

Debbo anzitutto premettere che non mi sembra di potermi definire un industrial designer.

Esercito la professione di architetto progettando e realizzando edifici di ogni tipo e, solo marginalmente, mi occupo di disegnare oggetti d'uso; generalmente oggetti d'uso che mi sono utili in quel momento, utili a me o alla mia famiglia. Il sistema è paragonabile a quello di Robinson Crusoe ma ha anche, a mio avviso, i suoi vantaggi perchè obbliga ad una progettazione veramente spinta dalle necessità, tesa solo al conseguimento dei valori essenziali di un oggetto e priva quindi di tutte quelle sovrastrutture marginali che certo non sono l'anima del buon disegno.

Io credo infatti che il risultato formale sia l'ultima cosa che debba interessare chi progetta. Così espressa sembra una proposizione assurda ed in effetti io sono molto più contento di riuscire a disegnare un oggetto bello che uno brutto; voglio però dire che il risultato formale, in una progettazione moderna, non deve essere considerato altro che la conseguenza logica di un certo procedimento di analisi e successivamente di sintesi portata avanti con coerenza piuttosto severa. Alla base della creazione di un oggetto, deve esistere una precisa idea semplice e promotrice di tutte le operazioni che si fanno per tradurre un concetto in disegno realizzabile. Una specie di condizione di necessità.

Se penso a dei letti sovrapponibili (mi servivano in quel momento per la camera dei miei figli) è certo che non mi interessa affatto seguire un determinato suggerimento plastico o decorativo, desidero solo fare una cosa semplice che risponda il più esattamente possibile alla sua funzione, con il minimo dispendio di materiali e di mano d'opera possibile, ed in più cerco di creare un oggetto la cui costruzione sia così semplice da darmi l'illusione

di essere capace di costruirmelo anch'io. In questo senso parlo di Robinson Crusoe.

La cosa più ridicola è che seguendo tale procedimento penso si arrivi ad avere un oggetto che costi pochissimo, quasi niente. (Il primo esemplare serve a me e preferirei pagarlo poco).

Non è assolutamente vero ed in questo punto sta la situazione di crisi del nostro cosiddetto "industrial design".

Mi riesce difficile capire come una automobile Fiat 500 costi come i miei due lettini sovrapposti, ma è così.

E' chiaro quindi che parlare di produzione industriale del mobile e quindi di "industrial design" è abbastanza difficile.

Noi facciamo indubbiamente dell'industrial design ma tutto a livello praticamente sperimentale. Infatti disegniamo molto. Disegniamo per una produzione di grandissima serie ma in effetti ci accorgiamo che le produzioni sono di piccola serie ed hanno più che altro valore di produzione di "cultura".

In effetti è solo il consumo che dà origine alla produzione di grande serie e quindi al disegno industriale, e il consumo qui non c'è che in proporzioni molto ridotte ed in compenso i modelli sono moltissimi. Il vantaggio è pertanto quello di poter avere un campo di sperimentazione pratica molto vasto e credo sia questo uno dei punti che consente al disegno italiano di produrre delle cose talvolta interessanti.

E' certo però che le premesse per un vero "industrial design" non esistono perchè, se ci fossero, vedremmo che i modelli sarebbero pochissimi e durerebbero molto tempo.

Succede in effetti che alcuni dei nostri modelli durino molto tempo ma tutta la struttura produttiva e soprattutto distributiva è organizzata per un consumo ridotto e pertanto il modello non riesce ad usufruire di quei benefici economici che gli deriverebbero da una impostazione realmente industriale del problema.

Io credo che non si possa chiamare di grande serie una produzione sulle migliaia di pezzi all'anno. Bisognerebbe parlare di decine di migliaia di pezzi ed il discorso sarebbe diverso ma il nostro mercato non è oggi probabilmente preparato a questo.

Ora sto interessandomi attivamente del disegno sui nuovi materiali plastici a fibre di vetro perchè qui il campo deve diventare per forza di cose industriale poichè, per cominciare a produrre bisogna avvalersi di stampi e di impianti che rappresentano un grosso costo d'investimento e ciò presenta, a mio avviso, due vantaggi.

Primo: necessità del produttore di avviarsi sulla produzione e sul mercato di massa che solo gli permette di ammortizzare la spesa iniziale.

Secondo: la copiatura del modello, piaga del disegno in Italia e all'estero, diventa molto più difficile e più costosa e quindi rara.

Ciò proteggerà i nostri disegni molto di più di tutti i brevetti del mondo.

Forse su questa strada sarà possibile parlare di disegno per una produzione di massa che è, secondo me, la meta più interessante e significativa del così detto "industrial design"; penetrare capillarmente nella vita quotidiana del più gran numero di persone e portare a tutta la società una testimonianza concreta di cultura e così influenzare indirettamente e, tutti speriamo, positivamente, il costume.