniera di Poe*. Dei cinque dialoghi che commentavano le diverse parti del libro sono stati scelti i tre maggiormente pertinenti al tema dell'inventiva progettuale. In alcune parti essi sono stati modificati o integrati, senza però distaccarsi dalla versione originale.

Il tutto calcolato e il fatto sorprendente

MASSIMO Il testo di Edgar Allan Poe, che tu Giampaolo hai tradotto per questa edizione, è da considerarsi come un “testo seminale” della concezione dell’invenzione, dell’abduzione e del progetto in arte. Si presenta come un metodo. Come via da seguire per arrivare all’obiettivo, senza dispersione di energia né inutili divagazioni. Si tratta di un testo a suo modo prescrittivo, vissuto da molti come eccessivamente lineare o addirittura come restrizione della libertà creativa. Ma non è così.

La domanda che sta sotto questo metodo è infatti la seguente: che cosa e come *mettere insieme*, che cosa e come *comporre*? L’idea poetica che ne risulta è così riassumibile: stabilita una volontà di effetto, occorre studiare e scegliere, in modo coerente, le mosse e gli strumenti che portano a quell’effetto, esplorando e saggiando le alternative note o ipotizzabili.

GIAMPAOLO È un processo che assomiglia molto all’invenzione di Keplero, perché è un’abduzione per spostamento di campo. Keplero sposta l’ellisse dalla geometria all’astrologia, Poe porta il metodo euristico dalla filosofia – l’albero di Platone – alla procedura poetica. E così facendo non solo pone il suo metodo e la sua opera a modello, ma, anche, riporta all’attualità il metodo dell’esplorazione dialettica di Platone.

MASSIMO Esplorazione dove si procede, si costruisce, si dà corpo a una mappa delle alternative e delle conoscenze, non solo di quelle scientifiche. Il fatto è che in quest’ope-

ra di mappizzazione, sia della conoscenza sia del possibile, inevitabilmente si formano delle lacune, delle zone oscure di incomprendimento e di opacità. E quando queste non ci sono, ecco che siamo noi a crearle. In tale direzione possono essere a esempio letti i tagli di Fontana. Ebbene, è proprio qui, in questi vuoti dentro la mappa, individuati dallo stesso processo di negazione-per-prova delle alternative a disposizione o già scoperte, che noi possiamo scorgere il fatto sorprendente o la terra sconosciuta o cercare di completare due serie di continuità. Ed ecco allora l'invenzione di numeri come il *pi* greco; o di colori come il blu del Beato Angelico; o l'invenzione di reazioni chimiche in cui è possibile intravedere ma non sapere gli effetti che si produrranno, come nel caso di Mendeleev.

SALVATORE Sarebbe interessante sapere se anche Poe fosse interessato a queste zone oscure e lacunose. Come interprete di primissimo piano di racconti del mistero, o fantastici o, come si direbbe oggi, dell'horror, sembra di sì. Ma la sua *Filosofia della composizione* sembrerebbe escludere tanto la divagazione quanto la sperimentazione. Spesso, nell'arte, perdersi è più fecondo che trovare. La stessa serendipità è un implicito elogio della via errata: trovi l'imprevisto, ciò che nemmeno pensavi di cercare.

MASSIMO Questa tua è forse una poetica più vicina a John Dewey, il terzo rappresentante del Pragmatismo, che nella dialettica fra strumenti e oggetti è in questo caso apparentemente più moderno e sperimentale, più in sintonia con il secolo delle avanguardie e con la conseguente idea di *opera aperta*. La quale non mira a un esito assoluto, ma alla sperimentazione e alla compresenza di varie ipotesi, anche in contraddizione fra loro. Tuttavia, se è vero che Poe può sembrare troppo dogmatico nella motivazione della linearità delle scelte, mi sembra molto importante la sua poetica dell'unità di effetto di senso. È giusto pensare a un'opera come a una battuta, più che come a un monumento solen-

ne ed eterno. Ma è una giocata, non un gioco. Non sarà definitiva ma è definita.

GIAMPAOLO Il fatto è che la tentazione dell'apertura e dell'errare, se mal governata, può portare all'inconcludenza. Forse è per questo che Poe consiglia di partire dalla fine e dal fine, dall'effetto principale: dall'idea che conclude e dà senso all'opera.

SALVATORE Questo è vero e valido per l'arte e per la scienza, seppure in modi diversi, ma diventa una necessità nel campo del progetto e della produzione, dove maggiore è il peso della responsabilità sociale.

MASSIMO È la storia della slitta e del carro, come insegna Leroi-Gourhan.

GIAMPAOLO Come come?

MASSIMO Dico che l'invenzione della slitta, così come di ogni altro strumento o macchina o soluzione tecnica, se ci pensi bene, contiene in sé il metodo schematizzato da Poe. È fatta di domande che provengono da un bisogno e di risposte che ipotizzano la soluzione, in una continua biforcazione: meglio trasportare un peso trascinandolo, piuttosto che portarlo in spalla; e meglio trascinarlo facendolo scivolare, piuttosto che spingerlo; e meglio che scivoli con poco attrito, piuttosto che con molto; eccetera. La tecnica affina la soluzione. Similmente in arte, l'effetto cambia a seconda dei mezzi, e la novità dello strumento è spesso il motore per la novità dei risultati.

GIAMPAOLO Anche Poe, allora, costruisce slitte, almeno stando alla *Filosofia della composizione*. Una slitta o funziona o la si butta via, e anche il tipo di componimento poetico che ha in mente Poe deve assumere una forma in grado di *scivolare*, senza attrito né impedimenti, per arrivare dritto al sentimento del lettore. E senza perdersi nelle trappole del caso e nelle deviazioni imposte dal caso. Nel Poe scrittore di detection, invece, è il caso e il fatto sorprendente e singolare che regge l'azione. E c'è sempre un punto, nelle

detection o nei racconti del mistero, dove non si sa quale strada prenderà la narrazione.

SALVATORE Un po' come dev'essere successo a Picasso. Penso alle sue *Demoiselles d'Avignon*, opera completata nel 1907 ma iniziata anni prima. Durante la lavorazione dev'esserci stato un punto di rottura, qualcosa che ha deviato l'originaria intenzione. La prima figura femminile dipinta, a sinistra, per quanto molto stilizzata, sta ancora nella tradizione europea; la quinta e ultima, a destra, è una maschera africana. Come per l'ellisse di Keplero, la rappresentazione pittorica di Picasso ha subito una traslazione. Un cambio di paradigma. Un mutamento di prospettiva, per nulla calcolabile, nel bel mezzo del percorso creativo.

MASSIMO È anche questione di genere. Nel Poe narratore non possono non esserci avventure e peripezie, problemi particolari e imprevisti. Il "caso", nel senso di fatto sorprendente da scoprire nel suo agente o colpevole, con sottili e per il lettore imprevedibili osservazioni e inferenze, è poi inventato da Poe come tema tipico della composizione letteraria di cui è l'iniziatore, il poliziesco.

Naturalmente la scrittura è molto metodica e sorvegliata. E Poe segue forse ancor meno che in *The Raven*, nel comporre, il gioco delle evocazioni e delle libere associazioni. Ma è in poesia, secondo Poe, che il carattere di *costruzione*, di congegno artificiale dell'arte della scrittura va rivendicato contro ogni naturalismo descrittivo. Secondo Baudelaire, Poe ha in mente un modello di poesia come «gemma di cristallo». Perciò non può lasciare niente al caso. E questo tipo di modello presuppone anche quella mania tipica del giocatore di biliardo virtuoso, che di fronte a un colpo mirabolante ha l'ardire di dichiarare: "Tutto calcolato!".

GIAMPAOLO Uno che si dava un gran da fare a preparare lo strumento, per poi lasciare tutto al caso era John Cage. Il suo pianoforte "tutto calcolato" era in effetti una macchina aleatoria.

SALVATORE È interessante la genesi dell'idea del pianoforte preparato. Nasce dal caso ma anche da una ristrettezza di mezzi. All'inizio degli anni Cinquanta una sua amica ballerina gli chiese di scrivere della musica per un balletto, da eseguirsi in un piccolo teatro. Ma quel teatro era talmente piccolo che oltre al pianoforte non c'era spazio per altri strumenti. Così, Cage ebbe l'idea di "preparare" il pianoforte, inserendo sulle corde ogni genere di materiale in modo da moltiplicarne i timbri. Ma ogni sera, presumo, il concerto era qualcosa di sempre differente.

L'oggetto del progetto

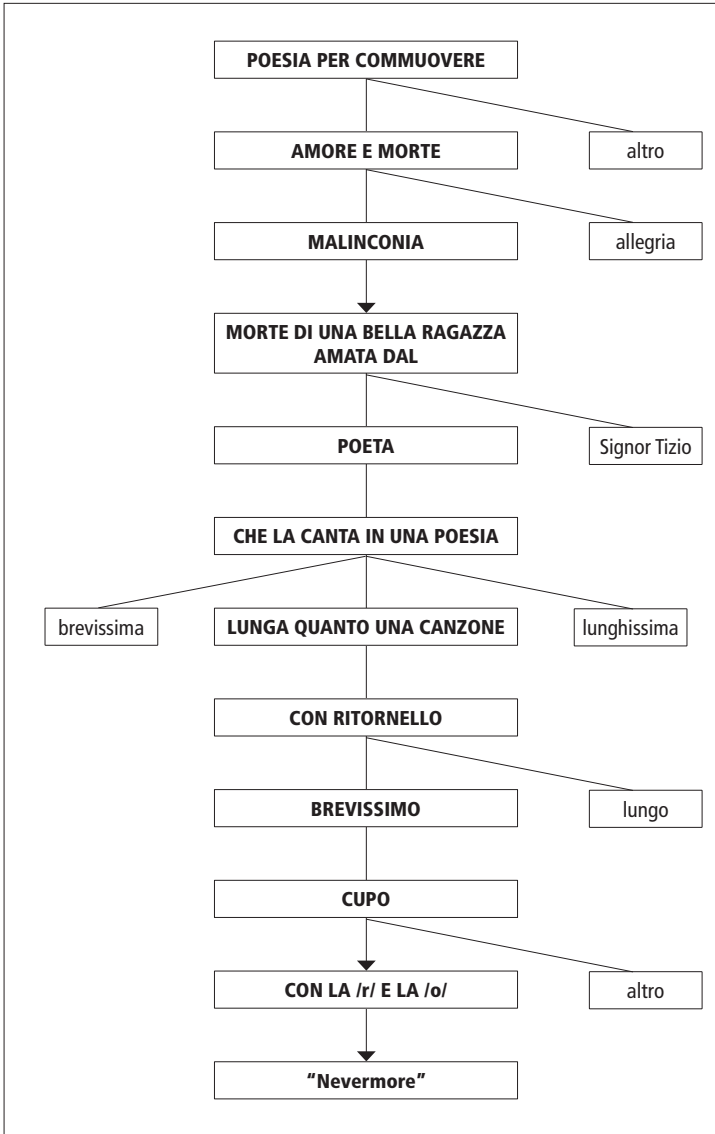


Figura 1. L'albero delle scelte secondo Edgar Allan Poe, applicato alla poesia "The Raven".

Il metodo di Poe e i grafi di Peirce

MASSIMO Nel tuo cd-rom del 2004, Marina, hai presentato una “traduzione” della *Filosofia della composizione* in cinquantadue grafi, in forma di albero delle scelte (fig. 1).

MARINA Grafi che costituiscono la base dell’ipertesto allora contenuto nel cd-rom e ora online (www.semiotica-delprogetto.it/poe). Iper testo a sua volta accompagnato da esempi sulla tipologia delle diverse forme di poesia.

MASSIMO Ma perché i grafi? Non bastava il suo testo? Non potrebbe sembrare un futile esercizio, questa traduzione, come quello di mettere in prosa una poesia? *La filosofia della composizione*, per di più accompagnata da *The Raven*, risulta in fondo già sufficientemente chiara.

MARINA L’esercizio non è affatto inutile. Primo perché è un esercizio: è un mettere alla prova la tenuta del metodo e della procedura di Poe. In secondo luogo perché prepara e invita a ulteriori esercizi. In questo senso, il testo di Poe rappresenta l’enunciazione del metodo, la sua descrizione ed esposizione programmatica; la nostra traduzione in ipertesto invece rappresenta l’esplicitazione del metodo, un metterne in evidenza la struttura delle domande e della divisione, visualizzando tutti i passaggi. L’ipertesto, infatti, da un lato lascia al lettore libertà di movimento e di navigazione, dall’altro però rende evidente la forma obbligata dei passaggi: se non prendi questa strada, ecco quali sono le alternative.

MASSIMO Cosa che Poe *nel testo* non dice mai in modo palese. E questo è forse il motivo per cui è stato accusato di pesante dogmatismo, anche perché Poe insiste sulla scienti-

ficità “matematica” della sua proposta. Ma il dogmatismo di Poe è in fondo quello di una guida che ti accompagna, mettendoti ogni volta di fronte alla responsabilità della scelta.

SALVATORE Perché a ogni scelta, anche di fronte a quella apparentemente banale sulla lunghezza della poesia da comporre, questo metodo ti richiama alla chiarezza sui fini, a chiarire a te stesso che cosa intendi effettivamente fare e quale effetto vuoi ottenere.

MARINA La nostra ricostruzione dell'albero di Poe è quindi anche una sua interpretazione, e come ogni interpretazione vuole esserne anche il completamento. Poe infatti non enuncia tutti i passaggi, alcuni li salta, altri li tralascia.

La proposta di volgere *La filosofia della composizione* in grafi e in ipertesto, invece, mira anche ad aggiungere numerosi passaggi mancanti, almeno quelli sufficienti a formare un percorso completo. Inoltre, per ogni alternativa esclusa abbiamo proposto alcuni esempi, per indicare al lettore a quali tipi e modelli di poesia Poe ha rinunciato. In questo modo, il nostro ipertesto può essere usato anche come una sintetica raccolta di tipi o generi di composizione poetica.

MASSIMO I grafi e l'ipertesto, quindi, sono un ottimo strumento per proporre anche dei rinvii, per mostrare che cos'è un sonetto o un poema, un haiku o una canzone. Ma i grafi, ovviamente, sono anche un omaggio a Peirce e al suo modo di *pensare per grafi*, una applicazione del suo sistema dei grafi esistenziali, da lui stesso giudicato il suo “capolavoro” logico.

SALVATORE Il Sistema dei Grafi Esistenziali doveva costituire uno strumento di notazione per l'analisi logica e, quindi, per rendere visualmente evidenti i processi del pensiero.

MASSIMO Una notazione che si pone come alternativa a quella dell'algebra e della matematica. I grafi esistenziali sono infatti icone e diagrammi, vale a dire rappresentazioni nello spazio, e non concatenazione di simboli e di codici, con tutto il rischio di astrattezza ed ermeticità che questi comportano. Sono tracciati grafici attraverso i quali è possi-

bile osservare la trasformazione di un ragionamento, dalle premesse alle conclusioni, mediante passaggi che risultano inevitabilmente semplici e trasparenti.

MARINA È curioso, e a suo modo poetico, che Peirce abbia chiamato questi diagrammi logici “esistenziali”.

MASSIMO Curioso ma motivato. Perché un grafo rappresenta un qualche fatto *esistente* in un dato universo. Ma questo aggettivo rimarca anche e nuovamente l’idea della scelta – una scelta esistenziale –, ovvero della via da individuare e da intraprendere quando siamo di fronte a una selva di possibilità. A ogni passo o passaggio. Attraverso un movimento di scoperta e di invenzione. E facendo uso di uno strumento che ha nella sua natura iconica il punto di maggiore forza e innovazione: «Ciò che è dispiegato dinanzi all’occhio della mente – dice Peirce – dev’essere *logicamente possibile*».

MARINA Ma il nostro uso dei grafi non riguarda solo la chiarezza logica. Qui si tratta della visualizzazione di un metodo per comporre opere poetiche, o per progettare. Ciò significa che l’iconicità dei grafi è anche strumento per nuove connessioni? Che cioè i grafi ci permettono di *vedere* già in se stessi ciò che ci sta prospetticamente davanti?

MASSIMO Sì, come un cannocchiale. O come una mappa, per usare una metafora di Peirce. E come nel disegno di una mappa, i grafi obbligano alla chiarezza dell’azione: perché tracciare un diagramma con coerenza logica presuppone un atto di consapevolezza e di sincerità con se stessi. Oltre che a distinguersi dalla formula algebrica, i grafi di Peirce sfuggono infatti anche alla retorica e alle ambiguità delle parole, dietro le quali è fin troppo facile nascondersi.

SALVATORE Per meglio comprendere l’aggettivo “esistenziale”, vorrei portare l’attenzione su un altro aspetto: in più punti Peirce insiste sul fatto che un grafo è composto, oltre che da punti e linee di connessione, anche dal foglio stesso su cui è tracciato; dal foglio e da ogni porzione del foglio, in tutta la sua reale e fisica concretezza. Altrove Peirce parago-

na le operazioni sui grafi agli esperimenti che il chimico fa sugli elementi, come a dire che il processo logico, analizzato nel grafo, diventa oggetto di una esperienza, esperimento.

Il foglio di carta può quindi essere pensato come una scena nella quale avviene la rappresentazione del pensiero, un perimetro ben delimitato nel quale sono possibili, sotto i nostri occhi, tutte le operazioni di prova e di verifica.

MASSIMO Bene, la nostra operazione di interpretare prima Peirce attraverso Poe, e poi Poe attraverso Peirce e i suoi grafi, o per essere più precisi grafi ispirati a Peirce, smonta le accuse di gelido meccanicismo deduttivo mosse verso la *Filosofia della composizione*. Contrariamente a quanto alcuni hanno detto, qui il procedimento non è di tipo algebrico computeristico, come il linguaggio dei calcolatori, dove la soluzione è meccanicamente fornita dai dati programmati. Poe non predispone alcun programma. Il suo metodo ci insegna a fissare le posizioni in cui far fluire il pensiero, e ogni posizione, abbiamo detto, ha la forma di una domanda: per procedere, occorre rispondere e scegliere fra due risposte.

MARINA L'obbligo della scelta aiuta la ricerca, e la nostra traduzione in grafi aiuta ancora di più a comprendere questo metodo della continua biforcazione. Ma, per rilanciare la questione del processo inventivo, se è vero che la biforcazione non poteva non essere rappresentata da due vettori, due frecce o due rami, è pur anche vero che tra un ramo e l'altro lo spazio bianco non è del tutto neutro e indifferente: può suggerire una risposta non prevista.

MASSIMO O una via nuova da sperimentare, per sfida o perché irritati dalla secca alternativa. Fra le due scelte indicate, c'è sempre qualcosa che può stare nel mezzo: i varchi di cui abbiamo già parlato nel secondo dialogo. Ma vedi, tu hai usato la giusta metafora: la risposta non prevista sta fra un ramo e l'altro, ovvero fra due rigidità, non nella fluida e incerta superficie del mare aperto. E tutto ciò è *visibile* proprio nel momento in cui, nel grafo, i due vettori si biforcano.

Il metodo e il modello

MASSIMO Finora abbiamo parlato dell'albero di Poe come di un metodo, ma forse potremmo considerarlo anche un modello, visto che l'albero è un'immagine metaforica e che lo schema ad albero ha avuto molte applicazioni.

SALVATORE Forse è tutte e due le cose. Mi chiedo però perché l'immagine dell'albero risulti più efficace di quella del mare, libero e aperto, che tu hai scartato alla fine del dialogo precedente.

MARINA Perché il mare non ha strade, non ti guida né ti orienta. Non ti porta da nessuna parte. Ha invece il fascino dell'avventura, e induce alla divagazione. Da qui la necessità di una bussola e di una mappa. Che poi altro non sono che strumenti per costruirsi un metodo di navigazione.

MASSIMO Ma quante metafore!

MARINA Importante è che siano opportune. Questo gioco di immagini, infatti, potrebbe servire a rispondere alla critica a Poe che abbiamo già tirato in ballo, quella secondo cui seguendo il suo metodo – effettivamente prescrittivo – si otterrebbe più o meno sempre la stessa poesia. Per quanto comprensibile, questa è però in genere la critica di chi pensa che l'universo della poesia debba essere governato dall'estro dell'ispirazione o dalla libera spontaneità. Senza metodi, senza tecnica.

MASSIMO Senza bussola e senza mappa. Conosco queste posizioni. Sono assai vicine a quelle di chi si scandalizza se dici che nell'arte e nella scienza le invenzioni si basano, oltre che sull'azzardo, anche sul copiare, ovvero sulla rielabo-

razione di opere o procedure precedenti che si pongono come modelli.

MARINA Guarda un po' il caso: ho letto che a Firenze è in corso una mostra sull'arte precolombiana che confermerebbe questa tua osservazione. Questa mostra mette in evidenza come gran parte dell'arte del Novecento si sia ispirata a quelle antiche forme. Dal Cubismo al Surrealismo alla Transavanguardia, ci sarebbero sorprendenti analogie. *Quasi* la stessa cosa, verrebbe ancora da dire. *Quasi* che a partire da pochi tipi, o archetipi, lo sviluppo dell'arte altro non sia che ripresa e variazione.

SALVATORE È *quasi* vero. Cercare analogie e corrispondenze può rivelarsi intellettualmente piacevole, ma trovo sempre troppo arrendevole l'atteggiamento di chi si limita a constatare che "tutto è già stato detto e fatto". Il rischio è che, trovato un modello, si rinunci alla conoscenza e a nuove esplorazioni. Nemmeno l'applicazione dei modelli, così intesi, deve fermare la ricerca. Al contrario. Se non ricordo male, questo atteggiamento è trattato da Peirce nel *Fissarsi della credenza*.

GIAMPAOLO Ricordi bene. Qui Peirce discute e critica i metodi attraverso cui si stabiliscono opinioni e teorie, e come queste vengano date per vere. Il metodo *della tenacia* è quello di chi si attacca incrollabilmente alla soluzione che più gli conviene per fuggire con la ripetizione l'angoscia del dubbio; il metodo *dell'autorità* è quello di chi si conforma all'opinione del più forte, come lo stato o la chiesa; il metodo *della ragione a priori* è quello che induce a credere a qualcosa perché la troviamo in accordo con una bella costruzione onniesplicativa alla Hegel. Infine, il metodo *della scienza*, che deriva solamente dalla conoscenza della realtà, è l'unico che produce credenze, vere o errate che siano, senza ricorrere alla soggettività e all'arbitrarietà.

Questo saggio, del 1877, uno fra i più belli di Peirce, è in sé un modello di tensione etica e di filosofia della storia.

E in quanto modello potremmo anche dire che è un manifesto contro il fissarsi acritico e astorico delle credenze, tutt'oggi attuale.

SALVATORE L'applicazione di un metodo scientifico, nel nostro caso e in difesa di Poe, porta a ribadire che un modello, per quanto prescrittivo, è in ogni caso un organismo semiotico che invita all'esplorazione.

MASSIMO E che copiare non è solo un furto, ma anche un modo per far progredire le idee. Peirce non ha remore nell'ammettere che il suo pragmatismo si basa sull'evoluzionismo di Darwin, il quale a sua volta si basava sul *Saggio sul principio della popolazione* di Malthus del 1798. Ma in ognuna di queste riprese c'è anche un allargamento, dove ogni teoria si propone come modello per la successiva: dalla popolazione umana a tutte le specie viventi, e dalle specie biologiche alle teorie scientifiche da intendere anche esse come organismi per l'azione, selezionati e modificati nella lotta pratica per la sopravvivenza. Infatti, gli schemi filosofici o conoscitivi o sociopolitici sopravvivono finché sono in grado di risolvere i problemi e, quindi, di ispirare attività concrete. Questo è un processo in parte di copiatura e applicazione di uno schema a un altro schema, o a un altro campo, in parte di riflessione sui modelli precedenti, in parte di ricombinazione e di nuove associazioni, anche per opposizioni e ossimori, come suggeriva già Orazio nell'*Ars poetica*.

SALVATORE Questo tuo nuovo ricorso a Peirce ribalta l'idea negativa del copiare, mettendo in crisi un luogo comune. Anche la nozione di modello rischia di passare come luogo comune, o comunque come concetto indefinito e buono per ogni evenienza. È infatti un termine-prezzemolo, buono per insaporire fin troppi discorsi. Scommetto che i nostri lettori già si chiedono di che modello parliamo.

GIAMPAOLO Alcuni penseranno alle modelle, tanto per riprendere una fin troppo facile battuta. La quale però contiene un'interessante indicazione: in francese, gli indossato-

ri e le indossatrici di moda vengono chiamati mannequin, manichini, figure inanimate dove le proprietà della persona vengono cancellate per mettere in evidenza solo l'essenzialità del corpo. Ma questo è anche il destino di molti modelli, anche filosofici, quando prendono il sopravvento sull'oggetto che rappresentano.

Giusto per sfruttare le analogie, porto un esempio dal campo della moda. Nelle sfilate, le modelle eseguono una camminata artificiosa, il *cat walk*, il camminare alla maniera dei gatti. Il loro stesso corpo non ha nulla a che vedere con il corpo medio dei consumatori. Diventa un feticcio, come quelle teorie, che pur essendo sorpassate e senza più alcun potenziale euristico, continuano ad appassionare i loro sostenitori, tenacemente attaccati alle abituali certezze, perché sono oppiacee, consolatorie, confortevoli sedativi mentali, come anche diceva Peirce.

MARINA Nella progettazione dei prodotti o della comunicazione si corre lo stesso rischio. È il caso in cui il designer, per necessità o per pigrizia, non solo ricorre allo stereotipo, ma procede assecondando le richieste del gusto e delle tendenze comuni. Diciamo che si limita ad applicare un modello, e che non ne elabora alcuno. Il risultato sono prodotti artificiali e privi di vitalità quanto i manichini. E pensare che in ogni processo progettuale il modello è davvero strumento esplorativo, sia come ipotesi sia come esperimento e verifica. È un momento di scelta, come le divaricazioni dell'albero di Poe, il momento in cui occorre decidere.

MASSIMO Questa osservazione suona come una giusta critica a chi concepisce le teorie e i modelli come fossero dei credi, o rituali, con l'unica funzione di portare illusione e conforto. I primi tre metodi discussi da Peirce poggiano tutti sul conforto della ideologia corrente, della moda e dei cosiddetti trend: finché sei dentro una corrente, allora sai che cosa devi pensare, sai come devi comportarti, e sai che cosa devi comprare.

SALVATORE È anche per questo motivo che il termine modello va per lo meno chiarito nelle sue fondamentali accezioni. Una delle quali – non l’unica, quindi – lo avvicina alla nozione peirceana di *type*, il tipo da cui produrre repliche. In ogni caso, la nozione di modello va strettamente legata a quella di analogia, quindi all’icona e all’abduzione. Finché in un modello continua ad agitarsi il *demone dell’analogia*, come lo chiamò Mallarmé, questo è un organismo vivo; altrimenti scade a pupazzo inanimato. Ma oltre che demone, l’analogia è il genio dell’invenzione: genio come elemento generatore di idee, nella scienza così come nella poesia.

Massimo A. Bonfantini, Salvatore Zingale

Dialoghi
intorno alle arti utili

I tre dialoghi che seguono sono tratti dal volume, a cura di Salvatore Zingale, *La semiotica e le arti utili in undici dialoghi*, Bergamo, Moretti&Vitali, 2005. Nelle pagine di presentazione di ciascun dialogo sono indicate le edizioni il cui ogni singolo dialogo è apparso la prima volta.

Dialogo sugli oggetti

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 allora 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, l'economia, 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.

1. *La percezione e il giudizio*

SALVATORE *Segni sui corpi e sugli oggetti*: questo era il titolo del nostro libro del 1999. 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 determinato 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.

L'oggetto del progetto

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

te 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 rispondere 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 usaggietto è infatti il consumo della segnicità dell’oggetto, più che una sua “goduria”. 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 capitalistica industriale. Non solo per via del suo perbenismo, ma perché la cultura capitalistica, 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 scialacquamento 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 cognitivo”. 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 pro-

getto, 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 ottimista. 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 virtualità 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, scaldiando 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 prigione, 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. 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 be-

ne 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. 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 indicabilità, e quindi funzione faticata, 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 mutua 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 *poli-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 cellu-

lari 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 *polifunzionale* 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, che con pochi movimenti si presta e piega alle tue esigenze; un mobile polifunzionale è 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 polifunzionalità 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 monocale 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 va-

riabili 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.

Dialogo sui colori

I colori sono un bel problema per i semiotici. Significano o vengono significati? Certamente si usano, si producono e si applicano. Stanno nella vita e alla vita giovano, come l'aria e l'acqua. Peirce, forse, li chiamerebbe qualisegni, segni che in sé e per sé esprimono primariamente una qualità, o un umore, uno stato dell'animo e un feeling. Ma avvertirebbe che si manifestano in sinsegni: segni presi nella loro singolarità e nel vivo dell'esperienza. In ogni caso sono segni che entrano naturalmente in relazione con il corpo e la mente, come parte significativa della nostra esistenza affettiva e intellettuale.

Se il buio, come la nebbia, è assenza di direzione, i colori invece marcano l'attenzione e l'orientamento. Attraggono e dirigono. Ogni cosa ha un colore, così come ha una posizione e una distanza. Questo aspetto indicale è alla base del nostro avere a che fare con i colori: li scegliamo per averli vicini, per gradimento emotivo, perché non ci sono mai indifferenti.

Qui se ne parla a proposito della loro presenza nello spazio abitativo, spazio chiuso, semiaperto o aperto, ma che in ogni caso protegge e dà benessere alla vita, aiutandone l'inventiva.

Presentato alla Triennale di Milano nel settembre del 2001, e pubblicato nello stesso anno, il dialogo è stato riproposto in altre occasioni – e sempre senza mai proiettare alcuna immagine. Perché i colori sono già tutti dentro la nostra zucca.

E comunque ognuno cerchi i suoi esempi e le sue visioni, per esplorazione abduttiva.

MASSIMO Per sopportare la fatica del vivere, occorre scrivere la propria vita, non copiarla, scrivere la propria storia, reinventarla, ritrovarla. Il colore del nostro ambiente di vita – la casa e ciò che è dentro e fuori la casa – è fra le cose che ci aiutano a reinventare la vita. Con ciò non voglio dire che la vita debba essere una *vie en rose*, un mondo colorato ed euforico. Ma ogni gioia di vivere presuppone una certa serenità, o un certo conforto e tranquillità.

Ma una casa che cos'è?

Alcuni la vedono come un rifugio, una fortezza, un organismo chiuso in se stesso; ma forse è meglio pensarla come un mondo aperto verso altri mondi, verso l'esterno. Aperta verso un ballatoio e verso un balcone: un'apertura all'ingresso e un'altra verso la strada o la piazza. In questo caso si ha un rapporto facile e immediato con l'esterno, come un continuo entrare e uscire, dove un *qualcosa* dell'ambiente esterno – l'aria e i colori – è portato dentro, e un *qualcosa* che sta dentro, nell'interiorità, viene portato fuori.

Si può così immaginare la vita comunicativa e sociale degli uomini come collegata a varie piazze: si pensi anche alle piazze coperte, come i centri comunali o le chiese, non a caso spesso illuminate da luci e colori come i monumenti esterni. Piazze, piazzette, trivi – e anche campi, campielli. A volte anche i ballatoi e gli atri sono come piazze, momenti di transito, ma anche di sosta. E c'è una stanza dove si può immaginare il microcosmo: il tinello o il salotto, il luogo dove si soggiorna e vive, il *living room* degli inglesi. Ecco, qui

il colore gioca sempre un ruolo nel nostro rapporto con gli ambienti.

SALVATORE Mi piace ritornare sulla tua prima osservazione: i colori come elementi che aiutano a scrivere la propria vita, a reinventarla per renderla migliore. Mi piace cioè pensare ai colori come elementi di un ipotetico alfabeto, ruolo che in genere è demandato alle forme, spesso inventate ex novo, ad arte, o copiate e riprese dalla natura. I colori no, è difficile pensarli come assoluta artificialità. Tutt'al più li rimescoliamo, li ridefiniamo per continua manipolazione chimica, ma a partire da ciò che la natura mette a disposizione. Le forme poi stanno sempre davanti a noi, staccate da noi, mentre i colori ci penetrano dentro, si fissano nelle nostre sensazioni. E poi sono semioticamente sfuggenti: a volte non hanno alcun effetto significante, sono pura scenografia, umore...

MASSIMO Eppure lavorano sempre in simbiosi con le forme, con i loro contorni, esprimendone i volumi...

SALVATORE E lavorano in simbiosi con la materia, specie se si parla di colore legato all'abitazione e all'architettura: in altri ambiti comunicativi – dalla fotografia al cinema, fino ai mondi virtuali – il colore si presenta quasi autonomo e staccato dalla materia, virtualmente in sé e per sé: un colore che si può vedere e pensare ma non toccare. Nell'universo abitativo, invece, il colore è quello delle cose che tocchi: caldo, freddo, poroso o viscido come la materia che lo contiene.

MASSIMO In certi casi e in certe epoche, invece, domina l'idea dei colori intesi come galleria di quadri, dove i colori sono esposti ed esibiti, più che legati all'ambiente. Questo atteggiamento inizia nel Quattrocento: si pensi alla "nobile follia dei monumenti equestri" di Paolo Uccello, che porta, riproducendola, la piazza dentro la casa. Riproduce con i colori l'illuminazione dei materiali, anche metallici. Questo è forse il vero inizio del virtuale.

SALVATORE Su Paolo Uccello c'è anche da dire che, nella *Battaglia di San Romano*, dipinge un cavallo rosso. È curioso come molti artisti, forse per reazione all'obbligo del realismo, arrivino all'astrazione proprio attraverso il colore: penso, a esempio, a un albero blu di Van Gogh, o ai suoi interni accesamente gialli.

MASSIMO L'albero blu è come un quadro portato fuori, in mezzo alla campagna; le stanze esageratamente gialle, al contrario, potrebbero essere viste come il desiderio di avere tutta la luce del sole e tutto il colore del grano in casa... Ma con questo vuoi forse dire che in casa i colori è bene tenerli attaccati ai mobili, alla pesantezza degli oggetti, oppure è meglio usarli solo come scenografia, come quadri o pareti, parti di pareti dipinte...

SALVATORE Le due cose non si escludono. Del resto, anche senza pensare alla pittura vera e propria, i tendaggi e le tovaglie svolgono già questo ruolo: colori occasionali, mutevoli, legati alle stagioni, alle occasioni e agli umori. Certo, la "fatica di vivere" ci lascia ben poco tempo, ma una sapiente regia domestica potrebbe permettere a chiunque di variare il tono della propria abitazione, grazie al colore.

MASSIMO Regia e scenografia, ovvero l'arte di ben disporre i segni. Anche lo spostamento di posizione dei mobili e dei loro riflessi può raggiungere effetti di senso stimolanti. Il gioco dei riflessi fa venire in mente che la luce o i colori interni possono o cercare di catturare al massimo la luce solare oppure, al contrario, contrapporsi del tutto.

SALVATORE La casa come camera oscura, o come camera chiara, dove vetri e finestre si aprono, si chiudono o schermano come l'otturatore di una macchina fotografica.

MASSIMO Questa potrebbe essere la terza modalità di "scrittura" e di reinvenzione della vita: dopo il colore fisso e quello occasionale, ecco il colore-luce legato alle ore del giorno. Ancora una volta è il flusso interno-esterno, l'antitesi fra apertura e chiusura, casa e piazza, a dettare le scelte...

SALVATORE Dove l'esterno è natura, e l'interno artificio. Hai fatto caso che più i colori diventano segnaletici, più si definiscono? Più aumenta il loro ruolo significante, più diventano codice e sistema, come nel caso delle bandiere. Come dicevamo prima, in tutti questi casi il colore si stacca da ogni supporto materico. In ambito domestico e merceologico si parla di elettrodomestici bianchi, nella cucina e nel bagno, ed elettrodomestici neri, come il televisore. Forse perché, seppure non esista un codice riconosciuto, una certa convenzione spinge ad abbinare la funzione di un oggetto d'uso, o un suo contesto d'uso, a una determinata tinta di colore. E più funzione e contesto sono delimitati, denotanti e riconoscibili, più il colore diventa artificiale.

Questo modo di intendere e usare il colore richiede un'attitudine ingegneristica, organizzativa, sistemica. Al suo opposto, c'è un modo di intendere e usare il colore che forse richiede solo un esercizio di sensibilità. Penso al colore a funzione fatica, che si propone come puro contatto, come sentimento, che spesso *sentiamo* ma non *notiamo* in modo definito. Colori che creano "ambiente" e agio, benessere percettivo, ma senza farsi accorgere.

MASSIMO Potremmo anche partire da un altro punto di vista. A volte chi ha molta sensibilità per i materiali, come gli architetti, riesce a ribaltare il senso comune dell'arredo, con un uso possibile ma inusuale del colore legato alla materia e all'oggetto. Conosco un giovane architetto che ha montato una lastra di marmo su una base di ferro battuto, ricavandone una scrivania. È questo un altro tipo di attenzione alla materia e al colore, alla loro combinazione e sintassi. Questa insolita scrivania mi ha portato a ragionare su quattro timbri – termine non a caso sinestesico – come corrispondenza ai materiali dei mobili. Vediamo cosa ne pensi.

Innanzitutto il timbro del legno e delle carte. Poi il timbro delle pietre: marmo, sassi, cemento, mattoni. Poi quelli dei metalli: acciaio, ottone, rame, alluminio – timbri che

possono essere tanto freddissimi quanto roventi, sempre pieni di riflessi, a differenza del legno che irraggia di più un senso di conforto con un immediato richiamo alla natura. Infine il timbro della plastica, che, malgrado la malleabilità e le diverse applicazioni, risulta sempre un timbro più mentale che reale, sordo.

SALVATORE Forse hai dimenticato il timbro del vetro, o forse lo possiamo collocare fra il metallo e la pietra...

MASSIMO Io associo sempre il vetro alle trasparenze e alle soglie, ai giochi di specchi o al *trompe-l'oeil*, allo spiare, al guardare attraverso...

SALVATORE Un timbro aereo, dunque. Ma io ho in mente qualcosa di più terrestre. Pensavo al colore dei pavimenti. Dove possiamo ugualmente ritrovare quattro timbri, seppure con qualche differenza. I parquet hanno il timbro del legno, del bosco e dell'erba; il cotto quello della terra battuta e della creta; i pavimenti in marmo hanno il timbro della pietra e delle montagne; e infine i tappeti e le moquette potrebbero anche ricondurci ai timbri della lana o, addirittura, a quelli delle pelli di animali. In quest'ultimo caso, il pavimento-tappeto si presta anche a essere usato per sedersi e sdraiarsi, secondo usi orientali o, anche, del nord Europa.

MASSIMO O delle nostre Alpi, dai colori tenui, che consentono di muoversi su pavimenti non più freddi. Ma a parte i tappeti, sugli altri tre timbri la luce riflette e rimbalza...

SALVATORE E rimbalzano anche i suoni e i rumori, ricreando la completezza del timbro: materico, cromatico e sonoro.

MASSIMO Dove invece rimbalza ben poco è il linoleum, che forse hai volutamente dimenticato...

SALVATORE E certo, perché il linoleum – utile solo nelle vecchie tipografie perché non danneggiava i caratteri di piombo, quando cadevano per terra – pone un altro problema: l'artificialità che si maschera di naturalità. Una perversione alla seconda potenza. Già un pavimento di marmo

o di legno ricreano dentro la casa, artificialmente, un pezzo di natura; il linoleum, per conto suo, è materia plastica che imita il pavimento di marmo o di parquet.

Ora si usa poco, è vero, ma molte nuove abitazioni sono invase da piastrelle dove il colore è un inquietante carnevale, un triste artificio. Un caso per tutti: le piastrelle bianche e traslucide con *effetto bagnato*, come se sopra vi fosse una patina d'acqua. Forse queste scelte sono dettate da ristrettezze economiche, perché forniscono effetti speciali a basso costo, un'illusione di lusso. Ma il fatto è che producono soprattutto una povertà di senso.

MASSIMO Si potrebbe avere più simpatia per l'ostentazione dell'artificio, come quando cibi o oggetti d'uso vengono colorati con tinte a loro del tutto estranee, assolutamente artificiali. Ricordi? È quello che facevano i futuristi con il famoso *risotto blu*.

SALVATORE Che, perlomeno allora, nessuno si sognava di assaggiare, per un senso di rifiuto e ripugnanza, come fosse di plastica.

MASSIMO Eppure vi sono luoghi e usi in cui è difficile fare a meno della plastica, che ha certe definitezze ed eleganze estreme, anche nel colore.

SALVATORE Essendo materiale "astratto", la plastica si presta bene ad accogliere l'astrattezza del colore privo di materia. Gli oggetti di plastica hanno colori facilmente segnaletici, come dicevo, quasi a definire e scandire le relative funzioni.

MASSIMO È allora importante l'idea del *concerto*, nell'organizzare i luoghi abitativi, abitati da materia e colore. Se un salotto è una "piazza", vi domineranno i materiali e i colori della pietra e del legno; se un mobile grande è destinato ad accogliere gli oggetti della vita o del sapere – come le grandi librerie che si scorgono nei quadri su San Girolamo, o le credenze, o gli armadi modellati sull'idea del palazzo –, il legno gli conferisce una forte sensazione di calore e di protezione.

Un discorso particolare va dedicato agli oggetti e agli spazi di meditazione.

Per scrivere la propria storia e anche per far riposare e vagare il pensiero, più che lo spettacolo, che è mobile, occorrono delle situazioni ferme, calme, attraverso le quali girare e, appunto, liberamente vagabondare. Come un turista – un flâneur, un perditempo, un conversatore – che viaggia per oggetti, fisici o mentali che siano. I colori si prestano bene a giocare il ruolo di oggetti-stimolo, esposti in pannelli alle pareti, o sapientemente disseminati fra i percorsi domestici.

SALVATORE Un po' come girare in un'esposizione di quadri...

MASSIMO Sì, però la piccola galleria di quadri in casa è un'abitudine tipicamente piccolo-borghese, fatta a imitazione della galleria del Principe: ma la galleria, come quella allestita dal Vasari, per dimensione e quantità di opere contenute era effettivamente un percorso, invitava alla passeggiata e al divagare. Dentro un'abitazione, per quanto grande, le cose stanno diversamente: i quadri diventano inevitabilmente arredamento, tappezzeria, sfondo scenografico, come si diceva prima. E allora forse meglio i poster, che costano poco e si cambiano in fretta, offrendo di volta in volta stimoli cromatici differenti, aperti alla novità.

SALVATORE Ma ci sono meditazioni che hanno bisogno di uno svuotamento, di un ambiente che non può certo essere privo di luce e colore, ma tendenzialmente sgombro da stimoli e segnali.

MASSIMO Questo è vero nel caso di quelle meditazioni che si presentano come dialogo con se stessi, riflessivo e filosofico. In questi casi si ha bisogno di una sorta di "schermo grigio", fisico e mentale. Se la casa non ha solo la funzione di celletta monacale, ma anche quella di salotto e occasione di incontro, il vuoto o grigio, che da un lato favorisce la riflessione, dall'altro diventa luogo per proiezioni di elementi che "fanno pensare" e che provocano il dialogo.

L'oggetto del progetto

SALVATORE Ma forse il vuoto, il bianco e il grigio sono più adatti, invece che a un salotto, a uno studio. Dove la luce naturale entri piana e diffusa, senza squillare...

MASSIMO E la luce artificiale si raccolga nei cerchi dei paralumi delle lampade da tavolo.

SALVATORE Certo non lampade al neon, o luci colorate.

MASSIMO È invece il salotto che, nel luogo opposto al luogo dello spettacolo intrusivo e telematico del televisore, può avere un tratto di parete destinato alle animazioni del teatrino della conversazione. Per esempio con il variare delle figure delle ombre sul variare degli sfondi procurato dal variare dei vetri o di altri filtri di luce.

SALVATORE Ma io credo che per l'avvio estetico della conversazione interiore – con la sua meditazione fonda ma leggera – sia più essenziale la contemplazione del lento trasmutare dei colori naturali sugli oggetti: lo schiarirsi del verde delle foglie dell'albero lì fuori; l'irrompere più veloce della luce del sole sul giallo della parete nuda di quell'edificio; guardare crescere la luce del giorno a disegnare i contrasti fra le tazze e la tovaglia sul tavolo di cucina.

MASSIMO Bisognerebbe pensare e progettare i colori e i timbri degli oggetti e delle pareti, dei pavimenti e dei soffitti, e bisognerebbe pensare la distribuzione, la posizione, le qualità delle fonti di luce, avendo di mira proprio quell'effetto. Dico di stimolare la contemplazione meditativa e partecipe della luce del giorno. La luce del mattino e la luce della sera. La luce che viene e cresce, la luce che si attenua e smuore.

Ma domani è un altro giorno.

Dialogo sul contatto

Dove ha inizio un atto o un processo di comunicazione? Forse non appena iniziamo a parlare, a scrivere, a fare gesti? O forse anche prima?

Anche prima, sì, ben prima di fare uso della parola o di qualsiasi altro segno, non appena gli attori di un gioco comunicativo entrano in contatto. E non appena siamo su un campo: campo visivo, uditivo, tattile; campo da gioco; campo dialogico.

E come riusciamo a comprendere gli altri? Come ci intendiamo con i nostri simili? Stessa risposta: è nella pelle che ha inizio la festa o il dramma di ogni comunicazione – anche solo quando ci limitiamo a guardarla, la pelle dell'altro: è spiandosi e poi guardandosi negli occhi che ci si innamora.

La funzione fàtica, quella relativa al contatto comunicativo e al canale fisico in cui questo si instrada (fra cui la pelle, ma anche le linee telefoniche, tanto per intenderci), merita un'attenzione semiotica particolare e intensa. Almeno per abituarci all'idea che, primo, i canali di comunicazione non sono solamente quelli tecnologici e che, secondo, i sensi interessati dalla semiosi non sono soltanto la vista e l'udito.

E terzo? Terzo, che meno saremo costretti a ricorrere ai (pur necessari) canali tecnologici, e meno restringeremo il comunicare ai (pur bellissimi) sensi della vista e dell'udito, e più daremo nutrimento alla nostra vita associativa e conviviale. Un nutrimento sensuoso, direbbe il Maestro.

Di questo e d'altro parla il dialogo che segue, recitato la prima volta dagli autori a Riccione l'11 ottobre 2003 al Convegno "Contatto e Comunicazione".

MASSIMO Il titolo di questo dialogo chiama direttamente in causa la teoria semiotica delle funzioni del linguaggio di Roman Jakobson, i sei modi e sei ingredienti attraverso i quali avvengono i processi di comunicazione. Fra cui troviamo la funzione fàtica, quella che più ci interessa.

SALVATORE Questa teoria ci dice che per esserci comunicazione occorrono sei fattori (fig. 2), ai quali sono associate le sei funzioni (fig. 3). Possiamo rappresentarla come uno schema di gioco a due, dove a un lato del tavolo o del campo sta il *mittente* di un *messaggio* o atto comunicativo, e al lato opposto il suo *destinatario*, ai quali corrispondono, rispettivamente, la funzione *espressiva* e la funzione *conativa*.

MASSIMO Mittente e destinatario non se ne stanno sempre fermi di qua e di là del tavolo, ognuno fisso nel suo ruolo.

SALVATORE Al contrario. In situazioni tipicamente dialogiche, ma non solo, mittente e destinatario si scambiano a turno ruoli e funzioni. Ma fra loro, nel mezzo, occorre che ci sia un *canale*, all'interno del quale possa "scorrere" il cosiddetto messaggio. Accanto a questo, vi sono altri due fattori, che determinano la possibilità che la comunicazione vada a buon fine: il codice, o comunque un accordo sui modi e sulle *regole* di espressione, e ciò che Jakobson chiamava contesto, o meglio un campo di *riferimento*.

Al canale è associata la funzione *fàtica*. Ora, l'importanza del canale è data dal fatto che è per via di questa funzione e del suo buon funzionamento che ha luogo o no un *contatto*, e quindi la comunicazione stessa.

L'oggetto del progetto

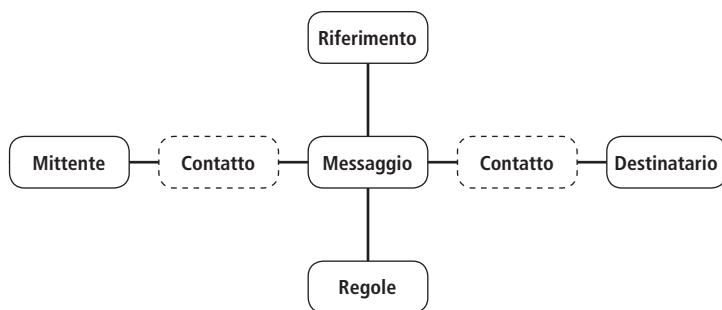


Figura 2. I sei fattori della comunicazione secondo Roman Jakobson (1963).

MASSIMO Per spiegare questa funzione si usa ricorrere all'esempio della comunicazione telefonica, il “pronto! pronto!”, che si dice giusto per rassicurarsi che tutto funzioni bene; o all'esempio dei saluti e dei convenevoli, come segno di una buona e gradita relazione sociale.

SALVATORE Naturalmente, a volte è sufficiente anche solo uno sguardo per accettare o rifiutare uno scambio comunicativo, senza dire nulla. La funzione fática indica etimologicamente *il parlare in quanto tale*, il dire in quanto dire, non in quanto trasmissione di informazioni. È *dire che si sta dicendo*. Insomma, è il linguaggio in quanto azione.

MASSIMO Ma, se manca questa materialità del contatto, se cade un canale di trasmissione, come la linea telefonica, tutte le altre funzioni vengono a mancare.

SALVATORE E questo è vero non solo nel linguaggio: l'altra notte, il 28 settembre scorso, è caduta una linea elettrica in Svizzera e in Italia siamo rimasti al buio. Ricordi?

1. *Dallo spazio al luogo*

MASSIMO Certo che ricordo. Ma ti ricordo anche che al buio funziona sempre il più fático dei nostri canali sensoriali: il tatto. Perché la tattilità ha una notevole rilevanza nel

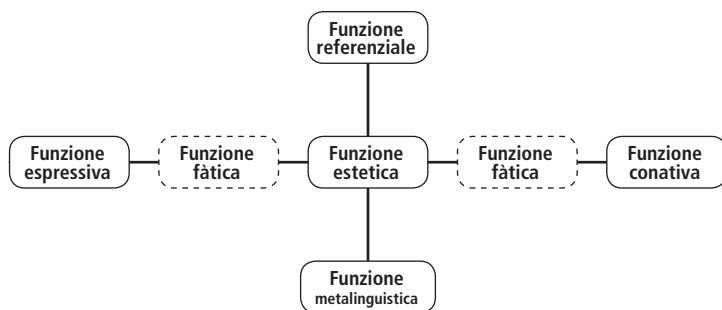


Figura 3. Le funzioni della comunicazione secondo Roman Jakobson (1963).

farci rendere conto dell'ambiente, di qualcosa che nel bene e nel male ti preme addosso.

SALVATORE Con una piccola, ma giustificata, forzatura, possiamo dire che della tattilità fanno parte anche il gusto e l'olfatto: considerato che tutti questi sensi presuppongono il contatto diretto, intimo, con l'oggetto percepito. Certo, la tattilità è il senso che ha più a che fare con la materialità dell'ambiente e della spazialità. È il senso del percepire le cose "a portata di mano", del provare il conforto della presenza degli altri accanto a noi, quello che maggiormente definisce il nostro stare nel territorio e il fare di uno spazio un luogo.

MASSIMO La sensorialità ha anche una funzione sensuale, promette i piaceri del cibo o dell'eros, e possiede una certa densità, che Peirce amava esprimere parlando di *sensuosità*. Tatto, gusto e olfatto sono sempre carichi di sensuosità, a differenza dell'udito e della vista, che non a caso sono i sensi più adatti all'elaborazione dei linguaggi simbolici.

SALVATORE Anche se l'udito – con la voce e la musica – sta nel mezzo.

MASSIMO Sta a metà strada tra la freddezza e l'astrazione di cui è stata spesso accusata la pittura e la sensuosità di tatto, gusto, olfatto. Direi che la musica è più *sentimentale*, è l'arte del sentimento.

SALVATORE È l'unica fra le arti che, a dispetto dell'incorporeità del suono, risulta irresistibilmente legata alla corporeità: fa muovere i corpi, fa danzare, induce alla commozione. E nei casi in cui il corpo non ne gradisce il contatto – quando a esempio il suono è insopportabile e sgradevole –, non si può star lì, bisogna andar via, chiudere il contatto. Qualcosa di analogo, con la pittura, avviene solo in casi patologici ed estremi, come nella sindrome di Stendhal.

MASSIMO Dove la patologia porta a una permanente e ripetitiva intensità e, pian piano, a una maggiore staticità. La musica dà invece luogo a passioni, fa patire e appassiona. Anche la sola voce è un elemento forte di simpatia e di attrazione seduttiva, come ben sapeva Ulisse di fronte alle sirene.

Abbiamo quindi la *sensuosità materiale*, che è propria del tatto; il *sentimento*, che è proprio dell'udito e della musica; e l'*intellettualità*, che è propria della vista e delle arti visive.

SALVATORE È una questione legata alla distanza. E nella comunicazione a distanza, sarà un caso, prima arriva il telegrafo, estensione della *mano*; poi il telefono, che amplifica la *voce*; infine la *televisione*, prolungamento della vista; eccetera.

MASSIMO Se dai mezzi passiamo ai messaggi, viene utile la distinzione peirceana fra segni iconici e segni indicali. In questi ultimi avvertiamo inevitabilmente una pressione dell'oggetto su di noi. A questo proposito è interessante la critica di Alfred Whitehead a David Hume, nel suo saggio *Simbolismo*. Non è vero, dice Whitehead, che noi percepiamo soltanto sensazioni e percezioni che si giustappongono e susseguono e sono disposte in superficie, come cose che *stanno là*, in una loro separata esistenza.

Questo varrebbe forse per la vista, e solo parzialmente: anche la visione, infatti, esercita una qualche pressione, come quando siamo di fronte a una forte luce o quando, al contrario, ci sforziamo di penetrare nel buio. È questa l'indicalità nella percezione degli oggetti, la loro pressione profonda attraverso i sensi.

SALVATORE Certo, l'indicalità, beninteso, si esercita attraverso tutti i sensi. Vien quasi da pensare che una dose di tattilità sia insita anche nel vedere e nel guardare.

MASSIMO Sinestesicamente. L'auscultazione del medico, a esempio, è tattile e uditiva insieme. Anche la mappatura dell'ambiente da parte del bambino avviene coinvolgendo in modo sinestesico tutti i sensi. In ogni caso, il tatto ha una funzione di indicialità attiva, ed è questo il motivo per cui risulta l'organo di senso più rilevante per percepire l'ambiente, e per comprenderlo, per segnarlo e rielaborarlo. Per capirlo, secondo l'etimo latino: *prenderlo*.

La tattilità è infatti anche quella della mano e del lavoro.

La geometria, che si presenta come sistema puramente astratto e visivo-mentale, in realtà nasce da operazioni di misura e manipolazione del territorio. È quello che sottolinea anche Edmund Husserl, il fondatore della fenomenologia e "tifoso" della vista, quando parla dell'origine della geometria e degli agrimensori egizi. L'idea della retta, della distanza lineare nelle operazioni di misura, dell'abolizione dello spessore, nasce anche dalla pratica del lisciare e affinare, toccandole, le superficie. È una pratica che si può osservare anche nel gioco delle biglie, quando si misura con le spanne o coi passi: lo spazio è così invaso da segni che derivano dalla tattilità corporea. Da qui all'organizzazione dello spazio e del territorio il passo – è il caso di dirlo – è breve.

SALVATORE Queste osservazioni possono essere applicate anche all'organizzazione dello spazio pittorico. Sarà un caso, ma Peirce e Whitehead sono filosofi che tengono dietro, storicamente, al periodo dello sviluppo della fotografia e della rivoluzione degli impressionisti. L'artista opera *en plain air*, a diretto contatto con la natura, in un rapporto più indicale che iconico con il mondo-ambiente. Abbandona la serena sicurezza della costruzione prospettica, che perde la sua autorità di codice prescrittivo e deduttivo.

Come dire che la rottura delle convenzioni – che tanto effetto avrà nel Novecento – ha origine dal bisogno di impadronirsi del sentimento istantaneo del mondo fenomenico. Si dipinge il tempo, oltre che lo spazio; e si dipinge con la gestualità delle mani e del corpo intero, oltre che con l'occhio.

MASSIMO Questa diversa concezione impressionista dello spazio prospettico, è stato notato, rappresenta anche un ritorno all'epoca prerinascimentale, al cosiddetto *gusto dei primitivi*, un ritorno a Giotto, cui poi faranno riferimento anche gli artisti italiani di Valori Plastici.

SALVATORE E Giotto, sì, è il precursore di tanta pittura. Gli storici dell'arte ci permetteranno di affermare che è uno splendido esempio di *pittura fâtica*. Per almeno due aspetti. Per l'intenso gioco drammaturgico dei gesti e delle posizioni, degli sguardi e delle distanze, delle relazioni fra i personaggi, come è nelle scene della Cappella degli Scrovegni; e per la plastica pesantezza dei volumi e dei corpi, che danno umanità e fisicità alle figure, rendendole veri e propri eventi nello spazio.

MASSIMO È la concezione medioevale del corpo, privo dell'eleganza dell'idealità greca e poi umanistica, ma che ben delinea la sua forte indicalità, passiva e attiva. Passiva quando il corpo è organismo che recepisce e sente e prova piacere, dolore, o il caldo e il freddo. Attiva quando il corpo si *rende conto* di sé e dell'ambiente mediante il toccare e calcare il terreno, quando dispone le cose per ricordarle e riconoscerle, quando organizza lo spazio intorno a sé facendone un *luogo*, uno spazio di vita.

2. *Dal monumento al percorso*

SALVATORE Un luogo, dici. Che poi è uno spazio segnato dal nostro passaggio e dai percorsi che noi dentro vi tracciamo: percorsi intesi tanto come ipotesi di progetti e disegni

di desideri, quanto come impronta e memoria dell'esperienza vissuta.

MASSIMO Il luogo è caratterizzato dai percorsi: direi, certamente da oggetti e da edifici, ma ben poco da monumenti, come sembrano malamente suggerirci le nostre città.

SALVATORE Sicuramente non dai monumenti che si offrono alla pura contemplazione, come quelli acutamente sbeffeggiati da Robert Musil: la loro caratteristica maggiore, scriveva, è quella di non farsi notare, perché non vi è nulla al mondo di così invisibile come i monumenti. Ma forse è diverso il caso della monumentalità arcaica, dove il totem o il tempio, simbolici ombelichi del mondo, erano intesi anche come elementi per l'orientamento e per il riconoscimento di luoghi. O modi per segnare il territorio, visto che anche noi siamo animali.

MASSIMO È sì diverso questo caso, e sottolinea ancora la differenza fra iconicità e indicialità. Il monumento sbeffeggiato da Musil diventa invisibile per paradossale e perché, nella realtà urbana, ha di fatto perduto la forza dell'indicialità: non è più né sfondo né organizzazione del luogo, non è punto d'incontro né di vita sociale.

Ricordo qui il dibattito intorno all'edificazione del monumento a Roberto Franceschi, a Milano negli anni Settanta, quando lo si proponeva come luogo di memoria e di, come dire, raccoglimento e sacra conversazione, più che come oggetto piantato in un angolo di città, come invece purtroppo è poi stato.

SALVATORE Ma anche un edificio architettonico può scendere a pura monumentalità, e questo è un problema ben maggiore.

MASSIMO Sì, perché l'esaltazione dell'edificio in quanto monumento cancella l'edificio in quanto trama di vita, di percorsi interni ed esterni all'edificio, che secondo Bruno Zevi costituiscono poi il fondamento stesso dell'architettura. L'architettura è organismo che genera percorsi e azio-

ni, a partire da una tattilità cinesica che coinvolge tutto il corpo, corpo che cammina, indugia, lavora o si riposa, e che si muove e viaggia anche con l'immaginazione e le sensazioni.

L'importanza, sensoriale e affettiva, della trama dei percorsi, del resto, la sentiamo addosso a noi attraverso quella forma particolare di architettura che è l'abbigliamento. È una trama che stavolta aderisce alla pelle e le trasmette la sensorialità dei tessuti, della seta, della lana o del cotone, così come della ruvida tela. Qui noi non siamo semplici utenti, ma anche degli intenditori dal gusto coltivato, come quello di un sommelier: si coltiva il piacere di percepire le superficie dei tessuti, di avvertirne le brusche differenze di forma o del tipo di corda. Lo aveva messo in luce Bruno Munari con una poesia tattile per bimba cieca, nella quale si trasmettevano piaceri formali collegati a una ritmicità sensibile, dati dall'alternarsi e dal combinarsi di pieno e vuoto, di ripetizione e variazione.

SALVATORE Mi viene allora da dire che l'architettura e l'abbigliamento, esaltati dalla fisicità del contatto e dei percorsi, hanno per noi semiotici una doppia e complementare natura: un po' sono testi e messaggi, determinati dalla sintassi e dall'idealità delle forme, e un po' sono da intendersi come veri e propri canali, determinati dall'irriducibile sensorialità della materia. Canali dove fluiscono le azioni e il pensiero.

MASSIMO C'è un quadro di Antonello da Messina, come vedi nell'illustrazione qui accanto (fig. 4), il *San Girolamo nello studio*, dove evidente è l'idea dello spazio come combinazione di percorsi, i quali sono ambiti che si compenetrano e sostengono l'un l'altro, aprendosi l'uno all'altro, ma in un unico flusso.

San Girolamo è dipinto in uno spazio straordinariamente confortevole, uno studio ligneo da invidiare. Ma il suo leone se ne va in giro per uno spazio che è già quello della

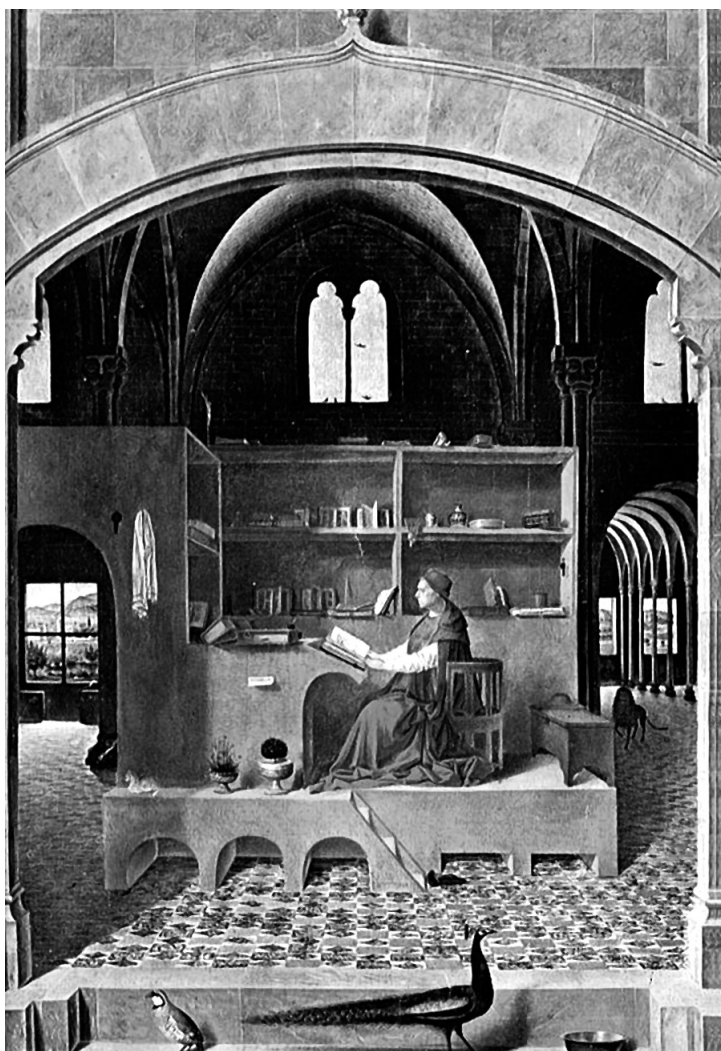


Figura 4. Antonello da Messina, San Girolamo nello studio (1460). National Gallery, Londra.

civiltà. E poi fuori, nel fondo, ecco lo spazio della natura, una natura umanizzata e umanistica, un giardino. Nell'Umanesimo e nel Rinascimento era ancora ben chiara l'idea dell'architettura come percorso e come indicività. È con il Manierismo e con il Barocco che si scivola verso lo spettacolare e l'iconico, subordinando i percorsi alla facciata e alla teatralità delle scenografie.

3. *Dalle protesi agli strumenti*

SALVATORE Ma il nostro san Girolamo, che fosse nel deserto o nello studiolo immaginato da Antonello da Messina, viveva e dialogava in un mondo-ambiente un po' diverso dal nostro. Il nostro soffre l'affollamento dell'oggettualità artefatta e artificiale; mentre il *San Girolamo* di Antonello è da invidiare, o da prendere a modello, anche per un'altra ragione: nel suo studiolo ogni cosa è lì, vicina e afferrabile, ogni cosa gli è a portata di mano. E questa metafora, "a portata di mano", rende conto non solo della disponibilità pratica e strumentale degli oggetti, ma anche della loro amicizia e affidabilità. Hai invece notato come oggi facciamo di tutto per togliere le mani dagli oggetti? o per tenere gli altri, attraverso le tecnologie della comunicazione, il più lontano da noi?

MASSIMO Per mia fortuna non uso né computer né internet. Ma penso di ben capire che cosa intendi.

SALVATORE E allora dimmi che cosa pensi di questo curioso parallelismo: ho notato che lo sviluppo degli strumenti di comunicazione a distanza segue quasi passo passo quello degli strumenti di guerra. Dire "raggiungere il destinatario" è dire, alternativamente, "informarlo" o "colpirlo". Ma se nella comunicazione il coprire la distanza è una necessità motivata dalla sopravvivenza, nella guerra è una furba viltà. Dalla spada alla lancia, da questa alla freccia scoccata con l'arco, e poi la catapulta e le armi da fuoco, fino ai missili

che attraversano i continenti e alle bombe intelligenti, il nemico è sempre più distante, eppure sempre più vulnerabile, e subito. Sarà lontano, ma ben visibile nel monitor.

Questo tipo di aggressività bellica è un potente affinamento dei fattori indicali e vettoriali della tecnologia.

Nella storia dei mezzi e dei modi per comunicare, il percorso è analogo. Dal dialogo in presenza siamo passati alla scrittura e da qui al telegrafo, fino alle chat e alle email che navigano nella rete. Il processo è sempre il medesimo: *il tempo del contatto si accorcia, mentre la distanza aumenta*. Insomma, se tutto oggi ci viene presentato “a portata di mano”, il problema è che questa mano è sempre più invisibile e separata, non-toccabile, è solo una vecchia metafora.

MASSIMO Sì, certi fatti di cronaca sono anche conseguenza dei danni del tenere le distanze, fra sé e gli altri, attraverso l'artefatto tecnologico. A cui vanno aggiunti i danni di chi viceversa riduce al minimo la distanza fra sé e l'oggetto o strumento: insomma, di chi preferisce la protesi allo strumento.

SALVATORE Bè, gli occhiali che tutti e due portiamo sono protesi. Con che cosa vorresti sostituirli?

MASSIMO Pur sempre con altri occhiali, non forse del tutto con lenti a contatto. Ma non è un problema di scelte mediche. È un problema semiotico, un problema che nasce quando la protesi, il mezzo, è sì un prolungamento del corpo, ma un prolungamento obbligato e inamovibile. È il problema dei mezzi che, come le protesi mediche, sono troppo vicini a noi, fino a invadere fisicamente o sensorialmente o psicologicamente il corpo.

Senza cioè quella distanza amicale propria dello strumento, che ti permette di usarlo o riporlo, come un vestito. Gli occhiali sono tecnicamente protesi, ma sono anche strumento e abito, con cui si ha affettuosa consuetudine. Li togli e li rimetti, ci giocherelli, te li aggiusti addosso, li appoggi al tavolo, anche ritualmente, come faceva Mario Soldati quando si disponeva ad assaggiare del cibo. Non è e

non può essere così, invece, con l'abuso delle protesi legato a perverse voglie estetizzanti, quasi a confondersi con il piercing, o con l'attaccamento nevrotico agli oggetti.

SALVATORE È l'altro lato della funzione fática, dove il contatto non porta alla libertà dell'atto comunicativo ma alla dipendenza, ossessiva e compulsiva, che crea il feticcio. E la questione da semiotica diventa psicoanalitica. Semioticamente, un contatto è efficace proprio quando si è liberi di chiuderlo.

In fondo le protesi, seppure sanitarimente necessarie, nascono dall'incapacità di sopportare una mancanza. Gli strumenti, al contrario, li inventiamo non per compensare uno squilibrio ma per agire e per produrre. Con lo strumento si procede in avanti.

MASSIMO Si cammina, come con il bastone, che usi anche se sei giovane e non zoppichi. Che è di aiuto perché è effettivamente multiuso: è strumento di sostegno ma anche, se il caso, di offesa o di gioco. Qualcosa che maschera agli altri, ma non a te, un'imperfezione. Perché il corpo è imperfetto, soggetto alla perdita di funzioni e di efficienza. Non accettando questa realtà, la protesi è allora anche la spia della nostra arroganza, della sfida a fare del corpo un organismo perfetto cui via via sostituiamo i pezzi ammalorati. Forse perché abbiamo modificato i nostri esempi di perfezione: da quelli di bellezza ed equilibrio del mondo greco a quelli della macchina della modernità.

SALVATORE Ecco un altro bel rovesciamento. Prima abbiamo costruito le macchine a nostra immagine e somiglianza, pensandole sia come corpi fisici con fusti e braccia, denti e facce, sia come corpi psichici, con memoria e una qualche intelligenza. Ora siamo noi che tendiamo ad assomigliare a loro, nei comportamenti e nella logica. E soprattutto a loro siamo portati ad affidarci, con fiducia anche maggiore rispetto all'uomo.

MASSIMO Non stai esagerando?

SALVATORE No, no. Non hai notato con che sollievo la stampa ogni volta ci informa che il tal incidente è stato, quasi per nostra fortuna, provocato da “errore umano”?

MASSIMO Ah certo, hai ragione. E tu non hai notato come una pratica antica e sapiente come la preparazione dei cibi, quando viene a mancare il tempo o la presenza materna di una cuoca, viene comunque garantita da una pseudomacchina che invece è una perfetta protesi sostitutiva?

4. *Dalla vista al tatto*

SALVATORE Non vorrai mica tirare ancora in ballo il maledetto forno a microonde!

MASSIMO Impossibile non servirsi di questo eccellente esempio di sadico robot, come già in altra occasione lo abbiamo definito.

SALVATORE E parliamone. Anche perché il microonde è pure, per così dire, un imbroglione fatico, un creatore di falsi contatti. E non è il solo. E poi ripropone, in altra chiave, il tema del rapporto fra la vista e il tatto.

MASSIMO Dài, dimmi subito in che cosa consiste questo imbroglio.

SALVATORE Intanto perché cucina in tempi accelerati e quindi artificiali. E poi perché cuoce senza il fuoco, ma simulandone la presenza e l'azione. Mi raccontava un tecnico – o forse era un addetto al marketing – di una nota casa produttrice di elettrodomestici che uno dei motivi di maggiore diffidenza degli utenti verso il microonde stava nella mancanza dei rumori che accompagnano la cottura, a esempio del crepitio del grill che arrostisce la carne. Come dire, accontentati di guardare e accetta la simulazione del sentire, per non parlare del tatto.

La falsificazione della tattilità sonora, in questo caso, è data dalla cancellazione degli elementi di indicabilità e dei legami, direi, antropologici fra noi e il cibo: fra cui l'attesa, l'assaggio,

lo sguardo che vigila e intanto pregusta. Più che i tempi di cottura, il microonde annulla la scenografia dei sensi.

MASSIMO Sì, del senso passivo e ricettivo della percezione, della sensuosità del piacere sensibile, e del gioco dell'attività manuale.

SALVATORE Qui non c'è né percezione né piacere né gioco. Solo un'operazione illusionistica. E pensare che illusione, da *in-ludere*, significherebbe *portare dentro il gioco*.

MASSIMO Diciamo che è un video-gioco. Gioco da vedere e non toccare.

SALVATORE E invece i giochi più belli sono quelli dove il guardare è di fatto anche un toccare, tastare, saggiare. Scrutare le mosse, senza perdere il contatto.

MASSIMO Come nella vecchia battaglia navale, dove, a dispetto dei fogli tenuti al coperto, si cerca di leggere nella faccia dell'avversario.

SALVATORE Questo leggere nel volto dell'altro – nelle pause, nei gesti nervosi o d'entusiasmo – è un elemento fondamentale nel poker, ma non è assente nemmeno nel gioco che gli è antitetico, gli scacchi.

MASSIMO Che sono una sorta di tennis psicologico, un testa a testa. E poker, scacchi e tennis, presi insieme, sono un buon esempio di attività dialogiche che richiedono l'esercitazione prossemica dei cinque sensi.

I dialoghi fra le persone sono infatti aiutati dagli oggetti e dalle distanze. In tutti e tre i tipi di dialogo da noi studiati (fig. 5) – di intrattenimento, di ottenimento, di intendimento e riflessione – la distanza fra gli interlocutori gioca un ruolo determinante quanto le parole. Il primo e il terzo implicano una distanza sociale ravvicinata, mentre il dialogo di ottenimento, sia di scambio sia di competizione, richiede una certa distanza per studiarsi e guardarsi bene negli occhi. O per tenersi una possibilità di fuga.

SALVATORE E se i dialoghi di primo tipo, specie quelli di pura cortesia che hanno luogo in treno o in ascensore, ri-

Dialoghi intorno alle arti utili

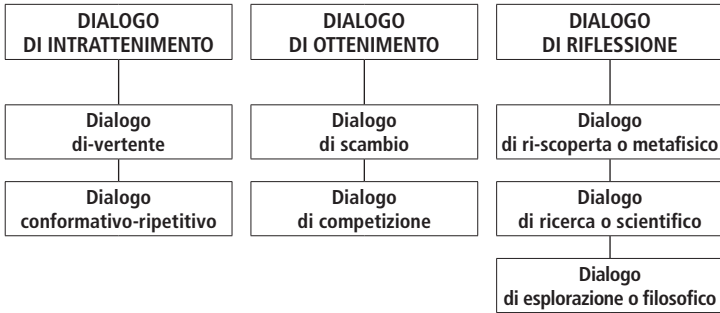


Figura 5. I tre tipi di dialogo secondo Bonfantini e Ponzio (1983).

chiedono una vicinanza fisica, ma non psicologica, nei dialoghi di riflessione forse è vero il contrario.

MASSIMO I due dialoghi più conviviali di Platone, il *Fedro* e il *Simposio*, sono insieme di riflessione e di intrattenimento. Non per caso Platone si sofferma qui anche sulla disposizione degli oggetti e degli spazi, sui mobili e sulla grolla del vino che vien passata di mano. Come a dire che la presenza e l'uso di questi oggetti è d'aiuto alla convivialità.

SALVATORE Già all'inizio del *Simposio* Socrate entra in scena ben lavato e con i sandali, contro le sue abitudini, e dice: "Voglio esser bello per andare da uno che è bello".

MASSIMO Certo, e questa cura di sé, insolita per Socrate, e la sua scherzosità, introducono a un clima tanto di riflessione quanto di lieta compagnia. Questo tipo di dialoghi, divertenti e insieme riflessivi, ha qualcosa in comune con i giochi di carte e con le carte. Il passar di mano di una fotografia o di un documento o l'avvicinarsi a guardare un oggetto sono azioni che intrattengono e che aiutano a pensare insieme.

Nei dialoghi di ottenimento, invece, gli oggetti vengono celati per strategia e tutt'altro che condivisi. Vengono contestati. Chi deve vendere della merce mostra solo ciò che gli interessa, e chi compra non dichiara mai la sua disponibilità di denaro.

SALVATORE Condividere un oggetto, passarselo di mano in mano, anche ritualmente, è indice di pace e di armonia sociale, un segno di fiducia. È una sorta di dono momentaneo e reciproco. Un esempio per tutti è la pipa dei pellirosse, che sancisce, rinsalda o ricuce un rapporto.

MASSIMO Importante è in ogni caso trovarsi a portata di mano. O a portata di voce. A portata di vista, invece, non basta, se la visione è quella differita della televisione o della teleconferenza, del guardarsi a distanza nello spazio infinito o nello spazio del web.

Ho l'impressione che questo genere di incontri mediati dalle tecnologie tele-visive da un lato diano un'impressione di magica verità, ma da un altro rendano la comunicazione quasi afasica: affascinati dalla meraviglia del vedersi simultaneamente, si cade presto nell'imbarazzo, non si sa mai bene che cosa dire. Ma se a distanza ci si può vedere, non ci si può esprimere con la completezza del corpo e della voce. Manca sempre qualcosa. Nel dialogo diretto il testo siamo noi, nella rotonda interezza del corpo e della voce; in quello a distanza il testo è l'inquadratura, e la voce soffre nel doversi conformare all'immagine. La magia tecnologica del vedere a distanza diventa così una debolezza di senso rispetto al vivo dialogo. Forse è per questo che il dialogo vis-à-vis, anche se nella sua simulazione scritta, ha dato vita a più di un grande esempio letterario, perché contiene in sé una feconda forza espressiva.

SALVATORE Sembrerà un gioco di parole, ma la visione a distanza richiede uno schermo, e gli schermi servono anche per nascondersi. Fanno diminuire le reciproche responsabilità, disimpegnano. Permettono trucchi e inganni.

In non so quale film – e certamente in più di un film –, un bambino vede la propria madre, lontana o morta, registrata dal video: la commozione lo spinge poi a toccare il freddo monitor, perché guardare, evidentemente, non basta. L'emotività richiede il contatto corporeo.

MASSIMO A ruoli invertiti, anche la madre avrebbe fatto lo stesso gesto, e forse con maggiore drammaticità: è possibile infatti prendersi cura di qualcuno o di qualcosa, se gli sei vicino. La solidarietà a distanza è solo proiezione. È questo un argomento di Jean-Paul Sartre contro gli storicisti umanisti, che sono come gli astratti missionari che chiedono soldi per i bambini africani. Fare invece qualcosa per un altro che è lì e che tocchi è la vera cura, che non richiede solo il gesto di dare, ma anche quello di fare, e fare bene, come un artista che prepara con scrupolo e attenzione la propria opera. Altrimenti – e questo è un ulteriore appunto contro il primato della vista –, si rischia di essere come quei vedutisti che ritraggono un paesaggio che neppure conoscono, che neppure sentono.

Qui come altrove emerge il tema del dentro e del fuori, della partecipazione o della contemplazione. Ma c'è un'altra tensione dominante: quella della continuità con il tatto e della coralità di rapporto con un determinato oggetto che fa da medium. È la forza di un certo uso della fotografia e della sua spinta a penetrare nella realtà, a rapirne l'attimo fuggente fissandolo. Come diceva Grazia Neri in una conferenza, è la fotografia che fa davvero vedere, non la televisione: con la voce che commenta e con il fuggir via di immagini al contempo effimere e ripetitive, la televisione non ti consente di riflettere e di cogliere – per dirla con Roland Barthes – i sensi ottusi e marginali della scena fotografata.

Ecco, nuovamente, vista *versus* tatto. Nel senso che anche la vista deve tattilizzarsi, essere usata con la lenta e affettuosa attenzione fattiva del tatto. E attenti a non confondere l'estetica con l'esteticità, o estetismo, termini che facilmente scivolano verso l'estaticità compiaciuta. L'estetica come compiacimento del look è ben diversa dall'estetica come interazione gustosa, e quindi come sentire e come sentimento: sentimento di artisticità e di reinvenzione, di reinvenzione tattile di oggetti.

5. *Dai codici alla convivialità*

SALVATORE Bè, ma tutti gli oggetti, e anche i luoghi architettonici, sono lì per *farti fare* qualcosa, anche attraverso una qualche normatività o una certa forma di costrizione. A me piace dire che contengono un programma d'uso, variamente interpretabile, ma pur sempre riconoscibile.

Se non si riconosce e individua questo programma, almeno nella sua essenzialità denotativa, si finisce per usare una caffettiera al contrario, come quella ormai proverbiale del masochista di Donald Norman. Il problema è quale dev'essere il fine e chi è il beneficiario di questa costrizione. Alcuni, i sadici robot, dirigono questo fine e questo beneficio verso se stessi, ovvero verso il mercato e il profitto. Ma altri sono sì costrittivi, ma a nostro beneficio. Come, a esempio, i dossi artificiali che obbligano gli automobilisti a rallentare, a beneficio degli abitanti del quartiere. O i materassi che aiutano il corpo a non piegarsi in posizioni sbagliate. O il corrimano delle scale che ti sostiene. Come vedi, questi oggetti sono in genere tutt'altro che estetizzanti, sono *forma senza immagine*, e non richiedono alcuna istruzione, si fanno capire da sé.

MASSIMO Insomma, oggetti affidabili, oggetti-guida ai quali ci si può lasciare andare, come rispetto a una guida alpina, che segui e non discuti. Che insomma garantiscono certezza e protezione, la certezza del diritto e la certezza del buon contatto.

Ma a volte mi sembra che stiamo tutti come lo Charlot di *Tempi moderni*; ma non dentro un ingranaggio meccanico, bensì dentro un ingranaggio cognitivo e nervoso. Un ingranaggio basato sul taylorismo. Sulla pretesa di tagliare tempi e spazi. E non solo nella produzione, ma anche nei consumi. E poi un computer, per quanto piccolo, quando lo usi, seduto o in piedi, sulla tavola dove mangi o sulla poltrona, è pur sempre una postazione, perché sei tu, operatore, che occupi uno spazio. Uno spazio e magari non un luogo-di-vita.

SALVATORE Ecco. Ci sono oggetti e strumenti *con cui*, nel senso di *attraverso i quali*, comunichiamo, come il telefono o il computer; e ci sono oggetti e strumenti *con cui*, nel senso di *insieme ai quali*, comunichiamo. Oggetti cioè con i quali *condividiamo* una parte della nostra esperienza, a volte anche un progetto di vita. Oggetti il cui valore non sta più nella bellezza o nella funzionalità, ma semplicemente nella loro presenza e disponibilità.

MASSIMO Oggetti che accompagnano la vita e con i quali viviamo: oggetti *conviviali*.

SALVATORE Ben detto.

MASSIMO Questo equivoco, questa confusione fra il *con* che vuol dire *per mezzo*, e il *con* che vuol dire *compagnia*, ha del resto a che fare con la concezione magica degli oggetti, sia nel senso religioso e superstizioso, della magia arcaica studiata dagli etnologi, sia anche in quello della magia ipermoderna della tecnica.

In ambedue i casi il soggetto ripone nell'oggetto un rispetto e una fiducia eccezionali, sperando così di assicurarsi la benevolenza del destino e la sopravvivenza. È l'oggetto – amuleto o macchina che sia – che agisce al posto nostro. E quindi lontano da noi. Rispetto a questi oggetti, che contengono il mistero o il programma totale e potente, si finisce per avere un atteggiamento di delega: fa' tu quello che noi non sappiamo fare. Che è il contrario della convivialità e del soccorso: facciamo insieme, aiutiamoci.

SALVATORE Capisco il tuo pensiero, del resto è fin troppo facile pensare al computer come a un dio – o come a un demonio. Ma una macchina, al contrario di un idolo, bisogna anche saperla usare e, forse, più impari a usarla meno risulta magica, alla fin fine.

MASSIMO E qui siamo nel *saper fare*, il *savoir faire*, con il giusto tatto ovviamente, soppesando le parole e le azioni. In tale atteggiamento, importante è acquisire degli abiti di tattilità e di artisticità nell'uso degli oggetti, un atteggiamento

che è contro il pregiudizio dei codici rigidi, ma anche contro l'oggetto magico.

Chi investe nella magia delle macchine, rinuncia al controllo e all'iniziativa progettuale.

SALVATORE In ambedue i casi, infatti, ritroviamo nuovamente la concezione negativamente prescrittiva dell'oggetto. Anche gli oggetti magici, dai quali bisogna tenersi a debita e reverenziale distanza, danno l'idea della predeterminazione degli eventi: il tuo destino è già segnato, occorre solo decifrarne, cioè decodificarne, i segreti.

MASSIMO Quello degli oggetti per la convivialità è insomma un discorso dialetticamente fondante la vita sociale e una giusta economia e produzione. Un giusto lavoro. Non certo il lavoro alienato di Charlot o dell'operaio fermo al suo posto a manovrare macchine altrui, ma il lavoro che produce il piacere dello stare insieme. Il lavoro in circolo, direi, contro il lavoro in linea, contro la linea della catena di montaggio, della trafilatura e della filiera, della monotonia e dell'angoscia della ripetitività. Un lavoro che produce contatto. E un contatto che produce operosità, anche nel segno dell'artisticità, della giocosità, della bellezza, e della grazia, della cura e dell'armonia dei corpi e delle persone, e dei nostri rapporti fra di noi umani, e di noi umani con i tre regni della natura e con il grande corpo della nostra madre terra.

Ma mancherei certo di tatto, se mi impancassi a tenere una predica sul socialismo ecologico ora, e non mi fermassi qui.

Salvatore Zingale

Design: dall'oggetto al progetto

Il testo che segue e conclude la raccolta è inedito nella forma qui presentata, ma riprende, con diverso montaggio e alcuni interventi nuovi, parti di saggi dell'autore scritti in diverse occasioni (contributi in convegni internazionali, saggi in rivista o capitoli in volumi collettanei) negli ultimi due anni.

1. *Gli oggetti sono problemi*

In un suo breve saggio, Vilém Flusser espone un interessante paradosso, già preannunciato dal titolo retorica-mente esplicativo: “Il design: un ostacolo alla rimozione di ostacoli?”. Questo paradosso, che lo studioso ceco formula prendendo spunto dalla comunanza etimologica fra il greco *problēma* e il latino *objectum*, termini che designano entrambi qualcosa che si pone o frappone davanti a noi, viene così formulato: «Il mondo è oggettivo e problematico nella misura in cui costituisce un ostacolo. Un “oggetto d’uso” è un oggetto necessario per rimuovere dal proprio percorso altri oggetti [*ossia problemi*]» (Flusser 1993: 51; tr. it.). Infatti, che cosa fanno i designer? Per rimuovere un oggetto-problema, ricorrono a un altro oggetto. Il quale diventa un nuovo problema. Da qui il paradosso.

Da qui anche l’indicazione di un design socialmente responsabile, attento sia a ciò che va progettato ma anche a ciò che *non va* prodotto: «La questione della responsabilità e della libertà [...] sorge non solo nel progettare [*entwerfen*] ma anche nel gettare via [*wegwerfen*] gli oggetti d’uso» (*ibidem*: 55). Fra l’oggetto in quanto problema e l’artefatto in quanto superamento del problema vi è quindi un rapporto mutualmente interpretante: l’artefatto interpreta il problema, ma rischia di diventare esso stesso problema. Come spesso avviene e come aveva già osservato Goethe: “Ogni soluzione di un problema è un nuovo problema”.

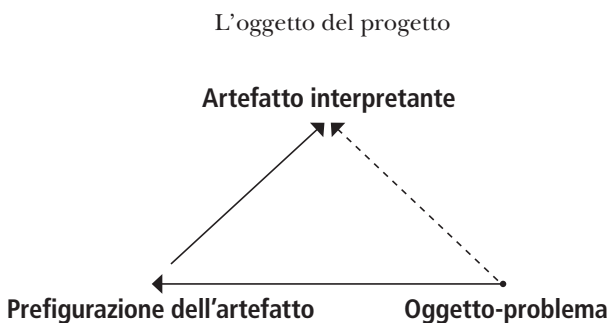


Figura 6. Il triangolo della semiosi nella dialettica *Oggetto-Problema-Artefatto*: dal problema all'artefatto.

Verrebbe da illustrare il paradosso di Flusser riprendendo le osservazioni mosse nel *Dialogo sugli oggetti*, a pagina 68 di questo libro, a proposito dell'*oggetto amico* e dell'*oggetto robot*. In generale, l'esempio del forno a microonde ci fa notare come da un lato abbiamo un oggetto-problema (il poco tempo a disposizione per la preparazione dei cibi), dall'altro l'oggetto-artefatto progettato per venire incontro a quel problema o produce altri problemi (come il maggiore inquinamento e consumo energetico) o modifica comportamenti consolidati (la perdita del gusto di cucinare).

Gli artefatti di cui abbiamo bisogno per districarci fra le difficoltà della vita quotidiana, insomma, a volte ci impediscono di procedere nel modo migliore o più appropriato. Il design è così doppiamente alle prese con l'oggettualità, e quindi con la problematicità. Se si considera ad esempio l'ampiezza della questione ecologica, determinata in gran parte tanto dai processi di produzione di merci e macchine, quanto dalla loro difficile o impossibile dismissione, il paradosso di Flusser e l'aforisma di Goethe risultano di rilevante attualità e acutezza.

Ma cerchiamo di individuare la strada che potrebbe portarci a comprendere perché il design, di fatto, ha il suo punto di avvio in un *oggetto-problema* e il suo punto di approdo in primo luogo in un *prodotto-artefatto*, e in secondo luogo nella

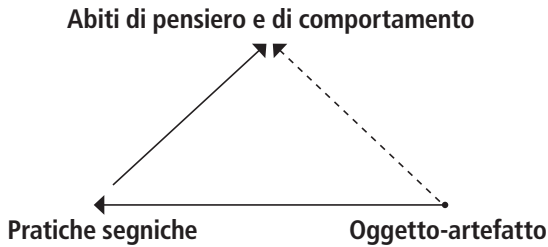


Figura 7. Il triangolo della semiosi nella dialettica Oggetto-Problema-Artefatto: dall'artefatto all'abito.

formazione di ciò che Charles S. Peirce ha chiamato *habits*: i nostri modi di pensare, i valori culturali, modelli di socialità e forme di comportamento. Nel far ciò propongo, come già in un mio studio precedente (Zingale 2012), una rivisitazione del triangolo della semiosi che deriviamo da Peirce (figg. 6 e 7). In questo doppio grafo la prima parte rappresenta il percorso che procede dall'individuazione di un oggetto-problema – il coglierne la rilevanza o il prenderne coscienza, così come il farne oggetto di analisi –; la seconda parte invece rappresenta l'azione che un oggetto-artefatto compie una volta che entra nella nostra sfera d'azione.

2. La semiotica del progetto

La semiotica del progetto – del *progetto*, non solo del *design* – dovrebbe avere l'obiettivo di porsi come disciplina di indagine per meglio comprendere il senso della produzione di beni, delle relazioni sociali mediate da artefatti e, in ultima analisi, dei modi attraverso cui prendono forma le comunità umane.¹ Il termine tedesco *Formgebung*, il dare forma, spesso usato come sinonimo di design, andrebbe

1 Ai rapporti su semiotica e progetto la redazione della rivista online Ocula (www.ocula.it) ha dedicato due volumi: Deni e Proni (2008); Bianchi, Montanari, Zingale (2010).

infatti esteso fino a comprendere ogni esperienza e condizione umana. La semiotica del progetto, in altri termini, va pensata come una delle discipline che contribuiscono a ciò che gli antropologi chiamano *antropopoiesi*:² il processo attraverso cui le diverse identità culturali danno forma alla propria umanità e al proprio ambiente. Intendo l'ambiente "artefattuale", che comprende pressoché ogni ambito di interesse del design: oggetti e strumenti, architettura e città, media e strumenti di comunicazione, servizi e sistemi organizzativi, e poi il vestiario, il cibo, la tecnologia, i beni culturali. E altro ancora: tutto ciò che noi umani produciamo e che dà forma alla nostra stessa umanità.

L'antropopoiesi, ci dicono gli antropologi, prende le mosse dall'idea dell'uomo come essere incompleto e organicamente incompiuto. È un'idea che affonda le sue origini nel mito di Prometeo e che ci dice che, a differenza degli animali non umani, che sono dotati di "organi endosomatici" (dalla pelliccia che li protegge dal freddo alla forza fisica o all'agilità per l'autodifesa), strumenti parziali ma sufficienti ed efficienti nel proteggerli dall'ambiente, noi umani abbiamo bisogno di completarci attraverso "organi esosomatici": appunto l'ambiente artefattuale. Per tale ragione, come osserva Clifford Geertz, l'uomo è l'unico animale che ha bisogno di progetti (Geertz 1965). Per tale ragione, verrebbe da aggiungere, l'uomo è in grado di pensare i propri strumenti secondo una prospettiva di senso.

2 Sull'antropopoiesi vedi Geertz (1973) e Remotti (2013). Geertz sottolinea che «Noi siamo animali incompleti o non finiti che si completano e si rifiniscono attraverso la cultura, e non attraverso la cultura in genere ma attraverso forme di cultura estremamente particolari [cioè quelle specifiche dell'ambiente geografico e storico in cui viviamo]». La cultura è lo strumento attraverso cui possiamo colmare il «vuoto» tra le nostre condizioni psicofisiche e le nostre necessità o aspirazioni. Infine, Geertz individua uno dei modi culturali per riempire questo vuoto in ciò che ha molta attinenza con il design: «Gli attrezzi, la caccia, l'organizzazione familiare e poi l'arte, la religione e la "scienza" modellarono l'uomo somaticamente, e sono quindi necessari non solo alla sua sopravvivenza ma alla sua realizzazione esistenziale» (Geertz 1973).

3. *Semiotica, scienza dell'interpretazione*

La progettualità, e quindi anche la possibilità di costruire identità culturali, è frutto di una incessante attività di interpretazione orientata verso un fine. La forma che diamo agli artefatti e all'esperienza è essa stessa interpretazione di un desiderio così come di una necessità o di un ideale sociale. È qui che entra in campo la semiotica. In particolare la semiotica che pone la massima attenzione ai processi interpretativi quale strumento di trasformazione e progetto.³

Ma quale interpretazione? L'interpretazione può infatti essere vista come attività esplorativa ed epistemologica, come investigazione e indagine sul mondo-ambiente per coglierne le leggi; quanto anche come attività di analisi e di comprensione dei testi, i quali in tal modo vengono "aperiti" e "dipanati" per coglierne la struttura. Ma è solo se la si intende come *attività proiettiva* e di *prefigurazione* che l'interpretazione può dare un contributo alla cultura progettuale e al design; perché in questo caso l'interpretazione si pone come conoscenza profonda di ogni realtà problematica e come strumento per *vedere* il suo possibile superamento.

L'interpretazione viene quindi qui intesa come attività di comprensione di ciò che si presenta alla mente oscuro o sorprendente, sfuggente, privo di una cornice che lo inquadri; di ciò che si presenta non solo come un *sensu nascosto* da scoprire, ma soprattutto come *sensu possibile* da costruire. Non è un caso che nella semiotica di Peirce uno dei concetti più innovativi e originali sia quello di *interpretante*. L'interpretante è l'oggetto conclusivo di ogni attività interpretativa: l'oggetto *verso cui* l'attività interpretativa mira. Questo ci porta a pensare che, proprio in quanto comunità culturale, noi siamo il prodotto di ciò che interpretiamo e di ciò che

3 È lo stesso Geertz a sottolineare come il concetto di cultura è essenzialmente semiotico (Geertz 1973).

progettiamo. La Storia è pensabile come la risultante dei continui e inevitabili processi di interpretazione.

Bene: nel design gli *interpretanti* sono gli artefatti che siamo in grado di immaginare e produrre; artefatti che progettiamo a partire da un oggetto-problema.

4. *Il senso delle cose e la massima pragmatica*

Come è possibile costruire non solo una semiotica *del* design, ma una semiotica che si colloca *dentro* il design, e quindi una *semiotica dell'attività progettuale*?

Seguendo Peirce, non possiamo non incontrare e intraprendere la *via pragmatista*. Questa via va percorsa innanzitutto per il modo in cui affronta la domanda senza la quale la semiotica tutta non esisterebbe: come e dove possiamo individuare il *senso delle cose*? Nel nostro caso, si tratta del senso degli artefatti e degli ambienti che progettiamo per meglio trascorrere la nostra esistenza. Ma non basta occuparsi di “scoprire” il senso delle cose.⁴ Una semiotica del progetto dovrebbe interrogarsi non solo su come e che cosa progettare, ma su ciò che accade una volta che le cose sono state progettate. Come già detto, la domanda riguarda quali azioni di risposta un artefatto sarà in grado di generare, una volta nella mani del suo utente.

Tutto ciò è espresso, per quanto in una formula complessa nella sua esposizione, nella *massima pragmatica* che Peirce espone nel 1878 in *How to Make Our Ideas Clear*:

Consideriamo quali effetti che potrebbero concepibilmente avere conseguenze pratiche noi concepiamo che gli oggetti della nostra concezione abbiano. Allora, la nostra concezione di quegli effetti è la totalità della nostra concezione dell'oggetto. (CP 5.402)

4 Sulla semiotica degli oggetti rinvio, fra gli altri, a Semprini (1999) e Deni (2001).

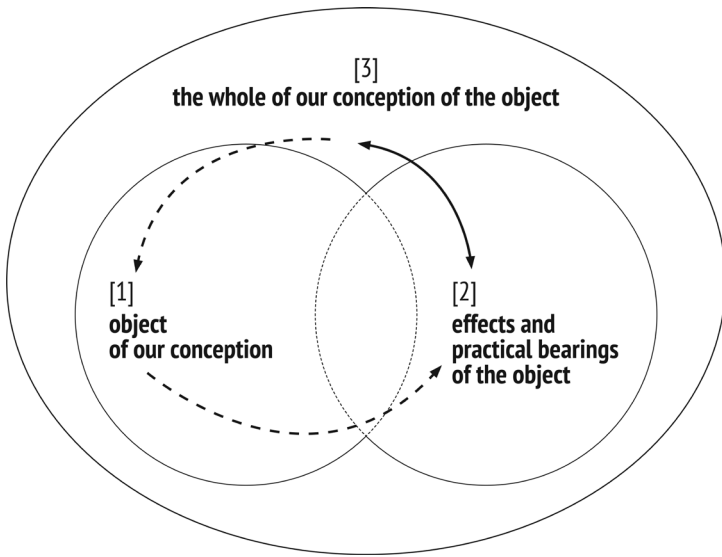


Figura 8. Grafo ipotetico della massima pragmatica di Peirce.

Proviamo a rappresentare, in via ipotetica e del tutto esemplativa, senza cioè alcuna pretesa di traduzione didascalica, la massima pragmatica in un grafo (fig. 8). Lo scopo è quello di mettere in evidenza la proprietà di reciproca interdipendenza fra la concezione di un oggetto (1) e i suoi effetti pratici (2), e come tale interdipendenza costituisca la *raison d'être* dell'intera concezione (3). Inoltre, è possibile osservare l'emergenza di un'altra dialettica: quella fra l'intera concezione di un oggetto (3) e i suoi effetti pratici (2). Diciamo così che le "practical bearings" sono il *sensu* di ogni concezione, in quanto *effetti* o *conseguenze* che un artefatto potenzialmente comporta: che *porta dentro di sé*.

A proposito di *sensu*, nei primi anni del Novecento, in una lettera a Lady Victoria Welby, troviamo uno dei pochi casi in cui Peirce delinea la sua visione del *significato*, che in questo caso divide, come spesso, in tre gradi. Il modo in cui descrive il terzo grado del significato prende in consi-

derazione proprio l'apertura del significato a tutte le conseguenze che un enunciato può avere, anche oltre le intenzioni del parlante:

Ma oltre alle conseguenze a cui una persona che accetta una parola consapevolmente si affida, c'è un *vasto oceano di conseguenze inattese* che l'accettazione della parola è destinata a provocare, non solo semplici conseguenze nella conoscenza ma forse anche *rivoluzioni nella società*. Non si può dire quale potere di cambiare la faccia del mondo ci possa essere in una parola o in una frase; e la somma di queste conseguenze costituisce il terzo grado del significato (CP 8.176; evidenze mie).

La citazione testimonia anche del fatto che l'idea di unire significato e conseguenze è, per così dire, endemica nel pensiero semiotico di Peirce, il quale non a caso riformulò la massima pragmatica in diverse occasioni, esplicitando a volte il suo legame con la segnicità. Vale allora la pena di riportare anche una sua seconda versione, del 1905, che presento con miei commenti fra parentesi quadre, al fine di mettere in evidenza la sua appropriatezza per il design:

L'intero significato intellettuale di un simbolo [*di un artefatto*] consiste nella totalità dei modi generali di condotta razionale [*di uso razionale*] che seguirebbero dall'accettazione del simbolo in tutte le possibili differenti circostanze e desideri [*condizioni d'uso e necessità*]. (CP 5.438; *Opere*: 419)

Va da sé che, in questa seconda versione, ciò che Peirce chiama "symbol" per il design è un "artifact". Simbolo e artefatto sono del resto entrambi forme di prodotti della cultura e quindi degli interpretanti.

Tre osservazioni, fra le molte che si possono muovere, mi sembrano qui pertinenti. La prima: da una analisi pur solamente lessicale della prima versione non possiamo non notare come in forma di verbo, sostantivo e avverbio, l'idea del *concepire* (*to conceive*) vi appaia ben cinque volte. Se pen-

siamo ai sinonimi italiani di questo verbo, forse la massima pragmatica inizia a dirci qualcosa di più. I sinonimi sono: *generare, comprendere, ideare, immaginare, intendere, creare, pensare, inventare, progettare*. In questi verbi, possiamo dire, sta tutta la nostra comune “concezione” di ciò che dovrebbe essere il *design* – inteso innanzitutto come progettualità.

La seconda osservazione è sui termini-chiave che interessano in particolare il design, espliciti o impliciti nella massima: *effetti e conseguenze*. Con effetti dobbiamo intendere tutte le risposte pertinenti che un utente sarà chiamato a produrre una volta in relazione con l'artefatto prodotto. Che si tratti di effetti utili (l'usabilità), di empatia emozionale (il gradi-mento), di riflessione critica (un giudizio estetico) o di altro tipo non importa. Il senso dell'artefatto va cercato in uno degli effetti che esso sarà in grado di produrre. E va cercato nelle sue conseguenze, ossia in tutto ciò che accade una volta che viene immesso nel vivo dei suoi contesti d'uso, in ogni sua circostanza e situazione d'uso.

La terza osservazione deriva dalla seconda e ci aiuta a delineare il processo progettuale come una serie di *atti semi-otici*, così come delineati nel saggio di Massimo Bonfantini (cfr. infra p. 13). In primo luogo, l'attività progettuale può essere così vista come un *atto persemiotico*, mosso e animato da una intenzione o *obiettivo di senso*: “Ecco che cosa vorrei ottenere”. Ma affinché l'intenzione si manifesti, occorre la progettazione e produzione di un *prodotto di senso*, attraverso un *atto insemiotico*, ossia un atto la cui esecuzione viene resa nota attraverso l'atto stesso: “Ecco che cosa ho prodotto”. Infine, tutto ciò non arriverebbe ad avere alcun senso effettivo, non certo un senso che segua il tracciato della massima pragmatica, se non fosse orientato verso il raggiungimento di un *effetto di senso* attraverso un *atto diasemiotico*, dialogicamente rivolto a qualcuno in determinate circostanze affinché questi possa agire in modo consequenziale: “Ecco che cosa vorrei che tu, utente o fruitore, facessi”.

L'oggetto del progetto

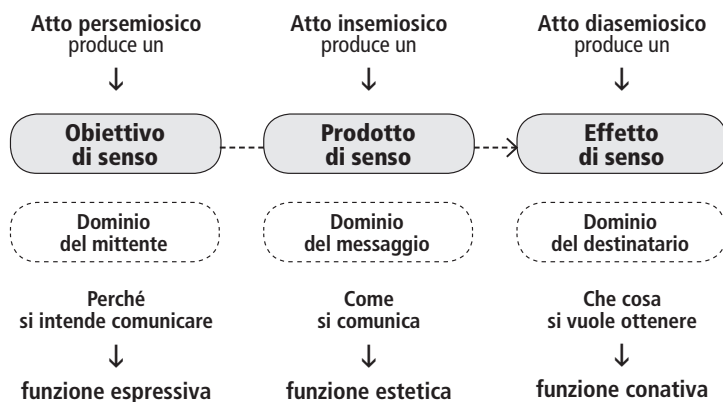


Figura 9. Gli atti semiosi e le funzioni della comunicazione come aspetti del processo progettuale.

Quest'ultimo punto, si ricorderà, è quello che anima il metodo di Edgar Allan Poe: ciò che abbiamo chiamato *albero delle scelte* (cfr. infra pp. 21-37 e fig. 1). Inoltre, il quadro qui delineato trova raccordi anche con le funzioni di Jakobson, di cui abbiamo parlato nel *Dialogo sul contatto* (cfr. infra pp. 91-110). Il grafo della figura 9 può essere una buona sintesi.

5. Artefatti come modelli

Il senso delle cose, allora, va cercato nella prassi sociale che esse determinano e trasformano: nella loro capacità di contribuire a modellare la nostra umanità. La massima pragmatica ci dice infatti anche che ogni atto progettuale è un processo aperto e proiettivo, perché è dominato dall'idea della *possibilità*: ogni oggetto della nostra concezione ne prevede e prepara altri.

Proviamo a vedere un esempio, che ritengo “elementare” perché si tratta di uno strumento archetipico che sta pressoché alla base di ogni cultura: il coltello (fig. 10). Il senso di un coltello sta nella sua capacità di tagliare (ciò che

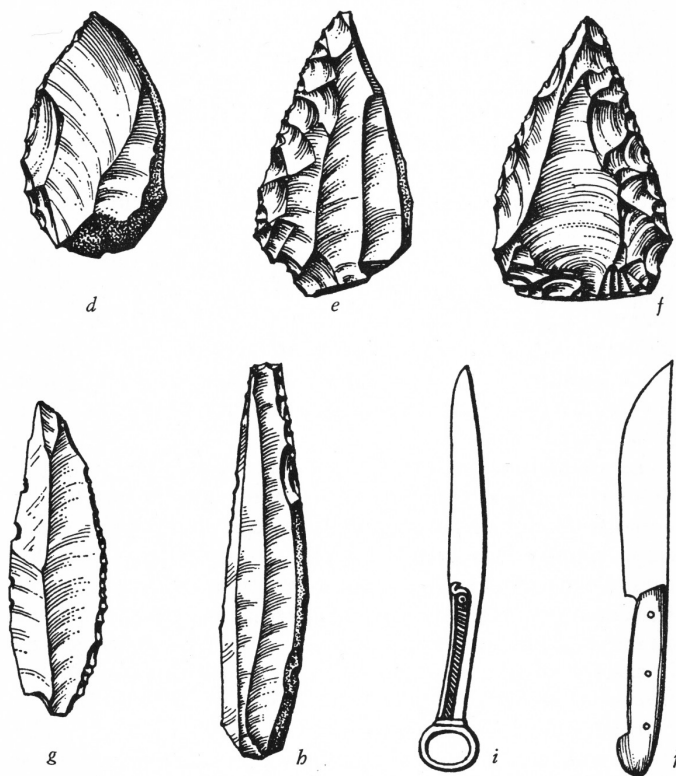


Figura 10. Paleontologia del coltello. Illustrazione tratta da Leroi-Gourhan (1965: 355, tr. it.)

l'ergonomia chiama *efficacia*), e nel tagliare bene e con il minor dispendio di energia e di risorse (e quindi la sua *efficienza*), e soprattutto di procurare soddisfazione a chi ne fa uso (chiudendo così il cerchio dell'usabilità).⁵ Per tale ragione l'antropologo André Leroi-Gourhan prende a esempio lo sviluppo della sua forma: «Dall'imperfetto taglio irregolare

⁵ Su l'ergonomia e l'usabilità faccio riferimento, fra gli altri, a Bandini Buti (2001).

del *chopper* degli Australantropi» fino alle sue proporzioni attuali, ossia «una lama con la costa fissata nel prolungamento del manico» (Leroi-Gourhan: 1965: 353, tr. it.). Per lo studioso francese questa evoluzione formale riguarda il «principio in base al quale le forme perfette rispondono a funzioni semplici», il tagliare e il trafiggere (*ivi*: 354).

Ma gli effetti dell'esistenza, e quindi del *design*, del coltello sul piano sociale e culturale non si limitano a questo. Un coltello non è solo un "taglia-cose", ma uno strumento all'interno di un sistema di utensili da lavoro. Insieme ad altri utensili esso contribuisce a formare la "sintassi" di una cucina, o di una falegnameria, o di un arsenale. In ognuno di questi ambiti il coltello ha contribuito alla formazione o al perfezionamento di diverse pratiche culturali, più o meno gradevoli: la caccia, la preparazione del cibo, ma anche la guerra, e molto altro ancora.⁶

Senza l'artefatto-coltello, forse non avremmo avuto la scrittura, se è vero che *scrivere* vuol dire *incidere*.⁷ A sua volta, la scrittura ha contribuito a rendere la cultura salda e trasmissibile, ha favorito lo sviluppo delle scienze e dei sistemi di comunicazione. E per ciò che riguarda la scrittura, sono molti gli studiosi che hanno messo in evidenza come le "tecnologie della parola" siano in grado di modellare i nostri processi mentali (cfr. Gelb 1952; Ong 1982). Alcuni studiosi, inoltre (cfr. Bocchi e Ceruti 2002), ipotizzano una relazione tra l'elaborazione e adozione di determinati sistemi di scrittura (più o meno visuali, più o meno lineari; pittografici o alfabetici) e le modalità di funzionamento della mente.

Tutti gli artefatti seguono questa *logica semiotica*: li progettiamo per soddisfare un bisogno particolare (ad esempio, comunicare più agilmente a distanza), ma poi veniamo

6 In *Il coltello e lo stilo* (1979), il filosofo Mario Vegetti individua nell'uso del coltello per sezionare gli animali le origini della razionalità scientifica.

7 Nel suo *A Study of Writing* (1952), Ignace J. Gelb sottolinea come in molte lingue l'etimologia di "scrivere" ha anche fare con azioni relative all'intaglio: tagliare, incidere, lacerare, graffiare, ecc.

Design: dall'oggetto al progetto

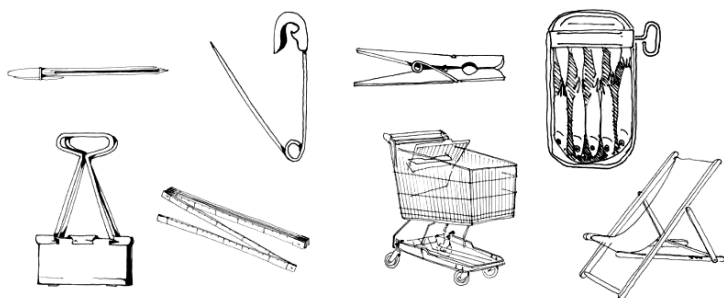


Figura 11. Prodotti del “design anonimo”.

per così dire progettati noi stessi da loro (riorganizzando la nostra vita sociale e cognitiva in dipendenza dei sistemi di comunicazione). Ogni artefatto è un potenziale produttore o trasmettitore di modelli mentali e comportamentali.

6. Artefatti come habits

L'esempio del coltello ci dice che gli artefatti, quando si impongono co-me funzioni ineliminabili della nostra vita sociale, concorrono alla formazione di *habits*, i nostri abiti mentali e di comportamento. Anche gli artefatti, quando si impongono come funzioni ineliminabili della nostra vita sociale, sono abiti. In fondo, la cultura tutta è un continuo stabilirsi e mutamento di abiti. Così accade con tutti gli artefatti che una cultura escogita come risposta a un problema e che via via popolano il nostro *habitat*.

Ne ha dato una chiara dimostrazione Bruno Munari, quando nel 1972 propose per il Compasso d'Oro una collezione di “oggetti anonimi” di autori ignoti (fig. 11). In *Da cosa nasce cosa* (1981) si trova un interessante elenco, dalla sedia sdraio alla lampada da garage, dalla spilla da balia alla molletta per il bucato. La forma di questi oggetti anonimi, frutto della nostra disposizione progettuale, è il risultato

di un progressivo perfezionamento formale e strumentale, che rende tali oggetti tanto essenziali quanto “vero design”, come osserva Munari. La *ratio* della loro forma, a ben vedere, non è differente da quella di un fiume che nel corso del tempo dà forma al proprio alveo – secondo una delle metafore più eloquenti di Peirce (cfr. CP 5.492).

7. *Il formarsi degli abiti*

Anche un abito mette in atto una dinamica di trasformazione e chiama in causa il senso della possibilità e l'idea di futuro. L'abito è infatti definito da Peirce anche come «la tendenza a comportarsi effettivamente in un modo simile in circostanze simili nel futuro» (Peirce, CP 5.487). L'abito è insomma una *disposizione all'azione*. Acquisire un abito vuol dire formarsi una credenza sul mondo e individuare una “regola per l'azione” e di comportamento, la quale a sua volta è un punto da cui muovere verso nuove indagini e ricerche:

[...] dato che la credenza è una regola per l'azione, la cui applicazione comporta ulteriori dubbi e ulteriori pensieri, la credenza, nel medesimo tempo in cui è un punto di arrivo, è anche un nuovo punto di partenza per il pensiero. (Peirce, CP 5.397)

La vita culturale consiste in un continuo passaggio dal dubbio alla credenza. Senza un sistema di credenze la nostra mente non potrebbe sopravvivere: sarebbe, per così dire, costantemente dilaniata dal dubbio o bloccata nell'incapacità di superare un problema. Una credenza è una convinzione che riteniamo ferma e inamovibile, una tesi nella quale crediamo. Ad esempio: “Io credo che la terra sia rotonda”. Oppure: “Io credo che la dieta vegetariana sia la migliore”. O ancora: “Io ritengo che questo sia l'arredamento più adeguato alla tua personalità”. La ricerca di una credenza è la ricerca di un abito mentale da adottare.

Ecco allora una domanda semiotica e progettuale insieme: se gli artefatti sono abiti di comportamento, come si formano le credenze e gli *habits*? E come possiamo progettare artefatti che hanno la forza di diventare abiti virtuosi e a loro volta inventivi?

Al definirsi e affermarsi delle credenze Peirce ha dedicato uno dei suoi saggi più belli e importanti: *The Fixation of Belief*, del 1877. Non mi dilungo su questo saggio, ma non posso non ricordare come tutti i metodi per costruire e determinare una credenza sono ritenuti da Peirce errati, tranne uno. I metodi errati sono quelli che si basano su una tenace convinzione personale (“È così perché ne sono convinto io”), o affidandosi all’opinione di una autorità (“È così perché lo dice qualcuno a me superiore”), o ricorrendo a principi che si credono universali (“È così perché non può che essere così”). Molti artefatti vengono prodotti seguendo questi metodi, ossia pensando che la bontà di un progetto stia nel gusto personale, o nella tradizione, o nel seguire regole assodate e mai discusse. L’unico metodo da ritenersi valido è invece per Peirce quello scientifico. Perché è l’unico che procede per inferenze, per progressiva interpretazione, per ipotesi e poi per sperimentazione e verifica. Come dovrebbe avvenire anche nel progetto di ogni nostra realtà culturale.

Anche la semiotica dovrebbe cercare una propria via alla sperimentazione. Senza sperimentazione, infatti, non c’è scienza, ma solo produzione di teorie la cui validità non può che essere affidata a esercizi di analisi; esercizi che se da un lato ci dicono come funziona la teoria, dall’altro ben poco ci dicono di come funzionano effettivamente le cose. Non nel vivo delle loro situazioni e circostanze d’uso, e poco nell’osservazione degli effetti e delle conseguenze che producono. E soprattutto, una via sperimentale alla semiotica dovrebbe mostrare – finché è possibile – quanto e come gli artefatti d’uso e di comunicazione mettono in atto non solo *significazioni*, ma anche *trasformazioni* all’interno della storia sociale.

L'oggetto del progetto

Per diversi aspetti, e in particolare se vista in relazione al design, la semiotica andrebbe infatti anche definita come *scienza delle trasformazioni*, perché l'uso dei segni – degli artefatti – modifica la conoscenza, i valori e le credenze di una cultura. I segni modificano la vita. Se un abito prende forma attraverso il passaggio dal *dubbio* alla *credenza*, il dubbio è uno stato di ricerca e di incertezza, mentre la credenza è lo stato in cui il pensiero trova “riposo”, l'appagamento e il compiacimento che segue al raggiungimento di un fine.

Il progetto richiede il tormento dell'incertezza e la ricerca di una soluzione appagante. Se estendiamo i concetti di dubbio e credenza, diremo che il progetto sta nel passaggio dalle inquietudini che provoca la presenza di un problema all'invenzione (nel senso del trovare e del prender forma) di un artefatto interpretante. Il processo semiotico di questo passaggio è proprio ciò che chiamiamo *design*.

8. *Dall'oggetto al progetto all'oggetto*

Infatti: che cosa è il design se non la continua ricerca di abiti che sappiano interpretare le nostre necessità vitali? Il design nasce con la rivoluzione industriale per mutare l'aspetto estetico delle merci, e quindi, per così dire, il loro abito esteriore; ma il suo influsso sulla sensibilità e sul gusto fu presto ben più profondo (cfr. Vitta 2001). L'abito esteriore modifica gli abiti mentali. Né possiamo dimenticare che l'architettura e il design degli ambienti – e qui l'etimologia ci aiuta davvero –, esistono per dare una forma al nostro *habitat*, al nostro *abitare il mondo*.

L'abito quindi si configura come meta del progetto e, al tempo stesso, comporta altri progetti: da un lato la progettualità mira alla formazione di abiti (il modo di organizzare gli spazi, di lavorare il legno, di scrivere, di dormire, di nutrirci); dall'altro, un abito è esso stesso una disposizione progettuale verso il futuro (perché vogliamo che il

nostro *habitat* sia sempre più a misura d'uomo). Il processo interpretativo del design e di ogni attività progettuale è una continua tensione fra ciò che viene interpretato e ciò che, in quanto prodotto dell'interpretazione, si presenta come nuovo programma di azione.

Provo allora a rappresentare questa tensione, o persistenza dell'attività mentale interpretativa, nei termini di una doppia funzione matematica, ovvero in una funzione composta, come anche rappresentata dal grafo della figura 12:

(1) un artefatto è una variabile dipendente che deriva dalla variabile indipendente costituita da un problema:

$$\text{artefatto} = f(\text{problema})$$

Ma un artefatto è un interpretante, e in quanto tale diviene variabile indipendente capace di far luogo ad altre variabili, ossia ad abiti mentali e comportamentali. Da qui:

(2) un abito è a sua volta una variabile dipendente che deriva dalla variabile indipendente costituita da un artefatto:

$$\text{abito} = f(\text{artefatto})$$

Se così all'inizio abbiamo rappresentato il processo del design attraverso un doppio triangolo semiotico, ora è la doppia formula della funzione a descrivere la relazione fra Problema-Artefatto-Abito. Ma se nel caso precedente abbiamo posto l'accento al paradosso di *oggetti* che diventano *problemi*, ora l'accento va posto sulle *invenzioni di artefatti* che danno origine ad *abiti sociali* di reale innovazione.

A questo proposito va citato un esempio virtuoso di inventiva, tanto eccellente quanto elementare e socialmente vitale. Si tratta del *Q-Drum* di Piet Hendrikse (fig. 13),⁸ un artefatto inventato per risolvere un problema che riguarda

8 Vedi <<http://www.qdrum.co.za/>>.

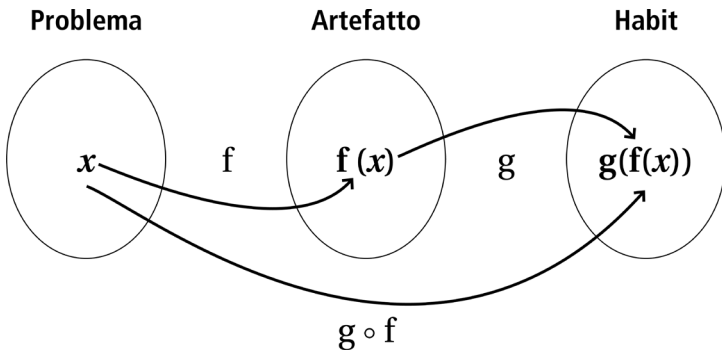


Figura 12. Dal problema all'artefatto, dall'artefatto all'abito.

molte popolazioni rurali africane, del Messico e delle Filippine: il trasporto di acqua pulita. Si tratta di un contenitore resistente, a forma di ciambella, che può contenere fino a cinquanta litri di acqua. La forma cilindrica consente al *Q-Drum* di essere trascinato o fatto rotolare sul terreno, ottenendo così ben tre effetti che ne esaltano l'utilità e l'usabilità: (i) rende più agevole il trasporto di pesanti carichi d'acqua, evitando che questa venga trasportata sulla testa; (ii) permette che l'acqua possa essere distribuita più frequentemente; (iii) e infine, fattore da non trascurare, rende l'attività di approvvigionamento dell'acqua un'azione gioiosa e giocosa, una festa per bambini e ragazzi.

Ecco che cosa vuol dire, riprendendo la massima pragmatica di Peirce, considerare – ossia saper immaginare, quindi progettare – i possibili effetti e le conseguenze che la concezione di un artefatto contiene.

9. La responsabilità sociale del design

La via pragmatista su cui la semiotica del progetto dovrebbe procedere ha infine anche un altro valore: ricordare che il design ha una *responsabilità sociale*. Il design non è solo una



Figura 13. Il Q-Drum.

prassi che genera singoli artefatti, ma è un sistema culturale che incide sui contesti materiali e cognitivi, sulle forme di pensiero e sui comportamenti collettivi, sulla forma delle città, dell'ambiente e di ogni altra realtà sociale. Persino sulle scelte politiche. Il design non può che essere uno strumento per rendere il mondo migliore, più abitabile. Il design, abbiamo visto, non riguarda mai solo il presente, perché la progettualità è uno dei modi per preparare il futuro. Ciò che concepiamo *oggi* – una teoria così come una nuova lampada, un sito web, un vestito – non è mai solamente *ciò che è oggi*, ma soprattutto *ciò che sarà d'ora in poi*. E ciò che d'ora in poi determinerà.

Nella visione pragmatista il futuro non è oggetto di previsioni, così come accade in alcune scienze – come la meteorologia – che hanno il compito di dirci che cosa potrebbe accadere domani. Nel pragmatismo e, per così dire, nel *design pragmatista*, il futuro è oggetto di *prefigurazione*: il disporre le cose in modo tale da ipotizzare che cosa, attraverso di esse e a partire da esse, potrebbe o dovrebbe accadere. La prefigurazione è l'atto mentale che prepara il progetto. E non vi è prefigurazione, né progetto, senza segni.

Bibliografia

- Accolla, Avril
2008 *Design for All. Il progetto per l'individuo reale*, Milano, Franco Angeli.
- Anceschi, Giovanni
1992 *L'oggetto della raffigurazione*, Milano, Etaslibri.
- Argan, Giulio Carlo
1951 *Walter Gropius e la Bauhaus*, Torino, Einaudi.
1970 *L'arte moderna 1770/1970*, Firenze, Sansoni.
- Aristotele
Poetica, Roma-Bari, Laterza, 1998.
- Augé, Marc
1988 *Il dio oggetto*, Roma, Meltemi, 2002.
1992 *Non luoghi*, Milano, Elèuthera, 1993.
- Austin, John L.
1962 *Come fare cose con le parole*, Genova-Milano, Marietti, 1987.
- Bachtin, Michail
1975 *Estetica e romanzo*, Torino, Einaudi, 1981.
- Bandini Buti, Luigi
2008 *Ergonomia olistica. Il progetto per la variabilità umana*, Milano, Franco Angeli.
- Barthes, Roland
1957 *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi, 1974.
1980 *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi, 1980.
1985 *L'ovvio e l'ottuso*, Torino, Einaudi.
- Baule, Giovanni; Bucchetti, Valeria (a cura di)
2012 *Anticorpi comunicativi. Progettare per la comunicazione di genere*, Milano, FrancoAngeli.
- Bertola, Paola; Manzini, Ezio (a cura di)
2004 *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design*, Milano, Poli.Design.
- Bianchi, Cinzia; Montanari, Federico; Zingale, Salvatore (a cura di)
2010 *La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce*, Milano, FrancoAngeli.

L'oggetto del progetto

Bonfantini, Massimo A.

1990 *Semiosis of Projectual Invention*, "Versus", 55/56.

1984b *Semiotica ai media*, Bari, Grafis, 2004².

1987 *La semiosi e l'abduzione*, Milano, Bompiani.

1991 *I tre tipi di dialogo*, in M.A. Bonfantini e A. Martone (a cura di), *Specchi del senso. Le semiotiche speciali*, Napoli, Esi.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Bonfantini, Massimo A. (a cura di)

2013 *Quale realismo per un pensiero critico, illuminista, propositivo?*, Milano, ATi Editore.

Bonfantini, Massimo A.; Bramati, Jessica; Zingale, Salvatore

2007 *Sussidiario di semiotica in dieci lezioni e duecento immagini*, Milano, ATi Editore.

Bonfantini, Massimo A.; Martone, Arturo (a cura di)

1991 *Specchi del senso le semiotiche speciali*, Napoli, Esi.

1993 *Peirce in Italia*, Napoli, Liguori.

Bonfantini, Massimo A.; Oliva, Carlo

1988 *Il caso del nastro mancante*, Napoli, Esi, 1992.

2013 *I maestri del giallo*, Milano, ATi.

Bonfantini, Massimo A.; Petrilli, Susan; Ponzio, Augusto

2006 *I dialoghi semiotici*, Napoli, Esi.

Bonfantini, Massimo A.; Ponzio, Augusto

1986 *Dialogo sui dialoghi* (1983), Ravenna, Longo.

1996 *I tre dialoghi della menzogna e della verità*, Napoli, Esi.

Bonfantini, Massimo A.; Proni, Giampaolo

1980 *To Guess or Not To Guess?*, "Scienze umane", 6, pp. 249-265. Anche in Eco e Sebeok 1983.

Bonfantini, Massimo A.; Proni, Giampaolo

1994 *La Repubblica dei Laghi*, Napoli, Esi.

Bonfantini, Massimo A.; Renzi, Emilio (a cura di)

2010 *Oggetti Novecento Duemila*, Milano, ATi Editori.

Bonfantini, Massimo A.; Terenzi, Marina T. (a cura di)

2004 *Come inventare e progettare alla maniera di Poe. Filosofia della composizione*, Bergamo, Moretti Honegger.

Bonfantini, Massimo A.; Zingale, Salvatore (a cura di)

1999 *Segni sui corpi e sugli oggetti*, Bergamo, Moretti Honegger, 2002².

Bonsiepe, Gui

1975 *Teoria e pratica del disegno industriale*, Milano, Feltrinelli.

1993 *Dall'oggetto all'interfaccia*, Milano, Feltrinelli, 1995.

Bibliografia

Bucchetti, Valeria

1999 *La messa in scena del prodotto. Packaging identità e consumo*, Milano, Franco Angeli.

2005 *Packaging design. Storia, linguaggi, progetto*, Milano, FrancoAngeli.

Bürdek, Bernhard E.

1991 *Design. Storia, teoria e pratica del design del prodotto*, Roma, Gangemi, 2008.

Caputo, Cosimo

2010 *Hjelmslev e la semiotica*, Roma, Carocci.

Cimatti, Felice

2013 *Filosofia dell'animalità*, Roma-Bari, Laterza.

2004 *Mente, segno e vita*, Roma, Carocci.

Club Psòmega

1986 *La forma dell'inventiva*, Milano, Unicopli.

1988 *Il pensiero inventivo*, Milano, Unicopli.

1998 *La vita inventiva*, Napoli, Esi.

2006 *L'inventiva. Psòmega vent'anni dopo*, Milano, Moretti Honegger.

Deni, Michela

2002 *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all'analisi*, Milano, FrancoAngeli.

Deni, Michela; Proni, Giampaolo (a cura di)

2008 *La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing*, Milano, FrancoAngeli.

Dri, Pietro

1994 *Serendippo. Come nasce una scoperta: la fortuna nella scienza*, Roma, Editori Riuniti.

Eco, Umberto

1962 *Opera aperta*, Milano, Bompiani.

1975 *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.

1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.

1997 *Kant e l'ornitorinco*, Milano, Bompiani.

Eco, Umberto e Sebeok, Thomas A. (a cura di)

1983 *Il segno dei tre*, Milano, Bompiani, Tascabili, 2004.

Fabbrichesi, Rossella

1986 *Sulle tracce del segno*, Firenze, Nuova Italia.

2004 *L'abduzione come "profezia retrospettiva"*, in G. Maddalena e G. Tuzet, *Fenomeni, segni, realtà*, "Semiotiche", 2.

Fadda, Emanuele

2013 *Peirce*, Roma, Carocci.

L'oggetto del progetto

- Fiell, Charlotte e Peter
2000 *Design del XX secolo*, Colonia, Taschen.
- Flusser, Vilém
1993 *Filosofia del design*, Milano, Bruno Mondadori, 2003.
- Garrone, Emilio
1978 *Creatività*, Macerata, Quodlibet, 2010.
- Geertz, Clifford
1973 *Interpretazione di culture*, Bologna, il Mulino, 1987.
- Gibson, James
1979 *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Bologna, il Mulino, 1999.
- Goffman, Erving
1969 *Modelli di interazione*, Bologna, il Mulino, 1971.
- Gombrich, Ernst H.
1963 *A cavallo di un manico di scopa. Saggi di teoria dell'arte*, Torino, Einaudi, 1971.
- Greimas, Algirdas J.
1970 *Del senso*, Milano, Bompiani, 1974.
1983 *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Milano, Bompiani, 1985.
- Grice, Paul
1975 *Logica e conversazione*, Bologna, il Mulino, 1993.
- Hall, Edward T.
1966 *La dimensione nascosta*, Milano, Bompiani, 1968.
- Hjelmslev, Louis T.
1943 *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Torino, Einaudi, 1968.
- Jakobson, Roman
1963 *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano 1966.
- Landowski, Eric; Marrone, Gianfranco (a cura di)
2002 *La società degli oggetti. Problemi di interoggettività*, Roma, Meltemi.
- Latour, Bruno
2009 "Un Prometeo cauto? Primi passi verso una filosofia del design", in D. Mangano e A. Mattozzi 2009, pp. 255-263.
- Leroi-Gourhan, André
1943 *L'uomo e la materia*, Milano, Jaka Book, 1993.
1964-65 *Il gesto e la parola*, 2 voll., Torino, Einaudi, 1977.
- Lorusso, Anna Maria (a cura di)
2005 *Metafora e conoscenza*, Milano, Bompiani.

Bibliografia

Lotman, M. Jurij

1984 *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Venezia, Marsilio, 1985.

Lynch, Kevin

1960 *L'immagine della città*, Venezia, Marsilio, 2006.

Maldonado, Tomás

1970 *La speranza progettuale*, Torino, Einaudi.

1976 *Disegno industriale: un riesame*, Milano, Feltrinelli.

Manetti, Giovanni

1987 *Le teorie del segno nell'antichità classica*, Milano, Bompiani.

Mangano D. e Mattozzi A. (a cura di)

2009 *Il discorso del design*, E/C, Serie Speciale, n. 3-4.

Mangano, Dario

2008 *Semiotica e design*, Roma, Carocci.

Manzini, Ezio

1990 *Artefatti. Verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale*, Milano, Domus Academy.

Marrone, Gianfranco

2011 *Introduzione alla semiotica del testo*, Roma-Bari, Laterza.

Marsciani, Francesco

2007 *Tracciati di etnosemiotica*, Milano, Franco Angeli.

Mattozzi, Alvise (a cura di)

2006 *Il senso degli oggetti tecnici*, Roma, Meltemi.

Merton, Robert K. e Barber, Elinor G.

2002 *Viaggi e avventure della Serendipity*, Bologna, Il Mulino.

Munari, Bruno

1966 *Arte come mestiere*, Bari, Laterza, 1997.

1981 *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*, Roma-Bari, Laterza.

Norman, Donald A.

1988 *La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani*, Firenze, Giunti, 1990.

Oliva, Carlo

2003 *Storia sociale del giallo*, Lugano, Todaro.

Paolucci, Claudio

2010 *Strutturalismo e interpretazione*, Milano, Bompiani.

L'oggetto del progetto

Peirce, Charles Sanders

1931-1958 *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Voll. i-vi, 1931-1935, a cura di Ch. Hartshorne e P. Weiss; voll. vii-viii, 1958, a cura di A.W. Burks, Cambridge (Mass.), Harvard University Press.

1982-2000 *Writings of Charles S. Peirce: a Chronological Edition*, a cura del "Peirce Edition Project", Bloomington, Indiana University Press. Vol. I (1857-1866), 1982; vol. II (1867-1871), 1984; vol. III (1872-1878), 1986; vol. IV (1879-1884), 1989; vol. V (1884-1886), 1993; vol. VI (1886-1890), 2000.

2003 *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini, con la collaborazione di G. Proni, Milano, Bompiani.

2005 *Scritti scelti*, a cura di G. Maddalena, Torino, Utet.

Pellery, Roberto; Pisanty, Valentina

2004 *Semiotica e interpretazione*, Milano, Bompiani.

Perelman, Chaïm; Olbrechts-Tyteca, Lucie

1958 *Trattato dell'argomentazione*, Torino, Einaudi, 1966.

1977 "Analogia e metafora", in *Enciclopedia Einaudi*, vol. I, Torino.

Perissinotto, Alessandro

2000 *Il testo multimediale. Gli ipertesti tra semiotica e didattica*, Torino, Utet.

Petrilli, Susan

1993 *Dialogicità e interpretazione nello studio dei segni*, "Segni e comprensione", 18, VII, pp. 29-43.

Pisanty, Valentina; Zijno, Alessandro

2008 *Semiotica*, Milano, McGraw-Hill.

Platone

Opere complete, Roma-Bari, Laterza, 1971.

Poe, Edgar Allan

1846 *Filosofia della composizione*, in Bonfantini e Terenzi 2004.

Ponzio, Augusto

1995 *I segni dell'altro. Eccedenza letteraria e prossimità*, Napoli, Esi.

2013 *Fuori luogo. L'esorbitante nella riproduzione dell'identico*, Milano, Mimesis.

Proni, Giampaolo

1990 *Introduzione a Peirce*, Milano, Bompiani.

2003 "C.S. Peirce e il metodo scientifico: una riproposta politica", in G. Manetti e P. Bertetti (a cura di), *Semiotica: testi esemplari*, Torino, Testo e immagine, pp.110-118.

2012 *La lista della spesa e altri progetti*, Milano, FrancoAngeli.

Rabardel, Pierre

1997 *Gli strumenti dell'uomo. Dal progetto all'uso*, "Ergonomia", 7.

Bibliografia

- Renzi, Emilio
2008 *Comunità concreta. Le opere e il pensiero di Adriano Olivetti*, Napoli, Guida.
- Riccò, Dina
1999 *Sinestesie per il design. Le interazioni sensoriali nell'epoca dei multi-media*, Milano, Etas.
- Rossi-Landi, Ferruccio
1968 *Il linguaggio come lavoro e come mercato*, Milano, Bompiani; nuova edizione, con introduzione di A. Ponzio, 2003.
1972 *Semiotica e ideologia*, Milano, Bompiani, 1994.
- Saussure, Ferdinand de
1922 *Corso di linguistica generale*, a cura di Ch. Bally e A. Sechehaye; edizione italiana a cura di T. De Mauro, Roma-Bari, Laterza 1967.
- Sbisà, Marina (a cura di)
1978 *Gli atti linguistici. Aspetti e problemi di filosofia del linguaggio*, Milano, Feltrinelli.
- Schmidt, Siegfried J.
1973 "Teoria del testo e paralinguistica", in *La linguistica testuale*, a cura di M.-E. Conte, Milano, Feltrinelli, 1977.
- Searle, John
1969 *Atti linguistici. Saggio di filosofia del linguaggio*, Torino, Boringhieri, 1976.
- Sebeok, Thomas A.
1984 *Il gioco del fantasticare*, Milano, Spirali.
- Semprini, Andrea (a cura di)
1999 *Il senso delle cose. I significati sociali e culturali degli oggetti quotidiani*, Milano, Franco Angeli.
- Silvestrini, Narciso
2001 "Le variabili visive", in G. Di Napoli (a cura di), *Il pensiero visivo*, Monza, Istituto Statale d'Arte.
- Simon, Herbert A.
1969 *Le scienze dell'artificiale*, Bologna, il Mulino, 1988.
- Sontag, Susan
1977 *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Torino, Einaudi, 1992.
- Sperber, Dan; Wilson, Deirdre
1986 *La pertinenza*, Milano, Anabasi, 1993.

L'oggetto del progetto

Terenzi, Marina T.

- 2007 *Arte In-Computer. L'interpretazione nell'arte dalle avanguardie ai progetti attuali: dallo scontro con la fotografia all'incontro con il web.* Tesi di dottorato in Disegno industriale e Comunicazione multimediale, Politecnico di Milano.

Tonelli, Maria Cristina

- 2008 *Industrial design: latitudine e longitudine. Una prima lezione*, Firenze, Firenze University Press.

Tosi, Francesca (a cura di)

- 2004 *Ergonomia & Design*, Milano, Poli.Design.

Traini, Stefano

- 2006 *Le due vie della semiotica. Teorie strutturali e interpretative*, Milano, Bompiani.

Vitta, Maurizio

- 2001 *Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica, 1851-2001*, Torino, Einaudi.

Volli, Ugo

- 2005 *Laboratorio di semiotica*, Roma-Bari, Laterza.

Zingale, Salvatore

- 2009 *Gioco, Dialogo, Design. Una ricerca semiotica*, Milano, ATi Editore.
2012a *Orientarsi tutti. Il contributo della semiotica per un Wayfinding for All*, in I.T. Steffan, a cura, *Design for All. Il Progetto per Tutti. Metodi, strumenti, applicazioni* (Parte prima), Rimini, Maggioli.
2012b *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*, Milano, Franco-Angeli.

Zingale, Salvatore (a cura di)

- 2005 *La semiotica e le arti utili in undici dialoghi*, Bergamo, Moretti Honegger.

Zinna, Alessandro

- 2004 *Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*, Roma, Meltemi.

PSÒMEGA

Collana diretta da Massimo Bonfantini e Salvatore Zingale

- 1 Andrea Bortolotti, *Canzone rock per gruppo, sax contralto, squadra di basket e altri. Romanzo*
- 2 Salvatore Zingale, *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica*
- 3 Gabriella Di Lella, *Tu Peter Pan, io Capitano Uncino. Lettera lunatica e solare a un lettore forse malato forse sano*
- 4 Emilio Renzi, *Enzo Paci e Paul Ricoeur. In un dialogo e dodici saggi*
- 5 Massimo A. Bonfantini e Emilio Renzi (a cura di), *Oggetti Novecento e Duemila*
- 6 Paolo Facchi, *Persuasioni. Scritti filosofici (1953-2010)*
- 7 Pietro Abelardo, *Pro e Contro. Il Prologo del Sic et Non*
Traduzione e cura di Riccardo Mazzarol
- 8 Massimo A. Bonfantini, *Il materialismo e la semiosi. Undici saggi: analisi interpretazioni proposte*
- 9 Massimo A. Bonfantini (a cura di), *Dopo la crisi: tallone di ferro, capitalismo dal volto umano, socialismo ecologico?*
Saggi di: F. Capelli, F. Papi, M. A. Bonfantini, E. Belli, E. Renzi
- 10 Massimo A. Bonfantini (a cura di), *Quale realismo per un nuovo pensiero critico, illuminista, propositivo?*
Saggi di: F. Capelli, M. Ferraris, U. Eco, F. Papi, M. Macciò, S. Zingale, M. A. Bonfantini
- 11 Massimo A. Bonfantini e Carlo Oliva, *I maestri del giallo. Conan Doyle, Hammett, Agatha Christie, Chandler, Simenon, Scerbanenco*
- 12 Massimo A. Bonfantini, *Il materialismo storico pragmaticista*
- 13 Massimo A. Bonfantini (a cura di), *La società nuova. Progetti e proposte*
Saggi di: F. Papi, R. Trabucchi, E. Tonani, S. Zingale, A. Bortolotti, D. Zazzi, E. Renzi, M.A. Bonfantini
- 14 Romano Trabucchi, *Limite e responsabilità. Il consumismo, il debito ecologico e le generazioni future*
- 15 Emilio Renzi, *Persona. Una antropologia filosofica nell'età della globalizzazione*
- 16 Massimo A. Bonfantini e Salvatore Zingale (a cura di), *L'oggetto del progetto*

PSÒMEGA REPRINT

Massimo A. Bonfantini, *L'invenzione della geometria (1970)*