

Dall'oggetto all'oggetto Le radici profonde dell'estetica

Maurizio Vitta

1. L'oggetto moderno ha scoperto nel design la sua dimensione estetica¹. Ma il design, a sua volta, ha rivelato nell'oggetto moderno la dimensione culturale dell'esperienza quotidiana del mondo. Riscattato dal design, l'oggetto ha recuperato la sua identità originaria di strumento, utensile, oggetto d'uso, rilanciandola però su un più elevato livello di dignità grazie alla legittimazione ad esso fornita dal suo carisma formale. Solo a questo patto esso ha potuto di diritto presentarsi sulla soglia della riflessione filosofica, che continua tuttavia a considerarlo un ospite imbarazzante. In effetti, l'operazione non è indolore: l'oggetto moderno non è quello astratto, caro alla tradizione occidentale, ma è, al contrario, proprio quell'*oggetto d'uso* che essa aveva ostinatamente relegato all'estrema periferia del pensiero, ritenendolo inquinato dal concetto di utilità. Gioco di specchi, commedia degli equivoci o rebus enigmistico, il nuovo scenario che si presenta oggi alla filosofia, e in prima istanza a quella sua componente instabile e proteiforme che fu denominata "estetica", si configura così come un labirinto nel quale l'identificazione degli ingressi non è meno aleatoria di quella degli sbocchi.

Walter Benjamin ha osservato una volta che per giungere in modo rigoroso al filosofare concreto si deve attraversare il deserto di ghiaccio dell'astrazione. La metafora, come sempre in Benjamin, è illuminante, e tuttavia, risalendo al 1937, invoglia a un aggiornamento: oggi, in effetti, ci si dovrebbe chiedere se la traversata è giunta fi-

¹ Per "design" intendo qui il progetto formale degli oggetti d'uso quotidiano (product design, furniture design, car design), secondo una definizione che supera la nozione di "industrial design", divenuta ormai troppo limitata, ma esclude in pari tempo settori come l'architettura, la moda, l'artigianato o il graphic design, che richiederebbero altri strumenti di indagine. La precisazione è indispensabile, giacché il termine "design" ha assunto oggi connotazioni molteplici, che hanno reso generico il suo significato e confuso il contesto nel quale esso viene impiegato.

nalmente in vista del Polo o si è arrestata a metà strada, bloccata in una sorta di “tenda rossa” in attesa di soccorsi. Il rischio, che il Novecento ottimisticamente trascurò, che la filosofia potesse finire con l'esaurirsi in ciò che può essere pensato solo nel linguaggio, tenendo a debita distanza l'esperienza della cruda realtà del mondo, si è fatto sempre più reale. Per di più, mentre la riflessione filosofica lotta strenuamente per resistere alla sua vanificazione, l'orizzonte delle cose, un tempo lontano e rarefatto, è diventato talmente denso e incalzante da risultare minaccioso. La materia, che fu sbrigativamente riassunta nella kantiana *substantia phaenomenon*, si è fatta per un verso, grazie alla scienza e alla tecnica, intricata e sfuggente, e per un altro si è organizzata in una pluralità di forme e normazioni che controllano e dominano la nostra esistenza. Quelle che un tempo erano solo *le cose del mondo*, ovvero apparenze offerte ai nostri sensi, oggi compongono un vero e proprio *mondo delle cose* che si identifica quasi interamente con il *nostro mondo*. Non si tratta più di affrontare ciò che si venne profilando sull'orizzonte della riflessione filosofica come *pragma* o *res*, vale a dire elementi fattuali, interessi, questioni, argomenti, problemi. Quelli erano dati della realtà già purgati della loro contingenza empirica per essere assunti come temi universali, per i quali poteva ancora valere il richiamo di Aristotele alle “cose stesse”, colte nella loro formulazione concettuale, quella stessa invocata, con le medesime parole, da Husserl. Ora, invece, siamo dinanzi a un universo dominato da altre “cose”, non fenomeni astratti e immateriali, bensì grumi di materia strutturata, solide presenze chiamate a interagire non solo col corpo, ma anche con la mente, non solo con i sensi, ma anche con il pensiero: “oggetti”, dunque, piuttosto che “cose”, ovvero interlocutori concreti di un'attività quotidiana che è radice e matrice d'ogni possibile idea, non più prodotti spontanei di un mondo dato, ma veri e propri artefatti creati in vista di precise utilizzazioni. Così li contemplò già Bacone, il quale, affascinato non dal loro contenuto concettuale o dalla loro sostanza naturale, bensì dalla maestria della loro fattura e dall'utilità della loro funzione, fu il primo a segnalare “la bellezza dell'apparato di opere approntate e introdotte dalle arti meccaniche per migliorare la vita umana”. La scoperta di queste nuove “cose” si inseriva fin da allora nel crescente interesse per quelle “arti meccaniche” relegate nei livelli più bassi del pensiero e della creatività umana, e per il protagonismo sempre più evidente dei loro prodotti, che più tardi Galilei avrebbe simbolicamente sancito col suo cannocchiale.

Dinanzi a questi sviluppi, la filosofia si è affrettata a porre l'arte al riparo dall'avvilente contatto con gli oggetti ritenuti servili, proclamando, già con Shaftesbury e Hutchinson, oltre che con Kant, il principio del *disinteresse* posto alla base d'ogni creatività che volesse dirsi artistica, e, come suo contrario, quello della *utilità*, che l'avrebbe invece ne-

gata. Ciò nonostante, la questione degli artefatti d'uso quotidiano continuò ad affacciarsi con insistenza nei domini della riflessione filosofica, anche perché fin dal XVIII secolo affiorarono i primi interrogativi circa il loro godimento estetico. Non si parlò subito di “forma”, ma ci si preoccupò, per esempio con Carlo Lodoli e Francesco Algarotti, di stabilire le relazioni tra ornamento e usabilità. Fu tuttavia la convergenza tra lo sviluppo tecnologico, il dischiudersi della vertiginosa prospettiva di un mercato di massa e la spinta agli investimenti capitalistici nel nascente settore industriale a delineare con chiarezza la fisionomia degli *oggetti*, ora meglio precisati nella loro identità di *oggetti d'uso*, rilanciata però a questo punto nell'immagine del *prodotto industriale* e, più oltre, della *merce*. Di colpo, intorno alla metà del XIX secolo, la concretezza del mondo, la sua realtà, si identificò nella massa di utensili, congegni, apparati, strumenti che una produzione di carattere sempre più seriale mise a disposizione di un numero crescente di persone, in parte interpretandone i bisogni, in parte creandone di nuovi, agendo sulle leve del desiderio e istituendo un nuovo valore degli oggetti, vale a dire quello “d'uso”, ben presto tradotto in comportamenti di “consumo”. L'oggetto si affrancò allora dalla condizione di silenziosa servitù cui l'interesse esclusivo per la trascendenza delle “cose” lo aveva fino ad allora condannato, rivendicò con orgoglio il valore della propria struttura tecnica, riscattò il concetto di “utilità” innalzandolo al rango di “funzione” e pretese un ruolo cruciale nella nuova cultura dominata dalle categorie economiche. Corollario novecentesco a questo sviluppo furono le riflessioni di John Dewey, per il quale “i sobborghi industriali contribuiscono a creare quella più larga esperienza per cui particolari prodotti si adattano in modo tale da assumere una qualità estetica”, al punto che l'essere umano moderno, immerso in una “esperienza satura di questi valori”, troverà negli “oggetti che hanno un'interna organizzazione funzionale” un senso della forma capace di confrontarsi con quella dell'arte.

Il passaggio dalla semplice considerazione utilitaristica degli oggetti d'uso alla loro sublimazione estetica attraverso un processo di “messa in forma” incorporato nel processo produttivo risultò, in questa prospettiva, quasi ovvio, e fu segnato, come si sa, dalla definizione di un nuovo settore professionale, quello delle “arti applicate all'industria”, che si collocò a metà fra le “belle arti” e l'artigianato tradizionale. Era il momento aurorale del *design*, quello in cui si assistette per la prima volta all'emergere della questione estetica nel cuore di un processo produttivo di natura esclusivamente tecnica ed economica, quando i problemi sollevati dalla pura forma e dalla magia dell'*aisthesis* (la percezione, l'emozione, il gusto, la sensibilità, l'immagine, il

sogno) si insinuarono nella rigorosa logica della manifattura e del mercato, scardinandone gli antichi equilibri e rendendo problematico l'accento kantiano a una *pulchritudo adherens* degli oggetti "i quali stanno sotto il concetto di uno scopo particolare", distinta da quella *vaga* dell'arte. La "cosa", identificata dapprima come "oggetto" e in seguito precisata nel suo ruolo di "oggetto d'uso", si è trasformata alla fine in "oggetto di design". Qual è stato il senso di questo mutamento?

2. La differenza che corre fra "cosa" e "oggetto" è per lo più materia di dibattito filosofico. Quella tra "oggetto" e "oggetto d'uso" è tendenzialmente di natura sociologica e/o antropologica. Su quale terreno dovrà essere analizzata la distinzione fra "oggetto d'uso" e "oggetto di design"?

Il carattere primario dell'oggetto d'uso sembrerebbe in prima istanza garantito dal complemento di scopo che lo segnala, vale a dire quella *usabilità* che presuppone un compito da eseguire, una funzione da assolvere, un fine da raggiungere. Ma così formulata la definizione mette capo a una tautologia: l'oggetto d'uso sarebbe l'oggetto destinato a un determinato uso. La questione va dunque approfondita. In che consiste lo scopo che l'oggetto deve raggiungere? Certamente in un'azione, un intervento sulla realtà tale da modificarla, non importa in quale misura. Per esprimere un'azione, il linguaggio ricorre a una forma grammaticale precisa, ossia il verbo, da coniugare però, in questo caso, solo all'infinito: l'uso del coltello consiste nel tagliare, l'uso dell'ago consiste nel cucire, l'uso di una lavatrice consiste nel lavare. Tuttavia l'azione evocata, mentre nelle parole si presenta nei suoi termini generici, astratti, universali, nell'oggetto trova di volta in volta la sua incarnazione: essa vi si manifesta non solo nel compimento del suo destino, ma anche nella solida presenza dello strumento, nel suo corpo tecnico, nella forma apparente che lo riassume in una precisa individualità. In altre parole, trova l'espressione della sua universalità nella molteplicità delle forme e delle strutture che di volta in volta la rappresentano. Si profila così uno schema che ricorda quello platonico, triangolare: l'idea come prefigurazione generale dell'azione, l'oggetto come corpo tecnico particolare dello strumento, l'immagine per un verso come comunicazione di una funzione e per un altro come espressione di una presenza.

Ma è proprio a questo punto che si pone la questione del design. Che cosa esattamente tramuta l'oggetto d'uso così definito in un "oggetto di design"? La risposta più immediata sembra possibile, ancora una volta, su un piano puramente linguistico, grazie al passaggio dal complemento di scopo al complemento di qualità: l'attributo "di design" conferisce all'oggetto d'uso una qualità formale del tutto particolare, che lo distingue dal

semplice utensile interamente dedicato alla propria finalità e lo proietta in un'altra dimensione, che è quella del godimento estetico.

La grammatica, però, stabilisce le regole senza spiegarle. Semmai pone degli interrogativi. Primo fra tutti: di che natura è la qualità "di design" che attribuiamo agli oggetti d'uso? È noto che il design fu invocato a partire dalla *Great Exhibition* di Londra del 1851, quando fu chiaro che il nuovo mercato di massa esigeva di garantire, nei prodotti industriali, un giusto equilibrio tra valore tecnico e valore artistico. Fu dunque il passaggio dal pezzo unico prodotto dall'artigianato alla produzione industriale in grande serie a spostare l'attenzione dal semplice criterio dell'"ornamento", della "decorazione", al valore artistico da assegnare agli strumenti della vita quotidiana. Così l'*arte applicata all'industria* prima e il *disegno industriale* poi si incaricarono di trasformare gli oggetti d'uso in artefatti dotati, per riprendere una nota espressione di Luigi Pareyson, *anche* di pregnanza formale; e il fatto che questi oggetti dovessero essere funzionalmente ineccepibili, oltre che ricchi di fascinazione estetica, fu subito sufficiente a distinguerli dalle opere d'arte.

Si direbbe quindi che la "qualità di design" conferita ai prodotti industriali moderni sia di natura prevalentemente artistica (creatività, fantasia), senza però raggiungere la sublime irresponsabilità dell'arte, ma anzi proponendosi come frutto di un lucido progetto (seduzione, calcolo degli effetti), destinato a obbedire a precise richieste (finalità produttive e di mercato), e a incidere sul gusto, proponendosi come catalizzatore di un vero e proprio godimento estetico. A conferma, basta rileggere le definizioni canoniche che del design si sono susseguite nel tempo: l'ICSID, nel 1961, insisteva sulla progettazione delle qualità formali dei prodotti industriali, non limitate alle caratteristiche esteriori, ma riferite alle "relazioni funzionali e strutturali che fanno di un oggetto un'unità coerente sia dal punto di vista del produttore che dell'utente"; Tomás Maldonado, nel 1976, assegnava al design il compito di "coordinare, integrare e articolare tutti quei fattori che, in un modo o nell'altro, partecipano al processo costitutivo della forma del prodotto", alludendo "tanto ai fattori relativi all'uso, alla fruizione e al consumo individuale o sociale del prodotto (fattori funzionali, simbolici o culturali) quanto a quelli relativi alla sua produzione (fattori tecnico-economici, tecnico-costruttivi, tecnico-sistemici, tecnico-produttivi e tecnico-distributivi)"; Andrea Branzi nel 1982, in pieno clima di rivolgimenti "postmoderni", parlava di un "Nuovo Design" destinato a proporre "all'industria (nella sua giusta misura) una diversa collaborazione operativa", consistente nel progettare "oggetti, industriali o artigianali (la distinzione non è assolutamente significativa), ma anche comportamenti,

colori, suoni, odori ambientali”.

Lo slittamento semantico del termine “design” appare evidente: lo sviluppo vertiginoso della tecnica, il trionfo dell'economia neocapitalistica, il dominio incontrastato della produzione industriale e la progressiva dilatazione del mercato verso dimensioni sempre più globali, hanno conferito al progetto formale degli oggetti un valore pressoché assoluto rispetto a quello della loro utilità, al punto che non si è parlato più di “oggetto d'uso”, ma solo di “oggetto di design”. Il quale però rimane, in fin dei conti, il tradizionale utensile, arricchito da un'aura formale, non propriamente artistica, ma comunque di natura estetica, che ne accresce, a parità di funzione, sia il valore di scambio (in quanto merce), sia il valore d'uso (in quanto oggetto di godimento o piacere).

Ci si potrebbe accontentare di questa conclusione se essa non mettesse in evidenza altre contraddizioni: il progetto formale, di natura prevalentemente estetica, entra infatti in un rapporto organico con il progetto tecnico dell'oggetto d'uso; si pone dalla parte del produttore, in quanto accresce il potere di attrazione dell'utensile, ma prende anche le parti del consumatore, giacché ne previene i gusti e ne soddisfa le aspirazioni estetiche; si muove su un terreno di natura economica, ma garantisce dignità artistica alle funzioni d'uso e fa appello alla sensibilità estetica; opera nella sfera dell'effimero ed è destinato in genere a una usura assai rapida, eppure non di rado assicura ai più semplici oggetti un destino di conservazione museale. Nessuna novità, beninteso: queste dissimmetrie sono note da tempo, e il design si è finora fondato proprio sul loro instabile equilibrio. Esse però mettono in evidenza la sfuggente intricatezza della struttura concettuale dell'oggetto d'uso contemporaneo, l'andamento labirintico della sua esistenza, la tendenza al continuo slittamento delle sue fasi produttive e dei suoi livelli di consumo. Alla fine, sembra giustificato il sospetto che parlare di “oggetto di design” non implichi tanto una definizione circostanziata e stabile, quanto l'inserimento in un processo che si sviluppa incessantemente.

Il che rende legittimo, a questo punto, chiedersi se in fin dei conti indagare su ciò che distingue un oggetto d'uso da un oggetto di design non equivalga, *mutatis mutandis*, a interrogarsi su ciò che fa di un semplice dipinto un'opera d'arte. I due interrogativi condividono in effetti l'innocenza dell'intenzione, la banalità delle risposte e la sconsolata consapevolezza dell'impossibilità di fornire criteri precisi. In entrambi i casi, potremmo parlare di stile, di autorevolezza della firma, di gradimento, di coincidenza di gusti, di valutazione da parte della critica e così via, senza mai pervenire a una definizione convincente ed esaustiva. Per di più, tra arte e design si è instaurato da tempo un colloquio a distanza, talvolta esplicito, talvolta sotterraneo, incentrato su un comune interesse per

gli oggetti d'uso quotidiano, la cui presenza si è fatta insistente anche nelle modalità di rappresentazione ed espressione della realtà.

3. La questione così sollevata è rimasta fin qui ai margini della riflessione non solo della filosofia, ma anche della critica e della storia dell'arte. Eppure essa è spesso affiorata nel vivo di quel Novecento che contemplò lucidamente la presenza dell'arte nell'oggetto non meno che quella dell'oggetto nell'arte, individuando nella prima un nuovo dominio denominato "design" e nella seconda una sfida allo statuto ontologico dell'arte stessa. Prima ancora che l'avventura del Bauhaus sancisse la nascita del design come nuovo campo culturale, il protagonismo dell'oggetto d'uso era stato già annunciato dall'ammirazione di Huysmans, in *À rebours*, per la bellezza di due locomotive, dall'entusiasmo dannunziano per gli aeroplani di *Forse che sì forse che no*, dall'esaltazione futurista degli strumenti meccanici, dalla dissacrazione radicale operata dai *ready-mades* di Duchamp, secondo una linea di sviluppo che avrebbe avuto il suo trionfo nella Pop Art. Significativo fu altresì il fatto che, per altro verso, e quasi contemporaneamente, l'arte cominciava a orientarsi, a partire da Malevič, in direzione di un progressivo riflusso in una immaterialità che la rendeva intangibile, rifugiandosi in seguito, con il Dada, nel caos primigenio della casualità, sciogliendosi nell'evento con gli *happenings*, lasciandosi assorbire dalla natura con la Land Art, riducendosi alle forme elementari dell'Arte povera o annullandosi nella Arte concettuale.

In questo quadro si sono inserite di recente le perplessità di Arthur C. Danto circa la natura del valore artistico da attribuire alle opere d'arte. Esse si collocano sul versante ancora tradizionale dell'arte, ma segnalano comunque un malessere critico, una condizione di sospetto che tende a far sospendere il giudizio estetico. L'esempio della scatola Brillo di Andy Warhol, divenuto ormai paradigmatico, è senza dubbio estremo, ma è servito a proclamare la fine della storia dell'arte intesa come progressiva appropriazione della realtà, nel momento in cui non è più l'arte a esprimere la natura profonda dell'oggetto, ma è l'oggetto a definire la natura dell'arte.

L'idea di Danto, che sarebbe opportuno separare l'arte dalle teorie filosofiche, per affrontarla, per così dire, *iuxta propria principia*, apre prospettive di indubbio interesse. Essa capovolge la tenace convinzione che sia la bellezza a distendersi come un velo di sapore crociano sull'opera per far emergere il suo contrario, e cioè che sia piuttosto l'opera, nel quadro di un sistema relazionale di natura storica e culturale, a sollecitare di volta in volta un'esperienza di bellezza da cogliere nella sua episodica assenza. Certo, le proprietà relazionali dell'opera che Danto delinea per definire un og-

getto artistico – vale a dire l'intenzionalità, l'energia rappresentativa, la possibilità di interpretazione, il risvolto metaforico e, non ultima, quella coerenza formale che può essere riassunta sotto il nome di “stile” – non garantiscono affatto di far uscire lo statuto dell'opera d'arte dalla sua ambiguità. Esse costringono però a rivedere in profondità i protocolli critici, le categorie storiche e le stesse strutture linguistiche da adottare per superare questa impotenza. Operazione divenuta ormai urgente, se si pensa che un ben più ampio e coinvolgente fenomeno ha rimesso ormai in discussione l'intimo statuto dell'opera d'arte, posta sempre più in diretta tangenza, se non addirittura in organica compenetrazione, con i principi basilari della produzione industriale. Arti antiche, come l'architettura, o nuovissime, come la fotografia, il cinema, la televisione, hanno di colpo spazzato via i secolari equilibri dell'esperienza estetica, immettendovi con prepotenza nuovi attori – la tecnologia, la condivisione collettiva della funzione autoriale, la dissoluzione della sacralità del pezzo unico in una serialità spesso associata a strategie di mercato. Alla fine, lo steccato orgogliosamente eretto dalla cultura occidentale tra le arti liberali e le arti meccaniche è definitivamente crollato, come le mura di Gerico, per il sortilegio operato dalla tecnologia digitale, grazie alla quale ciò che un tempo era stato un semplice mezzo è divenuto ora un protagonista della creatività. Così l'arte si scopre sempre più originata da procedure tipiche della produzione industriale di quegli oggetti quotidiani che finora essa aveva contemplato da lontano e che ora la costringono a prendere atto della sua nuova fisionomia.

Il design – è superfluo ricordarlo – è stato per parte sua uno dei protagonisti di questo processo, con in più un particolare rilievo dovuto alla crucialità della sua presenza degli oggetti nel campo dei comportamenti collettivi, dei consumi di massa, dell'estetica diffusa. Tuttavia, forse proprio in virtù di questa sua posizione cruciale, anch'esso ha visto prodursi l'involuzione segnalata nell'arte, nella misura in cui esso stesso ha finito con l'assumere un valore dominante rispetto alla sua struttura portante, vale a dire all'oggetto d'uso che lo definisce e lo giustifica. È così toccato al design ciò che da tempo era toccato all'arte: lo si è costituito in concetto primario, astraendolo dalla corposa vitalità antropologica, economica, sociale, culturale che lo aveva generato, per farlo aleggiare sulle “cose” come uno spirito vivificatore, un soffio divino, un *pneuma* primordiale da insufflare in esse. Istituita in “filosofia del design”, l'attenzione che all'inizio fu riservata alla straripante presenza di strumenti, utensili, apparati tecnici nella nostra esistenza quotidiana di massa, si è spostata dal reale oggetto della ricerca – l'oggetto d'uso – al suo complemento di qualità – il design – stravolgendone la natura. Il pensiero filosofico ha quindi potuto collocare sul suo orizzonte anche le “cose”, mantenendosi però a debita

distanza da esse, e accogliendo benignamente in sé solo la loro pura forma, rielaborata secondo le strutture concettuali della tradizione.

Sarebbe lecito a questo punto far leva sulle riflessioni di Danto sull'arte per trasferirle nel campo del design? In effetti, se concentrassimo l'attenzione non sul "design", ma sull'"oggetto d'uso" che risulta in esso contenuto (mentre a rigore dovrebbe contenerlo), individuandone le intrinseche proprietà relazionali, si potrebbe forse riuscire a individuare una serie di tratti connotativi tali da configurare, sia pure a grandi linee, la struttura dello statuto culturale dell'uno e dell'altro, o quanto meno di collocare la questione nella giusta prospettiva. Basterebbe fissarne approssimativamente il disegno per avere sotto gli occhi uno svolgimento di natura in apparenza lineare, nel quale si riassumono le relazioni vitali che legano gli oggetti d'uso alla nostra esistenza.

4. Il punto di partenza su cui posizionarci non potrà essere che di natura antropologica: l'origine dell'oggetto d'uso, la sua scaturigine, il suo *big bang* progettuale andranno ricercati nell'esperienza primordiale dell'essere umano nel mondo, nel suo confronto diretto del suo corpo con una realtà esterna da affrontare per soddisfare le proprie esigenze di vita. Il *bisogno* sarà dunque il primo barlume d'idea, nel quale l'oggetto si definirà solo nella sua finalità percepita come pura assenza e privazione. Ma il bisogno, appena avvertito, mette capo a un *desiderio*, a una proiezione di sé verso il mondo come anelito, slancio vitale, nel quale si attua la prima vaga configurazione dello strumento precisato nella sua nuda funzionalità; ed è da qui che prende avvio la dinamica del *progetto*, il movimento di costruzione, ancora del tutto ideale, dell'oggetto, delineato dai contorni generali della funzione e lentamente prefigurato nella sua struttura. A partire da questa fase il processo imbrocca un'altra direttrice, quella economica, grazie alla quale l'astratta identità progettuale si trasforma in *produzione*, dapprima artigianale e limitata al pezzo unico, e poi industriale, con la fabbricazione di un *prodotto* in serie illimitata. Di qui in avanti, nella fase storica della modernità industriale, il percorso si infittisce di tappe. Il prodotto industriale, immesso in un mercato sempre più di massa, si trasforma di nuovo, questa volta in *merce*, che però il successivo comportamento di *consumo* muterà a sua volta in *bene*, facendone oggetto di un *uso* non disgiunto dal *godimento*, nel quale le due prospettive, l'antropologica e l'economica, si intrecciano nella dimensione estetica del *piacere* e del *gusto*. In lontananza, come opzione remota, ma plausibile, s'intravede l'esaltazione museale che fa non di rado del semplice utensile un *bene culturale*. La vita dell'oggetto d'uso si snoda dunque dall'antropologia all'estetica, passando per l'arte,

l'economia, la sociologia, la psicologia, l'estetica.

Giunti a questo punto, sorge legittimamente la domanda: in quale momento del suo sviluppo l'oggetto d'uso si trasformerà in "oggetto di design"? La cultura del Novecento non ha avuto dubbio: il design fa la sua comparsa nel momento in cui, nella fase di marketing, il progetto dell'oggetto d'uso si divide in un *progetto tecnico* e in un *progetto formale*, destinati ad avanzare in parallelo lungo la catena economica, come una coppia di valori più o meno paritari, cui affidare un sottile gioco delle parti. In generale, saranno le esigenze della produzione e del mercato a sollecitare l'intervento formale del design sul corpo tecnico dell'oggetto, affinché, a parità di funzione, la scelta del consumatore ricada sul prodotto dotato di maggiore attrattiva. Ciò che va però rilevato è che siffatta collocazione del design nel percorso di vita dell'oggetto, di cui molti storici del design si accontentano, è fuorviante. Essa infatti, in prima istanza, non tiene conto del fatto che ogni designer si pone tradizionalmente, con il suo progetto, sul doppio versante del produttore e del consumatore, assumendo il suo intervento come una forma di mediazione fra queste due figure non di rado conflittuali. Si deve inoltre riflettere sulla disomogenea natura del corpo tecnico degli oggetti d'uso, i quali vanno da quelli a bassissimo contenuto tecnologico a quelli ad altissimo contenuto tecnologico, il che presuppone una diversa calibratura dell'intervento del designer. Ma ciò che più conta è che questo modo di considerare il design presuppone che il percorso di vita dell'oggetto (*bisogno > desiderio > progetto > prodotto > merce > consumo > uso > godimento > bene*) si riduca a una semplice sequenza lineare, frutto di una visione meccanicistica dei processi culturali, mentre in realtà si tratta di una figura pluridirezionale, ricca di intersezioni e di scambi, molto vicina all'immagine dell'ipertesto. Nella scansione delle fasi che portano dal "bisogno" al "bene culturale", infatti, non solo i diversi momenti si intrecciano fra loro, ma la "forma" stessa dell'oggetto le condiziona, in varia misura, tutte. Ciò vuol dire che la qualità formale dell'oggetto può affiorare come nebulosa aspirazione nel momento soggettivo del bisogno e del desiderio, può imporsi come imperativa nella fase progettuale e di marketing, può tornare come puro godimento in quella del consumo, fino a risplendere nell'eventuale trionfo dell'apologia museale, assumendo, in ciascuna di queste posizioni, una fisionomia differente. Cosicché, per capire quando e in che misura il design si inserisce nell'arco di vita di un oggetto d'uso occorre non solo operare su un piano a più dimensioni, nel quale esso fa sì che, mediante uno scarto linguistico, una innovazione plastica, una celebrazione cromatica o una variante percettiva, un comune utensile diventi un "oggetto di design", ma anche accettare l'idea che si tratti ogni volta di un "design" diverso o, meglio, diversamente valutabile.

È evidente che un simile procedimento d'analisi marca ancor più nettamente il confine con il mondo tradizionale dell'arte. Le differenze sono molteplici: l'oggetto di design è un "prodotto industriale" di natura intrinsecamente seriale, mentre l'oggetto artistico è un'"opera", ossia un "pezzo unico"; il procedimento di realizzazione dell'uno è di necessità collettivo, mentre quello dell'altro è per lo più individuale; il rapporto tra creatività e tecnologia presuppone in un caso una necessità, mentre nell'altro è solo una variabile; il desiderio di un oggetto d'uso non equivale al desiderio di un oggetto d'arte. Certo, fra questi due domini si distende il ponte d'oro della "forma", che in qualche modo li collega. Non per nulla, la crescente attenzione dell'estetica per il design fa leva proprio su questo concetto. Si tratta però di un ponte fragile, che non regge il peso di un confronto tra fattori intrinsecamente disomogenei. Per convenirne, basterà riflettere sul modo in cui il problema della bellezza si affaccia nell'uno o nell'altro campo. Fin dalle prime riflessioni sul design, infatti, è stato sottolineato come, mentre nell'opera d'arte la bellezza inerisce di necessità all'oggetto artistico, nel caso dell'oggetto d'uso, prodotto in grande serie, essa appartiene di diritto al progetto, ovvero al design, il che ne muta significativamente le caratteristiche. Oltretutto si affaccia qui, di sfuggita, la questione della fungibilità del prodotto industriale, non estranea alla dinamica del design e comunque cruciale per la definizione dello statuto ontologico dell'oggetto d'uso (basti pensare alla sua collocazione in un museo, nelle cui teche non compare mai come "originale", ma sempre come copia di se stesso).

In tale situazione, anche le obiezioni di Danto circa il valore estetico dell'opera d'arte risulterebbero per lo più inapplicabili al mondo del design. Tutt'al più, esse servono a ribadire la necessità, anche in questo campo, di quella che egli ha definito una "destituzione filosofica", vale a dire il rifiuto di ogni teoria che pretenda di analizzare l'oggetto a partire dal concetto generale di "arte", che nella fattispecie andrebbe sostituito con quello, altrettanto generico e inconcludente, di "design". Ciò significa che, per analizzare quest'ultimo e il suo impatto sulla formazione del gusto collettivo e della cosiddetta "estetività diffusa", sarebbe vano prendere le mosse dall'idea di "forma" degli oggetti, ma sarebbe invece doveroso partire da una riflessione sugli "oggetti d'uso" portatori di questa forma, considerandoli però non come semplici artefatti, bensì proprio nella loro natura di utensili, ovvero di "oggetti" con i quali e grazie ai quali noi abbiamo esperienza del mondo.

La prospettiva si trasforma ulteriormente se si tiene conto della trasformazione delle arti "liberali" in arti industriali, con la narrativa che si rinnova nella produzione

cinematografica, i modelli di rappresentazione potenziati dalla fotografia, i concetti canonici di “piacere”, “godimento”, “diletto” riscritti dal medium televisivo e, su tutto, le incalcolabili risorse della tecnologia digitale, che rimette in discussione l'idea stessa di “forma”. Proiettato su queste direttrici – tortuose anch'esse, e comunque per lo più ancora inesplorate – il confronto fra arte e design si accende di una nuova luce. Esso si concentra infatti non più soltanto sulla questione della “forma”, ma si articola in diverse direzioni problematiche: il rapporto fra creatività e tecnologia, in un'epoca in cui anche il tema dell'“opera d'arte nell'epoca della sua *riproducibilità* tecnica” cede il posto a quello dell'“opera d'arte nell'epoca della sua *producibilità* tecnica”; il conseguente spostamento della “creatività” in direzione di una “progettualità” che non la esclude, ma la dota di nuove modalità; la consapevolezza della metamorfosi dell'esperienza estetica, che da eccezionale, irripetibile e soggettiva può in ogni momento farsi quotidiana, riproducibile e comune; per non parlare delle nuove frontiere segnalate all'orizzonte dalle più recenti tecnologie, con la rimessa in discussione dell'autorialità dell'opera, il superamento della passività del destinatario in una interattività ancora da chiarire, l'insorgenza di nuovi linguaggi, nuove grammatiche espressive, nuove sintassi rappresentative.

5. Il panorama così delineato mantiene dunque le promesse di partenza: è mosso, frastagliato, labirintico, mutevole. Ma ciò che più conta è la conferma che il tentativo di esplorarlo partendo dal concetto di “design” non ci porterebbe molto lontano: se una teoria critica deve essere messa a punto, essa dovrà partire dall'oggetto, e non dall'analisi della sua forma. Il che, beninteso, non semplifica affatto il lavoro. Vale la pena di ripeterlo la cangiante natura dell'oggetto d'uso fissata nella sequenza *bisogno > desiderio > progetto > prodotto > merce > consumo > uso > godimento > bene culturale* fa presto a rivelarsi per quella che è: un ipertesto a *n* dimensioni. Per addentrarvisi, occorrerebbe perciò pensarla in modo da aderire il più possibile ai suoi caratteri primari, assecondarne la flessibilità, controllarne l'erranza, i collegamenti inattesi, i tempi di sviluppo. Bisognerebbe di conseguenza dotarsi di una strumentazione critica altrettanto agile e multiforme, pronta a mutare con elasticità il punto di vista per arrivare al cuore dei problemi. Sarebbe infine necessario mettere a punto una strategia di coordinamento tra i diversi campi culturali che risultano attraversati e coinvolti, in misura ogni volta variabile, dai fenomeni oggetto di analisi: non un vacuo campo interdisciplinare, col suo schieramento di discipline da chiamare in soccorso a seconda dei casi – la storia, la sociologia, l'economia, la storia dell'arte, la scienza, la tecnologia, la psicologia e via dicendo, in un elenco che da solo dà il senso della complessità del compito –, bensì una vera e propria mi-

sceła alchemica delle loro proprietà finalizzata a un preciso progetto critico, da individuare volta per volta a seconda delle situazioni.

Che debba essere l'estetica a proporsi per un compito così gravoso, ma anche allettante, sembra evidente: essa mal sopporta per sé l'appellativo di "disciplina", lascia liberamente circolare al suo interno gli umori più contraddittori ed è usa a muoversi fra i diversi problemi con scioltezza e autonomia. Questa legittimazione ha però un prezzo: per garantirsela, anche l'estetica dovrà ripensare il proprio statuto, i propri paradigmi, il proprio linguaggio. Dovrà in via preliminare rifiutare le lusinghe della tradizione filosofica, uscire dal guscio delle strutture concettuali precostituite, liberarsi della rigida ossatura delle convenzioni retoriche, sciogliersi dai troppo stretti legami con la storia della filosofia, per ripartire dalle sue stesse scaturigini, vale a dire dai concetti di *gnoseologia inferior*, *ars analogi rationis*, *scientia cognitionis sensitivae* sui quali Baumgarten volle fondarla, nonché da quello di "sapienza poetica" in cui G.B. Vico vide la fonte d'ogni sapere, ammonendo, con espressione di sapore spinoziano, che "l'ordine dell'idee dee procedere secondo l'ordine delle cose".

Dovrà, in altre parole, ricercare le sue radici profonde, che affondano nel terreno aspro e accidentato di un mondo sempre più popolato di "cose", in una "natura naturata" nel cui magmatico ribollire il pensiero deve sprofondare per assorbirne il senso e la vitalità, consapevole che il diffidente distacco con il quale finora ha osservato il mondo è inevitabilmente destinato a falsare ogni prospettiva. Soprattutto, dovrà darsi la lucida coscienza di non avere dinanzi a sé astratti "oggetti" ridotti, per essere compresi, a pura negazione di un Io dominatore che li ha considerati solo nella loro assoluta alterità, e ammessi al simposio della sapienza solo grazie agli allettamenti della loro "forma", ma più precisamente "oggetti d'uso", veri e propri antagonisti o deuteragonisti di una narrazione nella quale il nostro Io non è che un attore, sia pure protagonista, e in cui si riassume, in folgorante sintesi, tutto il senso del nostro mondo e del nostro stare nel mondo. È con essi che l'esperienza estetica riscopre la sua dimensione quotidiana, non sublimata e subito esaurita nell'eccezionalità del godimento di un'apparenza benignamente conferita dal design, ma nel vivo della loro natura di strumenti, nello sviluppo della loro usabilità, nello svolgimento della loro funzione e, soprattutto, nella vitalità del rapporto quotidiano sempre più stretto fra noi e loro. Per questa via, si perderanno per strada tanto l'illusione di poter cogliere la verità delle cose mediante la valutazione della loro forma, quanto quella di poterne afferrare l'intimo significato pensandole come concetti. Qui è il pensiero che deve tallonare da presso la "cosa", rischiando ogni momento di perderla a causa della defor-

mazione prodotta dalla sua eccessiva vicinanza, eppure consapevole che per stanarla occorre inseguirla là dove essa si nasconde, nel reticolo delle relazioni che la legano a un mondo che non è il suo, ma il nostro.

Siamo dunque tornati al punto da cui eravamo partiti: la proliferazione degli oggetti quotidiani ha portato alla luce il problema del design, ma attraverso il design abbiamo avuto coscienza della fitta e inestricabile presenza degli oggetti nella nostra esperienza quotidiana. Questi oggetti però, per essere pensati, devono essere anzitutto percepiti, maneggiati, esperiti, contemplati, usati, consumati, manipolati nel loro corpo tecnico, interrogati, ascoltati, a volte rigettati e a volte invocati. Devono profilarsi sul nostro orizzonte quotidiano come un panorama artificiale in cui possiamo rispecchiarci in una *delectatio* nella quale la sensorialità, imposta dalla prassi, trapassa di continuo nel sentimento (abitudine, affettività, nostalgia). Con le loro presenze mute devono partecipare all'altrettanto silenzioso dialogo che noi intratteniamo tutti i giorni, tutti i momenti, col mondo che ci circonda. Ma per farlo, devono offrirsi non alla coscienza che li cataloga e li riassume in pochi concetti, bensì all'esperienza estetica, l'unica capace di coglierne con immediatezza la palpitante vitalità, facendo della molteplicità il viatico per l'unicità.

Nulla di nuovo, s'intende, in questa prospettiva: nella filosofia occidentale non è difficile individuare il filo rosso di analoghe riflessioni, da Simmel a Dewey, a Benjamin fino a Remo Cantoni. Filo sottile, ma tenace, che forse risale alle origini stesso del pensiero, se è vero l'aneddoto narrato da Aristotele, secondo cui Eraclito, quando scorse alcuni visitatori fermarsi incerti vedendolo intirizzito e intento a riscaldarsi accanto a un modesto focolare, li invitò ad avvicinarsi dicendo loro: "Anche qui sono gli dèi". Esso oggi deve dipanarsi in panorami sempre più intricati e inattesi, e tuttavia continua a indicarci il senso (nelle molteplici accezioni di questo vocabolo) della nostra ricerca².

² L'osservazione iniziale di Walter Benjamin è riportata da Theodor W. Adorno nella Premessa a *Negative Dialektik* (Adorno [1966]). – La citazione di Francesco Bacone è tratta da *Novum Organum* (Bacone [2002]). Una discussione intorno alla nascita degli oggetti industriali si trova in Vitta (1996). – Le considerazioni di Shaftesbury intorno al concetto di disinteresse sono rintracciabili in *Saggi morali* (Shaftesbury [1962]); quelle di Hutcheson in *An inquiry into the original of our ideas of beauty and virtue* (Hutcheson [1988]). – Per il pensiero di John Dewey si rimanda a *Art as Experience* (Dewey [1934]). Per quello di Luigi Pareyson cfr. *Estetica* (Pareyson [1974]). – Un'analisi delle nuove arti industriali è in Vitta (2012).

Bibliografia

- Adorno, Th. W., 1966: *Negative Dialektik*; ed. it. *Dialettica negativa*, a cura di S. Petrucci, Einaudi, Torino 2004.
- Bacone, F., 2002: *Novum Organum* (1620), ed. it.: *Nuovo organo*, a cura di M. Marchetto, Bompiani, Milano.
- Dewey, J., 1934: *Art as Experience*; ed. it.: *Arte come esperienza*, a cura di G. Matteucci, Aesthetica, Palermo 2007.
- Hutcheson, F., 1988: *An inquiry into the original of our ideas of beauty and virtue* (1725); ed. it.: *L'origine della bellezza*, a cura di E. Migliorini, Aesthetica, Palermo.
- Pareyson, L., 1974: *Estetica*, Sansoni, Firenze (nuova edizione: Bompiani, Milano 1991).
- Shaftesbury, A., 1962: *Saggi morali*, a cura di P. Casini, Laterza, Roma-Bari.
- Vitta, M., 1996: *Il disegno delle cose*, Liguori, Napoli.
- Vitta, M., 2012: *Il rifiuto degli dèi. Teoria delle belle arti industriali*, Einaudi, Torino.