

**D**ICE di aver appreso le qualità necessarie per essere un buon *designer* dai suoi studi di greco e latino... Vico Magistretti, uno dei maestri dell'*Italian Style*, ama i paradossi. «A Milano, frequentavo il Parini, il più *atroce* liceo del nostro paese», racconta con acce ironia. «Ci sottoponevano a torture odiose come, ad esempio, quella di tradurre il greco in latino! Eppure, debbo ammettere che è stata una scuola di vita straordinaria. Che cosa mi ha insegnato? Mah, mi ha insegnato a saper scegliere. Come sosteneva sant'Agostino, la libertà sta nella mancanza di certezze. Poi, però, bisogna fare le dovute scelte. E lo studio del latino e del greco mi ha permesso di distinguere tra le cose essenziali, quelle meno importanti e quelle che non lo sono per niente. Per un lavoro come il mio, è tutto».

Ma che cos'è il *design*, per Magistretti? Ebbene, è un'idea. «E' un concetto», risponde l'architetto milanese, senza mezzi termini. «L'oggetto deve avere un senso. Ma, per raggiungere questo risultato, deve essere il cervello a guidare la mano di chi progetta. Insomma, il *design* è tutto nella testa. Per mia fortuna, non ho mai disegnato bene e, così, non mi sono mai lasciato sedurre dalle sirene del *bel disegno*. Dia retta a me, il *bel disegno* - tradotto nella realtà o nella concretezza dell'oggetto - non conta nulla. Contano solo le idee».

Non è certo un caso se quello di Magistretti è stato definito un «cripto-design», nel senso che è un design «non eloquente» e non si compiace di protagonismi teatrali. Ma, di paradossale in paradossale (e dopo aver sostenuto l'utilità del latino e del greco per una rigorosa progettualità), non è forse troppo ritenere che saper disegnare (per un *designer*!) non abbia alcuna importanza?... «Ma, sa, ci sono architetti che non hanno mai costruito una casetta e sanno disegnare molto bene», ribatte Magistretti, senza smorzare la polemica. «Beh, facciano pure le mostre... Chi ha fatto il *design* italiano, invece, si è preoccupato di ben altro: di ideare oggetti che possano essere usati dalla gente. E, per questo, disegnare bene non è affatto necessario».

Lo sguardo tagliente, sovrastato da due sopracciglia «sale e pepe», il volto asciutto, un sorriso sardonico, Magistretti non dimostra i suoi sessantatré anni. Dice che l'architettura ha dominato tutta la sua vita e, in effetti, appartiene ad una famiglia di architetti da varie generazioni. Era architetto il bis-bis-



«Gli oggetti debbono avere sempre un preciso significato»  
«E' difficilissimo fare le cose che sembrano semplici»  
«Si impara dagli errori»

Accanto, Vico Magistretti. Al centro della pagina, la sedia Simi, firmata dal designer milanese nel 1984 e realizzata in acciaio verniciato nero

questo secolo: il neo-realismo e l'*Italian Style*.

«C'erano pochissimi soldi», ricorda Magistretti. «Ma c'erano anche manifestazioni come la Triennale che ci facevano finalmente conoscere quel che era avvenuto altrove: i capolavori di Morris e Mackintosh, De Stijl e Bauhaus... A tenere banco erano i paesi scandinavi: la Danimarca, la Finlandia, la Svezia. Era affascinante il loro modo privo di enfasi nell'affrontare il quotidiano, il mobile, l'oggetto d'uso. Noi, però, dovevamo fare qualcosa di diverso. Così, cominciammo a creare cose ancora più semplici».

Parla della «semplicità» con toni quasi appassionati. E' senz'altro una delle idee che lo hanno maggiormente guidato in oltre quarant'anni di *design*. «E' difficilissimo fare le cose semplici», afferma, con trasporto, Magistretti. «Le cose semplici sono sempre il risultato di un'estrema complessità. Pensi alle evoluzioni di una danzatrice classica: tutto deve apparire facile, invece... Lo sforzo sostenuto è enorme, ma non si deve neanche vedere».

Da questo suo talento per la «semplicità», sono nati alcuni oggetti o mobili divenuti ormai «mitici», come le famose lampade «Eclisse» (costituita da una semisfera che ne ha, al suo interno, un'altra e può in questo modo aumentare o diminuire il flusso luminoso) e «Atollo» (configurata da forme essenziali quali il cilindro, il cono e la sfera), la sedia Golem (un omaggio a Mackintosh), la poltroncina «Regina d'Africa», i divani «Maralunga» e «Veranda».

Ma come nasce uno stile? Come si raggiunge la consapevolezza di avere trovato un proprio linguaggio? Il volto di Magistretti si rischiarisce. «Trovare un proprio linguaggio, un proprio modo di esprimersi è una grazia di Dio!», risponde il famoso architetto milanese. «Io ho trovato il mio piuttosto tardi, ad oltre trentacinque anni. Ma l'aspetto più sorprendente di questo problema è il fatto che, nel mio lavoro, il linguaggio nasce dagli errori. Un *designer* deve avere la possibilità di fare errori e di trarne partito. Diventare padroni di un linguaggio è il frutto di esperienze, di errori e delle benedizioni di Dio».

Fa una breve pausa e aggiunge con evidente orgoglio: «Pensi che i grandi movimenti di arte applicata sono durati quattro, cinque, al massimo dieci anni. Ma l'*Italian Style* dura da trent'anni! E' un bel primato, non c'è che dire...».

# Ma lo stile è una grazia

di MASSIMO DI FORTI

nonno di Vico, lo era il bisnonno e lo era il padre, Pier Giulio Magistretti: una discendenza «per li rami» che ha dato indubbiamente i suoi frutti.

Gloria riconosciuta del nostro *design*, Magistretti insegna da molti anni al Royal College of Art di Londra e alla Domus Academy di Milano. Ha ottenuto il Compasso d'oro

nel 1967 e nel 1979, la medaglia d'oro alla IX Triennale di Milano ed il Gran Premio in occasione della X edizione della stessa Triennale, il primo premio del Salone del mobile di Colonia nel 1982. Dall'inizio degli Anni Sessanta, collabora con la ditta Cassina per la quale ha realizzato recentemente la serie «Portovenere», composta di divano, poltrona e pouf. Diciassette degli oggetti o dei mobili da lui progettati sono esposti nella *permanent collection* del Museum of Modern Art di New York. Un onore che pochissimi *designer* di tutto il mondo hanno mai avuto.

«Le mie radici sono austriache, dure, poco propense alla conciliazione o ai compromessi», confes-

sa, tracciando un suo rapido profilo caratteriale, mentre conversiamo nella sede romana della Cassina. «Ma un temperamento così rigido mi ha aiutato professionalmente. Perché uno dei segreti del mio lavoro è quello di mettere sempre tutto in discussione, di andare al nocciolo delle cose, di eliminare il

superfluo. Adesso, si trova in giro certa gente che ironizza sul famoso detto *less is more* ("il meno vale di più") coniato da Mies van der Rohe. Questi signori lo hanno ribattezzato *less is bore* ("il meno è una noia"): e, intanto, progettano cose orribili...».

Fa un altro sorriso amaro e precisa meglio il senso delle sue affermazioni: «Concepisco la decorazione soltanto quando essa nasce con l'oggetto, e non quando viene sovrapposta inutilmente all'oggetto. Ma, a quanto pare, il gusto per l'essenzialità non è più di moda».

Ha cominciato a fare il *designer*, come tutti gli altri «grandi» dell'*industrial design*, nel dopoguerra. Lo scenario era dominato da una grande povertà, il clima fortemente depresso. Eppure, proprio allora nacquero i due movimenti culturali più importanti che (come era già avvenuto con il Futurismo durante gli Anni Venti) il nostro paese abbia prodotto in