

Le voilà de retour dans sa légèreté d'“image”,  
de “style de vie” ou de “design” .  
Jacques Fontanille e Alessandro Zinna (2005, p. 10).

## 1. Introduzione

Gli oggetti abitano, in forma permanente, il nostro spazio quotidiano, compensando, con la loro costante presenza, la nostra provvisorietà. E tuttavia essi sono strutturalmente instabili. Cambiano nel tempo con il trasformarsi delle loro funzioni pratiche, con il mutare del loro valore estetico, con l'eclissarsi della loro carica simbolica. Cambiano forma sotto l'azione dell'evoluzione tecnologica, cambiano d'aspetto per il mutare degli stili di vita o, semplicemente, del gusto. Eppure mai, come oggi, gli oggetti mostrano un'attitudine così capricciosamente volubile nella loro relazione tra forma e funzione, relazione che, nel passato, ne aveva a lungo stabilizzata la fisionomia. Una volta, infatti, la differenziazione delle loro morfologie corrispondeva, salvo rare eccezioni, a un'analoga diversificazione delle loro funzioni.

Questa volubilità è manifestata anche dai più recenti oggetti tecnologici la cui la funzione pratica, solo qualche decennio fa, era ancora largamente dominante sulla funzione estetica. Anzi, era il vero motore del loro cambiamento. Oggi invece questi oggetti possono variare la loro conformazione morfologica indipendentemente dalle funzioni: la stessa funzione disinvoltamente può essere realizzata in configurazioni diverse.

La rottura del patto tra forma e funzione, negli oggetti, dipende soprattutto dallo sviluppo tecnologico che oggi, lavorando nella direzione di un processo di miniaturizzazione dei loro meccanismi interni, ne ha svincolato l'involucro da costrizioni imposte dalla morfologia funzionale, offrendo ai progettisti più libertà creativa. L'involucro, infatti, affrancato da vincoli funzionali, si è trasformato in docile supporto per ogni forma di rappresentazione figurativa. La tecnologia microelettronica, dice Medardo Chiapponi (1999, p. 159), aprendo la strada a una profonda innovazione delle tipologie oggettuali, anche di quelle più comuni, ha provocato, in alcuni casi, la loro dissoluzione e, in altri, ne ha create di assolutamente nuove. E così, se da un lato, si assiste alla nascita di oggetti di cui non si aveva traccia prima, dall'altro, ci troviamo di fronte ad una vera e propria sparizione non solo di tipologie oggettuali tradizionali, ma anche di alcuni oggetti tecnologici relativamente recenti (tv, radio, mixer musicali), tutti assorbiti da un unico operatore elettronico a funzioni multiple.

Come si comporta la massa dei destinatari di fronte alla rapidità di queste innovazioni? Che pensiero opera dietro il design contemporaneo di fronte a questa nuova libertà creativa? Tenteremo di trovare delle risposte negli stessi oggetti, osservandoli dal punto di vista della loro configurazione plastica quale luogo d'incontro tra un oggetto d'uso e un soggetto incarnato, analizzandoli



## Degli oggetti divenuti immagine

Patrizia Magli

non solo nella loro natura statica di oggetti, ma anche in relazione ai programmi d'azione che, in qualche modo, sono già prefigurati nella loro morfologia.

## 2. Innovazione, riconoscimento e identificazione degli oggetti

Prima di passare all'osservazione più ravvicinata di alcuni casi esemplari, è necessario, tuttavia, fare alcune precisazioni circa il problema dell'identificazione e del riconoscimento degli oggetti in rapporto al fenomeno dell'innovazione. Questa, infatti, affinché sia accolta<sup>1</sup>, deve sottostare a un duplice obbligo: operare una rottura, imponendo l'evidenza di una nuova legge estetica, e, nello stesso tempo, mostrare di saper saggiamente dimorare nella continuità. L'innovazione, infatti, non è rivoluzione, non è una forma violenta di cambiamento che improvvisamente irrompe sulla scena del presente spezzandone ogni legame con il passato. È comunque, ancora permanenza. L'innovazione non è neppure un'evoluzione, essendo questa la trasformazione logica di un sistema il cui cambiamento è avvertito come necessario e presupposto dallo stato anteriore. Tanto meno l'innovazione è una semplice variazione, essendo quest'ultima lo stato più debole del cambiamento, ovvero, una semplice declinazione della forma originale. L'innovazione, infatti, introduce una rottura, una demarcazione decisa e profonda, che necessariamente produce una forma di discontinuità tra il prima e il dopo l'innovazione. La demarcazione (*démarcation*, concetto semiotico preso in prestito da Claude Zilberberg) produce una densità di presenza, una forza attraverso la quale qualcosa si afferma sullo sfondo delle altre cose. La demarcazione prodotta da un'innovazione è la forza attraverso la quale s'impone il nuovo sistema, indebolendo, di conseguenza, il precedente. Si ha innovazione quando, nel sistema dei valori, si verifica una rottura che produce una quasi irreversibilità. Il

soggetto, messo a confronto con il nuovo sistema, non può più tornare allo stato anteriore, dal momento che quest'ultimo ha perso, ai suoi occhi, ogni consistenza, legittimità e dunque potere di attrazione. Per il destinatario, il nuovo sistema appare incommensurabile con il vecchio. Questo è il senso della demarcazione, affermano Nicolas Couégnas e Marie-Pierre Halary (2005, p. 44), "C'est sans doute ce pouvoir, cette promesse de plénitude qui sont visés et mis en scène par le discours sur l'innovation".

Il cambiamento per innovazione, per essere accettato, dunque, deve disporsi lungo una permanenza, deve obbedire a una certa continuità, deve esibire un legame tra il nuovo e l'antico. In altre parole, deve apparire come una sorta di riconfigurazione dell'antico. Da sempre, infatti, a ogni innovazione tecnologica, gli utenti hanno opposto una sospettosa resistenza. In passato, le prime carrozze ferroviarie dovevano imitare le carrozze vere e proprie, e i primi lampioni a gas dovevano sembrare candelabri. È quanto avviene ancora oggi quando i produttori sono costretti a caricare di un inutile peso cellulari, penne stilografiche, apribottiglie e tutto ciò che l'uomo è abituato a toccare e a prendere in mano. Questi oggetti, infatti, divenuti leggerissimi grazie alla miniaturizzazione dei loro meccanismi interni o all'impiego di nuovi materiali, appaiono ai loro utenti disforicamente inconsistenti. Un altro esempio è l'i-Phone sul cui lucido e intangibile schermo, attraverso leggere pressioni tattili, si aprono icone che, segnalando le varie funzioni, riproducono le corrispettive immagini di telefoni tradizionali, di vecchie macchine fotografiche, di banali buste postali e così via. La forza dell'abitudine, dice Ernst Gombrich (1979, p. 279), nasce dalla nostra resistenza al mutamento e dalla nostra ricerca di continuità. Mentre tutto fluisce e nulla si può prevedere, l'abitudine fissa alcune coordinate di riferimento alle quali poter ricondurre la molteplicità dell'esperienza. È per questo che soprattutto oggi, per il design, dice Chiapponi (1999, p. 170 e sgg.) sembra porsi, come esigenza prioritaria, il problema del rapporto tra "prototipicità" (*prototypicality*) e "rappresentatività" (*representativeness*), rapporto che caratterizza la relazione tra un oggetto e una classe di oggetti apparentati dalla stessa funzione.

La rapida sparizione di oggetti tradizionali, come l'altrettanto rapida comparsa di nuovi, infatti, sembra porre al design, con particolare urgenza, il compito di rendere le novità comprensibili e facilmente utilizzabili. Di qui l'attenzione alla loro dimensione comunicativa non solo per quanto riguarda le interfacce con gli ipertesti, ma anche con altri oggetti di uso comune. Questa esigenza fondamentale di ordine pragmatico trova, nel design, alcune forme di realizzazione che, a mio avviso, si possono sintetizzare in due tendenze:

– da un lato il gusto per la citazione della continuità. Si tratta di citazioni ricavate dalla tradizione, una sorta di travestimento degli oggetti che spesso assume forme

spiritosamente ironiche; sono vere e proprie maschere che, non essendo in nessun modo motivate da esigenze strutturali né da obbligazioni funzionali, riproducono, sull'involucro degli oggetti, forme familiari la cui funzione è esclusivamente retorica. Si tratta di convincere, persuadere, rassicurare che le cose non sono cambiate, che il mondo è sempre lo stesso. La volontà comunicativa dei progettisti giustifica il frequente ricorso al linguaggio figurativo, di grande efficacia se rapportato all'immaginario biologico e organico;

– dall'altro, un design che, abbandonando ogni scrupolo referenziale nei confronti delle tipologie tradizionali, produce forme oggettuali completamente inedite, forme che spesso tuttavia evocano la più intima e profonda delle dimensioni: la natura stessa.

Entrambe queste tipologie, anche se per certi aspetti opposte, si dispongono lungo un asse che va dal figurativo all'astratto: le procedure di antropomorfizzazione e quelle che chiameremo di "naturalizzazione" vanno dalla mimesi (*mimesis*) alla mimetizzazione; dalla rappresentazione iconico-figurativa all'astrazione plastica fino a raggiungere effetti di invisibilità.

### 3. "I like her. She reminds me!"<sup>2</sup>

#### L'antropomorfizzazione degli oggetti

Per quanto riguarda la prima tendenza, "la mimesi – dice Gombrich (1979, p. 283) – può facilitarci l'adattamento; adattamento a materiali nuovi, condizioni nuove, strumenti nuovi, offrendoci quell'elemento di continuità del quale tanto forte è il bisogno". Apparterrebbe alla "forza dell'abitudine", secondo Gombrich, l'irresistibile tendenza a proiettare il nostro corpo in qualsiasi configurazione che remotamente consenta questa trasformazione. Dotiamo di occhi e di altri tratti facciali le forme rigonfie dei vasi. E del resto, ricorda Gombrich, è nota la reazione ostile con la quale i viennesi accolsero la prima facciata funzionale di Adolf Loos, soprannominandola "la casa senza palpebre", perché alle finestre mancavano i consueti frontoncini con i quali erano abitualmente contrassegnate, qualunque fosse il loro stile. Il travestimento antropomorfo degli artefatti non si limita a conferire loro una faccia, delle gambe con tanto di scarpe ai piedi o braccia con tanto di guanti alle mani, ma può realizzarsi in forme sottilmente più allusive che, nell'analogia con l'uomo, traducono dimensioni profonde<sup>3</sup>. Si prenda, ad esempio, l'opera di Gaetano Pesce. Il ricorso che questo progettista fa all'immaginario organico spesso si accompagna a leggi compositive che introducono elementi dinamici, come figure in movimento, oppure deformanti come le gambe vacillanti di un tavolo. Queste forme trasfigurate, sproporzionate, destabilizzanti, inconsuete, dice Carlo Martino (2007, pp. 25-26), rimandano a un'esplorazione sensoriale allargata: attribuiscono all'oggetto un ruolo interarrivo per cui il destinatario è stimolato a compiere nuove esperienze sensoriali, amplificate da emozioni, come stupore e sorpresa<sup>4</sup>.

In questi casi, dunque, non si tratta di una rappresentazione figurativa della natura, come la riproduzione iconica di fiori, nubi, ragni, pipistrelli, ortaggi smisurati o mele e pere sgargianti di colori<sup>5</sup>. La natura è evocata, ma solo a livello plastico, suggerita con pochi tratti, nel trascolorare della luce, in alcuni contrasti testurali, nella densità o trasparenza della materia, e, soprattutto, nel movimento. In questa operazione, il design contemporaneo, nelle sue realizzazioni più riuscite, va oltre la dimensione estetica, funzionale o ludica. Aiuta a pensare: pone una serie di temi di riflessione teorica sull'efficacia stessa delle immagini, delle forme e della visione, in generale. In che cosa consiste, infatti, la funzione comunicativa di una forma? Esistono davvero *pattern recognition*, ossia insiemi di operazioni percettive in grado di assicurare il riconoscimento di un oggetto<sup>6</sup>?

Sappiamo che una forma in se stessa non significa nulla, neppure quando fa parte di un complesso visivo per quanto articolato e coerente esso sia. Neppure un'immagine definita ha un senso preciso. Come dice Gombrich (1979, p. 48), "Non esistono immagini che parlano da sé". Allora, in che cosa consiste l'efficacia di alcune immagini rispetto ad altre? Perché spesso è proprio l'immagine più carente quella che più attira? L'immagine incompleta o inattesa, dice Gombrich (1979, p. 48), crea un piccolo enigma che ci tiene sospesi a differenza della prosa di un'immagine informativa che passa inosservata. E dal momento che nessuna immagine è per se stessa informativa, ma richiede comunque apprendimento e competenza, tanto vale osare, tanto vale creare grandi e piccoli enigmi visivi, tanto vale sollecitare la libertà creativa a produrre forme oggettuali inedite. "A questo punto – dice Gombrich (1979, p. 59) – potrebbe nascere la tentazione di identificare l'uso 'poetico' delle immagini con quello che se ne fa nelle arti visive vere e proprie".

Ciò è quanto avviene in molta parte della produzione contemporanea che dà vita a oggetti che si presentano come riusciti connubi tra arte e design. Alcuni di questi, vere e proprie opere d'arte, spesso prodotti intenzionalmente proprio per essere tali, come i cosiddetti "pezzi unici". A differenza dell'oggetto pratico che richiede l'invarianza e la ripetizione seriale, l'oggetto prodotto con finalità artistiche, o anche soltanto estetiche, mette in valore il concetto di unicità. L'unicità, infatti, celebra un fare che valorizza la differenza e l'esclusività dell'oggetto, mentre la riproducibilità ingaggia un programma che spinge alla ripetizione e alla cancellazione dello scarto differenziale. Ed ecco, infatti, profilarsi sulla scena del design, non più tipologie oggettuali, ma singoli oggetti d'uso dotati di una propria e individuale fisionomia. In questi casi, non si tratta di riconoscere un oggetto come appartenente a una classe di oggetti con cui condivide la stessa funzione, ma piuttosto di identificare un oggetto per se stesso, per una propria singolarità, in quanto opera d'arte unica e irripetibile. Nella produzione industriale degli oggetti si fa strada la teoria del-

la serie diversificata<sup>7</sup>. Oggi, dice Gaetano Pesce (Tessa 2001), il ruolo fondamentale del progettista è "quello di creare la differenza". La finalità non si appella soltanto a una dimensione estetica o/e artistica, né è solo un problema di prestigio sociale, ma è più profonda<sup>8</sup>. L'idea di produzione in serie di beni connotati da un carattere di unicità, dell'oggetto in copia singola, ha a che fare anche con l'aspetto emozionale nella relazione tra soggetto e oggetto. Come dichiara lo stesso Pesce<sup>9</sup>, i "rapporti per essere veramente emozionali devono essere esclusivi, sia fra le persone sia con gli oggetti"<sup>10</sup>. Fa parte di questa dimensione, dice Martino (2007, p. 89), la cura e l'attenzione verso gli altri, che in termini progettuali si traduce sia nell'aspetto plurisensoriale dell'esperienza da parte del soggetto, sia nell'accoglimento dell'elemento di unicità in quanto individuo, da parte dell'oggetto.

Identificare un oggetto come particolare è dunque conferirgli un'identità in quanto singolo individuo, unico e irripetibile, dotato di una fisionomia propria, con il quale intrattenere un legame esclusivo. Tuttavia l'oggetto d'uso non è solo un'opera d'arte da ammirare o collezionare, né un amico con cui intrattenersi. È soprattutto un oggetto di cui servirsi. È un oggetto funzionale. In che modo, allora, lavora il problema del riconoscimento? In che modo si realizza il rapporto che caratterizza la relazione tra un oggetto e una classe di oggetti apparentati dalla stessa funzione?

Per la semiotica, ogni oggetto, di qualunque natura esso sia, è una proposta di contratto. Come diceva Marcel Merleau-Ponty (1945 trad. it., p. 291): "Trovo nel sensibile la proposta di un certo ritmo di esistenza [...]. Introducendomi nella forma di esistenza che mi è suggerita, io mi riferisco ad un essere esterno, sia per esprimermi che per chiudermi in esso". Ogni sollecitazione sensibile è dunque una proposta di esistenza, una sorta di contratto tra un oggetto e un soggetto, un contratto che si articola secondo l'asse "proposta"/"accettazione": la proposta corrisponde a una serie d'inviti, di stimoli, di suggerimenti (*affordances*) da parte dell'oggetto che presuppongono l'accettazione da parte di un soggetto. L'accettazione è il momento in cui quest'ultimo risponde alle sollecitazioni dell'oggetto, si addentra in esso, in altre parole, "si consegna" all'oggetto.

L'oggetto, dunque, è pienamente compreso non grazie ad un processo di riconoscimento che si limita ad assegnarlo a una classe di oggetti con cui condivide la stessa funzione, ma secondo quello che Merleau-Ponty chiamava un sintagma di adattamento. "Questo oggetto diviene attuale ed è pienamente compreso – diceva Merleau-Ponty (1945 trad. it., p. 256) – quando i poteri del mio corpo vi si conformano (*s'ajustent à lui*) e combaciano con esso (*le recouvrent*)". Quando i poteri del mio corpo si conformano con quelli dell'oggetto e combaciano con esso, s'instaura un legame intersoggettivo anche con le cose del mondo, e non solo con gli esseri umani<sup>11</sup>. Questa sorta di transfert appercettivo si tradu-



**Fig. 1** – Francesco Binfaré

ce nel riconoscimento, nell'oggetto, di uno statuto identico a quello della nostra stessa carne, del nostro corpo, del nostro stesso modo di sentire.

Ed è proprio in questo comune sentire che oggi il design trova gran parte della sua ispirazione, come una sorta di simpatia cosmica, di analogia che lega sotteraneamente tutti gli esseri, uomini e cose, secondo una visione magica propria dell'ermetismo rinascimentale. Accogliendo, infatti, l'antica tendenza a conferire a cose e a esseri inanimati stati d'animo che sono propri degli esseri umani, molte forme del design evocano, negli oggetti, profonde e segrete affinità con l'uomo.

Sappiamo, infatti, come le passioni e gli "stati d'animo" contribuiscano a identificare i personaggi nella narrativa o nella fiction in generale, fissandoli in ruoli tematici riconoscibili come il collerico, l'indifferente, il nostalgico, il pavido o il temerario. Sono ruoli che, essendo degli stereotipi, funzionano come veri e propri modelli di riconoscimento. Questa caratterizzazione investe anche gli oggetti. Alcuni manifestano passioni pacifiche, altri aggressive di cui spesso la progettazione degli artefatti è costretta a neutralizzare le marche, cercando di stabilire, tra noi e loro, un'interfaccia "affettuosa", friendly<sup>12</sup>. Nello stesso modo si comportano le nuove tendenze del cosiddetto *soft design*. La passione manifestata dall'involucro di un oggetto d'uso, infatti, non si limita a esserne un semplice elemento di caratterizzazione, ma svolge una vera e propria funzione configurazionale nella relazione tra questi oggetti e i loro utenti, secondo assi che ricalcano opposizioni quali attrazione/repulsione, piacere/dispiacere, gusto/disgusto e così via.

E come gli "stati d'animo" si traducono, a livello espressivo, nella mimica facciale e nell'intero comportamento del nostro corpo, espresso in movimenti di avvicinamento o allontanamento, di tensione o distensione, di orientamento verso l'alto o verso il basso, di contrazio-



**Fig. 2** – Richard Hutten, *Sexy Relaxy*

ne o espansione, analogamente negli oggetti, il dispositivo topologico alto/basso, con l'aggiunta di un tratto di orientamento, traduce il sentirsi su o giù da parte di una sedia o di una brocca d'acqua. Anche negli oggetti, dunque, senza ricorrere all'illustrazione di espressioni facciali, ma solo attraverso puri formanti plastici, puri vettori direzionali, si possono evocare configurazioni passionali come Serenità o Agitazione, Felicità o Tristezza: Felicità come movimento di elevazione verso l'alto e di apertura; Tristezza come caduta verso il basso e di chiusura. È sufficiente la semplice curvatura di una linea, una particolare opposizione cromatica, un certo gioco di luci, di densità, di trasparenze materiche. È quanto avviene nel mondo dell'arte dove, dice Gombrich (1972), "La funzione di appello non si limita alle immagini di oggetti precisi: anche le configurazioni astratte di forme e colori hanno il potere di influire sulle nostre emozioni". Analogamente, l'efficacia passionale degli oggetti non sta nel loro potere descrittivo/illustrativo, ma nella loro capacità appellativa/apostrofica, nella loro abilità di attirare, di fermare l'attenzione dell'osservatore. E come nel mondo dell'arte dove ad assolvere meglio questo richiamo, sono proprio, paradossalmente, le immagini meno definite, analogamente nel mondo del design, elusiva ed enigmatica è la seduzione di alcuni oggetti che si limitano a suggerire, a evocare una passione, piuttosto che a rappresentarla, a metterla in scena. È quanto Deleuze e Guattari (1980, p. 339) chiamano "le non-figuratif du désir". Ne è un esempio l'attitudine "depressa" della bellissima sedia di Francesco Binfaré (Fig. 1) la cui forma si chiude in se stessa in una inclinazione verso il basso ("giù") a differenza, invece, di quella che maliziosamente si abbandona, *Sexy Relaxy* di Richard Hutten (Fig. 2). Tutti oggetti "appassionati", oggetti che stabiliscono relazioni intime con i loro destinatari, ne riconfigurano la competenza



Fig. 3 – Gaetano Pesce, *Up5*

cognitiva, talvolta ne trasformano le abitudini motorie e perfino le emozioni. Ciò avviene quando s’istaura un sistema di corrispondenze tra la morfologia dell’oggetto e la nostra stessa anatomia. L’oggetto impone allora la sua logica sensibile al soggetto. Ne trasforma il rapporto con il mondo. Ne sconvolge i sistemi di valori. Avviene, allora, che tra l’oggetto e l’utente si stabilisca una sorta di relazione analogizzante: è quando si vede l’oggetto d’uso non come cosa, ma come soggetto animato, come l’altro, un altro cui si riconosce lo stesso statuto di soggetto attribuito a me.

#### 4. Regredire felicemente nel ventre di una poltrona

“Qualche cosa ‘ci spinge’, qualche cosa ‘ci attira’, qualche cosa ‘ci resiste’ – dice Fontanille (2004, p. 217) – La questione cruciale è naturalmente sapere quale sia lo statuto di questo spingerci, attirarci, ostacolarci nei movimenti”. Il riconoscimento di un qualcosa che ha senso poggia sulla morfologia dell’oggetto, poggia sulla resistenza che esso oppone ai nostri movimenti. Nel dialogo tra il soggetto e la cosa, infatti, la mediazione del corpo non funziona solo come comprensione ergonomica o in termini di funzionalità. Il mimetismo corporeo procede anche per adattamento attraverso il contatto, il movimento. Nel sintagma di adattamento<sup>13</sup>, che Fontanille chiama “contratto estesico”, il corpo si propone come il mediatore che assicura lo scambio comunicativo tra noi e gli oggetti. Il sintagma di adattamento “appare come un adattamento tra due corpi – dice Fontanille (2004, p. 214) – in modo tale che ciascun corpo finisca con l’abitare, grazie ad una certa configurazione senso-motoria della carne, la forma significante dell’altro”. Si tratta di adattare il nostro corpo, il nostro movimento, alla morfologia dell’oggetto stesso. E quale esempio più chiarificatore se non la poltrona di Gaetano Pesce, *Up5*

Questa poltrona, prodotta dalla C&B a partire dal 1969, più comunemente conosciuta negli anni Settanta come “Yeti”, raffigura la sagoma stilizzata di una donna seduta, dai grandi seni e le gambe aperte a formare un grembo, con l’abbinamento di un pouf sferico. Oggi chiamata ormai universalmente “La mamma” o “Big Mama”, a dispetto delle “intenzioni” dell’autore<sup>14</sup> che la voleva simbolo dell’oppressione femminile in molte culture orientali, questa poltrona, nella sua forma tutta rotondità, senza elementi di discontinuità, evoca sì un corpo femminile, ma nella sua sinuosa e avvolgente armonia non segnala alcuna cognizione disforica della condizione umana. Al contrario. Sollecita euforici desideri di accucciarsi dentro.

Nell’antropomorfismo di “Big Mama”, Martino (2007, pp. 46-47) vede una forma d’ibridazione che, grazie a una destabilizzazione tipologica degli oggetti, ne valorizza l’aspetto ludico, componente fondamentale, egli dice, nell’opera di Pesce: ad esempio, non più sedie con la forma di sedie, ma ombrelli che diventano sedie. Martino distingue vari tipi d’ibridazione:

- l’ibridazione per funzioni come per la serie I Feltri (Fig. 4) la cui funzione avvolgente di una coperta viene integrata in un oggetto che serve a sedersi;

- l’ibridazione tipologica o trasformabilità come nella serie di poltroncine e sedie Broadway 543 (Fig. 5) del 1994 il cui effetto ludico è prodotto non solo dalle molle elastiche poste all’attacco dei piedini che attutiscono, come degli ammortizzatori, la seduta, ma anche dalla variazione cromatica del sedile e dello schienale al contatto con il calore del corpo umano, come se l’artefatto reagisse con il proprio corpo al contatto del corpo altrui, sottolineandone, con il molleggio, il peso e, per l’emozione del contatto, cambiando colore;

- l’ibridazione per trasfigurazione che, lavorando su un’insolita combinazione di figura e funzione, evoca l’azione che l’oggetto svolgerà o farà svolgere. È il caso della caffettiera Vesuvio (Fig. 6) in cui l’azione quasi eruttiva del caffè all’interno di una caffettiera è trasferita nella sagoma di un vero e proprio vulcano, evocato anche nel nome. Analogamente è il caso della poltrona “La mamma”: una sagoma di donna accovacciata e avvolgente che diventa un’accogliente poltrona.

Si tratta di una tipologia che malgrado riesca a mettere un certo ordine nell’opera multiforme di questo progettista, tuttavia non tiene conto che l’operazione di Pesce, e in genere di gran parte della produzione contemporanea del design, non lavora sul piano dell’ibridazione tra immagini riconoscibili, ma opera una mimesi che si colloca a un livello più astratto e profondo, una mimesi che, scartando il piano della manifestazione delle figure iconicamente manifestate, lavora sul figurale in quanto matrice generativa degli oggetti. Vediamo in che modo.

Come abbiamo già detto, nel dialogo tra il soggetto e la cosa, affinché quest’ultima sia riconosciuta come un attante antropomorfo, è necessario che sia il nostro corpo



**Fig. 4** – Gaetano Pesce, *I Feltri*

a riconoscerla come tale, che si adatti, con intima familiarità, alla morfologia dell'oggetto stesso. Si tratta del riconoscimento di un "corpo" da parte di un altro corpo a livello senso-motorio. Questo riconoscere in qualcosa un corpo materno, non è dunque legato all'immagine di grandi seni o pancia o braccia dall'aspetto umano. Si tratta piuttosto di un legame empatico e analogizzante quale è segnalato, in modo del tutto diverso, da un'altra bellissima sedia di Gaetano Pesce, *Golgotha* (Fig. 7), realizzata pochi anni dopo *Big Mama* (Fig. 3), con l'azienda Bracciodiferro nel 1972. Questo oggetto fa parte di una serie di sedie e tavoli con le quali Pesce mette in scena, dice Martino (2007, p. 39) un capitolo della sua narrazione simbolica del sacro.

La sedia, sagomata a mano, tessuto bianco di fibra di vetro, reso rigido da un bagno di resina di poliestere, segnala la passione di Cristo non attraverso l'immagine della croce, ma attraverso lo schema corporeo dell'essere appesi a una croce. All'opposto del volume morbidamente pieno di "*Big Mama*" (Fig. 3), che, disteso sul suolo, si dispiega secondo un asse prevalentemente orizzontale, *Golgotha* (Fig. 7) è invece un telo privo di spessore, specie di sudario che si sviluppa secondo un asse prevalentemente verticale e che sembra stare eretto grazie ad un sistema di forze che agiscono disforicamente su di esso, tenendolo fissato, agganciato, appeso all'alto. Del *Golgotha*, dunque, è evocata non la croce, ma la sofferenza della carne attraverso un sistema tensivo di forze che la tirano, la forzano, la deformano. Non si tratta dunque di figure iconicamente riconoscibili, ma di relazioni in termini di combinazione di forze e di tensioni.

Se *Golgotha* (Fig. 7) evoca la divisione, lo smembramento, la disgiunzione, all'opposto, "*Big Mama*" (Fig. 3), segnala l'unione, la congiunzione, il piacere del corpo nello stare raccolto in se stesso all'interno di un involucro accogliente. James Grotstein<sup>15</sup>, discepolo californiano di



**Fig. 5** – Gaetano Pesce, *Broadway 543*



**Fig. 6** – Gaetano Pesce, *Vesuvio*



**Fig. 7** – Gaetano Pesce, *Golgotha*

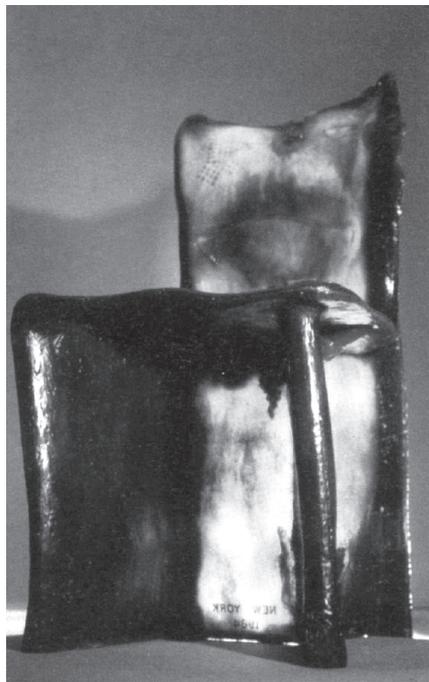


Fig. 8 – Gaetano Pesce, *Pratt*

Bion, parla del dorso del bambino contro il ventre della persona oggetto-supporto (*back-ground object*). Il bambino è addossato all'oggetto supporto che si modella a incavo su di lui. La schiena, infatti, è la parte che sentiamo più vulnerabile perché non controllabile né dal nostro sguardo, né facilmente raggiungibile con le mani<sup>16</sup>. Grotstein propone anche un gioco di parole intraducibile: l'oggetto supporto che sta "dietro" o "sotto" (*he under stands*) fornisce il paradigma della "comprensione". La figura materna è dunque evocata dall'introiezione, da parte del bambino della relazione madre-bambino come relazione contenente-contenuto. Si tratta della sensazione di avvolgimento evocato dalla sinuosità avvolgente del volume ambiente che questa poltrona implica, un volume ambiente nel quale sentirsi immersi: superficie e volume che danno l'esperienza di un contenitore. La mimesi si presenta, dunque, come un processo corporale d'iconizzazione profonda, fondato sulla restituzione delle condizioni senso-motorie dell'emozione. È la sensazione di tornare bambini, raggomitolati con il pollice in bocca, fiduciosamente abbandonati all'interno di un involucro protettivo. "Big Mama" (Fig. 3) non è dunque l'immagine visiva della mamma, ma la sensazione di stare rannicchiati tra le braccia della mamma. La mamma è evocata solo da questa relazione d'inglobamento, di mutua inclusione dei corpi<sup>17</sup>.

### 5. Memorie in scatola. Immaginare la forma sognando la materia

Come ricorda Didier Anzieu (1981, p. 177), *tangere*, in latino, ha la stessa diversità di significati corporei e affettivi, del verbo toccare: da "posare la mano su" a "commuovere". Ciò spiega come gran parte del piacere

provato nel sentirsi inglobati da "Big Mama" sia dovuta al materiale con il quale è fatta questa poltrona. Si tratta di poliuretano espanso: il cliente, nel liberare il prodotto dal suo imballo, lo vede gonfiarsi e prendere "corpo". Ed è proprio questa caratteristica "espansiva", propria della materia, a conferire il nome alla serie: Up5 (Fig. 3). Si tratta, infatti, di una specie di spugna compressa che gonfiandosi d'aria, una volta liberata, raggiunge la sua forma definita. L'oggetto è dunque presentato all'utente non come un qualcosa già dato, ma come un processo, come una lenta germinazione dalla materia che, per stadi successivi, raggiunge la sua forma finale. Ne è un altro esempio, il progetto della sedia Pratt (1983) di Gaetano Pesce<sup>18</sup> (Fig. 8). Sviluppata all'interno del Pratt Institute di New York, questa sedia faceva parte di una serie di nove sedie, nelle quali, sfruttando le proprietà strutturali della resina poliuretanic a densità differenziata, Pesce riusciva a comporre una sequenza di oggetti che mostravano il passaggio dalla brutta materia, la sedia ancora informe, afflosciata, non utilizzabile, alla forma e dunque alla funzione: la sedia rigida.

Questa sequenza, in realtà, celebra la relazione tra arte e produzione industriale. O meglio, tra la forma e la materia. Mostra come la forma può essere ispirata dalle proprietà espressive della materia. In gran parte della produzione artistica degli oggetti d'uso sono le caratteristiche strutturali, plastiche e cromatiche dei materiali a determinarne i risultati formali definitivi. Di qui un'estetica dei materiali. Di qui la sperimentazione sulla materia e sulle sue potenzialità espressive. Nelle sedie di Gaetano Pesce, ad esempio, la ricerca consiste nella sperimentazione fra tessuti e resine e le diverse caratteristiche acquisite nel passaggio dallo stato fluido o morbido del tessuto a quello solido della resina, come nella sedia Golgotha (Fig. 7).

La forza innovativa della materia, da una parte, e la progressiva miniaturizzazione dei meccanismi tecnologici, dall'altra, hanno contribuito alla polimorfia degli oggetti: come abbiamo già accennato, la stessa funzione può incarnarsi in forme completamente diverse. Si prenda il caso di oggetti divenuti immagini assai dissimili l'una dall'altra, come la memoria dei computer; altrimenti detta hard disk. Di fronte alla profusione multiforme di un oggetto che, mantenendo inalterata la propria funzione, cambia continuamente aspetto, potremmo porci una serie d'interrogativi. Questa proliferazione è davvero arbitraria e sregolata come apparentemente sembra? O, invece, nel profondo, sottostà a regole compositive che ne assicurano la riconoscibilità simbolica e, dunque, in qualche modo ne segnalano anche la funzione? Che rapporto s'instaura tra l'interno e l'esterno di un oggetto?

L'hard disk o disco rigido (anche chiamato disco fisso)<sup>19</sup> è un dispositivo utilizzato per la memorizzazione a lungo termine dei dati in un computer. Il suo interno è costituito fondamentalmente da uno o più dischi in alluminio o vetro, rivestiti di materiale ferromagnetico

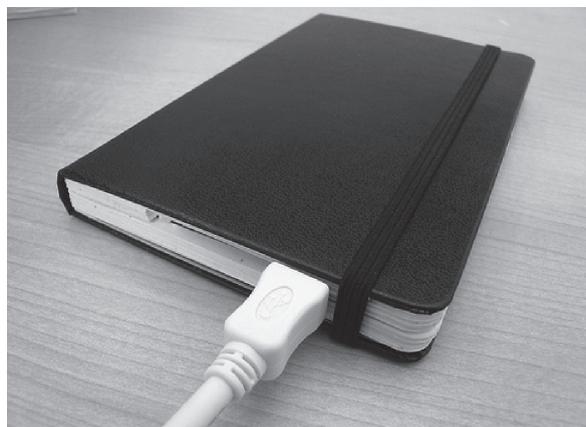


**Fig. 9** – Hard disk Western Digital

in rapida rotazione e da due testine per ogni disco (una per lato), le quali, durante il funzionamento, “volano” alla distanza di poche decine di nanometri dalla superficie del disco leggendo e scrivendo i dati. Inventato negli anni 50 dall’IBM, il primo prototipo di hard disk era costituito da 50 dischi del diametro di 24 pollici (circa 60 cm) e poteva immagazzinare al massimo 5 megabyte di dati. Attualmente gli hard disk in commercio presentano capacità comprese tra 40 gigabyte e 1 terabyte<sup>20</sup>, contenuti in dispositivi tascabili. Si è dunque ottenuta una capacità di memoria sempre più ampia che intrattiene un rapporto inverso con un dispositivo di dimensioni sempre più ridotte. L’hard disk grande quanto un pollice è il più recente immesso sul mercato e corrisponde al formato compact flash, largo solo due o tre centimetri e spesso quanto una carta di credito, ma capace di memorizzare alcuni gigabyte di dati. Questi formati sono utilizzati anche per realizzare memorie di massa esterne ai computer, collegabili tramite un cavo, adottate quando sia necessario ampliare la capacità di memorizzazione del computer o quando occorra trasportare altrove grandi quantità di dati.

La funzione attanziale dell’ hard disk è dunque quella di custode della memoria del computer. Anzi, è figura vicaria della memoria stessa. In che modo la forma del suo involucro ne segnala il ruolo? Abbiamo selezionato, a questo scopo, un corpus ridotto di alcuni hard disk. Queste scatole della memoria presentano tipologie assai diverse tra loro. Sull’involucro di questi hard disk è tuttavia riscontrabile un insieme di operazioni topologiche che ne confermano lo statuto di “contenente”. Il “modo d’iscrizione” dell’espressione si deduce, in una certa qual misura, dal modo di “contenimento” del contenuto. Tuttavia non è il meccanismo tecnologico di questi hard disk a motivarne l’involucro. A configurarlo è il loro “contenuto” simbolico, in altre parole, l’idea che da sempre ci siamo fatti di una memoria non tecnologica, ma tutta umana. Le immagini di queste memorie in mega-byte, infatti, non fanno che illustrare i vari modi di pensare la memoria, nello scorrere dei secoli. In che modo?

Secondo Harald Wienrich (1976) non possiamo concepire una realtà come la memoria senza ricorrere a metafore. In *Metafora e menzogna*, egli individua due figure metaforiche della memoria: la metafora della memoria



**Fig. 10** – Hard disk “moleskine”, autoproduzione



**Fig. 11** – Ora Ito, *Golden Disk*, LaCie

come magazzino, e quella della memoria come tavoletta di cera o della lavagna. La prima esprime una concezione della memoria come insieme di nozioni archiviate e potenzialmente richiamabili, deposito di conoscenze che sono immagazzinate, stoccate e conservate. La seconda, invece, configura l’idea del ricordo in quanto attualizzazione di dati accumulati.

La prima fa riferimento a un modello architettonico. È il magazzino della memoria, paragonato da Platone a una colombaia (*Teeteto*, 197d), oppure è la memoria come deposito, ad esempio, la mnemotecnica della retorica antica vista come un’articolazione di spazi architettonici (loci) organizzati. La memoria come processo di archiviazione sistematica, in tutte le metafore che la rappresentano, è vista, dunque, come un contenitore più o meno rigidamente articolato, dalla caverna o il ventre del *Thesaurus* di Tommaso d’Acquino, alla biblioteca o all’archivio.

Nell’immagine della tavoletta di cera, invece, la memoria è vista non come procedimento di archiviazione, ma come materia fluida da modellare, come *vis*, come “processo del ricordo soggettivo che fonda l’identità personale” (Assmann 1999, p. 29) in cui il tempo s’iscrive attivamente e in cui vi può essere discontinuità tra quel che è stato immagazzinato e il suo recupero. Dice Cristina Demaria (2006, p. 30):

Mentre l’archiviazione si realizza contro l’oblio e il tempo, e ne neutralizza gli effetti con l’aiuto di tecniche adeguate, il ricordo soggettivo avviene nel tempo e il tempo stesso inte-



**Fig. 12** – Ora Ito, *Brick*, LaCie

ragisce attivamente nel processo. Caratteristica della psicomotricità del ricordo soggettivo è che ricordare e dimenticare sono sempre inestricabilmente implicati l'uno nell'altro.

Quest'ultima forma di memoria è abitata dalla contesa del ricordo e l'oblio, della reminiscenza e la dimenticanza. È la memoria agitata dall'aporia della presenza e dell'assenza, di mneme e anamnesi (Ricoeur 2000, trad. it., pp. 33-38). Secondo questa prospettiva, memoria e oblio non vanno intesi come due poli contrapposti, ma appartenenti a un sistema fluido che incessantemente si sfalda e si riorganizza con lo scorrere del tempo.

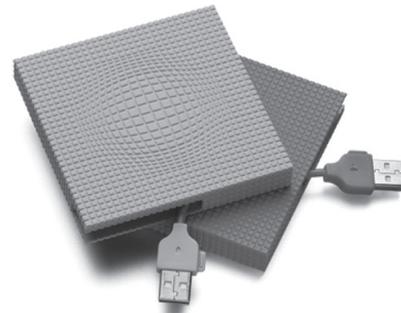
Due diverse concezioni della memoria, dunque, che sono state differenziate illustrate da altrettanti dispositivi metaforici; ciascuna metafora, a sua volta, ha istituito particolari percorsi figurativi intesi come supporti materiali della memoria e al tempo stesso come particolari tecniche della sua conservazione.

Gli involucri delle moderne tecnologie della memoria virtuale non fanno che ripercorrere questi orientamenti iconografici. Da una parte si tratta d'immagini che rappresentano gli archivi tradizionali della memoria, come scatole, volumi (Fig. 9) e perfino notebook a forma di Moleskine (Fig. 10); dall'altro, evocano pura materia vivente in movimento, come il Golden Disk, disegnato da Ora Ito (Fig. 11).

Quest'ultimo, realizzato con uno chassis metallico che richiama l'immagine di un lingotto d'oro dalla superficie ondulata, è un hard disk fisso esterno, da 500 GB, bello come una scultura da esibire su un tavolo di lavoro. Così recita la pubblicità che lo accompagna:

Découvrez la nouvelle vague de conception de luxe en matière de stockage professionnel. Le LaCie Golden Disk ajoute une particularité unique à votre environnement de travail. Son design distinctif en forme de vague dorée, créé pour LaCie par le designer de renommée mondiale Ora-Ito, apporte une fluidité des formes à votre univers numérique.

Articolando la contrapposizione fra l'aspetto rigido della scatola e la morbida consistenza della superficie superiore, l'involucro del Golden Disk, in realtà si pone come la fusione di due diverse visioni della memoria:



**Fig. 13** – Karim Rashid, *Skarim*

quella rigida, di archivio, e quella fluida, di materia da modellare. E tuttavia, questo disco, sia per colore, che per materiale e forma, è una vera innovazione rispetto agli altri hard disk della LaCie. Si oppone a quello in forma di Lego, disegnato dallo stesso Ora Ito (Fig. 12), ma che illustra una visione puramente combinatoria della memoria.

Si oppone alla serie classica di hard disk dal design "a libro", da tenere serrati e ordinati sugli scaffali, immagine stessa dell'archivio; si oppone a quelli ludici e sensuali, progettati da Karim Rashid (Fig. 13), ma soprattutto si oppone al bellissimo monolite nero progettato da Neil Poulton (Fig. 14), che, nel suo integrale minimalismo, si propone come citazione del film di Stanley Kubrick, 2001: *Odissea nello spazio*.

La morfologia di quest'oggetto, infatti, è costituita da un design compatto, come un impenetrabile monoblocco funzionale, il cui effetto è di una totalità omogenea, dotata di un'individualità indivisibile, inanalizzabile. Il nero, colore che tradizionalmente in questi oggetti segnala l'autoreferenza alla tecnicità, è lucido e uniforme. Nero, lucido, geometrico, dunque, l'hard disk di Poulton reclama, nella sua pura astrazione, l'essenzialità della sua funzione tecnologica, contro la figuratività ludica o familiarmente invitante degli altri hard disk.

L'alternativa dunque non è funzionale. La struttura viviva secondo la quale si presenta ciascun hard disk dissimile da un altro, è invece portatrice di senso. Tornando al Golden Disk di Ora Ito (Fig. 15), dal punto di vista figurativo, quest'oggetto appare come una scatola quadrata che contiene un elemento fluido in movimento.

È un design che, esprimendo tutta la fascinazione per la materia, ne esplora le potenzialità attraverso il contrasto tra la solidità squadrata dell'involucro rettangolare e la fluidità sinuosa della sua superficie. Le forme curvilinee fluide di quest'ultima si oppongono a quelle rigide e rettilinee della scatola di supporto. Nel contrasto tra fluidità e rigidità, tra linee curvilinee e rettilinee dalla geometria elementare, questo involucro articola contenuti assiologici che oppongono continuo *vs* discontinuo, natura *vs* cultura; contenuto *vs* contenente; memoria viva *vs* archivio. La scatola supporto, infatti, si presenta



Fig. 14 – Neil Poulton, Hard Disk LaCie

come una costruzione squadrata che tenta di custodire, ma anche arginare e ordinare, la fluidità agitata di ciò che cerca di contenere, la memoria.

La crasi visiva che caratterizza quest'oggetto non si fonda solo su opposizioni eidetiche, non gioca solo sulla forma, ma coinvolge anche la materia. Il colore di questo hard disk è giallo caldo lucido, ovvero, oro. La memoria, facoltà che pur essendo intangibile è tuttavia pericolosamente legata a un cervello di carne e a tutte le sue accidentalità e fatali alterabilità, in questo oggetto è retoricamente incarnata nel più inalterabile e puro dei metalli, l'oro. Come dice, infatti, Gaston Bachelard (1948, p. 228), l'animale è la vita quotidiana, il vegetale è la vita annuale, ma il minerale è la vita secolare, la vita che dura millenni. "S'impose alors une sorte d'espace-temps de la rêverie métallique" (1948, p. 228). Non ci deve stupire, infatti, che la pietra filosofale, l'oro, donasse all'uomo la giovinezza eterna. "La jeunesse métallique (...) on la rêve comme la ténacité de vie d'un prince enfoui dans la substance dure et profonde" (1948, p. 228).

E tuttavia nel Golden Disk ci troviamo di fronte ad un'altra aporia. Qui l'oro non si presenta allo stato solido come normalmente si presentano i minerali, ma allo stato fluido. In quanto tale, cambia di statuto. Per la rêverie materializzante, infatti, dice Bachelard (1942), tutto ciò che è liquido è acqua, tutto ciò che scorre è acqua. La liquidità è il carattere "elementale" dell'acqua. La liquidità è, per definizione, fluente, scorrente, transitante. La fluidità non è uno stato dell'essere, ma un moto del divenire. La chioma di una fanciulla sarà "fluttuante" non per la composizione delle sue ciocche, bensì per il movimento che richiama quello dell'acqua che scorre. La chioma ondeggiava, suggerendo il moto di un'onda che passa. In altre parole, la forma della materia altro non sarebbe che la forma stessa del suo movimento. È il dinamismo, il suo comportamento che, paradossalmente, rende possibile il riconoscimento e la rappresentazione delle sue diverse morfologie. E così, è il moto perpetuo dell'acqua a costituirsi come la dimensione figurale sottesa alla sua evocazione artistica. Che cosa, infatti, più di ogni altro elemento, fa dell'in-



Fig. 15 – Ora Ito, Golden Disk, LaCie

stabilità la linea tematica del suo modo di essere e, della mutevolezza, la propria poetica di vita, se non l'acqua? Le immagini di cui l'acqua è l'occasione o la materia, dice Bachelard (1948, p. 228), non hanno la costanza e la solidità delle immagini originate dalla terra, dai cristalli, dai metalli e dalle gemme. L'immaginazione materiale dell'acqua è sempre in pericolo, rischia di cancellarsi a ogni istante. Le immagini dell'acqua sono poesia dei riflessi, pura evocazione. Più di ogni altro elemento o materia, infatti, le morfologie acquatiche seguono il flusso di una metamorfosi continua: grazie a leggeri moti ondulatori, le sue forme incessantemente si allungano e si accorciano, si dilatano e si restringono, si sovrappongono, si accentuano, si esaltano per poi dissiparsi, svanendo in trasparenze cangianti.

Grazie al suo continuo movimento, al fluire e rifluire dei suoi flutti, al suo moto oscillatorio, l'acqua evoca risonanze profonde. Incoraggia una sorta di meditazione ondulante che fa risuonare le sue contraddizioni: attraverso la conversione dalla disperazione al coraggio, attraverso l'improvvisa sazietà della felicità, dice Bachelard, evoca, nell'osservatore, una tonalità di vita che, senza sosta s'abbassa e s'innalza, si spegne e si ravviva, si acutizza o si rilassa<sup>21</sup>. Per queste ragioni, dunque, l'acqua è soprattutto una sorta di destino (*type de destin*). È una vocazione essenziale che metamorfizza incessantemente la sostanza stessa del nostro essere. "L'eau est vraiment l'élément transitoire. Il est la métamorphose ontologique essentielle entre le feu et la terre. L'être voué à l'eau est un être en vertige" (1948, p. 13). Rappresentando la memoria attraverso l'elemento acquatico, il Golden Disk ne sottolinea l'aspetto di intreccio tra reminiscenza e oblio. La vede come quel flusso continuo dove, nello scorrere del tempo, il ricordare e il dimenticare non sono poli contrapposti, ma costantemente alterni. Il Golden Disk si presenta dunque come un modo di comunicare, attraverso segni esteriori, non la tecnologia avanzata che costituisce il suo meccanismo interno, ma il figurale che l'ha generato come oggetto non solo funzionale, ma simbolico. E questo è un modo grazie al quale il design contemporaneo riesce a rendere visibile l'invisibile.

---

## Note

---

<sup>1</sup> Cfr. Couégnas-Halary (2005, p. 44).

<sup>2</sup> Citazione da John Wayne in *Rio Bravo*.

<sup>3</sup> Cfr. Festi (2005).

<sup>4</sup> “Ho cercato di comunicare sorpresa, scoperta, ottimismo, stimolo, originalità”, dichiara Pesce (Neumann 1999, p. 284).

<sup>5</sup> Cfr. Reyes (2008), Gaillemain, (a cura, 2007).

<sup>6</sup> Cfr. Chiapponi (1999, p. 177).

<sup>7</sup> Al tema della “serie diversificata” è possibile ricondurre il principio generatore di molti progetti emblematici di Gaetano Pesce. Si tratta di progetti che, ricorda Carlo Martino (2007, p. 51), hanno contribuito a renderlo famosissimo in tutto il design internazionale.

<sup>8</sup> Dice Pesce in una intervista a Daniele Baroni raccolta in AA.VV. (1982, p. 374): “Ritengo che è la morte a renderci uguali, e che essere vivi significa anche essere differenti, e, come ognuno di noi ha questo diritto, ritengo che gli oggetti stessi che ci circondano nel piccolo arco della nostra vita, devono poter godere di tale prerogativa”.

<sup>9</sup> Cfr. l'intervista in Martino (2007, p. 53).

<sup>10</sup> Per quanto concerne la “serie diversificata” non sembra esistere un'opposizione tra unicità e riproducibilità, in quanto modi di produzione contrari, pratiche alternative, bensì una relazione tensiva. La novità, nel design contemporaneo è di aver introdotto la caratterizzazione individuale proprio a partire dalla progettazione. Obiettivo della serie diversificata è, infatti, quello di ottenere prodotti simili, ma non identici, ovvero, differenziati attraverso variabili libere. Queste intervengono durante il processo di produzione in modo casuale e non calcolato. Un esempio è l'accettazione del difetto che, da elemento di scarto, si trasforma in elemento di distinzione. Ne è un esempio la serie dei mobili Nobody's Perfect di Pesce prodotti dalla Zerodisegno, la cui variazione cromatica, introducendo delle irregolarità, ripropone la poetica del difetto (altrimenti detta teoria del “mal fatto”) come elemento di diversificazione e di identificazione. Il difetto diventa una qualità. Per Pesce la casualità (delegata all'esecuzione effettiva, in altre parole, alla manodopera; casualità intesa dunque come mancata fedeltà del prodotto rispetto al progetto) e il mal fatto sono condizioni che vanno interpretate in senso creativo. Un altro esempio, sempre tratto dall'opera di Pesce, è la serie delle sedie e tavoli Golgotha, dove il designer sperimenta l'intervento “personalizzante” dell'operaio. Un materassino in fibra di vetro, imbevuto di resina, sovrapposto a una contro-forma e sospeso, ancora in fase d'indurimento, prende l'impronta originale dell'operaio che ci si siede. Ogni sedia avrà un'impronta sempre diversa. Dieci anni dopo, nel progetto del tavolo Sansone prodotto da Cassina, Pesce inserisce l'indeterminatezza della sagoma nelle istruzioni per la produzione: “Quasi quadrato, quasi rettangolare e quasi tondo”. L'indeterminatezza è anche lasciata nella scelta, nella quantità e disposizione delle resine colorate all'interno dello stampo. Molte tecniche individuate per il raggiungimento di una diversificazione seriale sono legate a questi materiali. L'imprevedibilità della forma finale, legata al mal fatto, è enfatizzata proprio dall'uso di materiali nuovi, non necessariamente rigidi, che reagiscono in maniera diversa alle differenti condizioni ambientali. Gli imprevisti che può comportare l'intervento della manodopera, trasformano la contingenza in una transizione di tipo culturale. “Si dovrebbe partire dal presupposto – dice Martino (2007, p. 86) – che nella condizione

del mal fatto, l'esito formale del progetto è imprevedibile ed è inoltre il risultato di un gruppo di creatori e non di uno solo. La forma imprevedibile deve trasformarsi in elemento di distinzione e non di scarto”. Questa pratica richiama gli oggetti fatti a mano, anche se sono prodotti secondo una ripetizione seriale. Il presentare un surplus di differenza, caratteristica della forma prodotta nell'oggetto fatto a mano è dovuta al fatto che qui il controllo del gesto è più aleatorio dell'azione eseguita da una macchina. Come dice Alessandro Zinna (2005, p. 170), “En effet, avant d'être une variation sensible, la variation de l'objet manufacturé est le résultat d'une variation dans la dynamique du geste”.

<sup>11</sup> Tuttavia, dice Fontanille (2004, p. 213), è necessario riflettere attentamente sul fatto che l'analisi fenomenologia si attiene strettamente alla relazione intersoggettiva. Da parte nostra, egli dice, proponiamo invece di estendere e generalizzare tale concezione anche nella relazione con le “cose”, con gli “oggetti”. Si tratta insomma di spiegare come si produca l'attualizzazione della cosa.

<sup>12</sup> A questo proposito, cfr. Anceschi (1993) e Bonsiepe (1995).

<sup>13</sup> Cfr. Merleau-Ponty (1945); vedi paragrafo precedente.

<sup>14</sup> “Mi ricordo che con quella poltrona ho voluto parlare di una condizione umana che soffre di non libertà, in certi paesi almeno, e che è la prigionia della donna vittima di pregiudizi degli uomini”, intervista a *Lezioni di Design* ([www.educational-rai.it/lezionididesign/designer/PESCE.html](http://www.educational-rai.it/lezionididesign/designer/PESCE.html)).

<sup>15</sup> Citato da Didier Anzieu (1981).

<sup>16</sup> A questo proposito, un recente spot pubblicitario della Smart celebra la tranquillità di non aver, dietro il guidatore, l'incubo dei sedili posteriori che possono essere popolati da mostri inattesi o da temibili assassini in agguato.

<sup>17</sup> A proposito di questa relazione d'inglobamento, Anzieu (1981, pp. 71-72) sviluppa il seguente argomento: questa esperienza della frontiera tra due “corpi in simbiosi”, l'essere nel contempo superficie di separazione e superficie di contatto, è la riproduzione di un'esperienza fondatrice, quella della relazione madre e figlio.

<sup>18</sup> Cfr. Martino (2007, p. 24).

<sup>19</sup> La denominazione originaria era “fixed disk” (disco fisso), il termine hard disk nacque intorno al 1970 per contrapposizione con i neonati floppy disk.

<sup>20</sup> La rincorsa a unità sempre più capienti non conosce soste: ad esempio, il modello Deskstar 7K1000 di Hitachi del 2007, 1 terabyte su 5 piatti, con una densità di 23 miliardi di bit per centimetro quadro. I dati sono generalmente memorizzati su disco seguendo uno schema logico ben definito. Uno dei più diffusi è il cosiddetto CHS acronimo per il termine inglese Cylinder/Head/Sector (Cilindro/Testina/Settore). In questa struttura i dati sono memorizzati su uno o più dischi paralleli, di cui ogni superficie, detta “piatto”, è destinata alla memorizzazione dei dati. Ogni piatto si compone di numerosi anelli concentrici numerati, detti tracce. L'insieme di tracce alla stessa distanza dal centro presenti su tutti i dischi è detto cilindro. Gli hard disk sono prodotti in 4 dimensioni standardizzate chiamati “fattore di forma”, e si riferisce al diametro del disco espresso in pollici: 3,5 – 2,5 – 1,8 – 1. I primi sono utilizzati nei personal computer chiamati desktop, nei server, e nelle unità NAS (Network-Attached storage), unità remote di memorizzazione in reti di computer. I secondi nei computer portatili e dovunque ci sia poco spazio e/o potenza di alimentazione, i più piccoli nei dispositivi tascabili.

<sup>21</sup> Bachelard ha esposto, in un capitolo della *Dialectique de la durée*, i principi della ritmo-analisi di Pinheiro dos Santos.

---

## Bibliografia

---

- AA.VV., 1982, *Un'industria per il design*, Milano, Lybra Immagini.
- Anceschi, G., 1993, "Il dominio dell'interazione" in G. Anceschi, a cura, *Il progetto delle interfacce, oggetti colloquiali e protesi virtuali*, Milano, Domus Academy.
- Anzieu, D., 1985, *Le Moi-peau*, Paris, Bordas; trad. it. *L'Io-pelle*, Roma, Borla, 1994.
- Assmann, A., 1999, *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, München, Oscar Beck; trad. it. *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, Bologna, Il Mulino, 2002.
- Bachelard, G., 1942, *L'eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière*, Paris, José Corti; trad. it. *Psicanalisi delle acque. Purificazione, morte e rinascita*, Como, Red Edizioni, 1987.
- Bachelard, G., 1948, *La terre et les rêveries de la volonté. Essai sur l'imagination des forces*, Paris, José Corti.
- Bonsiepe, G., 1995, *Dall'oggetto all'interfaccia*, Milano, Feltrinelli.
- Chiapponi, M., 1999, *Cultura sociale del prodotto. Nuove frontiere per il disegno industriale*, Milano, Feltrinelli.
- Couégnas, N. e Halary, M.-P., 2005, "Objets d'innovation, logique des sensations: le design selon Marc Sadler", in Fontanille-Zinna (2005), pp. 39-61.
- Deleuze, G., e Guattari, F., 1980, *Mille Plateaux*, Paris, Minuit; trad. it. *Millepiani*, Roma, Castelveccchi, 2003.
- Demaria, C., 2006, *Semiotica e memoria*, Roma, Carocci.
- Festi, G., 2005, "La seduta aperta. Considerazioni semiotiche sull'estetica delle figure spaziali nel design della sedia", in *Documenti. Rivista del dottorato di eccellenza in storia dell'architettura, scienze delle arti, restauro*, n. 2.
- Fontanille, J., 2004, "Figure semiotiche del corpo: l'involucro e la carne mobile", in *Figure del corpo*, Roma, Meltemi.
- Fontanille, J., Zinna, A., a cura di, 2005, *Les objets au quotidien*, Limoges, Pulim.
- Giraud, N., "La Sémiotique au service de l'objet technique", in Fontanille-Zinna (2005), pp.99-113.
- Gaillemain, J.-L., a cura di, 2007, *Design contre design*, Paris, Réunion des musées nationaux.
- Gombrich, E., 1972, "The Visual Image" in *The Essential Gombrich*, London, Phaidon, 1996; trad. it. *Sentieri verso l'arte*, Milano, Electa, 2003.
- Gombrich, E., 1979, *The Sense of Order. A Study in the Psychology of Decorative Art*, London, Phaidon; trad. it. *Il senso dell'ordine. Studio sulla psicologia dell'arte decorativa*, Torino, Einaudi, 1984.
- Martino, C., 2007, *Gaetano Pesce. Materia e differenza*, Venezia, Marsilio.
- Merleau-Ponty, M., 1945, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard; trad. it. *Fenomenologia della percezione*, Milano, Il Saggiatore, 1965.
- Neumann, C., 1999, *Design in Italia*, Milano, Rizzoli.
- Reyes, F., 2008, *Nature. Inspiration for Art and Design, Inspiración para el arte y el diseño*, Barcelona, Monsa.
- Ricoeur, P., 2000, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil; trad. it. *La memoria, la storia, l'oblio*, Milano, Cortina, 2003.
- Tessa, R., 2001, "Basta creare oggetti tutti uguali" in *La Repubblica* 10 dicembre 2001.
- Weinrich, H., 1976, "Streit und Metaphoren" in *Sprache in Texten*, Stuttgart, Kleit; trad. it. *Metafora e menzogna: la serenità dell'arte*, Bologna, Il Mulino, 1976.
- Zinna, A., 2005, "L'objet et ses interfaces", in Fontanille-Zinna (2005), pp. 161-192.