

GIUSEPPE MINCOLELLI

LA BELLEZZA DELL'OGGETTO D'USO QUOTIDIANO (AL TEMPO DI INTERNET): SAPER FARE, SAPER ADOPERARE, SAPERE

Il primo oggetto preso in esame, in omaggio alla Città di Ferrara, è la saliera il cui progetto Benvenuto Cellini propose in prima istanza al Cardinale Ippolito d'Este intorno al 1540, che il Cardinale ritenne troppo ambizioso per sé e più adatto ad un Re, e che fu in effetti poi realizzato per Francesco I, Re di Francia.

Una saliera, appunto. Un oggetto appartenente ad una tipologia d'uso comune, che in realtà non ha come intenzione principale quella di svolgere la propria funzione primaria. Un non comune oggetto d'uso comune.

Un oggetto concepito per stupire, per scioccare, per soggiogare l'animo di chi lo contempla. Ricco di forme, dettagli, metafore, simboli, rappresentazioni che intessono una bellezza complessa e misteriosa, articolata e oscura che appare tanto più sorprendente quando si considera l'umiltà relativa dello scopo a cui è asservita o meglio, da cui trae una giustificazione pretestuosa.

Un argomento di conversazione alla tavola dei potenti, un sintomo, una sineddoche dell'immenso potere dell'ospite, un oggetto d'arte sofisticato, che allude ad un retaggio culturale indecifrabile se non condiviso, un confine escludente, una barriera semantica dissimulata dalla bellezza, che lascia solo lo stupore agli occhi degli indegni.

Una saliera. Bella come oggetto d'arte. Non bella come saliera.

Abbiamo chiamato in causa il Cellini per far capire che non intendiamo discutere di oggetti artistici. In questa sede rivolgeremo il nostro interesse agli oggetti d'uso che consideriamo belli in quanto oggetti d'uso. E dobbiamo ammettere che la parola bellezza è usata provocatoriamente.

Ci occuperemo di oggetti che molti potrebbero giudicare belli, ma che non sono stati concepiti con l'intento di indurre alla contemplazione. Presenze, enti, oggetti la cui estetica sollecita la nostra attenzione perché perfettamente idonei alla loro funzione primaria, non ridondanti né essenziali. Semplicemente pertinenti.

È singolare che la qualità estetica degli oggetti d'uso, delle cose che popolano la vita di tutti ogni giorno, a seconda delle condizioni di ognuno e del contesto, possa attirare l'attenzione e spingere ad un atto di riconoscimento ed interpretazione, o anche essere ignorata ed assorbita dal rumore di fondo.

Ci sono oggetti che maturano ed evolvono nella propria forma in un tempo lungo, per interventi e modifiche apportate da uomini che non lasciano altro segno di sé se non un contributo anonimo ed irrintracciabile alla mutazione del dettaglio o del complesso. Varianti continue e diacroniche che convergono verso la forma superstita, che si consolida in attesa di nuove mutazioni in grado di vantare una maggiore idoneità ad eventuali cambiamenti del contesto, in una dinamica che ha forti analogie con la teoria dell'evoluzione della specie biologica.

La forcola, ad esempio, lo scalmò che i gondolieri usano per poggiare il remo per le diverse andature che la voga asimmetrica impone.

Ogni curva, ogni ansa, ogni ispessimento o assottigliamento della sezione è motivato da specifiche azioni del remo, che assumono, non a caso, una specifica denominazione. Ogni dettaglio della forcola ha un suo nome inequivocabile, come inequivocabile è l'andatura che la voga in appoggio sul quel dettaglio produce. Inequivocabile, cioè a prova di errore, perché l'errore in azione di voga può determinare una tragedia: non si può sbagliare, mentre si rema in uno stretto canale affollato. Una forma, quella della forcola, in cui nulla è lasciato al caso. Eppure, agli occhi di un profano, che non ne decifra l'intenzione, ma che non può evitare di percepirne la forza, la forcola è solo bella. Bella come una scultura di Brancusi.

La forma della forcola è perfettamente pertinente alle diverse azioni che il gondoliere può mettere in atto, e partecipa dei vincoli del contesto, dei limiti tecnici degli strumenti e delle tecniche con cui è realizzata e realizzabile, delle caratteristiche dei materiali disponibili nei luoghi in cui è nata ed è diventata ciò che è. È dinamica e organica, quasi zoomorfa, acquatica ma inconfondibilmente antropica.

La forma della forcola si è evoluta nei secoli, selezionata tra le mille e mille varianti prodotte dal caso, dall'errore, dalla fantasia o dal

genio dei carpentieri, dall'esperienza dei gondolieri. È evidente l'analogia con quanto accade agli organismi viventi, che si determinano evolutivamente: la forma della Stenella, ad esempio, del più elegante tra i delfini, che in sequenze di millenni è giunta ad una configurazione assolutamente pertinente al suo contesto, alle strategie di sopravvivenza ed alle risorse disponibili, e che molto difficilmente un uomo contemporaneo potrebbe non definire bellissima.

Eppure, anche negli organismi animali, la forma non è determinata unicamente da funzioni pratiche: ogni essere vivente si relaziona sostanzialmente con il contesto, e le probabilità della sua sopravvivenza dipendono direttamente dall'idoneità del suo assetto fisico; al contempo esso percepisce gli altri esseri e ne è percepito. Il corpo è cosa tra le cose e compete per rivendicare il proprio diritto all'esistenza, ed in questo suo esistere, nel modo in cui lo attua, è segnale percepibile da altri attori, che a loro volta determinano le proprie azioni in conseguenza dei segnali che percepiscono ed interpretano.

Sempre parlando di animali marini, si può mettere in evidenza come l'aspetto del corpo di due specie appartenenti allo stesso ordine ed alla stessa famiglia, che vivono nel medesimo ambiente, pur mantenendo una evidente omogeneità di configurazione e di assetto fisico, cosa che ci permette di indurne la familiarità, presenta caratteristiche estetiche percepibili differenzianti, da cui determiniamo l'appartenenza a specie diverse. Prendiamo ad esempio gli Scorpeniformi. A questo ordine, ed alla stessa famiglia *Scorpenidae*, appartengono sia lo Scorfano Comune (*Scorpena Scrofa*) che il Pesce Leone (*Pterois Volitans*). Sono specie molto simili nella configurazione e nelle caratteristiche biologiche e fisiologiche. Sono entrambe dotate di spine dorsali sollevabili velenose, hanno simili proporzioni, testa massiccia ed occhi sporgenti, bocca grande e potente, predisposta ad inghiottire la preda. Sul piano strettamente funzionale potremmo giudicarle indistinguibili. Eppure, sul piano estetico presentano forti differenze. Lo Scorfano comune ha un colore variegato ma non contrastante, omogeneo, mimetico, tanto che quando si appoggia tra le rocce è quasi impossibile vederlo, mentre il Pesce Leone è zebrato, con strisce bianche e rosse in forte contrasto, ha pinne simili ad ali, molto appariscenti, e nel blu dell'Oceano è impossibile non notarlo. Il loro aspetto è pertinente a due strategie di difesa dai predatori molto diverse. Lo Scorfano cerca di non farsi notare (mimetismo), ed usa il veleno come *extrema ratio*, dando una puntura dolorosa ma non

mortale prima che le fauci del predatore lo schiaccino. Il veleno del Pesce Leone è invece letale e se venisse addentato da un predatore lo ucciderebbe, ma con ogni probabilità morirebbe con lui. Per questo la sua livrea è così squillante. È un segnale di allarme: mette in guardia e dissuade dall'avvicinarsi.

La strategia di usare colori vivaci, in forte contrasto con il contesto per mettere in guardia i predatori e dissuaderli dall'attaccare prende il nome di aposematismo, ed è molto diffusa in natura. Ad esempio è messa in atto dalle Dendrobate, piccoli e coloratissimi anfibiani, noti anche come Rane Freccia, per via del veleno che gli Indios ne estraggono per rendere letali le proprie armi.

La raganella dagli occhi rossi (*Agalychnis Callidryas*) è una raganella della famiglia Hylidae, diffusa in America Centrale. Non è velenosa, ma ha sviluppato una strategia che sfrutta la fama delle Dendrobate per aumentare le proprie *chances* di sopravvivenza. Il suo corpo ha un colore in maggior parte verde, ma presenta anche delle zone blu elettrico e gli occhi sono di un rosso accesissimo piuttosto impressionante. La raganella si mimetizza nella vegetazione coprendo ed occultando le parti colorate del corpo e tenendo gli occhi chiusi. Quando si sente scoperta, spalanca gli occhi e mette in mostra la parte colorata della propria livrea, sperando di apparire pericolosa come una Rana Freccia.

L'estetica del corpo è una risorsa potentissima che l'evoluzione biologica ha messo a punto per aumentare la capacità di adattamento alla parte più variabile del contesto: gli altri esseri viventi. Essa agisce a piani comunicativi estremamente primitivi e trasversali, che permettono non solo di veicolare informazioni, ma anche di indurre comportamenti ed atteggiamenti a noi più funzionali anche nel caso che l'essere vivente a cui ci rivolgiamo non condivida con noi nemmeno lo stesso ordine biologico.

Quando progettiamo un oggetto d'uso è come se creassimo una nuova specie di animale inanimato, che deve possedere tutte le caratteristiche fisiologiche necessarie alla sua idoneità contestuale, ma anche le risorse comunicative che le permettano di rendersi interpretabile ed eventualmente indurre a specifici comportamenti alcuni esseri viventi molto diversi da essa: gli uomini. Il Design è la disciplina cui attualmente si riconosce il ruolo di governare il processo di definizione degli oggetti, in modo che abbiano caratteristiche funzionali e comunicative adatte alle esigenze dell'uomo.

Quando osserviamo gli oggetti, gran parte delle informazioni che ne desumiamo più rapidamente, derivandone atteggiamenti quasi inconsapevoli, di carattere istintivo, non sono mediate da filtri culturali, appunto come se ci trovassimo di fronte ad animali sconosciuti e dovessimo decidere come comportarci per sopravvivere.

La prima interpretazione che operiamo su un oggetto è talmente rapida, come rapida deve essere una decisione dal cui tempismo possa dipendere la nostra vita, da non poter procedere sul lento piano logico-consequenziale, che interviene semmai solo in seconda istanza.

Un buon progettista tiene conto di questa attitudine e configura l'aspetto degli oggetti in modo che le informazioni più importanti e determinanti per la sicurezza e la soddisfazione degli uomini cui l'oggetto è destinato possano essere veicolate dai canali più rapidi e percepite per prime.

Le priorità variano a seconda delle finalità, del campo applicativo, del contesto e delle caratteristiche dell'utilizzatore.

Ad esempio, una delle qualità auspiccate dai produttori, che maggiormente possono influenzare la definizione dell'aspetto di un oggetto in una economia di mercato è la capacità suggestiva di induzione all'acquisto in competizione con prodotti dello stesso genere. La competizione commerciale basata sulle caratteristiche percettive del prodotto, che presenta forti analogie con quella sessuale in campo biologico, può in alcuni settori merceologici essere talmente prevalente rispetto a quella basata sulle caratteristiche prestazionali, da determinare il successo e la rapida diffusione di prodotti che presentino anche qualità d'uso inferiori a quelle dei concorrenti.

Il campo della moda ne è un esempio. Non si vendono ovviamente le scarpe da gran sera solo perché sono le più comode o le più durevoli, ma nemmeno le sneakers.

Gli oggetti d'uso ci parlano su almeno due piani ben distinti: uno rapido ed istintivo, infralogico ed uno logico-razionale. Sul primo basiamo le nostre decisioni istintive e più rapide, sul secondo quelle più ponderate. Su quale piano veicolare le informazioni in fase di progetto, e quindi come configurarne l'impianto estetico in modo che esse giungano con intensità, gerarchia e ordine adatte all'utilizzatore è compito del progettista.

Roland Barthes parla di un piano denotativo ed uno connotativo, nella fattispecie della disamina della comunicazione visiva pubblica-

ria¹, cioè di un significato esplicito ed inequivocabile, derivante da convenzioni condivise, come le regole grammaticali e sintattiche di una lingua (il denotato), e di un senso meno preciso, ma più ricco e rapido, che desumiamo dalle informazioni di carattere estetico derivanti dalla percezione sensoriale, o dalla loro interpretazione (il connotato).

Quando un designer è chiamato a definire l'immagine di un oggetto che si pone al servizio dell'uomo, si auspica che essa *denoti* esplicitamente aspetti che possano mettere in pericolo la sicurezza dell'utilizzatore o comprometterne le funzioni primarie; invece, ogni atto inteso a *connotarla* può permettere la trasmissione rapida di informazioni meno esatte ma capaci di arricchire la qualità, la naturalezza, il coinvolgimento, la memorabilità o l'amichevolezza dell'esperienza d'uso, anche a scapito della sua efficacia funzionale. È ben noto il caso dello spremiagrumi *Juicy Salif* disegnato da Philippe Starck per Alessi: un oggetto inquietante e coinvolgente sul piano comunicativo il quale, benché quasi del tutto inadatto a produrre spremute, è stato comunque venduto in centinaia di migliaia di esemplari.

Si può discutere se in questo caso si stia parlando di un oggetto artistico per contesti domestici in tiratura illimitata, (una sorta di saliera del Cellini per tutti), o di un oggetto d'uso adatto più alla vendita o all'innesco di discussioni, che a svolgere altre funzioni, ma non si può negare che si tratti di un chiaro segnale di un mutamento piuttosto repentino nel classico paradigma dell'utensile per famiglie.

Per millenni gli oggetti d'uso hanno lentamente mutato la loro forma e la loro capacità di comunicazione verso l'uomo integrando nell'assetto configurativo il contributo più o meno consapevole di generazioni di artefici ed utilizzatori, incorporandone azioni, istanze, esperienze.

È possibile, come nel caso già visto della forcola, ricostruire una storia evolutiva degli oggetti, fatta dei segni che i corpi degli uomini che li hanno usati e modificati hanno lasciato in essi.

Per contro, riuscirò a indovinare che cosa può essere questa forma solo tralasciando il corpo oggetto, *partes extra partes*, e riportandomi al corpo che esperisco attualmente, per esempio alla maniera in cui la mia mano circonviene l'oggetto che tocca precorrendo gli stimoli e deli-

¹ R. BARTHES, *Rhétorique de l'image*, «Communications», 4, 1964, pp. 40-51.

neando essa stessa la forma che sto per percepire. Posso comprendere la funzione del corpo vivente solo compiendola io stesso e nella misura in cui sono un corpo che si leva verso il mondo².

Per Merleau-Ponty, l'uomo che attraverso il suo corpo modifica una parte della realtà trasformandola in qualcosa d'altro, la umanizza, ed umanizzandola cambia non solo la realtà e se stesso, ma tutta l'umanità per sempre. Il primo barcaiolo che ha poggiato il remo in un'ansa di uno scalmio irregolare, pur se per errore, scoprendone la possibilità di un'azione di voga più efficace, ha cambiato la forma dello scalmio, la pratica del vogare e la vita di tutti i barcaioli per sempre. Nella forcola ogni curva ed ogni anfratto, ogni cambio di sezione sono il segno di un evento più o meno remoto che si è consustanzializzato alla forma del legno dello scalmio ed incorporato nella memoria della mano del vogatore ed in quella del carpentiere. Ogni forcola è un manuale di voga e di carpenteria del legno, e la sua bellezza è nella evidente necessità che esprime con la naturalezza di un oggetto artificiale.

Per millenni gli oggetti si sono evoluti lentamente, come lentamente sono cambiate le abitudini e le esigenze dell'uomo. L'evoluzione del linguaggio, della tecnica, della tecnologia e dei mezzi di trasmissione delle informazioni hanno accelerato il processo di propagazione e diffusione delle varianti migliorative degli oggetti, da un luogo all'altro, da una nazione a un'altra, poi da una cultura a un'altra, in un progressivo accorciamento dei tempi di mutazione e morfogenesi.

De Kerchove fa presente che, dall'avvento della comunicazione orale sono trascorse più di mille e settecento generazioni prima che si cominciasse a produrre forme di comunicazione scritta, e poi circa trecento prima dell'invenzione della stampa³. Dopo di che, in sole trentacinque generazioni si è avuto lo sviluppo della tecnologia e, nelle sole ultime otto, abbiamo avuto la fotografia, il telegrafo, il telefono, la radio, la televisione, il computer e Internet.

Se siamo d'accordo con Merleau-Ponty sul fatto che ogni modifica prodotta dall'uomo sulla realtà cambia tutta l'umanità per sempre, risulta chiaro come il procedimento evolutivo degli oggetti, che è sta-

² M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia della percezione* (1945), trad. it. di A. Bonomi, Milano, Bompiani, 2003.

³ D. DE KERCHOVE, *The augmented mind (the stupid ones are those who do not use Google)*, ebook, 2010.

to valido per duemila generazioni, oggi non sia più congruo, e si rende evidente l'importanza del ruolo del progetto (*design*) nella configurazione dell'ambiente artificiale contemporaneo.

Il Design interpreta i nuovi bisogni che le continue modifiche dell'habitat artificiale inducono nell'uomo, e li traduce, per inferenza, in ipotesi di configurazioni e modi relazionali che li soddisfino. Non si tratta più di oggetti inerti, che comunicano con l'uomo tramite l'emissione continua di set di informazione invariante. Nel vecchio mondo gli oggetti si limitavano a significati infralogici poveri, ed il testo, il linguaggio verbale e la logica hanno detenuto a lungo il primato della conoscenza.

Se l'interfaccia non rimane contenuta nell'inquadratura dello schermo/pagina ma va ad aderire agli oggetti, diventando interfaccia diffusa, [...] la disciplina che si attiva in questo caso è quella della configurazione, in altre parole, l'industrial design⁴.

Per Giovanni Anceschi è evidente che il ruolo dell'interazione dinamica tra uomo e strumento, reso possibile dalle tecnologie informatiche, non possa essere confinato a specifiche tipologie di oggetti, quali computer, smartphone, tablet né semplicemente mediato da interfacce o metafore esclusivamente visive, come è stato finora per gran parte degli oggetti dotati di display.

È oggi possibile concepire e realizzare oggetti dotati di organi sensori ed attuatori, di capacità di elaborazione e di decisione, di comunicazione anche a distanza e di connessione e condivisione di risorse remote di natura e potenzialità estremamente varia e variabile, e di renderli disponibili ed accessibili in grandi quantità. È oggi possibile dotare un umile elettrodomestico, tramite una semplice connessione web, di un contenuto di informazioni enormemente superiore a quello disponibile nelle più fornite biblioteche del mondo per gli uomini di cinque o sei generazioni fa, e permettere a questo oggetto di potenziare le proprie prestazioni grazie all'accesso e alla elaborazione di queste informazioni.

La velocità di questo nuovo cambiamento nel paradigma degli oggetti d'uso, noto col nome di "Internet delle cose" è talmente im-

⁴ G. ANCESCHI, *Il dominio dell'interazione. Protesi e anafere per il progetto dell'interfaccia*, in *Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali*, a cura di G. Anceschi, Milano, Domus Academy Edition, 1993.

pressionante da non aver ancora permesso un'adeguata mutazione delle tipologie e delle varianti morfologiche, né la costruzione di ipotesi di modelli di fruizione ed interazione pienamente pertinenti.

Abbiamo visto come in una forcola la morfologia stessa dell'oggetto sia il contenitore del portato informativo accumulato nel corso della sua evoluzione, e contenga tutto il necessario perché gli uomini siano in grado di percepirlo, concepirlo, elaborarlo e farlo proprio istruendosi al suo uso tramite l'uso.

L'estetica dell'oggetto artigianale tradizionale è determinata dalla sua genesi, ne contiene in sostanza, e non in rappresentazione o in codice, la storia, la cultura, l'umanità e ne custodisce l'esperienza e l'informazione necessaria alla sua comprensione: in questo senso ogni oggetto è un'interfaccia per fare e per sapere.

La sfida per la nuova generazione di oggetti connessi al web e capaci di percepire il mondo e di modificare se stessi ed il contesto per il raggiungimento di un fine è anche e, forse, soprattutto quella della proposta di un modo relazionale e fisico ricco di senso oltre che del significato garantito dall'accesso ai dati. È una sfida che riguarda certamente la disciplina del Design, ma che attiene a tutte le scienze che studiano il rapporto tra uomo e contesto, tra uomo e sapere, tra uomo e fare.

ABSTRACT. – Over the last two centuries, the industrial revolution, the rise of the consumers' society, the globalization, the connected world, the internet of things have given rise to a progressive, fast creation, processing and dissemination of a new culture of objects, consequently and because of the artificial state of the habitat, the reduction of production and purchase costs, the increase in the cultural content, significance and meaning of the artifacts. The discipline that is responsible for studying, interpreting and defining the new nature of everyday objects is the one that is internationally defined today as Design. The Design gives to objects an aesthetics consciously directed to a goal, and anticipates possible needs, desires, behaviours, by interpreting visions, cultures, languages, in an expression that is synchronic, synesthetic, immediate, interactive. This essay considers the role that played by Aesthetics in the humanization of contemporary objects; the ways in which traditional and today's objects communicate; how the morphogenesis of objects has changed according to technical evolution,

I castelli di Yale • [online](#)

and what it can be today, when an object can have the ability of interpreting the aesthetics of other objects.