

Anne Beyaert-Geslin

Semiotica del design

revisione e cura di
Pierluigi Basso Fossali

traduzione di
Giacomo Festi



Edizioni ETS



www.edizioniets.com

edizione originale

Anne Beyaert-Geslin, *Sémiotique du design*, © PUF, Paris 2012

*Publicato con il contributo del Laboratoire de recherche MICA,
Université Bordeaux Montaigne*

© Copyright 2017

Edizioni ETS

Piazza Carrara, 16-19, I-56126 Pisa

info@edizioniets.com

www.edizioniets.com

Distribuzione

Messaggerie Libri SPA

Sede legale: via G. Verdi 8 - 20090 Assago (MI)

Promozione

PDE PROMOZIONE SRL

via Zago 2/2 - 40128 Bologna

ISBN 978-884673244-6

0. Introduzione

C'è un momento clou, nel racconto, in cui l'impiegato consente, per così dire, la presenza dello scrivano e sospira per lui: «Ebbene, Bartleby» pensai «restate pure dietro il vostro paravento; non vi perseguiterò oltre; siete innocuo e muto come una di queste vecchie sedie»¹. Povero Bartleby, e povere sedie, invariabilmente convocate per descrivere lo stesso paradosso della presenza. Si pensa sempre a loro, difatti, quando bisogna caratterizzare non tanto un minimo di presenza – Bartleby è già là e si rivela persino molto ingombrante –, quanto una presenza che si crede non conti nulla. Heidegger pensa ugualmente alla sedia quando cerca un controargomento per prendere le misure al fenomeno dell'essere al mondo: «l'uomo è nel mondo come la sedia è nella stanza e l'acqua è nel bicchiere» (Heidegger 1964, p. 33). È ancora la sedia ad offrirsi nuovamente come esempio canonico a Lévi-Strauss e Charbonnier (1961), laddove questi devono spiegare che qualunque oggetto, fosse anche il più umile, può accedere allo statuto di opera d'arte nel momento in cui viene sublimato dai Surrealisti. Ed è ancora la sedia a imporsi agli occhi di Greimas quale emblema della banalità, lungo la stesura di *Semantica strutturale* (1966, p. 25). Questa volta, tuttavia, lungi dal contare meno di niente, essa si offre al semiotico come terreno d'investigazione per riscattare persino l'estrema banalità quale reale possibilità di significazione.

«Le pretese di certi movimenti letterari che vorrebbero fondare un'estetica della non-significazione appaiono stranamente ingenue [...]: se la presenza in una stanza di due seggiole poste l'una accanto all'altra sembra pericolosa ad Alain Robbe-Grillet, in quanto miticizzante dato il suo potere di evocazione, con ciò si dimentica che la presenza di una sola seggiola funziona come un paradigma linguistico e, presupponendo l'assenza, può essere altrettanto significante» (*ibid.*).

Due sedie, anche una sola, non saprebbero sfuggire alla significazione.

¹ Melville (1853, p. 36).

È il senso della dimostrazione di Eugène Ionesco il quale, ne *Le sedie*, mette in evidenza l'inflessa correlazione della presenza e dell'assenza, ribaltando il dispiegamento pletorico del piano dell'espressione sul vuoto del piano del contenuto.

Le sedie significano, peraltro come tutti gli oggetti, e l'opera di Mau-passant ce ne fornisce innumerevoli esempi: una chioma trovata in un mobile italiano del XVII secolo porta il narratore alla follia; una collana perduta riduce una coppia alla miseria, senza parlare dello sfortunato pezzo di spago raccolto sulla strada che causò le perdite di mastro Hauchecorne². Gli oggetti ci agiscono, tanto quanto noi li agiamo. Non è quindi per nulla accettabile di attribuire loro un presunto carattere «che se non passivo, sarebbe quantomeno sottoposto alla volontà dell'uomo», benché Moles (1972, p. 28) lo abbia appunto ritenuto un loro tratto definitorio. Appare fuori luogo sostenere, come fa quest'ultimo, che «gli oggetti, non li si dovrà toccare, dato che non vivono (...) Ci si serve di loro, li si mette in posizione, si vive in mezzo a loro, sono utili, nulla più» (*ivi*, p. 183).

Questa ricerca si consacra non a caso all'*oggetto* a partire dalla sua etimologia, che rinvia al latino medievale *ob-jectum* (letteralmente “gettato davanti a, gettato contro”), una significazione ancora pienamente rinvenibile nell'olandese *voorwerp* o nel tedesco *Gegenstand*³. Ecco perché intendiamo teorizzare la presenza di un solido che ci si pone davanti, che ci affronta almeno quanto noi lo affrontiamo. Il nostro lavoro si fonda quindi su questa relazione semiotica soggetto/oggetto, sforzandosi d'introdurre degli elementi di comparazione in grado di svelare delle differenze: la presenza di un oggetto domestico non è quella di una scultura.

Non si tratta, evidentemente, del primo studio semiotico dedicato agli oggetti, anche se va notato che gli oggetti tecnici hanno goduto storicamente di una decisa preferenza. Questi ultimi, dopo l'impulso di Leroi-Gourhan, hanno permesso di instaurare un dialogo molto fruttuoso tra autori, da un lato riunendo la ricerca attorno a concetti federatori – si pensi ai diversi contributi su protesi e interfaccia, quali Eco (1997), Zinna (2004; 2005), Fontanille (2002) –, dall'altro indagando singoli oggetti – è il caso del coltello Opinel di Floch (1995, § 7) a cui risponde il coltello giapponese di Landowski (2009). Per quanto

² Si veda il racconto *Lo spago* e l'analisi relativa di Greimas (1983, pp. 131-149).

³ Questo aspetto è menzionato da Henri van Lier alla voce «scultura» dell'*Encyclopedia Universalis* (1968-72).

ci riguarda, vorremmo invece portare l'attenzione su oggetti trascurati, anche dai semiotici, dedicandoci in particolare alle sedie e più ampiamente alla classe dei sedili, per estendere lo sguardo verso i mobili, le tavole o le lampade, che riuniamo sotto il sintagma generico di *oggetti domestici*. Lo studio dell'oggetto, tuttavia, vuole essere un mezzo d'accesso a un centro d'interessi più vasto, quello del design. Come preludio a questa ricerca, è opportuno situarci all'interno della discussione e di precisare il nostro quadro epistemologico.

0.1. *Superare forma e funzione*

Il metadiscorso critico o semiotico sul design si fonda invariabilmente sulla dicotomia di forma e funzione. Tipicamente, i due termini sono inquadrati in una relazione di complementarità e di anteriorità conforme al principio funzionalista secondo il quale "la forma segue la funzione"⁴, ma è anche possibile metterli in contraddizione o ammettere l'insufficienza di tale quadro per allargare la questione della significazione.

A proposito delle sedute primitive, Leroi-Gourhan osserva ad esempio l'assenza del legame assoluto tra il modo di sedersi e la forma dello sgabello. Quest'ultima è senz'altro dipendente dalla funzione, ma più fondamentalmente stabilizza una postura elaborata culturalmente, come spiega bene l'autore⁵.

Vorremmo osservare tuttavia un doppio superamento di questa antinomia di forma e funzione, che disegna il quadro della nostra ricerca: da una parte, il riposizionamento epistemologico e metodologico di Greimas e Floch che spostano la questione *della* funzione verso *le* funzioni e i *valori*; d'altra parte, una ridefinizione dei contorni del dominio concepito dal design, sia come una sorta di *sovra-design* centrato sulla realizzazione di un progetto, sia come *redesign* che implica la totalità degli oggetti del mondo. In questo caso, la forma «divora» la funzione, come nota Latour (2009, p. 4).

Ma guardiamo innanzitutto la cornice semiotica. Già in *Del Senso 2*, Greimas imposta la questione della funzione dell'oggetto in termini di significazione per l'utente e oppone i valori pratici e mitici:

⁴ La celebre frase di Sullivan (1896) è commentata in particolare da Raymond Guidot (2000, p. 22).

⁵ Si veda in particolare la sua descrizione dello sgabello riservato alla caccia alle foche presso gli eschimesi in Leroi-Gourhan (1943, p. 296). Ci si può riferire anche a Jean Baudrillard (1968).

«Anche nella nostra società di oggi, quando qualcuno vuole comperare un'automobile, forse non vuole tanto un oggetto quanto un mezzo di spostamento rapido, un sostituto moderno del tappeto magico delle fiabe. Oppure quello 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, p. 19).

Anche laddove il dibattito si concentra sul concetto di valore, in *Del'imperfezione*, Greimas caratterizza la serratura dogon fondandosi sulle tre dimensioni della cultura:

«Ecco una cosa del mondo tra le altre che ha una sua evidente utilità: chiudere la casa. Ma essa è anche una divinità protettrice della dimora e, ancor di più, una gran bella opera. Partecipando delle tre dimensioni della cultura – funzionale, mitica ed estetica – la cosa diviene in tal mondo un oggetto di valore sincretico. Dotato di memoria, collettiva e individuale, portatore di significazioni dalle facce multiple che intrecciano reti di complicità con altri oggetti, pragmatici e cognitivi, l'oggetto si inserisce nella vita di tutti i giorni aumentandone lo spessore» (Greimas 1987, p. 67).

Nei suoi saggi consacrati agli oggetti⁶, Floch ritorna sugli apporti successivi di Greimas. Passare da due a tre dimensioni (la categoria iniziale – pratico *vs* mitico – del 1983 diventa una tripartizione nel 1987, con l'introduzione di "estetico") poi a quattro (con l'aggiunta di "critico") permette, scrive, di «trarre le conseguenze teoriche, e pratiche, della costituzione di questa "componente funzionale" in un universo semantico articolato» (Floch 1995, p. 211). Declinare funzioni e valori al plurale assicura insomma il superamento dell'aporia della funzione. Floch raccomanda allora un approccio semio-narrativo degli oggetti che «dovrebbe preoccuparsi, non solo di distinguere e gerarchizzare i diversi programmi narrativi di cui il prodotto è il soggetto, ma anche di definire, con la maggior precisione possibile, i valori che esso realizza o permette di realizzare» (*ivi*, p. 214).

La sintesi migliore delle sue proposte è contenuta in un articolo dedicato ai valori della pubblicità della marca Citroën (Floch 1990, cap. 6), testo da allora considerato come il buon viatico per gli studenti di semiotica applicata. Il dibattito si situa a quel tempo nella tensione tra programma d'uso e programma di base⁷. Le categorie che formano i

⁶ Cfr. il saggio sui cataloghi di mobili in Floch (1995, cap. 6, specialmente pp. 166 e seguenti) e quello successivo (*ivi*, cap. 7).

⁷ L'opposizione tra valori d'uso e valori di base è ben descritta anche nel dizionario di semiotica di Greimas e Courtés: «la banana che la scimmia cerca di raggiungere è un valore di

valori pratici e utopici, critici e ludici, articolano il quadrato dei valori della pubblicità⁸. La vettura serve infatti “a qualcosa”, all’occorrenza a guidare (valori d’uso), ma questa transitività non basta a descriverla, dato che il veicolo rappresenta anche un certo rapporto con il mondo e con i valori che incarnano i diversi “supplementi d’anima” evocati dai designer (i valori di base). È così che, nell’esempio di Branzi, «costruire una casa, significa realizzare un luogo e degli oggetti con cui è possibile stabilire dei rapporti legati non solo al loro utilizzo e alla loro funzionalità, ma anche delle relazioni di ordine psicologico, simbolico, poetico» (Branzi, cit. in Alessi 1998, p. 64)⁹.

Questa tensione tra valori d’uso e di base è un passo considerevole per lo studio degli oggetti di design permettendone una caratterizzazione e offrendosi, per giunta, come strumento di misura della *creatività* in tale dominio. Bisognerà ritornare su questa nozione seminale per avvicinare i valori messi in gioco alle proprietà superficiali degli oggetti.

0.2. Tutto è design

«La risposta è appunto questa: tutto dipende dall’intenzione (design)».
(Flusser 1993, p. 6)

Bisogna segnalare un’evoluzione delle concezioni del design che tende a ridimensionarlo in due modi. Un esame dello stato attuale di questo dominio tende a rivelare che esso federa le proprie forze e riunisce le diverse specialità, risultanti dalla tradizione delle arti applicate, per riannodarle attorno alla nozione di *progetto*. Questo design globale, sensibile alla necessità di offrire rimedi al sociale, appare come un *sovra-design* ovvero un *metadesign*, dato che interroga i propri fondamenti e sposta l’attenzione dall’oggetto verso il soggetto, per esaminare le relazioni tra i partner di un progetto (il designer, l’ingegnere ma anche l’urbanista e l’economista)¹⁰. La rivendicazione di un *design dell’interazione* accompagna la

base, mentre il bastone che la scimmia andrà a cercare per eseguire il programma sarà un valore d’uso» (Greimas, Courtés 1979, voce «Valore», p. 378).

⁸ Ci si può riferire, per maggior precisione, al quadrato finale, presentato in Floch (1990, p. 175).

⁹ Anche Baudrillard descrive una relazione: «si nota dunque che ciò che viene consumato non è l’oggetto, ma piuttosto il rapporto stesso [...], l’*idea di rapporto* si consuma nella serie di oggetti che rimandano ad essa» (Baudrillard 1968, p. 251).

¹⁰ Su questo punto, cfr. Vial (2011). Proposte pragmatiche di riconfigurazione sociale sono avanzate dai designer de *La 27^e Région*.

diffusione delle interfacce digitali visto il confronto di utenti sempre più numerosi con oggetti di una complessità ineguagliata.

La ridefinizione attuale del design appare sullo sfondo di una critica di cui è possibile cogliere qualche dato essenziale, senza pretendere di essere esaustivi. In particolare, ci sono due argomentazioni che meritano la nostra attenzione, dato che ricorrono alla stessa terminologia, quelle di Papanek (1971) e di Flusser (1993). Se, negli anni '70, il primo di questi due autori considera già il design come una «professione pernicioso», il secondo intende, vent'anni più tardi, «svelare gli insidiosi e subdoli aspetti della parola *design*» (*ivi*, p. 6). La severità della reprimenda dissimula tuttavia due bersagli differenti. Papanek insorge con il design pubblicitario che «persuade la gente a comprare oggetti di cui non hanno bisogno» e reclama un design etico «adatto ai veri bisogni degli uomini». Flusser denuncia l'alienazione dell'uomo attraverso gli oggetti che proliferano cambiando di statuto. Lo strumento, la macchina e poi l'apparecchio si sono sostituiti alla mano e questa serie di rivoluzioni industriali ha «espulso» l'uomo dalla natura così come lo mette oggi ai margini della cultura che egli stesso ha costruito. Tra tutte le lamentele espresse, s'impongono con particolare acutezza quelle che associano la divisione eccessiva del lavoro ad una limitazione della responsabilità individuale e quella che rifiuta la possibilità di una morale: non si può esser al contempo un santo e un designer, assicura Flusser (*ivi*, p. 20). Su tali basi si è costituita la richiesta di un design sociale, un "sociodesign", che sposti l'accento dal mercato verso la società e operi a favore di una «scultura sociale», seguendo l'espressione di Stiegler (2006, p. 243).

Simili riflessioni sono d'ispirazione per diversi commenti. Innanzitutto si noti come la rivendicazione del progetto non è nuova e appare già nel 1947 quando Moholy-Nagy scriveva:

«Bisogna fare in modo, d'ora in avanti, che la nozione di design e la professione di designer non siano più associati a una specialità, ma a un certo spirito d'ingegnosità e d'inventività, validi globalmente, che permettano di considerare i progetti non più isolatamente ma in relazione con i bisogni dell'individuo e della comunità. Nessun soggetto, chiunque lui sia, potrà essere sottratto alla complessità della vita e trattato in maniera autonoma» (Moholy-Nagy 1947, *trad. nostra*).

Una seconda considerazione metterebbe in evidenza la contraddizione interna di questa tradizionale critica, che denuncia l'eccessivo ascendente del design sulla società mentre si ritrova essa stessa a raccomandare la «globalità» del progetto, giungendo così a rafforzare paradossalmente quell'influenza eccessiva che intendeva stigmatizzare; di fatto,

preoccupata dalla rimediazione del sociale, tale visione critica si pensa costretta ad agire su vasta scala.

Attraverso l'interrogazione etica, tuttavia, abbiamo colto solo un aspetto dell'estensione del campo disciplinare del design. Bisogna intravedere un'accezione aspettuale¹¹ della questione che impegna non solo a "progettare"¹² (disegnare) tutto, ma introduce soprattutto un principio iterativo che invita a rinnovare l'azione: è il *redesign* descritto tanto dal designer Andrea Branzi¹³, quanto dal filosofo Bruno Latour¹⁴. Riprendendo i punti principali di convergenza delle loro proposte, potremmo cogliere certe connivenze tra le due estensioni del dominio.

Latour osserva innanzitutto il doppio sviluppo del termine design, in direzione del *fare* e degli *oggetti*. Il termine è considerato equivalente ad attività molto diverse come la definizione, il progetto o la codificazione, che sono altrettante alternative all'enunciazione degli oggetti, sempre concepita come una *fabbricazione*¹⁵. La sua proposta ci autorizza a qualche deduzione e lascia intravedere una possibilità di ridefinizione delle istanze di produzione. Se una molteplicità di pratiche possono rivendicarsi come design, ciò fa pensare che l'ingegnere, primo interlocutore del designer¹⁶, così come l'infografico o il semiotico, si trovino assimilati nella stessa professione. È a questo allargamento o a questa perdita di specificità del mestiere del designer che si assiste attualmente.

Latour constata un secondo sviluppo del *design*, che si dedica agli oggetti e agli assemblaggi più variegati: dal gene umano alla costa della Cornovaglia, fino alla natura stessa, tutto sembra dover essere ridisegnato

¹¹ *N.d.T.* L'aspettualità, nel gergo semiotico, è un punto di vista su un processo, che può quindi essere colto come incoativo, durativo, terminativo, puntuale, iterativo, ricorsivo, irreversibile, reversibile, compiuto, incompiuto.

¹² *N.d.T.* L'autrice gioca con la parola "designer", accostata al corretto francese *dessiner*. "Designer" usato nella lingua dell'autrice come verbo contiene "design" e rinvia alla pratica del disegnare.

¹³ Cfr. in particolare il testo della sua conferenza «En tant que visée utopique du design, le progrès est-il toujours d'actualité?» («Come mira utopica del design, il progresso è ancora d'attualità?»), tenuta il 24 giugno 2010 al Museo delle Arti decorative di Parigi, nel quadro di *Rencontre In progress 3/3*.

¹⁴ Ci riferiamo in particolare a Latour (2008 e 2009).

¹⁵ Cfr. Dagognet (1989, pp. 20-21).

¹⁶ Van Lier ci dà un'eccellente descrizione di questo dialogo tradizionale. Secondo lui, il designer sarebbe «a un incrocio», tributario dell'ingegnere che gli consegna dei «funzionamenti puri», «guarda l'artista che introduce strutture temporali con un anticipo considerevole» ma si congiunge anche al «desiderio degli utenti», dei clienti (Van Lier, 1968-72, voce «estetiche industriali», pp. 1-2, *trad. nostra*).

oggi. Più precisamente, tutto ciò che è stato modellato nel corso delle quattro o cinque ultime rivoluzioni industriali deve ora essere riprogettato. Tale concezione prolunga una tesi più vecchia, esposta in particolare in *Non siamo mai stati moderni* (Latour 1991), in cui egli ricusa la dicotomia natura-cultura. In questo caso, Latour rifiuta più precisamente l'idea di una rottura modernista: il design non sarà né rivoluzionario né portatore di modernità, come riassume attraverso la formula: «più ci pensiamo come designer, meno ci pensiamo come modernizzatori» (Latour 2008, p. 256).

Con questa nozione di *redesign* che si oppone al design modernista, Latour trova una convergenza con le proposte di attori preminenti del settore quali Branzi¹⁷. Quest'ultimo, prospettando un aumento della popolazione e una riduzione concomitante dello spazio disponibile, preconizza un design d'adattamento per ridisegnare intere città. Piuttosto che costruire architetture, diventerà preferibile riorganizzare l'esistente, cosa che ammetterebbero di buon grado gli architetti, spesso invitati già oggi a riadattare gli edifici e non a edificarne di nuovi. Seguendo l'argomentazione di Branzi, una mera «corsa alla novità» finirebbe con l'essere oramai un congedo definitivo dall'idea di progresso.

In quanto designer orientato al progetto, Branzi fornisce un certo numero di raccomandazioni al fine di garantire la migliore armonizzazione dell'esistente quanto ad oggetti, architetture e città. Da par suo, Latour si impegna ad affinare le implicazioni della sua tesi e attribuisce al design opportunamente "rivisitato" cinque proprietà essenziali che qui riassumiamo, sforzandoci di offrirne una riformulazione semiotica.

Secondo Latour, il design di oggi è in primis un design *modesto* che ricusa qualsivoglia carattere fondatore. Tale concezione induce un'altra definizione del fare che preferisce l'adattamento alla costruzione o all'edificazione. Tuttavia, come insiste ancora l'autore, non si tratta di fare di meno, bensì «infinitamente di più», e ciò per prendere in carico tutta la «fabbrica della vita». Bisogna ridisegnare tutto – come abbiamo già sottolineato.

È inoltre un design *prudente, circospetto*, preoccupato dei dettagli come manifestazioni di un saper-fare. Stando alla visione del filosofo francese, l'attenzione al dettaglio, che ancora il design all'artigianato, gli conferirà un carattere reazionario, anti-rivoluzionario, in contraddizione con la sua intenzionalità radicale. Tutto ciò conduce Latour a formu-

¹⁷ Cfr. in particolare il testo della conferenza già citata.

lare l'ossimoro che offre la miglior sintesi del suo saggio: il design deve essere «prudentemente radicale». A nostro parere, sebbene egli promuova l'idea di *prudenza* e di *cautela* (tradotta con *cautiousness* in inglese o *precaution* in francese), la preoccupazione dei dettagli può riferirsi anche alla *precisione* per descrivere la *finitura* caratteristica degli oggetti di lusso che, portando l'attenzione sull'involucro, richiedono una tattilità sensuale su cui avremo ampio modo di ritornare.

È un'altra, tuttavia, la caratteristica che attira la nostra attenzione. Secondo Latour, il computer marcherebbe una svolta nella storia del design visto che tutto viene tradotto in cifre e in codici. L'onnipresenza della codificazione introdurrebbe una nuova concezione della materialità e sfumerebbe la linea di divisione tra forma e funzione.

Se il design è un *redesign*, è perché si basa sull'esistente. In questo senso, l'oggetto ridisegnato si definisce, diremo così, nella tensione esercitata di fronte a questa istanza anteriore, attraverso il cammino tracciato verso essa. Ma la proposta di Latour va ancora più lontano, dato che si tratta di *portare un rimedio*, di migliorare il primo oggetto. Ciò permetterà di vedere nel cammino tracciato tra i due oggetti una relazione tra il problema e la sua soluzione che consente, a partire dalla seconda, di definire il primo. Questa concezione del design come miglioramento o riparazione è, per noi, un secondo argomento che permette di considerare il semiotico d'agenzia come un designer, visto che è immancabilmente invitato ad apportare una soluzione a un problema. Ma Latour introduce anche una clausola veridittiva indicando che, se il *redesign* si lega al transitorio e alla moda, è perché si riferisce al gusto e al relativo. È quindi un «antidoto alle certezze». Di conseguenza, egli avvicina due definizioni aspettuali a due regimi aletici ed epistemici per ridefinire il rapporto al progresso. Il design modernista è una reificazione che impone sia la struttura modale del *dover-essere* sia la riaffermazione di valori certificati – quantomeno certificati dalla storia –, mentre il design antimodernista, la cui definizione aspettuale è iterativa, implica la possibilità della propria messa in discussione. Si sfida e si rinnega, per così dire, da solo, così come sfida le certezze. Allo stesso tempo, aggiungere, la sua convocazione è sufficiente per indebolire le certezze del primo design che appare allora rimediabile.

Un'ultima caratteristica introduce la dimensione etica che richiede di distinguere il cattivo dal buon design (il che non può che introdurre anche una dimensione politica). Secondo Latour, è come se «la materialità e la moralità divenissero coalescenti».

Volendo seguire questo autore, due concezioni del design si trovano

confrontate, la seconda presentandosi come metadiscorso della prima, visto che permette di pensarla o di “ridisegnarla”, se si preferisce. Se esse oppongono due definizioni aspettuali (*reificato/iterativo*), due regimi aletici ed epistemici (il *dover essere* della necessità/il *non dover essere* della contingenza; il *creder-essere* della certezza/il *non creder-essere* dell’incertezza), è bene precisare che tali proprietà non sono che i primi paletti di un approccio che, al posto di comparare due istanze, le integra al movimento dell’enunciazione. In questo movimento, l’oggetto presente nel campo si trova, per così dire, destituito dall’attualizzazione di un altro oggetto, che lo respinge nello spessore del discorso, accordandogli un modo d’esistenza potenziale. Tutto ciò prima che l’istanza attualizzata non sia a sua volta considerata come *rimediabile* e rimpiazzata dalla successiva. È il principio della «corsa alla novità» descritto da Branzi (cfr. *supra*). Se questo gioco della modalizzazione esistenziale richiama il modello predicativo della creatività che esamineremo lungo il testo, fondato sulla tensione di asserzione e negazione, esso introduce qualche sfumatura che solleva una problematica aletica. L’enunciazione del *redesign* getta il dubbio sull’oggetto attualizzato designandolo come rimediabile e, nello stesso tempo, apportandogli una riparazione attraverso l’attualizzazione di un nuovo oggetto in sostituzione.

Peraltro, diversi studi hanno sottolineato la funzione di perfezionamento o di rimedio del design. Nella maggior parte dei casi, la descrizione si concentra sul rimedio realizzato. In questa direzione troviamo la descrizione della chiave di Berlino (Latour 1993), una chiave a doppio ingegno che, gestendo un’apertura dai due lati di un portone e una circolazione particolare del corpo da una parte e dall’altra, modalizza precisamente l’apertura/chiusura, assicurando una forma di sequenzializzazione: la chiusura del portone è impossibile durante il giorno e obbligatoria la notte. Ciononostante, la descrizione può attardarsi non sul rimedio approntato, ma sull’imperfezione e sulla domanda di ulteriore correzione rimasta in sospeso. Questo è il caso dell’inventario redatto da Norman (1988) dove troviamo un esempio bellissimo nello schermo di proiezione dell’anfiteatro Louis Laird della Sorbona (*ivi*, p. 15), il quale, azionato da fuori e senza possibilità di controllo visivo, obbliga il professore a urlare per far pervenire le sue istruzioni ai tecnici incaricati della messa in funzione del materiale.

Al di là che ci si riferisca al rimedio apportato o reclamato, vanno sottolineati due punti essenziali. Innanzitutto, si deve osservare come questa funzione di perfezionamento o di rimedio venga ascritta perlopiù a certe categorie di oggetti: essa riguarderebbe gli strumenti e le

macchine¹⁸ e più ancora i *dispositivi*, i quali si risolvono sempre in un unico modello mereologico, sia che si assuma la definizione dei sociologi della percezione, quali Bessy e Chateauraynaud (1995) o Linhardt (2000), sia che ci riferisca a quella d'Agamben (2006). Invece che sganciarsi dal quadro spazio-temporale in cui sono collocati per trovare una propria autonoma struttura – è il principio mereologico dell'oggetto –, i dispositivi aderiscono al contrario a questo stesso quadro in cui si distribuiscono. Avanzano furtivamente e proliferano, potremmo dire. La chiave di Berlino, la porta dell'ufficio tagliata da Gaston Lagaffe per lasciar passare i suoi animali di compagnia, il dosso rallenta traffico o lo schermo della Sorbona sono dispositivi che, in quanto tali, accettano la rimediazione, vale a dire una continua correzione adattativa.

Avendo ristretto in tal modo il campo d'applicazione delle proposizioni di Latour, ci interessa anche indicare che il *redesign* introduce un principio iterativo nell'intervento. Questo oggetto – o piuttosto questo strumento, macchina o dispositivo – supportato da un *credere di essere* verrà a sua volta smentito e rimpiazzato da un altro. Segnata dal dubbio, l'enunciazione oscilla così tra incertezza e certezza o piuttosto tra l'incertezza e una certezza molto provvisoria, dato che è destinata essa stessa, in ragione del movimento dell'enunciazione, all'invalidazione.

Questa caratterizzazione permette di rivisitare le definizioni aspettuali dei due oggetti messi in presenza. La sfida del *redesign* non si situa tra la reificazione e la ripetizione quanto piuttosto tra l'imperfettivo e il perfettivo. Osserviamo queste due definizioni aspettuali da più vicino. L'imperfettivo (o incompiuto) associa l'incoativo e il durativo, significando che la fine del processo (terminativo) non è considerata. Ora, è proprio il carattere non realizzato del processo, l'indecisione del divenire che il *redesign* mette in luce, prima di prenderlo in carica proponendo di associare, come un equivalente aspettuale, il durativo al terminativo. È il principio del riciclaggio: si finisce prima di cominciare, il che ha per effetto la rivelazione dell'incompiutezza del processo.

0.3. *La presenza, la pratica e la caratterizzazione del piano dell'espressione*

Abbiamo tracciato due linee parallele, seguendo Floch che sposta la questione della funzione verso i valori, poi Latour e Branzi, che, attra-

¹⁸ Cfr. le definizioni concordanti di Eco (1997) e di Landowski (2009).

verso proposte concordanti, ridimensionano il progetto del *redesign* e l'iscrivono nella continuità del movimento enunciazionale. Questi due quadri epistemologici rimarranno sullo sfondo della nostra riflessione per lasciare il posto a due vie inesplorate.

La prima permette di trasformare un oggetto da osservare in un oggetto implicato in un'azione. Per questo studio, il quadro epistemologico della semiotica delle pratiche¹⁹ si rivela prezioso, non solo perché "mette in azione" e integra la dimensione dell'azione alla significazione, ma anche perché lega tra loro diversi livelli di pertinenza. In questo modo permette in particolare di situare la creatività sia al livello dell'oggetto stesso, sia al livello della scena in cui s'iscrive.

La seconda via prospetta una continuità della riflessione sulla presenza e induce a chiedersi, non tanto *perché*, ma *come* un dato oggetto catturi l'attenzione e imponga la propria presenza in un campo. Le opere d'arte possiedono tale capacità d'ingiunzione e catturano lo sguardo in questo quadro percettivo particolare che si chiama *estesia*. In certi casi, la loro potenza performativa ne fa degli oggetti di scandalo che suscitano una reazione indignata a fronte di valori simbolizzati, il che non a caso rinvia al greco *skandalon*, vale a dire la pietra posta volontariamente sul percorso di una persona nell'intenzione di farla cadere. L'oggetto d'arte portatore di scandalo accumula, quindi, l'effetto di compattezza dell'oggetto e quello della pietra, rinforzando al contempo il modo efficiente del sopravvenire e il suo valore d'evento: sia che si getti di fronte a noi (*ob-jectum*), sia che ci faccia cadere (*skandalon*), come prevedono i due riferimenti etimologici, esso sopravviene senza preavviso e ci fulmina.

Un oggetto di design, tuttavia, non è un'opera d'arte. Converterà quindi stabilire la differenza caratterizzando i due quadri della percezione che vi afferiscono. La percezione dell'oggetto deve essere riferita alle sue proprietà superficiali, implicando con ciò una descrizione del piano dell'espressione. Tale cammino, approfittando delle acquisizioni della semiotica visiva, permetterà di situare la creatività al livello superficiale e di costruire meglio il legame tra le proprietà di superficie e i valori del livello profondo, tra il sensibile e l'intelligibile.

¹⁹ I nostri riferimenti principali saranno: Fontanille (2006; 2007; 2008) e Landowki (2005; 2009).

0.4. Il valore della novità

Vorremmo portare l'attenzione sul piano dell'espressione degli oggetti domestici per mettere in evidenza un'altra partecipazione ai valori sociali. L'apporto storico di Floch ha permesso di mostrare che l'oggetto prende posto in un preciso sistema di rappresentazione dei valori nel quale, per esempio, si riveste delle proprietà tipiche del lusso. Ma tutto lascia pensare che l'oggetto dia un contributo a questa assiologia sociale tanto più riesca a incarnare un'avanguardia, quell'avanguardia di valori che simbolizza la novità. È proprio quello che vorremmo ora dimostrare.

A nostro avviso, sembra inadeguato considerare il “nuovo” sotto la prospettiva restrittiva del giudizio estetico, visto il sempre difficile chiarimento della relazione dell'oggetto di design – così come accade per l'opera d'arte – con la bellezza e la bruttezza. Si scarterà quindi in questa sede ogni riferimento all'estetica intesa come disciplina filosofica²⁰.

Concepita sulla novità (e non necessariamente sulle qualità del bello e del brutto), la dimensione estetica s'impone con insistenza nella percezione delle sedie e delle tavole, ad esempio. Un po' d'attenzione permetterà d'altro canto di prospettare una tensione tra l'esigenza di soluzioni correttive (rimediazioni), predominanti per la prima categoria di oggetti (gli strumenti, le macchine e i dispositivi), e l'esigenza d'estetica richiesta dalla seconda, quella degli oggetti quotidiani quali le sedie. Se l'oggetto tecnico e il dispositivo sono necessariamente delle rimediazioni, la nuova sedia lanciata sul mercato non “migliora” in alcun caso quella che la precede... Sullo sfondo di questa tensione tra il rimediare e i valori estetici se ne profila un'altra, quella tra i valori d'uso e i valori di base, ereditata concettualmente da Floch. S'impone al contempo il concetto d'*ottimizzazione* con un campo d'azione circoscritto a un certo tipo di oggetti. Da un lato, avremo gli oggetti che presuppongono un design che sollecita un giudizio di valore (il bene e, più precisamente, il meglio) e dall'altro, quelli che chiedono un giudizio estetico e per i quali l'ottimizzazione perde il suo senso.

Il riferimento agli oggetti domestici, tuttavia, invita ad andare più in là per prospettare la dimensione estetica come una relazione con la novità. Il design non s'impegna solo a porre rimedi – a meno che non si restringa il suo campo d'applicazione, come detto –, ma offre in senso

²⁰ L'estetica è la «scienza che ha per oggetto il giudizio d'apprezzamento in quanto esso si applica alla distinzione del bello e del brutto» (Lalande 1926, p. 302).

più ampio un piano di manifestazione alla novità tecnologica, ai valori di un'epoca e alla sua *episteme*. Così facendo, pone i valori d'un tempo in sintonia con il "gusto del momento" testimoniando, attraverso contrasti superficiali, un *valore di novità*. È tale differenza che cattura l'attenzione e impone la presenza dell'oggetto di design.

Così concepita, la novità si può descrivere come un valore relativo nella misura in cui la sua asserzione assume il dubbio e rivendica la polemica. Proprio come l'oggetto d'arte, le nostre sedie simbolizzano un certo rapporto con il mondo e si offrono come supporti materiali per la discussione dei valori. Si consegnano persino come possibili manifestazioni dell'evoluzione dei valori, consentendoci di cogliere e fissare una diacronia altrimenti impalpabile, ovvero, per così dire, di graduare il tempo. Su questo punto la nostra concezione di novità si allontana da quella di Latour. In effetti, se si ammette volentieri che un movimento aspettuale ridisegna continuamente gli oggetti contemporanei, è necessario al contempo che la novità sia riconosciuta dall'istanza di osservazione. Bisogna che gli oggetti restituiscano certe trasformazioni, certe crisi dei valori, e possano simbolizzare tali evoluzioni semantiche. Su questo punto, la nostra concezione della novità incontra quella di creatività. Una potenza creativa deve poter generare una novità concepita non più come un semplice riposizionamento o un riadattamento di valori, ma come una rottura significativa.

Un punto di discordia tra oggetti domestici e opere d'arte certo rimarrà; nella misura in cui i primi investono gli spazi quotidiani e partecipano ad un dialogo intimo con un corpo implicato in azioni banali, ci si potrà allora chiedere se gli stessi valori siano in gioco in entrambi i domini. Un'altra formulazione della questione invita a postulare una differenza d'estensione: l'arte procederebbe alla condensazione dei valori mentre il design alla loro espansione. In continuità con tale domanda, faremo l'ipotesi di due livelli distinti di linguaggio. L'arte è un metadiscorso del design, un *redesign* del design in qualche modo. In quanto metalinguaggio, assume una funzione di selezione, di sintesi e di riformulazione dei valori assunti dal design, che accompagna la selezione dei gesti di produzione.

Bisognerà senz'altro descrivere meglio le condizioni di tale riformulazione che ridisegna tutta la cornice d'enunciazione e problematizza lo statuto stesso dell'oggetto, ma per ora ci interessa associare al filtro e alla sintesi dei valori, la possibilità di radicalizzazione offerta all'opera d'arte. Essa sola può essere un oggetto di scandalo, con le connotazioni di compattezza e di "brutalità" che abbiamo preso in considerazione.

Laddove le riscontrassimo nell'oggetto di design è perché quest'ultimo penderebbe verso l'opera d'arte²¹.

0.5. *La novità come differenza*

Lungo questo studio vedremo che gli oggetti sono quanto meno degli attanti posizionali di cui si descrive la localizzazione in uno spazio oppure, seguendo un approccio narrativo, degli attanti suscettibili di rivestire dei ruoli, o ancora dei corpi di cui è possibile articolare le figure²². In ogni caso, conviene aggiungere a questi diversi aspetti un'accezione della significazione, concepita come differenza, in grado di restituire il valore di novità.

In fin dei conti, *design* è un sostantivo che rinvia ad una categoria storica²³. Ciononostante, il linguaggio corrente tende a farne un aggettivo per qualificare “un mobile (di) design” o una “lampada (di) design”²⁴, come ad indicare un “supplemento” di senso e di estetica apportato all'oggetto. Il mobile o lampada così disegnati non necessariamente sono superiori agli oggetti ordinari. Non si ritiene che debbano essere né più belli né più funzionali, ma che incarnino soltanto una novità che basta a se stessa. Tale spostamento grammaticale ci sembra rivelatore della differenza che il senso comune associa al design.

Lo slittamento terminologico che determina tale “oggetto design” restituisce più precisamente una doppia differenza: quella che lo allontana dall'oggetto banale, raddoppiando in altri termini quella che lo allontana dalla semplice cosa²⁵. Inoltre, l'operazione di produzione di tale “oggetto design” si risolve sempre, come quella dell'oggetto ordinario, in una *fabbricazione*, benché si imponga all'attenzione una *differenza* sensibile e intellegibile. Se per l'istanza di produzione, tale fabbricazione può essere approcciata attraverso la nozione di creatività, dal punto di vista dell'utente, essa concerne una differenza tra il noto e l'ignoto, la quale esige appunto una riappropriazione dell'oggetto nuovo, un “adattamento

²¹ Lo scandalo che è appannaggio dell'opera d'arte concerne sempre più o meno gli stessi valori: essenzialmente i valori economici, il sesso e la morte.

²² Cfr. Fontanille (2011) e la precedente versione (2004).

²³ Rinviando, tra i numerosi riferimenti, a de Noblet (1993), Barre-Despond (1996) e Laurent (1999).

²⁴ *N.d.T.* Sebbene anche in italiano esista il complemento sostantivo “lampada design”, esso è più comune in francese.

²⁵ Per una comparazione dell'oggetto e della cosa, cfr. in particolare François Dagognet (1989, pp. 20-21).

sensibile”, come possiamo dire in una prima approssimazione²⁶. La differenza così concepita riguarda contemporaneamente tanto l’oggetto colto in questo movimento di rinnovamento, quanto la scena che costituisce con altri attanti, dato che si tratta di un “oggetto dispiegato” (è ciò che vedremo più avanti). Vorremmo portare l’attenzione su questo doppio rinnovamento, quello delle forme e quello delle relazioni.

0.6. *Principi e piano della ricerca*

Il nostro studio non offre, in fondo, alcuna teorizzazione semiotica e, per dirla banalmente, non parla di semiotica, ma l’utilizza per comprendere gli oggetti. La concepiamo come un insieme di metodi che permettono di cogliere quanto meno alcuni rudimenti del mondo in cui viviamo. Perché interessarci alle sedie, ai tavoli, a tutti quei mobili che chiamiamo oggetti domestici? Per Courtés, «la semiotica analizza tutto ciò che, in una data cultura, è portatore di senso, qualunque sia il supporto sensoriale della percezione» (Courtés 2003, p. 7). Certo, tutte le semiotiche-oggetto sono legittime. Ma noi vogliamo accordare agli oggetti domestici certi privilegi rispetto alla significazione e al “senso della vita” perché s’inseriscono nel processo di culturalizzazione e di socializzazione, tanto da porsi come dei mezzi eccellenti per accedere alle forme di vita. Del resto, si può davvero pensare che le sedie diano minor contezza della vita rispetto ad altre cose, quali oggetti tecnici o dispositivi, quando invece condividono la nostra intimità, sposano il nostro corpo, accompagnano le nostre azioni e si offrono come ultima risorsa per tradurre, secondo il modo del narratore di *Bartleby*, la nostra ansia di fronte alla significazione?

Situandoci all’interno di una specifica generazione di semiotici, ci auguriamo di essere rispettosi delle acquisizioni, considerando la semiotica come una costruzione collettiva edificata pazientemente. Essendo il nostro intento non quello di validare tale o tal’altra teoria, ma quello di comprendere la significazione degli oggetti domestici, ci sforzeremo di dedicar loro la massima attenzione, guardandoci bene dal ridurli a qualche categoria, sebbene pertinente, per metterli sotto il nostro controllo. L’idea non è quella di ridurre gli oggetti ma, al contrario, di rivellarne la complessità. Testimoniando una preoccupazione simile

²⁶ Il concetto preso in prestito da Landowski (2006) sarà esaminato e precisato nel quarto capitolo. Mostriamo come esso ridefinisce lo statuto dell’oggetto.

riguardo al suo oggetto di studio, Bordron (2011a) assegna all'analisi una triplice vocazione: descrivere, spiegare e complessificare. Questo potrebbe essere il nostro progetto, che intende considerare gli oggetti da cima a fondo, col rischio di esitazioni euristiche o di perdersi nelle passioni che essi ispirano.

L'opera si divide in quattro capitoli. Nel suo sforzo di "partire dalla presenza", il primo intraprende una comparazione del nostro rapporto con la scultura tradizionale rispetto a quello con l'oggetto domestico. Con ciò, incontra una prima difficoltà, visto che la semiotica si è interessata ben poco alle sculture. Fatta eccezione dei contributi di artisti-teorici come Kandinsky (1926) o Klee (1945), o quelli di storici dell'arte come Herbert Read (1956) o Alois Riegl (1966), della sintesi storica proposta da Carani (2002²⁷) o di quella di Van Lier²⁸, la proposta semiotica più importante è quella contenuta in *Sémiologie du langage visuel* di Saint-Martin (1987). La nostra analisi contribuisce quindi alla costruzione di due oggetti di senso, la scultura e l'oggetto domestico, ritenendo che vi sia un forte interesse euristico nel condurre questo raffronto: da un lato, esso ci consegnerà una significazione differenzialmente precisata (scultura *vs* oggetto domestico), dall'altro garantirà delle pertinenze più opportune per indagare con successo l'universo tridimensionale.

Il capitolo tratteggia infine una doppia prospettiva. Da un lato descrive un "oggetto dispiegato", che sollecita una relazione con altri soggetti e oggetti. Fornisce così i primi elementi di una descrizione degli scenari pratici fatta nel terzo capitolo. Da un altro lato, rivela che la forma dell'oggetto domestico può essere padroneggiata fin dai primi approcci, laddove la scultura oppone alla percezione delle "lacune testuali". Questo risultato sarà il primo passo della riflessione sulla creatività, condotta lungo il quarto capitolo, in cui ci si sforzerà di avvicinare la creatività, prospettata sul versante della produzione, alla percezione. Nel frattempo, nel secondo capitolo, approcceremo la sedia per descriverne le proprietà tassiche e il suo rapporto specifico alla presenza, facendo l'inventario dei modelli creativi che ne rinnovano le forme.

²⁷ L'articolo introduce un dossier presentato da M. Costantini che riunisce testi di S. Ca-liandro, Y.-H. Kim, P. Fresnault-Deruelle, F. Soulages, L. Scaccione, F. Saint-Martin e P. Sanson.

²⁸ Cfr. le voci «Sculpture» (scultura), «Anthropogénie» (antropogenia) e «Espace scul-pural» (spazio scultoreo) dell'*Encyclopédia Universalis* (1968-72).

Indice

Prefazione [di <i>Pierluigi Basso Fossali</i>]	7
0. <i>Introduzione</i>	15
0.1. Superare forma e funzione	17
0.2. Tutto è design	19
0.3. La presenza, la pratica e la caratterizzazione del piano dell'espressione	25
0.4. Il valore della novità	27
0.5. La novità come differenza	29
0.6. Principi e piano della ricerca	30
1. <i>La scultura e l'oggetto domestico</i>	33
1.1. L'esplorazione della scultura	34
1.2. La sostanziazione della materia	37
1.3. La scultura e la sua isola	40
1.4. L'interiore e l'esteriore, dalla materia alla forma	42
1.5. Dalla somiglianza alla dissomiglianza	44
1.6. Intenzione della materia e modellizzazione interna	45
1.7. Come la scultura è <i>per</i> lo spazio	49
1.8. Esplorazione e totalizzazione	51
1.9. Toccare con gli occhi, toccare con mano	53
1.10. Brancusi e l'esperienza di un essere-al-mondo	57
1.11. Oggetto da contemplare, oggetto da toccare	60
1.12. Essere al mondo e trasformare il mondo	62
1.13. Temporalità della scultura, temporalità dell'oggetto	64
1.14. Semiotica della contemplazione, semiotica del contatto	68
1.15. Il rapporto al numero	74
1.16. La presenza e l'aura	75
1.17. Il senso del valore	79
2. <i>Praticare l'oggetto. L'esempio della sedia</i>	83
2.1. Il quadro epistemologico delle pratiche	83
2.2. Forma di vita e strategia	86

2.3. La tavola medievale e la tavola moderna	88
2.4. Le forme di vita storiche	95
2.5. Dall'oggetto alla pratica	99
2.6. Un oggetto da toccare	100
2.7. La sedia messa in pratica	101
2.8. La sedia tra le sedute	108
2.9. Le strategie creative: la sedia come progetto, storia e assiologia	113
2.10. Creatività e bricolage	117
2.11. La soggettivazione della sedia: l'involucro e lo schema corporeo	118
2.12. La creatività del materiale	126
2.13. Tematizzare il materiale, negoziare la portanza	127
2.14. Dall'operativo all'operistico	129
2.15. La retorica della portanza	134
2.16. Uno studio di tre sedie	138
3. <i>L'oggetto nella scena domestica</i>	149
3.1. L'oggetto e la scena domestica	152
3.2. La sintassi degli oggetti	153
3.3. Misura del corpo, misura dell'azione	156
3.4. La scena domestica come orchestrazione	157
3.5. Il senso dell'intervallo	160
3.6. La lampada, variabile d'adattamento della scena	163
3.7. Due modificazioni della scena domestica	170
3.8. Il salotto, una scena agglutinante	174
4. <i>Due versanti della creatività</i>	179
4.1. Verità, bellezza e novità	179
4.2. Fare descrittivo, fare proiettivo	182
4.3. Il problema del vaso	183
4.4. Il fare creativo come progetto identitario	187
4.5. Dall'opera fatta all'opera da fare	188
4.6. Enunciazione e prassi creativa	193
4.7. L'enunciazione creativa come negazione	196
4.8. La dialettica dei valori	201
4.9. La prassi creativa e l'evento	203
4.10. La creatività per l'istanza di ricezione	206
4.11. L'oggetto tra sapere e percepire	207
4.12. La doppia vita dell'oggetto	209
4.13. Alla scoperta dell'oggetto	212
4.14. Tre movimenti, tre oggetti	215
4.15. Il movimento sensuale	218
4.16. Gli oggetti "in eccesso"	221
4.17. Tre relazioni agli oggetti	222
4.18. Il godimento estetico, un'alternativa all'estesia	225

<i>Bibliografia</i>	263
5. <i>Conclusioni. L'oggetto tra l'uso e l'estetica</i>	229
5.1. In cerca di "tenuta"	229
5.2. Dal corpo all'istanza	231
5.3. Le sfaccettature dell'oggetto	232
5.4. I due versanti dell'estetica	235
Bibliografia	237

Edizioni ETS
Piazza Carrara, 16-19, I-56126 Pisa
info@edizioniets.com - www.edizioniets.com
Finito di stampare nel mese di marzo 2017