

## COSE DI PIETRA IN UN INTERNO

Stefano Cassio

Le recenti fortune cinematografiche dei Flintstones hanno mostrato, con una fisicità scenografica affine, eppure più convincente rispetto al cartoon originario, come mutano l'architettura d'interni ed il design nel trasferire una estetica *Better Homes* in un mondo a noi contemporaneo tagliato nella roccia, con l'inserimento appena complementare di un pò di pelle, poco legno, pochissimi tessuti, quasi niente altro in genere.

Solo energia animale ad alimentare luci, elettrodomestici, macchine, tutta la tecnologia analoga possibile. Forme approssimativamente squadrate e levigate, sovente appena sbazzate a scalpello, per una produzione industriale in attesa di definizione: soprattutto in attesa di poter rinunciare alla pietra.

Individuarne oggi la presenza tra gli oggetti, esplorarne i confini formali e funzionali, valutarne infine la vocazione alla produzione in serie, implica necessariamente una riflessione su quella premoderna coincidenza tra *poiesis* e *techné* ancora presente nella formulazione estetica di Diderot, che riferisce le arti tutte ai *prodotti materiali*. "L'oggetto tecnologico è ancora oggetto meraviglioso perché non è stato depurato dalle caratteristiche qualitative della bellezza, e la bellezza a sua volta non è ancora stata sottratta al dominio dell'utilità. L'estetica moderna non è ancora nata, il sistema epistemologico della scienza della natura non è ancora compiuto" (1). Se già la distinzione kantiana tra l'oggetto *Gegenstand*, "ciò che ci sta di fronte", e la rappresentazione *Vorstellen*, "porre innanzi", dà ragione di uno scarto tra oggetto d'arte ed oggetto tecnico verificato in misura delle diverse necessità cognitive, la "cosa" di pietra, esplicitando nell'apparenza la consistenza, ed entrambe testimoniando della utilità, si pone al cospetto del soggetto senziente in modo affatto anteriore all'avvento del "prodotto". Cui fa riferimento un insieme limitato di prestazioni complesse e specializzate, che va ad attrezzare uno spazio in previsione non già di eventi necessari, ma di eventi possibili e verosimili, dalla routine all'imprevisto al dramma, per consentire la esperienza sensibile in tempi, movimenti, espressioni, gesti stabiliti sulla scorta di un canovaccio da ricondurre alle istruzioni per l'uso.

La macchinaria di scena esige per questo aspetto requisiti di articolazione, duttilità, mobilità, cedevolezza, smontabilità, regolabilità, adattabilità fino alla tendenziale smaterializzazione in luce, temperatura, suono, odore, che non corrispondono certamente alla fisionomia ed alla vocazione dei materiali lapidei, e vanno annoverate tra le cause della scarsa presenza della pietra nella produzione attuale di elementi di arredo.

Ma proprio nella rarefazione va colto il senso di quella puntuale alterazione scenica che la pietra è in grado di produrre in seno al contesto arredativo: se mobili ed elettrodomestici si configurano come veicoli di rappresentazione, elementi di una scenografia a mera garanzia di continuità della piece,

oggetti in pietra possono divenire attendibili espedienti della sovversione, accidenti della connotazione e del significato.

Gli interni dei nostri giorni appaiono percorsi dalla tensione tra banale e straordinario, tra funzione e icona, tra ruffianeria e mondo degli affetti, ritrovando nei vari dosaggi della miscela triviale/simbolico il nesso di relazione fra fruitore ed oggetto; è in questa chiave interpretativa che vanno lette anche le proposte della produzione corrente, in modo da poter individuare due filoni di riferimento: il primo indirizzato ad un linguaggio della memoria, apparentato alla tradizione ed alla storia; il secondo integralmente partecipe, nella sintassi d'uso del materiale, di quel complesso di fenomeni creativi che si è definito Nuovo Design. Su entrambi questi fronti, e con valenze diverse, si gioca il futuro prossimo della pietra, non tanto e non solo in termini di prevedibile derivazione, più o meno esasperata, nelle tendenze transitorie del gusto o del consumo, quanto piuttosto per le diverse implicazioni nelle strategie di produzione: in altri termini, occorre valutare quale tipo di proposta sia in grado di promuovere lo sviluppo dei settori industriali legati alla pietra, dall'attività estrattiva ai semilavorati al prodotto finito.

Ovvero, se una macchina a controllo numerico è oggi in grado di ripetere all'infinito, e con infinita precisione, il gesto artigiano, occorre chiedersi quali diverse possibilità espressive siano percorribili al di là della automatica imitazione, di una produzione strettamente mimetica dell'artefatto rispetto al manufatto originale. Storicamente, ogni incremento dello strumentario comporta, con il progresso delle capacità tecniche, sensibili variazioni linguistiche, e non solo: basti pensare come la possibilità di eseguire sottosquadri e panneggi con l'uso di trapani armati di particolari punte riuscì determinante nella scultura di Michelangelo prima, e poi del Bernini.

Che siano oggi le composizioni plastiche in lastra di Memphis, le trame e le alterazioni superficiali di Scacchetti, o i virtuosismi proposti da Portoghesi, Marotta e Capotondi, la alterazione evidente del "fare" in pietra comporta modificazioni profonde del pensare la forma: si progetta per la macchina; di più, occorre progettare per il ciclo produttivo, progettare l'intero processo, non più solo l'esito, dell'oggetto.

In questo senso può assumere un ruolo rilevante il riuso degli scarti di produzione nei conglomerati a base di cemento o resina: non solo in quanto consente la produzione di segati in lastra di indubbio interesse espressivo per il designer, ma per la potenziale estensione a stampi predisposti per l'elaborazione plastica; otterremmo allora un allineamento alle possibilità espressive della ceramica, un superamento del peso che consentirebbe una diversa dinamica compositiva.

La pietra potrebbe, allora, superare se stessa.

### Note

1) da: F. Carmagnola "Della mente e dei sensi", pag. 30, Milano, 1994.