

Episodio 6: Il Movimento con Giulio Iacchetti

Trascrizione del sesto episodio del podcast “Con Ferré, progetti e principi” in dialogo intitolato “Il Movimento”, con ospite Giulio Iacchetti. MOOC “Unfolding Gianfranco Ferré”, Polimi Open Knowledge, Politecnico di Milano.

Con Ferré, progetti e principi in dialogo è un podcast del Centro di Ricerca Gianfranco Ferré. In questa serie di dialoghi incontriamo designer e progettisti di ogni settore. Con loro parliamo dei loro progetti, delle loro sfide e del loro metodo di lavoro, sempre partendo dai principi progettuali di Gianfranco Ferré, ovvero corpo, materia, colore, dettaglio, volume e movimento. Scopriremo punti di vista, discipline e applicazioni per comprendere al meglio la visione di Gianfranco Ferré, la sua eredità culturale e l'attualità del suo pensiero in tutte le declinazioni del design contemporaneo.

Nella sua progettazione Gianfranco Ferré riconosceva nel valore del movimento la strada per far incontrare la moda con le persone, in altre parole riunire gli oggetti con i corpi. Non si tratta solo di un movimento fisico, bensì di duttilità di pensiero, elasticità di visione, abilità di spostare avanti la visione e sorpassare l'ovvio. Per affrontare questo tema ci è venuto a trovare Giulio Iacchetti, designer milanese conosciuto in tutto il mondo per la sua capacità di reinventare gli archetipi del design senza remora alcuna. Con lui parliamo del ruolo del movimento nel mondo degli oggetti, nei materiali e nella progettazione per superare gli stereotipi e andare con decisione in direzione dell'innovazione.

Paolo Ferrarini: Giulio, benvenuto al podcast del Centro di Ricerca Gianfranco Ferré, Innovazione Digitale per le Industrie Creative e Culturali del Politecnico di Milano. Con te oggi parleremo di uno dei valori fondanti del processo creativo di Gianfranco Ferré, ovvero il movimento. Partiamo da una domanda molto semplice: se dovessi scegliere l'oggetto di design che meglio rappresenta il movimento, quale sceglieresti?

Giulio Iacchetti: Forse è una risposta banale, ma io penso che la Vespa ha rappresentato e rappresenta per me il sinonimo, la metafora pura del movimento, anche perché ha messo in movimento un'intera nazione nel dopoguerra. Queste sue linee slanciate verso il futuro, però portatrici anche di un sapere tradizionale, di un sapere meccanico, di un'invenzione di fare tutto con nulla, di ricavare appunto il disegno della Vespa da addirittura pensieri legati all'elicottero. No, Corradino D'Ascanio era un ingegnere che guardava oltre. Insomma, penso alla Vespa.

PF: Se invece dovesse essere un oggetto per la casa, fisso, fermo...

GI: Ma in effetti gli oggetti non stanno mai fermi. C'è questa cosa molto singolare che è sempre ricordata un po' come un'eccezione, come qualcosa che non funziona. Cioè noi disegniamo mobili, soprattutto i designer progettano mobili che in realtà sono immobili, cioè non si muovono, ed è strana... è uno strano ossimoro. Invece gli oggetti medio piccoli sono sempre in movimento, perché li portiamo con noi, cioè sfruttano la forza motrice altrui, ma sono oggetti in continuo movimento. Se pensiamo agli oggetti casalinghi, che io adoro e amo, dalle posate, i bicchieri, le brocche,

tutta l'attrezzatura per la cucina, per la tavola, sono oggetti che sono in continuo movimento, vivono in simbiosi con le mani, con i gesti dell'uomo e quindi hanno dentro questa vocazione motoria.

PF: A livello di progetto, tu come lo progetti il movimento? Quali sono gli elementi che metti in atto nel momento in cui hai un desiderio, una necessità, magari una richiesta di creare una forma di movimento?

GI: Torno a dire [che] gli oggetti che ho immaginato, che ho pensato in questi anni, sono oggetti in stretta relazione con il corpo umano, con le mani, con il corpo soprattutto. Se penso alle borse per Moleskine, che sono le borse che ho progettato e che sto progettando ancora adesso, quanto tempo dedico al fatto che devono stare aderenti al corpo, ma devono anche muoversi con il corpo. Quindi è uno studio, direi, continuo, legato soprattutto per i piccoli oggetti ai movimenti delle mani, perché poi gli oggetti che sono utensili hanno una relazione fortissima con la mano e la mano, sappiamo, è la regina del movimento. Le dita, l'impugnatura, come stringi il materiale, la reazione del materiale, una buona presa: l'oggetto non deve scivolare, non deve cadere, si deve prestare a stabilire un rapporto con le mani.

Questa è una regola molto bella e anche, direi, molto semplice da vivere, da verificare, perché io per primo verifico la bontà e la validità di un'idea stringendola tra le mani, vedendo com'è la reazione, cercando di capire, di cogliere, anche guardando soprattutto esperienze precedenti, come funzionano gli oggetti legati alle mani. Nel mio studio c'è un ampio magazzino di oggetti che cerco, che acquisto, che raccolgo, perché voglio che anche le persone che lavorano con me possano godere di questo aspetto, cioè di verificarli in prima persona.

PF: A livello di materiali, invece, c'è un materiale che a tuo avviso incarna, rappresenta meglio l'idea di movimento?

GI: Potrei dirti che il tessuto si presta bene a questo concetto, perché il tessuto vive nel vento, non nell'aria, si muove eccetera. Però, come spesso accade nel design, non bisogna mai impigrirsi e fermarsi alla prima considerazione. È più interessante pensare al movimento, per esempio, di materiali pesanti, cioè anche qui ricorrere alla regola dell'ossimoro, quella dell'inaspettato. Quindi, se vuoi, è semplice pensare ai movimenti del tessuto, e mi è capitato di progettare così delle cose. Mi è capitato di progettare un telo per depositare in terra, per le soste, il picnic al parco, eccetera. Quindi c'era l'idea anche del vento, della bandiera, che quando non era in quella funzione poteva diventare altro. Però mi piace altrettanto pensare al movimento di oggetti estremamente pesanti o di materiali estremamente pesanti.

Stavo proprio guardando stamattina una selezione di progetti legati agli sgabelli. È un oggetto che io adoro, perché lo sgabello è il minimo nel design. Cioè la sedia, se vuoi, è già un oggetto complesso perché ha quattro appoggi e poi ha anche uno schienale. Invece lo sgabello si riduce a tre appoggi e non ha lo schienale. Quindi è proprio l'attrezzo minimo per sedersi. E ho visto che in questi anni, in questi trent'anni, ho progettato molti sgabelli. Tra questi sgabelli ci sono degli sgabelli realizzati in pietra. Ho cercato di capire come fare a movimentarli. Quindi il progetto era legato anche al fatto di creare un appoggio corretto per la mano, perché a volte, e non a volte ma anche sovente, dobbiamo spostarli.

PF: Se io devo pensare a un oggetto che tu hai disegnato, che rappresenta il movimento, io penso alla lampada Tropicò che hai fatto per Foscarini, un oggetto che di per sé dovrebbe stare fermo e immobile e rimanere immutabile. Invece hai messo degli elementi che permettono di cambiarlo, giocarci, trasformarlo: puoi spostare alcuni elementi, metterne altri. Ci racconti un po' come è nata questa lampada che si muove?

GI: Questo è singolare perché anche in questo caso noi pensiamo a degli oggetti che, per loro natura, dovrebbero essere statici, ma in realtà non è così. Sicuramente la lampada Tropicò addirittura era una famiglia di lampade, perché poi il concetto nasceva, come spesso accade nei miei progetti, da un modulo studiato in maniera, come si può dire, sofisticata, in maniera complessa. Si sa che la semplicità è una complessità risolta, quindi per arrivare alla semplicità di quel modulo abbiamo fatto molti tentativi e abbiamo percorso molte strade, perché poi è stato ed è stato stampato in materiale plastico. Quindi, per arrivare allo stampo, dovevamo essere certi della cosa. Quindi una sorta di molletta che si incastrava tra anelli in tondino metallico di diversi diametri: questa cosa dava la possibilità di combinare, di costruire degli elementi con un asse di rotazione centrale, quindi con un disegno abbastanza simmetrico, ma che però tenevano memoria dell'idea di movimento. Per il motivo per cui era l'utente finale destinato a costruire la lampada, era questo il momento: cioè l'acquirente della lampada si trovava tra le mani una serie di anelli di metallo e tanti di questi piccoli giunti, moduli, e poi doveva costruire la lampada. C'era tutta una sorta di dinamismo legato proprio alla costruzione della lampada, che per me era parte del progetto.

Ora, dirti che quella lampada sia stata un successo direi una bugia, perché poi abbiamo capito tutti – ma certe strade dobbiamo percorrerle fino in fondo – che alle persone non piace realizzare, costruire le cose, o perlomeno pensano immediatamente che fare questi gesti, anche a volte ripetitivi, attenga più a un prodotto povero, un prodotto di autocostruzione. E quindi questa cosa è venuta un po' meno. Ma comunque credo che certe strade vadano veramente percorse fino in fondo, sia per il design che per l'azienda, perché vanno verificate e provate. Noi perlomeno ci siamo divertiti a costruirle.

PF: A proposito di modulo, l'hai detto, molti tuoi progetti lavorano sulla moltiplicazione di piccoli elementi che possono cambiare di colore, di forma, di dimensione, ma che comunque sono ripetuti. È questo un tuo modo di raccontare il moto, il movimento, o c'è un'altra intenzione dietro a questa forma di moltiplicazione infinita?

GI: Ma io credo che dietro quei progetti lì... ci ho pensato molto, perché sono molto attratto dal modulo, soprattutto da queste texture che si completano costruendo dei moduli che possano riprodursi all'infinito. Ecco la parola: l'infinito. C'è questa nostalgia dell'infinito che ognuno di noi ha dentro, più o meno disvelata o più o meno, in qualche modo, verificata.

L'idea è che un modulo possa diffondersi in tutte le direzioni senza un margine, o perlomeno il margine dato dal materiale, da un tavolo che può contenere lo sviluppo di un modulo. In realtà nel modulo c'è l'idea di infinito, di propagarsi senza fine. Questa cosa qua credo che sia un rendere tangibile, tramite un progetto, un anelito che ognuno di noi ha dentro, che io sento in modo particolare.

PF: Un altro elemento mobile all'interno dei tuoi progetti è che mi sembra di capire [che hai] una

passione per le forme molto fluide. Ha a che fare con quanto hai detto prima della mano, del movimento, quasi come se gli oggetti che tu crei volessero essere accarezzati, qualcosa di questo genere. Ecco, questo movimento fluido, che a me ricorda molto l'acqua, anche questo ha a che fare ancora una volta con questa dimensione di infinito, di passaggio, di moto?

GI: Se noi prendiamo una matita e cominciamo a farla scorrere su un foglio, ci viene molto naturale disegnare linee organiche, linee morbide, perché il movimento stesso del braccio, che è una sorta di compasso... se io tengo fermo il gomito e muovo la mano immediatamente disegno un cerchio, che è il mio cerchio, che è la mia misura, che va dall'impugnatura della matita al punto di appoggio del gomito. È proprio... parla di noi quella curva, è incredibile.

Il primo progetto che realizzai era una maniglia, che era proprio sinonimo di movimento, tant'è che si è chiamata – non l'ho chiamata io, l'ha chiamata Ibis – perché era tutta una serie di maniglie che non avevo disegnato solo io, ma anche altri designer, che si ispiravano al volo. Quindi il nome degli uccelli era un po' il fil rouge che legava tutti questi progetti. Però sicuramente la mia era proprio esemplare da questo punto di vista: c'era una linea curva che tendeva il materiale, l'ottone, un materiale abbastanza pesante, però partiva da uno spessore, poi si deflava e arrivava all'estremità molto rastremata. Era proprio l'idea del volo, di un movimento proprio fluido, fluido. Ebbene, quella curva che era l'asse portante del disegno della maniglia era la mia curva. E a distanza di anni ho disegnato una curva, l'ho appoggiata vicino alla maniglia – che è ancora in studio – ed è la stessa. E questa cosa mi ha riempito di stupore e anche, in qualche modo, mi ha regalato una piccola soddisfazione.

PF: È una sorta di grafia, è una sorta di firma, se vogliamo, una sorta di... è una forma di identità, quindi...

GI: Ma sì, direi proprio di sì, anche perché, come spesso succede – anzi, come sempre succede – per l'identità non c'è un'identità collettiva, ma l'identità è necessariamente individuale. E mi piace molto, esattamente come le cose che esprimono esattamente chi siamo noi: non sono replicabili, oppure, in maniera diciamo abbastanza farlocca, si cerca di imitare, si cerca di riprodurre, ma non funziona. Ebbene, anche questa curva qua... invito tutti a provarla: è la tua curva, ed è una cosa, se vuoi, anche divertente.

PF: Certo, è un po' come quando si fanno le prove per la propria firma, soprattutto da adolescenti. Si passano magari giornate – a me è capitato – a riempire fogli con questi movimenti di curve per vedere, per definire quella che sarà la mia firma poi per il resto della vita. Quindi, in un certo senso, c'è questa dimensione di ricerca.

GI: C'è un senso di ricerca e c'è anche un senso di ritrovarsi in questa cosa, perché poi, alla fine, la firma a un certo punto si fissa e diventa un archetipo per te e non sai, non sai bene perché si è arrivati a un punto finale di una ricerca che anche a me ha occupato parecchio tempo della mia vita nel cercare la mia identità grafica. È molto interessante.

Ma, giusto per restare in tema diciamo alto, spirituale, adesso sto progettando un'asse da stiro e sto ragionando sui movimenti del ferro, della mano col ferro da stiro, e ancora una volta sono movimenti curvi, movimenti dinamici curvi. Perché il ferro da stiro può percorrere anche una traiettoria lineare, geometrica, ma è una forzatura, perché la mano si muove, anche solo mimando il movi-

mento, ti viene naturale non trascinare il ferro da stiro, che è impugnato in maniera ideale, su una linea retta, ma è sempre una linea curva. Quindi questa cosa qua... ecco perché ricorrono spesso, diciamo nel design, non solo nel mio, le linee organiche, morbide. Non c'è solo una piacevolezza, un richiamo all'archetipo della mamma: la mamma è morbida proprio per natura, e noi siamo tutti attratti dalle forme morbide della mamma, no? La prima figura, e quindi un po' meno dalle forme secche, geometriche. Poi, a volte, per contrasto, succede che – e questo forse è anche movimento legato, se vuoi, a tendenze e moda – laddove ci sono situazioni morbide poi a un certo punto subentra una forza, diciamo, più di natura geometrica e secca, e poi dopo si riprende la forma morbida. Questa cosa la racconto mostrando, non so, ai miei amici o collaboratori come, per esempio, l'iPhone abbia marcato questa cosa: a volte c'è l'iPhone che ha gli spigoli secchi, e poi torna quello con le forme morbide, poi viene ripreso quello con le forme secche, come a dire che quando sei in una condizione desideri un'altra. E in questo movimento qua parliamo ancora di un movimento, ma più movimento del pendolo: noi andiamo sempre a cercare una stabilità che non c'è mai.

PF: Io sono convinto che asse da stiro e ferro da stiro siano la combo perfetta per capire bene la moda. Mi spiego: io invito spessissimo i miei studenti, le mie studentesse, a stirare per capire la moda. Tu, quando hai sotto il ferro e sopra l'asse una camicia, capisci perfettamente come si costruisce la moda, perché poi ci sono diversi tipi di camicia, ci sono diversi tipi di tecniche per stirarla, ci sono diversi tipi di assi che possono andare d'accordo con diversi tipi di ferri da stiro. Ecco, siamo nel Centro di Ricerca Ferré, dove sappiamo benissimo che la geometria del capo, e delle camicie in particolare, è fondamentale. Ti sta venendo voglia di cambiare il tuo progetto dopo aver visto quello che succede qua dentro, mi chiedo?

GI: Beh, qualche domanda me la sono fatta, perché l'asse da stiro, il ferro da stiro, che magari io non frequento così tanto, ma ho frequentato, ogni tanto frequento, ti fa pensare a come siano, a volte, funzionali certi indumenti, certi capi, e come altri non lo siano per niente. Quindi sarebbe bello ricordarsi, pensare a un mondo che dialoghi anche a questi livelli qua, per non destinare all'inferno chi, per te, dovrà stirare un dato indumento, una camicia.

Poi è vero che, come per ogni cosa, per ogni arte, si sviluppano delle competenze, e io ammiro molto chi sa stirare velocemente, perché lo sa fare bene. Perché questi sono quei gesti che io non li ritengo né umili, né poco gratificanti, anzi, sono dei gesti poetici, perché chi frequenta bene un'arte – e lo stirare è un'arte – ebbene, da osservare è uno spettacolo.

Quindi a volte semplicemente siamo dei dilettanti allo sbaraglio, i professionisti invece sanno risolvere tutto. Certo che però pensare, ecco, io pensando esattamente a un'asse da stiro, soprattutto perché poi il ferro si trova in altri mercati, ma l'asse da stiro... che possa essere un buon compagno di viaggio per chi vuole e deve stirare e non necessariamente affidare a terzi questo gesto, che fa cambiare lo stile e lo spirito del nostro indumento.

PF: Prima hai citato l'equilibrio. Sappiamo che nel design un modo per creare movimento è la programmazione dell'equilibrio, del disequilibrio: certe inclinazioni, certi bordi, certe proporzioni permettono di creare movimento. Ti chiedo, Giulio, tu ti senti più a tuo agio, come progettista, in situazioni di stabilità o di instabilità? In situazioni in cui c'è una forma di equilibrio stabile o in cui questo equilibrio viene messo in discussione?

GI: Possiamo dire che la buona destinazione di un prodotto è trasmettere l'equilibrio e il fatto che esso stesso sia equilibrato, armonioso. Ma è anche vero che la condizione migliore per progettare è l'instabilità. L'instabilità, l'assenza di equilibrio, l'insoddisfazione, cioè tutte le parole che vengono precedute da *ina* e che mi perseguitano da una vita. Mia madre mi ha sempre detto: tu sei sempre stato insoddisfatto, in qualche modo infelice. E però questa è proprio una condizione perfetta per progettare. Cioè, l'instabilità ti porta a procedere in una direzione, soprattutto una direzione che noi potremmo dire, in maniera banale, che è il futuro. Il camminare stesso è una situazione, è un modo di procedere instabile, perché nel momento in cui tu sollevi un piede, già cerchi ritrovare l'altro appoggio, eccetera. È in quel momento lì che sei in una situazione di sbilanciamento forte, di sbilanciamento e di stabilità totale. Non capisco come si possa progettare se non in una condizione del genere. Io ho tramutato questa mia instabilità, questa mia insoddisfazione, questa cosa che mi tormentava sin da piccolo e che mi faceva pensare a un bambino sfortunato, come invece la mia prima risorsa d'energia. Quindi viva l'instabilità.

PF: Ti faccio la stessa domanda, però invece dell'instabilità consideriamo la simmetria. Hanno qualcosa a che fare instabilità e asimmetria?

GI: Beh, la simmetria... poi qua arriviamo a un tema in cui bisogna necessariamente confrontarsi con i processi di produzione e i materiali. Io sono molto affascinato dalla simmetria, soprattutto dall'asse di rotazione centrale, perché è un modo di procedere che appunto semplifica la vita, mettiamola così. Tutto ciò che nasce dal tornio nasce attorno a un asse rotante centrale, un movimento di rotazione con un asse centrale, e induce ovviamente a pensare a forme simmetriche, perché il tornio sa generare queste cose.

Adesso sto pensando in maniera forte a questo progetto che mi lega in maniera indissolubile con Alberto Lessi, che si chiama *Il tornitore matto*, cioè oggetti che nascono principalmente dalla tornitura in lastra o dalla tornitura tradizionale dal materiale pieno, però soprattutto la tornitura in lastra. Questi oggetti nascono necessariamente simmetrici. Però, se io penso al mio primo progetto per *Il tornitore matto*, fatto in tornitura in lastra, oggetto che ha una stabilità... perché la base è una sorta di anfora in rame, che si chiama *Conca*. È la rilettura di un archetipo della Ciociaria, questo territorio vicino del Lazio. E quindi questi contenitori destinati al trasporto dell'acqua, che venivano poggiati sulla testa delle donne, che portavano anche una sorta di panno, di cuscinetto sulla testa, per facilitare il trasporto. Ebbene, io ho riletto quella forma, ma quella forma è leggermente instabile, quindi bascula leggermente. Lo leggo adesso insieme a te, questa cosa, perché ancora una volta ho fatto ricorso a un elemento di leggera instabilità, perché ogni volta che tu lo posi si muove un po', bascula e poi prende la sua posizione nel mondo.

PF: Quindi un oggetto nato per essere stabile, [ma] che ha una forma di movimento costante.

GI: Esatto, è così, ma non me ne ero mai accorto, non ci avevo mai pensato.

PF: Parlando sempre di tuoi progetti legati al movimento, hai disegnato diversi orologi nella tua carriera, per Danese, per Alessi. Tra l'altro un orologio che sta in un angolo, che può stare sopra un angolo oppure dentro un angolo, che... insomma, anche qui parliamo di instabilità. Ma hai anche disegnato un orologio memorabile, secondo me, per Nutella. Come concepisci il movimento del tempo? Preferisci un tipo di movimento più meccanico, più analogico, più veloce, più lento?

GI: Il movimento delle lancette è forse uno dei primi movimenti che, fin da bambino, creano meraviglia. Ho sempre amato gli orologi, e prima di me mio padre: credo che mi abbia trasmesso questa passione, non per orologi preziosi o pretenziosi, ma orologi normali. Il mio regalo per la prima comunione fu un orologio da tasca: nessun bambino chiedeva un orologio da tasca, ma io mi ero affezionato a questa cosa. Però chiesi ai miei genitori un orologio dalle linee pulite. Quindi, se avevo che so io otto anni, adesso non ricordo più l'età di questi momenti, però credo otto anni, e chiesi ai miei genitori un orologio – anche qua una sorta di ossimoro – perché l'orologio da tasca, le cipolle, in realtà sono sempre stati orologi molto ricchi, barocchi, con cesellature, veramente sovrabbondanti in termini di decoro.

Però chiedere quindi un orologio da tasca, però dalle linee pulite... non mi espressi forse in questi termini, ma ricordo che dissi che lo volevo senza decori, pulito pulito. E loro trovarono questo orologio che ho ancora, una produzione svizzera, meccanico, dalle linee pulite. Credo che sia stato il mio primo approccio a una certa idea di design, ancora prima che io potessi sapere cosa avrei fatto nella vita. E questa cosa me la porto appresso, perché l'orologio è sempre con me.

Non so, il movimento delle lancette mi ha sempre entusiasmato, anche l'aspetto meccanico del caricarlo, del prendersi cura delle cose. Quindi, gioco forza, prima o poi avrei disegnato degli orologi. Nel caso dell'Alessi, lì c'è stata anche un po' di astuzia, perché per far innamorare della propria idea Alberto Alessi bisogna un po' destabilizzarlo. Quindi, se avessi portato a lui un ennesimo orologio da muro, mi sarei messo semplicemente in una sorta di teoria di progettisti che già avevano presentato il loro progetto più o meno realizzato. Sarebbe stato più difficile vincere la resistenza di aggiungere un altro orologio da parete, quando invece il catalogo ne era già ricolmo. Ma io proposi un orologio d'angolo, quindi che si poteva posizionare negli angoli delle case, ora in e ora fuori: quindi o all'interno dell'angolo o sulla sporgenza, sullo spigolo. Perché dicevo che si poteva vedere meglio l'ora in situazioni diverse, nel mentre tu eri posizionato nella casa, in luoghi diversi. Questa cosa qua è stata un po' l'argomento di narrazione che ha aiutato molto nella fase di scelta del progetto.

Quello della Nutella, pur sempre prodotto da Alessi ma dedicato a Nutella, lì l'idea era sfruttare il vaso della Nutella, quello tradizionale, classico, che nessuno mai cambierà, ormai un archetipo, che si chiama Pelikan. Ha addirittura un nome questo vaso. E mi piaceva l'idea di questo vaso che è comunque prezioso perché ha una forma riconoscibile, non tanto per il materiale. E mi ricordava un po' quelle pendole sottovetro. Pensando a un orologio appunto per Nutella, mi immaginavo quelle pendole da appoggio nelle campane di vetro e allora abbiamo un po' giocato con questo significato, che forse è molto seppellito sotto i miei pensieri più reconditi; quindi, non è mai emerso questo argomento. Semplicemente un orologio contenuto in un vaso.

PF: Esplori mai altre discipline in cui il movimento è cruciale? Penso, che so, alla danza, al cinema, alle arti performative.

GI: No, sinceramente no. Penso a una certa cinetica contenuta negli oggetti, questo sì, i movimenti degli oggetti sì, ma non è... non è quel tipo di azione. Oppure mi immagino, a volte, nelle mie produzioni molto domestiche, casalinghe, dei piccoli video Instagram per raccontare gli oggetti. Ecco, lì, come si dice, a volte mi avvalgo anche della consulenza, dell'aiuto di amici.

Mi fai venire in mente una cosa che per me è risultato un piccolo spettacolo, una piccola performance, che Max Rommel, nostro amico fotografo, realizzò per la gruccia che avevo disegnato per

Toscanini. È una gruccia che ha un movimento suo perché è magnetica, ancora una volta: c'è una parte fissa, bloccata, diciamo, sul tubo portagruccia, e la parte che si stacca, quella effettivamente con le spalle per portare l'abito, e poi l'agganci. Ma ovviamente l'aggancio è con un click proprio secco e automatico. Ma poi, ovviamente, queste grucce possono leggermente basculare attorno all'asta che le porta. E Max realizzò un video, per me molto efficace, molto forte, con la musica del can-can, con questo movimento che parte come... si apre l'anta del mobile e cominciano a muoversi queste grucce inaspettatamente. Perché gli oggetti, abbiamo detto all'inizio, non possono prendere l'iniziativa del movimento in autonomia: dà più l'effetto di una cosa magica, di quegli oggetti come nella favola – mi pare La bella e la bestia – che di notte si muovono e parlano e fanno determinate cose. Però nel caso di quella gruccia è stato veramente un momento di poesia e di favola, in conclusione.

PF: Giulio, lasciaci un'immagine, un pensiero, una forma di rappresentazione di quello che per te può essere il movimento nel futuro del progetto.

GI: Faccio molto fatica a dare risposta a questa tua domanda. Però ricordo che, prima di incontrare il mondo del design, il mondo del progetto, prima che la mia vocazione si sviluppasse in questa direzione, io ero fermamente convinto che avrei fatto lo scultore nella vita. Adoravo le sculture gotiche: Cangrande della Scala, che vidi a Castelvechio, Ilaria Del Carretto, che vidi nel Duomo di Lucca. Ma poi vidi Forme uniche di continuità nello spazio, questa scultura di Boccioni che poi venne realizzata in bronzo, una scultura potentissima, pesantissima ovviamente, perché poi fu realizzata in fusione. Ma che però dà l'idea della dinamicità, di qualcosa che corre verso una traiettoria che non sappiamo, ma che ti viene voglia di... in qualche modo metterti a seguirla, di diventare pure tu follower di questa figura, che è fuori dal tempo, è una forma dinamica totale. Quella figura mi ispirò. Credo che questa idea qua di movimento, che credo informi ogni cosa della mia vita – questa instabilità continua di pensiero, di idea, di mettersi sempre in una situazione di precarietà – sia alla base un po' non solo della mia esperienza di lavoro, ma anche della mia vita.

PF: Mi sono appena reso conto che sei un futurista.

GI: Credo che una scintilla di futurismo, ancora adesso, informi il design italiano, no? C'è questa idea potentissima. Credo che sia stato un movimento, l'unico vero movimento italiano artistico autoctono, che ancora adesso ispira, ispira in maniera enorme, perché è tutto rivolto a quello che dovrà accadere. E noi, ogni volta che progettiamo, siamo tutti in quella dimensione, no? Quello che deve ancora accadere. Cosa c'è di più forte e più ispirativo? Non lo so.

PF: Grazie Giulio.

GI: Grazie a te.

Con Ferré, progetti e principi in dialogo è un podcast curato e prodotto da Paolo Ferrarini per il Centro di Ricerca Gianfranco Ferré. I crediti completi si trovano nella sinossi di ogni episodio.