

Funzione: una diagnosi adorniana alla prova dell'Experience Design

di Gioia Laura Iannilli

ABSTRACT

Nel presente saggio si cercherà di mostrare l'utilità della prospettiva adorniana per la comprensione di un fenomeno attuale come l'Experience Design sotto il profilo della riflessione che Adorno compie intorno al concetto di funzione. Tale riflessione viene ampiamente sviluppata nel saggio *Funzionalismo oggi* apparso nel 1966 e ripresa successivamente in forma densamente sintetica in diversi paragrafi di *Teoria estetica*. Verrà qui presa in considerazione una peculiare diagnosi che Adorno compie nella parte conclusiva di tale saggio. Si ritiene infatti che in virtù di una verifica della capacità prognostica di Adorno si potrà sia gettare una luce diversa su quest'ultimo, sia ricavare dalla sua analisi della trasformazione del concetto di funzione una griglia che è consonante con problemi oggi al centro di alcuni fenomeni di estetizzazione come appunto è il design d'esperienza. Il confronto tra la prospettiva adorniana e le implicazioni di quest'ultimo permetterà inoltre di delineare indicazioni relative al possibile recupero di una peculiare competenza estetica, che sembra spesso essere coperta proprio dalla progettazione, e dunque di un atteggiamento maggiormente sostenibile, i quali sono sempre più richiesti dall'attuale contesto di vita.

*This paper aims at showing the usefulness of Adorno's contribution from the standpoint of his analysis of the concept of function, for the understanding of a recent phenomenon such as Experience Design. This analysis is widely carried out in the essay *Functionalism Today*, which appeared in 1966, and is then retrieved in a densely synthetic form in various paragraphs of *Aesthetic Theory*. Here we will take into consideration a peculiar diagnosis he makes in the conclusion of this essay. We think that, by verifying Adorno's prognostic ability, it will be possible both to shed new light on him and to extract from his analysis of the transformation of the concept of function a conceptual grid which is consistent with problems that today are central in a number of aestheticization phenomena i.e. the design of experiences. The comparison between Adorno's perspective and the implications of the latter will allow us to outline some indications concerning the possibility to restore a particular aesthetic competence, which often seems to be covered by design, and hence a more sustainable attitude, which are ever increasingly needed in the current context of life.*

Parole chiave

Experience Design, Funzione e forma, Adorno, Competenza estetica, Sostenibilità
Experience Design, Function and Form, Adorno, Aesthetic Competence, Sustainability

1. Una diagnosi di Adorno sulla bellezza

Il presente testo vorrebbe mostrare l'utilità della prospettiva adorniana per la comprensione di alcuni fenomeni contemporanei,

e dunque anche la sua attualità, sotto il profilo della riflessione che egli compie intorno al concetto di funzione.

Un punto di partenza per sviluppare un tale discorso potrebbe essere un particolare passo in cui Adorno effettua una diagnosi quasi spiazzante, se la sua intera riflessione estetica viene considerata secondo canoni consueti. Tali canoni vedrebbero, infatti, Adorno come uno strenuo e malinconico celebratore della Grande arte autonoma, assoluta, ovvero di un'arte che sarebbe stata contaminata, relativizzata, dunque espunta dalla realtà vigente, funzionalizzata e mercificata. Sorprendentemente, invece, Adorno afferma:

Se è vero che concetti come quello di utile e inutile in arte, di separazione dell'arte autonoma da quella legata a uno scopo, di fantasia, di ornamento, sono da capo in discussione prima che si decida il da farsi in accordo o disaccordo con le rispettive categorie, l'estetica diventa un'esigenza pratica.

[...] La bellezza, oggi, non ha altra misura che la profondità in cui la creazione dà corso alle contraddizioni che la attraversano e che essa padroneggia solo seguendo, non nascondendole. Una bellezza puramente formale, quale che sia, sarebbe vuota e futile; quella contenutistica si perderebbe nel preartistico piacere sensuale dell'osservatore.

O la bellezza è in quanto risultante di un parallelogramma di forze, o non è affatto.

Un'estetica modificata, il cui programma si definisca tanto più chiaramente quanto più urgente se ne avverte il bisogno, non considererebbe più il concetto di arte, come l'estetica tradizionale, come il suo ovvio correlato.

Oggi il pensiero estetico, nel pensare l'arte, dovrebbe andare oltre essa e così pure oltre l'ormai superato contrasto tra ciò che è legato a uno scopo e ciò che è libero da scopi, contrasto di cui il produttore non soffre meno dello spettatore. (Adorno 1966; tr. it. 2011, p. 163)¹

Queste osservazioni costituiscono la conclusione del saggio *Funzionalismo oggi*, pubblicato nel 1966 e che riprende un intervento dell'anno precedente presentato nel contesto del *Deutscher Werkbund*, di cui appunto fu uno dei relatori invitati lo stesso Adorno.

In poche righe, egli sintetizza l'articolato ragionamento elaborato nel saggio fornendo indicazioni relative a come alcune polarizzazioni del campo esperienziale (inutile-utile; superfluo-necessario; autonomia-eteronomia; fantasia-mestiere; ornamento-funzione, ma anche desiderio-bisogno...) debbano essere gestite da un punto di vista specificamente estetico. Ciò che è significativo è che queste indicazioni emergono in un contesto in cui viene esplicitamente rilevata la mancanza di standard, leggi, scopi, categorie definitive: di un "Maß", o di modelli di riferimento più in generale (da cui appunto il titolo dell'edizione originale del volume che include

¹ La traduzione dei passi tratti da *Funzionalismo oggi* riportati in questo contributo è stata modificata da e ampiamente discussa con Giovanni Matteucci.

anche il saggio in questione: *Ohne Leitbild. Parva Aesthetica*), da applicare affermativamente alla realtà secondo un modello “top-down” e astratto. Adorno descrive queste polarizzazioni come tendenze contemporaneamente in atto, *in re*, risultando tra loro in contraddizione, all’interno del campo esperienziale inteso come campo estetico. Egli non a caso parla di una necessità pratica che giustifica la prospettiva peculiare da cui intende affrontare i temi e i problemi in questione. Ciò vuol dire che chiama in causa un’estetica che si faccia carico di questa situazione rendendo giustizia alle tendenze che la innervano, pur tra loro incongruenti, ma che sono tendenze storiche e che in quanto tali vanno prese in considerazione e non mistificate o rimosse ideologicamente. L’estetica, secondo Adorno, può fare ciò solo sottoponendosi a un’autocritica radicale, gestendo dunque sia le contraddizioni della realtà vigente, sia le contraddizioni legate all’apparato categoriale tradizionalmente a sua disposizione per l’analisi dei fenomeni che la informano. Il seguente passo è esplicativo: “Se non abbandona la strada accademica per un’autocritica radicale, è già condannata” (ivi, p. 163).

In questo contesto l’estetica viene definita da Adorno in particolare in riferimento al concetto di bellezza. Una bellezza che non si risolve né sul piano della forma come qualcosa di puramente esteriore, né sul piano dei contenuti (o delle funzioni). La bellezza tuttavia non è nemmeno mera armonia, o armonizzazione di istanze diverse, ma è tale nella misura in cui gestisce le polarizzazioni in atto non risolvendo, conciliando, per così dire “al ribasso” il rapporto che intercorre tra di esse e tra di esse e gli altri vettori implicati nel campo, ma assecondando, esaltando la stessa contraddizione, la stessa incongruenza che lo innerva: “standoci dentro”².

Stare dentro, o meglio, saper stare dentro questo “parallelo-

² Significativa, a proposito di tale “compromissione” con la realtà materiale, è la lettura che Adorno compie del rapporto tra arte e moda, la quale rileva, come suggerisce Matteucci (2009, pp. 97-98), che “l’opera d’arte per opporsi alla mercificazione deve correre pienamente il rischio di diventare per gran parte merce essa stessa, piuttosto che estraniarsi dalla realtà vigente”. Adorno sostiene infatti che “[...] Induce forse a salvare la moda il fatto che essa, che in fondo non rinnega la propria complicità con il sistema del profitto, dal sistema del profitto viene denigrata. Nel suo sospendere tabù estetici come quello dell’interiorità, dell’atemporalità, della profondità, si può rilevare in essa in che modo il riferimento dell’arte a quei beni che non sono affatto al di sopra di ogni dubbio venga sminuito a pretesto. La moda è la permanente ammissione dell’arte di non essere ciò che dà a intendere di essere e che, in base alla propria idea, deve essere. Traditrice importuna, essa è tanto odiata quanto potente nel meccanismo; il suo carattere ancipite è un clamoroso sintomo della sua antinomicità. [...] L’arte, se non vuole svendersi, deve resistere alla moda, ma anche vivificarla per non diventare cieca nei confronti del mondo, suo contenuto oggettivo. [...] Grazie alla moda l’arte si accoppia con ciò a cui deve rinunciare, traendone forze che si atrofizzano con la rinuncia senza la quale, tuttavia, essa non sussisterebbe” (Adorno 1970; tr. it. 2009, pp. 429-430).

gramma di forze” implica il recupero di una dimensione dell’esteticità che supera una sua ovvia correlazione all’artisticità, o che quanto meno non è limitata a essa, proprio come non è più limitata entro il perimetro della contraddizione *semplice* tra “ciò che è legato a uno scopo e ciò che è libero da scopi”. L’ambito che questa “estetica modificata” indaga è allora quell’insieme di fenomeni accomunati da quell’“oscuro segreto” (ivi, pp. 161-162) che è l’estetizzazione, e lo fa chiamando in appello la partecipazione a gestire la contraddizione *complessa* tra le varie polarità in gioco in essa tanto di chi produce quanto di chi fruisce. Questi ultimi sono infatti egualmente vettori del campo estetico e in quanto tali dovrebbero mettere in pratica quella stessa autocritica radicale che Adorno rileva come necessaria per un’estetica che potrebbe essere definita “responsabile”, ovvero abile nel *rispondere* alle esigenze manifestate dal contesto di vita. In questo senso, uno degli auspici espressi da Adorno nel saggio in questione è quello di un utile che sia “uso felice, contatto con le cose al di là dell’antitesi di utile e inutilità” (ivi, p. 161).

L’implicazione peculiare di questa diagnosi di Adorno rispetto ai cliché attraverso i quali viene solitamente interpretata la posizione di quest’ultimo era stata anticipata all’inizio del paragrafo: la posizione di Adorno risulta qui decisamente distante da quella di un fautore intransigente della risoluzione dell’estetico nell’arte autonoma in quanto tale. Tale diagnosi sembra sufficientemente giustificata dagli snodi concettuali principali che la scandiscono, che per il momento sono stati solo rapidamente ricordati. La sua bontà resta tuttavia tutta da provare. Appunto a tal fine si procederà mettendone alla prova la capacità prognostica rispetto a una recente configurazione del medesimo problema a cui Adorno dedica il proprio intervento del 1965, ossia della progettazione, nella sua declinazione attuale in quanto Experience Design. Non si intende comunque qui proporre una lettura critica del saggio in questione, per giungere addirittura a sostenere che Adorno teorizzi un’estetica dell’Experience Design *ante-litteram*. Si cercherà invece di mostrare non solo come sia possibile gettare una luce diversa su Adorno, proprio in virtù di una verifica della tenuta della diagnosi in questione, ma anche come sia possibile ricavare dalla sua riflessione sulla trasformazione del concetto di funzione una griglia che è consonante con problemi oggi al centro di alcuni fenomeni di estetizzazione come appunto è il design d’esperienza.

2. Esperienza e progettazione

Prima di avviare un confronto più puntuale e sistematico tra la prospettiva adorniana sviluppata in particolare (ma non esclusivamente, come si vedrà) in *Funzionalismo oggi* e le implicazioni dell'Experience Design, è necessario fornire delle indicazioni di massima relative a quest'ultimo, inquadrando peraltro con maggiore nettezza la questione della progettazione così come viene esaminata da Adorno.

Si può partire da una definizione molto elementare, come quelle fornite da un lessico, di ciò che per grandi linee l'etichetta Experience Design denota³. Essa si compone di due termini: "esperienza", ciò che si compie e si subisce in quanto relazione interattiva tra individui e ambienti, ciò che può essere sia memorabile, o emergere in quanto distintivo, sia diventare – gradualmente, processualmente – talmente integrato da non essere consapevolmente realizzato; e "design", il processo di gestione e di organizzazione di una complessità, attraverso l'intensificazione di elementi già esistenti, già disponibili, i quali sono (in misura maggiore o minore) resi disponibili serialmente ai consumatori. In termini generali, l'Experience Design concerne la ciclica costruzione, valorizzazione e normalizzazione di esperienze che sono gratificanti nel loro essere funzionali. Un rapporto, quello tra gratificazione e funzionalità, che nell'Experience Design è inestricabile in quanto la gratificazione che è immanente a tali processi di costruzione, valorizzazione e normalizzazione concerne esclusivamente rapporti tra soggetto esperiente e dispositivo esperienziale, in cui il grado di facilitazione dell'esperienza è massimizzato.

La progettazione d'esperienza si configura su una soglia a cavallo tra consapevolezza/salienza, e automatismo/incorporazione, rispondendo dunque rispettivamente al problema relativo ai modi in cui è possibile agevolare, offrire, o meglio innescare un'esperienza e al problema relativo ai modi in cui rendere un tale processo il più fluido e immersivo possibile, che un designer potrebbe collocare a monte della sua attività di progettazione. Il tipo di funzionalità veicolato dall'Experience Design è un tipo di funzionalità che a buon diritto può essere qualificato dal prefisso "iper-", a indicare un livello di funzionalizzazione dell'esperienza tale da non rendere necessario il rimando a una funzione, a uno scopo, esterni all'esperienza stessa, ma coincidenti con la sua stessa configurazione, con la sua stessa forma. Con l'Experience Design, la coppia concettuale "forma-funzione", che storicamente ha rischiato o di essere intesa disgiuntivamente, dicotomicamente ("forma o funzione"), o secon-

³ Per una bibliografia essenziale sul concetto si rimanda almeno a Hassenzahl (2010), Newbery, Farnham (2013), Spence (2016), Poldma (2016).

do una mera giustapposizione (“forma e funzione”), viene invece compresa nei termini di una stretta relazionalità (“forma come sedimentazione di funzione” – e viceversa)⁴.

Una tale questione della funzione, che mostra così di essere al centro della costituzione problematica della nozione stessa di Experience Design, viene tematizzata da Adorno in almeno due occasioni: il già ricordato saggio del 1966 *Funzionalismo oggi* e, in forma densamente sintetica, un paragrafo di *Teoria estetica* intitolato *Dialettica del funzionalismo* (Adorno 1970; tr. it. 2009, pp. 82-83), che di fatto ribadisce gli argomenti sostenuti nel saggio precedente. Va tuttavia ricordato che anche altri paragrafi del suo capolavoro postumo recuperano molti degli argomenti affrontati in *Funzionalismo oggi*, che in fondo riguardano concetti cardine della sua riflessione (da mimesi, costruzione, razionalità ed espressione allo stile, passando per conformità a scopi, estetica della forma e del contenuto, mestiere, fantasia, fino ad arrivare all'intreccio tra bello naturale e bello artistico).

Il rapporto tra le cosiddette arti belle e arti applicate è il tema prescelto da Adorno per la sua relazione del 1965 davanti a un pubblico di tecnici esperti come quello del *Deutscher Werkbund*. E questo non è un caso. Se per una più dettagliata ricostruzione del contesto storico si rimanda almeno a Betts (2007) e Katz (2019), basti qui ricordare che il *Werkbund*, guidato da un afflato di tipo anche pedagogico (l'edizione del '65 era dedicata proprio al tema educazione e design) era stato fondato all'inizio del XX secolo con l'intento di arginare la deriva decorativo-ornamentale tipica dello *Jugendstil* nella progettazione, promuovendo piuttosto, seppur in modi e con *ratio* differenti a seconda della presidenza e dunque dell'orientamento vigente, ideali maggiormente tecnocratici e legati al progresso e all'efficienza. Non è assolutamente di secondaria importanza, poi, rilevare come gli anni in cui scrive Adorno siano anche gli anni in cui la cultura pop aveva raggiunto una diffusione globale enfatizzando, per contrasto, aspetti maggiormente ludici, superficiali e “inutili” dell'esperienza sostituendo così di ogni centralità la funzionalità *stricto sensu* dalla progettazione.

Il problema della progettazione in Adorno prende due nomi, fondamentalmente: quello di “costruzione” e quello di “funzione”. Nel primo caso si fa riferimento al costruire in quanto capacità di mettere insieme, di organizzare materiali rispetto a degli scopi; nel secondo caso si fa riferimento al tipo di relazione che sussiste tra

⁴ Tra le più recenti analisi formulate del rapporto tra questi poli concettuali nell'ambito dell'estetica del design si rimanda a Forsey (2013; 2015), Parsons, Carlson (2009), Parsons (2016) e Feige (2018).

questi materiali e degli scopi (cioè a come questi materiali siano funzionali a un certo scopo). Il punto importante è che Adorno intende recuperare un senso di costruzione e di funzione che resti immanente rispetto al campo estetico stesso.

Nel far ciò egli si misura con almeno due bersagli critici. Il primo è il padre del funzionalismo, l'architetto austriaco Adolf Loos. Per quest'ultimo il progresso comporta necessariamente la soppressione dell'ornamento a favore del funzionale, che diventa per lui un obiettivo quasi etico⁵.

Loos è per Adorno l'incarnazione del senso pratico borghese che ha rimosso l'elemento simbolico-espressivo (persino erotico) e dunque estetico dall'esperienza. Una rimozione – quanto meno come tentativo – anche, ad esempio, di elementi irrazionali e stilistici. Tentativo perché, nel primo caso, Adorno rileva notoriamente come momenti di irrazionalità sopravvivano nella *ratio* dispiegata (per il cui funzionamento sono necessari) e come con essi bisogna fare i conti e imparare a gestirli. Nel caso specifico, egli fa riferimento al caso della pubblicità, che “si prende gioco di ogni conformità a scopo secondo il criterio di ciò che rende giustizia al materiale” essendo allo stesso tempo “conforme a scopo a vantaggio del profitto” (Adorno 1966; tr. it. 2011, p. 151). Nel secondo caso, egli rileva come il funzionalismo ortodosso di Loos, nel tentativo di ridurre l'oggetto a pura funzione, non faccia altro che compiere comunque un'operazione di stilizzazione in quanto “solo schematicamente il momento espressivo può essere relegato all'arte e venire separato dalle cose d'uso; queste persino quando ne sono mancanti gli pagano un tributo con lo sforzo di evitarlo. [...] Ciò che rifiuta lo stile [si rivela] esso stesso, inconsciamente, uno stile” (ivi, p. 152). Adorno intende mostrare con questi esempi (tra i molti possibili) che quando ci si misura con ciò che è afferente alla funzionalità e ciò che è afferente all'ornamentalità emergono rapporti antinomici tra istanze egualmente vigenti. In questo senso, “funzione” e “ornamento” risulterebbero allora concetti storici, che indicano cioè quanto acquisisce uno specifico rilievo o diventa superfluo a seconda della particolare

⁵ Come afferma perentoriamente lo stesso Loos: “I danni immensi e la desolazione che il risveglio dell'ornamento produce nello sviluppo estetico potrebbero anche venir sopportati, dato che nessuno, neppure l'autorità statale, può arrestare l'evoluzione dell'umanità. Si può solo ritardarla. E noi possiamo attendere. Ma è un delitto contro l'economia del paese, perché con ciò si distruggono lavoro umano, denaro e materiali. E a questi danni il tempo non potrà portare rimedio. [...] L'ornamento non solo è opera di delinquenti, ma è esso stesso un delitto, in quanto reca un grave danno al benessere dell'uomo, al patrimonio nazionale, e quindi al suo sviluppo culturale” (Loos 1931; tr. it. 1992, pp. 221-222). Si rimanda a Long (1997) per una ricostruzione della controversa genealogia del saggio di Loos.

polarizzazione del campo energetico (con tutti i suoi vettori) in cui si trova a operare.

È tuttavia indubbio che sia Adorno sia Loos vituperino le arti applicate concepite come tali perché con questa stessa nozione “da un lato si fa torto agli oggetti d’uso appena li si dota di ciò che non è richiesto dal loro uso” (ivi, p. 149) e dall’altro si fa torto all’arte, o più in generale al dispositivo estetico, quando lo si sottomette a fini che sono estrinseci dal suo campo di forze. Loos, però, elevando il principio della funzione a principio assoluto, e dunque esaltandolo in maniera unilaterale, promuove un concetto adialettico, ossia non materiale e non storico di bellezza. Una concezione di bellezza facile bersaglio della critica di Adorno. Ma un’eguale critica viene anche parallelamente e simultaneamente mossa a quelle forme (ma anche a stili di vita, come l’estetismo) puramente ornamentali, che hanno fatto della manifestazione della propria lontananza da ogni forma di praticità il proprio tratto distintivo, la propria strategia. Il problema che complessivamente Adorno stigmatizza dunque consiste in un approccio ideologico nella gestione di questi aspetti (il funzionale, l’ornamentale) per cui, all’amplificazione dell’uno corrisponde di necessità la riduzione e la sclerotizzazione dell’altro, alimentando così un rapporto che rimane sterilmente dicotomico. E si è già visto come, invece, la proposta adorniana di un’estetica “responsabile” implichi il farsi carico di elementi anche in (apparente) contraddizione, ma che sono (o sono stati) manifestazioni di esigenze storiche di un particolare contesto, e quindi la valorizzazione del loro potenziale di senso (sedimentato).

Il secondo bersaglio critico di Adorno è Kant. Il confronto con quest’ultimo sembra volto a un recupero del tema della conformità a scopi senza scopi determinati (*Zweckmäßigkeit*) e di quello della conformità a leggi senza leggi determinate (*Gesetzmäßigkeit*) secondo però un’ottica rovesciata. Sia l’uno sia l’altro sono in effetti, per Adorno, modi di esprimere una funzionalità che non si esaurisce nel raggiungimento di uno scopo esterno ai materiali medesimi. Tale recupero è possibile, tuttavia, solo se questi vengono radicalizzati, ovvero se vengono colti oltre la loro considerazione in rapporto al gioco tra le facoltà di un soggetto trascendentale, come è il caso di Kant, e piuttosto nella loro afferenza alle dinamiche interne a ogni effettivo dispositivo estetico.

Questo perché in Adorno l’estetico, e l’opera d’arte in modo esemplare, è quella costruzione rigorosa che si configura secondo le regole dei materiali stessi e nel rispetto della loro storicità. Essa però non è effettuata in vista del raggiungimento di uno scopo esterno, ma per raggiungere la massimizzazione delle energie interne

al campo estetico stesso. In quanto tale essa è definita da Adorno “monade”, e in un senso ben particolare. Essa è in sé conchiusa e rigorosa rispetto alla sua logica immanente (iper-funzionale) ma allo stesso tempo è rispecchiamento della società vigente (a cui somiglia proprio per il suo progetto di estrema funzionalizzazione; cfr. Desideri, Matteucci 2009, p. xxvii). Nel far ciò essa è simultaneamente autonoma ed eteronoma, quindi oltre ogni principio ideologico e muovendosi secondo una logica che valorizza l’antinomia: allo stesso tempo punto di frizione (una “merce assoluta”) ed espressione (una “merce tra merci”) dei rapporti sociali⁶.

Nel saggio del 1966, però, alla luce di queste considerazioni Adorno non solo offre delle definizioni di elementi centrali per una teoria estetica, come ad esempio, come si è visto, quali sono i compiti di quest’ultima e in cosa consiste la bellezza, ma definisce, per negazione, anche l’estetico: “Non esiste un estetico in sé, ma solo come campo di tensione [della] sublimazione [dei fini/degli scopi]. Ma per lo stesso motivo non esiste neppure una conformità a scopi chimicamente pura come opposto dell’estetico” (Adorno 1966; tr. it. 2011, p. 150).

In altri termini, così come non è possibile definire in modo perentorio e affermativo l’estetico, che può invece solo essere colto *in re* nel suo stesso estrinsecarsi come sublimazione, che è la stessa conformità a scopi senza scopo determinato, non è nemmeno possibile pensare che per contrasto ci sia una pura praticità. Anche nel

⁶ Emblematico è il seguente passo di Adorno “Sarebbe troppo facile per la speculazione pensare a un’armonia prestabilita, istituita dallo spirito del mondo, tra la società e le opere d’arte. Ma la teoria non deve arrendersi alla propria situazione. Il processo che si compie nelle opere d’arte e che in esse viene posto in stato di quiete va pensato come dotato dello stesso senso del processo sociale a cui le opere d’arte sono state aggiogate; secondo la formula leibniziana, esse lo rappresentano senza avere finestre. La configurazione degli elementi dell’opera d’arte nell’intero di quest’ultima obbedisce immanentemente a leggi che sono affini a quelle della società all’esterno. Le forze produttive sociali, così come i rapporti di produzione, si ripresentano in attinenza con la mera forma, privata della propria fattualità, nelle opere d’arte, poiché il lavoro artistico è lavoro sociale; sempre lo sono anche i suoi prodotti. Non in sé le forze produttive nelle opere d’arte sono diverse da quelle sociali, ma solo per il loro costitutivo assentarsi dalla società reale. Davvero poco nelle opere d’arte potrebbe essere fatto o prodotto che non avesse il proprio pur latente modello nella produzione sociale. La forza vincolante delle opere d’arte al di là del territorio della loro immanenza si basa su tale affinità. Essendo di fatto le opere d’arte merce assoluta, poiché sono quel prodotto sociale che si è scrollato di dosso ogni apparenza d’essere per la società che di solito le merci conservano a forza, il determinante rapporto di produzione, la forma di merce, penetra nelle opere d’arte tanto quanto la forza produttiva sociale e l’antagonismo tra i due. La merce assoluta sarebbe libera dall’ideologia che risiede nella forma di merce, che pretende di essere un per-altro mentre è per ironia un mero per-sé: un per-sé per chi dispone. Tale capovolgimento dell’ideologia in verità è peraltro un capovolgimento del contenuto estetico, non immediatamente della posizione dell’arte nei confronti della società. Anche la merce assoluta è rimasta vendibile ed è diventata ‘monopolio naturale’” (Adorno 1970; tr. it. 2009, pp. 316-317).

momento in cui si intende compiere un'azione alimentata da un determinato scopo, e lo scopo dell'azione è il suo contenuto, ovvero “il cosa” – qualcosa di quantitativamente determinabile – che si intende ottenere, c'è una componente modale, qualitativamente pregnante, che è sia indeterminabile in quanto tale sia irriducibile, e che orienta almeno in parte l'azione.

La tesi del presente contributo è che ciò che accomuna fondamentalmente l'Experience Design e la prospettiva di Adorno sulla funzione da un punto di vista specificamente estetico è che esso ha l'obiettivo di rendere disponibili funzioni che restano immanenti rispetto all'esperienza stessa, rispetto alla configurazione del suo campo. Ed è da qui che si può iniziare a tracciare un percorso che corre in parallelo e che mette in dialogo questo recente fenomeno estetizzato e la considerazione adorniana della progettazione.

3. Un movimento quasi adorniano: dall'oggetto (allo user) all'esperienza

A partire dagli ultimi quarant'anni circa ha avuto luogo nel design una progressiva ma decisiva miniaturizzazione, se non addirittura smaterializzazione, diffusione e incorporazione dei prodotti nelle pratiche quotidiane. Questo processo può essere descritto come un passaggio dal design di oggetti al design di esperienze. In termini adorniani tutto ciò potrebbe essere letto entro un contesto in cui non si sostiene più una concezione dell'esperienza estetica che pone la materia al proprio centro in quanto costruzione “oggettiva” a cui il soggetto dovrebbe conferire un senso, ma una concezione dell'esperienza estetica in cui si valorizza la potenzialità di senso sedimentata storicamente nel *materiale* inteso come qualcosa di intessuto da dinamiche di campo che pur nella loro vincolatezza, in quanto afferenti a un campo di energia variamente polarizzato, permettono di attuare diverse modalità esperienziali (per un approfondimento della differenza tra materia e materiale, anche in rapporto alla fase creativa, e nel caso qui in esame, in particolare all'attività di progettazione a partire da/alla gestione di tali materiali si veda Matteucci 2018, pp. 10-12). Con ciò non si intende ovviamente sostenere che solo nella fase smaterializzata della progettazione sia possibile ravvisare potenzialità di senso da mettere in atto in quanto esperienza, ma che tale fase attuale della progettazione è la risultante di un processo che è anche storico, in cui si sono sedimentati dei significati e dei modi che derivano anche dalla sua fase “oggettuale”, con tutte le sue particolarità.

Il problema può essere colto anche nella prospettiva di una ricostruzione delle origini del design. L'inizio della storia del design

viene convenzionalmente fatto coincidere con la prima Esposizione Universale, “The Great Exhibition”, che ebbe luogo a Londra nel 1851 (cfr. Vitta 2012; Mecacci 2012; Iannilli 2019). Per la prima volta, oggetti destinati a usi quotidiani venivano esposti, per motivi principalmente commerciali. Essi reclamavano tuttavia, allo stesso tempo, il riconoscimento della loro dignità estetica presentando anche dei caratteri “formali”, ornamentali e pseudo-artistici. Una tale identità plurale del design, costituita da almeno tre elementi importanti: il pratico, l’economico e l’estetico, è spesso difficile da cogliere e illustrare in modo esaustivo da un punto di vista teorico. È proprio in questa occasione che la natura controversa del design – in quanto fenomeno non facile da esaminare e definire in modo univoco – affonda le proprie radici e si estrinseca per tutto il XX e il XXI secolo. Tale estrinsecazione ha luogo tra due poli generalmente e canonicamente rappresentati dai concetti di “funzione” e di “forma”. Ma ciò rende evidente come il vero punto sia altro rispetto a questa solita coppia di concetti. Proprio la loro combinazione mostra come sin dalle sue origini il design, con una maggiore o minore enfasi su uno di questi due poli, e con una maggiore o minore riuscita, abbia avuto (e tuttora abbia) come proprio fulcro quello di profilare esperienze. In questo senso l’attuale etichetta “Experience Design” non dovrebbe risultare ridondante essendo piuttosto una radicalizzazione di questa caratteristica distintiva del design in generale.

Tuttavia, la prima tematizzazione esplicita del design in quanto specifico design d’esperienza, e la nascita della relativa disciplina, hanno avuto principalmente luogo tra gli anni ’80 e gli anni ’90 del XX secolo, quando lo sviluppo della Human Computer Interaction (HCI) iniziava ad assumere delle caratteristiche ben precise. In questo processo non è di secondaria importanza, inoltre, la centralità progressivamente acquisita dalle tecnologie digitali che hanno favorito dinamiche di virtualizzazione dell’esperienza (si veda a proposito Marfia, Matteucci 2018). In questo senso, il virtuale-digitale può essere considerato un ulteriore, importante elemento distintivo del design per come lo si esperisce oggi.

I vari passaggi in cui si è snodata la parabola storica del design dando specificazione storica variabile alla questione della progettazione dell’esperienza sono generalmente fatti coincidere con le quattro fasi principali dell’estetizzazione intesa come un processo o una serie di processi volti a conferire priorità alla componente estetica rispetto a quella politica, religiosa, etica, ecc. dell’esperienza enfatizzando aspetti solitamente legati alla bellezza, al piacere e alla sensazionalità. Per essere più precisi, esse corrispondono all’inau-

gurazione dei Grandi magazzini e delle Esposizioni universali, che coincide per grandi linee al periodo dello *Jugendstil*; il progressivo intreccio tra tecnologia, arte e fruizione di massa sancito nei primi decenni del XX secolo; il Pop; e la svolta virtuale-digitale appena descritta. È immediato notare come Adorno sia stato testimone (in parte dei loro sviluppi, in parte degli stessi fenomeni in atto) delle prime tre fasi. Per valutare l'efficacia della sua diagnosi sopra ricapitolata occorre dunque integrarne l'analisi e approfondire l'ultima fase, ovvero quella della virtualizzazione-digitalizzazione dell'esperienza. A tal fine è necessario ricorrere dunque a una letteratura più recente con la quale, tuttavia, non pare azzardato mettere in dialogo la prospettiva adorniana.

Spence (2016), in parte muovendo da Bødker (2006), ricostruisce quelle che sono state definite le “tre ondate dell'HCI”: prima ondata, primi anni '80: “Concerneva molte cose fisiche e relativamente semplici da quantificare”; seconda ondata, tra gli anni '80 e gli anni '90: “Iniziava a manifestare l'esigenza di reperire un modo con cui poter prendere in considerazione contesto e interazione sociale”; terza ondata, oggi: “Sta ora forzando i limiti di ciò che può essere effettivamente concettualizzato, e che tende a sottrarsi dall'essere oggetto di studio o di misurazione” (Spence 2016, p. 37). Questa essenziale ricostruzione conferma quanto sopra rilevato, poiché l'analisi della fase estrema del design sembra coincidere con la descrizione dei crescenti tentativi di concettualizzare elementi non agilmente quantificabili, assumendo di contro un approccio maggiormente olistico e ambientale, e, non da ultimo, dei crescenti tentativi di definire cosa è l'esperienza compiuta da parte di designers.

Non sorprende che l'Experience Design sia generalmente descritto dal punto di vista di un progettista (proprio come è il caso del punto di vista assunto da Adorno nel saggio del 1966, ovvero quello di un creatore, ancor prima che di un fruitore), nei termini di una metodologia, o approccio al design, in cui ricorrono temi e problemi come la tensione tra qualitativo e quantitativo, immediatezza e mediazione, problem solving e problem setting. Ed è di grande rilievo il fatto che questo passaggio venga effettuato pur persistendo entro una o più discipline che epistemologicamente tendono a fare affidamento, se non addirittura a basarsi essenzialmente su dati empirici e misurazioni esatte, a differenza di quanto è stato tradizionalmente condotto da una certa tradizione estetico-filosofica contemporanea che, a partire da Dilthey, passando per Simmel, Benjamin, fino ad arrivare allo stesso Adorno e, secondo coordinate geografiche differenti, anche a Dewey, ha fatto della dimensione

qualitativa dell'esperienza in ambienti crescentemente antropizzati e mercificati il proprio punto focale. E non è un compito semplice.

Forse qui trova una propria profonda ragione Adorno quando parla della fallimentarietà, della negatività del concetto nell'esperienza. Quest'ultimo diventa invece nel progetto adorniano propriamente estetico, in quanto l'esperienza è qualcosa che può essere attuato in un senso pieno solo come massimo compimento di energia e non qualcosa la cui particolarità, la cui qualità sia sussumibile o uniformabile sotto una sfera conoscitiva trasparente e univoca. Bisogna dunque distinguere tra una componente tematica e una componente operativa del design. Ciò che quest'ultimo di volta in volta riesce a tematizzare sono solo alcuni aspetti dell'esperienza, non potendo far altro che intensificarne attraverso le configurazioni esperienziali che progetta gli aspetti operativi, implicitamente, o immanentemente sedimentati, vigenti a livello materiale, che sono di per sé indisponibili alla tematizzazione (cfr. Iannilli 2019, pp. 247-248) e possono, appunto, solo essere attuati.

Non è un caso, dunque, che alcuni dei teorici del design che si sono occupati di temi vicini all'Experience Design abbiano anche analizzato i cambiamenti occorsi nella concezione del ruolo dello user nell'HCI nell'arco degli ultimi quarant'anni: un meccanismo in una macchina razionale-virtuale negli anni '70 e '80; una fonte di errore negli anni '80; un attore sociale negli anni '90; un consumatore tra la fine degli anni '90 e l'inizio degli anni 2000.

Questo percorso nella storia dello user corrisponde a un cambiamento di priorità occorso nell'Interaction Design da una "pura e semplice" Usability (o "conformità a scopi chimicamente pura", come direbbe Adorno) alla User Experience. Lo User Experience Design, infatti, ha l'obiettivo di progettare esperienze interattive, in cui l'importanza dell'"abilità di un prodotto di rendere disponibili funzioni in modo facile ed efficiente" (Hassenzahl 2003), che è una caratteristica tipica della Usability (che sembrerebbe essere il "corrispettivo" di un approccio funzionalista alla Loos che demonizza "l'ornamento" quale che sia l'accezione che esso assume in un determinato contesto) è progressivamente ridotta, mentre la possibilità di rendere disponibile a uno user un tipo di esperienza più denso diventa centrale. Questo passaggio segnala una tendenza generale a superare un approccio minimalista, orientato a un'ideale e ideologica semplicità di stampo cognitivista, nell'Interaction Design e a valorizzare aspetti ritenuti afferenti alla sfera dell'estetico (e solitamente descritti in termini di divertimento, emozione, piacere, performatività...). Ma tale passaggio è importante inoltre perché testimonia il riconoscimento da un lato della scarsa efficacia

di un approccio che non prenda in considerazione anche aspetti maggiormente gratificanti, legati a un qualche tipo di piacere, nella progettazione e dall'altro il riconoscimento che è possibile anche far leva su tali aspetti per far funzionare, per alimentare efficacemente un'esperienza secondo la logica immanente al suo campo⁷.

Tuttavia, occorre precisare che quando si parla di User Experience Design, ovvero quando ci si riferisce al momento in cui questo importante shift inizia a rendersi sempre più evidente, non si sta ancora parlando esattamente di Experience Design. Anche solo nominalmente, l'eliminazione del termine "user" dall'etichetta sembra denotare il riconoscimento, da parte della progettazione, di una certa responsabilizzazione dello user, percepito ora come un vettore integrato nell'esperienza stessa (motivo per cui si può parlare di iper-funzionalità) e non come mero "target" di un dispositivo progettato.

Ciò che in effetti manca nella ricostruzione del ruolo dello user nell'HCI rapidamente ricostruita sopra è la considerazione del suo attuale statuto nell'Experience Design. Si potrebbe ipotizzare, simmetricamente al rilievo di una iper-funzionalità in quanto carattere distintivo del campo esperienziale progettato dall'Experience Design, che il fruitore diventi progressivamente, a sua volta, colui che deve saper stare al gioco dell'opera, del campo estetico progettato, che attua dinamiche e dunque fa compiere l'estetico all'interno dell'esperienza, e non come qualcuno che ne debba semplicemente godere degli effetti o che utilizzi strumenti. In questo senso il fruitore diviene una specie di attivatore, di iper-consumatore (cfr. Matteucci 2019, pp. 136, 150, 154, 219, 221, 234, 243) – non solo consumatore – che ha, nel persistere del proprio campo estetico, la propria attuazione di riflessività estetica, in quanto riflessività che resta interna al materiale stesso⁸. Questo può ovviamente essere visto positivamente e negativamente. È negativo nel momento in cui si vede in questo un preordinare i comportamenti del consumatore estetico, in cui cioè, di nuovo, l'utilizzatore sarebbe l'esecutore o il "contemplatore" rispetto a cui l'opera d'arte o il dispositivo estetico è strumentale. Ma nel momento in cui l'esperienza col dispositivo diventa un'esperienza di intensificazione della propria esistenza, della propria riflessività,

⁷ In questo contesto può anche essere ricordato il passaggio che compie una studiosa attenta a questioni quali la progettazione e la sostenibilità come Yuriko Saito. In Saito (2018), affrontando la delicata questione dell'estetica del consumo sostenibile essa rimodula la propria proposta teorica per una *green aesthetics* elaborata in Saito (2007) non incentrandola su caratteri specifici (come anzitutto il minimalismo) che un oggetto progettato dovrebbe possedere per essere sostenibile, ma enfatizzando la centralità del rapporto tra l'uomo e il mondo materiale in quanto tale.

⁸ Per un'analisi del rapporto tra estetizzazione e riflessività si veda Matteucci (2017).

può avere anche carattere emancipatorio, e questo sembra appunto coincidere con ciò che Adorno riconosce nel passo conclusivo del saggio sul funzionalismo da cui qui abbiamo preso le mosse.

Dal punto di vista della progettazione tutto ciò ha tuttavia un presupposto. Lo svolgersi dell'arco di esperienza immersiva e interazionale che si è descritto fa leva o meglio, si appoggia su una competenza tacita che viene data per acquisita e che è una capacità che può essere definita, in termini ancora adorniani, mimetica.

4. *Competenza estetica: da natura a natura.* And back

Nel combinare ciò che dovrebbe essere intrinsecamente “spontaneo”, naturale, ovvero l'esperienza, e ciò che è intrinsecamente artificiale, ovvero il design, la formula Experience Design potrebbe suonare costitutivamente ossimorica. Tuttavia, se si adotta una prospettiva processuale nei confronti dell'esperienza e un'idea dinamica di identità come qualcosa che si profila sulla soglia di vari elementi antinomici in gioco, proprio come quelle che sono state descritte nel corso di questo testo, la mera opposizione tra artificialità e naturalità risulta essere insostenibile. O meglio, tale rapporto è ben particolare: quanto più l'Experience Design fa apparire naturale ciò che è artificiale, o ancora, quanto più è in grado di progettare interazioni felici (cioè, immediate), ma non semplici (cioè, mediate), tanto più esso risulterà ben riuscito.

Una tale “immediatezza mediata”, agevolando lo svolgimento della vita quotidiana, ad esempio, da un lato è sicuramente gratificante, e acquisisce così il connotato della positività. Dall'altro lato, può però anche comportare aspetti meno positivi. Essa può veicolare una vera e propria perdita di esperienza nel senso pregnante del termine in quanto mancanza di creatività, alienazione (se l'esperienza è eccessivamente delegata) e/o in forme di edonismo sconsiderato (se le strutture esperienziali vengono abusate), diventando così insostenibile sia per l'individuo sia per l'ambiente.

È evidente che a una tematizzazione dell'Experience Design corrisponde anche una tematizzazione di questioni non poco problematiche. Ci si può qui limitare a enunciarne due: quando ormai quasi tutto è progettato, e gli ambienti in cui ci si muove quotidianamente sono saturi di framework esperienziali precostituiti, cosa resta della capacità dell'individuo di generare nuovi significati, di essere creativo, di fare la differenza (ovvero, in termini adorniani, di essere sempre più “differenziato”)? Come è possibile essere esteticamente sostenibili nella relazione (cioè, sia nella costruzione della propria identità sia nei confronti dell'“altro”) con gli ambienti

progettati, ovvero: come essere responsabili in un modo che sia anche gratificante?

Si potrebbe provare a rispondere a tali quesiti a partire dal testo adorniano e in particolare dal seguente passo: “se la cultura non è natura scabra non è nemmeno il suo dominio spietato” (Adorno 1966; tr. it. 2011, p. 152). Questo passo sintetizza molto efficacemente i poli antinomici che Adorno rileva come caratteristici del contesto di vita che era impegnato a descrivere: da un lato l’abbandono all’immediato godimento dei sensi (una scabrezza che dunque negherebbe la fondamentale storicità dell’esperienza), dall’altro il dominio totale dell’ambiente attraverso la *ratio* (una spietatezza che consiste nella generalizzazione, almeno presunta, della particolarità delle qualità estetico sensoriali).

In Adorno tali qualità estetiche sono le stesse che Loos annulla quando, con il suo progetto di funzionalizzazione ideologica della realtà, reprime l’ornamento connettendolo all’erotico, e così facendo di fatto reprime lo slancio verso l’alterità. Quando avviene tale repressione si reprime anche uno dei meccanismi fondamentali dell’estetico e dell’arte, nonché uno dei capisaldi della concezione dell’esperienza estetica e artistica in Adorno che è la mimesi (“Il suo odio [di Loos] per l’ornamento riesce incomprensibile se non lo riferiamo all’impulso mimetico, contrario all’oggettivazione razionale, che egli vi avvertiva” (*ibidem*)).

Tale aspetto mimetico dell’esperienza viene illustrato nel saggio sul funzionalismo in particolare attraverso il concetto di *Zweckform*, di forma finale:

le forme finali sono il linguaggio del loro stesso scopo. Grazie all’impulso mimetico, il vivente si rende simile a ciò che lo circonda assai prima che gli artisti comincino a produrre imitazioni; ciò che appare simbolo, quindi ornamento, infine superfluo, ha la propria origine in forme di natura a cui gli uomini si adattano attraverso i loro artefatti. L’interno che essi esprimono in quell’impulso era, un tempo, un qualcosa di esterno, di ineluttabilmente obiettivo. (Ivi, p. 153)

Grazie all’impulso mimetico, che in questo caso agisce nella forma funzionale, e che è un momento di incorporazione della natura espressivo-estetico per Adorno, sembra possibile un riscatto sia dalla “natura scabra”, che viene appunto mediata dalla forma, che è qualcosa di artificiale, sia dal “suo dominio spietato”, da cui ci si sottrae e da cui si sottrae la natura nel momento in cui le dinamiche a essa inerenti trovano corso, e dunque, la sua potenzialità di senso viene attuata, grazie a un processo di incorporazione, di assorbimento. In questo senso si potrebbe suggerire che le forme finali, l’oggetto d’uso in quanto tale, sono per Adorno una forma

di adattamento perché sono sì mimesi delle forme naturali che servono a incorporare, ma esse sono anche la condizione della non naturalità che però consente al vivente di interagire con e quindi vivere la natura.

Il passo poco sopra ricordato si conclude con un'affermazione che sembrerebbe suggerire utili indicazioni per tentare quanto meno di conferire una direzione possibile alle domande sopra poste, e alle quali non è semplice rispondere. Dice Adorno: "ornamenti, e oltre a ciò forme artistiche in generale, non si possono inventare" (*ibidem*). Questo passo ci dice qualcosa sia sul tipo di creatività possibile nel contesto di vita descritto sia qualcosa su come provare a essere competenti esteticamente in esso.

Tra i vari poli di tensione che Adorno descrive nel suo saggio possono essere ricordati anche quelli rappresentati da due istanze storiche: il "mestiere" inteso come qualcosa che è stato barbaramente snaturato in specializzazione e quindi divenuto generalizzazione irriflessa del particolare (il funzionalismo ortodosso di Loos), e la "fantasia" che, se intesa come mero correttivo dall'esterno della deriva specialistica del mestiere, rischierebbe di essere pura "fantasticheria" idiosincratICA, divagazione soggettiva, irrispettosa della storicità dei materiali con cui interagisce e dunque non espressiva o incorporante le loro istanze (un mero decorativismo).

Il tipo di fantasia descritto da Adorno ha invece un'accezione ben precisa. Mutuando il concetto da Benjamin (1928; tr. it. 2001, p. 437), egli la definisce come una "capacità di interpolazione nel più piccolo", un esercizio micrologico.

Con banalità psicologica [si dice che] la fantasia non sarebbe altro che la rappresentazione del non esistente [ma essa, in realtà] non è il piacere dell'invenzione senza vincolo alcuno, la *creatio ex nihilo*. [...] Nei materiali e nelle forme che l'artista recepisce e con cui lavora, esiste nonostante tutto, per poco che conservino un senso, qualcosa di più che materiale e forma. Fantasia significa innervare questo più. (Adorno 1966; tr. it. 2011, pp. 156-157)

Una creatività vincolata al già esistente e sostenibile, perché attenta alle istanze espresse dal contesto preso in considerazione e che incorpora, esprimendole. Questa è possibile grazie a una competenza che è saper dare forza, fare risultare qualcosa che non è riducibile nemmeno a materiali e forme, ma che è un "di più" che è connessione, modalità e disposizione di senso: abilità di creare una connessione di senso, "per poco che [ne] conservino", tra poli con istanze diverse ma egualmente vigenti.

Il grande progetto utopico dell'estetico suggerito da Adorno sembra affiorare allora, sorprendentemente, proprio in quelle forme

di esteticità che sono maggiormente compromesse (come la moda, e in questo caso il design d'esperienza), perché è nello stare radicalmente dentro il materiale che si fa risaltare la possibilità. Se la via di fuga è semplicemente proclamata e contrapposta alla realtà è sterile e si presta molto volentieri al mercato. È proprio perché due poli vengono talmente distaccati o sclerotizzati che essi diventano un oggetto, una merce che si può vendere. Molto più proficuo è cercare quel granello che sfugge al meccanismo e lo inceppa. E lo è nella cosa più importante.

Il confronto tra arti belle (autonome) e arti applicate (eteronome) dimostra come, in barba alla convinzione che l'arte debba essere senza funzione, è in realtà proprio perché essa ha una funzione, ovvero quella di realizzare se stessa, che in virtù di essa salta il meccanismo. Allora non è un non-design che conta ma un iper-design, perché esso deve valorizzare una funzione intra-esperienziale. E così si manifesta quel riverbero che mostra improvvisamente la persistente soggiacenza del mimetico (ragione della stessa concezione rigorosamente dialettica dell'aura sempre ribadita da Adorno). È il rimosso della spontaneità che emerge e che quindi si basa su di essa. Ed emerge almeno come potenziale nei minuscoli luoghi di scarto che sopravvivono, nel "più piccolo", che non è altro che quel "più" da innervare.

Il design, proprio nel momento in cui fa lo sforzo estremo della progettazione fino a diventare progettazione d'esperienza, scopre che deve affidare la buona riuscita di tale progettazione all'attivazione dello user di cui mette dunque in rilievo una competenza estetica che sembrava invece avere coperto. Proprio nello sforzo di estrema progettazione si mette a nudo il suo implicito che è l'atteggiamento mimetico dell'estetico. E questo potrebbe essere letto nei termini di un riscatto del naturale, di una sua nuova improvvisa irruzione nell'artificiale, come un bagliore da cui può trasparire un atteggiamento mimetico primordiale. Sempre che, ovviamente, la progettazione non saturi ogni spazio esperienziale precostituendone meccanicamente ogni modulo. Ma allora essa sfocia in un'esperienza progettata più che in una progettazione d'esperienza, capovolgendo in totale alienazione il residuo emancipatorio del potenziale estetico che ospita nel proprio seno – come la mera logica del sistema di mercato vigente sembrerebbe peraltro auspicare, vivendo la propria intrinseca contraddizione nel generare al tempo stesso la leva del suo possibile estremo scardinamento.

Come Experience Design la costruzione non sarà mai sufficiente, perché c'è qualcosa di irriducibile che non è costruzione: l'atteggiamento mimetico che è una competenza di assorbimento e interazio-

ne con l'ambiente. Quest'ultimo consiste in un rapporto che è un rapporto di incarnazione, materiale, non di trascendenza, perché è un far essere, un configurare qualcosa esprimendo la sua funzione immanente. Un rapporto che, nella misura in cui si basa su una competenza estetica come competenza mimetica di un organismo vivente nei confronti dell'ambiente in cui si trova, è anche sostenibile.

Proprio quando sembra che tutto diventi artificio, c'è il fuoco d'artificio della natura, perché si basa su un nesso di interazione globale, di campo, che è quello della naturalità mimetica. Ecco che allora ha corso il procedimento dialettico in tutta la sua pienezza. È dialettica della costruzione, dialettica del funzionalismo. Da natura a natura. E ancora.

Bibliografia

Adorno, Th.W.

1966 *Funktionalismus Heute*, in “Neue Rundschau”, 77, 4; tr. it. *Funzionalismo oggi*, in *Parva Aesthetica. Saggi 1958-67*, Mimesis, Milano-Udine 2011, pp. 147-163.

1970 *Ästhetische Theorie*, Suhrkamp, Frankfurt a. M.; tr. it. *Teoria estetica*, Einaudi, Torino 2009.

Benjamin, W.

1928 *Einbahnstraße*, Ernst Rowohlt Verlag, Berlin; tr. it. *Strada a senso unico*, in W. Benjamin, *Opere complete, II, Scritti 1923-27*, pp. 409-463.

Betts, P.

2007 *The Authority of Everyday Things. A Cultural History of West German Industrial Design*, University of California Press, Oakland.

Bødker, S.

2006 *When Second Wave HCI Meets Third Wave Challenges*, in “Proceedings of the 4th Nordic conference on human-computer interaction: changing roles”, New York, ACM Press, pp. 1-8.

Desideri, F., Matteucci, G.

2009 *Introduzione* a Th. W. Adorno, *Teoria estetica*, Einaudi, Torino, pp. ix-xxxiv.

Feige, D.M.

2018 *Design. Eine philosophische Analyse*, Suhrkamp, Berlin.

Forsey, J.

2013 *The Aesthetics of Design*, Oxford University Press, Oxford-New York.

2015 *Form and Function: The Dependent Beauty of Design*, in "Proceedings of the European Society for Aesthetics", vol. 7, pp. 210-220.

Hassenzahl, M.

2003 *The Thing and I: Understanding the Relationship Between User and Product*, in M. Blythe, C. Overbeeke, A.F. Monk, & P.C. Wright (eds.), *Funology: From Usability to Enjoyment*, Dordrecht, Kluwer, pp. 31-42.

2010 *Experience Design: Technology for all the Right Reasons*, San Rafael, Morgan & Claypool Publishers.

Iannilli, G.L.

2019 *L'estetico e il quotidiano. Design, Everyday Aesthetics, esperienza*, Mimesis, Milano-Udine.

Katz, B.M.

2019 *Functionalism, Yesterday, Functionalism Today, Functionalism Tomorrow: Thoughts Inspired by Adorno's Address to the Deutscher Werkbund, "Funktionalismus Heute", Delivered in Berlin on October, 3, 1965*, in A. Khandizaji (ed.), *Reading Adorno. The Endless Road*, Palgrave Macmillan, London, pp. 233-245.

Long, C.

1997 *Ornament, Crime, Myth, and Meaning*, in "Architecture: Material and Imagined. Proceedings of the 85th ACSA Conference", ACSA Press, Washington DC, pp. 440-445.

Loos, A.

1931 *Ornament und Verbrechen*, in *Trotzdem*, Brenner Verlag, Innsbruck; tr. it. *Ornamento e delitto*, in *Parole nel vuoto*, Adelphi, Milano 1992, pp. 217-229.

Marfia, G., Matteucci, G.

2018 *Some Remarks on Aesthetics and Computer Science*, in “Studi di Estetica”, n° 12, pp. 1-30.

Matteucci, G.

2012 *L'artificio estetico. Moda e bello naturale in Simmel e Adorno*, Mimesis, Milano-Udine.

2017 *Everyday Aesthetics and Aestheticization: Reflectivity in Perception*, in “Studi di Estetica”, n°7, 2017, pp. 207-227.

2018 *Il jazz in Adorno: variazioni in serie*, in *Adorno. Variazioni sul jazz*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 7-22.

2019 *Estetica e natura umana. La mente estesa tra percezione, emozione ed espressione*, Carocci, Roma.

Mecacci, A.

2012 *Estetica e design*, Il Mulino, Bologna.

Newbery, P., Farnham, K.

2013 *Experience Design: A Framework for Integrating Brand, Experience and Value*, John Wiley & Sons, Hoboken.

Parsons, G.

2016 *Philosophy of Design*, Polity, Cambridge.

Parsons, G., Carlson A.

2009 *Functional Beauty*, Oxford University Press, Oxford-New York.

Poldma, T.

2016 *Experience Design*, in “The Bloomsbury Encyclopedia of Design”, Bloomsbury, London, pp. 496-497.

Saito, Y.

2007 *Everyday Aesthetics*, Oxford University Press, Oxford-New York.

2018 *Consumer Aesthetics and Environmental Ethics: Problems and Possibilities*, in “The Journal of Aesthetics and Art Criticism”, 76 (4), pp. 429-439.

Spence, J.

2016 *Performative Experience Design*, Springer, Berlin-Heidelberg.

Vitta, M.

2012 *Il rifiuto degli dèi. Teoria delle belle arti industriali*, Torino, Einaudi.