



POLITECNICO DI MILANO

Scuola del Design

Corso di Laurea Specialistica in Disegno
Industriale

OGGETTI ANOMALI

Per una pragmatica dell'innovazione e messa in scena
degli artefatti

Relatore: Prof. **Salvatore ZINGALE**

Tesi di Laurea di: **Eugenio RIGHI**, matricola **751807**

Anno Accademico 2011-2012

Indice generale

1. INNOVAZIONE E ANOMALIA.....	1
1.1. Anomalia: irregolarità rispetto ad un canone.....	1
1.2. Anomalia: riflesso di innovazione.....	5
1.3. Schema di rilevamento dei fattori anomali.....	8
2. SEMIOSI DA INFRAZIONE LINGUISTICA.....	11
2.1. La costruzione sociale e negoziata dei significati.....	11
2.2. Semiosi: nesso tra unità espressiva e unità che diviene contenuto.....	15
2.3. Straniamento quale condizione di partenza della interpretazione.....	17
3. ARTEFATTO IN SITUAZIONE.....	22
3.1. Il contesto cognitivo del soggetto: fattori tecnici, sociali, culturali.....	22
3.2. La scena: intersoggettività, interoggettività e interazione operativa.....	24
3.3. Frames e script: aspettative, formati interattivi, sequenze di azione.....	28
4. L'ARTEFATTO E' UN ENUNCIATO.....	32
4.1. Atto illocutorio: livello convenzionale della comunicazione-azione.....	32
4.2. Il concetto di pertinenza.....	35
4.3. Classificazione degli atti illocutori di Searle.....	37
4.4. 1° livello di pertinenza: la motivazione all'interpretazione dal riconoscimento dell'intenzione.....	41
5. DIALETTICA TRA FAMILIARITA' ED ESTRANEITA'.....	50
5.1. Elementi familiari: attenuazione degli elementi di estraneità (mitigazione).....	50
5.2. Elementi estranei: gli stimoli ostensivi aprono ad ipotesi sui significati (o referenti contestuali).....	53
5.3. 2° livello di pertinenza: gli appigli concettuali.....	57
6. PREFIGURAZIONE D'USO.....	65
6.1. Comprensione rispondente.....	65
6.2. Affordances e schemi d'uso conosciuti.....	68
6.3. Statuto dell'artefatto ed effetti relazionali.....	72
6.4. Istituzione di correlazioni interoggettive.....	76
6.5. 3° livello di pertinenza: salienza degli effetti pragmatici.....	79
7. CONCLUSIONI.....	83

Indice delle figure

Lampada da tavolo "Anglepoise".....	2
Lampada da tavolo "Takeru" di Light Years.....	4
Libreria "Carlton".....	7
Schematizzazione SCENA (valutazione pragmatica dell'artefatto).....	26
Frame e script: intersezione contesto cognitivo - scena.....	29
Bollitore di Graves per Alessi.....	55
Un innaffiatoio anomalo: polietilene stampato.....	60
Artefatto e nesso semantico.....	61
Raffronto seghetto elettrico Hitachi e pialla manuale.....	68

Indice delle tabelle

Classificazione degli atti illocutori compiuta da Searle.....	41
Caratteri atti illocutori raffrontabili con gli artefatti materiali	44
Atti illocutori ed effetti di senso.....	48
Matrice Tipi di illocutori / Tipi di dialogo.....	48

Indice degli allegati

APPENDICE A.....	89
APPENDICE B.....	97

ABSTRACT

L'appropriatezza dell'uso del linguaggio in situazione, è l'oggetto di studio della pragmatica, che evidenzia, al di là delle componenti sintattica e semantica, la forza comunicativa e azionale degli enunciati in un certo sistema semiotico e culturale. L'artefatto è un enunciato calato in una situazione, un atto illocutorio, cioè dotato di una forza comunicativa convenzionale rispetto agli effetti prodotti, che entra in vigore nel suo ambiente cognitivo se ratificato dall'interlocutore. L'artefatto è un atto di senso, attante in quanto agisce e comporta certe azioni di un soggetto all'interno di una scena costituita da altri soggetti, altri oggetti artificiali e/o naturali e da un complesso di attività di cui il compito, mediato dall'artefatto, fa parte. Si può studiare l'effetto di senso, nella scena, di un prodotto innovativo, che presenta sul piano dell'espressione componenti anomale (atipiche) o estranee (non familiari), valutandone la pertinenza, cioè gli effetti nell'ambiente cognitivo del soggetto destinatario derivanti dal processo interpretativo rivolto all'artefatto. L'interpretazione passa da un primo livello di impressione suscitata, determinando la motivazione o meno a proseguirla; continua con una serie di ipotesi di senso sui significati inediti aperti dagli stimoli ostensivi (l'infrazione stilistica dell'artefatto, che determina una de-automatizzazione del linguaggio, come avviene in poesia); e si conclude con la valutazione per via inferenziale degli effetti pratici, relazionali o identitari, e di relazioni nuove con il resto delle componenti oggettuali della scena. Mentre il fallimento dell'enunciato-artefatto rispetto al soggetto-utente a ciascuno dei livelli successivi di pertinenza si traduce in un rapporto dialogico non pienamente rispondente, la sua ratifica conseguente ad un livello sufficiente di pertinenza coincide con un ampliamento delle ipotesi possibili nel contesto cognitivo del soggetto, il quale accoglie le componenti innovative identificate come anomalia.

1. INNOVAZIONE E ANOMALIA

1.1. Anomalia: irregolarità rispetto ad un canone

Deyan Sudjic nel suo *Il linguaggio delle cose* (2009) scrive che: “Gli archetipi possono offrire il conforto della memoria e le complesse attrattive legate ad un senso di familiarità. Lavorare all’interno di una cornice archetipica permette di dotare il design degli oggetti di una profondità psicologica ed emotiva, un senso di continuità”. Un artefatto che diviene archetipo, cioè prodotto di riferimento per una tipologia (es: lampada da tavolo) di una categoria merceologica (es: apparecchi illuminotecnici), presenta caratteri sintattici, semantici e pragmatici (di effetto d’uso) che ne determinano il successo tanto da confrontare con esso ogni successivo prodotto della medesima tipologia: l’artefatto che diviene archetipo, stabilisce una serie di caratteri canonici che confluiscono in una norma tacita, un canone sia per gli utenti e sia per i progettisti. Sudjic prosegue dicendo che “non è solo l’aspetto di un oggetto a rendere possibile la creazione di un archetipo, il quale invece necessita una forma che possa comunicare quel che fa, e quel che l’utente deve fare per poterlo fare funzionare”. E riporta, tra i tanti, l’esempio della lampada da tavolo “Anglepoise” (vedi fig. 1), dalla forma priva di pretese artistiche che le ha conferito una certa aria di franchezza e ingenuità divenuta, per le persone, espressione di autenticità. Pur essendo funzionale, coinvolge emotivamente facendo leva su tutti i sensi, compreso il click dell’interruttore: “la sua presenza su una scrivania o su un tavolo da disegno è un segno univoco di concentrazione e di sforzo creativo”.

Dunque abbiamo artefatti di successo che divengono archetipi e che generano regole di riferimento riguardo ai diversi caratteri relativi alla loro tipologia: sono regole per lo più non scritte, ma che si consolidano in un abito o consuetudine. L’abito consiste nella riproposizione con varianti dello stesso impianto morfologico-funzionale da parte del progettista, che intende appunto disegnare

stando nei confini stabiliti dall'archetipo di riferimento per la tipologia di prodotto; dalla parte dell'utente, l'abito consiste nell'aspettativa di un artefatto che corrisponda, nei tratti essenziali, all'immagine mentale tracciata da uno degli archetipi della tipologia. Infatti, "l'oggetto, grazie alle sue proprietà formali costruisce un simulacro di quello che sarà il suo utilizzatore. Sono le componenti configurativa e tassica a determinare le diverse dimensioni funzionali (pratica, utopica, estetica), a produrre cioè un universo di senso" (Marrone 2002). La componente configurativa riguarda l'architettura, la morfologia e la composizione cromatica, materica, ecc. dell'artefatto, mentre la componente tassica concerne la sua distinzione rispetto ad altri elementi della stessa "famiglia".



Illustrazione 1: Lampada da tavolo "Anglepoise"

L'accezione di *anomalia* che ci interessa studiare qui non è quella di "difetto" funzionale o estetico degli artefatti. Intendo utilizzare la definizione di anomalia come *deviazione dalla norma rappresentata da un canone*, stabilito da un abito e da una consuetudine; una infrazione, sul piano dell'espressione, del codice linguistico consueto relativo alla tipologia cui l'artefatto appartiene (e più in

generale alla categoria merceologica di attinenza).

Un passo indietro: cos'è la pragmatica? La pragmatica è quella disciplina che studia il linguaggio *in situazione*, gli effetti del suo utilizzo nelle contingenze concrete di "messa in discorso", tenendo in dovuta considerazione il contesto culturale, storico, sociale in cui avviene l'enunciazione di una locuzione. La pragmatica, per definizione, è lo studio dei segni in relazione ai soggetti che ne fanno uso in un dato contesto semiotico, quindi costituisce un passo in più rispetto alla semantica, che studia i segni rispetto alla loro relazione con il significato, in modo neutro rispetto alla situazione. A un livello ancora inferiore, la sintassi studia le relazioni dei segni fra di loro, la loro composizione. Sintassi, semantica e pragmatica formano complessivamente la semiotica. "La pragmatica si occupa dell'intreccio tra la semantica, che analizza un enunciato per la sua struttura logica come concetto neutro rispetto ad una data strategia discorsiva, ed i fatti sociologici esterni alla lingua (aspetti importanti dei contesti); si occupa di come un sapere comune, storico, sociale, ideologico, agisce sullo sfondo di una data interazione e confluendo in altri saperi reciproci degli interlocutori permetta loro di capirsi nonostante molti passaggi siano saltati" (Caffi, 2009).

In sostanza, la pragmatica fa luce sul fatto che un enunciato è una forma di azione, è "fare cose con le parole"; e gli artefatti, dei cui ci occupiamo, sono di fatto equivalenti ad enunciati nella loro sintassi e semantica e ad atti illocutori dal lato pragmatico, aventi una "forza comunicativa ed azionale" (come vedremo meglio in seguito).

"Dal momento che un comportamento rientra nell'ambito dell'ordinario [...] esso viene vissuto come canonico e autoesplicativo, noi non ci chiediamo perché, viene dato per scontato senza bisogno di ulteriore spiegazione" (Bruner, 1992). Quel che dice Bruner a riguardo del comportamento, possiamo benissimo traslarlo a riguardo degli artefatti che vengono a trovarsi in una data scena (situazione): ed ecco perché ci occupiamo di anomalia in un discorso semiotico sugli artefatti. La semiosi infatti parte da una situazione di indefinitezza, da un

che di problematico, che possa mettere in funzione l'attività interpretativa per individuare un senso di quanto ci troviamo davanti; l'anomalia è un qualcosa di problematico, che richiede una interpretazione, mentre di quanto è noto e familiare, conosciuto, il senso è già dato in partenza e deriva da un anteriore lavoro di interpretazione se non dalla versione canonica socialmente accettata e trasmessa. Vedremo come potere valutare l'anomalia (o deviazione dal canone o infrazione stilistica) sul piano pragmatico della prefigurazione d'uso da parte di un "soggetto-utente" (Zingale, 2009).

Per chiudere questa introduzione sul concetto di anomalia, ed anticipare il paragrafo successivo, prendiamo l'esempio della lampada da tavolo della figura 2.



*Illustrazione 2: Lampada da tavolo
"Takeru" di Light Years*

Come si evince osservando la fotografia, si può variare solo l'angolo dell'apparato illuminante e non le sue coordinate spaziali: questa è una anomalia sia dal punto di vista sia sintattico, sia semantico, sia pragmatico delle conseguenze d'uso. Ma è naturalmente una anomalia voluta, non un involontario difetto di concezione,

che peraltro non nega il forte il richiamo alla forma archetipica, visto prima, della capostipite “Anglepoise” e delle successive elaborazioni. Quindi vi sono componenti tipiche (che rispondono a un *tipo*) e componenti atipiche (che dal *tipo* si discostano). La componente funzionale atipica, o anomala, quella della possibilità di regolare unicamente l’angolo della fonte luminosa e non la sua posizione, non rappresenta di per sé un ostacolo all’accettazione dell’artefatto: caratterizza invece un tratto stilistico distintivo proprio, che trova ampiamente giustificazione nella semplicità costruttiva e nell’essenzialità delle forme (nel rinunciare a bracci regolabili), valori tutt’altro che irrilevanti nell’ambito della connotazione ricercata dell’artefatto, minimale e di raffinatezza tecnologica.

1.2. Anomalia: riflesso di innovazione

“Di norma i prodotti non vengono scelti in ragione del fatto che svolgono ad un buon livello tutte le funzioni ma perché possiedono uno o più elementi di caratterizzazione” (Celaschi, Deserti, 2007). Questa frase mi consente di riagganciarmi al paragrafo precedente e nello stesso tempo di evidenziare il paradigma produttivo e di consumo contemporaneo, che affonda le radici nel mutamento del post-modernismo (e nei primi movimenti, propositivi sebbene contestatori, degli anni ‘60-’70, quali il design radicale). In ragione delle esigenze di differenziazione e varietà imposte da una domanda di mercato in grado oggi di condizionare l’offerta, è il processo di innovazione costante da parte delle aziende la migliore descrizione del ruolo del design: il termine *design* dunque viene a coincidere con il termine *innovazione*. Questo soprattutto in quanto le persone non acquisiscono i prodotti meramente per la loro funzione prima o strumentale; questo non è mai avvenuto, ma ora più che mai gli individui, anche in qualità di esponenti di un gruppo sociale (è importante sottolineare questa dimensione sociale del consumo), scelgono e utilizzano un prodotto per i significati associati ad esso e in grado di appagarli emotivamente, per i valori identitari e di conseguenza relazionali che l’artefatto o il sistema di cui esso è parte portano con sé. “La funzione secondaria dell’oggetto, la simbolicità, non è

più semplice connotazione ma l'esito dei valori che un soggetto iscrive nell'oggetto (le diverse sue possibili relazioni con esso). L'oggetto ha senso a seconda del valore che un determinato soggetto ripone in esso sulla base del proprio progetto di vita in un determinato contesto" ed inoltre "l'oggetto non possiede nulla di oggettivo nel senso positivista, ma rivendica anzi una propria natura intrinsecamente intersoggettiva, in quanto avendo ruolo narrativo di soggetto contribuisce in modo determinante al senso del contesto. Il soggetto iscrive nell'oggetto determinati valori ma, anche, l'oggetto presuppone certe forme di soggettività con cui entra in relazione" (Landowski e Marrone, 2002).

Ecco come Branzi (2008) descrive l'ondata innovativa del design degli anni Sessanta: "Durante gli anni '60 il design avvertì in maniera tumultuosa l'insofferenza verso un mondo di oggetti nati per una metropoli ed una società omogenee, incapaci di entrare dentro a metropoli e società ibride che stavano nascendo, nelle quali ogni individuo, oggetto, gruppo e sistema acquistavano la propria identità a condizione che rappresentassero una differenza, cioè un elemento di discontinuità formale e sostanziale rispetto a contesto e mercato esistenti". Fu la società in mutamento, anche attraverso le nuove tecnologie, a muovere la necessità di allontanarsi dai precetti produttivi del razionalismo moderno. Tra le varie realtà del post-modernismo, vi è quella celeberrima di Memphis, fondata da Ettore Sottsass e Barbara Radice, un laboratorio che, dalle parole di quest'ultima, "non cerca soluzioni ma possibilità, vuole occuparsi soprattutto di aprire strade, estendere il campo di azione, dilatare la consapevolezza, discutere le condizioni, provocare nuove occasioni". Insomma la risposta del design a un mutamento del paradigma sociale e di mercato fu l'innovazione dell'espressione (quella che a noi interessa trattare), consentita anche dalle innovazioni tecnologiche, per meglio corrispondere alle esigenze degli individui.

Tanti oggetti e artefatti d'uso del post-modernismo risultano a tutt'oggi anomali sotto certi punti di vista, sebbene il linguaggio istituito mediante i loro variegati

tratti espressivi sia ai più noto: possiamo considerare allora che certi tratti atipici e irregolari sono rientrati con il tempo nel canone, cessando di costituire novità (l'infrazione stilistica è stata assimilata ed è rientrata nella norma), mentre altri tratti non hanno avuto modo di consolidarsi nel contesto cognitivo collettivo, non sono divenuti dei classici della cultura materiale e pertanto continuano ad apparire anomali. Se della libreria "Carlton" (illustrazione 3) la materialità e cromaticità del laminato non desta più scalpore, le ardite geometrie non sono però riuscite a divenire archetipo (per onestà dobbiamo evidenziare che si tratta di un prodotto più artistico che di design, destinato ad una élite).



Illustrazione 2: Libreria "Carlton"

Il tema dell'innovazione è pervasivo, e riguarda da vicino il design degli artefatti (quando non sia innovazione prettamente tecnologica che non coinvolge la sfera dei significati d'uso, lasciandoli invariati); il post-moderno costituisce uno spartiacque dalla produzione in serie di massa alla produzione più diversificata e trainata dalla domanda. Ma soprattutto il post-moderno è emblematico dal punto di vista dell'infrazione della norma, in quanto è caratterizzato sul piano espressivo, ma anche con implicazioni semantiche e pragmatiche, dal fiorire di

anomalie, di atipicità, e di artefatti poi divenuti nuovi archetipi. È emblematico in quanto rivoluzionario dal punto di vista che qui ci interessa: quello che voglio dire è che un artefatto, qualora innovativo e non riproposizione di uno schema precedente e consolidato, presenta sempre dei caratteri percepiti come anomali dalle persone, come deviazioni da un canone, altrimenti non varrebbe il discorso di considerarlo innovativo. Questa infrazione sul piano dell'espressione (e stilistica) dell'artefatto innovativo e, per tanto, anomalo, obbliga il soggetto a considerarlo mettendo in moto un processo di interpretazione per giungere a un senso manifesto (cioè consapevole) dell'artefatto stesso, anche mettendo in discussione tutto quanto da egli conosciuto. Come vedremo, dall'elaborazione del soggetto può scaturire un successo pieno o parziale dell'artefatto, o un suo insuccesso.

1.3. Schema di rilevamento dei fattori anomali

Dobbiamo pensare che l'anomalia degli artefatti, data dai fattori di infrazione del canone (o norma o consuetudine), sia quindi piuttosto diffusa, data anche la centralità del tema dell'innovazione con cui è venuto a coincidere il cuore del processo e del prodotto del design. Il livello del parametro di anomalia di un artefatto non è caratterizzato da uno stato ON/OFF, bensì è individuabile in un range di gradazioni possibili. L'artefatto o prodotto di senso, perché deriva da un obiettivo di senso (del progettista o enunciatore) e produce un effetto di senso (sul destinatario o enunciatario), può presentare diversi tipi e gradi di anomalia, sempre riscontrabili sul e a partire dal piano dell'espressione, rispetto a quello che nel sistema semiotico di riferimento (poniamo la nostra civiltà occidentale, e poniamo il caso particolare della cultura italiana) è considerato tipico, canonico, consuetudinario (e che in passato, del resto, con ogni probabilità aveva presentato caratteri atipici, irregolari, insomma: *anomali*). Occorre considerare che se per qualcuno qualcosa può risultare anomala, per qualcun'altro la stessa cosa può non destare nessuna meraviglia (è la meraviglia, come detto, che

innesca la semiosi, cioè l'attività cognitiva di produzione di senso). Anche se questa considerazione è quasi scontata, per chi si propone di realizzare una innovazione sarà necessario immedesimarsi nelle diverse classi di destinatari o eventualmente scegliere a quale classe di destinatari sia diretta l'innovazione, che si ripercuote sul piano espressivo dell'artefatto.

Ricordiamo a tal proposito quanto Zingale (2009) ci spiega, cioè che si progetta un effetto e una conseguenza di cui l'artefatto è soltanto il tramite che ingloba la strategia per raggiungere l'obiettivo. Le sue parole: "ciò che è valore per il soggetto-progettista può presentarsi come disvalore per il soggetto-utente: la difficoltà a comprendere e reagire adeguatamente" ci portano al problema principale: per chi è l'innovazione?

L'innovazione deve essere un valore per il soggetto-utente e pertanto deve essere adeguatamente comunicata e, soprattutto, non deve essere fine a se stessa con un certo compiacimento per una anomalia che sia solo desiderio del progettista di stupire, di fare sensazione. "Un artefatto interessa il soggetto-utente solo in parte per le sue valenze strettamente semantiche, i significati che veicola a partire dall'espressione, la parte importante è quella della comprensione rispondente, che non si limita ad identificare il segno, ma gli risponde, prende posizione, compie una scelta" (Zingale, 2009).

Propongo uno schema di rilevamento dell'anomalia degli artefatti ad uso del progettista (e ad uso del mio studio dell'innovazione in scena), che si basa sulla tripartizione in sintassi, semantica e pragmatica della semiotica.

A) Considerando la SINTASSI, rispetto all'artefatto tipico:

- Variabili visive e morfologiche: quanto è evidente nell'insieme, o al contrario poco in risalto, un certo carattere o insieme di caratteri (la forma particolare di un elemento, il suo colore, il materiale di cui è costituito, ecc...);
- Composizione: che tipo di accostamenti sono presenti nell'artefatto (materici, cromatici, di stile, morfologici, ecc...);

- Articolazione: che tipo di architettura complessiva presenta l'artefatto, come sono organizzati gli elementi funzionali tra di loro.

B) Considerando la SEMANTICA, rispetto ad una tipicità:

- Denotazione: della funzione dell'artefatto (quanto chiaramente o meno è riconoscibile dagli elementi sintattici);
- Connotazione: di uno statuto dell'artefatto (serio, scherzoso, raffinato, base, ecc...);
- Evocazione: di altri elementi del contesto culturale-cognitivo.

C) Considerando la PRAGMATICA:

- Bisogni relazionali: quali effetti identitari e relazioni intersoggettive comporta l'artefatto;
- Cooperazione richiesta: il livello di impegno cognitivo per giungere all'usabilità dell'artefatto, quindi l'adeguata comunicazione delle modalità di interazione;
- Coerenza interoggettiva: se l'artefatto è in grado di integrarsi in un tutto unico con gli altri oggetti della scena, o situazione concreta, per cui è previsto.

Questo schema permette di evidenziare in tutti i possibili aspetti come si manifesta e come agisce una anomalia. In tal senso già anticipa il livello delle conseguenze di un artefatto in relazione alla scena, quindi quale *atto di senso*, trattato in seguito.

2. SEMIOSI DA INFRAZIONE LINGUISTICA

2.1. La costruzione sociale e negoziata dei significati

La cultura, unione di sistemi simbolici condivisi e di modelli di vita e lavoro divenuti tradizione, è il fattore principale nel dare forma alla mente di coloro che vivono nella sua influenza, è “il mondo a cui adattarsi, ma anche l’insieme degli strumenti per farlo” (Bruner, 1992). La formulazione e l’uso del significato collega l’uomo alla cultura in virtù della partecipazione ad essa; il modo di vivere adattandosi alla cultura dipende da significati e concetti condivisi e dalle modalità del discorso che servono a negoziare le differenze di significato e di interpretazione. Il rendere pubblica la nostra eccezionalità permette infatti di rilegittimare il nostro comportamento portandone il significato su un terreno comune su cui poi negoziarlo; la nostra è una vita pubblica con procedure condivise di interpretazione e negoziazione.

Sono queste considerazioni a permetterci di trattare l’individuo, nel suo approccio agli artefatti, “atti di senso” all’interno di una scena, principalmente come “soggetto culturale”, cioè come soggetto che procede nell’interpretazione secondo i parametri individuati dalla cultura di appartenenza. È impossibile la costruzione di una psicologia umana su base puramente individuale, spiega Bruner, in quanto gli esseri umani non sono limitati ai confini della propria pelle ma sono espressione di una cultura. Bruner riporta quanto dice Clifford Geertz: “Non esiste qualcosa come una natura umana indipendente dalla cultura”.

Ho abusato in queste prime righe del termine “cultura” ma giustificatamente, perché gli artefatti fanno parte della cosiddetta “cultura materiale”. Diventa interessante riportare quanto dice Bruno Latour nel suo saggio *Una società senza oggetto?* (in Landowsky, Marrone, 2002): “Tra gli esseri umani la vita sociale è uno smembramento, un richiamo costante ad altri elementi assenti dalla situazione, attraverso simboli, cioè qualcosa che sta per qualcos’altro. Per passare

da una vita sociale complessa ad una complicata è necessario poter delegare l'interazione presente per farla ricadere in qualcos'altro nell'attesa di poterla recuperare, qualcosa di sufficientemente durevole su cui è possibile fare affidamento". Vita sociale complessa indica la presenza simultanea di molte variabili impossibili da distinguere in elementi discreti, mentre la nostra vita sociale è complicata, termine la cui definizione comporta una presenza successiva di variabili discrete che riconducono ad una ulteriore a forma di scatola nera. Anticipo il discorso sugli oggetti come attanti, sempre con parole di Latour, il quale descrive una società che per essere tale implica la componente simbolica degli artefatti culturali, imprescindibile: "La cognizione umana è un portato del potere che i simboli veicolano [...] Dislocando l'interazione per associarci ad entità non umane possiamo durare al di là del tempo presente in una materia diversa da quella del nostro corpo e interagire a distanza: ogni volta che una interazione dura nel tempo e si prolunga nello spazio è perché la si è condivisa con esseri non umani che però divengono attanti sociali a pieno titolo superando completamente gli artefici".

Bruner, dal canto suo, afferma che la cultura e la ricerca di un significato al suo interno sono le vere cause dell'agire dell'uomo (mentre il substrato biologico può tuttalpiù costituire condizione o vincolo). La scelta non è una preferenza ma la convinzione che un certo stile di vita meriti di essere sostenuto; i valori sono connessi alla scelta di "modelli di vita" che con il loro complesso di interazioni costituiscono una cultura; le varie "realtà" nelle interazioni umane sono il risultato di lunghi ed elaborati processi di costruzione e di negoziazione. I valori sono sociali e sono conseguenti alle nostre relazioni con una comunità culturale. La forma degli stati intenzionali umani, che plasmano esperienze e azioni, si realizza solo attraverso i sistemi simbolici di interpretazione della cultura; pertanto, grazie a questa realizzazione nella cultura, il significato assume una forma che si rivela pubblica e sociale anziché privata ed autistica. I modelli linguistici, discorsivi, logici, narrativi e di vita sociale che fanno parte di un

sistema culturale si impongono sugli stati intenzionali profondi (sentimenti, desideri, credenze, ecc...) dei soggetti che vi appartengono. Freud sosteneva che la sublimazione sia alla base della creazione del valore (o potremmo intendere dei valori e dei significati sociali) in quanto dal desiderio, o da qualsiasi altro stato intenzionale (per stato intenzionale si intende uno stato mentale che ha la proprietà di vertere su qualcosa o avere comunque un contenuto) si concreta un prodotto che viene necessariamente a confrontarsi con gli aspetti socio-culturali, facendosi mediazione tra l'individuo ed il resto della comunità ed assumendo quindi una valenza collettiva. È facile individuare qui il nesso con il processo moderno e contemporaneo del design.

Bruner (1992) spiega come il senso comune sia costruito sulle narrazioni, le quali posseggono la capacità di comporre le differenze ed evitare i conflitti a livello sociale-comunitario, permettendo di attribuire ragioni (spiegare gli stati intenzionali) alla base di comportamenti che deviano dall'usuale, trattando simultaneamente le categoria della canonicità e della eccezionalità: "Quando si riscontra una eccezione alla norma, qualcuno allora darà sempre una versione contenente delle ragioni (o indicazioni di uno stato intenzionale) che sarà la descrizione di un mondo ipotetico in cui l'eccezione incontrata ha un qualche senso o possiede un significato. La funzione del racconto è quella di trovare uno stato intenzionale di credenze e/o desideri che mitighi o almeno renda comprensibile una deviazione rispetto ad un modello di cultura canonico, conferendo verosimiglianza al racconto". Ed ancora: "I racconti si occupano di come i protagonisti interpretano le cose e di quali significati hanno per loro. La presenza sia di una convenzione culturale sia di una deviazione da essa, spiegabile in base ad uno stato intenzionale individuale, fa parte della struttura stessa del racconto". Le differenze di significato che è possibile riscontrare in un accadimento particolare, rispetto al racconto canonico di un comportamento o di un evento interpretato in base alla sua "aderenza alla vita", possono essere risolte invocando circostanze attenuanti che tengano conto di interpretazioni

della realtà del tutto diverse.

Questo riferimento alla narrazione, sulla cui strutturazione si basa come detto la psicologia popolare o senso comune, serve per evidenziare come il significato associato ad una data occorrenza segnica o testuale (che sia un comportamento, un evento, un artefatto materiale o qualsiasi altra entità semiotica), cioè il suo referente nel contesto, sia mediato culturalmente. L'atto del parlare stesso, secondo Roman Jakobson, è un "contrassegnare l'insolito dall'usuale"; il processo narrativo prende avvio dall'insolito anziché dal canonico (di cui la spiegazione è immediatamente disponibile a tutti) e serve al soggetto che ne fa uso per stabilire culturalmente le proprie azioni. "Raccontare la storia giusta, collocare le proprie azioni ed i propri fini in una luce che possa legittimarli, si rivela importante per equilibrare i propri desideri con il coinvolgimento con gli altri. Ma riuscire a comporre la storia nel modo giusto richiede la conoscenza di ciò che costituisce la versione canonicamente accettabile, mettendovi in relazione la propria versione" (Bruner, 1992). Questo ultimo concetto sarà da tenere in giusta considerazione quando tratterò del carattere di atto illocutorio dell'artefatto, capace o meno di sortire l'effetto desiderato in relazione al riconoscimento dell'intenzione soggiacente (capace quindi di non farla fraintendere). Si tratta della retorica, forma di giustificazione che poggia su circostanze attenuanti per ottenere ciò che si desidera senza generare conflitto. Negli esseri umani, una delle principali modalità di mantenimento della pace è infatti la capacità di drammatizzare, presentare e spiegare le circostanze attenuanti. Sempre secondo quel che dice Bruner, "Il nostro senso delle norme come dell'infrazione e dell'eccezione trae linfa dalla narrazione, che trasforma la realtà in realtà attenuata".

Ogni azione per essere spiegata richiede di essere situata, ossia concepita come un tutt'uno con un certo mondo culturale: le realtà costruite dagli individui sono sociali, negoziate, distribuite fra loro stessi e gli altri. In quanto situata e distribuita l'azione di acquisizione della conoscenza (e la conoscenza stessa) ha natura culturale. Il sé, per concludere, è localizzato non solo nella coscienza

privata, ma anche in situazione storico-culturale; ed è il sé che opera nell'interpretazione, nella produzione di senso, quindi come "soggetto culturale".

2.2. Semiosi: nesso tra unità espressiva e unità che diviene contenuto

Ho esaminato come i significati attribuiti a un dato evento, comportamento, espressione scritta, verbale o artefatto che sia, derivino da una elaborata interazione consistente in una negoziazione sociale, che avviene anche grazie alla forma del racconto, struttura che contribuisce a rendere conto di elementi inusuali presenti adottando un punto di vista o spiegando le circostanze dalle quali è possibile una loro comprensione. La conoscenza enciclopedica degli individui, strettamente dipendente dalla loro appartenenza culturale, correla i sistemi simbolici elaborati dalla cultura con i referenti del contesto culturale (negli ambiti sociale, tecnico, artistico, mediale, economico, e così via). Per sistema simbolico di una cultura non si intende qui riferirsi esclusivamente ai codici propriamente detti (quali sono quello linguistico, matematico, ecc.) ma a tutto l'insieme degli elementi, di qualsiasi genere, che hanno assunto un significato convenzionale all'interno della cultura per consuetudine d'uso, tradizione, norme esplicite o tacite: il significato di una evidenza è quindi il suo rimando a un contesto o contenuto. L'evidenza viene denominata come significante, veicolo per un significato.

La cultura è il sistema semiotico più generale in cui viviamo. La teoria semiotica di Peirce ci dice che il segno viene tracciato nella mente dalla presenza di un "oggetto dinamico", costituito da quanto ci è innanzi, oggetto della nostra attenzione; il segno è l'elemento centrale mediatore del processo di semiosi, processo che prende avvio determinando per gradi successivi un interpretante, cioè un nuovo segno che rappresenta il senso attribuito dal soggetto all'oggetto dinamico di partenza; il soggetto ne seleziona quindi uno dei possibili significati in rapporto alla propria enciclopedia cognitiva, alla situazione, ai propri fini (inerenti il modello di vita che ha scelto). L'enciclopedia è l'insieme delle conoscenze

determinate sia personalmente sia culturalmente in modo prevalente, quindi riguarda le interpretazioni canoniche date delle situazioni e i sistemi di valori, che si traducono in fini individuali, che influenzano il processo di interpretazione e produzione del senso.

Dice Bachtin: “Chiamo sensi le risposte a delle domande. Ciò che non risponde ad alcuna domanda è per noi privo di senso”. Quindi per tramite del segno si interroga l’oggettualità davanti a noi; se non si riesce ad attribuirvi uno dei significati presenti all’interno della propria conoscenza enciclopedica, che sia quindi immediato, si cerca di darvi comunque una interpretazione (sotto il filtro della situazione specifica e dei fini personali); se questo non è possibile allora l’oggettualità innanzi a noi non possiede per noi un senso.

Nella definizione classica del pensiero greco, il segno è qualcosa che è riconosciuto da qualcuno come indicazione di qualcos’altro; si intende generalmente l’elemento minimo a cui è possibile attribuire una tale relazione di rimando. È la relazione tra un significante e un significato. “La relazione segnica implica la correlazione tra un elemento del piano del contenuto (significato) e un elemento del piano dell’espressione (significante), che si costituiscono come tali proprio nella relazione. Il segno non è una cosa, ma una relazione sociale e culturale: l’importante è che vi sia chi ricostruisce la relazione tra significante e significato” (Volli, 2005).

Si parla di “testo”, invece, quando il messaggio contiene un gran numero di segni. L’artefatto, prodotto di un progetto, è semioticamente da intendersi come un testo, nel quale diversi elementi segnici sono articolati sintatticamente per produrre significazione: la significazione degli oggetti può essere manipolata per ottenere un dato tipo di immagine, quindi per comunicare un certo universo di valori, che non esistono finché non è il soggetto a inscrivere nell’oggetto. Volli (2005) ci spiega che “la ricezione non è passiva condizione ma un atto complesso del ricevente che si compie in un rapporto stretto e dialogico con il testo, con la società in cui la ricezione si svolge, con gli altri testi che il ricevente conosce e da

cui è influenzato. Alla base di ogni atto ricettivo esiste un “orizzonte di attesa” del soggetto, che consiste in conoscenze, gusti, interessi, definizioni di genere che egli condivide con la società a cui appartiene. Ogni nuovo messaggio ed ogni nuova opera d’arte di staglia su questo orizzonte di attesa, in parte innovandolo, spesso solo confermandolo”. E continua affermando che gli oggetti non significano nulla finché non vengano percepiti da una società come unità culturali autonome che si possono nominare; infatti la semiosi, l’attività di produzione e di circolazione del senso, interviene solo nel momento in cui il soggetto istituisce un nesso fra una unità che diviene espressione ed una unità che diviene contenuto. Anticipo a questo punto il discorso sulla pertinenza, con le parole sempre di Ugo Volli: “Il representamen, o segno, sta per l’oggetto non sotto ogni aspetto possibile, ma solo a partire da una determinata scelta di pertinenza. L’interpretante non è perfettamente equivalente al suo oggetto, ma ne seleziona e ne sviluppa alcune proprietà semantiche, trascurandone altre. Questa è una caratteristica generale del senso. Ogni volta che vi è significazione vi è pertinenza, cioè scelta preliminare di quel che interessa mettere in rilievo e condividere con gli altri”.

Il testo si forma nel momento della ricezione, nel senso che è il destinatario a stabilirne i confini contestualizzandolo nella propria enciclopedia cognitiva secondo un processo che attualizza certi significati piuttosto che altri; al contempo il ricevente ne colma i buchi con la propria attività figurativa, “trasformandolo da oggetto inerte in relazione sociale” (Volli).

2.3. Straniamento quale condizione di partenza della interpretazione

La relazione sintagmatica si instaura per contiguità spazio-temporale degli elementi che costituiscono un insieme complesso di segni. Il testo di un racconto, sufficientemente esteso, vede la compresenza di più episodi legati insieme: il loro ordine causale e cronologico è detto *fabula*, mentre l’ordine in cui sono presentate le componenti tematiche elementari è detto *intreccio*. Gli episodi

della fabula, così come le componenti tematiche elementari dell'intreccio, formano una catena sintagmatica. Lo stesso discorso vale per una scena caratterizzata da una attività diretta a scopi in cui sono presenti diversi oggetti naturali e/o artefatti e diverse persone; ogni componente della scena può essere visto nel suo carattere testuale e compone un testo complessivo con gli altri testi compresenti; la relazione sintagmatica di compresenza e contiguità viene detta *asse del processo*. Occorre precisare che le entità semiotiche non sono cose materiali ma costrutti psichici e culturali: il mio discorso verte sulle relazioni fra artefatti e persone ed attività all'interno di una scena, che è utile considerare come catena sintagmatica che vede la compresenza di occorrenze testuali minori che la compongono, facendone un testo unitario secondo due criteri: quello della coesione tra gli elementi, cioè come essi si legano l'uno all'altro sull'asse del processo, e quello della coerenza, cioè la capacità degli elementi segnici e testuali di offrirsi ad un certo livello generale di interpretazione integrandosi in un tutto, che sia volendo identificabile con una tema (o topic). L'asse del processo non è l'unico ad interessare una scena (testo composto di altre occorrenze testuali legate l'una all'altra secondo i criteri di coesione e coerenza e presenti con contiguità spazio-temporale); l'altro asse è quello paradigmatico, detto *asse del sistema*, che stabilisce quali entità semiotiche (quali attanti) non presenti nella scena potrebbero stare al posto di una presente, ed è quindi l'asse delle alternative, delle possibili sostituzioni nel paradigma culturale vigente. "Perché ci sia senso occorre che vi siano combinazioni permesse ed altre proibite, cioè che non tutte le possibilità di combinare gli elementi in un dato campo siano equivalenti" (Volli, 2005).

Parlo di asse del processo e di asse del sistema perché sono concetti inerenti direttamente il piano dell'espressione degli artefatti (e più in generale dei testi), luogo in cui l'innovazione si manifesta spesso in qualità di anomalia, o irregolarità o infrazione del codice linguistico. Sono i codici linguistico (aspetto denotativo dell'artefatto) e stilistico (aspetto connotativo ed evocativo dell'artefatto), scritti o

taciti che siano, a definire l'asse sintagmatico del processo e paradigmatico del sistema in una scena popolata di artefatti, quali regole di congiunzione-relazione e disgiunzione-correlazione. Ugo Volli spiega come alla base dell'atto semiotico fondamentale, quello della comprensione di un senso, vi è l'interrogarsi sul perché dell'oggetto significante, dunque innanzitutto sulla sua differenza rispetto alla scena in cui si trova (sintagmatica) ed alla differenza rispetto a quello che potrebbe stare al suo posto (paradigmatica), facendo ipotesi sulle ragioni principali ed accessorie di queste differenze.

Quello che dice Bruner, nella già citata considerazione, cioè che viviamo come scontato e autoesplicativo un comportamento che rientra nell'ambito dell'ordinario, senza bisogno di ogni ulteriore spiegazione, si può benissimo trasportare sull'atto illocutorio o atto semiosico. "Il lavoro semiosico sta tutto dentro la nozione di atto, atto linguistico e atto semiosico, azione che produce una trasformazione" (Zingale, 2009). L'atto comunicativo non serve solo al passaggio di informazione pura e semplice ma consiste in vari tipi di azione: convincere, promettere, sedurre, fare immaginare e così via. Azioni che producono trasformazione: sotto questa nozione di atti illocutori possono essere considerati gli artefatti, i quali oltre ad una dimensione pratica-strumentale presentano sempre una componente comunicativa irrinunciabile. "Nei casi di significazione non esiste una codificazione preventiva; ma per trattare l'oggetto o il comportamento come comunicazione il destinatario deve far ricorso a delle conoscenze generali, a delle regole; deve insomma agire come se il messaggio fosse codificato" (Volli). Non è presente un vero e proprio codice bensì un insieme di regole di riferimento (funzione metalinguistica di Jakobson).

Queste regole di cui parla Volli sono, nell'ambito del design, quelle stabilite dagli oggetti diventati tipici, quelli che hanno stabilito canoni di linguaggio progettuale e canoni di interpretazione, quelli per i quali gli artefatti successivi, che ad essi si rifacciano senza sostanziale apporto innovativo sul piano dell'espressione, risultano automaticamente comprensibili, o meglio risultino completamente

coerenti con l'enciclopedia cognitiva del soggetto che si trovi a valutarli. Non comportano lavoro semiosico-inferenziale di produzione di senso, in quanto il senso è già dato nel contesto cognitivo del soggetto.

La semiosi, come sottolinea Zingales, parte invece da una condizione problematica di indefinitezza, che richieda lavoro interpretativo; si parla di comunicazione ostensivo-inferenziale quando uno stimolo percettivo comunica l'intenzione di rendere manifesto (ossia accettato senza essere immediatamente invalidato) un insieme di ipotesi: queste sono le ipotesi di senso che il soggetto-utente è chiamato a formulare davanti ad un artefatto che presenti dei caratteri non noti, non familiari, arrivando gradualmente ad inferirne i significati (distinguendo tra significati semantici e significati pragmatici).

“Alla base di questo atto semiotico [di interrogazione e di comprensione delle ragioni, ndr] c'è la meraviglia, l'essere stupiti. Il principio di efficacia di questa meraviglia è la rilevanza o salienza nel contesto. Il suo modo di funzionamento consiste nel rilevare identità e differenze di tipi” (Volli). Giungo così al concetto chiave di *straniamento*, fenomeno di deautomatizzazione del linguaggio ordinario mediante infrazione linguistica, proveniente dal mondo poetico-letterario ma applicabile al campo degli artefatti: “Di fronte alla trasgressione dei codici e dei sottocodici stilistici, l'interprete si trova inizialmente spaesato, è costretto a soffermarsi maggiormente sulla materialità concreta dell'espressione e, talvolta, a giocare contemporaneamente con più ipotesi interpretative alternative senza essere in grado di scegliere immediatamente tra l'una e l'altra. In questo senso si dice che la poesia deautomatizza il linguaggio quotidiano, infondendogli un rinnovato vigore”. Perciò è interessante trattare dal punto di vista semiotico il processo e il prodotto dell'innovazione che si manifesta ripercuotendosi sul piano espressivo degli artefatti, aprendo la strada ad ipotesi di senso sui significati possibili: solo nel caso di una condizione anomala, di infrazione linguistica dell'artefatto, l'interpretazione inferenziale si rende necessaria. Ci avverte poi Volli che “Lo straniamento [...] può perdere man mano il proprio originario

impatto innovativo laddove venga accettato come norma artistica (l'infrazione entra nel canone, la deviazione stilistica cessa di sorprendere)". Ma questo è appunto il caso di un certo tipo di design vicino al mondo artistico, non quello di artefatti destinati alla larga diffusione commerciale, per i quali l'infrazione non dovrebbe essere il tramite per un fine comunicativo bensì la conseguenza di una innovazione finalizzata a un effetto d'uso.

3. ARTEFATTO IN SITUAZIONE

3.1. Il contesto cognitivo del soggetto: fattori tecnici, sociali, culturali

“Un ambiente cognitivo per un individuo è l’insieme dei fatti che gli sono manifesti. Essere manifesto significa essere suscettibile di essere percepito o inferito senza essere immediatamente invalidato. [...] La conoscenza effettiva che l’individuo ha di certi fatti, il sapere che egli ha accumulato, lo aiutano ad acquisire conoscenza su altri fatti; la memoria è una componente delle capacità cognitive”. Questo è quanto scrivono Sperber e Wilson (1993). L’ambiente cognitivo riguarda l’insieme degli assunti e delle presupposizioni che possediamo sulla realtà: quindi l’enciclopedia dell’individuo costituita da convenzioni e norme, dall’immaginario e dalle credenze, dai valori etici, sociali e identitari, dalle nozioni in ambito tecnico, storico, artistico e così via. L’insieme delle conoscenze possedute permette di acquisire nuova conoscenza: questo è un aspetto di grande rilevanza nel momento in cui ci si avvicina al tema dell’innovazione, perché l’innovazione è una forma di “nuova conoscenza” portata alla luce.

È molto generico l’uso che si fa normalmente del termine contesto. Nella mia trattazione intendo farne un uso molto specifico, abbinandolo all’aggettivo “cognitivo”, nell’indicare l’insieme dei possibili rimandi che si verificano nella mente di un soggetto-utente, quale appartenente a una cultura, quindi quale “soggetto culturale”, allorché si trovi a interpretare l’espressione di un artefatto, sia decodificando i caratteri espliciti sia inferendo (per via logica) i significati sottesi, quelle che in pragmatica sono denominati “implicature”. Queste certamente sono rinvenute in contesti o ambiti delimitati della vita umana, i quali devono essere necessariamente presenti alla mente del soggetto che opera l’interpretazione affinché vi sia la produzione di un senso con il successo della comunicazione da artefatto a individuo. “Il contesto [ambito specifico oppure più

generico, ndr] fornisce le premesse senza le quali non sarebbe possibile inferire le implicature [...] Il processo stesso di comunicazione genera informazione reciproca; inoltre è necessaria una certa quantità di informazione condivisa affinché la comunicazione possa aver luogo” (Sperber, Wilson, 1993). L’implicatura consiste in quanto il contenuto non è esplicitamente enunciato, ma può essere recuperato inferenzialmente a partire da e grazie alle conoscenze pregresse disponibili nel contesto cognitivo dell’enunciatario (il destinatario dell’atto di comunicazione) relativamente agli ambiti coinvolti nel discorso concreto: in effetti l’artefatto mette in atto un discorso, e sappiamo dagli studi di pragmatica che un enunciato può essere capito pur se molti passaggi sono saltati grazie a una mutua conoscenza, di enunciatore ed enunciatario, riguardante la situazione cui l’enunciato si riferisce. “Ogni informazione contestuale utilizzata per interpretare l’enunciato deve non soltanto far parte del sapere del locutore e di quello dell’ascoltatore ma anche del loro mutuo sapere. Per definizione gli individui che condividono un mutuo sapere sanno di dividerlo. Se non sappiamo di condividere un mutuo sapere allora non lo abbiamo” (Sperber, Wilson, 1993). Zingale (2009) parla di “campo dialogico” riferendosi alle attività comunicative in genere: “è ciò che unifica i soggetti in comunicazione, ciò che permette la comprensione dei rispettivi mondi semantici e assiologici, come se l’inevitabile differenza trovasse una intersezione tra insieme altrimenti l’un l’altro estranei”.

Ecco allora che, a chi si propone di progettare un artefatto innovativo comunicandolo efficacemente, è richiesto di entrare in una prospettiva dialogica (e non monologica come purtroppo spesso avviene, riferita cioè al mondo soltanto proprio del progettista e/o del committente), innescando una mutua comprensione basata sulla cognizione delle cognizioni altrui: sto anticipando così un aspetto del concetto di pertinenza relativo agli artefatti. “La dialogicità è pensare e agire in virtù del pensiero e dell’azione di un interlocutore” (Zingale, 2009).

Nello studio dell'interazione di un soggetto-utente con un artefatto innovativo all'interno in una scena o situazione d'uso (uso potenziale che diviene poi uso effettivo), è necessario evidenziare quelli che sono i fattori rilevanti del contesto cognitivo del soggetto per considerare sia i significati sia gli effetti o conseguenze attinenti l'artefatto: sono i fattori tecnici, che riguardano la possibilità da parte del soggetto di comprenderne la funzionalità e le implicazioni d'uso; sono i fattori sociali, che determinano la percezione di una appartenenza del soggetto a un determinato gruppo sociale o comunità e che l'artefatto può o meno confermare o modificare; e sono i fattori culturali, intesi secondo l'accezione di cultura come intertestualità in cui il soggetto è immerso (letteraria, artistica, filmica, scientifica e così via), i quali abilitano o non abilitano i rimandi evocativi possibili dell'artefatto, ma anche i raffronti con altri testi di ogni natura conosciuti dal soggetto. Richiamo alla memoria del lettore lo schema di rilevamento dell'anomalia del paragrafo 1.3, nel quale la denotazione della funzione dell'artefatto agisce sulla componente d'uso strumentale, la connotazione dello status dell'artefatto sulla soddisfazione o meno dei bisogni identitari-relazionali, l'evocazione chiama in causa mondi altri dell'immaginario consentendo fra l'altro di istituire analogie e differenze con artefatti o testi differenti.

3.2. La scena: intersoggettività, interoggettività e interazione operativa

“È solo nell'incontro tra cose e persone, nella loro reciproca trasformazione, che i vari oggetti si costituiscono. Gli oggetti considerati come agenti funzionano come mediatori incaricati non tanto di veicolare messaggi quanto di costituire, riscrivere, modificare il senso; non simbolizzano e riflettono le relazioni tra soggetti ma contribuiscono a formarle perché il senso non preesiste mai ai dispositivi tecnici”. Quella qui riportata è una considerazione di Latour, citato nel loro saggio da Dusi, Marrone e Montanari ne “La società degli oggetti” (2002). Pur se in realtà un artefatto talvolta simboleggia le relazioni tra soggetti (Landowski parla nel medesimo volume, a riguardo dell'interoggettività, di

“riferimento a una dimensione specifica dei rapporti tra soggetti ogni qualvolta questi principi si manifestano figurativamente in forma oggettivata o, meglio, reificata”), è certo che gli oggetti artefatti, quali responsabili del “far fare” e del “far essere”, contribuiscono a formare il senso delle azioni e delle scelte umane quindi a plasmare le relazioni tra soggetti: un’*intersoggettività* che è anche (ma non solo, naturalmente), frutto della mediazione degli artefatti tra esigenze e desideri di varia natura (dei soggetti) e la loro soddisfazione.

Da Zingale (2009) riporto queste due considerazioni: “gli artefatti sono prodotti di senso o atti illocutori che esistono in vista di un uso, determinati dall’obiettivo di senso, o atto perlocutorio, e dell’altro mirano a produrre un effetto di senso, o atto dialocutorio, su qualcuno. È il soggetto-utente a fare l’oggetto perché la sua opera ne rende completo e pienamente attualizzato il progetto”; “Il valore di qualsiasi oggetto (naturale o artefatto) ha effetto di senso solo all’interno di un dato campo semiotico”. Se chi affronta un progetto, producendo alla fine del processo il prodotto di senso (l’artefatto), è guidato da un obiettivo di senso (i risultati che intende ottenere e prevede di conseguire mediante l’artefatto), le conseguenze per i destinatari determinate dalla valutazione e/o dall’uso dell’artefatto, cioè l’effetto di senso, possono essere valutato solo inserendo l’artefatto in una scena. La scena è scomponibile in scenografia, sceneggiatura e sceneggiata: è l’inserimento in essa dell’artefatto che lo trasforma da “prodotto di senso” in “atto di senso”. Il campo semiotico che ci interessa considerare in tal caso è dunque la scena, cioè lo spazio fisico e cognitivo in cui è possibile valutare l’oggetto sia dal punto di vista sintattico (la sua configuratività), che semantico, ma soprattutto e in primo luogo in senso pragmatico, in relazione alla prassi per cui l’artefatto è progettato dunque per i suoi effetti e conseguenze d’uso ipotizzabili (un uso che è dapprima prefigurato e poi sperimentato dal soggetto-utente).

Limitandosi all’analisi semantica dell’artefatto, cioè delle sue denotazioni, connotazioni ed evocazioni (ossia dei suoi rimandi ai referenti degli ambiti

tecnico, sociale, culturale) si considererebbe solo la capacità dell'oggetto di "produrre passioni anziché azioni" (Zingale): e lo si potrebbe considerare in modo avulso da una scena, quindi in sè e per sè. Ma la pragmatica consiste proprio

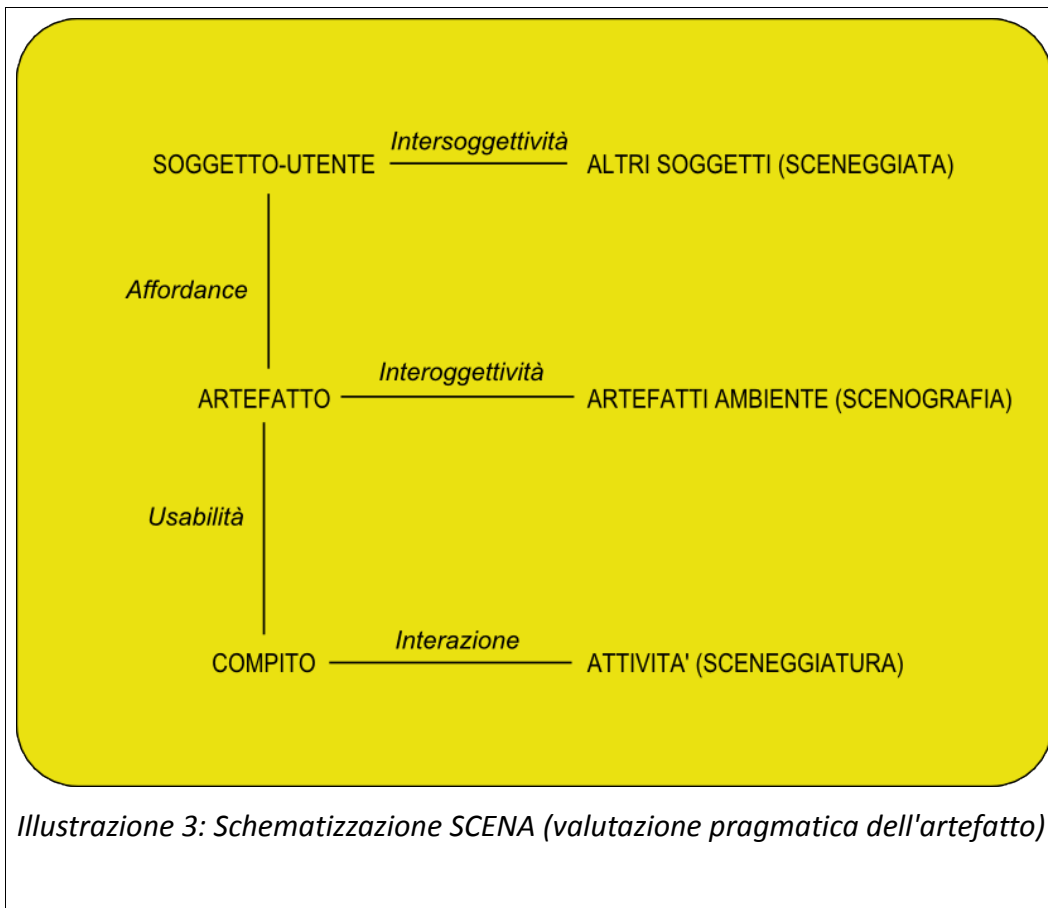


Illustrazione 3: Schematizzazione SCENA (valutazione pragmatica dell'artefatto)

nello studio del linguaggio in situazione, quindi per studiarne gli effetti l'enunciato-artefatto va considerato nella situazione o in una delle situazioni per cui è previsto: questo permette di valutarne le conseguenze a livello di intersoggettività (tra l'utente e gli altri attori presenti), interoggettività (tra l'artefatto e gli altri componenti oggettuali della scenografia) e interazione operativa (del compito mediato dall'artefatto rispetto all'attività complessiva della scena). Vedi a tal proposito l'illustrazione N.4.

“Qualsiasi oggetto può assumere un vero e proprio ruolo di soggetto, un attante facente parte di programmi narrativi che implicano altri soggetti/attanti, ma anche il simulacro passionale di un soggetto enunciatore presupposto”. In questa

frase da Grignaffini e Landowsky, nel già citato “La società degli oggetti”, è condensato il senso della scena: l’artefatto, dal quale deriva ogni ulteriore considerazione, ha ruolo di attante che apre alla possibilità, istruttore di azioni e suggeritore di narrazioni, stimolo dialogico la cui efficienza va concepita all’interno di una rete di relazioni e correlazioni e che diviene elemento di una cultura, “relato o congiunto con altri elementi in sequenze sintagmatiche e correlati o disgiunti all’interno di alternative possibili” (Zingale, 2009).

Introduco a questo punto la modellizzazione utile ad affrontare il successivo discorso sul concetto di pertinenza degli artefatti innovativi (quindi sugli aspetti pragmatici dell’anomalia). Considero la scena, nella mia trattazione, una catena o sequenza sintagmatica, che vede la compresenza di diversi elementi o enunciati, quindi considero la scena come testo o porzione di realtà dotata di coesione interna e coerenza sufficienti a considerarla come un tutto organico e nominabile con un titolo. Prendiamo ad esempio il bar: la scena del bar prevede una sceneggiata fatta degli operatori e degli avventori; una scenografia costituita dagli arredi (bancone, vetrine, tavoli, ecc...), strumenti di preparazione e conservazione degli alimenti, dispositivi di intrattenimento (il quotidiano, la televisione, le slot-machine e così via); una sceneggiatura consistente nella preparazione, il servizio e la consumazione di vivande, nell’intrattenersi per distrarsi e per discutere, per giocare e informarsi. Nel bar ci si ritrova e si fa una pausa dal lavoro. Nel bar e in ogni altra possibile scena, l’artefatto a cui rivolgiamo l’attenzione può essere considerato nell’aspetto di enunciato parte di un discorso che lo comprende: in questo modo è possibile valutare la sua coesione con il co-testo, ossia le parti della scena che lo precedono e lo seguono nella sequenza, e il contributo che fornisce alla caratteristica di coerenza della scena. Che apporto di coerenza potrebbe conferire alla scena “bar” odierna e comune la presenza di una macchina espresso con finiture in legno stile “liberty”? E che livello di coesione presenterebbe con la componente umana, oggettuale e operativa del bar? Frustrerebbe ogni aspettativa, in più andrebbe

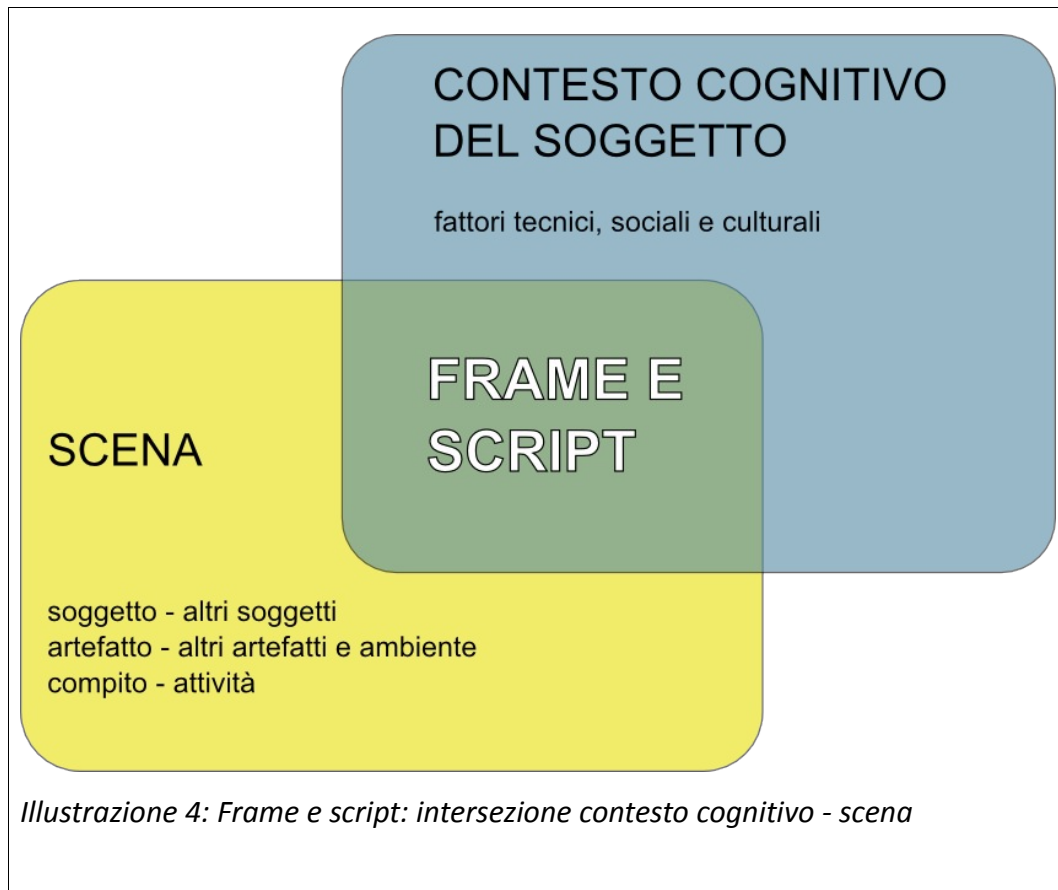
contro ogni bisogno sia identitario sia inter-operativo: con quest'ultimo termine mi riferisco alle modalità di esecuzione dei compiti tramite l'artefatto, rapportate alle esigenze dell'attività complessiva che si svolge sulla scena.

3.3. Frames e script: aspettative, formati interattivi, sequenze di azione

L'ambiente cognitivo del soggetto, destinatario/utente dell'artefatto-enunciato, è sullo sfondo del testo complessivo rappresentato dalla scena in cui è collocato l'artefatto. Nella presente trattazione, indico la scena come testo il cui contesto è rappresentato dall'ambiente cognitivo del soggetto, con tutte le presupposizioni, gli assunti e le consuetudini che caratterizzano la sua cultura di appartenenza. In ogni circostanza dell'esistenza l'individuo non può che fare riferimento alla propria conoscenza enciclopedica sia per valutare sia per agire: questo è ancor più vero quando si trova nella situazione di dover interpretare un tipo di comunicazione non codificata, inferendo le implicature (gli impliciti sottostanti) a partire dai mezzi concettuali che ha a disposizione, cioè da quanto gli è noto: questo avviene innanzi alla grande maggioranza degli artefatti, in particolar modo quelli innovativi, oggetto della mia attenzione perché il loro piano di espressione contiene elementi sconosciuti non immediatamente comprensibili, ossia non individuati in un catalogo disponibile.

È evidente che un soggetto, trovandosi in una determinata scena, attiverà nel proprio contesto cognitivo tutte le conoscenze richiamate alla mente dalla situazione specifica: le aspettative al riguardo di tutta la cornice, i formati interattivi canonici che questa prevede e le possibili sequenze temporali delle azioni compiute al suo interno previste dalla tipologia di attività consueta. Per esempio, trovandosi in un laboratorio artigianale per la lavorazione di legno e ferro, il soggetto verosimilmente si aspetta arredi e strumenti pratici e funzionali (senza concessioni allo styling), un certo ordine generale, un clima di concentrazione e collaborazione, comunicazioni chiare e pacate finalizzate al passaggio di istruzioni di lavoro; in più ha chiaramente in mente, tra le sequenze

temporali prevedibili, quella di predisporre adeguate misure per lavorare in sicurezza e di riporre ogni strumento al proprio posto dopo l'utilizzo. Molto diverse sono le cornici relative a un momento di convivialità vissuto in salotto, al comportamento da tenere e alle azioni che si possono compiere nella sala di aspetto di un poliambulatorio, a quanto deve essere presente oppure no seguendo un corso di formazione, e così via.



La cornice, o *frame*, e il copione, o *script*, sono entità mentali che rappresentano quindi l'intersezione fra il contesto cognitivo del soggetto e la scena in cui si egli si trova; l'artefatto cui l'utente si avvicina può essere più o meno congruente con frame e script, rientrare nelle aspettative del soggetto, prescrivere formati comportamentali e interattivi e sequenze di azione che possono sovrapporsi totalmente o solo parzialmente al canone stabilito culturalmente e socialmente. Vedremo come la presenza di una violazione del frame e degli script relativi alla

situazione, cioè alla scena, e rappresentata da una anomalia o irregolarità di un artefatto, può comportare un aggiornamento o un ampliamento di frame o script presenti alla mente dell'individuo oppure una loro conferma (in base all'accettazione o al rifiuto delle conseguenze presunte o sperimentate dell'anomalia riscontrata).

“Il concetto di frame riguarda il modo in cui le nostre conoscenze sul mondo agiscono nei processi di comprensione dei messaggi linguistici” (Caffi, 2009). L'artefatto è evidentemente un messaggio non linguistico ma pur sempre *semiotico*, quindi può essere definito come atto illocutorio di un enunciatore, atto che possiede una forza comunicativa convenzionale all'interno di una situazione comunicativa, dal punto di vista pragmatico degli effetti sull'enunciatario o destinatario dell'atto; alla forza comunicativa convenzionale, cioè prevista e calcolabile, si unisce la descrizione dei seguiti perlocutori, sempre seguendo Caffi, ossia le conseguenze non strettamente connesse agli obiettivi del progettista e al suo *voler dire*: gli effetti di senso cui l'artefatto-enunciato può dar luogo senza che siano stati progettati. Colgo questo spunto per dire che solo tenendo adeguatamente in considerazione e conoscendo la scena di destinazione di un artefatto si possono prevedere in modo più esaustivo possibile i significati che gli verranno attribuiti e le possibili conseguenze del suo uso.

Caffi riporta nel suo scritto, precedentemente citato, quanto sostiene Minsky a riguardo del frame, cioè che la conoscenza del mondo è immagazzinata nella memoria entro strutture di dati che individuano concetti e situazioni prototipiche; strutture fisse che vengono riattivate, eventualmente aggiornate e ampliate, dalle situazioni sempre diverse in cui veniamo a trovarci, in un continuo processo di adattamento. E riporta anche che, questa volta secondo Goffman, i frame sono scene di interazione prototipiche, che derivano da strutture sociali e culturali, modi in cui si struttura l'esperienza e che determinano dei formati interattivi. Caffi cita inoltre Schank e Abelson, i quali evidenziano come per lo script o copione siano invece preponderanti le sequenze temporali, che

individuano la situazione di default, rispetto al frame costituito principalmente da oggetti (evidentemente, entità cognitive).

Il frame e lo script caratterizzano dunque una scena dal punto di vista delle strutture cognitive predeterminate del soggetto, inerenti la sua conoscenza attinente la situazione; sono quindi strutture elaborate da una cultura che predispone il range più o meno ristretto nel quale devono trovarsi gli elementi (ruoli, interazioni, artefatti) per essere congruenti con la cornice comunicativa standard. “Ci sono diversi frames che stabiliscono il grado di cooperazione, di esplicitzza, che determinano le aspettative e anche la soglia di coerenza richiesta” (Caffi, 2009).

4. L'ARTEFATTO E' UN ENUNCIATO

4.1. Atto illocutorio: livello convenzionale della comunicazione-azione

Una tradizione millenaria ha visto il linguaggio in modo soprattutto descrittivo, come una attività referenziale: interessava la verità o la falsità delle proposizioni. John Austin invece, filosofo, mette a fuoco la dimensione “azionale” del linguaggio, dove la corrispondenza ai fatti di un enunciato è valutabile in modo graduabile tenendo conto degli scopi e delle circostanze. Mentre il livello *locutorio* dell'enunciato è infatti quello della sua valutazione semantica, del significato letterale di quanto detto, ogni enunciato possiede anche una forza che viene chiamata *illocutoria*, livello per cui un atto, se ratificato dall'interlocutore, entra in vigore (Austin dice “takes effect”, ha effetto). “Quello della convenzionalità e quello della ratifica dell'interlocutore sono concetti importantissimi perché ci mostrano che per Austin l'agire linguistico è tale perché si fonda sull'accordo interpersonale basato su convenzioni condivise [...] Austin vede l'azionalità del linguaggio come una faccenda che riguarda non solo le intenzioni del parlante, ma anche le convenzioni sociali che seguiamo in un contesto” (Caffi, 2009). Quindi l'interlocutore è chiamato in causa a riconoscere non solo le intenzioni del parlante ma anche l'atto linguistico come mossa situata, non neutrale, all'interno di una procedura sociale che coinvolge determinate relazioni di rischio, potere, ruoli da confermare o smentire, ecc...; il compito dell'interlocutore è quello di riconoscere come valido un dato atto secondo un modello dell'attività linguistica dialogico e interpersonale, egli ha perciò un ruolo cruciale nel felice (efficace) compimento dell'atto.

Mentre l'atto locutorio è quello di referenza e di predicazione mediante una locuzione costruita secondo un certo lessico ed una certa sintassi, l'atto illocutorio intende designare la forza comunicativa convenzionale dell'enunciato

in un dato contesto. Banalmente, se il locutore pronuncia la frase “che freddo fa in questa stanza” mentre fuori è pieno inverno e la finestra è aperta per il ricambio d’aria, oltre al livello descrittivo corrispondente al significato letterale della frase, dal punto di vista dell’azionalità del linguaggio il suo atto illocutorio consiste nell’invito a chiudere la finestra (la situazione comune fornisce gli indizi all’interlocutore). Se qualcuno che ne ha l’autorevolezza riconosciuta pronuncia la frase “la seduta è tolta” durante lo svolgimento di una riunione, la dimensione azionale del linguaggio, secondo le convenzioni, determina lo scioglimento della fase di discussione ufficiale (è un po’ come lo “sciogliete le righe” dei militari).

Austin parla “della necessità di valorizzare adeguatamente la funzione di prestazione (*performance*) del linguaggio, quella, cioè, nella quale esso si configura come un fare, legato all’azione, all’esecuzione di atti” (A. Magnanimo, <http://www.filosofico.net/austin.htm>).

Dunque sono le convenzioni interpersonali, riferite al contesto, ad interessare la forza comunicativa normale e situata dell’attività linguistica. Un artefatto è al pari di una locuzione linguistica un enunciato in quanto è costituito da un insieme di elementi funzionali distinguibili e articolati secondo una sintassi, che danno luogo ad una particolare espressione con riferimento ai contenuti tramite denotazione, connotazione ed evocazione (sul piano semantico). In quanto enunciato l’artefatto è un atto illocutorio così come evidenziato in ottica pragmatica: è inserito in date convenzioni legate alla situazione in cui è collocato ed in virtù di esse esercita una forza comunicativa convenzionale, un effetto sul destinatario.

Una lunga precisazione da Searle (1985): “Ci sono due aspetti nelle intenzioni significanti, ossia l’intenzione di rappresentare e l’intenzione di comunicare. La rappresentazione è precedente alla comunicazione, e le intenzioni di rappresentare sono precedenti alle intenzioni di comunicazione, che riguarda la produzione di certi effetti sui propri ascoltatori. Non si può intendere comunicare senza intendere rappresentare [...] L’intenzione di fare una affermazione resta differente dall’intenzione di produrre convinzione e dell’intenzione di dire la

verità”.

Quindi l’artefatto corrisponde a un atto linguistico anche dal punto di vista dell’intenzionalità di chi lo produce, quindi del suo progettista, che prima intende rappresentare (componente locutoria-semantica dell’enunciato), poi intende comunicare (componente illocutoria-pragmatica, legata agli effetti del suo *prodotto di senso*). Sia la rappresentazione che la comunicazione avvengono attraverso elementi espliciti (un materiale, una giunzione, una *affordance*, ...) sia attraverso componenti implicite non codificate e decodificabili: le implicature, che il soggetto-utente può inferire grazie agli elementi noti del proprio ambiente cognitivo (modelli conosciuti, effetti sperimentati precedentemente, rimandi intertestuali). “I valori e i significati delle cose vengono percepiti ed interpretati attraverso una mediazione segnica, la quale dipende dalla competenza semiotica del soggetto” (Zingale, 2009).

Ancora seguendo Zingale, un altro senso per cui l’artefatto è assimilabile a un atto linguistico è dato dal fatto che l’usabilità può essere vista come “una serie di battute fra soggetto-utente, dove il discorso che si viene a costruire è tanto la performance quanto il risultato del lavoro con l’oggetto. Gli oggetti sono essi stessi atti semiosi, comportano azioni, esistono in ragione di una funzione, come variabili indipendenti dell’usabilità”. In più riflette su come l’iconicità sia la dimensione primaria di un artefatto nella relazione con il soggetto-utente, sia per una questione empatica, ma soprattutto perché tanto la sua forza evocativa quanto la sua chiarezza rappresentativa condizionano l’uso. Come per ogni enunciato linguistico, nell’artefatto-enunciato la componente espressiva è fondamentale per determinare l’effetto comunicativo, ma rimane soltanto un insieme di indizi per inferire “il voler dire” dell’enunciatore (i suoi obiettivi di senso): “Il significato linguistico di una frase enunciata non codifica completamente il voler dire del locutore, il senso aiuta semplicemente il destinatario ad inferire il voler dire. Il risultato della decodifica è giustamente trattato dal destinatario come un indizio delle intenzioni del comunicatore”

(Sperber, Wilson, 1993).

Un artefatto è un enunciato perché è l'espressione di qualcuno per qualcun'altro, con un proprio significato ed effetti ad esso relati; per questo, possiamo affermare secondo Austin che è un atto illocutorio. Ha la stessa ricchezza di enunciato linguistico, nelle sue variabili di esplicitezza e di sotteso, e le implicature sono dette *indeterminate* perché non vi è alcuna garanzia che i significati che possono essere recuperati solo inferenzialmente corrispondano a quanto effettivamente voleva essere inteso.

4.2. Il concetto di pertinenza

Secondo Sperber e Wilson (1993), gli esseri umani nel comprendere messaggi linguistici seguono ciò che i due studiosi chiamano *principio di pertinenza*: la nostra mente nel processare gli stimoli, tende a trarre la maggiore informazione al minor *costo cognitivo*; in presenza di un nuovo enunciato, cerchiamo di attribuirgli un senso rispetto agli assunti che già possediamo, al contesto cognitivo che abbiamo nella nostra mente, seguendo una tendenza innata negli esseri umani. La parola chiave è per noi *enunciato*, in quanto, sebbene gli autori sopra menzionati si riferiscano agli atti linguistico-verbali, ho evidenziato nel paragrafo precedente che l'artefatto vi equivale (naturalmente tolto il mezzo tramite cui avviene l'espressione). Il nuovo enunciato del quale siamo in presenza è l'artefatto innovativo (anomalo, atipico). Per definizione c'è pertinenza dell'atto illocutorio quando esso determina effetti contestuali per il soggetto destinatario, cioè nel suo contesto cognitivo. Un enunciato le cui ipotesi di significato non divengano manifeste per il soggetto interprete, ossia accolte ed elaborate in ragione della loro attinenza agli assunti che egli possiede (l'enciclopedia), ai suoi obiettivi ed alla salienza riguardo il discorso in atto, è un enunciato privo di pertinenza per l'individuo che lo decodifica nella componente esplicita e che ne desume i significati impliciti. Le implicature, purchè pertinenti, consentono di comprendere l'enunciatore anche quando molti passaggi del discorso, il testo cui l'enunciato appartiene, siano omessi. "Uno dei problemi centrali della pragmatica

è di descrivere in che modo l'ascoltatore trovi per ogni nuovo enunciato un contesto che permette di comprenderlo. Se il contesto utilizzato dall'ascoltatore non corrisponde a quello preso in considerazione dal locutore può crearsi un malinteso" (Sperber, Wilson, 1993).

Qui il termine "contesto" si riferisce ad un ambito di riferimento dell'enunciato che sia noto a locutore e ascoltatore: perché avvenga efficacemente la comunicazione occorre un mutuo sapere tra di essi, appartenente al contesto cognitivo di entrambi. Come già anticipato, il mutuo sapere tra designer, enunciatore dell'artefatto, e soggetto-utente, è quel sapere che i due interlocutori sanno di condividere. Avviene sempre, o comunque dovrebbe necessariamente avvenire, che il designer che si appresta ad indirizzare un progetto verso una certa tipologia di utenti, si documenti riguardo quanto appartiene alle loro cognizioni relative alla scena di impiego dell'artefatto finale (scena o situazione appartenente ad un ambito più generale): tutto quanto implicitato poi nell'artefatto, nella migliore delle ipotesi, sarà quindi compreso nell'insieme di intersezione della conoscenza condivisa tra progettista e destinatario. L'implicatura, in quanto parte di questo insieme nel quale è invece immediato riconoscere l'appartenenza delle componenti esplicite dell'artefatto, sarà in grado di aggiungere qualcosa al contesto cognitivo del soggetto-utente o di modificarlo: di avere cioè degli effetti contestuali e pertanto di risultare per lui pertinente.

L'implicatura consiste in quei significati cui rimandano gli stimoli ostensivi dell'artefatto, stimoli che consistono nei suoi componenti e tratti anomali non immediatamente comprensibili ma che richiedono e mettono in moto l'attività semiotica di interpretazione; l'ostensione consiste nella comunicazione di un presunzione di pertinenza sufficientemente elevata affinché il soggetto interprete ritenga che gli stimoli del piano espressivo meritino di essere trattati; lo sforzo, che sia adeguato alla situazione, grazie al quale è possibile recuperare un insieme di ipotesi dal trattamento degli stimoli ostensivi è l'ulteriore parametro per

valutare la loro pertinenza.

“Il comportamento comunicativo possiede almeno un effetto caratteristico che si può osservare prima che l’intenzione informativa del comunicatore venga riconosciuta: esso richiama apertamente l’attenzione del destinatario”; inoltre, “per comunicare efficacemente basta che il locutore enunci una frase della quale solo una interpretazione sarà compatibile con l’ipotesi che egli ha rispettato il principio di cooperazione” (Sperber, Wilson, 1993).

“Sii pertinente” è appunto una delle massime del principio di cooperazione conversazionale di Grice, di cui scriverò nel seguito della mia trattazione.

Nell’inferire dei pensieri o dei significati, operazione permessa da un comportamento ostensivo, il successo dipende dalla *garanzia di pertinenza*, che è comportata dall’ostensione perché gli umani prestano automaticamente attenzione a ciò che sembra loro più pertinente (mentre per una affermazione vale una garanzia di verità). Per l’interpretazione di un enunciato, di un artefatto, è essenziale scoprire le conseguenze causate dall’aggiunta della nuova ipotesi che esso stesso rappresenta, o che si trova tra le sue implicature, nel contesto cognitivo del soggetto-utente, un contesto almeno in parte determinato da atti di comprensione anteriori. Per essere pertinente in un contesto cognitivo (per un soggetto) un’ipotesi deve interagire in un modo o nell’altro con quel contesto, deve avere quindi degli effetti contestuali. Ed il comunicatore, il designer, non può non comunicare che un insieme di ipotesi sia sufficientemente pertinente affinché lo stimolo dal quale si può inferire meriti di essere trattato (si tratta della presunzione di un livello di effetto sufficientemente elevato). Questa considerazione apre al paragrafo successivo.

4.3. Classificazione degli atti illocutori di Searle

Sperber e Wilson (1993) ci dicono che “la comunicazione riesce non quando gli ascoltatori riconoscono il senso linguistico dell’enunciato ma quando essi inferiscono il ‘voler dire’ del locutore. L’interazione umana è determinata in gran parte dalla concettualizzazione del comportamento in termini di intenzioni

piuttosto che di proprietà fisiche”. L’artefatto, il prodotto di senso, nasce da un obiettivo di senso del progettista, quindi risponde a certe sue intenzioni comunicative (dalla volontà di suscitare un certo effetto sul destinatario); l’artefatto corrisponde, prima di tutto, ad un comportamento o un atteggiamento del progettista nei confronti dei suoi interlocutori potenziali, che si presenta ai sensi mediante i fattori estetici. “La funzione estetica di un artefatto è evento significativo dal momento che implica intenzionalità perché mette in atto una pressione comunicativa verso un destinatario per perseguire un effetto di senso: la funzione estetica mette in atto una tensione tra la funzione espressiva (intenzioni dell’enunciatore) e la funzione conativa (effetti sul destinatario)” (Zingale, 2009).

Con questo passaggio introduco le funzioni della comunicazione di Jakobson: a tutti i livelli di dialogicità interpretativa con l’artefatto, il quale corrisponde al *messaggio* nella teoria di Jakobson, è presente in primo piano la *funzione estetica*, quella che deriva dalla configurazione dell’oggetto, da come è fatto, da come si presenta ai sensi. La *funzione espressiva* sarà prevalente nell’individuazione dei rimandi sul piano semantico (denotazione della funzione, connotazione dello statuto, evocatività), insieme alla funzione referenziale, relativa ai riferimenti ai contesti tecnici, sociali, culturali. La *funzione conativa*, l’invito ed il convincimento all’adozione e all’interazione, sarà prevalente nel momento della prefigurazione dell’uso dell’artefatto, insieme a quella metalinguistica della riflessione sulle regole (sui codici) di approccio e di utilizzo. Ma quello su cui concentro l’attenzione a questo punto del mio studio è la *funzione fàtica*, quella che descrive le modalità attraverso le quali l’artefatto, elemento segnico-testuale espressione di intenzioni di una autore, stabilisce il contatto con il soggetto-utente e contribuisce a mantenerlo in tutte le fasi del processo interpretativo. È opportuno ricordare che sto trattando di oggetti anomali, perché innovativi, quindi di oggetti dei quali l’impatto immediato presenta punti di notevole criticità e il cui esito felice o infelice condiziona il resto

del processo di comprensione ed eventuale accettazione.

Ho parlato di riconoscimento di intenzioni soggiacenti il comportamento, l'atteggiamento di cui l'artefatto è espressione: "Da un punto di vista psicologico una intenzione è una rappresentazione mentale suscettibile di realizzarsi sotto forma di azione. Si inferisce l'intenzione soggiacente al comportamento a partire dagli effetti di questo comportamento che sono stati osservati o inferiti precedentemente" (Sperber, Wilson, 1993). Quindi l'artefatto corrisponde ad un comportamento mosso da certe intenzioni che è possibile riconoscere da effetti precedentemente osservati: i tratti dell'oggetto vengono considerati per possibili associazioni, tramite somiglianza o tramite analogia, con altri oggetti della nostra esperienza. È abbastanza immediato davanti a un dipinto, per chi sia un po' addentro il discorso pittorico, capire in quale solco della tradizione l'autore vuole inserirsi: ma è anche facile percepire il contenuto di originalità inferendo se l'autore porta avanti la linea di ricerca individuata inizialmente, con un intento serio e artistico vero e proprio, oppure se le sue intenzioni sono di rifarsi a uno stile di successo per ottenere consenso a buon mercato: in altre parole se il suo è un atteggiamento di impegno oppure di strategia imitativa. Lo stesso evidentemente vale nel campo del design, paragonabile alla pittura sotto la luce di salienza dell'aspetto estetico.

Searle (1985) ci dice che "L'intendere e le intenzioni sono solo una forma di Intenzionalità fra le altre: l'intendere fare qualcosa è soltanto una forma delle forme di Intenzionalità insieme a credenza, speranza, timore, desiderio e molte altre. L'Intenzionalità è direzionalità". L'intenzionalità è intesa dal filosofo come una proprietà degli stati mentali di vertere su qualcosa o di avere comunque un contenuto; è la proprietà della mente attraverso la quale essa può rappresentare altre cose: "Il significato esiste solo laddove c'è una distinzione tra il contenuto Intenzionale e la forma della sua esternalizzazione; chiedere il significato è dunque chiedere un contenuto Intenzionale la cui forma sia esternalizzata".

Riguardo alla direzionalità dell'intenzionalità, Searle parla di direzione di

adattamento da mente-a-mondo e da mondo-a-mente: mentre un desiderio ha direzione di adattamento mondo-a-mente, cioè è il mondo che deve adattarsi allo stato Intenzionale affinché se ne verifichino le condizioni di soddisfazione, nel caso di una credenza, altro stato mentale Intenzionale, è la mente che si adatta a ciò che è nel mondo. Riguardo al desiderio, che può formare l'intenzione di compiere una azione o un comportamento, di dare luogo al progetto di un artefatto, Searle dice: "Certi modi fondamentali di fare le cose e certi tipi di sapere-come sul modo in cui le cose funzionano sono presupposti da ogni simile forma di Intenzionalità, cioè il desiderio di fare qualcosa". Il desiderio è inserito in una intera rete di altri stati Intenzionali, come ad esempio l'insieme delle credenze che nel mondo le cose siano così e così. Questo significa che una intenzione è condizionata ma anche determinata, oltre che da motivazioni psicologiche, da quella che è la cultura cui appartiene il soggetto che la formula. Anzi, posso affermare a questo punto che una intenzione di progetto, quindi uno stato mentale suscettibile di divenire azione, maggiormente è riferita alla cultura e da essa motivata anziché corrispondere a componenti squisitamente personali del progettista, maggiormente avrà possibilità di essere compresa e legittimata da una collettività.

Posso ora a introdurre la classificazione che Searle compie degli atti illocutori (vedi Tabella 1), utilizzandola poi per rilevare il carattere preponderante di un artefatto-enunciato al fine di studiare quale *impressione immediata* possa derivarne il soggetto-utente: impressione immediata che è restituzione delle intenzioni e dell'atteggiamento del progettista o enunciatore così come hanno probabilità di essere percepite grazie un subitaneo lavoro inferenziale dal "soggetto culturale" che è l'enunciatario o destinatario dell'artefatto.

Nel paragrafo successivo espongo il parallelo tra gli enunciati verbali, atti illocutori dell'analisi di Searle, e gli artefatti o enunciati materiali, traducendone gli aspetti sotto il filtro delle differenti modalità di espressione concreta. Per rendere meglio l'idea di quanto rappresenta l'*impressione immediata* posso

usare una metafora forse un poco azzardata: essa ha il valore del “sapore” dell’artefatto che “il suo primo assaggio” comporta.

<i>Tipo di Atto illocutorio</i>	<i>Funzione</i>
Direttivo	indurre o imporre una azione o comportamento del destinatario (es: un invito, un ordine)
Espressivo	esprimere un sentimento o stato d'animo dell'enunciatore
Dichiarativo	decretare la modifica di uno stato di cose (es: "vi dichiaro marito e moglie")
Assertivo	descrivere una realtà, uno stato di cose
Commissivo	prendere un impegno riguardo una linea di condotta (es: promessa)

Tabella 1: Classificazione degli atti illocutori compiuta da Searle

4.4. 1° livello di pertinenza: la motivazione all'interpretazione dal riconoscimento dell'intenzione

Nel caso di un artefatto che corrisponde nel suo complesso, salvo le ovvie variazioni sempre presenti, ad un tipo già contemplato nel sistema semiotico generale della cultura di riferimento, un artefatto in cui i caratteri espressivi principali e fondanti sono familiari senza che presenti irregolarità rispetto un canone, è ovviamente possibile la valutazione dal punto di vista di uno dei tipi di atti illocutori classificati da Searle: ma l'impressione immediata davanti a ciò che è noto è già un fatto sorpassato (avvenuto quando l'artefatto si presentava “sulla scena” per la prima volta). Occorre ribadire che un artefatto conosciuto dai più può essere estraneo per qualcuno, ma ciò non inficia la validità del discorso riguardante l'innovazione: semplicemente per questo qualcuno potremo considerare l'artefatto come innovativo, anche se non lo è in generale per la collettività. Ma discuto in effetti di artefatti che siano anomali per la collettività sotto la luce della cultura i cui membri appartengono, quindi dell'enciclopedia che ognuno di essi mediamente possiede in virtù di questa appartenenza. È nel

caso di artefatti innovativi che la classificazione degli atti illocutori proposta risulta utile per fare ipotesi in merito alle reazioni, al primo e immediato effetto di senso provocato dall'artefatto anomalo (espressivamente anomalo in quanto innovativo), quello che chiamo impressione immediata. Immediata in quanto subitanea, frutto di un ragionamento solo abbozzato, quasi istintivo, ma comunque mediata dall'artefatto. Tutti conosciamo il luogo comune "è la prima impressione quella conta"; non ritengo corrisponda del tutto al vero nel caso degli oggetti-prodotti di senso, anche perché questa prima impressione, pur influenzando l'ulteriore processo di interpretazione e valutazione, in entrambi i casi in cui sia favorevole o avversa può essere nel seguito rinforzata oppure attenuata dagli ulteriori passaggi inferenziali. Parlo sempre di inferenze perché le componenti ignote degli artefatti non possono che impiegare una comunicazione ostensivo-inferenziale, non potendo, proprio per la loro atipicità, riferirsi a regole e codici esistenti che ne consentano un processo di decodifica (solo ciò che è costruito mediante un codice, codificato, può essere poi decodificato).

La tabella 2 parametrizza gli atti illocutori di Searle (direttivo, espressivo, dichiarativo, assertivo e commissivo) secondo quattro voci: lo scopo, l'attinenza, le caratteristiche e la strategia. Evidentemente questa parametrizzazione è funzionale al raffronto tra gli atti illocutori propriamente verbali e gli enunciati materiali che gli artefatti sono. Lo *scopo* di ciascun tipo di atto è già stato illustrato ed è perfettamente rapportabile ad un artefatto; per quanto riguarda il parametro di *attinenza* ho voluto specificare quale entità mentale è coinvolta nell'atto, o meglio qual è l'oggetto psichico principale e/o il bersaglio dell'atto illocutorio, in rapporto all'istanza di artefatto materiale; il parametro *caratteristiche* individua le qualità immateriali derivabili dalla presenza delle componenti espressive anomale. Infine la *strategia* indica quale obiettivo comunicativo si presumibilmente pone il progettista enunciatore nell'adottare un modo di espressione che rientri nelle caratteristiche di un certo atto illocutorio. Ricordo velocemente che gli elementi dell'espressione sui quali interviene il

progettista e che danno luogo all'anomalia dell'artefatto innovativo, quando non corrispondenti ad un insieme di valori tipico, sono: le variabili visivo-morfologiche (accentuazione o attenuazione di un carattere), la composizione (l'accostamento dei caratteri espressivi), l'articolazione (come sono organizzati gli elementi funzionali distinguibili). Sono questi i punti relativi alla sintassi dell'artefatto esposti nello schema di rilevamento delle anomalie.

ATTI ILLOCUTORI E CONGIUNZIONE CON IL MONDO DEGLI ARTEFATTI	
1. DIRETTIVO	
a) Scopo	indurre accettazione di volontà
b) Attinenza	Delibera individuale
c) Caratteristiche	arbitrarietà, imposizione, unidirezionalità
d) Strategia	forzare-illudere
2. ESPRESSIVO	
a) Scopo	per esprimere un sentimento
b) Attinenza	Disposizione d'animo
c) Caratteristiche	Lirismo, soggettività, allusione
d) Strategia	Sedurre-suggestionare
3. DICHIARATIVO	
a) Scopo	per modificare uno stato di cose
b) Attinenza	Posizione o status
c) Caratteristiche	Reinterpretazione, ridefinizione, contrapposizione
d) Strategia	colpire-provocare

ATTI ILLOCUTORI E CONGIUNZIONE CON IL MONDO DEGLI ARTEFATTI	
4. ASSERTIVO	
a) Scopo	per descrivere una realtà
b) Attinenza	Contesto tecnico, sociale, intertestuale e culturale
c) Caratteristiche	Far luce, comprensione, relazione
d) Strategia	mostrare-stimolare
5. COMMISSIVO	
a) Scopo	per impegnarsi in qualcosa
b) Attinenza	Linea di azione
c) Caratteristiche	Ricerca, impegno, serietà
d) Strategia	Interrogare-coinvolgere

Tabella 2: Caratteri atti illocutori raffrontabili con gli artefatti materiali

Osservando la tabella 2 per comprendere in che modo un artefatto innovativo possa corrispondere prevalentemente ad uno dei tipi di illocutori di Searle, si può ora considerare l'aspetto davvero interessante di questa classificazione degli artefatti (rimando all'appendice per vedere esempi di artefatti, con relative spiegazioni, che corrispondano ai tipi di atti illocutori secondo le anomalie che riportano). Interessante, ai fini dello studio della motivazione all'interpretazione successiva dell'artefatto, è capire che ogni atto illocutorio determina un effetto di senso immediato, o impressione immediata, di un certo tipo e, soprattutto, che questo effetto di senso può avere carattere di positività o costituire un riflesso negativo per il soggetto; l'effetto di senso negativo si verifica nel soggetto quando l'anomalia trasmette una sensazione di eccesso, di immotivazione per essere fine a se stessa, in generale quando l'anomalia faccia inferire una *intenzione* del

progettista che non sia relazionabile ad una reale necessità pratico-strumentale dell'artefatto, che non sia motivata da una volontà comunicativa autentica attenta alle esigenze psicologiche e culturali dell'interlocutore-utente, quindi una intenzione del progettista che non tenga conto della necessità della prospettiva dialogica con l'utente, privilegiando invece scopi di seduzione ad ogni costo, di costrizione arbitraria, di auto-celebrazione e messa in scena in via esclusiva di valori individuali del progettista. La consapevolezza del necessario rapporto dialogico, all'interno del quale si agisce considerando oltre alle proprie istanze le esigenze ed il pensiero dell'interlocutore (determinati anche dalla sua appartenenza ad un dato gruppo sociale), porta invece verso un effetto di senso immediato di valenza positiva per l'enunciatario; parlo della considerazione nei suoi confronti coincidente con il contemplare nel proprio enunciato circostanze attenuanti l'anomalia, in grado di legittimarla a prima vista perlomeno provvisoriamente, proprio affinché non rappresenti un eccesso. Ribadisco quanto citato da Bruner: "Raccontare la storia giusta, collocare le proprie azioni e i propri fini in una luce che possa legittimarli, si rivela importante per equilibrare i propri desideri con il coinvolgimento con gli altri". Equilibrare i propri desideri con il coinvolgimento degli altri è il concetto maggiormente coinvolto nello studio di questo primo livello di pertinenza dato dall'impressione immediata e conseguente nella motivazione alla interpretazione/comprendimento dell'artefatto da parte del soggetto-utente potenziale.

Nella tabella 3, unitamente a degli esempi iconografici di oggetti, sono riportate le due polarità di effetto che può comportare un artefatto designabile entro un certo tipo di atto illocutorio.

Se la buona calibrazione di una caratteristica impositiva (illocutorio direttivo) può generare accondiscendenza, il suo eccesso ed immotivazione genera senz'altro avversione; se la legittimità culturale di un lirismo (espressivo) può generare empatia e riguardo, la sua ingenuità, gratuità o sfrontatezza generano un atteggiamento di derisione nel soggetto destinatario; se l'adozione di tatto e

raffinatezza nella ridefinizione di uno statuto (dichiarativo) di una tipologia di oggetti comporta appagamento e convincimento, l'accentuazione di questa caratteristica priva di adeguate circostanze attenuanti porta a una sensazione di disorientamento; se la descrizione di una realtà (assertivo), poniamo tecnica, che sia espressa con acume e gusto desta disgressione e divertimento, la stessa operazione priva di queste connotazioni, "scialba", genera apatia; se un impegno (commissivo) di ricerca appare promettente questa percezione comporta considerazione e riflessione da parte del destinatario, il quale proverà invece fastidio e disturbo se l'intento muove da presupposti non stemperati da una certa moderata misura, che diano quindi esiti lontani anni luce dal buon senso.

Ecco che nella matrice di tabella 4 incrocia ogni tipo di "artefatto illocutorio" con le categorie di dialoghi dall'ambito semiotico. Questo raffronto consente una migliore comprensione della strategia e degli obiettivi di senso inglobati nell'artefatto, ma anche della possibile interpretazione immediata quale reazione del soggetto destinatario. I tipi di dialogo sono suddivisi dalla semiotica in dialogo di intrattenimento, dialogo di ottenimento e dialogo di riflessione. Vediamo che mentre il dialogo di intrattenimento può estrinsecarsi dalle caratteristiche degli illocutori espressivo, dichiarativo e assertivo, il dialogo di ottenimento si verifica in presenza di illocutori direttivi o espressivi e quello di riflessione in presenza di assertivi o commissivi. Rimando a Zingale (2009) per una trattazione dei tre tipi di dialogo e dei relativi sotto-tipi.

Un artefatto innovativo dal punto di vista dell'espressione (quantomeno), preso come atto di senso all'interno di una scena, presenta anomalia o irregolarità rispetto a un canone, a una consuetudine: contiene e rappresenta una o più infrazioni del codice linguistico e stilistico, le quali come visto causano lo straniamento, condizione di partenza di un percorso inferenziale di interpretazione che condurrà alla produzione di un senso a partire dai caratteri atipici e con l'attenuazione conferita dai caratteri tipici. Di questo processo di interpretazione che si rende necessario, l'impressione immediata, il subitaneo e

quasi istintivo effetto di senso ricavato, è il primo passaggio; è dunque lo step in grado di conseguire il primo livello di pertinenza dell'artefatto per il soggetto che possiede frame e script quali entità cognitive rapportate alla scena, alla situazione reale.

<i>Tipo di illocutorio dell'artefatto-enunciato</i>	<i>Effetto di senso positivo</i>	<i>Effetto di senso negativo</i>
<p>DIRETTIVO per indurre accettazione di volontà Arbitrarietà, imposizione, unidirezionalità</p>	<p>ACCONDISCENDENZA</p> 	<p>AVVERSIONE</p> 
<p>ESPRESSIVO per esprimere un sentimento Lirismo, soggettività, allusione</p>	<p>EMPATIA-RIGUARDO</p> 	<p>DERISIONE</p> 
<p>DICHIARATIVO per esprimere un sentimento Reinterpretazione, ridefinizione, contrapposizione</p>	<p>APPAGAMENTO- CONVINCIMENTO</p> 	<p>DISORIENTAMENTO</p> 

<i>Tipo di illocutorio dell'artefatto-enunciato</i>	<i>Effetto di senso positivo</i>	<i>Effetto di senso negativo</i>
<p>ASSERTIVO per esprimere un sentimento Far luce, comprensione, relazione</p>	<p>DISGRESSIONE- DIVERTIMENTO</p> 	<p>APATIA</p>  <p>(scarpa in gomma)</p>
<p>COMMISSIVO per esprimere un sentimento Ricerca, impegno, serietà</p>	<p>CONSIDERAZIONE- RIFLESSIONE</p> 	<p>DISTURBO-FASTIDIO</p>  <p>(lampada)</p>

Tabella 3: Atti illocutori ed effetti di senso

INCROCIO TRA ATTI ILLOCUTORI E DIALOGHI CUI DANNO ORIGINE			
Illocutorio / Dialogo	Intrattenimento	Ottenimento	Riflessione
Direttivo		x	
Espressivo	x	x	
Dichiarativo	x		
Assertivo	x		x
Commissivo			x

Tabella 4: Matrice Tipi di illocutori / Tipi di dialogo

Quando l'artefatto suscita un effetto di senso immediato negativo nel soggetto, significa che il soggetto tende a scartare a priori la possibilità di assumere nel proprio contesto cognitivo l'ipotesi di senso immediata che vi associa, prevalentemente perché l'artefatto appare "incomprensibile", sotto certi aspetti

quasi inavvicinabile, pone già percettivamente una sorta di muro, il che tradotto dal linguaggio comune al linguaggio di Sperber e Wilson significa che l'artefatto presenta stimoli ostensivi (i caratteri espressivi anomali) il cui sforzo di trattamento appare eccessivo e ingiustificato rispetto ai presunti effetti e benefici per il soggetto, l'artefatto non riesce cioè a comunicare una presunzione di livello di effetto sufficientemente elevato per l'aggiornamento e l'ampliamento del contesto cognitivo del soggetto. L'artefatto è eccessivo, è squilibrato in modo innaturale verso una caratteristica, privo di tracce adeguate di coerenza sia con la scena sia con l'enciclopedia del soggetto. L'artefatto viene concettualizzato così come avviene per i comportamenti umani, in termini di intenzioni dell'enunciatore che non si equilibrano con esigenze e desideri dell'interlocutore. Ciò significa che sarà scarsa o addirittura assente la motivazione del soggetto a continuare nel processo di individuazione della pertinenza dell'artefatto tramite la sua interpretazione e piena comprensione.

Quando il soggetto davanti all'artefatto nella scena riceve una impressione immediata caratterizzata dal riconoscimento di intenzioni dell'enunciatore equilibrate con i proprio desideri, con le proprie prerogative psicologiche e culturali, quindi da un atteggiamento di considerazione nei proprio confronti implicato dalla ricerca autentica di un contatto dialogico, il soggetto automaticamente sarà motivato nel proseguire il dialogo nella produzione ulteriore di senso. Tradotto in termini pratici, il progettista ha messo l'anomalia dell'artefatto sotto una luce per la quale il soggetto può almeno in parte riconoscersi e identificarsi nei valori che comunica; il progettista può fare questo proprio ragionando, in fase di progetto, sulla necessità di attribuire al suo enunciato-prodotto di senso una immagine che già al primo impatto trasmetta significati e valori di carattere collettivo e condiviso (o almeno mediando tra essi ed i significati e valori propri). E il progettista serio vuole evitare che il proprio prodotto, atto illocutorio con una forza comunicativa convenzionale stabilita socialmente, sia oggetto di impressione di una intenzione prevaricante i valori del

soggetto-utente: chi considererebbe una intenzione di questo tipo meritevole di essere accolta? Occorre provare la motivazione a proseguire oltre nell'interpretazione per riscontrare un primo livello di pertinenza dell'artefatto: le due cose coincidono.

5. DIALETTICA TRA FAMILIARITA' ED ESTRANEITA'

5.1. Elementi familiari: attenuazione degli elementi di estraneità (mitigazione)

Ho descritto nel capitolo precedente l'importanza che ha l'adozione da parte del progettista-enunciatore di una prospettiva dialogica, piuttosto che monologica (riferita a sé soltanto e alle proprie pressioni interiori o quelle della committenza). L'approccio dialogico al progetto è intenzione riconosciuta e con effetto positivo sull'utente-interlocutore, anche in ragione alla sua sensibilità e competenza semiotica, e che si concretizza nell'attenzione del progettista verso l'essenza di "soggetto culturale" del destinatario: un'ottica rivolta a una espressione significativa dell'artefatto secondo valori estensibili alla collettività culturale piuttosto che secondo significati individuali (istanze, necessità, opinioni) dell'enunciatore, il quale deve essere consapevole della loro necessaria negoziazione. Il riconoscimento di una intenzione condivisibile, quindi accettabile, suscita motivazione nel destinatario dell'atto illocutorio che è l'artefatto: Caffi (2009) riporta la distinzione espressa da Arndt e Janney tra una interpretazione *descrittiva*, una *esplicativa* e da un'interpretazione *predittiva*, lungo il parametro denominabile appunto "motivazione". E ci dice che più si è motivati, più inferenze si faranno: un grado minimo di coinvolgimento è indispensabile per attivare il principio di cooperazione necessario a entrare in comunicazione con l'altro. Per Grice, che ha formulato il principio di cooperazione conversazionale, nell'agire comunicativo come in ogni altra attività ci sono delle procedure che incanalano un agire razionale. In una conversazione occorre capire il perché di un certo enunciato, dando per scontato che la cosa detta abbia una rilevanza entro quello scambio comunicativo.

"Il senso originario del dialogo è da intendersi come logos condiviso, discorso attraversato da più soggetti e che procede secondo le modalità del confronto e

della scelta delle ipotesi contrastanti e alternative; metodo per costruire un orizzonte di senso comune. Il dialogo mette in scena il gioco pragmatico del domandare e del rispondere, dell'asserzione e della negazione, del domandare per far scegliere e della scelta per definire la propria volontà" (Zingale, 2009).

Ancora Zingale ci spiega che la dialogicità è la condizione base della prassi cognitiva e comunicativa e che "si mette qualcosa in comune solo se ci si sente in un territorio comune": il trovare un senso fuori di noi implica il sentirsi parte di una intersoggettività. Ricordo che l'intersoggettività può essere plasmata anche per tramite degli artefatti, tra il soggetto-utente e gli altri soggetti che partecipano alla "sceneggiata" all'interno della scena, o che vi orbitano intorno: l'intersoggettività, modalità di rapporto o aderenza o appartenenza a un gruppo, è uno dei parametri di valutazione pragmatica degli effetti o conseguenze di un artefatto in scena (valutazione che si rende necessaria in primo luogo nel caso di artefatti innovativi con un certo grado di anomalia, come già spiegato).

Invito alla riflessione sul fatto che, seguendo Zingale (2009), "il design è un dialogo necessariamente differito, un dialogo in cui le risposte devono essere colte per abduzione nella fase ideativa e messe sotto esame per induzione in fase di verifica [...] Gli artefatti non sono oggetti lanciati verso un bersaglio da colpire (il target) ma un atto di servizio attraverso un messaggio e verso un soggetto-destinatario: strumenti al servizio del gioco [il gioco sociale comunicativo, ndr]". Le considerazioni dell'autore sono svolte soprattutto nel suo ragionamento sull'usabilità degli artefatti: ci tornerò ampiamente nel capitolo 6 riguardante la prefigurazione dell'uso. Ma sono molto utili perché introducono il concetto di *gioco*, gioco che si intrattiene tra il piano dell'espressione e il piano del contenuto (la semantica dell'artefatto), quindi tra le modalità di enunciazione del progettista e le modalità di interpretazione dei significati fatta dal soggetto-utente o enunciatario: significati costituiti dai referenti nel contesto tecnico, sociale e culturale (intertestuale). Questo gioco si svolge secondo regole di dialettica tra elementi familiari ed elementi estranei, quindi tra le componenti tipiche e

anomale dell'oggetto innovativo.

Zingale scrive che i pensieri si sviluppano solo rinvenendo relazioni con altri pensieri, perché "ogni cognizione è determinata logicamente da cognizioni precedenti" (citando Peirce). Aggiunge che si interroga ciò che si conosce per acquisire ciò che non si conosce. La tensione conoscitiva è la tensione tra una risposta sottesa e sottintesa e la domanda che sola può renderla esplicita. E cita Hintikka: "il processo di attivazione della conoscenza sottintesa è controllato dalle domande che servono a rendere effettiva questa informazione".

Affinché ci sia apprendimento, secondo quanto diceva Platone, occorre qualcosa che non può non assomigliare alla dialettica, ovvero la capacità di mettere in relazione dialogica nozioni ed opinioni e di ricavarne conclusioni e conseguenze. Quindi affinché si possa acquisire ciò che non si conosce, e che trova corrispondenza con l'atipicità dell'artefatto è fondamentale l'aspetto della sua relazione dialettica con la componente di tipicità, ciò che si conosce. Gli elementi tipici quindi familiari dell'artefatto innovativo rappresentano un ponte tra esso e il nostro *contesto cognitivo*, sempre in relazione alla scena o situazione, quindi in particolare a quelle aree dell'ambiente cognitivo individuate come *frame* e *script*. Il soggetto che pone in relazione gli elementi noti con quelli sconosciuti può per associazione di idee acquisire informazione, individuare i significati o referenti contestuali dei significanti anomali: il contesto della scena-testo è quell'insieme di "voci", di ogni genere, dell'enciclopedia cognitiva del soggetto attinenti alla scena stessa.

Questa dialettica che si instaura tra tipicità e atipicità attraverso ciò che è presente e manifesto nell'ambiente cognitivo del soggetto, che è così in grado di rinvenire relazioni con altri pensieri per via associativa e inferenziale, svolge funzione di amalgama fra tratti consuetudinari e tratti anomali determinando un risultato di attenuazione di questi ultimi, ai quali sarà fornita una qualche forma di giustificazione per la loro eccezionalità.

Caffi, nella sua introduzione alla pragmatica (2009), parla di *mitigazione*: "La

mitigazione è una categoria per designare le diverse strategie impiegate dai parlanti per ridurre gli obblighi enunciativi e i rischi interazionali. L'agire efficace può essere valutato in termini di *aptum*, di ciò che è adeguato, opportuno a una determinata situazione: dobbiamo misurarci con una determinata situazione e prevedere, entro un sistema di attese, delle conseguenze possibili". La mitigazione, nell'enunciazione verbale, può essere sia una strategia linguistica per riparare a quanto detto (attenuandone il peso o svilendone il significato a seguito della sua pronuncia), sia per prevenire una reazione non desiderabile o un effetto offensivo nell'ascoltatore, riducendo al contempo l'obbligo e la responsabilità nei confronti di quanto detto e il rischio interazionale che comporta: nel frame medico-ambulatoriale, fra gli infiniti esempi possibili, lo specialista può pronunciare una frase del tipo "non si tratta di una vera e propria ernia la sua" allo scopo di mitigare le conseguenze emotive nel paziente che riceve questa diagnosi piuttosto pesante (il medico introduce al problema adottando una forma tendente a minimizzarne l'entità). La strategia di mitigazione adottata dal progettista nel campo dell'enunciazione degli artefatti è evidentemente preventiva: si mette in atto dosando opportunamente nell'artefatto caratteri canonici che servano a mitigare gli eventuali effetti non voluti che possono scaturire dall'estraneità delle anomalie, contribuendo alla loro comprensione (inclusione) nel contesto cognitivo del soggetto-utente: come dire che l'anomalia, la componente "scomoda" dell'artefatto, se enunciata accanto a caratteri archetipici consuetudinari viene diminuita nella sua carica estraniante.

5.2. Elementi estranei: gli stimoli ostensivi aprono ad ipotesi sui significati (o referenti contestuali)

Ricordando che "l'ostensione è un comportamento che rende manifesta una intenzione di rendere qualcosa manifesto" (Sperber e Wilson, 1993), possiamo dire che in tale modalità comunicativa rientra anche l'infrazione linguistico-stilistica compresente alla valenza innovativa negli artefatti. Perché, torno a precisare, se l'innovazione è un processo che coincide oggi con la definizione di

design e che è tale quando interessa la sfera dei significati d'uso (le dimensioni funzionali pratica, utopica ed estetica così com'è riportato da Marrone in Landowski, Marrone, 2002), una innovazione di design, non prettamente un avanzamento tecnologico, si evidenzia nell'artefatto proprio tramite caratteri anomali, non consueti (coinvolgendo l'intero sistema-prodotto di cui l'artefatto è solo uno dei componenti). La caratteristica primaria dello stimolo ostensivo è quello di attrarre l'attenzione: il comunicatore cerca di realizzare l'intenzione informativa di rendere manifesto al destinatario dello stimolo un insieme di ipotesi e quella comunicativa di rendere la sua intenzione informativa mutualmente manifesta (il ricevente lo stimolo riconosce la sua volontarietà da parte dell'emittente). Nel caso della comunicazione ostensiva l'effetto comunicativo voluto è che sia riconosciuta *l'intenzione comunicativa*.

Un esempio. Sporgendosi all'indietro mentre si è seduti su una panchina con un amico, egli capisce che si desidera che rivolga la sua attenzione su qualcosa che sta accadendo nella zona che gli rendo in tal modo visibile: a questo punto sarà in grado di inferire le ipotesi su ciò a riguardo di cui si intendeva informarlo, magari dell'arrivo di qualcuno che anch'egli conosce.

L'anomalia fa lo stesso: questo attrarre l'attenzione da parte dell'irregolarità dell'artefatto (cosa che non avviene da parte dei suoi elementi canonici o di artefatti completamente corrispondenti al canone) può essere fenomeno ricercato e studiato da parte del progettista, specie in certo "design d'autore" (che a volte solo si definisce d'autore per la sua stranezza), ma nel caso più interessante si verifica invece una modalità espressiva atipica dell'oggetto che è conseguente al suo contenuto funzionale innovativo. Nell'uno o nell'altro caso c'è comunque l'innovazione del piano espressivo, ci sono uno o più caratteri nuovi rispetto alla consuetudine relativa alla tipologia: può sussistere anche il caso di un artefatto totalmente nuovo perché individua un'inedita tipologia. Come riporta Zingale (2009), la semiotica di Peirce parte dal presupposto che ogni realtà fenomenica "è qualcosa che è lì, che io non posso cancellare con il

pensiero, ma che sono forzato a riconoscere come un oggetto o secondo di fronte a me, che sono il soggetto o numero uno, e che costituisce il materiale per l'esercizio della mia volontà". Questo esercizio è la semiosi, la quale prende avvio dallo stimolo ostensivo dell'artefatto: per esempio, avendo come partenza l'uccellino presente sul beccuccio del celeberrimo bollitore di Graves per Alessi di illustrazione 6, è quasi obbligante iniziare un lavoro di interpretazione che ne spieghi da un lato il senso dal punto di vista strumentale, e dall'altro che ne derivi una delle possibili connotazioni di statuto conferito all'oggetto nonché i possibili mondi evocati (di cui nel caso preso il più immediato è senz'altro quello della natura, o della naturalità). L'uccellino sul beccuccio del bollitore mette in moto questo lavoro semiosico proprio in quanto è evidenza anomala (sintatticamente costituisce una variabile morfologico-visiva di risalto per la sua accentuazione nell'insieme): dell'utilizzo dell'acciaio inox per il corpo del bollitore, elemento espressivo del tutto canonico, ogni possibile interpretazione risulta automatica in quanto il senso è già stato precedentemente determinato per la categoria di appartenenza dello strumento (strumenti per la cucina in generale e nello specifico bollitori e pentole).



*Illustrazione 5: Bollitore di Graves
per Alessi*

Le condizioni necessarie affinché il soggetto inizi la formulazione delle ipotesi relative ai referenti contestuali (delle ipotesi inerenti il piano semantico) a partire dall'ostensione rappresentata dall'anomalia, sono: che l'artefatto abbia determinato prima di tutto una impressione immediata complessiva favorevole o quantomeno non del tutto avversa, quantificabile in base alla categorizzazione degli atti illocutori illustrata e alle loro caratteristiche, quindi che il primo livello di pertinenza coincida con una motivazione sufficiente all'interpretazione; che vi sia l'adeguata amalgama di elementi mitiganti (o attenuanti) le anomalie, in grado come visto di originare punti di coerenza (o "ponti", come mi sembra esplicito indicarli) con il contesto cognitivo del soggetto, con quanto egli conosce. Questa seconda condizione è importante specie se l'anomalia presenta un alto livello di intensità: sempre nel caso del bollitore di Graves, un corpo di colore dorato lucente o di tinta vivace metallizzata non sarebbe stato in grado di equilibrare la stranezza dell'uccellino sull'estremità del beccuccio e la sua presenza. Anzi, i due caratteri espressivi anomali avrebbero contribuito a rendersi l'un l'altro intollerabili, proprio per la loro "dissonanza con lo spartito nella testa del soggetto-utente".

Se si verificano le suddette condizioni, il soggetto può iniziare a congetturare inferenzialmente (tramite deduzione, induzione e abduzione) le ipotesi di senso relative alle anomalie dell'artefatto: queste ipotesi saranno oggetto di selezione tra i referenti individuati nel contesto tecnico, aspetto denotativo riguardante funzionalità e usabilità strette dell'artefatto e dei suoi componenti; tra i referenti individuati nel contesto sociale, aspetto connotativo riferito allo status di appartenenza dell'oggetto, quindi ai valori identitari che comporta di conseguenza; tra i referenti nel contesto culturale o intertestuale ampio, aspetto evocativo riferito ai rimandi e associazioni eventuali.

Tornando alle funzioni della comunicazione di Jakobson, se ho parlato di prevalente funzione *fatica* riguardo al momento dell'impressione immediata dell'artefatto quale movente della motivazione all'interpretazione, il momento

dell'individuazione di nessi semantici tra le anomalie e il contesto tecnico, sociale e intertestuale, coinvolge maggiormente la funzione *espressiva*, quindi di comunicazione di stati mentali intenzionali dell'autore dell'artefatto-enunciato, e la funzione *referenziale*, cioè di connessione agli ambiti reali riguardanti l'artefatto e la scena nella quale è inserito. La funzione *poetica* o *estetica*, invece, attraversa con peso determinante e condizionante tutte le fasi di interpretazione dell'oggetto, quindi tutte le fasi di riscontro della sua pertinenza per il soggetto: l'artefatto infatti può soltanto comunicare attraverso il modo in cui è composto, il modo in cui è fatto e si presenta. Da Zingale (2009): "Ciò che chiamiamo bellezza o funzione estetica, alla Jakobson, è forse innanzitutto una forza sensibile delle cose, e quindi una forza semiotica, tanto attrattiva quanto direttiva: attrae e dirige la nostra attenzione e il nostro interesse [...] La funzione estetica di un artefatto è evento significativo dal momento che implica intenzionalità perché mette in atto una pressione comunicativa verso un destinatario per perseguire un effetto di senso".

5.3. 2° livello di pertinenza: gli appigli concettuali

"In ogni particolare situazione d'uso, un segno assume un senso specifico, riguarda un certo referente concreto; il significato è dunque l'insieme di tutti i possibili sensi che quel segno può avere" (Volli, 2005). L'anomalia, o eccezione o irregolarità, è l'*oggetto dinamico* (così come è indicato nella semiotica di Peirce) che viene trattato dal soggetto come segno, oppure un insieme di più segni a seconda della complessità, venendo il soggetto condotto nel processo semiosico-inferenziale di produzione di un *interpretante*, che è il senso attribuito dal soggetto all'evidenza riscontrata, selezionato per via logica nell'insieme di possibilità del significato. Il segno, lo ricordo, è la relazione tra un significante e un significato.

Secondo Peirce, la *terzità* è il momento in cui il pensiero rende l'esperienza comprensibile e comunicabile; se la *secondità* è il "medium, varco per il transito" (Zingale, 2009), quindi lo sforzo di relazione tra il soggetto e ciò che si pone

innanzi a esso, la *terzità* è il senso che da questa relazione viene tratto, cioè il suo *scopo*. L'anomalia percepita nell'artefatto costituisce stimolo ostensivo per il soggetto, il quale, adeguatamente motivato, farà in modo di renderne significativa l'esperienza individuando i nessi sul piano semantico e producendo un senso per sé, sempre tenuto conto della scena in cui si trova l'artefatto. Sto riferendomi alle possibili ed eventuali spiegazioni dell'artefatto che avvengono nel recupero da parte del soggetto delle *implicature* che l'enunciato presenta riguardo il "discorso" di cui fa parte.

Si tratta di implicature perché i rimandi che esplicano la funzione dell'artefatto, il suo statuto e la parte di immaginario e di collegamenti intertestuali che coinvolge, non sono aspetti espliciti proprio in quanto corrispondono a una componente espressiva anomala: l'esplicito è soltanto ciò che può essere decodificato disponendo di un codice, cioè di un insieme di regole di abbinamento di un carattere espressivo con un significato (come avviene nel riconoscimento del significato letterale di una frase grazie al vocabolario della lingua in questione). Proprio perché infrazione del codice linguistico-stilistico l'anomalia è qualcosa che sta al di fuori di esso e che comporta, come detto, una comunicazione da parte dell'artefatto di tipo ostensivo-inferenziale. Il livello di pertinenza per il soggetto-utente, che sto trattando a questo punto, è quello relativo all'istituzione di nessi tra le componenti implicite dell'artefatto e il piano dei referenti contestuali, lasciando al capitolo successivo le considerazioni sui significati pragmatici, più precisamente sul senso pragmatico, connessi all'uso prefigurato ed effettivo dell'artefatto: sto analizzando l'anomalia come fosse un termine lessicale di cui non si conosce il corrispettivo semantico, e che è possibile però inferire dalla configuratività dell'enunciato-artefatto e dal co-testo, il resto della scena o catena sintagmatica di cui l'artefatto è parte, istituendo un nesso, una connessione o collegamento, con il contesto (l'insieme dei significati possibili o enciclopedia del soggetto-utente).

Cito Verganti (2009): "I significati nascono dall'interazione fra l'utilizzatore e il

prodotto. Dipendono intrinsecamente dalla percezione di ogni singolo utilizzatore, non possono essere definiti in maniera deterministica. Un'impresa deve quindi pensare ai significati di un prodotto come a una piattaforma. Progettare significati vuol dire progettare tale piattaforma, definendone uno spazio in cui l'utilizzatore può fornire la propria interpretazione". Nello stesso scritto Verganti però sottolinea come "il modo in cui diamo significato alle cose dipende fortemente dai nostri valori e tradizioni, riflette il nostro modello culturale che a sua volta riflette ciò che accade nel nostro privato e nella nostra società". Questa considerazione rafforza il presupposto, che adotto, di trattare quale "soggetto culturale" il soggetto-utente, considerando soprattutto la sua appartenenza a una comunità semiotica caratterizzata da sistemi simbolici condivisi e da modelli di vita e lavoro tradizionali. Verganti riporta a sua volta quanto dice Clifford Geertz, cioè che "la cultura è un modello di significati incarnati in forme simboliche attraverso le quali gli uomini comunicano, perpetuano e sviluppano la loro conoscenza della vita e le loro attitudini verso di essa". La psicologia di ognuno è da essa fortemente condizionata, sempre secondo Geertz non esiste qualcosa come una natura umana indipendente dalla cultura.

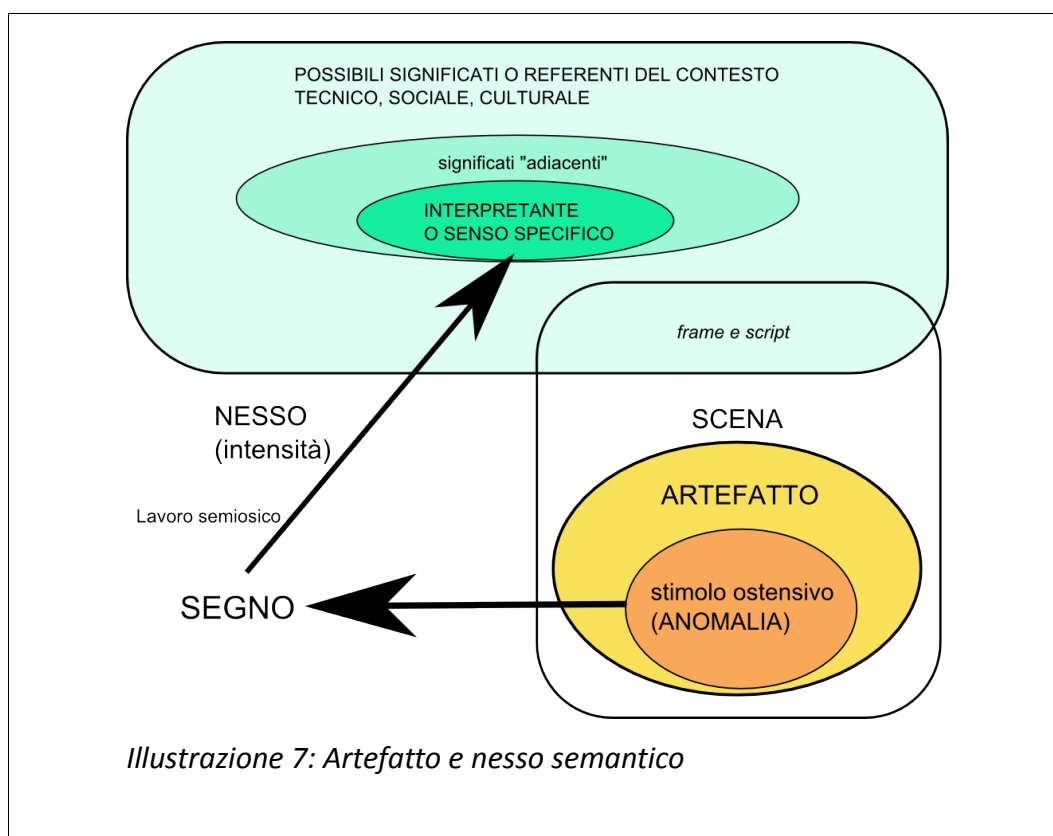
Ho già evidenziato che l'interpretazione semantica delle componenti di un artefatto, in primo luogo quelle implicite corrispondenti alle sue anomalie o irregolarità rispetto al canone, avviene secondo i criteri di *denotazione* della funzione, *connotazione* dello status "sociale" dell'artefatto da esse conferitogli (della sua categorizzazione come oggetto avente un "taglio" corrispondente alle attitudini di una certa appartenenza sociale), *evocazione* di mondi altri secondo associazioni che fluiscono attraversando la scena o testo in cui l'artefatto si trova e del cui "discorso" questo rappresenta un enunciato: la scena, data convenzionalmente la relativa cornice interattiva e il copione di sequenze d'azioni previsto, agisce come filtro tra l'artefatto e i possibili mondi ulteriori che esso evoca nella mente del soggetto. La situazione concreta in cui l'artefatto si trova, la



Illustrazione 6: Un innaffiatoio anomalo: polietilene stampato

sequenza sintagmatica o testo di cui è parte come enunciato di un certo tipo, fornisce una guida alla mente del soggetto per interpretarne l'aspetto semantico al cui senso complessivo partecipano sia funzione, sia statuto, sia realtà evocate. Il senso è una selezione del soggetto tra tutti i possibili significati o referenti attribuibili. Prendendo in considerazione l'innaffiatoio dell'illustrazione 7, il foro di piccole dimensioni sotto il manico può avere il senso negativo di una non pratica operazione di riempimento, ma potrebbe anche denotare il fatto che l'acqua non può uscire accidentalmente dallo strumento grazie alla sua misura ridotta: sono la conoscenza e la modalità di operazione abituale del soggetto nella scena a guidarne l'interpretazione denotativa. La sua morfologia streamlining può connotarlo sia, positivamente, come prodotto di una tecnica di produzione evoluta, facendolo appartenere a una classe di artefatti ricercati seppur economici (il materiale è la plastica), sia al contrario, negativamente, come prodotto che avanza illegittimamente pretese di essere "oggetto di design",

senza avere altri elementi che ne suffraghino questo statuto (quale potrebbe essere l'impiego per ricoprire il manico di materiali superficiali che abbiano una gradevolezza superiore al comune polietilene di cui è composto). L'evocazione della "Lampada magica di Aladino" che si individua per la sua somiglianza con il tipo, sicuramente anomala per la tipologia di artefatto, rappresenta una definizione ulteriore dell'artefatto attinente, oppure no, alla scena del cortile e del giardino per la quale è previsto, a seconda della coerenza che il soggetto è disposto a riscontrarvi: posso dire, quale appartenente medio della cultura italiana, che non sia nulla di più di una evocazione "simpatica" la quale non costituirebbe per me un motivo di favorevolezza all'adozione di questo strumento specifico (penso alla tradizione di innaffiatori in metallo laccato che evocano ben altro ed hanno ben più forti suggestioni).



I nessi che il soggetto utente individua nel proprio ambiente cognitivo tra le anomalie e i contesti tecnico (per la funzione), sociale (per lo statuto

dell'artefatto), culturale-intertestuale (per la componente evocativa) sono quantificabili in base a due parametri: la forza o intensità della connessione, cioè quanto è solido e ben definito il rimando al referente; l'ampiezza dell'insieme di significati, che definisco *adiacenti* al senso principale prodotto dal soggetto, che vi si coagulano intorno grazie alle associazioni che egli compie o può compiere. A tal proposito riporto lo schema dell'illustrazione 8, basato sul triangolo semiotico di Peirce.

È opportuno tradurre secondo il valore che può assumere il parametro di intensità del nesso semantico tra l'anomalia e uno dei significati presenti nel contesto: si tratta di quanto il concetto individuato dal soggetto in seguito al lavoro semiotico sul segno che traduce l'anomalia, polarizza la sua attenzione accordandosi sia alle aspettative sia ai fini collegati al modello di vita che ha scelto. Più forte è questa polarizzazione, più intenso è il nesso semantico.

Il valore e peso del parametro di ampiezza dei *significati adiacenti* al senso individuato è subordinato al valore dell'intensità (e di netta risoluzione) di quest'ultimo, quindi dipendente dalla forza di polarizzazione dell'attenzione del soggetto che il nesso semantico determina, come risultante del lavoro interpretativo-inferenziale sullo stimolo ostensivo che è l'infrazione linguistico-stilistica al codice: più il senso specifico prodotto è pregnante per il soggetto, maggiore è l'insieme di significati collegabili a esso dall'individuo, i quali a loro volta contribuiscono a rinforzare il senso specifico trovato. Per esemplificare, ancora davanti all'uccellino sul beccuccio del bollitore di Graves per Alessi dell'illustrazione 6, apparentemente decorativo, il soggetto può individuarne il nesso relativo alla funzione, cioè di sua denotazione funzionale, nella capacità dell'elemento di emettere una qualche forma di suono, presumibilmente quando l'acqua contenuta nel bollitore è giunta a ebollizione (certo, richiede un certo sforzo raggiungere questo referente del contesto tecnico).

Intorno a questo significato individuato possono radunarsi nella mente del soggetto significati ulteriori: è la mattina che gli uccellini fischiettano, proprio

come di mattina si impiega il bollitore per preparare il thè della colazione; più debole, ma comunque possibile, il fatto che gli uccellini si trovano sempre in cima a un ramo (rappresentato dal beccuccio del bollitore nella fattispecie); e forse ancor prima che è necessario compiere l'operazione di togliere l'elemento "uccellino" dalla sua posizione per poter versare il contenuto del bollitore (perciò la mobilità dell'elemento). Questi significati che si coagulano intorno al senso funzionale specifico, già in grado di per sè di polarizzare l'attenzione del soggetto, lo rendono ancor maggiormente importante.

Il fatto che un nesso semantico abbia una certa intensità e una certa possibilità di attrarre altri significati, è direttamente incidente sulla possibilità da parte del soggetto di accogliere l'ipotesi o l'insieme di ipotesi che ne scaturiscono, aggiornando e ampliando di conseguenza il proprio contesto cognitivo: così il fatto che il senso individuato sia a un certo grado significativo per il soggetto, è proprio il livello degli effetti contestuali (semantici, come fin qui considerati) chiamato in causa dal concetto di pertinenza. La sua significatività pone il senso in grado di interagire con le altre entità psichiche-cognitive del soggetto.

Anche se Verganti (2009) parla di "appigli concettuali" come di quelle caratteristiche del prodotto che possano "rendere un nuovo linguaggio di prodotto più comprensibile", riferendosi in particolare all'adozione di soluzioni familiari (che ho già trattato per la loro funzione mitigante le anomalie), io adotto questa terminologia di *appigli concettuali* anche per indicare il senso individuato dal soggetto in relazione a una irregolarità riscontrata nell'artefatto, e la cui interpretazione è sicuramente come visto coadiuvata dagli elementi noti perché tipici.

Gli appigli concettuali, misurati secondo intensità di polarizzazione e possibilità di congiunzione con ulteriori significati, sono dunque l'esito del lavoro semiotico del soggetto sui segni costituiti dalle anomalie in relazione anche alle componenti tipiche adottate nell'artefatto. Gli *appigli concettuali* semantici dell'artefatto-enunciato, e la possibilità nonché facilità con cui vengono recuperati, coincidono

con il secondo livello di pertinenza, ricordando che la pertinenza, oltre dal livello degli effetti contestuali, è data anche dallo sforzo necessario affinché lo stimolo venga trattato e possano essi sussistere: ecco perché, quando una anomalia risulti inspiegabile sul piano semantico, non ne deriva alcuna pertinenza per il soggetto.

6. PREFIGURAZIONE D'USO

6.1. Comprensione rispondente

Parafrasando Zingale (2009), nella semiotica degli artefatti i concetti pragmatisti di effetto e conseguenza costituiscono il necessario passo ulteriore del concetto di significato: da uno studio semantico, passaggio che pur permette di rilevare gli effetti interazionali tra un senso prodotto, circa una caratteristica dell'artefatto, e i significati di cui il soggetto nella propria enciclopedia cognitiva, si passa a uno studio pragmatico delle implicature presenti nell'artefatto-enunciato, in stretto e imprescindibile rapporto con gli assi delle interazioni operative, identitarie e relazionali, interroggettive; assi che, descrivendo la scena quale situazione fisica e psichica di vita e di lavoro, dipartono dall'artefatto che dal momento che è parte della scena passa dall'essere semplice *prodotto di senso*, cioè oggetto di analisi al di fuori della situazione, un *atto di senso*. I significati semantici del piano del contenuto sono connessi al piano espressivo dell'artefatto, a partire dal quale vengono individuati sempre secondo un processo inferenziale, che ha come esito interpretante di collegare gli stimoli ostensivi ai contesti tecnico, sociale, e culturale-intertestuale presenti alla mente del soggetto: operazione, come abbiamo visto, che avviene secondo l'influenza e la restrizione operata dai parametri psichici caratteristici della scena, il *frame* o cornice interattiva e lo *script* o copione. Degli *appigli concettuali* così prodotti è possibile per il soggetto-utente servirsi per proseguire nel processo di interpretazione, passando alla fase di prefigurazione dell'uso dell'artefatto. Prefigurazione dell'uso significa appunto valutazione a priori degli effetti per l'utente sui tre suddetti assi pragmatici che caratterizzano la scena.

Zingale riporta due affermazioni estratte dai *Collected Papers* di Peirce: "ciò che una cosa significa è semplicemente l'abito che comporta" e "la nostra idea di qualsivoglia cosa è l'idea che abbiamo dei suoi effetti sensibili". Il termine

“significa” è utilizzato da Peirce in ottica pragmaticista: il significato pragmatico riferito agli artefatti consiste dunque nelle modalità di comportamento, operazione, relazione intersoggettiva e visione interoggettiva che essi stabiliscono come disposizione stabile ed acquisita per il soggetto relativamente della scena. Gli “effetti sensibili” cui Peirce fa riferimento sono proprio, in ultima analisi, queste modalità che tendono a consolidarsi nella prassi di vita e di lavoro. Zingale (2009) dice: “L’oggetto del progetto non è tanto il prodotto fisicamente inteso quanto le reazioni, interazioni e risposte interpretative che questo è in grado di suscitare e produrre”. E prosegue: “Occorre passare alla dimensione pragmatica, è per una prassi che le cose vengono progettate: il segno che ogni prodotto lascia si iscrive nella vita dei suoi utilizzatori. È alla dimensione pragmatica che occorre guardare per meglio definire il senso e la ragione della progettualità”. Sempre secondo Zingale, e come in precedenza evidenziato, “limitando l’analisi al piano semantico si rischia di concepire gli artefatti come entità semiotiche finalizzate a produrre passioni, più che azioni [...] interessa intendere il piano di espressione degli artefatti non tanto come rinvio a un piano del contenuto, quanto come luogo della mediazione dialogica fra le intenzioni del progetto e le intenzioni d’uso”. Nel momento in cui guardiamo un artefatto iniziamo a interrogarlo sulle sensazioni che può produrre derivandole da ciò che si vede e a pensare sia cosa possiamo farne sia la relazione con gli altri oggetti negli scenari d’uso immaginabili. Inferenzialmente si interpreta quello che può accadere nel momento in cui adottato ed impiego l’artefatto d’uso, oggetto in grado di consentire la soddisfazione di un fine che proviene da una necessità o un desiderio.

L’interpretazione inferenziale dell’artefatto innovativo attiene alle sue anomalie, le quali contrassegnano sul piano espressivo probabili abiti futuri differenti da quelli consuetudinariamente comportati da artefatti tipici della stessa tipologia, che siano invece basati su tratti archetipici noti rientranti per il soggetto nel canone. Per questi ultimi egli dispone di un libretto di istruzioni virtuale: “un

abito d'uso è una disposizione stabile ed acquisita, intesa da un utente come guida invisibile nell'uso degli artefatti" (Zingale, 2009).

La prefigurazione d'uso, che avviene mediante domande del soggetto e risposte dell'artefatto, esige una comprensione rispondente, quella per cui il soggetto non si limita a identificare il segno (carattere espressivo) con i significati veicolati dall'artefatto attraverso di esso ma grazie alla quale il soggetto prende posizione compiendo una scelta. Ancora da Zingale (2009): "La comprensione è tanto più rispondente quanto il design è a sua volta responsivo (progetto pensato secondo lo schema domanda-risposta) e riesce a far dialogare la logica progettante con la logica utente, predisponendo delle azioni interpretative che una comunità di utenti attualizza intorno al prodotto".

La comprensione rispondente, che tale sia di più o di meno, è determinante per il terzo e conclusivo livello di pertinenza: in questa fase di interpretazione (prefigurazione dell'uso) dell'artefatto nella scena in cui è inserito, insieme all'indispensabile *funzione estetica* della teoria della comunicazione di Jakobson, vi è la prevalenza della *funzione conativa* dell'artefatto, consistente nel suo invito all'uso rivolto al soggetto-utente e anche nella persuasione che è in grado di attuare nei suoi confronti; l'altra funzione prevalente in questa fase è la *funzione metalinguistica*, quella rivolta al ragionamento su "come si fanno le cose", riferita quindi al codice non scritto delle regole acquisite in base all'esperienza d'uso ed alla conoscenza di altri artefatti che presentino analogie. La funzione estetica, dal canto suo, mette in atto una tensione tra la funzione espressiva (intenzioni dell'enunciatore) e la funzione conativa (effetti sul destinatario): secondo Zingale, la bellezza di un oggetto d'uso corrisponde alla sua capacità di generare un beneficio complessivo verso l'utente, quindi riguarda un primo luogo l'aspetto che l'autore chiama *appropriatezza*. La bellezza o appropriatezza dell'oggetto d'uso è fattore necessario all'essere l'artefatto un organismo autoesplicativo, quindi una forma capace di farsi comprendere e che insceni vere e proprie situazioni dialogiche con l'utente.

6.2. Affordances e schemi d'uso conosciuti

Di fronte a un oggetto con funzione pratica-strumentale dobbiamo compiere un lavoro semiotico che trasformi la conoscenza degli schemi d'uso in azione pratica conseguente: a partire dal suo piano dell'espressione l'artefatto, che è il testo (o enunciato o elemento sintagmatico della scena, testo complessivo in cui è inserito), richiede per il suo impiego di applicare regole conosciute trasformandole in un contenuto, come accade di fronte alla superficie espressiva di un testo scritto. Nel caso dell'artefatto, un contenuto che è passaggio da uno stato potenziale a uno stato di attualizzazione, mutando lo stato delle cose e dando forma al senso. "Il design è azione che comporta altre azioni, logica progettuale che poi richiederà una logica d'uso, domanda che sollecita risposte, è dunque attività dialogica" (Zingale, 2009). Attività dialogica differita, come evidenziato precedentemente.



Illustrazione 8: Raffronto seghetto elettrico Hitachi e pialla manuale

Il seghetto Hitachi dell'illustrazione 9 non rispetta l'architettura canonica della tipologia, che prevede nella scocca un incavo per l'impugnatura (abbiamo tutti presente un seghetto elettrico tradizionale, così com'è scolpito nel nostro immaginario). Lo raffronto, nella stessa illustrazione, a una piallatrice manuale, il

cui noto schema d'uso può divenire modello per l'impiego del seghetto Hitachi grazie alla somiglianza dell'impianto morfologico e dell'organizzazione degli elementi funzionali. Dall'immagine mentale della pialla manuale, e dal suo modello di utilizzo, è possibile quindi inferire tramite logica deduttiva la medesima modalità di spinta in avanti del seghetto Hitachi, quindi che la diramazione del corpo in direzione verticale possa consentire non solo la presa della strumento, ma anche aiutare nella manovra di avanzamento rendendo più efficace l'operazione di taglio di spessori notevoli di materiale, che richiedono quindi un certo sforzo e quindi una efficacia della forza impiegata, proprio come avviene nell'asportazione di materiale tramite la pialla manuale. Dunque, la conoscenza di una norma d'uso relativa a un altro strumento, anche di tipo diverso e con una funzione differente, consente di dedurre per analogia con il modello relativo lo schema d'uso di un artefatto innovativo.

In questo caso, adottando un procedimento inferenziale-deduttivo grazie alla disponibilità di un modello, il soggetto-utente può prefigurare l'usabilità dello strumento anomalo che infrange il canone. L'usabilità semiotica interessa la dimensione comunicativa con cui un artefatto si offre al soggetto-utente: "l'uso e l'usabilità rappresentano per la semiotica il momento in cui le potenzialità dell'artefatto diventano discorso in atto"; inoltre "l'usabilità consiste nel dar luogo appropriatamente e convenientemente a un fatto potenziale e possibile (l'esecuzione di un compito) a partire da un fatto esistente (lo strumento). La mediazione è il complesso delle azioni, mentali e pratiche, che portano all'interpretazione d'uso mediante la logica utente. Il tipo di inferenza messa in atto è la risultante sia delle conoscenze disponibili nella mente dell'utente sia di quanto il prodotto lascia sapere di sé" (Zingale, 2009).

Quello che "il prodotto lascia sapere di sé", in merito al parametro fondamentale di *usabilità*, è strettamente connesso all'espressione della sua forma, funzione dell'effetto pratico d'uso posto come obiettivo dal progettista, passando così il soggetto-utente dall'immagine dell'artefatto a immaginare quanto possa

accadere nella pratica d'utilizzo. Ancora seguendo quanto scrive Zingale (2009), l'usabilità potrebbe essere intesa come interpretazione guidata dalla capacità comunicativa dell'artefatto che permette all'utente di inferire programma d'uso e modi di attuazione: "la forma spinge all'interpretazione, risultato di una costrizione, un atto che non possiamo non compiere". Questa forma che spinge all'interpretazione corrisponde alla *affordance* (termine coniato da James Gibson nel 1979), una caratteristica espressiva che grazie alla vocazione di guida e all'invito interazionale che rappresenta dà luogo a una prima relazione semiotica tra noi e gli oggetti. Nel seghetto Hitachi dell'illustrazione 9, la principale anomalia rispetto al canone dei segchetti alternativi consiste nell'aver trasformato tutto il corpo dello strumento in superficie di presa per la mano dell'utilizzatore; l'interpretazione del modo di maneggiare e manovrare lo strumento si fonda su questa macro-affordance che è al contempo stravolgimento della consuetudine per gli strumenti di analoga funzione. In questa anomalia si trova l'implicatura concernente la dimensione pragmatica di usabilità, un'implicatura il cui senso è raggiunto e afferrato grazie al concetto manifesto alla coscienza del soggetto per il quale "oggetti con una superficie continua e di materiale percettivamente morbido si offrono alla presa nella loro totalità". Questo senso denota semanticamente l'artefatto: la conseguenza o significato pragmatico che il soggetto può prefigurare da questa favorevole infrazione linguistica del canone è che sarà libero di impugnare più saldamente lo strumento e di guidarlo e maneggiarlo con più efficacia e sicurezza; in più, che la superficie morbida conferirà maggiore gradevolezza al suo impiego.

Facendo riferimento allo schema di illustrazione 4 (paragrafo 2 del capitolo 3), le affordance, inviti e guide all'interazione, mettono in relazione l'artefatto con il soggetto, quando l'usabilità è il parametro che collega il binomio soggetto e artefatto con l'esecuzione del compito: per fornire un quadro completo della scena manca di considerare sull'asse della sceneggiatura il parametro di *interazione operativa*, cioè come il compito si rapporta all'attività complessiva

caratterizzante la scena. Certamente, un buon livello di usabilità dell'artefatto lo rende adeguato a partecipare come attore all'attività finalizzata a scopi: occorre considerare il compito dal punto di vista della coesione con gli altri compiti svolti al suo interno (con il co-testo che lo precede e lo segue). Il tipo di coesione in questione è prefigurata dal soggetto in base alle sue conoscenze dei compiti che nella loro articolazione costituiscono l'attività complessiva, ed alle abitudini relativi ad essi. Il soggetto può immaginare che il compito, con le modalità permesse dall'artefatto, risponda a requisiti che si concilino più o meno bene con i risultati delle operazioni precedenti che ne preparano il terreno all'utilizzo, e al contempo che la mansione svolta tramite di esso produca risultati (sotto il punto di vista dell'efficienza, dell'efficacia e della soddisfazione) più o meno congruenti con le necessità di base delle operazione che debbano seguirvi. Inoltre, il compito deve potersi svolgere in armonia con i compiti paralleli che vengono svolti all'interno della scena nell'ambito della sceneggiatura complessiva, integrandovisi. Questa valutazione di coesione del compito con il co-testo operativo della scena, insieme all'interpretazione dell'usabilità stretta dello strumento, danno la sua dimensione pragmatica di prefigurazione degli effetti pratici d'uso. È evidente che nel caso di artefatti innovativi, nel senso di anomali, la valutazione avviene rispetto a modelli noti, istituendo connessioni logiche con altri oggetti e con il loro schemi d'uso. Può avvenire però anche per abduzione, cioè recupero di una ipotesi e/o di una regola scommettendo sulle conseguenze dell'anomalia riscontrata; oppure per induzione, derivando un abito d'uso con tutte le sue implicazioni operative dal raffronto tra un conseguente, l'anomalia, ed un precedente intento che si presuma analogo relativo a un caso conosciuto. Delle funzioni utopica ed estetica in senso pragmatico, dunque degli effetti sulle relazioni intersoggettive ed interoggettiva della scena, mi occupo nel seguito. Concludo questo paragrafo con un periodo sull'usabilità, da Zingale (2009): "Vi è un'idea di utente che si limita a consumare il prodotto, e una idea di utente che attraverso l'uso di un prodotto scrive e progetta le proprie azioni. La piena

usabilità si ha quando l'uso di un artefatto mette in connessione e mostra una relazione con un nuovo progetto". È probabilmente questo utente che scrive e progetta le proprie azioni attraverso un artefatto, individuando addirittura eventuali nuove soluzioni progettuali, per il quale l'usabilità dell'artefatto comporta i maggiori effetti sul contesto cognitivo; quindi è sicuramente l'utente che corrisponde a questa idea che è portato a comprendere fino in fondo una anomalia da innovazione riscontrando il grado massimo di pertinenza (nella componente pratica e strumentale).

6.3. Statuto dell'artefatto ed effetti relazionali

Per iniziare questa trattazione degli effetti pragmatici che comporta l'artefatto innovativo dal punto di vista identitario e relazionale per il soggetto-utente rispetto agli altri individui, ricordo la frase di Latour del suo già citato saggio (in Landowski e Marrone, 2002): "Tra gli esseri umani la vita sociale è uno smembramento, un richiamo costante ad altri elementi assenti dalla situazione, attraverso simboli, cioè qualcosa che sta per qualcos'altro". Se la vita sociale è un richiamo costante ad altri elementi assenti, i membri di una società si nutrono di simboli, di entità culturali che rappresentano significati e valori stabiliti socialmente in modo negoziato. Da Caffi (2009): "I soggetti modello della pragmatica [...] hanno una identità plurima, non soltanto linguistica, legata ai ruoli di volta in volta attualizzati; sono dei soggetti in continua costruzione; non solo, sono dei soggetti che si costruiscono proprio attraverso i loro discorsi [e le loro azioni e comportamenti, *ndr*], a seconda della loro interpretazione del ruolo di volta in volta svolto". La prefigurazione d'uso di un oggetto all'interno della scena significa anche il prefigurarsi un ruolo da parte del soggetto, che derivi dal suo impiego. Lo svolgimento di un compito in ravvicinata connessione con l'artefatto dal cui "statuto sociale" (in quanto anche gli oggetti appartengono a gruppi e classi proprio come gli esseri umani) il soggetto trae un riflesso identitario: qualcuno, trovandosi in una cucina, potrebbe addirittura rifiutarsi di considerare l'utilizzo del famoso spremiagrumi di Starck, tanto anomalo quanto

portatore di una carica irriverente e ironica (magari potrebbe considerarlo un umoristico soprammobile e nulla più). Secondo Marrone (Landowski, Marrone, 2002): “Se un oggetto gioca ruoli narrativi da soggetto in quanto ad esso delegati funzioni e significati generalmente incarnati da attori umani, allora questo oggetto fa parte della società nel suo complesso, non soltanto la risultante trascendente degli individui che la compongono”: in realtà Marrone arriva a parlare di ibridi tra essere umano e artefatto.

È facile da comprendere che tra soggetto-utente e strumento d'uso avvenga uno scambio di tratti di personalità: per fare un esempio, l'entità ibrida “soggetto utente di un impianto Bang & Olufsen” non è la stessa cosa, dal punto di vista dello status, che l'entità ibrida “soggetto utente di stereo di fascia bassa”. Ovviamente gli esempi potrebbero essere infiniti: perché ad esempio le donne (superficiali) preferiscono entità ibride “uomo-Porsche Carrera” piuttosto che “uomo-FIAT Panda”, naturalmente per il loro status in tal caso prestigioso, quasi a prescindere dall'individualità del guidatore. Questo estremo serve per chiarire come la connotazione dello statuto di un artefatto (non necessariamente coincidente con una immagine di prestigio, possono essere di diverso genere gli statuti dell'oggetto) determini per forza una commistione con il soggetto che si prefigura di impiegarlo o che effettivamente lo impieghi. Se l'artefatto è un attante quasi umano per i valori e significati che incarna e dei quali riceve delega dall'uomo, allora l'uomo presta attenzione a chi si accompagna aspettando di ricevere in cambio un ritorno identitario positivo, rispondente ai fini che il suo modello di vita prevede, favorevole nei confronti degli altri soggetti che popolano la scena d'uso dell'artefatto (e che la popolano anche come presenze potenziali, psicologiche).

Mi piace riportare il caso diffuso di certe macchine per l'erogazione di orzo e ginseng presenti nei bar, del tutto insufficienti sul piano estetico ma sempre in bella vista in qualche area del bancone: sono spesso scatole parallelepipedo di lamiera malamente finita e riportante qualche immagine pubblicitaria, del tutto

prive di personalità, che non tengono conto della scena di un locale pubblico in cui da sempre troviamo macchine, attrezzature e arredi di una certa levatura. Chi ha progettato queste macchinette si è rivolto soprattutto al fattore economico e pratico, senza considerazione delle esigenze di professionalità e immagine del gestore e dei suoi collaboratori, che eventualmente non sono coscienti del tutto di questi fattori quando decidono di adottare la suddetta macchinetta soltanto per la velocità con cui consente di preparare le bevande. Macchinetta alla cui innovatività di funzione non corrisponde una congruenza con la scena, strumento avulso rispetto a essa sotto il profilo della connotazione dei valori identitari.

Nella prefigurazione d'uso di un artefatto quando è innovativo, perché contrariamente il senso è già stabilito, il soggetto compie anche una interpretazione degli effetti che le implicature sottostanti le sue componenti anomale, d'infrazione del codice canonico, possono avere sulla propria identità di utente, identità che lo mette in relazione con gli altri soggetti, includendolo in un gruppo piuttosto che in un altro e influenzando le modalità di rapporto. Facendosi momentaneamente carico dei significati semantici delle implicature (corrispondenti alle anomalie dell'artefatto), il soggetto anticipa mentalmente quello che sarà il processo intersoggettivo di loro negoziazione tramite il quale legittimarli agli occhi delle altre persone, legittimando così l'adozione dell'artefatto anomalo: "[il fattore di negoziazione] ci riporta al processo di co-costruzione del senso messo in atto dagli interlocutori in una data situazione comunicativa. Parola chiave dal filone di ricerca etnometodologica e conversazionale è *procedure intersoggettive di costruzione dell'identità*" (Caffi, 2009).

L'anticipare mentalmente la portata identitaria-relazionale dell'adozione ed uso di un oggetto innovativo ed anomalo all'interno di una data scena, avviene per via inferenziale, principalmente secondo una logica induttiva: come si inferisce l'intenzione soggiacente al comportamento a partire dagli effetti di questo comportamento che sono stati osservati o inferiti precedentemente, allo stesso

modo si può inferire una legge di appartenenza sociale avendo osservato gli effetti a tale livello di analoghi caratteri anomali in altri oggetti precedenti. Mettendo in relazione le anomalie dall'artefatto, che rappresentano il *conseguente* della logica di induzione (in semiotica), con l'antecedente effettuale osservato per altri oggetti paragonabili per analogia di caratteri espressivi, si può indurre lo statuto dell'artefatto oggetto della nostra presente attenzione e insieme allo statuto le conseguenze identitarie di una eventuale "ibridazione" con esso. Consiste nella valutazione da parte del soggetto dell'asse che muovendo dall'artefatto lo congiunge con gli altri soggetti nella scena: ci si può aspettare pertinenza, quindi aggiornamento del contesto cognitivo del soggetto da parte delle ipotesi riguardo l'artefatto innovativo, qualora quest'ultimo tenga in considerazione i ruoli reciproci preesistenti nella scena tra il soggetto e le altre persone che la popolano e che occasionalmente vi prendono parte. In altre parole quando il progetto dell'artefatto preveda le reazioni "chimiche" con gli aspetti intersoggettivi della scena prevenendo squilibri inaccettabili. Per fare un esempio notevole: nessun soggetto potrà accogliere, facendola interagire all'interno del proprio contesto cognitivo, l'ipotesi di significato di "giocattolo" sottostante l'anomalia della scocca di colore rosa di uno certo strumento all'interno di un laboratorio professionale. Nessuna pertinenza si genera di conseguenza dal trascurare i ruoli e la percezione reciproca delle persone sulla scena.

Alcune precisazioni sull'induzione: nasce e proviene da una osservazione ripetuta, per quanto mi interessa far notare dall'esperienza che ognuno di noi ha del mondo artificiale degli artefatti; prosegue eventualmente in un esperimento voluto ed "allestito" per riscontrare gli effetti (nel nostro caso relazionali) dell'adozione e dell'impiego dell'artefatto; sfocia dunque, nel caso si sia intrapreso l'esperimento, in una verifica che porta alla conferma di una regola che connette il tipo e l'entità dell'anomalia dell'artefatto con i suoi effetti relazionali.

6.4. Istituzione di correlazioni interoggettive

Riportando quanto scrive Bonfantini nel 1996, da Zingale (2009): “Un’abduzione parte da un interrogativo, il soggetto-interprete si ricorda o si inventa una risposta possibile, un interpretante, e lo assume in ipotesi”. La forma logica inferenziale dell’abduzione (con i suoi sottotipi, vedi Bonfantini 2000) permette al soggetto di recuperare insieme una *regola o norma* e un *antecedente* che siano rispettivamente motivo ed origine della realtà fenomenica osservata quale oggetto di interpretazione (il *conseguente* nella forma logica dell’abduzione). Quindi l’abduzione è il processo di formulazione di una ipotesi su quanto possa precedere logicamente, e quindi spiegare, la presenza dell’artefatto avente certi valori espressivi nella scena. L’abduzione è la forma inferenziale che presenta il maggior grado di incertezza della reale corrispondenza tra interpretante (l’ipotesi) e realtà; da Zingale, citando Peirce: “L’emozione si identifica costitutivamente con un’inferenza ipotetica [abduzione, *ndr*]. Diremo dunque che l’ipotesi produce l’elemento sensuoso del pensiero”.

Riguardo l’asse dell’interoggettività che mette in relazione dialogica diretta l’artefatto con l’ambiente e gli altri artefatti presenti nella scena, il soggetto si trova a dover interpretare una logica eventualmente presente in questa relazione, a produrre quindi una ipotesi su quale regola possa aver seguito il designer-enunciatore dell’artefatto anomalo per conferirgli coesione con gli altri elementi sintagmatici, nell’intento auspicabile e presupponibile di contribuire alla coerenza complessiva del testo (la scena). Il soggetto, oltre a cercare di identificare una regola e un possibile antecedente che siano frutto delle intenzioni e del lavoro del designer, nel tentativo di rispondere all’interrogativo su come si concilino i tratti espressivi anomali dell’artefatto con il resto della componente oggettuale della scena, può assumere una propria posizione personale inventando una inedita normatività di relazione interoggettiva da inserire nel proprio frame, cioè all’intersezione tra la situazione concreta rappresentata dalla scena e dagli artefatti in essa consentiti e tra il proprio

contesto cognitivo (la propria enciclopedia, che deriva primariamente dalla cultura di appartenenza). Che sia trovata nel procedimento intenzionale del progettista o che sia inventata dal soggetto-utente nell'urgenza di un riassetto coerente delle proprie aspettative a riguardo della situazione interoggettiva, l'inserimento di una inedita norma di relazione tra gli oggetti della scena, o meglio di una alternativa che dall'asse paradigmatico delle possibilità costruisce, entradovi a far parte, quello sintagmatico della sequenza effettiva degli oggetti, causa quell'interazione all'interno del contesto cognitivo che può dar luogo a gradi diversi di intensità ed ampiezza degli effetti contestuali cognitivi la cui insorgenza coincide con il concetto di pertinenza. L'ipotesi sulla norma di carattere innovativo individuata deve poter divenire manifesta al soggetto, cioè essere accolta nel corredo di quelle che ha presente, per poter generare pertinenza (sempre in relazione alla scena).

“La vita di un segno dipende dalle strutture che lo producono e sorreggono (ovvero dalle relazioni tra le sue parti), ma anche dalle relazioni con altri segni entro un più generale sistema di significazione” (Marrone in Landowski e Marrone, 2002). Il segno è inteso ai fini della mia trattazione l'artefatto-enunciato; il più generale sistema di significazione è la scena, o testo come la considero, in cui è inserito. Le sue relazioni con gli altri segni, che derivano dalle sue componenti di sintassi, semantica e di pragmatica (sia relativa all'uso strumentale sia relativa agli effetti identitari connessi allo statuto dell'artefatto), possono risultare convincenti alla fine del processo di interpretazione del soggetto, o al contrario possono lasciare interdetto il soggetto. “Le buone relazioni” che l'artefatto può instaurare con gli altri artefatti presenti nella scena, o anche con quelli fisicamente assenti ma cognitivamente possibili considerando il paradigma testuale relativo, determinano la possibilità di riassumere il testo (la scena), nel suo aspetto parziale di insieme di artefatti, con un titolo che lo descriva. “Uno dei requisiti essenziali perché un segmento del processo possa essere sensatamente considerato un testo è che si possa dire intorno a cosa

verte, a quale domanda risponde: in termini semiotici, qual è il suo topic (tema) [...] frutto di una operazione pragmatica compiuta dal lettore che, sulla base dei suoi interessi e conoscenze nell'interpretare porzioni successive di testo, le riduce e le conserva sotto forma di titoli riassuntivi, in base a una ipotesi di senso" (Vulli, 2005).

"Posso produrre un testo contraddittorio, ma non posso produrre qualcosa che sia un testo e in cui le varie parti non si integrino in un tutto [...] un'altra idea di coerenza, che oggi prevale, è che questa non sia una proprietà immanente del testo, bensì una disponibilità dell'interprete, una interpretabilità a partire dal sapere di qualcuno che abbia l'atteggiamento di un interprete, disponibile a dare o addirittura a riassegnare coerenza dando un senso" (Caffi, 2009). L'anomalia dell'artefatto innovativo può o meno consentire al soggetto-utente di correlarlo secondo particolari modalità agli altri artefatti assegnando un senso complessivo al sintagma degli oggetti; se questa integrazione avviene ne consegue un senso interrogativo e dialogico delle anomalie dell'artefatto rapportate alle altre entità materiali. Questo senso è indice della pertinenza delle anomalie.

Tornando al bollitore di Graves per Alessi (illustrazione 6), il suo inserimento nella scena della cucina negli anni '80, probabilmente all'interno di un ambiente arredato in stile moderno piuttosto che rustico, ha senz'altro imposto al soggetto utente di rivedere le relazioni canoniche tra strumenti di lavoro caratterizzati da uno stile sobrio ispirato dal mero funzionalismo tipico del sistema cucina di allora: avente una prevalenza di cromatismi classici, linee rigorose e tradizionali, poche pretese estetiche nel privilegiare praticità ed efficienza quali valori guida. Il paradigma degli anni non prevedeva nella cucina un oggetto quale quello di Alessi, il quale ha saputo però determinarne un riassetto grazie alle sue notevoli capacità dialogiche, alla sua efficace funzione conativa. Potremmo analizzarlo sotto l'ottica del tipo di illocutorio in cui rientra, quindi dell'impressione immediata, o della dialettica fra i suoi tratti atipici e tratti tipici, quindi degli appigli concettuali qui dà luogo. Ma anche i prefigurabili effetti pragmatici d'uso e

d'identità-relazione influiscono poi sulla capacità dell'oggetto di farsi accettare creando nuove congiunzioni interoggettive: il post-modernismo, di cui il bollitore in questione è un artefatto esemplare, ha introdotto nell'ambiente della cucina come in altre scene elementi espressivi nuovi contribuendo a un rinnovamento del linguaggio quindi a nuove relazioni interoggettive.

6.5. 3° livello di pertinenza: salienza degli effetti pragmatici

Quando ci si riferisce alla prefigurazione d'uso dell'artefatto si intende ogni suo possibile uso: quello pratico-strumentale che permette l'esecuzione di un compito tramite l'oggetto, strettamente connesso alla sua usabilità nei parametri di efficienza, efficacia e soddisfazione; quello identitario-relazionale collegato all'adozione dell'artefatto avente un particolare statuto, una determinata appartenenza a un gruppo della "società degli oggetti"; infine l'uso nel senso dialogico-interoggettivo finalizzato all'integrazione dell'ambiente e dell'insieme di oggetti che definiscono una specifica situazione o scena, caratterizzata da una attività complessiva diretta a scopi, per il suo completamento e per la coerenza della sua totalità. L'uso pratico-strumentale si rapporta alla scena dal lato dell'interazione operativa, delle modalità con cui lo svolgimento del compito influisce sull'attività generale e ne trae a sua volta un influsso; l'uso relazionale da parte del soggetto (gli oggetti partecipano nel costruire e mantenere le modalità di relazione umana) consiste nel modo di mettersi in rapporto agli altri soggetti sulla scena attraverso la "ibridazione" della propria individualità, anche quando estemporanea, con l'artefatto; l'uso interoggettivo riguarda le strade attraverso le quali l'artefatto si pone in assonanza o dissonanza con gli altri oggetti, nella ricerca del soggetto di quella che si potrebbe definire una "immagine coordinata" del sistema di oggetti in cui si introduce l'artefatto. Una osservazione a proposito di questo punto: anche una scena popolata interamente di oggetti discordanti tra di loro per i tratti espressivi che presentano potrebbe essere interpretata da un soggetto come coerente, che vi rileva un dato particolare di personalità nella

manca di coesione. Tuttavia, un artefatto stilisticamente in risalto per la sua peculiarità all'interno di una scena del tutto omogenea, desta un'impressione immediata di incoerenza, che al limite disturba.

I tre aspetti dell'uso di un oggetto non possono prescindere dalla scena: l'artefatto "decontestualizzato" (termine che ci rimanda ai famosi *ready-made* di Duchamp) non ha alcun senso pragmatico per il soggetto, al massimo può essere valutato in ottica di semantica, cioè dei referenti contestuali veicolati dal suo piano espressivo, quindi unicamente quale *prodotto di senso* ma non quale *atto di senso*. E i tre aspetti dell'uso non sono vissuti come isolati l'uno dall'altro: la loro divisione è solo funzionale allo studio del contributo di ognuno alla pertinenza complessiva dell'artefatto, mentre gli effetti o conseguenze correlate ad essi agiscono sempre in reciproca influenza. Infatti l'usabilità percepita dell'artefatto si riflette anche sul suo statuto e quindi sull'effetto relazionale: se è di alto livello contribuirà da una immagine lusinghiera riguardo alla appartenenza sociale dell'artefatto quindi all'adesione dell'utente a una certa categoria. Poi: se un artefatto si coordina bene con il resto degli artefatti di una scena allora anche la sua usabilità ne riceverà un'impressione positiva, eventualmente il soggetto ne metterà in secondo piano certi difetti. E lo statuto di un artefatto che coinvolge i suoi effetti identitari-relazionali agisce nella direzione di contribuire oppure no alla sua integrazione sull'asse interoggettivo della scena.

L'artefatto innovativo risulta, proprio perché tale, avere componenti espressive anomale, le quali sottendono implicature sia riguardo gli effetti d'uso strumentale, che relazionale, che interoggettivo la cui comprensione avviene per via inferenziale. L'artefatto innovativo quindi anomalo sotto certi aspetti, anche connessi alle dimensioni del suo impiego, implica una interpretazione, comporta la necessità di "farne la conoscenza", cosa che non avviene nel caso di artefatti in prevalenza corrispondenti al canone cioè, appunto, familiari. Le componenti familiari dell'artefatto innovativo aiutano questo processo di conoscenza e di valutazione, tuttavia è necessario fare ipotesi su quello che gli stimoli ostensivi, le

irregolarità rispetto al consueto, comunicano di voler rendere noto (ricordando che l'ostensione funziona secondo un principio di presunzione di un adeguato livello di pertinenza e una garanzia di tale effetto).

Ho esposto quelli che sono i primi due livelli di pertinenza dell'artefatto innovativo nella scena, per il soggetto che trova a confrontarvisi: quello dell'impressione immediata, che può dar luogo alla motivazione a proseguire nel lavoro semiosico di interpretazione, e quello della dialettica tra familiarità ed estraneità, che produce gli *appigli concettuali* da me così denominati (i sensi, le risposte, relativi all'insieme dei significati semantici o referenti contestuali nel contesto cognitivo enciclopedico del soggetto). Se il primo livello di pertinenza si può misurare attraverso un effetto di senso in base al tipo di atto illocutorio che è l'artefatto-enunciato (secondo la classificazione di Searle proposta), il secondo livello di pertinenza si può far coincidere con l'intensità e l'ampiezza di interesse dei nessi semantici individuati a partire dalle componenti anomale (opportunamente modulate dalla presenza di caratteri tipici). Tenendo presente che la scena con la sua sceneggiatura, scenografia e sceneggiata (l'insieme delle persone coinvolte) esercita il suo influsso costante sul processo interpretativo del soggetto, è il terzo ed ultimo livello di pertinenza quello che più di tutti dalla relazione dell'artefatto con la scena trae la propria consistenza, con la prefigurazione dell'uso al suo interno.

La salienza, nel contesto cognitivo del soggetto, degli effetti pragmatici nella prefigurazione d'uso dell'artefatto non è misura di quanto l'artefatto sia in grado di adattarsi alla scena come si potrebbe essere indotti a pensare (nel linguaggio comune si dice che qualcosa è pertinente se "c'entra con il discorso"); la suddetta salienza è funzione di quanto l'interpretazione prodotta delle conseguenze, nell'uso e sull'uso, delle componenti anomale dell'artefatto, sia in grado di aggiornare e modificare il frame, o cornice di aspettative e formati interattivi, e lo script, o copione delle sequenze d'azione, del soggetto relativamente alla scena. Questo vuol dire che la salienza degli effetti pragmatici, i sensi connessi

all'impiego dell'artefatto in situazione, è tale perché è in grado di ampliare l'insieme di ipotesi ed assunti del contesto cognitivo del soggetto relativamente alle possibili modalità di operazione, relazioni intersoggettive e regime interoggettivo. L'artefatto, agendo come sintagma in situazione, riesce così a modificare contestualmente il paradigma: il progettista ha tante probabilità di riuscirci quanto si pone in relazione dialogica con il soggetto facendo intravedere nel suo enunciato la possibilità di costruire un orizzonte comune di senso.

È fuori questione la carica narrativa dell'artefatto innovativo anomalo. Bruner (1992) scrive: "Per fare un buon racconto sembrerebbe che lo si debba rendere un po' incerto, in qualche modo aperto a varianti di lettura, alquanto soggetto alle divagazioni degli stati intenzionali, indeterminato. Nei racconti "congiuntivi" è più facile identificarsi, penetrare". Il racconto degli artefatti tipici è noto e solo minimamente aperto a varianti di lettura: il racconto degli artefatti anomali è quello in grado di suscitare l'attività interpretativa. Quella possibilità del soggetto-utente, tante volte richiamata da Zingale (2009), di inferire il proprio programma d'uso (strumentale, identitario, interoggettivo) ed i propri modi di attuazione costituisce il livello massimo e definitivo di pertinenza, perché è quella che determina azioni e reazioni (a catena) di maggiore intensità ed ampiezza nel contesto cognitivo del soggetto. Nelle conclusioni accennerò al progettista-utente ed all'utente-progettista, tipologie di attanti che riscontrano il grado massimo di pertinenza di un artefatto, dei suoi possibili ed auspicabili effetti cognitivi.

"L'abito è volontà di avere, invenzione di una prassi che un utente progetta ed adotta da sé, e che certamente sceglie" (Zingale, 2009). Esprimo l'implicazione di maggior rilievo del concetto di pertinenza nell'ambito del progetto, con una frase di Francesco Mauri: "se un progetto non è innovativo non è un progetto". Perché non può dar luogo a nessun rinnovamento della prassi attraverso il processo di elaborazione, la pertinenza, che avviene nella mente dei soggetti innanzi solo alle componenti anomale dell'artefatto.

7. CONCLUSIONI

Da Zingale (2009): “Tra il *dovere* o *volere fare* qualcosa e l’*aver fatto* qualcosa [...] nel mezzo, lo sappiamo, c’è sempre un artefatto [...] che media tra la necessità di eseguire un compito e la sua esecuzione. In ogni caso, un artefatto progettato, una *mediazione* in grado di permettere il *saper fare* e il *poter fare*”. Queste riflessioni, rivolte al versante dell’usabilità del prodotto del design e “di quanto il prodotto lascia sapere di sé” consentendo il *saper fare* e il *poter fare*, quindi rivolte all’asse che collega l’artefatto al compito consentito e alla interazione operativa con l’attività diretta a scopi caratterizzante la scena, possono essere estese alla nozione di uso e di effetti conseguenti anche sugli assi della *intersoggettività* e della *interoggettività*: gli assi della scena che collegano l’artefatto al soggetto e agli altri soggetti descrivendo il valore identitario-relazionale e che collegano e relazionano l’artefatto al resto della scenografia o collezione di oggetti sulla scena. Questi “usi ulteriori”, oltre a quello di attuazione di un programma pratico e strumentale, consentono di qualificare in modo completo il senso pragmatico per il soggetto-utente dell’inserimento dell’artefatto nella scena (con particolare rilevanza quando è innovativo).

Centrali per il concetto di pertinenza dell’artefatto innovativo, perciò espressivamente anomalo, o irregolare o infrangente un canone linguistico e stilistico, sono i concetti di mediazione e relazione che lo rendono *atto di senso* in situazione (nella scena). Ancora da Zingale: “Più che scienza dei segni, la semiotica può essere definita come *scienza delle relazioni e delle mediazioni*. Tenendo conto che, nella prospettiva inferenziale, queste hanno luogo nella mente del soggetto-utente [...] Ogni mediazione è la via attraverso cui passa un’attività di produzione di senso e di lavoro semiosico [...] Ogni progetto necessita di segni mediatori per prefigurare un universo possibile”.

L’artefatto, quale enunciato appartenente al testo complessivo della scena (in modo fisico stretto come occorrenza sintagmatica, in modo anche psicologico

come occorrenza paradigmatica, cioè come scelta tra le alternative possibili alle quali si correla), si relaziona con il contesto cognitivo del soggetto e media tra le diverse esigenze e connotazioni situazionali implicate nel “discorso in atto”, ancora psichicamente e cognitivamente. Questa relazione e questa mediazione, avvengono solo parzialmente per via delle componenti esplicite dell’artefatto innovativo: “ciò che non è verbale è spesso la comunicazione nella sua accezione più profonda” (Zingale, 2009).

La prospettiva inferenziale di cui parla Zingale rappresenta dunque la modalità necessaria al soggetto-utente per recuperare il senso o i sensi non espliciti nell’artefatto, le *implicature* semantiche e pragmatiche connesse alle anomalie del piano dell’espressione; e questa produzione di senso può avvenire grazie alla comunicazione da parte degli stimoli ostensivi dell’artefatto (le sue irregolarità “misteriose” perché non codificabili e quindi non decodificabili) della presunzione di un livello di effetto sufficientemente elevato per il soggetto. Come espone Zingale (2009), “nel design la progettazione non ha come fine l’artefatto ma i suoi effetti e le sue conseguenze sulla vita dei suoi utilizzatori [...] il disegno è forma della strategia, prima ancora che forma delle cose”: quindi il designer si deve porre un obiettivo di senso (aspetto perlocutorio) e cercare di raggiungere tramite il proprio enunciato-prodotto di senso (aspetto illocutorio) l’effetto di senso desiderato (aspetto dialocutorio); ma occorre che teniamo in considerazione che ci possono essere anche effetti del dire non programmati, i “seguiti perlocutori”, ad esempio un impiego dell’artefatto secondo modi e finalità non iscritti nel suo progetto, ideati dall’utente tramite il suo lavoro interpretativo. Come rileva Zingale “in generale le reinvenzione d’uso si configura come superamento dei limiti degli artefatti; vi sono casi in cui la progettualità passa in mano al soggetto-utente che riformula il programma d’uso [...] l’uso degli oggetti può traslare e spostarsi, e prevedere salutari uscite di programma. È quel che accade quando in mancanza di un cacciavite ricorriamo a un coltello”. Questo lavoro progettuale dell’utente interessa anche le componenti d’uso

identitario-relazionale e interoggettivo. Nel caso di artefatti innovativi che presentano aspetti percepiti non familiari, non solo traslazione su di essi di modelli d'impiego conosciuti mediante deduzione, ma anche induzione del soggetto di una adesione a un "tipo" sociale particolare e abduzione inventiva di nuove regole di relazione tra essi e la "società degli oggetti" (ed in particolare i suoi membri presenti sulla scena, nella situazione).

L'impressione immediata dell'artefatto anomalo (o con componenti anomale di deviazione dal canone), è la reazione poco ragionata e quasi istintiva che deriva dal suo primo contatto all'interno dell'ambiente cognitivo del soggetto nell'ambito della scena considerata, in rapporto stretto con le sue aspettative circa un determinato carattere dell'enunciato-artefatto: questa impressione immediata, il "sapore" che l'oggetto ha per il soggetto, può interagire favorevolmente con i fattori cognitivi a lui manifesti, cioè concordare sotto certi aspetti con le ipotesi e gli assunti che ha presente e che è predisposto ad accogliere senza invalidarli subito, quindi determinare in lui la motivazione a proseguire nell'interpretazione dell'artefatto, disposizione che coincide con quello che ho indicato come il primo livello di pertinenza. Affinché questo succeda, il progettista deve avere adeguatamente considerato le prerogative psicologiche del destinatario in quanto appartenente a un dato paradigma culturale o sistema semiotico ed il suo assetto cognitivo (*frame* e *script*) relativo alla scena di destinazione del prodotto: questa considerazione verso il soggetto-utente da parte del progettista consta nel riportare i propri intenti comunicativi a una loro opportuna legittimazione culturale, impiegando accorgimenti in grado di fare apparire l'innovazione del piano espressivo dell'artefatto nella "giusta luce", quella che equilibra i propri desideri e necessità individuali (del designer) con il coinvolgimento altrui.

Stabilito un grado sufficiente di coinvolgimento, quindi di motivazione del soggetto enunciatario, questi può proficuamente procedere nell'interpretazione semantica delle anomalie dell'artefatto, confortato dai suoi caratteri tipici e

familiari che istituiscono dei “ponti di collegamento” con il suo contesto cognitivo o enciclopedia, cioè determinati punti di attinenza che rappresentano elementi di coerenza, frutto in più della coesione dell’enunciato-artefatto con quelli che ne precedono e ne seguono nella scena il significato quale insieme di referenti contestuali. È necessario che un’artefatto innovativo, pertanto con un certo livello di anomalia espressiva, presenti elementi linguistici conosciuti e decodificabili secondo un abito: questo perché i nessi semantici che il soggetto può istituire in modo interpretativo tra i tratti irregolari e la propria enciclopedia, individuandone un senso, abbiano la possibilità di insorgere, per così dire abbiano qualcosa che “prepari loro il terreno”. Gli elementi tipici costituiscono “appigli concettuali” grazie ai quali originare nuovi “appigli concettuali” relativi agli aspetti inediti, passaggio obbligato di individuazione del senso semantico dell’artefatto e delle sue anomalie per proseguire poi nella prefigurazione dei suoi effetti pragmatici nella scena. L’intensità o la forza dei nessi semantici e l’ampiezza di polarizzazione di sensi ulteriori intorno ai sensi principali individuati costituiscono il secondo livello di pertinenza dell’artefatto, quello appunto dei suoi appigli concettuali in qualità di referenti dei contesti tecnico, sociale, culturale. Come avviene per una frase pronunciata con funzione referenziale diretta a un dato contesto, anche l’artefatto chiama in causa la sua interpretazione semantica prima della sua forza illocutoria di atto semiotico (azione che determina reazione).

Solo dopo l’interpretazione semantica dell’artefatto-enunciato sopraggiunge il momento in cui il soggetto-utente all’interno della scena prefigura le conseguenze dell’adozione e dell’uso dell’artefatto in relazione al compito e al suo inserimento in una attività complessiva (usabilità e interazione operativa), in relazione a sé e agli altri soggetti (conseguenze identitarie-relazionali intersoggettive) e in relazione alla scenografia di cui l’artefatto entra a far parte (conseguenze interoggettive). Il soggetto, che compie la prefigurazione d’uso dell’artefatto innovativo interpretando il senso pragmatico delle implicature

soggiacenti le anomalie, riscontra pertinenza dalle conseguenze immaginate (cioè delle ipotesi rese manifeste dalla comunicazione ostensivo-inferenziale dell'oggetto) proporzionalmente alla salienza che esse presentano nel suo contesto cognitivo: salienza che consiste in quanto le conseguenze ipotizzate sono in grado di modificare il suo frame cognitivo ed il suo copione di azioni riguardanti la prassi che si svolge nella scena, aggiornandoli e/o ampliandone la portata potenziale. È questo l'ultimo livello di pertinenza da me indicato, quello strettamente connesso alla pragmatica dell'artefatto-enunciato innovativo (e perciò anomalo dal punto di vista dell'espressione). Diciamo dunque che tanta più pertinenza può essere prodotta dal soggetto interprete e nel soggetto interprete dell'artefatto innovativo quanto più questo è in grado di dare origine e corso a un processo interpretativo innovativo della prassi connessa alla scena. Un artefatto considerato tipico nel suo complesso non produce alcuna pertinenza nel contesto cognitivo del soggetto, cioè non è in grado di determinare nessun effetto di innovazione che lo riguardi e quindi nessuna salienza di effetto pragmatico nel soggetto: un artefatto tipico e familiare è una entità semiotica che lascia le cose come stanno, il cui senso è già stabilito senza necessità essere prodotto dalla partecipazione attiva del soggetto. Ecco perché, come detto alla fine del capitolo 6, "se un progetto non è innovativo non è un progetto". Ma il progettista deve plasmare in modo sapiente e culturalmente consapevole i tratti anomali conseguenti un obiettivo di innovazione, al fine di comunicare al meglio il proprio intento relativo a semantica e pragmatica del progetto del quale il prodotto di senso o artefatto è strategia.

Si concretizza il massimo grado di pertinenza per il soggetto quando egli è spinto avanti nel proprio processo di interpretazione al punto di continuare nell'uso effettivo il progetto del progettista, cioè di individuare nuove idee progettuali: il che vale a dire che l'artefatto ha prodotto il più saliente grado di effetto nel contesto cognitivo dell'utente.

APPENDICE A

Impressione immediata: i 5 tipi di atti illocutori secondo Searle, artefatti esemplificativi ed effetti di senso correlati.

<p>Tipo di atto illocutorio-artefatto</p> <p>DIRETTIVO</p> <p><i>per indurre accettazione di volontà</i></p>	<p><i>Attiene delibera individuale</i></p> <p><i>Caratteristiche:</i> arbitrarietà, imposizione, unidirezionalità</p> <p><i>Strategia:</i> forzare-illudere</p>
<p>ARTEFATTO ANOMALO</p>	<p>ARTEFATTO TIPICO</p>
<p><i>effetto di senso positivo</i></p> <p>Accondiscendenza</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="549 629 691 913" data-label="Image"> </div> <p>Sgabello Tokyopop di Driade</p> <p>L'imposizione della direzione di seduta, non compensata dalla ruotabilità, è però legittimata dalla raffinatezza della soluzione morfologica e dai suoi tratti suadenti ed invitanti.</p>	<div data-bbox="1070 622 1225 936" data-label="Image"> </div>
<p><i>effetto di senso negativo</i></p> <p>Avversione</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="389 1330 853 1659" data-label="Image"> </div> <p>Tavolino Koishi di Driade</p> <p>L'arbitrarietà della forma, difficilmente associabile ad un piano di appoggio, non è bilanciata da una percezione della funzione adeguata (l'impressione è di un oggetto alieno).</p>	<div data-bbox="986 1375 1321 1608" data-label="Image"> </div>

<p>Tipo di atto illocutorio-artefatto</p> <p>ESPRESSIVO</p> <p><i>per esprimere un sentimento</i></p>	<p><i>Attiene disposizione d'animo</i></p> <p><i>Caratteristiche: lirismo, soggettività, allusione</i></p> <p><i>Strategia: sedurre-suggestionare</i></p>
<p>ARTEFATTO ANOMALO</p>	<p>ARTEFATTO TIPICO</p>
<p><i>effetto di senso positivo</i></p> <p>Empatia-riguardo</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="469 622 616 922" data-label="Image"> </div> <p>Bicchiere da acqua Gobelet Swing di Leonardo</p> <p>La spiccata poeticità di questo artefatto, data da una operazione semplice di sua curvatura che comunica autenticità di attenzione per il rituale della tavola, non presenta eccessi e seduce tramite empatia.</p>	<div data-bbox="975 645 1177 909" data-label="Image"> </div>
<p><i>effetto di senso negativo</i></p> <p>Derisione</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="414 1335 676 1675" data-label="Image"> </div> <p>Lampada da parete Applique Moo di Northern Lighting</p> <p>L'allusione spinta al trofeo di caccia è palesemente una forzatura kitsch di eccessiva soggettività, per nulla connessa alle prerogative tecniche e culturali di un apparecchio di illuminazione.</p>	<div data-bbox="1011 1352 1142 1688" data-label="Image"> </div>

<p>Tipo di atto illocutorio-artefatto</p> <p>DICHIARATIVO</p> <p><i>per modificare uno stato di cose</i></p>	<p><i>Attiene posizione o status</i></p> <p><i>Caratteristiche:</i> reinterpretazione, ridefinizione, contrapposizione</p> <p><i>Strategia:</i> colpire-provocare</p>
<p>ARTEFATTO ANOMALO</p>	<p>ARTEFATTO TIPICO</p>
<p><i>effetto di senso positivo</i></p> <p>Appagamento-convincimento</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="443 613 799 969" data-label="Image"> </div> <p>Cavatappi Black Black di l'Atelier du vin</p> <p>La colorazione brunita reinterpreta con eleganza il cavatappi cromato tradizionale ridefinendone lo statuto estetico; appaga e convince.</p>	<div data-bbox="1082 636 1219 976" data-label="Image"> </div>
<p><i>effetto di senso negativo</i></p> <p>Disorientamento</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="517 1337 716 1588" data-label="Image"> </div> <p>Radio PAL di Tivoli</p> <p>La combinazione di sviluppo verticale e colorazione vivace, nel tentativo di contrapporsi al canone ridefinendo lo standard per questi apparecchi elettronici, spinge il soggetto verso una impressione di spaesamento non adeguatamente controbilanciata.</p>	<div data-bbox="1007 1341 1307 1588" data-label="Image"> </div>

<p>Tipo di atto illocutorio-artefatto</p> <p>ASSERTIVO</p> <p><i>per descrivere una realtà</i></p>	<p><i>Attiene contesto culturale</i></p> <p><i>Caratteristiche:</i> far luce, comprensione, relazione</p> <p><i>Strategia:</i> mostrare-stimolare</p>
<p>ARTEFATTO ANOMALO</p>	<p>ARTEFATTO TIPICO</p>
<p><i>effetto di senso positivo</i></p> <p>Disgressione-divertimento</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="405 629 676 882" data-label="Image"> </div> <p>Libreria Bookworm di Kartell</p> <p>L'intelligente comprensione delle possibilità espressive di un materiale plasmabile come il PVC fa luce su una realtà tecnologica con potenzialità di risvolti umanistici, relazionando la tecnologia con le esigenze edonistiche umane.</p>	<div data-bbox="906 613 1246 936" data-label="Image"> </div>
<p><i>effetto di senso negativo</i></p> <p>Apatia</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="405 1339 676 1576" data-label="Image"> </div> <p>Scarpa Lady di Kartell</p> <p>L'impiego della gomma per questa scarpa fa sì luce sulla duttilità di applicazione del materiale ma l'intento innovativo è viziato da una strategia imitativa mimetica che "è stanca" da subito (un apporto di gusto e interpretazione troppo limitato).</p>	<div data-bbox="935 1458 1235 1637" data-label="Image"> </div>

<p>Tipo di atto illocutorio-artefatto</p> <p>COMMISSIVO</p> <p><i>per impegnarsi in qualcosa</i></p>	<p><i>Attiene linea di azione</i></p> <p><i>Caratteristiche: ricerca, impegno, serietà</i></p> <p><i>Strategia: interrogare-coinvolgere</i></p>
<p>ARTEFATTO ANOMALO</p>	<p>ARTEFATTO TIPICO</p>
<p><i>effetto di senso positivo</i></p> <p>Considerazione-riflessione</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="475 645 774 891" data-label="Image"> </div> <p>Lampada Tizio di Artemide</p> <p>L'impegno è quello di rinnovare il linguaggio mediante un sapiente uso della tecnica ed accorgimenti di carattere fisico-meccanico che riescono a comunicarsi al primo sguardo; riflessione sulla possibilità di spiccata personalità coniugando espressione e tecnologia.</p>	<div data-bbox="1061 616 1236 918" data-label="Image"> </div>
<p><i>effetto di senso negativo</i></p> <p>Disturbo-fastidio</p>	<p><i>canonico</i></p>
<div data-bbox="475 1355 774 1579" data-label="Image"> </div> <p>Lampada Cage Mic di Diesel e Foscarini</p> <p>La commistione di generi, pur corrispondente ad un intento di ricerca ed innovazione evidente, rimane ad un primo sguardo "indigesta", suscitando una impressione di fastidio. La ricerca tecnica e di linguaggio si è spinta in una linea di azione inopportuna.</p>	<div data-bbox="1061 1332 1252 1646" data-label="Image"> </div>

APPENDICE B

N.3 Schede di studio di artefatti innovativi anomali sul piano dell'espressione, secondo l'aspetto della loro pertinenza per il soggetto nella scena

TAZZINA "QUOTIDIANA"



Tazzina tipica

FRAME/SCRIPT: l'ambiente di riunione familiare e di ricevimento degli ospiti (cucina o sala)

- **Aspettative:** ambiente curato, distensivo ed informale per intrattenersi tra persone / arredi concilianti / potere stare seduti per gustare qualcosa di gratificante / corredo di oggetti da servizio della tradizione tipica culinaria / ricevere le attenzioni di cortesia degli ospiti
- **Formati interattivi:** convenevoli rituali e scambi dialogici informali / disposizione seduti faccia a faccia intorno a un tavolo / una persona che serve le vivande mentre gli altri attendono
- **Sequenze temporali:** ricevere e fare accomodare amici ed ospiti in generale - preparare e servire bevande e stuzzichini - conversare - alzarsi per salutare le persone che si assentano / prepararsi il cibo e sedersi per consumarlo in solitudine o con i familiari - eventualmente ascoltare musica o guardare la televisione o leggere il giornale - riporre stoviglie e servizi utilizzati lontano dalla zona del convivio o del consumo

Tazzina "Quotidiana"

INFRAZIONI LINGUISTICO-STILISTICHE

Sintassi

Variabili visive e morfologiche Il manico a forma di manopolo per la ricarica di strumenti a molla

Composizione Accostamento ceramica del corpo - metallo del manico

Articolazione _TIPICO

Semantica

Denotazione funzione _TIPICO
NOTA: si può presumere che il manico possa ruotare e non rispondere ottimamente alla necessità di sorreggere la tazzina

Connotazione status Spiritosamente brioso senza essere kitsch, oggetto con connotati artistici quindi ricercati e non banali

Rimandi evocativi La tradizione tecnologica di strumenti a ricarica manuale, le energie rinnovabili e pulite, un mondo biologico e naturale di altri tempi, la corrente dell'arte povera

Pragmatica

Bisogni relazionali Espressione di una predilezione per gli oggetti intelligentemente curiosi, consente l'adesione ad un gruppo sociale di estimatori del vivere con cura il quotidiano, determina l'allontanamento dai clichè e predispone nella scena un clima spontaneo e rilassato

Cooperazione richiesta _TIPICO
NOTA: desta il dubbio della sicurezza di presa con la mano

Coerenza interoggettiva Si distingue dal resto degli oggetti per la consumazione di cibi e bevande della tradizione conviviale ma grazie al suo statuto ed ai rimandi evocativi riesce a conciliarsi, eventualmente come occorrenza che suggella le altre

Tazzina "Quotidiana"			
IMPRESSIONE IMMEDIATA			
<i>(il numero di asterischi contrassegna la rilevanza dell'aspetto di tipo illocutorio)</i>			
Illocutorio/Di alogo	<i>Intrattenimento</i>	<i>Ottenimento</i>	<i>Riflessione</i>
<i>Direttivo</i>		4)*	
<i>Espressivo</i>	1)**		
<i>Dichiarativo</i>	2)*****		
<i>Assertivo</i>	3)**		
<i>Commissivo</i>			5)**

E' un oggetto che si presenta come atto illocutorio di tutti i 5 tipi di Searle (a sottolinearle la solo apparente semplicità dal punto di vista psicologico dell'impressione immediata), ma la prevalenza va all'aspetto di dichiarativo.

1) ESPRESSIVO-INTRATTENIMENTO

Il modo di interpretare giocosamente il frame cucina-sala dell'autore dell'oggetto, tramite la sostituzione del manico tradizionale con una manopola per la ricarica di strumenti a molla, lontano dal suscitare derisione o compatimento, desta una impressione invece di **riguardo/empatia** perchè si coglie subito l'associazione *caffè-ricarica* e la sdrammatizzazione del rituale fatta con gusto.

2) DICHIARATIVO-INTRATTENIMENTO

L'aspetto prevalente di atto-illocutorio, la dichiarazione di un nuovo statuto della tazzina quindi del consumo del caffè, in chiave di perspicace ironia: in grado sia di generare **appagamento e convincimento** per chi è predisposto allo humor sia di suscitare **disorientamento** per chi esige che la tradizione (il consumo del caffè) si unisca alla tradizione (corredo classico).

3) ASSERTIVO-INTRATTENIMENTO

La descrizione di una realtà parallela di tecnologia "umana", che proprio per questa sfumatura evocativa dell'artefatto trova attinenza con le caratteristiche del gesto e della situazione di amichevole contatto del consumo del caffè: questa descrizione di una realtà "altra" è sicuramente motivo di **disgressione e divertimento** (solo chi non colga con simpatia questa associazione implicita nell'anomalo manico può considerarla astrusa e rispondere in modo apatico, privo di meraviglia).

4) DIRETTIVO-OTTENIMENTO

Il manico "manopola di ricarica" può essere percepito anche come una forzatura del consueto approccio alle stoviglie ed alle tazzine in particolare, ed in tal caso suscitare sia **accondiscendenza** sia **avversione**: la discriminante sta nella predisposizione alla tolleranza del soggetto.

5) COMMISSIVO-RIFLESSIONE

L'aspetto di una linea di impegno nella ricerca sul quotidiano del progettista ha alta probabilità di essere colto quale impressione immediata: questa linea concerne con una riflessione sugli oggetti che lo caratterizzano e che lo plasmano nei gesti che comportano. Come nel punto precedente l'effetto di senso subitaneo oscilla tra la **considerazione-riflessione** di e sull'artefatto e dell'intento sottostante ed una sensazione di possibile fastidio: la discriminante è l'entità dell'attaccamento alla tradizione da parte del soggetto e la sua disponibilità ad accettare componenti dell'artefatto con connotati eventuali di frivolezza.

1° LIVELLO DI PERTINENZA (MOTIVAZIONE)

Freschezza e spontaneità percepite in rapporto alla novità rappresentata dal manico controbilancia l'abbinamento denso di contrasti (formali e materici) tra manopola di ricarica e tazzina classica in ceramica. Si valuta che il soggetto intepreti l'intenzione del designer-enunciatore dell'artefatto sotto una luce di autentico desiderio di contatto e di condivisione dei suoi stati d'animo con lui, che voglia invitare a qualche forma di partecipazione emotiva e logica di studio dell'oggetto quotidiano; quindi un atteggiamento che ben dispone il soggetto motivandolo a proseguire nella successiva interpretazione semantica dell'artefatto-enunciato. L'alta probabilità di **disgressione e divertimento** quale effetto di senso principale che scaturisce a livello di impressione immediata da configuratività e taccità della tazzina, confrontate con la tipologia, costituisce un primo livello di consistente pertinenza dell'artefatto (non solo preso di per sè nella scena).

Tazzina "Quotidiana"	
DIALETTICA FAMILIARITA'-ESTRANEITA'	
FAMILIARITA' ESPRESSIVE	ESTRANEITA' ESPRESSIVE
<ul style="list-style-type: none"> - Sezione trasversale circolare del corpo della tazzina - Impiego della ceramica per il corpo della tazzina con colori tipici del materiale - Posizionamento del manico sul corpo della tazzina 	<ul style="list-style-type: none"> - Aspetto morfologico del manico a "manopola di ricarica" in rapporto alla tipologia di artefatto - Impiego del metallo nudo per il manico
<i>Mitigazione</i>	<i>Ostensione</i>
<p>Le componenti espressive tipiche individuate costituiscono forte e solida connessione con la tradizionale conformazione della tazzina da caffè, denotando l'artefatto, dal punto di vista della funzione, in modo chiaro e inequivocabile, e contribuendo alla sua connotazione parziale in senso classico; queste caratteristiche sono in grado di istituire relazioni di coerenza tra l'artefatto ed il contesto cognitivo del soggetto, sgravandone l'impegno interpretativo necessario alla comprensione semantica complessiva dell'artefatto. La bipartizione degli elementi funzionali della tazzina corrisponde a due aree semantiche, di cui quella chiara e lampante si mette in relazione dialettica proficua con quella da interpretare, coadiuvandone il processo di elaborazione del senso.</p>	<p>La collocazione della "manopola di ricarica per strumenti a molla" permette a questo stimolo ostensivo di costituire un nesso semantico diretto con la funzione di manico; intorno a questo senso manifesto si pone come adiacente quello della sensazione tattile di freddezza del materiale metallico nudo. La suddetta morfologia del manico ostenta ipotesi ulteriori riguardo allo statuto dell'artefatto quale oggetto artistico che si serve per il suo effetto del richiamo ad una tecnologia "umana" di altri tempi, fatta di valori schietti ed autentici. L'ipotesi principale che si rende manifesta al soggetto tramite la modalità espressiva del manico è la funzione fisiologica di <i>ricarica del caffè</i>, nesso semantico evocativo intorno al quale si colloca un ulteriore senso di "naturale fisicità".</p>

2° LIVELLO DI PERTINENZA (APPIGLI CONCETTUALI)

I nessi semantici sopra individuati sono di forte intensità e, come visto, radunano ulteriori sensi attorno a sé: in virtù anche della loro dialettica con le componenti tipiche dell'artefatto che li

rendono accettabili, determinano un buon livello di interazione all'interno e con l'enciclopedia cognitiva del soggetto, effetto di pertinenza che sviluppa appigli concettuali più che sufficienti a proseguire nell'interpretazione pragmatica dell'artefatto.

Tazzina "Quotidiana"	
PREFIGURAZIONE D'USO	
<i>Schemi d'uso conosciuti (modelli)</i>	<i>Deduzione (relativa al compito-sceneggiatura)</i>
Tazze e tazzine tradizionali (gli strumenti a molla sono esclusi come schema in quanto il manico a "manopola di ricarica" evidentemente non ruoterà... non è plausibile che possa avvenire la ricarica di una tazzina)	- L'ergonomia della punto di presa per le dita è assente, occorre pertanto prestare attenzione esercitando una giusta pressione per svolgere il compito di sollevare e portare alla bocca la tazzina; l'usabilità viene quindi compromessa dalla morfologia anomala del manico. Questa caratteristiche negativa influenza anche il compito di chi deve servire il caffè porgendo la tazzina sul rispettivo piattino.
<i>Anteriori effetti relazionali (costruzione dell'identità per analogie di caratteri)</i>	<i>Induzione (relativa a soggetto-sceneggiata)</i>
Vi sono oggetti che combinano componenti funzionali facenti riferimento a contesti di significato distinti e separati, ed hanno sempre contraddistinto sia un modo di rapportarsi divertito e basato sia sulla possibilità di ostentare un certo gusto intelligente per le cose sia, dall'altra parte, quella di entrare in una relazione di scambio di idee ed impressioni sulla realtà artefattuale.	- Il momento del caffè è di dialogo per eccellenza, di convivialità piacevole (non per forza divertente ma anche di scambio o di riflessione); questo artefatto aggiunge alla scena del ritrovo tra persone ulteriore occasione di rapporto di scambio, è un artefatto che richiama alla socialità disinvolta ed alla discussione aperta. Sottolinea la volontà ed il piacere di instaurare nel momento del suo utilizzo un clima comunicativo: questo è l'effetto identitario-relazionale prefigurato, insieme all'aspetto di immagine attenta alla cura del quotidiano che implica per il suo possessore.

<i>Nuove relazioni interoggettive</i>	<i>Abduzione (relativa a oggettualità-scenografia)</i>
La cucina, la sala o il salotto, hanno normalmente un regime interoggettivo dipendente in primo luogo dal loro arredo: casi esemplari sono i "pacchetti " di mobili e strumenti venduti, ad esempio, da Ikea	"Giocare con le calze giù" significa disporre di stile e personalità sufficienti a potersi permettere di essere diversi da tutti gli altri; forse è questo il senso principale inerente configuratività e tassicità di questa tazza. Il suo essere unica è messo in risalto dalla tradizionalità del resto delle stoviglie (del servizio da caffè primariamente), con le quali l'anomalia rappresentata dal manico si concilia grazie alla sua simpatia ed al suo essere, tutto sommato, innocua e sincera.

3° LIVELLO DI PERTINENZA (SALIENZA PRAGMATICA)

L'effetto negativo prefigurato in relazione all'usabilità dello strumento tazza ed alla sua interazione operativa con l'attività del servizio e del consumo del caffè, è ampiamente tollerabile in ragione degli effetti positivi riscontrati sugli assi identitario-interoggettivo ed interoggettivo della scena. Inoltre, un effetto negativo non è necessariamente non pertinente: nel caso specifico può mettere in moto una attività di elaborazione delle modalità di svolgimento del compito che porti ad una nuova interpretazione d'uso.

Gli effetti relazionali e interoggettivi aggiungono un senso ulteriore alla pratica di convivialità: allargano lo spettro delle ipotesi del soggetto riguardo alla scena.

Per queste ragioni, la salienza pragmatica (degli effetti prefigurati) della anomalia primaria sui piani espressivo e semantico rappresentata dal manico a "manopola di ricarica" è notevole, comportando l'aggiornamento del frame relativo alla scena attinente l'artefatto (pur lasciando invariato lo script o copione, semmai introducendovi solamente un plus di conversazione diretta all'innovatività dell'artefatto stesso).

SEGHETTO HITACHI



Seghetto tipico

FRAME/SCRIPT: il laboratorio di lavorazione legno e/o ferro professionale oppure personale

- **Aspettative:** concentrazione ed operosità / ordine e suddivisione chiara degli spazi funzionali / sicurezza / facile reperibilità degli strumenti di lavoro / immagine tecnologica pratica senza concessioni allo styling, quindi estetica "funzionale" dell'ambiente e degli strumenti

- **Formati interattivi:** pacatezza e chiarezza degli scambi dialogici / argomenti di conversazione incentrati sul lavoro, con divagazioni / collaborazione eventuale fra gli operatori con distribuzione delle istruzioni di lavoro agevolata dalla convenzionalità ambientale e oggettuale / separazione dei compiti con zone di lavoro indipendenti e passaggio da un'isola all'altra dei materiali e delle istruzioni

- **Sequenze temporali:** ingresso nel locale e indossaggio delle protezioni (guanti, ecc..) / prelievo di materiali e strumenti - lavorazione - riposizione degli strumenti / alternanza fasi di lavoro senza interruzione-pause / alla fine del lavoro, riordino del locale e banchi di lavoro ed uscita.

Seghetto Hitachi	
INFRAZIONI LINGUISTICO-STILISTICHE	
Sintassi	
<i>Variabili visive e morfologiche</i>	Il corpo, la cui superficie è interamente deputata alla presa, ha spiccate sembianze zoomorfe (di un animale alieno), rafforzate dalle striature colore nero
<i>Composizione</i>	Accostamento tra l'assoluta mancanza di geometricità del corpo e il rigore lineare (obbligato) della slitta
<i>Articolazione</i>	Non è presente il tipico incavo del manico dello strumento, il quale è invece fuso in un unico elemento con l'alloggio motore e meccanica
Semantica	
<i>Denotazione funzione</i>	Inconsueta denotazione della modalità di presa e di manovra dello strumento (non univoca)
<i>Connotazione status</i>	Ultra-ergonomico, aggressivo, rivoluzionario
<i>Rimandi evocativi</i>	Mondo animale (tra il rettile e la cavalletta) / Universo tecnologico di modellazione e formatura avanzate / Attrezzature sportive
Pragmatica	
<i>Bisogni relazionali</i>	Comunicazione di elevate pretese di efficienza ed efficacia, quindi appartenenza agli operatori "all'ultimo grido" / determinazione aggressiva
<i>Cooperazione richiesta</i>	_TIPICO schema d'uso, ma la cui regola va modificata dal punto di vista dell'impugnatura, quindi della manovrabilità, durante la prova dello strumento
<i>Coerenza interoggettiva</i>	Incongruenza visiva con attrezzature e spazi unicamente caratterizzati da sobria funzionalità; il parametro dell'efficienza percepita provvede ad amalgamare il tutto, restituendo coesione con il resto della scena.

Seghetto Hitachi

IMPRESSIONE IMMEDIATA

(il numero di asterischi contrassegna la rilevanza dell'aspetto di tipo illocutorio)

Illocutorio/Di alogo	Intrattenimento	Ottenimento	Riflessione
<i>Direttivo</i>		1)****	
<i>Espressivo</i>	2)**		
<i>Dichiarativo</i>			
<i>Assertivo</i>			3)****
<i>Commissivo</i>			

1) DIRETTIVO-OTTENIMENTO

La morfologia, con il suo stile ed evocatività così distanti dal tradizionale, impone una immagine molto forte e netta con impatto deciso riguardo all'impressione destata, lasciando in bilico tra l'effetto di **accondiscendenza** e quello di **avversione**.

2) ESPRESSIVO-INTRATTENIMENTO

Tramite l'espressione dell'ultra-ergonomia ("forme vicine a quelle dell'organismo"), può l'artefatto destare l'impressione di una strategia di suggestione mediante allusività spinta verso il mondo dell'organico. L'impressione di una intenzione di esprimere un atteggiamento personale del progettista, lirismo che può essere preso sottogamba, può suscitare **derisione**, specie nei più tradizionalisti.

3) ASSERTIVO-RIFLESSIONE

La descrizione di una realtà fatta di tecnologia di progetto e di produzione in grado di rapportarsi alle esigenze più profonde di chi lavora, l'asserzione implicita abbastanza immediata della assoluta necessità di comfort ed efficienza/efficacia nel lavoro, contribuisce ad una **riflessione** riguardo allo strumento come mezzo appropriato per ottenerli. Questa riflessione è probabilmente dei soggetti più proattivi nel cercare soluzioni di miglioramento della propria attività.

1° LIVELLO DI PERTINENZA (MOTIVAZIONE)

Appare come strumento fortemente innovativo comunicando una presunzione di notevole efficacia (il pensiero che viene è: come si potrebbe giustificare altrimenti una forma così anomala?). Tuttavia i più tradizionalisti possono rifiutare stile ed evocatività in quanto possibili

tracce di una intenzione di seduzione e di suggestione inopportuna data la qualifica di strumento di lavoro. Quindi la motivazione a proseguire nell'interpretazione dell'artefatto può essere inibita per costoro, mentre può rivelarsi di notevole livello negli individui più curiosi ricercanti prestazioni "da favola", che il seghetto sembra promettere.

Seghetto Hitachi	
DIALETTICA FAMILIARITA'-ESTRANEITA'	
FAMILIARITA' ESPRESSIVE	ESTRANEITA' ESPRESSIVE
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo materia plastica colorata vivacemente in abbinamento a metallo - Superficie che richiama il contatto Il look tecnologico - Il marchio famoso in bella vista 	<ul style="list-style-type: none"> - Assenza di un incavo per la mano - Fattezze monolitiche (integrazione di funzioni) - Morfologia di "animale alieno" aggressivo - Striature sul corpo
<i>Mitigazione</i>	<i>Ostensione</i>
<p>L'irregolarità o anomalia del seghetto, riceve dai caratteri familiari una attenuazione. Cosa sarebbe successo se invece della plastica fosse stata utilizzata, poniamo, la radica per la superficie del corpo? E se fossero stati dipinti due occhi di serpente gialli con le pupille nella sommità di quella che sembra essere la "testa dell'animale"? E, soprattutto, a quale conclusione affrettata sarei giunto se non fosse così visibile il marchio "HITACHI"?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manca un incavo per la mano, tutto il corpo si offre alla presa; l'ipotesi di senso è quella di una rinnovata modalità di manovra dello strumento, insieme a parametri di lavoro con valore differente dal solito; questo è l'appiglio concettuale sul versante della funzionalità - Immagine aggressiva di animale ed ultra-ergonomica al contempo: l'ipotesi di senso è quella di una connotazione dello strumento avente status di versatile, docile ma inflessibile-spietato compagno di lavoro; appiglio concettuale sul versante della connotazione del compito espletato tramite l'artefatto; - L'evocatività verso l'universo delle tecnologie avanzate che plasmano gli artefatti in relazione alle più profonde esigenze umane, costituisce appiglio concettuale della sfera dell'immaginario culturale; a questo senso si

	affianca quello parimenti evocato delle attrezzature sportive
--	---

2° LIVELLO DI PERTINENZA (APPIGLI CONCETTUALI)

La mitigazione degli elementi familiari opera in aiuto dell'interpretazione semantica dell'enunciato-artefatto, istituendo elementi di coerenza con il contesto tecnico-sociale-culturale. Nel contesto è possibile recuperare le ipotesi di senso sui referenti secondo una presunzione di pertinenza, relativamente alla scena, comunicata dagli stimoli ostensivi rappresentati dagli elementi estranei di infrazione al canone: come da tabella sopra, il seghetto Hitachi fornisce nessi sul piano semantico che sono sufficienti, per il destinatario avente personalità pro-attiva anziché conservatrice, a proseguire nel lavoro di interpretazione dell'artefatto passando alla prefigurazione degli effetti d'uso (pragmatici). I soggetti non attenti a scoprire possibilità alternative e migliori di lavoro non ricavano una produzione di pertinenza dalle ipotesi di senso attivate mediante gli stimoli ostensivi dell'artefatto, evitando di proseguire nel recupero inferenziale delle implicature relative all'uso, perchè non trovano in esse attinenza sufficiente al proprio modo tradizionale di concepire la tipologia di strumento. Il seghetto hitachi non riesce ad instaurare un dialogo produttivo di senso con questi ultimi soggetti.

Seghetto Hitachi	
PREFIGURAZIONE D'USO	
<i>Schemi d'uso conosciuti (modelli)</i>	<i>Deduzione (relativa al compito-sceneggiatura)</i>
Lo schema del seghetto alternativo; ma anche lo schema della piallatrice a mano, di cui è somigliante l'impostazione architettonica del seghetto Hitachi	<ul style="list-style-type: none"> - La modalità di presa deve favorire la spinta in avanti, contemporaneamente alla spinta verso il basso necessaria per tenere la slitta aderente alla superficie del pezzo da tagliare. Quindi è possibile tagliare con più agio pezzi di notevole spessore (che richiedano un certo sforzo). - E' possibile utilizzare lo strumento anche con una sola mano (sempre che lo sforzo di spinta non sia eccessivo, in tal caso può venire in aiuto l'altra mano). - Per quanto riguarda la precisione di taglio,

	<p>lascia perplessa l'accuratezza di direzionamento; questo può preludere a necessità di rifinitura prima di operare successive operazioni sul pezzo.</p>
<p><i>Anteriori effetti relazionali (costruzione dell'identità per analogie di caratteri)</i></p>	<p><i>Induzione (relativa a soggetto-sceneggiata)</i></p>
<p>Non sono tanti gli esempi noti di oggetti con statuto eversivo ed immagine così aggressiva in ambito lavorativo</p>	<p>- Risulta difficile pensare, relativamente alla scena, antecedenti di questa tipologia; è difficoltoso pertanto indurre una normatività che possa regolare la soddisfazione o meno dei bisogni relazionali, afferente all'artefatto. E' necessario andare in prestito per analogia di caratteri da tutta quella serie di prodotti talmente innovativi da apparire "strambi" ma qualitativamente elevati al contempo, per indurre che mediante l'adozione e l'uso del seghetto Hitachi è possibile sentirsi eccentrici ma al contempo appartenere ad una élite di soggetti di avanguardia nel lavoro.</p>
<p><i>Nuove relazioni interoggettive</i></p>	<p><i>Abduzione (relativa a oggettualità-scenografia)</i></p>
<p>Le canoniche relazioni interoggettive della scena "laboratorio lavorazione legno-ferro" sono caratterizzate uniformemente da estetica sobria e "funzionale".</p>	<p>Possedendo il seghetto Hitachi, conferisco un elemento significativo di discontinuità nella scena del laboratorio; la coerenza data da spazi e strumenti prettamente funzionali viene in certa misura sconvolta da uno strumento in cui stile e forma hanno un peso rilevante. Adottando l'ottica di un ambiente di lavoro in evoluzione nella suo insieme di oggetti verso una loro rispondenza emotiva con i soggetti che vi si trovano, è possibile considerare significativa la scelta in tal senso, valutando al contempo il rischio che questa rispondenza sia negativa per certi soggetti. Tuttavia il seghetto</p>

	Hitachi presenta coesione con il resto della scenografia grazie alla prefigurazione di strumento di tecnologia e prestazioni elevate.
--	---

3° LIVELLO DI PERTINENZA (SALIENZA PRAGMATICA)

La salienza degli effetti pragmatici prefigurati risulta elevata, ma negativamente, per l'utente tradizionalista conservatore, che non trova motivazioni inquadabili nell'opportunità di aggiornare il proprio assetto consolidato relativo alla scena: non è interessato a fare parte di una élite e non vede ragione di un adeguamento emozionale dell'ambiente oggettuale del laboratorio. Può tuttavia ritenere la componente funzionale, il valore pratico dello strumento aumentato dalla sua ergonomia, un motivo per sopportare la sua presenza sul banco di lavoro; solo questo elemento può generare pertinenza perchè è l'unico in grado di incanalare l'innovatività dello strumento producendo interazioni all'interno del suo ambiente cognitivo.

Diversamente, per l'utente proattivo ed innovatore, sia il fatto di appartenere ad una élite sia di sentirsi distinto dal resto dei colleghi sono validi effetti identitari-relazionali tramite i quali lo strumento Hitachi può aggiornarne la concezione della scena "laboratorio"; la coesione con il resto della scena data è senz'altro ritenuta necessaria ed importante, ed è garantita dall'immagine tecnologica del seghetto. La simbolicità dell'uso che lega la maneggiabilità versatile dello strumento con valori lavorativi di efficacia e comfort elevati è l'effetto prefigurato la cui notevole salienza è in grado di produrre la maggiore pertinenza.

RADIO TIVOLI MODEL-ONE



Radio tipica

FRAME/SCRIPT: il salotto di casa

- **Aspettative:** ambiente distensivo, confortevole ed elegante / luogo di intrattenimento per i familiari e gli ospiti eventuali / stare seduti per conversare, sorseggiare bevande, leggere, guardare la TV o ascoltare musica / strumenti HI-TECH di fruizione multimediale
- **Formati interattivi:** scambi dialogici informali / disposizione seduti faccia a faccia / consumazione di rituali di compagnia / stare assorti tra sè e sè in solitudine o in presenza di altri
- **Sequenze temporali:** accomodarsi e fare accomodare - servire bevande e stuzzichini - conversare / accomodarsi ed impegnarsi nella lettura, oppure accendere tv o radio / in generale accomodarsi e rilassarsi con attività piacevoli

Radio Tivoli Model-One

INFRAZIONI LINGUISTICHE

Sintassi

<i>Variabili visive e morfologiche</i>	Risaltante la scocca in legno massiccio (costituisce una sorta di cornice)
<i>Composizione</i>	Accostamento legno - materiale artificiale satinato con parvenza metallica
<i>Articolazione</i>	La specularità dell'altoparlante e della manopola di regolazione, con pari peso

Semantica

<i>Denotazione funzione</i>	_TIPICA, aiutata da simbologia consueta / ANNOTAZIONE: ci si aspetterebbe, in un apparecchio contemporaneo, la regolazione digitale anzichè analogica della frequenza di ricezione.
<i>Connotazione status</i>	Fusione fra retrò e tecnologia contemporanea di qualità elevata (sottolineata dalla finitura minimal di pregio dell'apparecchio): uno strumento raffinato ed dall'aria amichevole per utenti esigenti
<i>Rimandi evocativi</i>	Strumenti elettronici dell'epoca moderna / Minimal con valenze artigianali / Valori di onestà, pulizia e limpidezza di chi dedica cura e passione al proprio lavoro

Pragmatica

<i>Bisogni relazionali</i>	Comunicazione di gusto ricercato, appartenenza agli estimatori del design (ATIPICO in rapporto alla concezione consueta dell'universo multimediale di "scatole tecnologiche")
<i>Cooperazione richiesta</i>	L'usabilità rimane nell'ambito delle interpretazioni TIPICHE legate ad apparecchi analoghi (perlopiù quelli portatili) MA la regolazione manuale analogica delle frequenze richiede una interazione meticolosa;
<i>Coerenza interroggettiva</i>	Può non conciliarsi con il televisore piatto LCD di colore nero lucido (ad esempio)

Radio Tivoli Model-One			
IMPRESSIONE IMMEDIATA			
<i>(il numero di asterischi contrassegna la rilevanza dell'aspetto di tipo illocutorio)</i>			
Illocutorio/Di alogo	<i>Divertente</i>	<i>Ottenimento</i>	<i>Riflessione</i>
<i>Direttivo</i>			
<i>Espressivo</i>			
<i>Dichiarativo</i>	1)***		
<i>Assertivo</i>			2)***
<i>Commissivo</i>			3)

1) DICHIARATIVO-DIVERTENTE

La connotazione di uno status semplice, raffinato ed amichevole, contrapponendosi a quello hi-tech e digitale odierno degli apparecchi sonori, colpisce ma desta al contempo **convincimento ed appagamento** per l'equilibrio dei caratteri espressivi che determina una immagine "simpatica" e tranquillizzante, per la quale la sensazione di **disorientamento** viene minimizzata

2) ASSERTIVO-RIFLESSIONE

Emerge la descrizione di una realtà fatta di passione per il mondo del suono, di attenzione per la componente stilistica degli apparecchi deputati; la descrizione di una realtà di onestà e semplicità di caratteri, capace di suscitare **disgressione e divertimento**.

3) COMMISSIVO-RIFLESSIONE

L'elevata qualità degli esiti stilistico-formali dell'apparecchio, unita alla percezione di una elevata qualità delle prestazioni (dovuta anche alla mancanza di fronzoli, alla spartanità degli elementi) comunica un'intenzione di impegno nella ricerca di una linea di artefatti più vicini alle esigenze spirituali umane; la **considerazione** e la **riflessione**, che ne derivano, tuttavia convivono con una sensazione di **disturbo** causata dalla lontananza rispetto agli standard odierni di apparecchi dal look hi-tech e dalle molteplici funzioni (tra cui quelle di memorizzazione) qui palesemente assenti.

1° LIVELLO DI PERTINENZA (MOTIVAZIONE)

Aspettandosi un apparecchio rispondente agli standard di funzionalità digitali (ricerca automatica delle stazioni, memorie, equalizzazione, ecc...), viene immediatamente abbandonata l'idea di

questa radio Tivoli, considerata con queste premesse tutt'al più un bel soprammobile; ma considerando i valori estetico e qualitativo trasmessi, quindi oltrepassando la barriera descritta prima, **si è motivati a valutazioni** circa i referenti nel contesto tecnico-sociale-culturale (significati) ed in rapporto ai bisogni identitari-relazionali di "prestigio" che può soddisfare, alla sua "mite" presenza sulla scena del salotto in relazione agli altri oggetti, ai gesti "naturali" che l'uso implica (conseguenze). Quindi, abbandonando l'eventuale impressione iniziale di solo apparente arretratezza della funzionalità, ne deriva un buon livello di motivazione nel comprendere perchè lo strumento si presenta in un dato modo.

Radio Tivoli Model-One	
DIALETTICA FAMILIARITA'-ESTRANEITA'	
FAMILIARITA' ESPRESSIVE	ESTRANEITA' ESPRESSIVE
<ul style="list-style-type: none"> - Manopole tonde che presuppongono la rotazione - Scala numerica delle frequenze e simbologia - Rete posta davanti all'altoparlante - Formato parallelepipedo 	<ul style="list-style-type: none"> - Scocca esterna in legno e spigoli vivi - Presenza di un unico altoparlante - Regolazione manuale (tipica di alcuni apparecchi portatili anzichè fissi) - Assenza di antenna telescopica
<i>Mitigazione</i>	<i>Ostensione</i>
<p>L'irregolarità della radio Tivoli, quasi esclusivamente sul piano dell'espressione, preserva alcuni tratti tipici della tipologia, che ne garantiscono la riconoscibilità e denotazione della funzione; tratti tipici che hanno una funzione di attenuazione dei tratti anomali creando dei ponti tra l'artefatto e l'ambiente cognitivo del soggetto in relazione alla tipologia. Sarebbe stato del tutto incoerente la presenza di manopole di profilo diverso da quello circolare, conferendo un aspetto ancor più anomalo ad un apparecchio che già si distingue notevolmente (per l'essenzialità, per l'uso dei materiali) dalla</p>	<p>- La rotazione della manopola più grande sarà abbastanza fine da consentire una regolazione fine della frequenza di ricezione, addirittura potrà essere migliore di una regolazione automatica; l'unico altoparlante risponderà ad una esigenza di ottimizzazione. L'assenza di una antenna visibile comporterà un sistema più avanzato per la ricezione. Queste tre ipotesi costituiscono appigli concettuali relativi alla denotazione della funzione da parte delle irregolarità (o infrazioni).</p> <p>- Spigoli vivi, omogeneità delle superfici, impiego del legno (il legno è utilizzato per le casse altoparlanti degli impianti professionali),</p>

famiglia di appartenenza.	<p>essenzialità evidentemente voluta (che non indica economicità di produzione), connotano sobrietà e ricercatezza sia stilistica che tecnica al contempo; appigli concettuali, giustificazioni legittime su cui innestare il carattere di innovatività rispetto alla tipologia.</p> <p>- L'evocatività verso gli apparecchi elettronici del modernismo ma anche agli impianti professionali che utilizzano il legno, attraverso il richiamo ad una produzione pseudo-artigianale, costituisce infrazione del canone iper-tecnologico e multi-funzionale odierno (per gli apparecchi della categoria), ma è rimando ai referenti tecnico-culturali fatto con classe e aggiornamento ai parametri contemporanei (evocazione che si legittima)</p>
---------------------------	--

2° LIVELLO DI PERTINENZA (APPIGLI CONCETTUALI)

Le anomalie o irregolarità rispetto al canone ostentano ipotesi sui significati (o referenti) come riportato nella tabella sopra, ipotesi che costituiscono trampolino di lancio sufficiente, costituendo appiglio concettuale forte, per arrivare poi a prefigurarsi l'uso dell'artefatto (le sue conseguenze o significati pragmatici). Passata dunque la barriera della basilarità funzionale e tecnologica solo apparente, che poteva inficiare la motivazione all'interpretazione, c'è un mondo intero che potenzialmente si apre attraverso l'artefatto, fatto di stile, cura, passione e rimandi tecnici e culturali con una nostalgia sapientemente dosata per epoche e mondi diversi, fatta efficacemente dialogare con il contemporaneo. Gli appigli concettuali generati dalle anomalie dell'artefatto possono agire e reagire all'interno del contesto cognitivo del soggetto, originando per questo adeguata pertinenza.

Radio Tivoli Model-one

PREFIGURAZIONE D'USO

<i>Schemi d'uso conosciuti (modelli)</i>	<i>Deduzione (relativa al compito-sceneggiatura)</i>
<p>Lo schema della radio portatile, lo schema delle radio componenti i sistemi hi-fi, lo schema delle vecchie radio a mobile che è conosciuto magari per averne visto immagini su riviste o in televisione, o a qualche mercatino di antiquariato</p>	<p>- Si effettua la regolazione della stazione radio tramite la manopola più grande (è riportata la scala delle frequenze lungo la sua circonferenza). Prima occorre scegliere FM o AM tramite quella più piccola. L'ultima manopola è evidentemente quella per la regolazione del volume, indispensabile in quanto l'apparecchio è autonomo e dotato di altoparlante, mentre è assente la regolazione dei toni bassi ed alti: il timbro è quindi ottimizzato dalla fabbrica.</p> <p>- E' possibile posizionare la radio ovunque vi sia una presa di corrente; meglio in bella vista, dato che le sembianze la rendono un elemento di arredo (come avveniva per le radio d'epoca moderna e post-moderna)</p>
<i>Anteriori effetti relazionali (costruzione dell'identità per analogie di caratteri)</i>	<i>Induzione (relativa a soggetto-sceneggiata)</i>
<p>Oggetti che presentano analogie di caratteri (retrò in chiave contemporanea) possono essere ritrovati in alcune macchine per caffè destinate e a casa ed ufficio, ma anche nell'abbigliamento che riprende stili di una certa epoca rivisitandoli con tessuti o decori aggiornati.</p>	<p>- L'adozione e l'utilizzo di questa radio, nella scena del salotto, indica una propensione del soggetto-utente verso le soluzioni tecnologiche che arredano, con spiccato valore simbolico; in realtà la scelta stessa della radio quale componente autonoma rimanda ad una concezione del mondo più essenziale e semplice, fatta di oggetti che hanno una e sempre quella funzione e che la valorizzano appieno, divenendo emblematici di un certo uso specifico. Il carattere "retrò aggiornato"</p>

	dell'artefatto permette di indurre, tramite l'eventualità di una sua adozione, l'appartenenza ad un gruppo sociale capace di scelte consapevoli della tradizione tecnico-culturale e votato ad una certa ricercatezza, con l'assunto di una qualità della vita derivante dall'essenzialità dello stile. Passione per tecnologia con risvolto umanistico.
<i>Nuove relazioni interroggettive</i>	<i>Abduzione (relativa a oggettualità-scenografia)</i>
La varietà stilistica dei salotti (moderno, rustico, ecc..) non consente di generalizzare un regime di oggetti valido per tutti; è tuttavia facile trovarvi impianti TV, Stereo, Home-teather dall'aspetto lucido e nelle tonalità nere-grige	L'ipotesi che viene naturale relativamente alla radio Tivoli è di volontà di distinzione netta dagli altri strumenti della categoria mediale che abitano il salotto; arredare facendo il "Davide contro Golia". Pur se la funzione di radio a sè stante è oggi piuttosto in disuso, l'oggetto di Tivoli si propone come simbolo di un modo nuovo di amalgamare arredo e tecnologia mediale, fungendo da raccordo tra i due mondi. E' piccolo, la sua funzione è modesta, ma significa tanto in relazione al resto degli oggetti, candidandosi come punto di riferimento nell'abitazione.

3° LIVELLO DI PERTINENZA (SALIENZA PRAGMATICA)

In relazione al compito, l'anomalia dell'artefatto modifica il contesto cognitivo del soggetto facendo accettare per l'ipotesi che, ancora oggi, un apparecchio possa avere la regolazione manuale delle frequenze di ricezione radiofoniche; l'anomalia è pertanto pertinente sotto questo punto di vista, anche considerato valenza di arredo che smorza questa "limitazione funzionale", conferendo all'oggetto uno statuto differente che fa passare in secondo piano la sua trasgressione al canone tecnologico vigente.

In relazione ai bisogni identitari, l'artefatto coinvolge una sfera emozionale mitica riguardante mondi differenti da quello comune, in cui la tecnologia si fonde con la tradizione artigianale in un connubio che veicola alti valori antropologici; questo effetto è pertinente quando la scena del

salotto venga vissuta come specchio di una consapevolezza culturale del proprietario; l'ampliamento del frame relativo, quindi il livello di pertinenza della radio Tivoli, risulta improbabile in una categoria di utenti per i quali il salotto non sia rappresentazione di valori di ricercata essenzialità e pulizia.

In relazione alla scenografia, si genera pertinenza qualora ogni singolo oggetto che abita la scena del salotto sia in qualche modo portatore di una propria narrazione; in altre parole la radio Tivoli, che presenta una propria personalità e un contenuto narrativo, si rivela inappropriata in un regime interoggettivo caratterizzato da indifferenziazione o anonimità complessiva di stile, in cui l'artefatto in esame, detto in parole povere, "stona". Questa situazione particolare, priva l'artefatto della possibilità di produrre pertinenza nel soggetto in relazione agli altri oggetti, cioè di creare nuove regole di relazione tra l'uno e gli altri.

BIBLIOGRAFIA

Antonelli P., Castelli G., Picchi F. (a cura di), *La fabbrica del design, conversazioni con i protagonisti del design italiano*, Skira Editore, Milano 2007

Blackmore S., *Coscienza*, Codice Edizioni, Torino 2007

Branzi A., *Il design italiano 1964-2000*, La Triennale di Milano, Mondadori Electa Spa, Milano 2008

Bruner J., *La ricerca del significato, per una psicologia culturale*, Bollati Boringhieri editore srl, Torino 1992

Caffi C., *Pragmatica sei lezioni*, Carocci Editore, Roma 2009

Calabi C., Voltolini A., *I problemi dell'intenzionalità*, Giulio Einaudi Editore, Torino 2009

Celaschi F., Deserti A., *Design e innovazione*, Carocci, Roma 2007

Deirdre W., Sperber D., *La pertinenza*, Anabasi, Milano 1993

Dennet D. C., *Sweet Dreams, illusioni filosofiche sulla coscienza*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2006

Dennet D.C., Hofstadter D.R., *L'io della mente*, Adelphi Edizioni Spa, Milano 1985

Francalanci E.L., *Estetica degli oggetti*, Il Mulino, Bologna 2006

Landowski E., Marrone G. (a cura di), *La società degli oggetti : problemi di interoggettività*, Meltemi, Roma 2002

Searle J.R., *Della Intenzionalità, un saggio di filosofia della conoscenza*, Bompiani, Milano 1985

Sudjic D., *Il linguaggio delle cose*, Laterza, Bari 2009

Verganti R., *Design-driven innovation*, RCS Libri - Etas, 2009

Volli U., *Manuale di semiotica*, Laterza, Bari, 2000

Zingale S., *Gioco, dialogo, design, una ricerca semiotica*, ATì Editore, Milano 2009