

## Design delle interfacce *Forme di ibridazione semiotica*

di Emiliano Pintori

### Introduzione

Tra la moltitudine di oggetti tecnologici che popolano il nostro vivere quotidiano, il telefono cellulare è tra quelli più invadenti, se non altro per il fatto di abitare il corpo di milioni di persone. Ma, al di là di qualsiasi osservazione di natura quantitativa, la presenza implicita che questo particolare oggetto d'uso riveste nelle pratiche quotidiane è sufficiente per capire come il "telefonino" sia un fatto sociale e culturale per nulla marginale. Gran parte delle trasformazioni operate da questo oggetto nelle abitudini di comunicazione e nelle relazioni intersoggettive sono infatti talmente profonde da essersi ormai del tutto naturalizzate<sup>1</sup>.

Per questa sua dimensione di oggetto digitale "incarnato" nella quotidianità, il telefono cellulare può essere un punto di partenza efficace per una riflessione di carattere più ampio che si concentri su quelle che sono le problematiche teoriche fondamentali poste dall'analisi degli oggetti d'uso, in particolare quelli tecnologici. L'obiettivo di questo articolo non è infatti quello di parlare approfonditamente del telefonino, ma di come sia possibile interpretare un oggetto del genere in quanto *oggetto di senso*, vale a dire produttore e instauratore di significazione, sotto due prospettive: innanzitutto in quanto *testo* che enuncia il suo senso a partire dalla costruzione semiotica della sua *interfaccia*, intesa come luogo in cui l'oggetto enuncia le sue potenzialità d'uso, instaura una relazione con un soggetto e mira a costruire un *utente modello*; in secondo luogo, come un nuovo *attore* molto attivo nella costruzione della realtà sociale, a cui si delegano una serie sempre più ampia di azioni per le quali, spesso, non resta che essere fiduciosi pazienti.

Come premessa, è necessario mettere in chiaro che qualsiasi tecnologia, nel suo sviluppo e nella conseguente diffusione<sup>2</sup> nello spazio sociale, non è mai qualcosa che si estende a tutti gli aspetti della società e ne ridefinisce l'assetto. Per quanto il discorso pubblicitario sia pieno di telefonini che nascono nello spazio

---

<sup>1</sup> In ambito semiotico, il telefono cellulare è già stato al centro di diverse riflessioni recenti (tra queste Cfr. Marrone 1999, e Montanari-Dusi 2002).

<sup>2</sup> È bene considerare *diffusione sociale* e *innovazione tecnologica* come due processi distinti ma in continuo feedback l'uno con l'altro. A tal proposito, all'interno degli studi sul modellamento sociale della tecnologia (Cfr. McKenzie, Wajcman 1999) si è coniato il termine *innofusion*, come tappa intermedia di un processo che parte dalla scelta della tecnologia in sede di progettazione e che porta alle fasi di negoziabilità sociale sino all'irreversibilità e chiusura dell'artefatto.

o provengono dagli oceani, questi artefatti sono prodotti nella stessa società in cui vengono usati, dunque sono le pratiche sociali a poter dare senso alle tecnologie. Se si pensa alla realtà sociale come un processo dinamico in costruzione permanente è evidente come la dimensione tecnologica attraversa in modo sempre più ampio l'insieme delle forme sociali, dialoga attivamente con questa dimensione e ogni oggetto o artefatto tecnologico reca con sé l'impronta dei rapporti sociali che lo sottendono<sup>3</sup>.

La dialettica continua tra artefatti e società non deve però precludere la possibilità di descrivere gli oggetti, in particolar modo quelli tecnologici, come *attori* che hanno dentro di sé, in modo più o meno celato, l'ambizione di modificare le relazioni tra gli individui, influenzare le azioni di questi ultimi e, più in generale, mettere in atto precise strategie discorsive. Anche se si occupano di reinventare pratiche tradizionali, per cui si è parlato di un *sincretismo tecnologico*<sup>4</sup>, lo fanno per *traduzione*, cioè attraverso un sistema di segni differente rispetto al precedente.

Dopo una breve descrizione delle ragioni per cui si è scelto di prendere come riferimento l'oggetto "telefono cellulare", la prima parte di questo articolo è volta a sostenere la validità della prospettiva semiotica per l'analisi degli oggetti. In seguito si tenterà di osservare le problematiche principali che questo oggetto mette in gioco, relative al design dell'interfaccia e alle potenzialità d'uso iscritte in esso.

## Un oggetto quotidiano

L'interesse culturale che questo oggetto riveste è innanzitutto il fatto di essere un *oggetto quotidiano*, ovvero un «correlato abituale e corrente delle pratiche di vita ordinarie dei membri di un gruppo, di una comunità o di una società». (Semprini 1995: 14 tr.it). Questa quotidianità o banalità è però frutto di un processo sociale che ne ha radicalmente modificato lo statuto. Senza voler descrivere la complessa rete di negoziazioni sociali che ha portato a quello che il telefonino è ora, che sarebbe materia di un altro tipo di lavoro, è comunque importante tenere presente come «la qualificazione "oggetto quotidiano" non è intrinseca all'oggetto, ma piuttosto al processo di emergenza di questo oggetto» (Semprini 1995: 128 tr. it.). Per Semprini «l'oggetto è un'emergenza nella misura in cui la sua oggettività naturale e la sua fattualità sociale sono le risultanti di un processo di costituzione temporalmente e socialmente definito. Il processo di emergenza oggettuale risulta da una selezione, da una convergenza e da una negoziazione. Questo processo è anche una realizzazione endogena» (*Ibidem*: 119 tr. it.).

---

<sup>3</sup> Cfr. [barthes.ens.fr/atelier/articles/proulx2000.html](http://barthes.ens.fr/atelier/articles/proulx2000.html).

<sup>4</sup> Cfr. Semprini 1995: 245 tr. it.

Il telefonino, che si mostra attualmente come un oggetto che *va da sé*, che ha una presenza indiscutibile nelle pratiche ordinarie, è frutto dunque di un preciso processo di *emergenza*, ha svolto una *carriera oggettuale*<sup>5</sup> che ne ha profondamente riconfigurato il senso e la configurazione attuale di questo oggetto non è né definitiva né necessaria. Il telefono cellulare degli anni Ottanta era infatti un oggetto extra-ordinario, un oggetto esotico, da subito fortemente connotato come aggeggio ad esclusivo appannaggio di pochi e intraprendenti uomini d'affari<sup>6</sup>. Anche sino ai primi anni Novanta questo oggetto, pur modificandosi e diffondendosi a fasce più ampie di mercato, non perse la sua dimensione di oggetto di status, il suo "potere simbolico" distintivo e anche snob. Si pensi, a tal proposito, a come Umberto Eco, in una *Bustina di Minerva*, afferma la facilità di «ironizzare sui possessori del telefonino cellulare» (Eco 1992: 141) per il fatto che chi lo usa per motivi futili dimostra «una disperata condizione di subalternità» (*Ibidem*: 142) ostentando un oggetto di potere senza appartenere a quello status sociale.

In seguito, a causa di diversi fattori quali la diffusione della rete GSM, l'evoluzione tecnica unita a un prezzo più accessibile degli oggetti e, per quanto riguarda il nostro paese, la liberalizzazione del mercato dei gestori dei servizi, si è assistito a un vero e proprio boom della telefonia mobile e il telefono cellulare è divenuto una presenza quasi invisibile nel quotidiano, con Garfinkel, un oggetto *senn but unnoticed*<sup>7</sup>. Risulta per queste ragioni indebolita, ma certamente non superflua, una analisi che si concentri sulle pratiche di distinzione<sup>8</sup> o ostentazione che possono essere messe in atto con questo oggetto. Se ci si concentra sulla natura dell'oggetto, ciò che è successo è che un telefonino non può più sedurre essendo semplicemente se stesso, non può più contare sulla *potenza fabulatrice*<sup>9</sup> dei primi anni: semmai, a distinguersi, è chi non lo possiede.

A questa quotidianità acquisita è seguito un sempre maggiore investimento estetico di questi oggetti, nelle forme, nei colori e nei materiali. In altri termini, è divenuto centrale il ruolo assunto dal design nella valorizzazione complessiva dell'oggetto.

La terza grande trasformazione che ha subito questo oggetto è quella di essersi tramutato da *terminale telefonico*, strumento mobile per comunicare, in un *terminale dati*, uno strumento per archiviare, gestire e classificare una serie di dati eterogenei, audio e video, in unica unità digitale. Nel corso del tempo, il telefono cellulare si è via via ibridato con fotocamere, agende, registratori e pc

---

<sup>5</sup> Cfr. Kopitoff 1986.

<sup>6</sup> Il primo modello di telefono portatile in commercio, il *Motorola Dyna-TAC 8000X* del 1983, pesava circa un chilo, era alto 22 cm, profondo 12 e largo circa 4 e il suo prezzo negli Stati Uniti era di circa 4000 dollari. Inoltre, a questa prima forma narrativa dell'oggetto ha contribuito anche il discorso cinematografico. Non è un caso che la prima apparizione del telefono portatile al cinema sia nel film *Wall Street* del 1986 diretto da Oliver Stone, in cui un Motorola DynaTac è utilizzato da Michael Douglas nei panni del finanziere Gordon Gekko.

<sup>7</sup> Cfr. Garfinkel 1967.

<sup>8</sup> Cfr. Bourdieu 1983.

<sup>9</sup> Cfr. Marrone 1999: 194.

palmari divenendo un dispositivo portatile multifunzionale, dunque facendo divenire la *mobilità* la caratteristica semantica (e in un certo senso etica) fondamentale dell'oggetto. Si potrebbe dire che oggi il telefonino, sempre più accattivante e personalizzabile nel design e colmo di informazioni personali, non sia semplicemente integrato nelle pratiche quotidiane, ma, come detto in apertura, integrato negli individui stessi, cioè un attributo aggiunto dell'individuo *tout court*. Il telefonino, nel suo uso comune, è tenuto sempre con sé ed è sempre acceso: anche se non è "usato" attivamente per comunicare o svolgere altre azioni che consente, funziona sempre come terminale in *stand-by* che offre "reperibilità", dunque, in qualche modo, svolge continuamente una delle sue funzioni principali. Il cellulare è dunque uno strumento tecnologico in connivenza continua con i soggetti, come potrebbe essere un pacemaker, uno strumento definito nel senso comune *protesi*. In realtà per *protesi* va inteso qualsiasi artefatto che rientra in tutte quelle «strutture artificiali che sostituiscono, completano o potenziano, in parte o totalmente, una determinata prestazione dell'organismo» (Maldonado 1997: 141): anche un paio di scarpe sono una *protesi*, nella misura in cui «potenziano azione e resistenza del piede» (Eco 1997: 317). Il telefono cellulare è però un particolare tipo di *protesi*, che si può definire, secondo la tassonomia proposta da Tomás Maldonado (1997) *protesi sincretica*, vale a dire una *protesi* che aggrega le funzioni delle *protesi motorie*, delle *protesi sensorio-percettive* e delle *protesi intellettive*.

Per *protesi motorie* Maldonado si riferisce sia a quegli oggetti, come gli utensili, che consentono di "accrescere la nostra prestazione di forza, di destrezza o di movimento», sia ai mezzi di trasporto (bicicletta o automobile) nella misura in cui «vengono a facilitare la nostra mobilità, ad ampliare il nostro raggio d'azione, a renderci accessibili spazi che altrimenti sarebbero rimasti irraggiungibili» (*Ibidem*: 142). Per *protesi sensorio-percettive* si intendono invece quei dispositivi che correggono menomazioni alla vista e all'udito (per esempio gli occhiali o gli apparecchi acustici) ma anche strumenti che consentono di percepire livelli di realtà non percepibili naturalmente con i sensi (per esempio il microscopio) e strumenti che fissano e registrano immagini (la fotografia, la cinematografia). Le *protesi intellettive* sarebbero in generale tutti quei dispositivi che consentono di elaborare e immagazzinare masse enormi di dati oltre le possibilità dell'uomo: l'esempio più noto è il personal computer.

Se si accetta questa tassonomia, il telefono cellulare attuale può essere a tutti gli effetti una *protesi sincretica*, nella misura in cui garantisce al tempo stesso un'estensione sul piano delle *azioni*, dei *sensi* e dell'*intelletto*: è una *protesi motoria* nella sua dimensione di *medium in quanto tecnologia*, ovvero per il fatto di estendere il nostro raggio d'azione, di comunicare *oltre il senso del*

*luogo*<sup>10</sup>; è una protesi sensorio-percettiva per le capacità di registrare ed elaborare dati audio e video; è infine una protesi intellettuale per il fatto di essere uno strumento che consente di immagazzinare una miriade di altri dati.

Dopo questa sommaria introduzione biografica dell'oggetto d'analisi, si pone il problema di capire che senso abbia analizzare un oggetto d'uso come il telefonino e soprattutto sotto quale prospettiva osservarlo.

### Sull'analisi degli oggetti

La maggior parte delle volte che, nel senso comune, si discute di oggetti d'uso, soprattutto oggetti d'uso tecnici, si finisce per trattarli o come *oggetti di consumo* o altrimenti come semplici e muti *strumenti*, osservandone le innovazioni tecnologiche e gli optional implementati. In altri termini, si mette in disparte il ruolo che gli oggetti svolgono nella costruzione del contesto sociale, mentre si chiamano in causa come pretesti per parlare della società globalizzata dei consumi o come testimoni delle innovazioni tecnologiche.

Il primo aspetto, quello dell'oggetto d'uso come *schermo* della società dei consumi, ha una evidente origine nella lunga e influente tradizione del pensiero critico di origine marxiana. Anche le prime riflessioni in ambito semiologico sugli oggetti riflettono in parte questa condizione culturale. Il presupposto da cui parte Roland Barthes, già da *Mythologies* (1957), è la constatazione di una confusione tra *Natura* e *Storia* che si verifica nei discorsi prodotti dalla società a lui contemporanea: secondo l'autore, la cultura piccolo-borghese opera una mistificazione che trasforma la sua cultura in natura universale attraverso una serie di pratiche, come la stampa o l'arte, che producono e riproducono quella che chiama *l'esposizione decorativa dell'ovvio* (Barthes 1957: XIX tr. it.). Per questa ragione, diviene urgente una critica ideologica applicata al linguaggio della nascente cultura di massa attraverso una analisi del sistema di segni che regge l'insieme di queste rappresentazioni collettive. Barthes, rovesciando l'ipotesi di Saussure, sostiene che è la semiologia a far parte della linguistica, estendendo quindi la dimensione linguistica ad ogni sistema semiologico, in grado di relativizzare qualsiasi sistema di classificazione, inclusa la semiologia stessa. Nella società della scrittura «gli insiemi di oggetti (vestito, cibo) non accedono allo statuto di sistema se non passando attraverso la mediazione della lingua [...] ci sembra sempre più difficile concepire un sistema di immagini o di oggetti i cui significati possano esistere fuori dal linguaggio: per percepire ciò che una sostanza significa, si deve necessariamente ricorrere al lavoro di articolazione svolto dalla lingua: non c'è senso che non sia nominato, e il mondo dei significati non è altro che quello del linguaggio» (Barthes 1964: 14 tr. it.). Da

---

<sup>10</sup> È importante distinguere tra media come *tecnologie* e media intesi come forme di comunicazione, ovvero insieme di regole socialmente determinate che gli attori sociali seguono usando le tecnologie. A questo riguardo Cfr. Meyrowitz 1985.

qui si sviluppa l'idea dell'oggetto come *segno*, che influenzerà il dibattito tra semiologi, sociologi e designer che si svilupperà in modo fecondo durante gli anni Sessanta.

Per quanto l'oggetto e il metodo delle analisi di Barthes risulta originale e innovativo, l'eredità marxiana si nota in particolar modo nel concentrarsi sugli oggetti come segni che operano un certo tipo di *nascondimento*, creano un alibi per le ideologie di origine piccolo-borghese. Marx si servì infatti della nozione di *merce* e della dicotomia *valore d'uso/valore di scambio* per rendere palese un particolare tipo di mistificazione operata dalla società capitalista: al di là del loro *valore d'uso*, ovvero la capacità intrinseca che un bene dovrebbe avere nel soddisfare un bisogno umano, quel valore che «esprime la relazione tra le cose e gli uomini, l'esistenza delle cose per gli uomini» (Marx 1954: 321), le *merci* presentano un *valore di scambio*, definibile come «l'esistenza sociale delle cose» (*Ibidem*). Gli oggetti, in quanto merci, entrano allora in un sistema di economia monetaria in cui il denaro è la merce universale e il valore di scambio diviene egemonico. Per Marx, dunque, la ricchezza metafisica della merce risiederebbe nel celare la peculiare *relazione sociale* tra produttori che si instaura nel sistema capitalistico: nel momento in cui un oggetto *si trasforma* in *merce* avviene una *sostituzione di senso*, uno scivolamento semantico, si inscrivono in esso proprietà indipendenti dalla sua natura materiale. La forma merce conferirebbe alle cose una qualità *sensibilmente sovresensibile* che prima esse non avevano, un *Fetishcharakter* che nasconde la trasformazione del valore operata dal capitale e in particolar modo la legge generale di equivalenza che regola lo scambio dei beni estesa dalle cose agli uomini, dunque al lavoro.

Come più volte è stato notato dalla critica, il punto problematico delle analisi marxiane risiede proprio nella nozione romantica di *valore d'uso*, l'ipotesi che prima della rivoluzione industriale vi fosse un rapporto diretto e solo strumentale con le cose. Inoltre, questo approccio, pur essendo tra i primi all'interno del pensiero occidentale a sottolineare la pregnanza della problematica posta dagli oggetti d'uso, ha focalizzato tutta la ricchezza di significazione degli oggetti sulla loro dimensione di merci, dunque di beni di consumo. Molte riflessioni successive sugli oggetti che più o meno dichiaratamente si possono riallacciare al filone del pensiero critico, da Veblen alla scuola di Francoforte, hanno utilizzato gli oggetti come manifestazioni della reificazione sociale, come elementi visibili e materiali della peculiare forma di alienazione capitalistica.

Questo atteggiamento persiste nel brechtiano Barthes, per cui, infatti, la semiologia è tale se si attua come *semioclastia*; ma il merito dell'autore francese consiste nel descrivere con attenzione il potere espressivo e simbolico che gli oggetti d'uso svolgono all'interno delle pratiche quotidiane. In un testo dal titolo *Semantique des le objets* (1964), ora contenuto nella raccolta *L'aventure sémiologique* (1985), Barthes osserva come l'oggetto, nel senso comune, è



“qualcosa che serve a qualcosa”, viene cioè assorbito in una finalità di usi, quella che comunemente viene definita *funzione*. L’oggetto, sotto questa prospettiva, è un oggetto transitivo, agisce sul mondo per modificarlo, «è una specie di mediatore tra l’azione e l’uomo» (Barthes 1985: 35 tr. it.). Ma l’oggetto «finisce per essere assorbito da un senso più o meno implicito che esso veicola, da un significato che rinvia proprio a quella funzione, senza però realmente o necessariamente attuarla» (Marrone 2002: 10): in questa prospettiva, il senso disattiva l’oggetto e lo rende intransitivo costringendolo a ruoli predeterminati all’interno di un quadro socio-culturale. Detto in altri termini, il senso converte l’uso in segno di questo uso e l’oggetto diviene segno di se stesso: un automobile serve per spostarsi velocemente da un posto ad un altro, il telefono per telefonare. Ma, secondo Barthes, un telefono non serve esclusivamente per telefonare, poiché «c’è sempre un senso che va oltre l’uso dell’oggetto. Possiamo immaginare un oggetto più funzionale di un telefono? Tuttavia, un telefono ha sempre un senso indipendente dalla sua funzione: un telefono bianco trasmette una certa idea del lusso o della femminilità; vi sono telefoni burocratici, vi sono telefoni fuori moda che trasmettono l’idea di una certa epoca (1925); insomma, il telefono stesso può far parte di un sistema di oggetti-segni» (Barthes 1985: 40 tr. it.). Il messaggio dell’oggetto-segno, oltre a un livello *denotato* che corrisponde alla propria funzione, possiede «un secondo senso, diffuso, generalmente ideologico, e che si chiama “*sensu connotato*”» (*Ibidem*: 35 tr. it.) il quale rimanda ad una serie di valori simbolici di carattere sociale e culturale (*ideologie*). Senza voler approfondire le diverse osservazioni che Barthes ha fatto in modo più o meno sistematico riguardo al concetto di connotazione, i *semi connotativi* sono interpretabili come «quegli elementi di significazione addizionali rispetto ai significati denotativi del lessico» (Traini 2002: 72). Il compito della semiologia è osservare allora la frattura del senso attraverso le sue connotazioni, lottare con una certa innocenza degli oggetti e soprattutto studiare questi segni non come simboli isolati, ma come sistema di segni: fedele al paradigma di Saussure, il senso non può mai essere analizzato isolatamente, bensì *i segni hanno un valore differenziale*.

È importante però notare come per Barthes, a differenza di Marx, la connotazione, o la simbolizzazione, è qualcosa a cui si è necessariamente condannati. Gli oggetti non esistono di per sé e poi vengono caricati di senso, ma si è costretti a mettere tra parentesi il senso per pensare a una forma pura degli oggetti: il grado zero degli oggetti esiste solo come utopia naturalizzante. Tutto ciò pone però quello che Barthes definisce un paradosso semiologico: la società di massa, che opera costantemente nella produzione di questa ipertrofia del senso, si adopera con eguale impegno a celarlo dietro un *alibi naturalistico*. Nelle pratiche discorsive di questa società, l’oggetto-segno è consegnato come un oggetto naturale, privo di pregnanza e la cui esistenza è necessaria. Per

analizzare il senso degli oggetti dunque è necessario «dare a noi stessi una sorta di scossa, di distacco, per oggettivare l'oggetto, strutturare la sua significazione» (*Ibidem*: 42 tr. it).

Poco dopo, anche le riflessioni di Umberto Eco sugli oggetti d'uso partono dall'assunzione della dicotomia denotazione/connotazione sviluppata da Barthes: «Una sedia mi dice anzitutto che posso sedermi sopra. Ma se la sedia è un trono, non deve servire solo a sedermi: serve a far sedere con una certa dignità. Serve a corroborare l'atto del 'sedere con dignità' attraverso una serie di segni accessori che connotino la regalità (aquile sui braccioli, spalliera alta sormontata da corona, eccetera)» (Eco 1968: 206). In particolare, questa scissione tra un livello denotato e uno connotato dell'oggetto permette di problematizzare una nozione ingenua di "funzione" così come era stata sviluppata dal funzionalismo classico. Eco a tal proposito, discutendo dei segni architettonici, parla di denotazione di *funzioni prime* (per esempio, salire, nel caso di una scala), e connotazione di *funzioni seconde*, che sono appunto i "valori simbolici" dell'oggetto.<sup>11</sup>

Anche Jean Baudrillard sin dal suo primo lavoro, *Le Système des Objets* (1968), intuisce il potere simbolico che rivestono gli oggetti della vita quotidiana nelle pratiche degli attori di quella che viene definita Società dei Consumi. Soprattutto nel successivo *Pour une critique de l'économie politique du signe* (1972), sistematizza le sue teorie sull'oggetto-segno. In questo lavoro, Baudrillard propone una revisione della coppia di categorie della teoria del valore marxiana. Secondo l'autore, accanto ad un feticismo associato al valore di scambio degli oggetti in quanto merci, esiste anche un feticismo del valore d'uso. A differenza di Marx, per cui «è chiaro come la luce del sole che l'uomo con la sua attività cambia in maniera utile a se stesso le forme dei materiali naturali» (Marx 1867: 84 tr. it.), il filosofo francese sostiene che lo stesso valore d'uso costituisca un rapporto sociale feticizzato nella misura in cui rimanda a bisogni determinati storicamente, il cui compito è creare un alibi ideologico al valore di scambio. Secondo Baudrillard, dunque, l'utilità di un oggetto è un *simulacro funzionale* che cela la vera natura dell'oggetto, ovvero quella di essere un segno di distinzione sociale: «gli oggetti costituiscono perciò non il luogo della soddisfazione del bisogno, ma quello di un lavoro simbolico [...] costituiscono dunque il luogo della consacrazione di uno sforzo, di un risultato ininterrotto, di uno *stress for achievement*, che si propone di fornire la prova, permanente e tangibile, del valore sociale» (Baudrillard 1972: 12-13 tr. it.) In questa misura, diviene necessaria una *critica all'economia politica del segno*, una critica alla terza forma del valore della merce nella società dei consumi, il *valore-segno*. Più precisamente, nella società contemporanea, rispetto a quella descritta da Marx, si è assistito ad un processo generalizzato di trasformazione del valore di

---

<sup>11</sup> Cfr. Eco 1971.



scambio economico in valore di scambio-segno. In questa prospettiva, l'oggetto d'uso, in quanto merce-segno, può essere considerato una forma evoluta e astratta di simulacro, un segno che essendo tale è imbricato in una rete di relazioni, e sempre meno rinvia ad un referente esterno. L'intero sistema degli oggetti è interpretabile dunque come un sistema di segni, in cui il senso dell'oggetto-segno non emerge più dalle relazioni ambivalenti tra soggetti, come nel caso del dono (oggetto simbolico), ma dalla relazione differenziale tra segni. L'oggetto-segno costituisce quella che Baudrillard definisce una *semiocrazia* nella misura in cui diviene la forma di valore peculiare delle società contemporanee e conseguentemente genera una opacità delle pratiche sociali soggiacenti.

L'intera attività del consumo diviene un'attività di negoziazione di segni, un'attività linguistica, in cui gli elementi traggono significato soprattutto da rapporti reciproci all'interno del sistema. Il *Sistema* degli oggetti imporrebbe dunque combinazioni "giuste" e "sbagliate" dei beni: andando al di là Veblen, Baudrillard sostiene che già nell'oggetto in quanto segno è presente una strategia di distinzione e l'interiorizzazione da parte dei consumatori della gerarchia dei segni differenziali costituirebbe la forma decisiva del controllo sociale.

Senza discutere per adesso quelli che sono i limiti metodologici nelle riflessioni di Barthes, Eco e Baudrillard, in particolare l'uso dei concetti di "segno" e "connotazione", è importante osservarne il ruolo pionieristico all'interno delle riflessioni in ambito semiotico sugli oggetti, avendo avuto il merito di descrivere efficacemente la ricchezza di significazione messa in atto dagli oggetti d'uso. L'eredità del pensiero critico si avverte nel fatto che in questi lavori si fanno ancora *discorsi sugli oggetti* piuttosto che analizzare i *discorsi degli oggetti*, sono in un certo senso analisi di tipo contestuale. Qui non si vuole negare che gli oggetti d'uso quotidiano non nascondano significati simbolici che rimandano a egemonie culturali, tema oggi centrale nell'attuale situazione di globalizzazione dei mercati, ma sottolineare come questo approccio, per forza di cose, sposti tutta l'attenzione dall'*oggetto* al *contesto*. Come ricorda Semprini, riferendosi ai lavori citati in precedenza, «in questa prospettiva teorica e metodologica, il contesto (semiotico o d'altro tipo), vale a dire l'ambiente che circonda l'oggetto, svolge un ruolo originario nel definire la sua significazione: quest'ultima, di conseguenza, viene colta sotto forma di connotazione o sistema di connotazioni. L'oggetto insomma significa solo nella misura in cui è in grado di riciclare e, in un certo senso, "appropriarsi" delle significazioni stereotipe messe a disposizione dal suo ambiente» (Semprini 2001: 50 tr. it).

Come detto in precedenza, oltre alla cattiva abitudine di spostare tutto il significato degli oggetti sulla loro esistenza di merci, c'è quello di considerarli come semplici strumenti che non hanno alcun potere performativo nella costruzione della realtà sociale. Attualmente, con la massiccia diffusione di

oggetti digitali, si sono affermate molte ricerche di stampo cognitivista che propongono un approccio *naturalistico* descrivendo gli oggetti come stati del mondo, come *utensili*, concentrandosi principalmente sull'*usabilità* e l'*immediatezza* nell'uso secondo parametri cognitivi. Questi lavori prendono le mosse dall'analisi delle *affordance* di un oggetto, intese come quelle caratteristiche morfologiche che nell'oggetto fungono da "inviti all'uso", che aiutano l'utente a usare l'oggetto in modo corretto: da *to afford* (autorizzare), sono quegli elementi costitutivi dell'oggetto d'uso che "autorizzano" certe azioni piuttosto che altre. Donald Norman, il più noto divulgatore di queste teorie, riprendendo questo concetto da James Gibson, definisce *affordance* «le proprietà reali e percepite delle cose materiali, in primo luogo quelle proprietà fondamentali che determinano per l'appunto come si potrebbe verosimilmente usare la cosa in questione» (Norman 1988: 19 tr. it.).

In *Psychology of Everyday Things* (1988), l'autore americano si concentra sull'analisi di un nuovo telefono installato nel suo dipartimento universitario. Questo centralino telefonico è criticato perché apparentemente mancherebbe il tasto "attesa" che consente di mettere in attesa una chiamata mentre se ne riceve un'altra. In realtà la funzione "attesa" è presente nell'apparecchio, ma per essere compiuta necessita di una serie differente e più complessa di azioni rispetto ai modelli precedenti. Questo è secondo Norman un caso di "cattivo funzionamento" dovuto ad una mancata corrispondenza tra il modo in cui l'oggetto è stato concepito, il suo *schema concettuale* (dunque la disposizione dei tasti, la sofisticazione del funzionamento ecc.), e quel che egli considera l'utilizzo "naturale" di un centralino telefonico, ovvero sia un utilizzo che si regga su parametri di tipo cognitivo e su quelle convenzioni che «la gente già conosce» (Norman 1988: 17 tr. it.). Secondo questa prospettiva, in un centralino telefonico vi sarebbero delle funzioni che si avrebbe la tendenza ad utilizzare naturalmente o intuitivamente, e altre che sono troppo sofisticate o complicate rispetto alle utilizzazioni "reali" dell'oggetto. In questa misura, l'oggetto d'uso per Norman è un *sistema*, ovvero «il luogo in cui convergono il modello concettuale del progettista e il modello concettuale che l'utente sviluppa a proposito dell'oggetto e del suo funzionamento [...] l'aspetto morfologico di ogni oggetto d'uso è da considerare inizialmente come il dispositivo che fornisce l'immagine del sistema attraverso il quale avviene la comunicazione tra progettista e utente» (Deni 2002a: 18). Per Norman, un oggetto può essere più o meno funzionale a seconda che sia stato progettato secondo schemi concettuali che si avvicinano più o meno a quelli che sono gli schemi concettuali dell'essere umano: «l'utente deve essere aiutato. Bisogna che siano visibili le cose giuste e non altre: per indicare quali parti manovrare e come, per indicare come si deve interagire con l'apparecchio» (Norman 1988: 17 tr. it.). L'interesse dell'autore è quindi quello di descrivere l'interazione tra l'uomo e la macchina, tra il soggetto e l'oggetto, come

l'interazione tra due entità separate e astratte, concentrandosi sulla migliore o peggiore progettazione cognitiva degli oggetti d'uso ma non ponendosi il problema di come la relazione con un oggetto sia una pratica socialmente determinata e come tale creatrice di significati che possano andare al di là del paradigma dell'usabilità. Per fare un esempio, è ipotizzabile che avvenga una risemantizzazione contestuale per cui un apparecchio comunemente ritenuto molto complesso generi il desiderio di essere padroneggiato proprio per il fatto di essere, per queste ragioni, uno strumento di distinzione<sup>12</sup>.

Più di recente, Norman ha cercato di concentrarsi sull'aspetto culturale degli oggetti specificando che l'affordance non è una proprietà ma «una *relazione* attivata tra l'oggetto e il meccanismo che interagisce con esso. Il medesimo oggetto può dimostrare diversi tipi di affordance nei confronti di individui diversi» (Norman 1998: 128 tr. it.). In questa misura, sono in particolare le proprietà della relazione fra utente e artefatto che definiscono ciò che è possibile fare con un oggetto. Norman distingue quindi tra affordance *reali*, che sarebbero quelle concepite in sede di progettazione, e affordance *percepite*, che sono quelle che l'utente coglie, sono convenzioni culturali che garantiscono l'usabilità di un artefatto.

In questa sede non si ha la pretesa di fare una critica alla cosiddetta ergonomia cognitiva, ambito in cui sono collocate ricerche eterogenee e con influenze teoriche molto differenti<sup>13</sup>, ma confrontarsi con una certa "vulgata" cognitivista, di cui Norman è certamente l'esponente più visibile, le cui basi epistemologiche si oppongono, in modo evidente, al tipo di approccio proposto in questo lavoro. Secondo l'approccio proposto in questo articolo, il senso degli oggetti non andrebbe né pescato nella rete di connotazioni che rimandano a poteri politici attuali né al fatto che un artefatto sia più o meno usabile, rifacendosi ad una base oggettuale per così dire "neutra", ma interpretando gli oggetti d'uso, nella loro apparente banalità, come *istitutori di significazione* su più livelli (pragmatico, cognitivo e patemico).

## Oggetto d'uso e Modernità

I problemi che pongono gli approcci cognitivistici alla studio degli oggetti hanno un'origine antica. Sulla denuncia della miopia di cui ha sofferto il pensiero occidentale moderno nei riguardi della problematica oggettuale si sono più volte concentrate le riflessioni del sociologo delle tecniche e antropologo Bruno Latour, il quale ha inaugurato quella che si può considerare una vera e propria *rivincita*

---

<sup>12</sup> Su questo aspetto, è inoltre utile ricordare la distinzione che si fa, in ambito di semiotica interpretativa, tra le *proprietà percettive* e le *proprietà funzionali* (Cfr. Violi 1997: 217-229)

<sup>13</sup> Mantovani, per esempio, critica Norman (1988) sostenendo che «gli artefatti, come gli strumenti e le norme sociali, non sono né fuori né dentro le persone, ma in entrambi i luoghi [...] la psicologia culturale ha mantenuto viva questa prospettiva anche nei momenti della storia della psicologia in cui era massima la contrapposizione tra oggetti e idee, tra "fuori" e "dentro" la testa delle persone» (Mantovani 1995: 106).

*degli oggetti*. Come ricorda questo autore, «per le scienze umane è diventato impossibile rivolgersi alle cose da quando queste ultime, grazie alle scienze esatte, sono divenute “oggettive”. Da quando in epoca moderna il mondo oggettivo è stato definitivamente separato dal mondo politico non si è più guardato a questi universi come a due amici per la pelle, collegati l’uno all’altro e intrinsecamente uniti per formare il tessuto della vita sociale» (Latour 1994: 215 tr. it.). Per quanto uno scontro tra *naturalisti* e *artificialisti* sia presente sin dall’antichità, si pensi alle figure di Plinio il Vecchio (*Historia Naturalis*) e di Lucrezio (*De Rerum Natura*), è proprio con la costituzione del mondo moderno, tra Cinque e Seicento, che si determinerebbe una scissione netta tra mondo delle cose e mondo sociale. La modernità si costituisce, secondo Latour, proprio a partire da questa frattura epistemologica: gli oggetti, avviliti da una «natura plebea, grossolanamente materica, residuo quasi inevitabile del mondo delle idee» (Semprini 1999: 17), divennero problema precipuo delle scienze naturali come la fisica o la biologia, relegando alla filosofia, alla storia ed in seguito alle cosiddette “scienze umane” lo studio delle idee, dell’uomo e del suo spirito. La base della modernità risiede proprio in questa scissione di pertinenze, nella creazione di due territori di pensiero separati: da una parte il mondo oggettivo delle scienze, dall’altra il mondo politico e sociale.

Latour parte invece dall’assunto per cui un *fatto* scientifico vada interpretato come un precisa costruzione sociale che avviene in determinati spazi privati, i *laboratori*, luoghi che divengono artificialmente immuni dalla società e rivendicano una propria indiscutibile legittimità. Questi fatti, poi, uscendo dai laboratori e diffondendosi nel mondo sociale, attraverso *reti* costituite da scienziati, testi scientifici e artefatti, assumono una valenza oggettiva. Per queste ragioni, una analisi costruttivista non può limitarsi a decifrare quelle che sono le negoziazioni economico-politiche che si manifestano nella generazione delle tecniche, ma dovrebbe spiegare soprattutto come il risultato fondamentale della costruzione di un fatto scientifico è che esso appaia come non costruito, ovvero come una scoperta scientifica *depurata*, e questo sia possibile tramite un precisa Retorica che genera un oblio dell’artefatto.

L’intera attività scientifica si configura dunque come una dura lotta per costruire la realtà<sup>14</sup>. Per Latour, la comunità scientifica si crea come tale e fonda la sua oggettività proprio a partire da una dichiarazione di autonomia dalla politica, facendosi garante e rappresentante della natura, ma occultando il processo di costruzione artificiale degli stessi fatti di natura. Nel suo testo *Nous n’avons jamais été modernes* (1991), sulla scia di un noto lavoro di Simon Shapin e Steven Shaffer (1985), Latour individua nella figura emblematica di

---

<sup>14</sup> Cfr. Latour, Woolgar 1979.

Robert Boyle e soprattutto nella sua invenzione, la *pompa ad aria*<sup>15</sup>, il principio della dichiarazione di autonomia delle scienze.

Alla metà del Seicento, per realizzare i suoi esperimenti fisici sulla creazione del vuoto, Boyle si serve di un particolare e complesso artefatto da lui progettato, la pompa ad aria appunto, che gli consenta di dimostrare agevolmente le sue tesi, e lo colloca all'interno di un altro artefatto, l'ambiente chiuso e riparato del laboratorio, nuova struttura di legittimazione delle scienze. Per argomentare le sue esperienze, lo scienziato inglese abbandona i ragionamenti apodittici della matematica o della logica, ma si basa su di una metafora para-giuridica: «alcuni testimoni credibili, benestanti e in buona fede, riuniti intorno alla scena dell'azione, possono attestare l'esistenza di un fatto, *the matter of fact*, pur se ne ignorano la vera natura» (Latour 1991: 30 tr. it.). A Boyle non interessa tanto l'opinione di questi gentiluomini, quanto la loro osservazione di fatti, in questo caso, il fenomeno del vuoto nel vuoto. In questo modo la scienza sperimentale nasce proprio tramite un serie di pratiche materiali, la cui principale funzione era la costruzione di un apparato che potesse sostenere la validità di questo sapere.

Come ricordano Shapin e Shaffer, sono tre le tecnologie fondamentali del nuovo metodo scientifico: «una *tecnologia materiale* costituita dalla costruzione e dalla funzionalità della pompa ad aria compressa; una *tecnologia letteraria*, attraverso la quale i fenomeni prodotti dalla pompa venivano portati alla conoscenza di coloro che non ne erano stati diretti testimoni; e una *tecnologia sociale* comprendente le norme e le consuetudini che i filosofi sperimentali avrebbero dovuto adottare tra di loro e nel valutare le nuove scoperte» (Shapin, Shaffer 1985: 25 tr. it.).

Questa trascendenza creata in laboratorio da Boyle e i suoi colleghi della Royal Society generò l'indignazione di Thomas Hobbes. Nel suo progetto di Stato, Hobbes voleva fare «tabula rasa di qualunque appello a entità superiori a quella civile» (Latour 1991: 32 tr. it.): per questo, qualsiasi appello a Dio o alle forze di natura, come avveniva nell'epoca medievale, avrebbe potuto minare le basi stesse della pace civile. Per questa ragione Hobbes, nella sua concezione di immanenza della società civile, nello sforzo di espellere tutti i fantasmi, le credenze, le trascendenze della società feudale, non poteva accettare che un gruppo di scienziati, in luoghi riparati e con un linguaggio inaccessibile al volgo, riproporessero una trascendenza, un vuoto, una verità assoluta in quanto verità di natura. In particolare per Hobbes era impossibile affermare in termini filosofici

---

<sup>15</sup> Boyle iniziò a pensare a questo strumento nel 1657 stimolato dagli esperimenti di pneumatica svolti da Otto von Guericke. Grazie al contributo fondamentale del suo assistente, Robert Hooke, realizzò la pompa pneumatica, con cui fu in grado di compiere una serie di esperienze descritte nei *New Experiments physico-mechanicall, Touching the Spring of the Air and its Effects* (1660). In particolare, questo artefatto consentì a Boyle di dimostrare che la sospensione della colonna di mercurio nel tubo barometrico, rilevato dagli esperimenti di Torricelli, era riconducibile senza incertezze alla pressione atmosferica, che il suono era impossibile nel vuoto e che l'aria era indispensabile alla vita e alla combustione.



“il vuoto esiste”, per la sua convinzione dell’esistenza di un etere invisibile. Ma, mentre Hobbes propone un macro-argomento ontologico, Boyle fa un salto concettuale oltre la metafisica e dentro la scienza dicendo “il vuoto è l’assenza di aria”, e lo dimostra inserendo nella pompa una semplice piuma di pollo che faccia da sensore per dimostrare come non vi sia aria all’interno di essa: il ragionamento scientifico parla di fatti, non di idee<sup>16</sup>.

La forza di Boyle consiste dunque nel provare le sue tesi attraverso «corpi inerti, incapaci di volontà e di pregiudizio, ma capaci di mostrare, di indicare, di scrivere e di lasciare tracce su strumenti di laboratorio, davanti a testimoni degni di fede» (*Ibidem*: 37 tr. it.). Si tratta dunque di oggetti che producono significazione, hanno poteri semiotici che servono per creare un nuovo tipo di genere letterario, l’articolo di scienza sperimentale, ibrido tra esegesi biblica e nuovo strumento politico.

Queste affermazioni sembrano portare alla conclusione che, al contrario di ciò che si è detto in precedenza, gli oggetti abbiano la capacità di produrre senso proprio a partire dalla nascita del pensiero scientifico moderno. Ma in realtà ciò che avviene è la separazione tra un mondo scientifico del laboratorio, in cui le cose hanno significato in quanto dimostrano fatti oggettivi, e un mondo sociale degli uomini che è costituito esclusivamente da uomini e dalle loro idee, e agli oggetti non resta che essere usati. L’importante, ricorda Latour, è però non pensare ad un riduzionismo politico di questo discorso: nella loro diatriba, Boyle e Hobbes si sostengono a vicenda, «inventano il nostro mondo moderno, un mondo nel quale la rappresentazione delle cose tramite il laboratorio resta per sempre dissociata dalla rappresentanza dei cittadini mediante il contratto sociale» (*Ibidem*: 42 tr. it.). La modernità si costituisce come una nuova epoca che crea una rottura rispetto alle epoche precedenti e rispetto ai vari selvaggi pre-moderni sparsi al di fuori del piccolo mondo occidentale: «all’oscurità delle età antiche, che mescolavano indebitamente bisogni sociali e realtà naturale, si sostituiva un’alba luminosa che separava nettamente i vincoli materiali dalla fantasia dell’uomo» (*Ibidem*: 51 tr. it.).

Secondo Latour, vi sarebbe però un enorme paradosso, vale a dire il fatto che la Modernità non si sarebbe affermata per la forza del processo di *depurazione*, cioè la separazione ontologica tra la scienza e il mondo politico, tra la Natura e la Storia, ma per una accelerazione sempre più forte di commistioni tra natura e politica, da una socializzazione esasperata dei non umani senza che essi appiano come membri della società reale. Quest’ultimo è il processo che Latour definisce invece di *mediazione*, ovvero la esponenziale diffusione di ibridi di natura e cultura nella società. Un esempio per tutti è dato dalla invadenza “naturalizzata” e “massificata” delle tecniche caratteristica nella società moderna, come appunto gli attuali telefoni cellulari. A differenza delle società precedenti, la

---

<sup>16</sup> Cfr. [www.guaraldi.it/fabbri.html](http://www.guaraldi.it/fabbri.html).



società moderna si è caratterizzata proprio per un'irruzione sempre più invadente degli oggetti d'uso nelle pratiche sociali, ma al tempo stesso la problematica oggettuale è stata fortemente marginalizzata nelle filosofie e nelle scienze umane, rilegandola esclusivamente alla sfera tecnico-scientifica. Dunque, come per i pre-moderni natura e società facevano parte di un *continuum*, di un unico grande sistema simbolico, così è anche per i moderni, anche se essi proclamano una separazione tra queste due dimensioni.

Ma l'affermazione di questa separazione diventa insostenibile quando si inizia a parlare di embrioni surgelati, buco dell'ozono e robot sensorizzati, ovvero mostri ibridi che non stanno né dalla parte degli oggetti né dalla parte dei soggetti, non sono né cose di natura né simboli sociali e non possono essere interpretati semplicisticamente come una via di mezzo tra le due dimensioni. Queste nuove forme di ibridazione non fanno altro che rendere più evidente la necessità di considerare la società umana, in quanto tale, come costituita da attori che sono *unità complesse*, dotati di semi umani e non umani: vale a dire che non si può pensare a un'intersoggettività non mediata da una qualche forma oggettuale, non si può non osservare la catena di *deleghe* a oggetti (soprattutto a oggetti tecnologici) che caratterizzano e rendono possibili le relazioni tra esseri umani. In questa misura, è l'azione in quanto tale che non è più semplicisticamente un fare, ma un *far-fare*, una mediazione: «l'azione può solo essere condivisa, distribuita tra altri attanti [...] non vi sono dunque attori da una parte e campi di forze dall'altra: vi sono soltanto attori – o meglio, attanti – ciascuno dei quali può “passare all'azione” solo associandosi ad altri attanti che finiranno col sorprenderlo e superarlo» (Latour 1994: 221 tr. it.).

Per rendere più chiaro questo aspetto, Latour (1998) porta l'esempio dell'uomo con l'arma. L'autore sostiene che generalmente si hanno due atteggiamenti per giudicare un arma: da un lato c'è quello dei cosiddetti *materialisti*, i quali sostengono che “le armi da fuoco uccidono”, dall'altro quello dei *moralisti* (l'esempio portato è, provocatoriamente, quello della National Rifle Association<sup>17</sup>) che sostengono “sono gli uomini che uccidono, non le armi”. La differenza consiste nel fatto che, mentre per il materialista «l'arma compie un'azione in virtù delle parti materiali che non sono riconducibili alle qualità sociali di colui che la usa» (Latour 1998: 18) per il moralista del NRA (strano a dirsi) «l'oggetto non compie nulla di per sé o in virtù dei suoi componenti materiali» (*Ibidem*). Quindi, se chi usa l'arma è un buon cittadino, «ucciderà solo a ragion veduta» (*Ibidem* :19). In questo esempio, portato volontariamente ai limiti, si mette in scena la lotta tra due mitologie deterministe: (i) da una parte

---

<sup>17</sup> La *National Rifle Association (NRA)* è stata fondata negli Stati Uniti nel 1871. La sua campagna per il diritto di possedere un'arma iniziò nel 1968, anno in cui negli USA furono adottate le prime leggi sul regolamento del possesso delle armi da fuoco. Da lì in avanti, la NRA è divenuta una delle organizzazioni americane più potenti e influenti (tre milioni e mezzo di iscritti) a sostegno prima delle lobby delle armi e, di lì a poco, movimento di estrema destra con punte neonaziste.

l'idea di un *destino autonomo* dell'oggetto tecnico, come se l'arma-oggetto, per la sua ragion d'essere, contenesse in sé un copione, uno script, che conduce necessariamente gli astanti verso azioni predefinite (ii) dall'altra parte, il mito dell'oggetto tecnico come *strumento neutrale*, portatore neutro di volontà.

Ciò che invece sostiene Latour, utilizzando gli strumenti e il linguaggio della semiotica greimasiana, è che uomo e arma vanno intesi narrativamente come due *attanti*, dotati ciascuno di differenti *programmi d'azione*, la cui congiunzione tecnica (che, in quanto tale, è una *deviazione*) genera un nuovo attante che deriva dalla fusione dei primi due. L'uomo con l'arma è un *attante ibrido* generato da una *traduzione*, «spostamento, movimento, invenzione, mediazione, creazione di un legame che non esisteva prima e che modifica in parte i due attanti» (*Ibidem*: 21). Questa traduzione, poi, è perfettamente simmetrica, «non solo si è diversi con un'arma, ma anche l'arma diventa diversa se impugnata» (*Ibidem*): un cittadino cattivo può diventare più cattivo con un'arma, ma anche un'arma cattiva può diventare più cattiva con certi cittadini.

Latour dunque si serve della semiotica greimasiana come *Organon* per descrivere la tecnica, sostenendo che «questi nuovi soggetti umano-tecnici vadano trattati esattamente con le stesse categorie con cui la semiotica tratta i fenomeni di significazione antropomorfa» (Fabbri 1998: 71): l'arma è un attante esattamente come in una fiaba la performance può essere compiuta da una bacchetta magica, un tappeto volante, una parte del corpo dell'eroe. Si uccide per traduzione, spostamento di fini e funzioni. Se poi si considera che qualsiasi azione umana è mediata e delegata a oggetti (anche una semplice interazione tra esseri umani è sempre mediata e deviata da oggetti: tavoli, sedie, sportelli postali), questi oggetti vanno pensati nella loro natura intersoggettiva, non più come correlati funzionali esterni all'uomo, ma come attanti di una rete collettiva di soggetti e di oggetti. Da queste considerazioni, dal fatto di non poter pensare ai soggetti umani se non coinvolti in reti di oggetti, dunque di mediazioni, traduzioni, e deviazioni collettive, si arriva a concludere il ragionamento sulla Modernità e ad osservare come proprio grazie a questa massa di ibridi risulta evidente la scissione artificiosa tra natura e mondo sociale: *non siamo mai stati moderni* perché non è venuta mai meno la base antropologica per cui natura e società vivono in una fusione intima.

### Design, interfacce, scrittura

A questo punto, è scontato affermare come nell'oggetto non vi sia nulla di oggettivo: un oggetto è tale se iscrive dentro di sé un certo modo di darsi ad un soggetto e un certo modo di relazionarsi con il mondo. Come osserva Jacques Fontanille (2002) la natura sociale di un oggetto lo distingue da una semplice cosa. Una cosa è ciò che *esiste*, che *ha luogo* e che è *presente*: un sasso, per

esempio, è una cosa del mondo. Sulla scorta di Merleau-Ponty, la proprietà essenziale di una cosa è che essa si fa percepire attraverso una *prospettiva*, intesa come proprietà essenziale non del soggetto, ma della cosa stessa: la cosa è tale perché di essa se ne possono cogliere solo alcuni aspetti e mai il tutto.

Un oggetto è invece una cosa dotata di una materia e di una forma, ma per essere tale è necessario che materia e forma generino una “*compattezza morfologica*” che implica una relazione tra le parti costitutive dell’oggetto e un certo tipo di relazione tra l’oggetto e il suo contorno. Ma oltre a ciò, un oggetto è tale se è dotato, fenomenologicamente, di *intenzionalità*, se incarna una direzione narrativa che produce senso in chi si relaziona con l’oggetto: «un oggetto è una cosa destinata a un’altra cosa» (Fontanille 2002: 62 trad. mia). L’oggetto, oltre a una sua esistenza discorsiva di *figura* (costituita di materia e forma) ha come detto una vocazione narrativa di *attente*. Più precisamente l’oggetto d’uso è un processo di significazione che incarna una serie di scenari d’uso (programmi narrativi), una certa distribuzione dei ruoli all’interno di questi PN (l’oggetto come attante) e un universo assiologico.

Il problema della funzione degli oggetti è dunque un problema eminentemente *culturale*: qualsiasi oggetto, per funzionare, necessita di trovarsi all’interno di un ambiente semioticamente coerente. Ma per non limitarsi ad una analisi contestuale, che era il limite della prima semiologia, si può intendere l’oggetto, in quanto processo di significazione, come un *instauratore del suo stesso contesto d’uso*. In questa ottica, i programmi d’azione incarnati negli oggetti (che sono un insieme di enunciati che compongono catene di programmi narrativi più o meno complessi) sono essi stessi enunciati ecologici, non rimangono chiusi nell’oggetto ma si diffondono nella sfera sociale, hanno una precisa vocazione ambientale. Questi enunciati sono poi essi stessi *oggetti valorizzabili* nello spazio sociale.

Un telefono cellulare è dunque analizzabile osservandone da una parte la sua costituzione morfologica e il design, dall’altra osservandone la carica narrativa e il sistema di valori che mette in gioco il suo uso. Nella gran parte degli attuali ricerche in ambito semiotico sugli oggetti, viene per queste ragioni utilizzato il modello di descrizione proposto da Greimas<sup>18</sup> e poi riadattato da Floch<sup>19</sup> per l’analisi del coltello *Opinel*, in cui sono distinti tre diversi livelli di pertinenza dell’oggetto, vale a dire tre aspetti in cui si gioca la significazione dell’oggetto: (i) la *componente configurativa*, ovvero il momento descrittivo in cui l’oggetto va scomposto in unità significanti, (ii) la *componente tassica*, vale a dire il confronto di diversi oggetti della stesa tipologia nei tratti distintivi, e infine (iii) la *componente funzionale*, cioè indagare le azioni rese possibili dall’oggetto e l’universo assiologico coinvolto. Se si accetta che un oggetto d’uso è

---

<sup>18</sup> Cfr. Greimas 1987.

<sup>19</sup> Cfr. Floch 1995.

considerabile come un *oggetto di valore sincretico*, la componente funzionale di un oggetto è ulteriormente articolabile in quelle che Greimas definiva *le tre dimensioni della cultura* (Greimas 1987: 67 tr. it): (i) la *dimensione funzionale*, vale a dire le azioni rese possibili dall'oggetto, (ii) *la dimensione mitica*, ovvero l'universo assiologico coinvolto nell'oggetto e (iii) *la dimensione estetica*, che riguarda l'attribuzione di giudizi qualitativi sull'aspetto dell'oggetto.

Con una grossa generalizzazione e senza approfondire l'analisi, un telefono cellulare standard può essere scomposto in tre tratti distintivi: una *scocca*, intesa come l'impugnatura dell'oggetto, una *tastiera* e un *display*. Se si confrontano due modelli diversi, per esempio il Nokia 7260 (fig.1) e il Nokia 6280 (fig.2), sono osservabili differenze nella configurazione morfologica, nella disposizione topologica degli elementi, nei materiali usati e nei colori usati che possono influire sulla valorizzazione complessiva dell'oggetto.



fig.1



fig.2

Come infatti ricorda Floch «il design dipende da una semiosi, ovvero dall'instaurazione d'una relazione di presupposizione reciproca tra la forma dell'espressione e la forma del contenuto di un sistema di oggetti [...] il design non appartiene solamente all'ordine del significante; un design è allo stesso tempo significante e significato, più esattamente è una relazione tra un significante (sistemazione, forme, volumi ecc.) e un significato (un contenuto assiologico, per attenersi al nostro discorso)» (Floch 1994: 197 tr. it.). In questa misura, l'oggetto attraverso il suo design si concede al suo potenziale utilizzatore in un modo piuttosto che in un altro, cercando di creare un proprio *utente modello*<sup>20</sup>.

Questi due oggetti differiscono innanzitutto nella conformazione della scocca: *monoscocca* quella del 7260, con tasti a scomparsa o *a flip* quella del

---

<sup>20</sup> Cfr. Eco 1994.

6280 (da *to flip*: dare un colpetto, colpire leggermente). Per quanto riguarda il 7260, è evidente come a prevalere visivamente siano le bande bianche, su sfondo nero e di materiale cromato, che se non hanno un particolare valore funzionale, consentono di valorizzare l'oggetto nella sua dimensione estetico-ludica. Il 6280 è invece un oggetto più "serio", si potrebbe dire che si trova più spostato verso una valorizzazione dei valori di base (pratico-critici) piuttosto che dei valori d'uso. La divisione strutturale tra le due parti dell'oggetto, dovuta alla sua conformazione morfologica, è marcata da un contrasto cromatico netto ma non violento, la tastiera è disposta in modo convenzionale e l'unico elemento saliente risulta la banda bianca disposta in mezzo, che marca in qualche modo lo scorrimento della parte sovrastante. È dato molto più spazio al display, e ciò può consegnare un attributo di professionalità all'oggetto, intensificando la sua valorizzazione pratica.

Questi esempi hanno l'unico fine di essere rendere più chiari alcuni passaggi teorici, mentre un'analisi approfondita di tali oggetti richiederebbe ben altro spazio. Questo perché se si considera l'oggetto come un testo, il senso non può essere presente in elementi singoli e considerati in modo arbitrario, ma si produce dalla relazione delle sue parti costitutive. Il rischio è sempre quello di cadere in un facile simbolismo in cui i termini del piano dell'espressione si rimandino uno a uno con i termini del piano del contenuto, in cui segni isolati presenti nell'oggetto-testo vengano applicati a significati culturali già pronti per l'uso: per esempio, come se un'opposizione a livello espressivo tra *arrotondato/spigoloso* possa direttamente presupporre opposizioni semantiche del tipo *simpatia/antipatia*, *confidenza/estraneità*, *organico/inorganico*, sino addirittura a opposizioni universali quali *natura/cultura* o *vita/morte*. È cioè necessario fare in modo che non si verifichi una correlazione fissa tra formanti plastico-figurativi e significati priva di un confronto contrastivo specificabile tra gli elementi del piano dell'espressione e quelli del piano del contenuto.

Senza dunque addentrarsi nell'analisi, facendo considerazioni generali, si può osservare come nella configurazione morfologica di molti di questi oggetti si sia nel tempo espanso lo spazio dedicato a un altro tratto distintivo, il display. Questa trasformazione è da ricollegare alle mutazioni nello statuto funzionale dell'oggetto e alla maggiore importanza attribuita all'interfaccia grafica. Per interfaccia non bisogna intendere però solo l'interfaccia grafica, ma più in generale il dispositivo enunciativo che definisce la qualità dell'interazione tra utente e artefatto. Più precisamente, accordandosi con la definizione di Gui Bonsiepe, bisogna intendere come interfaccia «uno spazio in cui si articola l'interazione tra *corpo umano*, *utensile* (artefatto inteso sia come artefatto oggettuale sia come artefatto comunicativo) e *scopo dell'azione*» (Bonsiepe 1995: 21, corsivo mio). Se si accettano le basi teoriche da cui prende le mosse questo articolo, questa interazione deve essere pensata come un luogo in cui



utente e oggetto si ridefiniscono vicendevolmente e in cui l'azione seguente è frutto di questa relazione.

È utile, a tal proposito, riprendere la nozione di "interazione" così come è definita nel II volume del *Dizionario* di Greimas e Courtés: «noi definiamo dunque l'interazione come uno scambio retto dalla modalità fattitiva (far-essere, far-fare), tra due soggetti dotati ciascuno di un persorso narrativo proprio. La fattitività comporta la manipolazione della carica modale tra i soggetti, tutta l'interazione è da concepire come una successione di disequilibri modali, di ricerca di riequilibri modali e al ritorno dell'equilibrio dei soggetti che vi partecipano» (Greimas-Courtés 1986: 116 trad. mia). Dunque, l'interazione con un oggetto, inteso narrativamente come soggetto, si fonda su di una *sintassi modale* che genera oltre ad una competenza nell'utilizzatore, anche una trasformazione delle sue passioni. Tentando di considerare l'uomo con l'oggetto come un'unica entità semiotica, o un "soggetto uomo-tecnico" alla Latour, si può interpretare l'interazione tra un soggetto e un oggetto come una nuova soggettività estesa sul piano figurativo e caricata di supplementi modali. Come ricorda infatti Bonsiepe «un'interfaccia buona, o ben progettata, è un'interfaccia che apre nuove possibilità d'azione a un insieme di utenti» (*Ibidem*: 54), è cioè uno spazio d'azione che ridefinisce sia l'oggetto che l'utente, uno spazio di mediazione o meglio ri-mediazione.

Ritornando per un attimo ai discorsi legati all'approccio cognitivista, in particolar modo alle versioni divulgative di questo pensiero, è evidente come la retorica prevalente sia invece il rigetto della mediazione, il sogno di un computer usabile da tutti perché *invisibile*<sup>21</sup> o di un *zero timing learning*<sup>22</sup>, l'idea di interfacce neutre che debbano scomparire per consentire l'azione dell'utente, un'azione in questo senso interamente dell'utente. Ma in termini semiotici, la stessa immediatezza può essere pensata come un *effetto di senso* che l'oggetto genera a partire dalle *marche enunciative* presenti nella sua interfaccia.

Zinna opera una ulteriore distinzione tra (i) l'*interfaccia-soggetto*, ovvero «la parte in cui si concentra la prasseologia dell'utente e l'interpretazione cognitiva» (*Ibidem*) e (ii) l'*interfaccia-oggetto*, «la parte che intrattiene rapporti con altri oggetti» (*Ibidem*)<sup>23</sup>. L'interfaccia-soggetto, o la cosiddetta *User*

---

<sup>21</sup> Cfr. Norman 1998.

<sup>22</sup> Cfr. Nielsen 2000.

<sup>23</sup> Nel dibattito recente, l'applicazione semiotica del concetto di interfaccia ha avuto due interpretazioni contrapposte. Deni (2002) estende il concetto di interfaccia a oggetti d'uso quali spazzolini da denti o rasoi maschili riprendendo la definizione consegnata da Bonsiepe, per cui l'interfaccia va intesa come il luogo di interazione tra *utente*, *oggetto* e *scopo dell'azione*. Nel caso di uno spazzolino da denti, le setole rappresenterebbero il punto dell'interfaccia-oggetto, mentre l'impugnatura quello dell'interfaccia-soggetto, in quanto «elemento che consente un'interazione tra oggetto e l'utilizzatore» (Deni 2002a: 62) e dunque il luogo in cui si organizza la *funzionalità comunicativa* dell'oggetto e il suo carattere *fattitivo*. Altri criticano questa interpretazione, sostenendo la derivazione informatica del concetto di interfaccia e negando una generalizzazione che possa interpretare come interfaccia un generico *spazio di interazione* tra un utensile e un utente: per esempio, per Cosenza «hanno un'interfaccia utente solo gli oggetti che presentano almeno un grado minimo di interattività dialogica, e l'interfaccia utente è lo spazio in cui si esercita questa interattività» (Cosenza 2004: 58).



*Interface* (UI) si può ulteriormente dividere, con Zinna, in (i) un'*interfaccia hardware*, ovvero la configurazione morfologica dell'oggetto e (ii) un'*interfaccia software*, che comunemente viene definita interfaccia grafica (*Graphical User Interface* o GUI) interpretabile come «l'ambiente iconico nel quale è immerso l'utente nel momento in cui entra in contatto con l'universo della rappresentazione digitale» (Zinna 2004: 156). La prima è quella in cui si concentra la *prasseologia* dell'utente, vale a dire la propensione che fonda in modo più o meno volontario ogni logica di interazione tra il corpo proprio e gli oggetti; la seconda è invece quella in cui si concentra *l'interpretazione cognitiva*.

Questa distinzione è importante soprattutto in riferimento al tipo di oggetti trattati in questo articolo. A differenza di altri oggetti d'uso, come appunto il coltello Opinel, un telefonino si relaziona con l'utente non solo tramite *marche enunciative* presenti a livello morfologico, ma sempre di più tramite la sua interfaccia grafica. Si può osservare come ad una progressiva valorizzazione della dimensione estetica di questi oggetti sia corrisposta una progressiva *dematerializzazione* degli stessi, nella misura in cui il luogo dell'interfaccia grafica ha acquisito una presenza sempre più invadente nella configurazione dell'oggetto. Più precisamente, per dematerializzazione non si intende la sparizione di oggetti fisici ma un processo che Norman riassume in tre aspetti: (i) l'implementazione di funzioni via software (ii) la diminuzione del lavoro d'attivazione di comandi (iii) la miniaturizzazione delle componenti hardware<sup>24</sup>. Come è stato notato da tempo, mentre la materialità dell'oggetto viene sempre più svincolandosi da problemi di relazione forma/funzione, generando l'effetto di senso di una docilità progettuale e materiale degli oggetti, l'interfaccia grafica sempre di più richiama non solo elementi del mondo materiale (cartelle, cestini, notebook) ma anche la solidità e pesantezza tipica di questi oggetti (attraverso rilievi, ombre o rappresentazioni visive di particolari texture). Soprattutto, ciò che è importante osservare, è il fatto che la costituzione morfologica di questi oggetti gioca un ruolo marginale nella prescrizione di azioni sull'utente o, in termini semiotici, ha un limitato carattere *fattitivo*.

Questo aspetto è quindi, come detto, da collegare con la profonda trasformazione dello statuto funzionale di questi oggetti. Apparentemente si può osservare come i nuovi telefonini multimediali integrino funzionalità che hanno portato e porteranno alla scomparsa di oggetti simili: dai più semplici (radiosvegli e calcolatrici) ai più complessi (agende elettroniche, fotocamere digitali, walkman). Questo fenomeno può essere interpretato come una *cannibalizzazione* che il telefonino, come oggetto mobile modello, opera nei confronti di altri oggetti portatili. Ma in realtà, in una prospettiva più ampia, il telefonino stesso, che è convinto di cibarsi dei suoi simili, è a sua volta colonizzato da un altro oggetto, che è il personal computer. Come ricorda Zinna,

---

<sup>24</sup> Cfr. Norman 1998.

il computer riveste attualmente quattro ruoli: (i) il *computer-cannibale*, che inghiottisce tutti gli altri oggetti (televisori, lettori audio, biblioteche ecc.), (ii) il *computer-colonizzatore*, che invade il territorio della quasi totalità degli oggetti d'uso (si pensi, oltre al telefonino, al fenomeno della cosiddetta *domotica*, ovvero l'integrazione del computer negli elettrodomestici casalinghi), (iii) il *computer schiavista*, che annienta come periferiche della sua rete gli oggetti che non riesce a sostituire, e infine (iv) il *computer-protesi*, che si introduce e integra nel corpo umano<sup>25</sup>. Il telefonini di nuova generazione sono un esempio evidente della colonizzazione operata dal personal computer, sono infatti protesi sempre più simili ad un pc portatile e sempre più dipendenti da un possibile collegamento con un home-computer (di questo si parlerà dopo).

Per quanto detto, bisogna osservare due importanti differenze che concernono la *dimensione funzionale* di questo oggetto nei confronti di altri utensili come il coltello Opinel.

Come ricorda Zinna, «la manipolazione gestuale, in scala ridotta, non è nient'altro che un programma narrativo che ha come obiettivo quello di servirsi dell'oggetto» (Zinna 2004: 134). Ma, nel caso di un telefono cellulare, i *programmi gestuali* che l'utente compie per inviare un SMS (digitare dei tasti per aprire l'applicazione, scrivere il messaggio e inviare) sono meglio interpretabili come una serie di indicazioni che l'utilizzatore dà all'oggetto, il quale, per *delega*, deve effettivamente compiere l'azione, avendo in sé il vero saper-fare performativo (inviare bit ad altri terminali, registrare dati audio ecc.). Più in generale, le differenze che si possono riscontrare tra un coltello e il telefono cellulare rientrano nella più ampia problematica della distinzione tra *oggetto tecnico* e *oggetto tecnologico*. In termini semiotici questa distinzione si può riassumere nel diverso *equipaggiamento modale* e nei diversi *ruoli attanziali* che ricopre un oggetto tecnico rispetto a uno tecnologico.

Il coltello Opinel, in quanto strumento tecnico, *produce* e *prescrive* un *saper-fare* negli utenti attraverso la sua configurazione morfologica e le azioni che permette di compiere questo oggetto formano *programmi narrativi* semplici che però «si inseriscono in un programma narrativo più vasto, di produzione, fabbricazione o riparazione, il cui soggetto è il possessore e utilizzatore del coltello» (Floch 1995: 200 tr. it.). In questo senso, il *saper-fare* è del soggetto umano che *fa-fare* una certa azione all'oggetto inteso come *aiutante* (*il compagno fedele per gli specialisti e per il tempo libero*). Questo far-fare si regge su di un certo contratto di fiducia che si instaura tra l'utilizzatore e l'oggetto in quanto *soggetto delegato*, oggetto-soggetto a cui si delega la competenza. In termini semiotici si parla a questo proposito di *débrayage attoriale*, ovvero «si tratta dello spostamento di un saper-fare da un attore (l'utilizzatore) a un altro attore (l'oggetto d'uso specifico)» (Deni 2002a: 25).

---

<sup>25</sup> Cfr. Zinna 2004: 137-138.

Un oggetto tecnologico, come il telefono cellulare, è in questo senso un oggetto che *possiede* un saper-fare e, attraverso questa competenza, consente di eseguire determinate azioni. Ma, a differenza di un utensile come un coltello, il saper-fare si trova quasi del tutto *debraiato* sull'oggetto e all'utilizzatore non resta che far parte di un programma narrativo in cui la competenza risiede in gran parte nell'oggetto (si pensi, ad esempio, ad un coltello automatico che incarna un *saper-tagliare* che non è più richiesto all'utilizzatore).

Ma oltre a una differenza nella carica modale tra questi oggetti, è necessario dare una definizione più complessa degli attuali dispositivi di comunicazione mobile non esattamente come oggetti d'uso, come si è fatto sino ad ora, ma come quelli che Zinna definisce *oggetti-scrittura*.

Anche se spesso si parla della scrittura in astratto, come se fosse un concetto puro, è altrettanto ovvio affermare come non ci siano scritture a sé, ma solo *oggetti di scrittura*, ovvero supporti materiali che permettono di esperire la scrittura: l'oggetto di scrittura più diffuso e modello universale di tutti gli oggetti di scrittura è certamente il libro.

Come è stato da tempo notato, in particolare nelle ricerche di Gerard Genette, la componente materiale attraverso cui sono esperibili le scritture offre un *supplemento di senso* al senso generale del testo e la forma del supporto va interpretata come un principio di organizzazione della materia testuale. Genette definisce *paratesto* tutti quegli elementi strutturali che sono altri rispetto al testo scritto ma che contribuiscono alla generazione del senso complessivo dell'oggetto di scrittura. Per fare un semplice esempio, si intendono come elementi paratestuali di un libro quegli elementi che fanno di un testo un oggetto materiale, che lo presentano in un certo modo al lettore: copertina, prefazioni, sovracoperta e così via. Il paratesto è allora una "soglia" (*seuil*), una zona di confine tra l'identità immutabile del testo, l'identità storica e pubblica e l'esperienza del singolo lettore, e condivide con il testo il medesimo statuto linguistico: il paratesto «è esso stesso un testo: se non è ancora il testo, esso è già testo» (Genette 1981: 9).

La nascita delle funzioni paratestuali è dunque da far coincidere con la diffusione del libro, ma in questa sede può essere utile come concetto da utilizzare per descrivere gli oggetti di cui si sta trattando. Zinna propone di fare una distinzione tra quattro diverse tipologie di oggetti: (i) gli *oggetti senza scritture*, vale a dire oggetti che «comunicano le loro funzioni attraverso la forma stessa del supporto, cioè attraverso il design» (Zinna 2004: 119), dunque un telefonino nel suo involucro esterno (ii) gli *oggetti con scrittura*, ovvero quegli oggetti che presentano icone o segni nella loro superficie (si pensi in questo caso alle icone presenti sui tasti) (iii) gli *oggetti di scrittura*, di cui si è già detto, che sono appunto caratterizzati dalla presenza preponderante della scrittura nel loro supporto (il libro) e infine (iv) i cosiddetti *oggetti-scrittura*, in cui si può far

rientrare pienamente gli attuali dispositivi di comunicazione mobile. Vanno infatti interpretati come oggetti-scrittura tutti quegli oggetti che «presentano una commistione tra le funzioni proprie degli oggetti, ma ottenuti attraverso l'uso di interfacce elettroniche. In questi ultimi si registra una reversibilità pressoché totale tra la forma del supporto e la forma del paratesto. Questo insieme di funzioni in precedenza delegate al supporto, sono simulate dall'implementazione numerica” (Zinna 2004: 119-120). Questa simulazione è quella che avviene ogni qual volta le interfacce grafiche simulano per esempio un supporto di scrittura come un foglio di carta (word) o tutte le altre forme di organizzazione del supporto.

Per quanto detto si può affermare come questi oggetti si distinguono dagli utensili per il fatto di iscrivere nella loro dimensione immateriale gran parte delle funzioni dell'artefatto. Questo porta a confermare le intuizioni di Leroi-Gourhan<sup>26</sup>, di un progressivo avvicinamento tra il mondo dei testi e quello degli utensili, tra la scrittura e l'oggetto d'uso: «le scritture elettroniche si comportano come degli oggetti interattivi. Queste scritture sono, al tempo stesso, degli oggetti di *significazione* e di *azione*: veicolano il *significato* e la *funzione* che permettono di espletare.” (Zinna 2004: 127).

Dunque, i telefonini attuali sono testi non solo in quanto porzioni di realtà significanti, ma in quanto ibridi tra oggetti di scrittura e utensili: non servono semplicemente per comunicare, ma sono strumenti di scrittura, di memorizzazione e gestione di una serie di dati afferenti a semiotiche diverse essi stessi interpretabili come oggetti sociali.

### Oggetti, soggetti e forme di vita

A questo punto è necessario capire in che modo questi oggetti-scrittura scrivano dentro di essi, attraverso la costruzione semiotica della loro interfaccia, le proprietà di un utente modello, di una soggettività ideale.

Seguendo le suggestioni offerte da Jacques Fontanille, questo è un problema etico, o meglio, di “estetica dell'etica”. L'autore sostiene infatti che, mentre la *morale* è priva di una dimensione estetica, limitandosi a valutare la conformità rispetto a norme di azione socialmente condivise, «l'etica individuale può accogliere una dimensione estetica, dal momento che crea, inventa, rimodella o risemantizza nuove “forme di vita”» (Fontanille 1995: 51). Recuperando la nozione di “forme di vita” da Wittgenstein, Fontanille cerca di sottolineare la dimensione sensibile del discorso di etica, l'aderenza di un “progetto di vita” alla materia sensibile ed estetica (o estetica) del mondo. Per tornare all'argomento di questo lavoro, ogni oggetto dunque ha dentro di sé un “progetto di vita” che è considerabile come una vera e propria enunciazione fatta

---

<sup>26</sup> Cfr. Leroi-Gourhan 1965.

di una serie di percorsi figurativi che agiscono, oltre che sul livello pragmatico e cognitivo, anche nella sfera timico-affettiva del soggetto che cercano di creare. Come si configurano allora le forme etico-estetiche che l'oggetto mette in gioco?

Fontanille affronta questo problema attraverso l'analisi di un oggetto emblematico, la *fiaschetta* per alcolici: la fiaschetta è un *oggetto ergonomico* per il fatto che la sua configurazione complessiva è determinata non solo dai tratti di una bottiglia tipo, ma anche dall'immagine impressa in negativo di una parte del corpo umano che ne modifica e deforma i contorni. In termini semiotici l'ergonomia va intesa come quella concezione di progettazione degli oggetti che «mira a stabilire una convivialità tattile e visiva tra gli *utenti* umani e gli oggetti che ci circondano» (Fontanille 1995: 52). Più precisamente, l'oggetto ergonomico «si offre al soggetto in una relazione di avvolgimento: avvolgimento del corpo da parte dell'oggetto, o avvolgimento dell'oggetto da parte del corpo» (Fontanille 1995: 53). In questo senso, l'oggetto ergonomico, come la fiaschetta, ha nella sua configurazione l'*impronta* di una parte del corpo umano, è un oggetto in tensione che mira ad un congiungimento plastico e di continuità tra sé e il corpo di un utente e quest'ultimo a sua volta inizia a richiedere e apprezzare oggetti che si modellano su di lui.

In senso generale, gli oggetti ergonomici, ma si potrebbe dire tutti gli oggetti in quanto testi, sono oggetti popolati da corpi, o meglio da simulacri del corpo sensibile del soggetto umano. La loro prerogativa è generare l'effetto di senso nell'utente di una amichevolezza nei rapporti con l'oggetto o, meglio, di un controllo e dominio, un po' feticistico, dell'oggetto in quanto oggetto concepito «a sua immagine» (Fontanille 2002: 71 trad. mia). Dal punto di vista enunciativo si tratta di un duplice procedimento di *débrayage* e di *embrayage*: a un *débrayage* iniziale, che concerne la proiezione delle proprietà semiotiche di un soggetto sulla superficie di iscrizione di un oggetto, segue un *embrayage*, ovvero un ritorno delle proprietà degli oggetti sul corpo proprio dei soggetti<sup>27</sup>. Secondo questa prospettiva, l'oggetto ergonomico si caratterizza per un duplice movimento relazionale di *accoglienza* del corpo del soggetto e di *completamento* del corpo del soggetto. Il tipo di contratto comunicativo che viene ad instaurarsi si regge dunque sulla possibilità di creare una adeguata *postura enunciativa*, di creare una forma ibrida a partire da una collisione sensibile e affettiva tra soggetto e oggetto in un preciso "punto di tocco" o "punto di tatto".

Se si pensa ai telefoni cellulari descritti, da una parte, attraverso l'organizzazione pragmatica ma soprattutto cognitivo-patematica dell'interfaccia, mirano ad accogliere l'utente in modo sempre più amichevole (attraverso un sincretismo polisensoriale che faccia esperire questi oggetti come oggetti sensibili e dialogici), ma dall'altra si candidano ad essere supporti modali per l'azione quotidiana dell'utente.

---

<sup>27</sup> Cfr. Fontanille 2004: 250.



Sul primo di questi aspetti è importante dire che, se da una parte l'ergonomia è una scienza che studia i processi cognitivi e pragmatici dell'interazione tra un uomo e un oggetto in base a ricerche antropometriche, l'ergonomia ha anche una dimensione testuale a livello discorsivo, tematica e figurativa, che non è più una problematica naturalistica, esterna al testo, ma è una forma culturale e testuale che circola nell'ambiente sociale. Anche alcuni studi di design accettano questo aspetto: Burdeck a tal proposito parla di *funzioni segnale* che in un artefatto chiariscono all'utente l'uso dell'oggetto non per ragioni fisiologiche ma per associazioni simboliche<sup>28</sup>. Detto in altri termini, possono esistere dei tratti figurativi nell'oggetto che non sono frutto di studi concreti e approfonditi sul "naturale" rapporto di un soggetto con un oggetto, ma, ugualmente, fanno interpretare l'oggetto come un oggetto ergonomico e conseguentemente lo valorizzano come tale. In questo senso, Deni propone di distinguere tra il concetto di *ergonomia* scientifico, da quello più semiotico di *convivialità*, vale a dire il processo testuale che, in determinati periodi storici, genera la sensazione di un oggetto *amichevole*: «la convivialità di una interfaccia non corrisponde a degli elementi materiali o ad uno stato reale dell'oggetto, ma essa è semplicemente la costruzione semiotica di una valorizzazione [...] la costruzione semiotica del valore della convivialità deve soprattutto essere considerata come un contratto di fiducia esplicita proposto dall'oggetto all'utilizzatore» (Deni 2002b: trad. mia). Si potrebbe dire che più aumenta la delega oggettuale da parte di un soggetto, come per gli attuali smartphone, più l'organizzazione dell'interfaccia degli oggetti si fa per queste ragioni amichevole, richiede con dolcezza la fiducia dell'utente e lo fa attraverso un processo di costruzione del senso che non solo è certamente culturale (richiede cioè una competenza sensibile che lo possa *sentire*) ma addirittura attuale (si regge cioè su di un gusto "tecnologico" in continuo mutamento e non solo sulla potenza di calcolo dei computer). In questo senso un oggetto amichevole è una produzione testuale sincretica che usa diverse semiotiche ma la cui costituzione è determinata da un rapporto puntuale e difficilmente analizzabile con quelli che sono le configurazioni sensibili più accattivanti in un determinato periodo storico: «il valore della convivialità di un oggetto o della sua interfaccia rappresenta il simulacro del sensibile attraverso l'estesia reale o evocata dalle forme. Tali valori sono attribuiti a certe forme e a certi materiali senza alcuna ragione precisa e l'effetto di senso globale di piacere implica il fatto che questi oggetti sono percepiti come se essi funzionassero meglio degli altri, indipendentemente da ciò che avviene in realtà» (Deni 2002b: trad. mia).

---

<sup>28</sup> Come osserva Burdek, nella progettazione di molti oggetti funzionali «non si tratta di un adattamento diretto del prodotto alle condizioni antropometriche, ma di un'informazione per associazione [...] è stato dimostrato che la massima adattabilità non porta obbligatoriamente con sé condizioni ergonomiche ottimali» (Burdek 1992: 220). In questo senso, la mancanza di parametri antropometrici non preclude affatto l'interpretazione dell'oggetto: in assenza di questi «il valore d'uso dei prodotti viene chiarito all'utente tramite le funzioni segnale», vale a dire, in altri termini, tratti figurativi che discorsivizzano l'uso (Burdek 1992: 222-223).



Per avvalorare questo discorso, alla stregua di Lotman, si possono intendere gli oggetti, in quanto testi, come *filtri*, vale a dire «macchine culturali, non solo di produzione, ma di selezione e setaccio del senso [...] apparati discorsivi che decidono quali forme di senso debbano essere messe in circolazione all'interno di una data cultura, o di un ambito culturale [e che] non lavorano sul "non semiotico": lavorano già su altre semiotiche» (Montanari-Dusi 2002: 183). Questa interpretazione fa intendere un oggetto come il telefonino, e soprattutto i nuovi dispositivi multimediali, come apparati retorici che agiscono da *connettori* di diverse zone della cultura, producendo un trasferimento di forme e sostanze semiotiche. Il fatto poi che questi oggetti abbiano uno statuto "nomade" e "incarnato" nei soggetti sostiene ancora maggiormente una diffusione capillare e interstiziale di discorsi sociali, sono micro-apparati discorsivi insinuati nel corpo dei loro utilizzatori e per questo dotati di una elasticità e un dinamismo invidiabili dai grandi apparati di produzione discorsiva.

Per il fatto di essere oggetti tecnologici, il bacino simbolico da cui attingono questi oggetti-filtri è in gran parte quello delle ricerche scientifiche e tecnologiche o, meglio, del discorso scientifico e tecnologico divulgato nel sociale. Nel recente passato il tema scientifico caldo è stato quello della conquista dello spazio che, oltre ad aver supportato la diffusione di un genere letterario e cinematografico (la Science Fiction), ha influito molto sulla progettazione degli oggetti d'uso. Su questo aspetto si concentra Fabrizio Carli in un testo dal titolo indicativo: *Elettrodomestici Spaziali*. Lo studioso di semantica (ibrido di semiotica e automatica) precisa come *oggetti volanti d'uso quotidiano*, vale a dire elettrodomestici e micro-elettrodomestici che presentavano isotopie del discorso spaziale, sono identificabili sin dagli anni Trenta. Ma, mentre in quel periodo lo spazio era ancora legato ad un immaginario effimero, negli anni Sessanta divenne il luogo delle ricerche scientifiche più avanzate e della lotta politica tra Stati Uniti e Unione Sovietica. Lo spazio iniziò allora ad essere esplorato da nuovi attori sociali, gli astronauti, individui dotati non solo di coraggio, ma anche di tute spaziali. Ciò ha dunque definito una diversa "messa in discorso" dello spazio nella produzione degli oggetti d'uso: «la caratteristica più evidente di questi anni fu quella di porre in maniera decisiva non tanto le suggestioni dello spazio (erroneamente si tende a definire gli anni Sessanta con la formula Space-Age) quanto quelle proprie dell'astronautica e più in generale delle condizioni di permanenza, comprese le necessarie suppellettili, dei terrestri nell'ambiente extra-terrestre» (Carli 2000: 202). Iniziò lo *spin-off*



fig.3

*aerospaziale* e il sistema del design degli oggetti d'uso, soprattutto gli elettrodomestici, venne fortemente influenzato dai caschi degli astronauti, dalle navicelle spaziali e dalle stazioni orbitanti. La *semiosfera* degli oggetti d'uso quotidiano divenne in tal senso una *stratosfera*: un buon esempio può essere la *Globe Television* del 1969 (fig.3).

Da almeno un decennio, invece, il tema scientifico più esposto e più dibattuto è quello legato al corpo e alla possibilità di cambiarlo, conservarlo e mutarlo: dall'eugenetica alla clonazione, dai cibi transgenici ai seni al silicone, la tematica /bio-tecnologie/ è attualmente quella che più di tutte si diffonde e si insinua nella gran parte delle pratiche discorsive attuali. In questo senso, l'interesse oggi quasi esasperato per il tema del corpo e delle sensibilità nelle merci è interpretabile anche secondo questa prospettiva. I telefoni cellulari, in quanto oggetti per costituzione "incarnati", sono una costruzione semiotica che manifesta bene questa tendenza. Si vuole cioè sostenere che in qualche modo oltre alla convivialità, questi oggetti vogliono generare l'effetto di senso di un *carnalità* con l'utente, attraverso un continuo ampliamento delle facoltà sensibili dell'oggetto (vibrazioni regolabili, suonerie dalla voce umana, illuminazioni graduali) per quanto queste facoltà siano ancora ad uno stato basso ed elementare di efficacia simbolica.

L'*interfaccia bio-tech modello* è invece stata ben rappresentata nel film *eXistenZ* di David Cronenberg, dove è possibile immergersi in un video-gioco che permette di accedere ad un mondo parallelo grazie a una *bio-porta* da inserire nella spina dorsale e con un *pod*, un oggetto-corpo, ibrido tra un anfibio (costituito di carne e organi) e contenuti hardware. Questo è il caso di un vero e proprio oggetto incarnato, che garantisce la fusione tra due corpi-attanti: «soggetto e oggetto si completano e sono co-essenziali, il corpo diventa il vero e proprio produttore di energia (termica, cinetica, meccanica...) necessaria all'oggetto, che a sua volta permette al soggetto di fare cose in modo nuovo o amplificato (protesi)» (Bolchi 2002: 221).

Ma, spostandosi dalla fiction al mondo reale, presupposto che sia possibile farlo, proprio da poco il corpo umano è stato "brevettato" come conduttore di energia per applicazioni software da Microsoft. Il brevetto n. 6.754.472 depositato al USPTO (*United States Patents and Trademark Office*) il 22 Giugno 2004 mira a superare e sostituire nel corso degli anni le attuali tecnologie *Wireless*. Come sostengono gli ingegneri dell'azienda di Redmond nella richiesta di brevetto, «nel futuro, palmari, telefoni cellulari e lettori Mp3 potranno essere collegati attraverso un semiconduttore naturale come la pelle [...] la resistenza fisica esercitata dal corpo potrebbe essere utilizzata per compiere attività proprie»<sup>29</sup>. In questa misura, è l'intero corpo che diventa un'interfaccia, e non

---

<sup>29</sup> Cfr. brevetto n. 6.754.472 in <http://patft.uspto.gov/>.

solo in senso semiotico, consentendo collegamenti a terminali di comunicazione tramite alcune parti di esso, come per esempio gli arti.<sup>30</sup>

Oltre a osservare come l'oggetto iscriva una soggettività fittizia nella configurazione morfologica del suo involucro nella organizzazione della sua interfaccia grafica, bisogna ora intendere l'ergonomia come un sistema assiologico più complesso. Proprio nei termini di Fontanille, ci si vuole spostare dalla *superficie di iscrizione* dell'oggetto, il livello più superficiale di significazione, alla dimensione di *carne* dell'oggetto, la dimensione narrativa profonda, e analizzare come si configuri il sistema di valori meso in gioco dalle pratiche potenzializzate nell'oggetto.

Per la loro dimensione di oggetti-scrittura, le azioni che gli attuali dispositivi di comunicazione mobile consentono di compiere sono garantite da software interpretabili essi stessi come artefatti, supporti modali per l'azione dell'utente e dotati di programmi narrativi specifici. A tale proposito, per concludere questo articolo, ci si vuole concentrare sull'analisi di un particolare programma applicativo, il *Nokia Lifeblog*.

## Lifeblog

Presentato nei primi mesi del 2004, il Lifeblog è un software combinato per cellulari *Nokia Imaging* e per PC che consente di gestire, in modo automatico, un album di *oggetti multimediali* raccolti attraverso il telefonino, quindi salvare, consultare ed editare le immagini, i suoni e i messaggi multimediali memorizzati in esso. L'interfaccia del browser (fig.4) è concepita come una sorta di diario multimediale che *autonomamente*, senza l'azione dell'utente, mette in ordine cronologico la serie di dati raccolti attraverso il cellulare, permettendo una facile navigazione tra essi. Insieme al software per il cellulare è, come detto, fornito un software analogo per PC (fig.5) che permette di "scaricare" sul computer i dati presenti sul terminale grazie a diversi protocolli di comunicazione (*e-mail, usb o connessione wireless bluetooth*).

Attraverso un solo tasto di sincronizzazione, foto, video o messaggi di testo possono essere trasferiti nell'hard-disk del computer e organizzati da Lifeblog in forma di album, consentendo di avere più spazio nella memoria del cellulare<sup>31</sup>. Lifeblog è dunque un software che consente di memorizzare in modo

---

<sup>30</sup> Questa idea ha comunque origini precedenti, che si possono far risalire a un sistema presentato al Comdex nel 1996 dal MIT e IBM che permetteva a due persone di scambiarsi i dati delle proprie carte di credito con un semplice stretta di mano. Il grande vantaggio di usare il corpo umano per veicolare dei dati consisterebbe per Microsoft nella impossibilità di violare un "sistema umano" a differenza di un "sistema informatico": i pirati elettronici che riescono a violare i sistemi elettronici non vi riuscirebbero così facilmente con i flussi di comunicazione intercorporee.

<sup>31</sup> Come ha affermato Christian Lindholm, direttore del settore *Multimedia Applications* di Nokia, «i telefoni cellulari imaging sono diventati strumenti ideali per registrare gli istanti della vita, in quanto permettono di raccogliere con facilità i ricordi attraverso immagini e messaggi. Nokia Lifeblog aiuta l'utente a conservare, reperire e condividere automaticamente i propri ricordi in maniera piacevole»<sup>31</sup>.

logico e ordinato la propria esperienza quotidiana (*sfoglia la tua vita*), permette di farla condividere ad altri e fa tutto questo in autonomia rispetto all'utente.

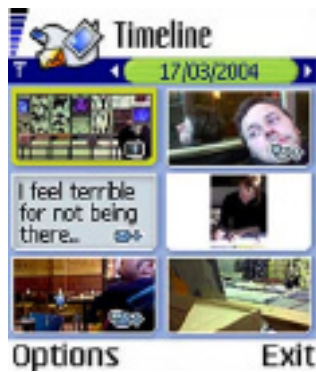


fig.4

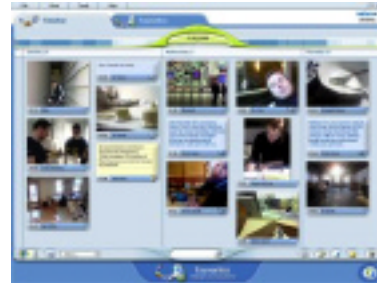


fig.5

Come è evidente, il nome del software deriva dall'unione di *life* (vita) e *blog*, il blog della vita. Blog è un termine che deriva dal Web, è infatti la contrazione di *web log*, letteralmente un "diario di bordo del Web", vale a dire uno spazio personale in rete, fornito da un *blogger* (sistemi che permettono la pubblicazione on-line: es. [www.blogger.com](http://www.blogger.com) o [www.splinder.com](http://www.splinder.com)), in cui ciascun utente, anche senza la minima conoscenza dello HTML, può registrare le proprie riflessioni riguardo qualunque argomento. I blog stanno attualmente diventando un fenomeno estremamente diffuso, che come tanti altri fenomeni del web si trova a cavallo tra uno strumento di democrazia collettiva (per esempio, i cosiddetti *me-zine*, ovvero i blog di giornalisti professionisti che permettono un approfondimento maggiore rispetto ai limiti di spazio della carta stampata o della televisione) e uno strumento di narcisismo collettivo gratuito (milioni di utenti ego-riferiti che discutono di materie microscopiche). Un blog è dunque come un *diario di bordo*, un documento ripetutamente aggiornato, redatto da un capitano, ma condivisibile a chi voglia far parte della navigazione. Inoltre, è necessario osservare come il blog funzioni per *delega*, dà la possibilità di inserire contenuti in rete anche a chi non ha conoscenza del meta-linguaggio di programmazione, dunque la competenza pragmatica è debrata sul blogger.

Il Lifeblog condivide con i web log sia la sua conformazione a diario di bordo sia il suo funzionamento per delega, ma essendo contenuto in un telefonino aumenta la sua intimità con il soggetto: a livello narrativo il Lifeblog è cioè un *destinante* che manipola un *soggetto* (l'utente) verso la congiunzione con un oggetto di valore che è l'utente stesso (o *il mondo dell'utente*).

Questo software rappresenta un buon esempio di come le attuali tecnologie portatili puntino molto a darsi come tecnologie iper-personali e personalizzabili, dedicate alla sfera più privata dell'individuo, correlati quotidiani della propria vita più intima. In realtà, a seconda del valore che un soggetto

investe in un oggetto, qualsiasi oggetto può essere il luogo di una mediazione del soggetto con se stesso: «nella società degli oggetti, quando qualcuno vuole comprare un'automobile, forse non vuole tanto un oggetto quanto un mezzo di spostamento rapido, un sostituto moderno del tappeto magico delle fiabe. Oppure ciò che acquista è un po' di prestigio sociale o un senso intimo di potenza. L'oggetto automobile non è altro allora che un pretesto, un luogo di investimento di valori, un 'altrove' che media il rapporto del soggetto con se stesso» (Greimas 1983: 19). Ogni oggetto, a seconda del tipo di valorizzazioni che subisce, può dunque essere non solo il luogo di una distinzione sociale, ma può essere, nell'intimità del soggetto, un luogo di ancoraggio dei propri valori di base, il luogo di un dialogo privato con se stessi rassicurante e protettivo. Il Lifeblog gioca in questo senso un ruolo esemplare per il fatto di essere un software che autonomamente si occupa di ordinare la serie di scatti fotografici o appunti che un utente prende durante una giornata, compiendo a livello enunciativo un ritorno del soggetto su se stesso (*embrayage*) tramite un precedente processo di delega (*débrayage*). L'utente modello di questo applicativo debracia all'oggetto la possibilità di dare un'unità tematica e figurativa ai materiali audio e video che raccoglie nella sua giornata, e questa rappresentazione simulacrale del quotidiano ritorna nel soggetto nel momento in cui viene richiesto. In sostanza, a questo software è richiesto (o questo software prescrive, a seconda dei punti di vista) una *traduzione* in forma visiva e secondo un ordine omologato (e per questo traducibile e autoreferenziale) della serie di azioni di registrazione del quotidiano che l'utente ha compiuto. Il *Lifeblog* è dunque un mezzo molto raffinato per l'edificazione del sé, è un software super-ergonomico perché prevede narrativamente un soggetto del fare (l'utente) che mira a congiungersi con se stesso.

Oltre a questa esaltazione del rapporto ego-centrato che il software consente, c'è un secondo aspetto da osservare, ovvero il fatto che questo strumento funziona come uno strumento di *delega della memoria*. Nell'essere un oggetto-scrittura, i nuovi telefonini con le loro funzionalità sono un ibrido tra oggetto di scrittura e utensile, e della scrittura recuperano la primaria funzione di custode della memoria, che la caratterizza da Theuth ad oggi. Come ricorda Zinna infatti «l'oggetto di scrittura trae la sua origine dall'incontro tra un discorso e il suo supporto materiale. Si tratta del punto di passaggio dall'*intensione* di un sapere all'*estensione* del supporto. La scrittura è il punto di contatto tra la memoria *interna* e *intensa* del soggetto verso una memoria oggettivata nello spazio *esterno* e *esteso* delle materie» (Zinna 2004: 89).

I nuovi cellulari sono oggetti che a differenza dei modelli precedenti valorizzano moltissimo il fatto di poter contenere un gran mole di dati in memoria. Mentre i cellulari di vecchia generazione consentivano di registrare alcuni SMS o numeri in rubrica, quelli attuali, permettono di avere "incarnati" in



sé file audio, video, messaggi multimediali e di testo in grandi quantità. In questo senso, l'ibrido socio-tecnico uomo-cellulare, è un soggetto che delega ad una sua protesi (il terminale di comunicazione) la memorizzazione di un insieme sempre più eterogeneo di dati che inevitabilmente riconfigurano l'azione di questa nuova soggettività nel sociale. Più profondamente, riprendendo la definizione di Zinna data più sopra, si verifica una ibridazione mnemonica, si crea una soggettività dalla memoria *interna e estensa* al tempo stesso.

Nella descrizione del sito italiano di Nokia viene scritto che «grazie a Nokia Lifeblog non dovrai più cancellare i momenti memorabili della tua vita solo per fare spazio sul tuo telefono, ti basterà collegarlo al tuo PC e Lifeblog sarà in grado di salvare e visualizzare i tuoi oggetti in modo sicuro ed efficiente»<sup>32</sup>. Oltre ad una valorizzazione tipicamente pubblicitaria di una presunta *quotidianità memorabile* (un po' per gli avventurieri iscritti alla Mutua di cui parla Floch), la congiunzione che il terminale consente ed esplicita con il personal computer definisce una soggettività *tra le reti*, vale a dire una soggettività che si trova coinvolta in reti di relazioni sociali (lavoro, famiglia, divertimenti) e un rete di oggetti (cellulare, pc, chiavi usb) a cui si delega un mantenimento in forma audio-visiva di quanto esperito socialmente. Ma capovolgendo il punto di vista, l'insieme di dati di vita memorizzati su questi supporti divengono a loro volta oggetti socializzabili e condivisibili, come quando a un amico si fa vedere l'album fotografico delle vacanze. Le novità maggiori sono però di tre tipi: (i) innanzitutto questi oggetti incarnano nei soggetti queste pratiche nella dimensione quotidiana; (ii) in secondo luogo, prevedono connessioni con altri oggetti, provocando un nuovo tipo di pratiche relazionali tra oggetti o meglio *interoggettive* (terminale portatile e computer domestico divengono connessi e interdipendenti); (iii) infine, e forse è l'aspetto più importante, operano una traduzione nella rappresentazione della propria memoria attraverso un materiale espressivo che è quello del mondo delle interfacce grafiche. In questo senso, se qualsiasi soggetto sociale riscrive periodicamente la propria biografia, si ripensa e si riprogramma di continuo, questi oggetti ambiscono a collaborare in modo invadente nella pratica riflessiva dei soggetti di figurativizzazione del proprio passato, anche molto recente.

Oltre alla costruzione di una relazione intima e a una delega della memoria, un software come *Lifeblog* si caratterizza per un terzo aspetto. Se si torna al discorso generale dell'ergonomia, è bene ricordare come l'oggetto ergonomico è interpretabile come un destinante trascendente che manipola un utente interpretandolo come un artefatto idealizzato, un destinatario modello che *può-essere* dal momento in cui l'oggetto fornisce un *saper-fare* ad esso.

Si è più volte ripetuto come il *Lifeblog* funzioni per delega, organizzi autonomamente le informazioni sincretiche che l'utente raccoglie durante la sua

---

<sup>32</sup> Cfr. [www.nokia.it](http://www.nokia.it)

giornata. Ma già in questo enunciato è evidente un fare dell'utente, che è appunto quello di fare fotografie, registrare suoni e creare piccoli filmati. Ma c'è un altro fare proposto e imposto all'utente che deriva dalla stessa concezione del software, ovvero il fatto di essere un *software combinato*, venduto sia in dimensione mobile (per cellulari di nuova generazione) sia per dimensione domestica (per pc). Dal punto di vista fattitivo, questo software fa fare al soggetto due categorie di azioni: innanzitutto valorizza le funzioni multimediali dell'oggetto attraverso una assunzione delegata di tutte le azioni più noiose legate all'ordinamento di questi dati; in secondo luogo, istruisce l'utente nella gestione di questi dati tramite il collegamento al pc. Oltre a urgenze legate allo spazio di memoria concesso nel terminale (registrare i dati su pc permette poi di avere più spazio libero nel cellulare), lo spostamento di questi dati nel pc promuove una serie di azioni quali l'editing di queste immagini, la creazione di cartelle personali e così via. In senso più profondo, questo software promuove un fare dell'utente che è supportato da un *saper-fare* (la frequentazione dell'ambiente delle interfacce grafiche dei cellulari e dei computer, ora sempre più simili e sodali). Come infatti ricorda Zinna, riguardo le UI dei pc, «la competenza dell'utente sta trasformandosi in una competenza alla scrittura dei comandi: questa capacità compositiva sta diventando un vero sincretismo di competenze che includono abilità grafiche e tipografiche che vanno dall'impaginazione al trattamento delle immagini di sintesi, dalla gestione audiovisiva alle animazioni» (Zinna 2004: 185). In questo senso, l'*interattività* promossa e valorizzata da questi oggetti (e soprattutto dal discorso pubblicitario) si regge su di un *far-fare* ad un utente che ha un *voler-fare* che dipende da un *saper-fare* che può ottenere solo grazie alla frequentazione con questa tipologia di oggetti. All'utente è fattivamente richiesta la personalizzazione dei dati raccolti dal Lifeblog, attraverso l'inserimento di commenti e testi, per cui queste interfacce promuovono e impongono un diretto intervento dell'utente, funzionano nel momento in cui l'utente le vuole *bricolare*.

In questo senso il Lifeblog è un esempio di come i nuovi dispositivi di comunicazione mobile sono *oggetti da ingegneri* (richiedono una competenza specifica e implementano una serie di strumenti diversi e ognuno di essi consente azioni differenti) che soffrono la nostalgia degli *oggetti da bricoleur*, desiderano che gli utenti li personalizzino e li colmino con blocchi previncolati della loro esistenza personale.

Anche in questo senso il design delle interfacce e più propriamente un *design dell'interazione*: «nel ruolo di soggetto d'enunciazione dei programmi, il designer di interfacce elabora delle strategie d'*azione* e di *significazione* per far compiere all'enunciatario dei compiti pratici di composizione o di gestione dei dati quanto più economici e semplici in termini di tempo e apprendimento [...] il designer di programmi ipertestuali crea dei meta-comandi programmabili

attraverso l'interfaccia grafica, nell'intento di offrire all'utente la possibilità di comporre dei *documenti interattivi* senza passare per la programmazione. In definitiva, egli elabora dei *meta-programmi* che permettono la creazione di meta-documenti» (Zinna 2004: 185-186).

Per portare ancora più in là queste riflessioni, si potrebbe dire che gli attuali dispositivi di comunicazione mobile oltre a provocare un voler-fare negli utenti, generano un *meta-volere* in essi, vale a dire un *voler-voler-fare*. L'utente modello di questi oggetti, e molte pratiche concrete come le migliaia di forum presenti in Internet lo testimoniamo, vuole che l'oggetto gli consegni un nuovo voler fare, desidera cioè una spinta di tensione passionale che si genera a partire dall'oggetto stesso, dalle sue applicazioni e dalle sue sostanze espressive.

## Conclusione

È necessario osservare come gli aspetti indagati in questo articolo siano solo alcuni di quelli posti dai nuovi dispositivi di comunicazione mobile. L'attenzione è stata rivolta in particolar modo nel definire come l'oggetto attraverso il suo design prevede un utente e mira a costruire una certa soggettività, un utente modello che viene istruito e motivato all'uso tramite l'interfaccia dell'oggetto. Nel caso dei telefoni cellulari è emerso come la costituzione morfologica di questi oggetti gioca un ruolo marginale nelle prescrizioni di azioni o, in termini semiotici, ha un limitato carattere fattitivo. Al contrario, l'interfaccia grafica è invece divenuta l'ambiente privilegiato nella gestione dei comandi e delle funzioni dell'oggetto, nonché nella ridefinizione pragmatica, cognitiva e patemica del soggetto.

In particolare ci si è concentrati sul nuovo statuto funzionale di questi oggetti, interpretabili come oggetti-scrittura, supporti in cui è possibile registrare e gestire, attraverso un'unica interfaccia, dati afferenti a semiotiche diverse.

A partire da queste considerazioni, si intravedono molte prospettive di analisi. Si è parlato di come questi oggetti agiscano sulla memoria privata, ma è evidente come agiscano anche sulla memoria sociale. Si pensi per esempio ai casi sempre più frequenti in cui immagini registrate con la piccola videocamera dei cellulari divengono le uniche immagini disponibili di importanti eventi per i media internazionali, come per esempio per l'attentato di Londra del 7 luglio 2005. In questo senso, in quanto attanti, questi oggetti estendono la possibilità all'intera società di vedere sé stessa, anche nei suoi interstizi e nei luoghi più sotterranei.

Un altro aspetto importante, indagato solo superficialmente, è quello del modo in cui questi oggetti valorizzano e spesso prescrivono collegamenti con altri oggetti. Al di là del rapporto paratattico descritto da Barthes, oggi questi oggetti permettono *connessioni di rete*, garantite dalla tecnologia digitale: automobili

che comunicano con cellulari, cellulari che comunicano a loro volta con personal computer e questi ultimi che comunicano con il frigorifero di casa. Questa *interoggettività* è uno degli aspetti più interessanti proposto dai nuovi oggetti digitali, permettendo di pensare come il senso di questi oggetti sia generato da una catena di deleghe e di enunciati, all'interno della quale il soggetto ricompona la sua sfera d'azione.

Questi sono solo alcuni esempi che dovrebbero rendere chiaro come possa essere feconda un'analisi semio-narrativa degli attuali oggetti d'uso, in particolare quelli tecnologici, sempre più complici dei soggetti nella costruzione della realtà sociale.

## Bibliografia

- APPADURAI, A. (ed.)  
1986 *The social life of things. Commodities in cultural perspective*, Cambridge: Cambridge University Press.
- BARTHES, R.  
1957 *Mythologies*, Paris: Seuil (tr. it. *Miti d'oggi*, Torino: Einaudi, 1974).  
1964 *Éléments de sémiologie*, Paris: Seuil (tr. it. *Elementi di semiologia*, Torino: Einaudi, 1966).  
1985 *L'aventure sémiologique*, Paris: Seuil (tr. it. *L'avventura semiologica*, Torino: Einaudi, 1991).
- BAUDRILLARD, J.  
1968 *Le système des objets*, Paris: Gallimard (tr. it. *Il sistema degli oggetti*, Milano: Bompiani, 1972).  
1972 *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris: Gallimard (tr. it. *Per una critica dell'economia politica del segno*, Milano: Mazzotta, 1974).
- BOLCHI, E.  
2002 "Corpi, oggetti e interazione: analisi di alcuni oggetti wearable", in Deni (ed.) 2002.
- BONSIEPE, G.  
1995 *Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design*, Milano: Feltrinelli.
- BOURDIEU, P.  
1979 *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris: Minuit (tr. it. *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Bologna: Il Mulino, 1983).
- BURDEK, B.E.  
1992 *Design*, Milano: Mondadori.
- CARLI, F.  
2000 *Elettrodomestici spaziali. Viaggio nell'immaginario fantascientifico degli oggetti d'uso quotidiano*, Roma: Castelvecchi.
- COSENZA, G.  
2004 *Semiotica dei nuovi media*, Roma-Bari: Laterza.
- DENI, M.  
2002a *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all'analisi*, Milano: Franco Angeli.  
2002b "La construction sémiotique d'une interface conviviale" in Fontanille (ed.) 2002 e in [www.ocula.it/archivio/txt/md\\_interfconviv.htm](http://www.ocula.it/archivio/txt/md_interfconviv.htm)
- DENI, M. (ed.)  
2002 *Versus. Quaderni di studi semiotici n.91/92. La semiotica degli oggetti*, Milano: Bompiani.
- FABBRI, P.  
1998 *La svolta semiotica*, Roma-Bari: Laterza.
- FLOCH, J.M.  
1995 *Identités visuelles*, Paris: PUF (tr. it. *Identità visive. Costruire l'identità a partire dai segni*, Milano: Franco Angeli, 1997)
- FONTANILLE, J.  
1995 "Ergonomia e bio-design: note semiotiche", in Pozzato (ed.) 1995.  
2002 "Semiotique des objets", in Deni, M. (ed.) 2002.  
2004 *Figure del corpo. Per una semiotica dell'impronta*, Roma: Meltemi.
- FONTANILLE, J. (ed.)  
2002 *Des théories aux problématiques*, Actes du Congrès de l'Association Française de Sémiotique, SÉMIO 2001, Limoges: Pulim (CD-ROM).
- ECO, U.  
1968 *La struttura assente*, Milano: Bompiani.  
1971 *Le forme del contenuto*, Milano: Bompiani.  
1992 *Secondo diario minimo*, Milano: Bompiani.  
1994 *Six walks in the fictional woods*, Cambridge: Harvard U.P. (tr. it. *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano: Bompiani, 1994).



- 1997 *Kant e l'ornitorinco*, Milano: Bompiani.
- GARFINKEL, H.  
1967 *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliff, New York: Pratiche Hall.
- GENETTE, G.  
1986 *Seuils*, Paris: Seuil (tr. it. *Soglie. I dintorni del testo*, Torino: Einaudi, 1989).
- GREIMAS, A.J.  
1970 *Du sens*, Paris: Seuil (tr.it. *Del senso*, Milano: Bompiani, 1974).  
1983 *Du sens II. Essais sémiotiques*, Paris: Seuil (tr. it. *Del Senso 2*, Milano: Bompiani, 1985).  
1987 *De l'imperfection*, Périgueux: Pierre Fanlac (tr. it. *Dell'imperfezione*, Palermo: Sellerio, 1988).
- GREIMAS, A.J., COURTÉS, J. (eds.)  
1986 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage II*, Paris: Hachette.
- KOPITOFF, I.  
1986 "The cultural biography of things", in Appadurai (ed.) 1986.
- LANDOWSKI, E., MARRONE, G. (eds.)  
2002 *La società degli oggetti. Problemi di interoggettività*, Roma: Meltemi.
- LATOUR, B.  
1991 *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris: La Découverte (tr. it. *Non siamo mai stati moderni. Saggio di antropologia simmetrica*, Milano: Elèuthera, 1995).  
1994 "Une sociologie sans objet?. Remarques sur l'interobjectivité", in *Sociologie du travail*, 4 (tr. it. "Una sociologia senza oggetto? Note sull'interoggettività", in Landowski, Marrone eds. 2002)  
1998 "Fatti, artefatti, fatticci", in Nacci (ed.) 1998.
- LATOUR, B., WOOLGAR, S.  
1979 *Laboratory life. The construction of scientific facts*, Princeton: Princeton University Press.
- LEROI-GOURHAN, A.  
1965 *Le geste et la parole. La mémoire et le rythmes*, Paris: Albin Michel (tr. it. *Il gesto e la parola. La memoria e i ritmi*, vol. II, Torino: Einaudi, 1977).
- MACKENZIE, D., WAJCMAN, J.  
1999 *The social shaping of technology. Second edition*, Buckingham: Open University Press.
- MALDONADO, T.  
1997 *Critica della ragione informatica*, Milano: Feltrinelli.
- MANTOVANI, G.  
1994 *Comunicazione e identità. Dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali*, Bologna: il Mulino.
- MARX, K.  
1867 *Das Kapital. Kritik der politischen Oekonomie*, Hamburg: Meissner (tr. it. *Il Capitale. Critica dell'economia politica*, Roma: Editori Riuniti, 1974).  
1954 *Storia delle teorie economiche*, Torino: Einaudi.
- MARRONE, G.  
1999 *C'era una volta il telefonino*, Roma: Meltemi.  
2002 "Dal design all'interoggettività: questioni introduttive", in Landowski, Marrone, (eds.) 2002.
- MEYROWITZ, J.  
1985 *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, New York: Oxford University Press (tr. it. *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Bologna: Baskerville, 1995).
- MONTANARI, F., DUSI, N.  
2002 "Interfacce sociosemiotiche e pratiche inter-oggettuali. Qualche esempio dal mondo dei telefoni cellulari", in Deni (ed.) 2002.
- NACCI, M. (ed.)  
1998 *Oggetti d'uso quotidiano. Rivoluzioni tecnologiche nella vita d'oggi*, Venezia: Marsilio.
- NIELSEN, J.  
2000 *Designing web usability*, Indianapolis: New Riders (tr. it. *Web usability*, Milano: Apogeo, 2000).
- NORMAN, D.  
1988 *The psychology of everyday things*, New York: Basic Books (tr. it. *La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani*, Firenze: Giunti, 1990).  
1998 *The invisible computer*, Cambridge: MIT (tr. it. *Il computer invisibile*, Milano: Apogeo, 2000).
- SEMPRINI, A.  
1995 *L'object comme procès et comme action*, Paris, L'Harmattan (tr. it. *L'oggetto come*

- processo e come azione. Per una sociosemiotica della vita quotidiana*, Bologna: Esculapio, 1996).
- 2001 "Object sans frontières", *Protée*, vol. 29, 1 (tr. it. "Oggetti senza frontiere", in Landowski, Marrone eds. 2002).
- SEMPRINI, A. (ed.)  
1999 *Il senso delle cose. I significati sociali e culturali degli oggetti quotidiani*, Milano: Franco Angeli.
- SHAPIN S., SHAFFER S.,  
1985 *Leviathan and the Air-Pump. Hobbes, Boyle and the Experimental Life*, Princeton: Princeton University Press (tr. it. *Il Leviatano e la pompa ad aria. Hobbes, Boyle e la cultura dell'esperimento*, Firenze: La Nuova Italia, 1994).
- TRAINI, S.  
2001 *La connotazione*, Milano: Bompiani.
- ZINNA, A.  
2004 *Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*, Roma: Meltemi.