

Lo sportivo (ibrido)

Dario Mangano

Abstract. When, on December 14, 2020, Apple introduced a small application called Apple Fitness+ something more happened than simply adding one piece of software to the many that the computer giant has created: a discursive configuration was completed that redefined a subjectivity. That of the contemporary sportsman. A perfect example of a hybrid that, by holding together humans, physical objects and the software that controls them, not only acquires unprecedented capabilities, but establishes a new subjectivity. What we will do in this essay is to reconstruct through semiotics precisely that subjectivity, questioning the society that more or less voluntarily produced it and will have to deal with it in the future.

1. La nascita di Apple Fitness+

Il 14 dicembre 2020 è una data che nessuno ricorderà mai. Apparentemente non è successo niente di eclatante, Apple ha solamente presentato una piccola applicazione denominata *Apple Fitness+* che sulle prime può apparire non particolarmente importante né troppo innovativa. La sua funzione, infatti, è organizzare e rendere fruibile su diversi dispositivi prodotti dal colosso informatico un ampio numero di filmati video relativi a diverse discipline sportive. Ma se la novità tecnica è di poco conto, dal punto di vista semiotico si tratta di uno snodo importante. Comincia infatti a circolare un prodotto culturale – un testo – che, inserendosi all’interno di una rete composta da altri testi – prodotti culturali anch’essi, sebbene di diversa consistenza fisica –, finisce per articolare dimensioni dell’esistenza che vanno molto oltre quelle che saremmo disposti a riconoscere come immediatamente coinvolte. Quello che conta, infatti, non è ciò che Apple Fitness+ è, ma ciò che significa. Ovvero, il valore che assume all’interno di un processo semiotico più ampio che si configura come il presupposto – implicito e quindi invisibile – di una forma di socialità. Come la proverbiale punta di un iceberg, Fitness+ rende visibile qualcosa che normalmente rimane nascosto sotto il pelo dell’acqua, ovvero un modo di vivere lo sport nell’era del digitale e dei dispositivi informatici indossabili.

Per affrontare la questione è utile fare un ulteriore passo indietro, questa volta a una data che tutti ricordiamo: il 9 marzo 2020. Fu allora che l’Italia si fermò completamente, chiudendo ogni attività e obbligando i cittadini a rimanere in casa. Lo stesso accadde, con qualche giorno di differenza, nella gran parte dei Paesi del mondo. Il giorno prima si viveva come di consueto, il giorno dopo si era costretti a rimanere a casa senza più lavorare, senza entrare in relazione con altre persone che non fossero i nostri conviventi e ovviamente senza poter fare sport. È un passato che, per quanto recente, sembra già lontano: le strade deserte e le cucine affollate, l’astinenza dallo shopping e le abbuffate di social network sembrano ormai dimenticate. Da un giorno all’altro alcune attività vennero azzerate e altre amplificate all’inverosimile. Fra quelle che, almeno all’inizio, subirono la prima delle due sorti, appunto quelle fisiche. Di colpo non fu più possibile muoversi o, come dicono gli sportivi, allenarsi. Un duro colpo per gli istruttori, molti dei quali non esitarono a spostare quel che rimaneva della loro attività on-line, inoltrando ai propri affezionati clienti video artigianali dei movimenti che potevano fare in casa per

mantenere la forma. Magari usando due bottiglie di acqua minerale al posto dei pesi, una coperta al posto del tappetino e una sedia al posto della panca per gli addominali. Puro bricolage e dunque pura risemantizzazione. Una mossa comunicativa – tutto durante la pandemia era comunicazione, salvo ciò che accadeva negli ospedali e nei laboratori di ricerca – il cui senso stava a metà fra il contributo militante al “ce la faremo” generale e un’azione fatica, volta a mantenere aperto il “canale” che gli istruttori avevano faticosamente costruito con i propri clienti nella speranza di non perderli. L’idea non era per nulla nuova. Da molto tempo *cyberistruttori* più o meno improvvisati avevano cominciato a fornire servizi di questo genere, tentando di portare un’attività tradizionale come fare sport nel mondo di Internet, in cui, senza sforzo, si può parlare al mondo, diventare famosi e, a forza di like, anche ricchi. O almeno, così vuole la leggenda. Bastava illustrare movimenti ed esercizi attraverso video postati su YouTube a un pubblico non pagante e aspettare: prima o poi qualcuno avrebbe avuto bisogno di un corso più completo per il quale sarebbe stato disposto a pagare. È in questo clima che, in pieno secondo lockdown, Apple entra nel mercato con tutta la sua enorme forza produttiva. Tutto in Fitness+ è curato nel minimo dettaglio: dagli istruttori, tutti grandi *trainer*, alla palestra. Quest’ultima è magnifica, perfettamente attrezzata, ma soprattutto, con il suo look da spazio industriale riadattato, il perfetto compromesso tra un luogo esclusivo e uno alla portata di chiunque. Inutile dire, perfettamente illuminata e con una regia hollywoodiana (Figg. 1 e 2). Come dicevamo, quello che fa Fitness+ è consentire all’utente di gestire l’enorme mole di video di durata variabile contenuti nella piattaforma Apple e relativi a diversi sport: yoga, HIIT, rafforzamento, pilates, camminata e corsa sul tapis roulant, vogatore, ballo, bici (sulla cyclette, ovviamente), core training e infine defaticamento consapevole. Funziona un po’ come Apple Music, offrendo indicazioni sulle proprie preferenze, tendendo traccia di quel che si è fatto, proponendo novità, e, soprattutto, lanciando nuove sfide. D’altronde è questo che Fitness+ dovrebbe fare, portare la gente a migliorare la propria forma fisica coinvolgendola in prove sempre più difficili. Ma quale gente? Per capirlo dobbiamo fermarci un attimo, perché per sapere chi sia davvero l’utente modello (Mangano 2008) di questo prodotto commerciale bisogna aggiungere un dettaglio: l’orologio.



Fig. 1 – Come si presenta la palestra Apple Fitness+.



Fig. 2 – Le attrezzature all’avanguardia con cui viene realizzata la produzione.

2. Man with Watch

Il 9 settembre 2014, in un evento in grande stile a cui ha partecipato perfino la band rock degli U2, Apple aveva presentato l’ennesimo *device* destinato ad allontanarla ulteriormente dalla sua origine nel mercato dei computer: un orologio. Inutile dire, *smart* come mai prima di allora. Capace di gestire telefonate, accedere a Internet, mostrare messaggi di ogni tipo, eseguire ordini vocali, interagire con l’iPhone, ma soprattutto di tenere traccia dei parametri biometrici dell’utente, in particolare la frequenza



cardiaca. In seguito, nei modelli più recenti (mentre scriviamo siamo giunti all'ottava generazione), si è aggiunto un ossimetro capace di misurare la quantità di ossigeno presente nel sangue e un vero e proprio elettrocardiografo che consente di generare un tracciato simile a quello degli apparecchi professionali. Sembra che l'idea di questo dispositivo sia stata l'ultima che Steve Jobs, il leggendario fondatore dell'azienda di Cupertino, abbia regalato al suo successore designato. L'obiettivo non era quello di creare l'orologio del futuro, ma un dispositivo medico travestito da orologio che potesse monitorare costantemente lo stato di salute di chi lo indossava in modo da prevedere il maggior numero possibile di malattie. Un problema al quale Jobs, in quel momento della sua vita, era molto sensibile. D'altronde la capacità di questo pioniere era sempre stata quella di pensare l'informatica non come un aiuto per coloro che dovevano svolgere determinate attività, ma come un complemento necessario a tutti, che avrebbe cambiato ciò chiunque avrebbe voluto o dovuto fare. Il primo Macintosh, presentato per nulla casualmente nella stessa sala conferenze del Watch, era concepito in questo modo. Per questo aveva un vero nome a identificarlo e non una sequenza di lettere e numeri come tutti gli altri.

Ma torniamo al Watch e ai nostri utenti modello. Perché, fino al 24 ottobre 2022, Apple Fitness+ per poter essere installato e funzionare richiedeva appunto uno di questi orologi. Dopo questa data Apple ha ritenuto potesse funzionare anche semplicemente sull'iPhone mentre all'inizio, e per diversi anni, non vi era questa possibilità: per avere come *coach* il colosso di Cupertino bisognava avere due dispositivi – un iPhone, un Watch – e un software – Fitness+ appunto. Abile manovra commerciale? Certamente, ma non solo. È vero, in questo modo si aveva una ragione in più per passare dal proprio abituale orologio a questo *smartwatch*, e d'altronde l'attuale liberalizzazione (evidentemente possibile fin dall'inizio) tradisce un diverso approccio commerciale in cui è Fitness+ a trainare l'orologio e non viceversa, ma il fatto economico è secondario rispetto al presupposto teorico che lo pone in essere. L'idea, per dirla con Bruno Latour, è che lo sportivo a cui Apple si rivolge, è sì l'ibrido a cui questo volume è dedicato, ma non il solito (su ibridi e *smart objects* si veda Peverini 2023). Anche un paio di semplici scarpe da tennis rendono tale un corridore, nel nostro caso però Apple aveva progettato il proprio utente modello nei dettagli, affidando al proprio dispositivo indossabile il compito di modellarne le caratteristiche. Innanzitutto in relazione al */sapere/*: il *man with watch* è qualcuno che in ogni momento del proprio allenamento conosce a perfezione il proprio battito cardiaco, le calorie che ha bruciato e ovviamente il tempo che è trascorso dall'inizio della prova.

Ma le informazioni sono solo l'inizio. D'altronde, che l'informatica non servisse a gestire dati è qualcosa di cui ci si è resi conto da tempo. Il Watch, per esempio, ricorda continuamente a chi lo indossa quanta attività fisica ha fatto e quanta ne dovrebbe fare, utilizzando un sistema di rappresentazione visiva ad anelli tanto semplice quanto efficace. Visualizzati continuamente, anche come complicazioni nei quadranti degli orologi, questi tre cerchi concentrici colorati di rosso, verde e azzurro tengono traccia rispettivamente del movimento fatto (traducendolo immediatamente in kilocalorie bruciate), dell'esercizio, e quindi degli "allenamenti" realizzati (in minuti), e infine del tempo trascorso in piedi. Fin dalla mattina, le "attività" – è così che si chiamano ufficialmente gli anelli – mandano al possessore dell'orologio dei messaggi: "Ieri hai chiuso solo un anello Dario, oggi chiudili tutti e tre!", "Buon inizio!", "Continua così" e cose del genere, che servono ovviamente a motivare l'utente non solo a fare sport ma anche, molto più semplicemente, ad alzarsi dalla sedia, a fare una passeggiata e perfino a respirare profondamente. Dalle modalità attualizzanti si passa così a quelle virtualizzanti, più il */volere/* (coraggio, muoviti che ti fa bene!) che il */dovere/* (se non ti muovi abbastanza rischi di ammalarti!), anche se il confine è spesso piuttosto sfumato. Come nel primo dei messaggi che abbiamo riportato, in cui si sanziona negativamente il comportamento del giorno prima ("Ieri hai chiuso solo un anello"), esortando a fare meglio. Una sorta di sfida ingentilita dall'esortazione, che tuttavia mantiene il meccanismo perverso descritto da Greimas (1983) in cui si sanziona la competenza anziché la performance: sei capace di far meglio o sei ancora quello di ieri? Se poi si entra nel meccanismo, ingaggiando una competizione con sé stessi, la sfida diventa palese. A seconda degli allenamenti portati a termine e degli anelli chiusi,

vengono infatti conferite delle medaglie che possono essere visualizzate e memorizzate nel dispositivo associandole appunto alla parola sfida. C'è la medaglia per la sfida di gennaio, quella di febbraio etc. Il conferimento, se così si può dire, è degno delle migliori premiazioni, con tanto di anelli che cominciano a vorticare e a emettere scintille come in un gioco di fuoco, per lasciare spazio, in seguito, alla luccicante piastrina che prende a ruotare al centro del sofisticato display.

Infine c'è il /potere/, ed è qui che la questione diventa più complessa, rivelando il senso profondo dell'ibrido di cui siamo parlando. Chi può fare sport? Tutti dobbiamo, certo, ma chi è in grado di farlo? Sottointeso con Watch e Fitness+ ovviamente. E soprattutto, dal momento che gli enunciati modali reggono per definizione altri enunciati di fare o di stato, si tratta di un /poter-fare/ o di un /poter-essere/?

3. Uno spot per domarli

Per approfondire la questione è utile tirare dentro la nostra analisi un altro testo, questa volta audiovisivo: lo spot con il quale Apple ha lanciato appunto Fitness+. Un filmato lungo più di due minuti che rientra in effetti fra i *superspot*, soluzioni pubblicitarie che il passaggio dal sistema broadcast a quello di *on demand* di Internet ha reso possibili. Si tratta di un prodotto comunicativo del tutto nuovo, e non solo per la maggiore durata, ma perché prevede una modalità di interazione diversa con l'utente: se lo spot irrompe nella quotidianità dello spettatore mentre è impegnato a vedere un programma televisivo secondo una strategia *push*, il *superspot* mira ad attirare spettatori secondo il meccanismo *pull*, ponendosi come prodotto culturale di per sé interessante e piacevole da guardare. Non a caso il titolo – i superspot come i cortometraggi possono averne uno – è “c'è un nuovo club che ti aspetta”.

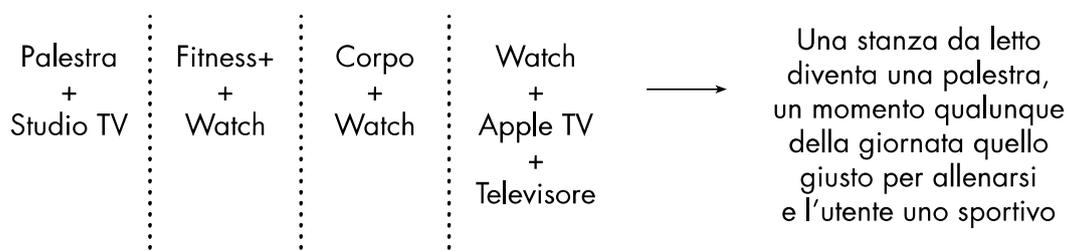
È proprio con questa frase che il superspot comincia: “Welcome to the club” di cui “c'è un nuovo club che ti aspetta” è una traduzione non troppo felice, almeno dal punto di vista aspettuale. A pronunciare la frase è una voce off maschile che giunge pochi secondi dopo l'inizio del filmato, quando una camera mobile ha fatto il suo ingresso nella camera da letto in cui una donna in tenuta da ginnastica sta in piedi davanti a un grosso televisore (Fig. 3). È a questo apparecchio che è dedicata la seconda inquadratura in cui vediamo comparire la scritta “Ready” e poi un conto alla rovescia che parte da 3. Un nuovo stacco e vediamo la donna guardare il Watch che ha al polso. Pochi attimi e l'inquadratura ci mostra il display di quest'ultimo in cui compare un 1: il conto alla rovescia cominciato sul televisore è finito sul Watch, l'allenamento inizia. Non prima che sul display che la donna ha al polso compaia la schermata che indica il tempo, le pulsazioni e le calorie. La stessa che, appena questa abbassa il braccio e la messa a fuoco della camera si rimodula sullo schermo del televisore, vediamo in alto a destra sullo schermo della TV, proprio sopra la testa di un'istruttrice di origine orientale che dà il benvenuto e annuncia che si tratta di un allenamento da 10 minuti di HIIT. Solo allora la voce off continua la sua narrazione.



Fig. 3 – Una delle prime immagini del superspot “Welcome to the club”.



Ci torneremo fra un attimo, perché in meno di 10 secondi di video abbiamo imparato un'altra, importantissima caratteristica dell'ibrido con cui ci stiamo confrontando. Se pensavamo che l'ibridazione consistesse nella relazione che si crea fra un'entità umana e una non umana, fra una persona e il suo Watch, dovremo ricrederci. Non soltanto, come abbiamo detto, c'è di mezzo un software quale è Fitness+, ma ci sono dentro anche altri oggetti. Il televisore innanzitutto che, grazie a un altro oggetto ancora, ovvero Apple TV, viene messo in grado di parlare con il nostro orologio. Scopriamo così che dietro "l'uomo con l'orologio" che mima il latouriano "uomo con la pistola" (Latour 2021) c'è una vera e propria catena di ibridazioni e rimediazioni. Si comincia con una palestra, da qualche parte nel mondo, ibridata con uno studio televisivo; poi c'è un software come Fitness+ che si lega a un preciso dispositivo indossabile e organizza, rendendola fruibile una gigantesca mole di filmati; poi c'è uno sportivo che indossa il suo Watch che, oltre a consentirgli di accedere a questo paradiso dell'allenamento, tiene traccia di come si comporta il suo corpo; poi c'è il Watch che parla con la Apple TV e il televisore a cui è collegata; e infine c'è la stanza da letto che viene trasformata dalla catena di relazioni in cui è stata inserita in una palestra. Un incantesimo che neanche nelle fiabe di magia russe sarebbe potuto essere più efficace. Schematicamente:



Tutto questo per dire che un ibrido non è mai da solo. L'uomo con la pistola è certo qualcosa che si produce in un certo momento e in un certo luogo e che interessa innanzitutto questo attante e il malcapitato che dovesse imbattervisi, ma è il prodotto di una catena di mediazioni che parte molto prima e si conclude molto dopo. Focalizzarsi sull'anello della catena in cui si produce l'ibridazione finisce spesso per farci dimenticare che esiste la catena, e che essa è fatta da altri anelli, ma anche che può (e deve) essere percorsa in due sensi, andando a monte e a valle del punto sul quale ci si concentra. Un movimento che il *superspot* di cui ci stiamo occupando ci aiuterà a fare. Torniamo quindi alla nostra voce off e, per semplicità, sentiamo cosa ha da dire agli italiani:

"C'è un nuovo club che ti aspetta
È sempre aperto
Giorno
e notte
Tutte le volte che vuoi sentirti bene
Il club non ha un dress code
Non impone norme di comportamento
E gli animali sono ammessi
Abbiamo yoga, pilates, HIIT, danza e meditazione
Gli spogliatoi sono in comune
Il club ha un team di trainer:
Kym, Amir, Jonelle, Josh, Betina, Jamie Ray, Dolly
Non serve una tessera per entrare.
Il club non ha porte. E nemmeno un soffitto.
Ci sono dei muri, sì.
Ma quelli si possono abbattere
Abbiamo la musica. Drake, Dua Lipa, Nicki, Billie, Keith Urban, Bad Bunny.



Per dare la carica a te
A te
E a loro
È il club più grande del mondo perché questo club è il mondo
Se hai 10 minuti,
o 20,
o 30
E se hai uno di questi (il Watch),
forza, cominciamo!”

Sarebbe lungo descrivere le immagini che si susseguono mentre la voce scandisce queste parole, ci limiteremo quindi a sottolineare le caratteristiche salienti. La prima delle quali sono i differenti spazi e tempi. Si passa dalla camera da letto di giorno al soggiorno di notte, da un campo di basket pubblico al tramonto a una cucina al mattino, da un appartamento lussuoso a uno umile, dalla cima di una montagna al bagno di una casa. Intervallando tutte queste inquadrature con altre in cui si vede la palestra Apple riprodotta su un dispositivo ogni volta diverso come televisioni, iPhone, iPad. Il senso è quello che le parole chiariscono: la palestra è ovunque vogliate che sia, e in qualunque momento la vogliate, purché abbiate un dispositivo Apple e una connessione. I muri, e quindi gli ostacoli, non sono fuori da noi ma dentro di noi. E si possono abbattere. Ma chi siamo noi? E chi sono loro, ovvero gli istruttori? Cominciamo da noi. C'è una donna afroamericana, una di origine ispanica, una caucasica, una in sovrappeso, un giovane bianco, una donna incinta, un uomo un po' avanti negli anni, un ragazzo down, c'è perfino un cane, come sottolinea la voce. E gli istruttori? Una donna orientale, un afroamericano, un caucasico, ma soprattutto, quando vengono nominati, vediamo un'afroamericana sovrappeso, un giovane con una protesi a una gamba, e poi donne incinta, signori non più giovani etc. Alcuni mostrano corpi scolpiti, muscoli tonici, sorrisi smaglianti ma altri non sono così, a eccezione del sorriso che tutti gli istruttori invariabilmente hanno stampato sul viso dall'inizio alla fine dell'allenamento, mentre incitano un pubblico che non vedono a fare di più e meglio. A resistere fino alla fine, chiudendo gli anelli. È il paradiso del *politically correct*. La realizzazione di un sogno in cui tutti, ma proprio tutti, possono fare sport. Ovunque siano, in qualunque momento vogliano, per tutto il tempo che hanno a disposizione, trovandosi davanti persone vere, con gli stessi problemi, con le stesse peculiarità, perfino con le stesse menomazioni, che ce l'hanno fatta. Così che tutti, alla fine, ce la possano fare. Purché, ovviamente, abbiano al polso il Watch, e siano dunque ibridi felici. C'è un unico problema, almeno ai nostri occhi: le persone che vediamo allenarsi lo fanno da sole. Non hanno nessuno accanto. In un caso c'è un cane, in un altro la persona che ha al polso il Watch è su una cyclette in una vera palestra, ma nella gran parte dei casi questo non succede. E non sembra creare problemi, anzi, sembra quasi un valore positivo, da esibire.

4. Corpi asociali

Fin qui abbiamo cercato di mostrare come si costituisca l'ibrido di cui ci occupiamo e di come tale relazione si ripercuota ben oltre i confini dei corpi che la contraggono. Quello che faremo adesso è interrogarci sugli effetti che produce, ovvero sul modello di società che da un lato implicitamente pensa, ma che dall'altro evidentemente finisce per produrre. Perché è questo il paradosso che caratterizza i sistemi di significazione: parlano del mondo ma nel contempo ne sono parte e agiscono al suo interno dandogli forma. Qualunque testo, ovvero qualunque configurazione materiale che articola senso, ha una sua efficacia, una sua performatività. Quando, con la teoria degli atti linguistici, Austin (1962) ha intuito che il linguaggio non si limita a nominare il mondo ma agisce su di esso, ha pensato questo fosse un caso particolare, legato a specifici enunciati, performativi appunto, che si distinguono da quelli intuitivamente più comuni di tipo constativo. In un'ottica semiotica che apre a forme di testualità diverse



da quelle verbali, e in particolare quando i testi di cui ci occupiamo sono oggetti dotati di una articolazione materiale da cui discendono precise proprietà fisiche, riteniamo che il rapporto si debba ribaltare. Le parole si possono dimenticare, rimangiare, interpretare, travisare o cancellare, le cose no. Una pistola, un orologio o la plastica rigida e robusta di cui è fatto un dosso artificiale non si possono trattare alla stregua di un'affermazione. Per certi versi lo sono, dal momento che producono significazione, ma il modo in cui lo fanno, articolando una precisa materia espressiva, si ripercuote su ciò che significano, e quindi sul piano del contenuto. Veicolare il messaggio "rallentare" attraverso un dosso artificiale anziché attraverso un cartello stradale dotato di una forma ben precisa, dei colori strettamente codificati e un'immagine evocativa, o magari affidandosi alle semplici parole che l'istruttore della scuola guida ha pronunciato quando ha spiegato all'apprendista guidatore cosa fosse opportuno fare in prossimità di una scuola, provoca degli effetti sul messaggio stesso. Se l'atto comunicativo è "felice", per usare la terminologia di Austin, ogni volta si produrrà il medesimo effetto, ma ognuna di queste traduzioni intersemiotiche veicolerà un contenuto parzialmente diverso. Il dosso, con la sua forma e i suoi colori sgargianti, non si limita a dirci di rallentare, ci minaccia: se non rallenti danneggerai le sospensioni e proverai la spiacevole sensazione di essere sbalzato dal sedile. Il messaggio incorpora la sanzione (Marrone 2011) e la esibisce fieramente. Ma è la consistenza fisica di questo messaggio a completarne il senso, perché sappiamo che non c'è nessuna possibilità che il dosso ci ripensi, si distraiga, decida di essere meno duro, si dimentichi di entrare in azione e cose del genere.

I video di Fitness+ ci istruiscono sui movimenti da fare per migliorare la nostra forma fisica, la musica ci dà il ritmo e ci fa dimenticare la fatica (ci torneremo fra un attimo), il Watch misura le nostre prestazioni e tiene d'occhio la nostra salute, ma quello che accade è che si forma un nuovo sportivo. Uno il cui corpo, opportunamente integrato dal corpo di un orologio-elettrocardiografo-pulsiossimetro interattivo che organizza, filtra e rende visibili i corpi di un'ampia gamma di istruttori che lavorano solo per lui, viene continuamente invitato a fare un'unica cosa: superarsi. È l'apoteosi di quell'"i" che dal 1998 Apple ha anteposto a tutti i dispositivi che ha prodotto: iMac, iPod, iPhone, iPad. Tutti tranne uno: il Watch. Il più personale di tutti i dispositivi della Mela, se non altro per il modo in cui entra in contatto con il corpo dell'utente, è l'unico che fa a meno del pronome personale di prima persona che lo avrebbe qualificato come soggetto, rimanendo un semplice "orologio". Che sublime ironia! Certo, sembrerebbe esserci una ragione commerciale dietro questa scelta, dal momento che il marchio "iWatch" è posseduto da un'altra compagnia, la OMG Electronics. Ma in passato simili ragioni non avevano fermato l'azienda di Cupertino. Pensiamo alla causa decennale che la Apple Computer ha avuto con la Apple Records, la casa di produzione musicale dei Beatles, per tenere il proprio nome. Il fatto che qui Apple abdichi così facilmente diventa allora significativo. Una specie di contrappasso: tanto più il dispositivo tecnologico entra in relazione ravvicinata con il corpo – leggendone i parametri vitali, facendosi accarezzare con il dito, vibrando ogni qualvolta desidera segnalare qualcosa – quanto più si invita a considerarlo una semplice cosa. Il punto è però che da questa relazione così intima deriva una diversa percezione. Innanzitutto di sé stessi, del proprio stato fisico, del modo in cui durante la giornata esso si è trasformato muovendoci, allenandoci o semplicemente stando in piedi; ma poi anche degli altri, dove gli altri sono gli istruttori, con le loro menomazioni, con il colore della loro pelle, con i loro corpi perfetti o imperfetti che siano, ma anche coloro che eventualmente volessimo mettere al corrente delle nostre performance.

Già, perché come oggi è abbastanza ovvio, in qualunque momento possiamo decidere di condividere i dati che ci riguardano con singoli individui ma anche con comunità più o meno ampie. In ogni caso siamo noi ad avere il controllo sul nostro corpo e su chi può vederlo. Un controllo che in una palestra, così come in un parco, non avremmo mai. La socialità che i dispositivi permettono insomma è sempre una socialità governata da opzioni, consensi, informazioni, così tanti che prima o poi, si finisce per dimenticare di tenerli d'occhio, accettando tutto e tutti. Anche questa è una cosa che in una palestra non avremmo mai fatto. È interessante allora che il *superspot* presenti Fitness+ proprio come un club. Un gruppo di persone ma anche uno spazio fisico per entrare nel quale, ci viene detto, non c'è un *dress*



code. Tutti possono venire e trovarsi a proprio agio perché, in un modo o nell'altro, verranno messi di fronte a uno specchio in cui, al contrario di quanto accade in palestra, vedono solo sé stessi.

È come se l'“io” che non c'è nel nome fosse stato riportato indietro al momento prima della sua enunciazione, embrayato nella condizione comunicativa che questo orologio, con la sua presenza fisica, con il modo che ha di interagire con il corpo di chi lo indossa, con i corpi che convoca e consente di gestire, pone. Da cui un nuovo paradosso: quanto più i corpi ibridi diventano asociali, tanto più i dispositivi che ne costituiscono la parte non umana invece socializzano a più non posso. L'orologio parla con il telefono cellulare dischiudendo per lui e con lui l'accesso ai filmati dei nostri istruttori (è stato così fino all'ottobre 2022), cerca la mediazione di Apple TV per parlare con il televisore di casa, dialoga con l'iPad e via così. L'antropologia simmetrica di cui parla Latour trova così il suo compimento: se dal lato degli umani, si è passati dal corpo individuale a quello sociale (Marrone 2001) e successivamente, grazie alle tecnologie digitali, a quello asociale, dal lato dei non umani si passa dalla cosa al dispositivo fino a giungere a una rete che possiamo utilmente pensare come un organismo. Andata e ritorno in cui però qualcosa rimane indietro.

5. 3...2...1...via

Abbiamo parlato di app, spot, orologi e corpi individuando implicitamente nel discorso che questi testi intrattengono il senso di una tecnologia e di un'attività come quella sportiva secondo Apple, non possiamo non chiudere il cerchio esaminando uno di questi allenamenti. Inutile dire che le possibilità sono moltissime e che, da un istruttore all'altro, da una disciplina all'altra, da una durata all'altra cambia molto, anzi moltissimo. Ma non tutto. È proprio quel che resta che l'analisi mette in evidenza e che un esempio come quello che abbiamo scelto ci aiuterà a evidenziare. Quest'oggi praticheremo un po' di bicicletta indoor in sella alla nostra cyclette.

Ad accoglierci è Emily, una graziosa signora bionda che si trova, in sella alla sua bici, al centro di un semicerchio composto da altre 4 persone (Fig. 4). Va da sé, due uomini e due donne. Il benvenuto trasuda entusiasmo: “Ehi! Siamo qui per te dallo studio Fitness+”. (Fig. 5), immediatamente ripetuto nella lingua dei segni. Già perché con Emily ci sono Bakara, Marimba, Kyle e Kim, ovvero altri quattro istruttori, alcuni dei quali sono protagonisti di altri video della stessa disciplina. Sono loro i nostri compagni in quest'avventura. Il messaggio è che anche loro si allenano, e soffrono, urlano, sbuffano, vogliono smettere e ridono insieme. Siamo fra amici insomma. Ma la loro funzione non è solo motivazionale, è anche tecnica, sebbene nel caso della bicicletta questo emerga meno. Basta prendere la ginnastica a corpo libero, per esempio, e risulta subito chiaro come la configurazione a tre che si crea in quel caso (istruttore al centro, compagni ai lati) serva a mostrare le possibili varianti dell'esercizio. Al centro, il leader fa il movimento completo e usa il massimo carico di pesi, a sinistra un'altra persona compie un movimento semplificato, oppure adotta un carico minore, infine a destra troviamo spesso un'ulteriore variante. Chi si sta allenando ha così sempre a disposizione una versione edulcorata dell'esercizio, che può decidere di seguire perché si trova nelle stesse condizioni di chi lo sta eseguendo nello studio (è sovrappeso, è incinta, è avanti con l'età...) o semplicemente perché non riesce a fare ciò che fa il leader. In ogni caso si tratta di un istruttore e la sensazione è sempre quella di avercela fatta.



Fig. 4 – Il cerchio magico in cui veniamo accolti da Emily.



Fig. 5 – Emily dà il benvenuto anche nella lingua dei segni.



Fig. 6 – Emily, come lo zio Sam, vuole proprio noi.

Ma torniamo alla nostra bici. Quando l'inquadratura cambia, isolando con un piano americano l'istruttrice, vediamo che i suoi occhi sono puntati dritto in camera in modo da convocarci direttamente nella scena. Un invito che diventa ancora più esplicito quando arriva il dito indice degno del miglior zio Sam: "I want you" (Fig. 6). Un attimo dopo sentiamo la descrizione dell'allenamento che stiamo per fare: le parti in cui si divide (che in alcuni casi si ripetono), la durata che ha, l'intensità dello sforzo che presuppone. Una vera e propria dichiarazione di guerra che in pochi secondi (meno di 40) è già finita per lasciare spazio alla performance. In questo caso a segnalare la partenza è un cambio di illuminazione che diventa meno intensa e vira al blu. Dopotutto siamo a Hollywood. È qui che l'istruttore parla della musica.

Che sport e musica si abbinino bene è piuttosto ovvio. Quest'ultima aiuta a dare il ritmo, infonde energia e ovviamente distrae lo sportivo dalla monotonia dell'allenamento. Inutile dire che sulla musica in Apple sono messi abbastanza bene. Da quando, con il lancio dell'iPod, Steve Jobs riuscì a convincere le grandi case di produzione a rendere disponibili on line i dischi dei propri artisti, supportando il dispositivo tecnologico con l'accordo commerciale, l'azienda ha sempre gestito il più grande negozio virtuale di musica del mondo. Ovviamente con la solita app – prima iTunes ora Music – alla quale Fitness+ è ispirata. La catena discorsiva si allunga e anche le app si parlano. Se era quindi fatale che la seconda attingesse alla prima, lo è altrettanto il fatto che proprio la scelta musicale venga tematizzata dagli istruttori. Ce n'è per tutti i gusti: dal pop al funk, dalla disco al rock. Gli allenamenti sono associati a un preciso genere, così come, in alcuni casi, certi istruttori, sembrano prediligere uno specifico, in modo tale che allenandosi con Tizio si ascolta rock mentre con Caio si sente la disco. Inoltre, capita spesso che l'istruttore faccia presente che quella settimana è la settimana della musica nera e che quindi tutti gli allenamenti vengano fatti con quel sottofondo. Non si arriva a fare della critica musicale ma



l'aneddotica è piuttosto diffusa, ed è comune sentire l'istruttrice di origine cubana parlare della "sua" musica che dà ritmo all'allenamento.

Ma l'aneddotica non è solo un modo per non fare della critica musicale. È qualcosa di più, una costante che ritorna in allenamenti diversi e in istruttori diversi. La regola infatti sembra essere: "parlare sempre". Sono pochissimi i momenti in cui la voce dell'istruttore non si sente e quindi, fatte salve le brevi descrizioni degli esercizi, per tutto il resto del tempo deve raccontare storie. Che lo storytelling fosse una chiave per dar senso all'esperienza la semiotica lo sa bene, quello che è meno ovvio è quanto lo sport ne abbia bisogno e quanto la scelta di una storia sia funzionale non tanto all'allenamento ma a qualcos'altro. Ma di cosa parlano gli istruttori? Gli argomenti sono ovviamente molto diversi. Alcuni parlano dell'importanza del lavoro per la realizzazione di se stessi, altri del proprio trasloco, altri di cosa facevano prima di fare i *coach* o del posto da cui sono venuti negli Stati Uniti. In generale però ciò che domina è il racconto personale. Nel caso del nostro giro in bici abbiamo scoperto quasi subito che Emily è incita e che ha appena traslocato. Proprio il trasloco diventa il tema della puntata: come si fanno i pacchi, cosa è meglio tenere fuori fino all'ultimo minuto, quanto è importante numerare gli scatoli e sapere cosa vi sia all'interno, quanto è stressante quel periodo, quando può essere difficile vedersi in una nuova casa etc. Tanto più è ripetitivo l'allenamento quanto più la storia è articolata, piena di fasi, ricca di climax, momenti in cui magari tutto va male e poi succede qualcosa che risolve la situazione. Poco importa se è lo scatolone con gli asciugamani che salta fuori al momento giusto o un colloquio di lavoro che va bene, l'importante è che vi siano tensioni, colpi di scena, paure e tutto il resto. Che insomma, il tempo non sia tutto uguale e che quindi la ripetizione non sembri tale.

Ecco finalmente la rivalsa dell'umano sul non umano si dirà. Il passaggio dalla stolidità delle cose alla viva umanità delle persone. Il salto dalla scienza alla poesia. Nessuna macchina riuscirà mai a fare tutto questo. Forse. E non per le solite considerazioni sui progressi dell'intelligenza artificiale che piacciono tanto agli apocalittici, ma per la coerenza che ha rispetto al progetto di sportivo che Apple ha portato avanti. La chiave è tutta in questa parola: progetto. Che qui assume i connotati di un calcolo che comprende ogni cosa, senza lasciar fuori niente, alla maniera di un van de Velde che, oltre a progettare la sua casa, gli arredi, i piatti e le posate giunse a disegnare gli abiti della moglie che glieli avrebbe serviti. È proprio ciò che apparentemente non è progettato a rendere evidente quanto invece lo è, ma anche, in fondo, quanto poco o nulla rimane fuori dal disegno del demiurgo che ha deciso *chi* dovesse essere l'utente cui rivolgersi e *cosa* sarebbe potuto diventare. Quando Calabrese (1993) parlava del Walkman insisteva molto con Lotman sul problema del confine, su come le cuffiette tagliassero fuori il mondo dall'orizzonte sonoro di chi le indossava (parlava di *tromp l'oreille*). Qui si produce qualcosa di più sofisticato. Non si taglia fuori il mondo, anche perché nelle vite di queste persone spesso non c'è un mondo con cui valga la pena stare in contatto, se ne crea uno nuovo, perfettamente arredato, dall'interno del quale tutto ha senso. Un mondo in cui un'intersoggettività simulacrale è modulata con una tale raffinata perfezione che nulla del furore della vita vera può entrarvi. È tutto come lo volete: il tempo, lo spazio, i vestiti, la musica, i compagni e tutto il resto. Se non ce la fate a seguire il più bravo trovate subito qualcuno che lo è meno e che è sempre lì, nella palestra più *cool* del mondo, con voi ad allenarsi.

6. Oltre Latour

Tutto perfetto dunque? Dal punto di vista dell'utente diremmo di sì. L'idea di sportivo di Apple abbraccia tutti, qualunque condizione sociale, qualunque colore della pelle, ogni genere di problema, qualsivoglia sesso, menomazione o altro. Anche dal punto di vista della teoria c'è tutto. Non soltanto l'attore sociale che abbiamo chiamato "sportivo" è chiaramente un ibrido, ma il processo attraverso il quale si genera è il prodotto di una catena di traduzioni che operano tanto sul piano dell'Espressione quanto su quello del Contenuto. Così, mentre lo sportivo prende forma a partire dalle relazioni che

intrattiene con gli oggetti, questi entrano in relazione a loro volta, costituendo quel collettivo a cui Latour (1991, 1999) propone di dar voce, e che ridefinisce tanto coloro che entrano a farne parte – che siano orologi, app, video o altro – quanto coloro che ne rimangono apparentemente fuori. Come ad esempio coloro che sportivi non sono e che, solo per il fatto di avere un orologio alla moda, finiscono nella rete intertestuale. La catena di trasformazioni è complessa: il Watch trasforma il corpo, sollecitandolo e monitorandolo, il corpo viene trasformato dagli allenamenti, gli allenamenti vengono trasformati dalla mediazione dell'app, gli istruttori vengono trasformati dallo studio televisivo, gli spazi intorno al soggetto vengono trasformati dagli schermi e così via.

Quello che viene da chiedersi a questo punto è perché dovremmo allenarci così. Perché dovremmo prendere un Watch con noi? Certo c'è la comodità, l'efficienza, perfino l'economicità, insomma la razionalità ingegneristica. E ovviamente c'è la moda. Non solamente, in generale, gli smartwatch sono di tendenza, ma Apple fa di tutto per amplificare questo aspetto, per esempio producendo un'enorme quantità di cinturini diversi che danno vita a vere e proprie collezioni rinnovate periodicamente. Per non parlare della possibilità di cambiare l'aspetto del quadrante, personalizzandolo come si vuole in modo da renderlo unico ed eventualmente abbinarlo all'outfit del giorno. Ma a nostro avviso c'è anche qualcos'altro. Una dimensione profonda a cui Fitness+ deve la sua efficacia comunicativa e che rimane parzialmente nascosta, non foss'altro perché non viene mai nominata da Latour e dunque identificata come tale: quella patemica.

Come è noto, la teoria semiotica ha sempre avuto uno strano rapporto con le passioni, al punto che per lungo tempo esse sono state considerate al di fuori dell'orizzonte teorico della disciplina (Pezzini 1991). Troppo intime e individuali per essere prese in considerazione da chi si occupava per mestiere di ricostruire le logiche implicite dei testi che per definizione sono sovraindividuali. Eppure proprio i testi, specie quelli letterari, erano e sono intrisi di passionalità: non soltanto perché ne narrano continuamente, ma perché nel farlo suscitano emozioni di diverso tipo e intensità. Solo in tempi recenti è stata superata quella che sembrava una contraddizione insanabile, allorché ci si è resi conto che era possibile un modo diverso di pensare la passionalità, alternativo a quello che vedeva le affezioni dell'animo come qualcosa che principiava e finiva nel profondo dell'animo umano. In estrema sintesi il problema era spostare il punto di vista, mostrando come le 1) passioni presuppongano un sistema di significazione, e dunque entrino in azione a partire da forme discorsive affatto peculiari che possono essere rintracciate e descritte, e 2) posseggano una loro propria forma di razionalità che, seppur alternativa a quella della logica, è possibile comunque ricostruire. Soltanto così diventa possibile ricondurre quella che altrimenti sembra una forza incontrollabile dell'animo umano all'interno dei confini della semiotica.

Ora, la nostra impressione è che qualcosa di molto simile sia accaduto anche nel caso della teoria di Bruno Latour, della quale il concetto di ibrido è uno snodo fondamentale. Non foss'altro perché è quello in cui la sociologia delle scienze, di cui per lungo tempo Latour è stato considerato un'esponente; la filosofia, e in particolare l'epistemologia, di cui egli per lungo tempo si è considerato uno studioso; e la semiotica, che egli ha più volte esplicitamente dichiarato di fare uso, si incontrano in maniera più evidente. L'ibrido, lo sappiamo, è un attante, ovvero una figura concettuale che deve la sua esistenza a un processo trasformativo di cui è il protagonista. È l'azione a definire l'attante e non viceversa, sia essa compiuta e dunque patente, o potenziale e dunque latente. L'uomo con la pistola è un soggetto nuovo insiste Latour. Non solo perché si presenta in modo diverso, ma perché agisce diversamente da prima, sia in senso pragmatico sia in senso cognitivo: è qualcuno che può sparare, e che proprio perché può uccidere, percepisce in modo diverso le tensioni e i contrasti che la quotidianità gli riserva. Al fondo di questa "percezione" c'è ovviamente una certa emotività che, al netto della individualità del soggetto, viene anch'essa trasformata dalla relazione con l'arma. È vero che la pistola cambia il /poter-fare/ del soggetto, e con esso il /voler-fare/, ma interviene anche sul suo /poter-essere/ e /voler-essere/. L'ibrido che va in giro con rivoltella in tasca sarà a seconda dei casi un eroe, un giustiziere, un bandito, un vendicativo o un difensore, ma in nessun caso potrà vedere inalterata la propria emotività. Per questo

dovrebbe essere possibile circolare con un'arma solo dopo un addestramento che, più che incentrarsi sul funzionamento di essa e sulla precisione del tiro, deve riguardare appunto il dominio sulle pulsioni che essa inevitabilmente trasforma.

A ben pensare tutti gli esempi che Bruno Latour utilizza per illustrare le sue teorie sono intrisi di passionalità. Sia quella degli umani, come la pazienza di chi, sedendosi su un'auto, viene tormentato dal cicalino fino a quando non indossa la cintura di sicurezza; sia quella dei non umani che, come il dosso artificiale, sono dotati di una ostinazione irriducibile. E ancora, il chiudiporta non si limita ad assicurare che il museo di cui regola l'entrata resti con la porta chiusa, a seconda del modo in cui la molla che lo fa funzionare è stata tarata sarà un portiere più o meno cortese. Al punto che la sua sostituzione con un servomeccanismo controllato da una fotocellula avrà come effetto quello di far sentire l'avventore benvenuto nella struttura. Ci sarebbe insomma un lato oscuro della sociologia delle tecniche che può essere pensato come una psicologia delle tecniche ma che presuppone che i processi di significazione che lo innervano riguardino anche la componente passionale.

Ma torniamo al nostro Fitness+. Cosa rende così speciale questa palestra? Oltre a tutto quello che abbiamo detto naturalmente, e quindi alla comodità, ai costi, alla qualità dell'allenamento, al monitoraggio costante, alla motivazione e a tutto il resto. Crediamo non si tratti di qualcosa che viene aggiunto, ma di una componente patemica che viene narcotizzata, blandita, resa finalmente controllabile: la paura. La paura di essere grassi, di non farcela, di non vestire nel modo giusto, di non avere tempo, di essere ridicoli, di non capire un esercizio, di essere guardati, di provare a fare una cosa che non abbiamo mai fatto. Insomma, la paura di essere se stessi. Ovviamente sotto gli occhi degli altri. Avere un *coach* solo per noi, dei compagni di palestra virtuali che rimodulano tutti gli esercizi fino al punto da renderli tollerabili a tutti, potere scegliere così tante alternative e tutto il resto rende inevitabilmente lo sportivo di Apple un soggetto che non ha motivo di stare in tensione. È la serenità l'eccedente passionale che caratterizza l'ibrido che abbiamo descritto. C'è un problema però: la serenità non aiuta a diventare atleti migliori. Non aiuta a resistere alla fatica, sottoponendosi ad allenamenti più duri, più intensi, più approfonditi. È stupendo poter cambiare ogni giorno disciplina, ma interrompe quella catena di ripetizioni senza la quale è possibile che non si trovi mai il gusto per quello specifico sport e non un altro. Si diventa nuotatori, calciatori, giocatori di pallavolo, schermidori e tutto il resto solo con l'iterazione, proprio quella che un sistema così modulabile esclude. Ma soprattutto si diventa sportivi migliori entrando in competizione con gli altri. Ora, Fitness+ e Watch a ben pensare non escludono l'altro – nell'era dei social sarebbe assurdo – ma finiscono per addomesticarlo e disumanizzarlo, vaporizzandolo nella rete. È vero, il Watch ci stimola sempre, ci incoraggia, ci premia e ci rimprovera – comportandosi ora da destinante da manipolatore, ora da destinante giudice, ora da aiutante – ma lo fa come la macchina che è, con l'educazione che è inscritta nel suo codice ma soprattutto senza che la si possa davvero deludere. Anzi, forse con quell'euforia che il *game over* produce in coloro che giocano ai *videogame*, sicuri di poter rinascere quando vogliono. Nel gioco dello sport allora essere se stessi è facilissimo, salvo il fatto di non averne nessuna soddisfazione. E nessuno stimolo a migliorarsi.

Per quanto ci riguarda, il prossimo esercizio è rileggere gli scritti di Bruno Latour alla ricerca di questa dimensione patemica nascosta e del modo in cui essa contribuisce a dar forma ai sistemi sociali.



Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

Austin, J., 1962, *How to Do Things with Words*, Oxford, Oxford University Press; trad. it. *Come fare cose con le parole*, Bologna, Marietti 2019.

Calabrese, O., 1993, *Serio ludere*, Firenze, La Casa Usher.

Greimas, A. J., 1983, *Du sens II*, Paris, Seuil; trad. it. *Del senso II*, Milano, Bompiani 1994.

Latour, B., 1991, *Nous n'avons jamais été modernes*, La Découverte, Paris; trad. it. *Non siamo mai stati moderni*, Eleuthera, Milano 2018.

Latour, B., 1999, *Politiques de la nature*, Paris, La Découverte; trad. it. *Politiche della natura*, Cortina, Milano 2000.

Latour, B., 2021, *Politiche del design*, a cura di D. Mangano e I. Ventura Bordenca, Milano, Mimesis.

Mangano, D., 2008, *Semiotica e design*, Roma, Carocci.

Marrone, G., 2001, *Corpi sociali*, Torino, Einaudi.

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

Pevevini, P., 2023, *Inchiesta sulle reti di senso. Bruno Latour e la semiotica*, Milano, Meltemi.

Pezzini, I., 1991, *Semiotica delle passioni*, Bologna, Esculapio.