

I
- -
U
- -
A
- -
V

Università Iuav di Venezia

DIPARTIMENTO DELLE ARTI
E DEL DISEGNO INDUSTRIALE

DOTTORATO IN DESIGN DEL PRODOTTO
E DELLA COMUNICAZIONE

Sociologia dell'oggetto: critica e clinica di **Carlo Grassi**

La sociologia dei processi culturali e comunicativi individua l'oggetto in un territorio non circolare ma ellittico composto da due fuochi che corrispondono alle nozioni di cultura e comunicazione, complementari come il palmo e il dorso della mano. La costruzione materiale e la produzione sociale di un oggetto implicano l'inserimento di esso in una rete di rapporti ricchi di significato. E dunque, come hanno teorizzato William James e Robert Park, si distinguono una "conoscenza su" e una "conoscenza con" dello oggetto, la prima relativa al sapere formalizzato riferito al medesimo oggetto, la seconda mediante la percezione pratica e sensoriale dello stesso. Ma anche la "conoscenza con" è influenzata dal sistema di relazioni protosociali. Da questa polarità, relativa al medesimo processo di cognizione degli oggetti, è possibile definire due modalità di esperienza: "critica", dal greco ΚΡΙΪΩ (distinguo/separo), che implica operazioni di distinzione e catalogazione, e "clinica", dal greco ΚΛΙΪΩ (volgersi/inclinarsi), che si riferisce ad un'esperienza di tipo corporeo delle caratteristiche materiali dell'oggetto. La stessa nozione di esperienza racchiude in sé il significato di "impadronirsi di". Il sentire "clinico", in senso patico o sinestésico, rende invalide le costruzioni critiche che operano su di noi, annullando quella distanza critica che mantiene insieme le strutture del sapere. Si veda a proposito, Emilio Tadini, *La Distanza*, Einaudi, Torino, 1998. Fare esperienza dell'esistenza, dunque, significa vivere prima di conoscere ed entrare nelle cose – come nei "Sonemi" di Claude Levi-Strauss (in *Guardare, ascoltare, leggere*, Il Saggiatore, Milano, 1994) intesi come rumori privi di significato. Le due modalità di conoscenza interferiscono reciprocamente: da un lato, in un processo di elaborazione e significazione del sapere volto ad esorcizzare la paura dell'ignoto, dall'altro, nel rimettere in situazione le cose per riscoprirne la dimensione elementare (cfr. Carlo Grassi, *Il non sapere*, Costa & Nolan, Milano, 1998). Corpo e mente nel processo cognitivo, secondo questo punto vista sociologico, sono una discontinuità. Ciò è differente rispetto alla psicologia cognitiva che ne riconosce l'unità. Considerare la polarità critica e clinica nella progettazione di un oggetto significa ipotizzare nuove prospettive e una pratica più consapevole. Prospettive che, ad esempio, rendano possibili "interruzioni" involontarie nel processo di relazione oggetto-utente, e che diano spazio alla possibilità del clinico. Anche per rifuggire da nozioni falsamente cliniche come quella di user-friendly, che progetta a priori la dinamica di utilizzo dell'oggetto da parte dell'utente. Se si integra la nozione di esperienza clinica nella progettazione, si può attingere più produttivamente anche da altre discipline come quelle delle tecniche del corpo, che analizzano i processi percettivi, così come dalle teorie prossemiche e cinetiche. Altrettanto valida la nozione semiotica greimassiana di protensività, come tensione patemica precategoriale riguardante il corpo nello spazio (in Algirdas Julien Greimas e Jacques Fontanille, *Semiotica delle passioni*, Bompiani, Milano, 1995). Dunque, la possibilità di ipotizzare l'imprevisto nella progettazione di un oggetto permette all'utente di mettersi in discussione rispetto alle proprie categorie mentali e di sperimentare un utilizzo più giocoso.