DOPPIOZERO

Odradek al Fuorisalone

Fulvio Carmagnola
14 Settembre 2021

Molto tempo fa, quando la televisione era in bianco e nero e quando ce n'era una sola, Silvio Noto e Enzo Tortora presentavano un quiz che si chiamava, se ricordo bene, "L'oggetto misterioso". Si trattava di indovinare il *che cosa*, cioè di *nominare* un oggetto incomprensibile di cui venivano fornite immagini parziali o vedute enigmatiche. Da quando il design è diventato un'istituzione culturale, al pari dell'arte e della moda, pare che la maggior parte dei suoi prodotti riprenda questa sfida dell'irriconoscibilità.

C'è però una differenza sostanziale rispetto alla tradizione del Moderno. Quella produceva oggetti originali la cui destinazione d'uso, magari a fatica, risultava comunque comprensibile. La cosa, l'oggetto, erano accompagnati da un nome poetico, ma dietro "Tolomeo" o "Berenice" si poteva individuare il riferimento della parola alla cosa attraverso il mito: un'orbita circolare con la fonte luminosa al centro (orbita tolemaica, appunto), una lunga chioma sottile che accompagna la piccola conca della lampada. E si lodava la fantasia che esibiva dietro il "Pratone" o dietro un gigantesco guanto da baseball un divano (scomodo: il prezzo che la Funzione cominciava a pagare alla Forma).

Le cose si sono notevolmente complicate: ora pare che la liberazione delle forme dalla funzione – il mantra del Moderno – abbia prodotto distanze sempre più ampie tra la cosa e la parola, tra la cosa e il proprio paradigma, tra la parola e il senso. Come se da un lato non ci fosse parola (ciò che si dice) adeguata alla forma, e d'altra parte la forma stessa (ciò che si vede) si liberasse completamente dal modello che la rendeva riconoscibile come un esemplare della specie. Accoppiamento strano tra forme senza parola e parole senza cosa, irrintracciabilità della corrispondenza tra il "che cos'è" e il "come si chiama". Insomma, se la cosa prende distanza rispetto alla riconoscibilità (questa sedia non somiglia alla Sedia, al suo *paradeigma*) dal canto suo la parola, il nome, può vagare nel regno del linguaggio, libero dal significato e dal referente, come negli strani termini usati dagli Stoici: *skindapsos*, *blituri*… Parole senza senso per oggetti indeterminati, il *coso*, il *truc*. In effetti l'oggetto ritratto in fotografia potrebbe benissimo essere uno *skindapsos*. Ma forse il design non ha ancora raggiunto il grado estremo di libertà che l'arte da tempo si concede attribuendo a molte opere il non-nome: "Senza titolo".

Del resto in queste operazioni l'arte ha preceduto di gran lunga il design, almeno da quando all'orinale di Duchamp espiantato dal suo luogo funzionale è stato permesso, non senza resistenze, di insediarsi in modo irrimediabile nel mondo dell'arte sotto il nome di *Fountain*. E certe pratiche d'avanguardia nel design, come nel caso di *Droog*, hanno ripercorso questa strada.

Si possono fare a questo punto alcune sommarie considerazioni. Un oggetto "di design" (ma ci sono oggetti non-disegnati? Il bullone, forse, ma allora la brugola…) liberato dalla servitù della funzione e magari accoppiato con un nome che non permette di rintracciare la cosa, pare cadere inevitabilmente nella categoria del *gadget* – l'interessante-inutile, un oggetto-gioco, un oggetto-quiz, una domanda senza risposta. L'oggetto

fotografato qui visto dalla sua parte convessa appare abbastanza misterioso. *Sarebbe* una seduta, e se ne è tentato l'uso con risultati esilaranti, giocosi appunto. Lo dico senza nostalgia per la classicità, perché questa specie di oggetti non si degrada, al contrario pare elevarsi in qualche modo allo stato superiore del mobile, il sopra-mobile, quasi indistinguibile dall'"opera". Non lo si può in effetti usare (fine del valore d'uso) ma lo si può contemplare ("arte") o ci si può giocare ("gadget"). Dipende.

Dipende da che cosa? Ecco la seconda considerazione. Quando la cosa sfugge al nome e la parola gioca con se stessa o si accoppia alla cosa in modo incongruo, come fare a identificare l'oggetto, ad assegnargli uno statuto, a dargli una posizione nell'universo culturale?

È qui che le pratiche del design trovano forse una risposta nelle pratiche artistiche. L'opera d'arte, osservava Boris Groys, è l'oggetto *qualunque* in quanto *esposto*. Allora è arte quando … è design quando… è gadget quando … Insomma, sarebbe l'Istituzione, il Sistema al quale si fa afferire l'esemplare, e non più l'oggetto stesso, a parlare. È il Salone del mobile a decidere che quel *truc* è design, a colmare la distanza.

Quando la cosa e la parola viaggiano ciascuna per conto proprio l'esemplare non parla per sé, deve essere collocato, rinominato da un gesto istituzionale. Né l'uso né il piacere sono sufficienti a identificarlo. L'oggetto qualunque è *ex-posto*. Non è dotato di intrinseca riconoscibilità (ah, ecco, è una poltrona, è uno spremi-agrumi) ma posto *fuori di sé*, nel luogo istituzionale che lo identifica. Arte e design si ritrovano così nello stesso luogo comune, letteralmente: è la fiera-spettacolo-esibizione, dove agli oggetti viene dato un senso facendoli apparire nei rispettivi luoghi loro assegnati.

Ma l'oggetto della fotografia, guardato da quel punto di vista, potrebbe essere un rocchetto? A questo punto mi sono ricordato che nel 1917, lo stesso anno dell'apparizione di *Fountain*, Franz Kafka scriveva:

> "C'è chi dice che la parola Odradek derivi dallo slavo (…). Altri invece pensano che la parola provenga dal tedesco (…). L'incertezza delle due interpretazioni consente di concludere con ragione che nessuna delle due dà nel segno, tanto più che né con l'una né con l'altra si riesce a dare *un senso preciso* alla parola. (…) Naturalmente nessuno si darebbe la pena di studiare la questione, se non esistesse davvero un essere che si chiama Odradek. Sembra dapprima una specie di rocchetto di refe piatto, a forma di stella (…) dal centro della stella sporge in fuori e di traverso una bacchettina, a cui se ne aggiunge poi ad angolo retto un'altra. (…) l'insieme appare *privo di senso ma a modo suo completo*" ("Il cruccio di un padre di famiglia", corsivi miei).

Oggi l'ammirevole territorio del design appare disseminato di *odradecchi.*

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO