

dolce vita
MAESTRI IN CASA

ENZO MARI



AI GIOVANI DESIGNER CONSIGLIO DI ANDARE A ZAPPARE LA TERRA

UN COMPASSO D'ORO ALLA CARRIERA E, IL 3 SETTEMBRE, UN INCONTRO PER RACCONTARE «L'ANIMA» DELLA SUA ARTE. «BASTA RIDISEGNARE SEDIE. IL MASSIMO DELLA PROGETTUALITÀ È NEL LAVORO DEI CONTADINI»

dal nostro inviato **MARCO ROMANI**

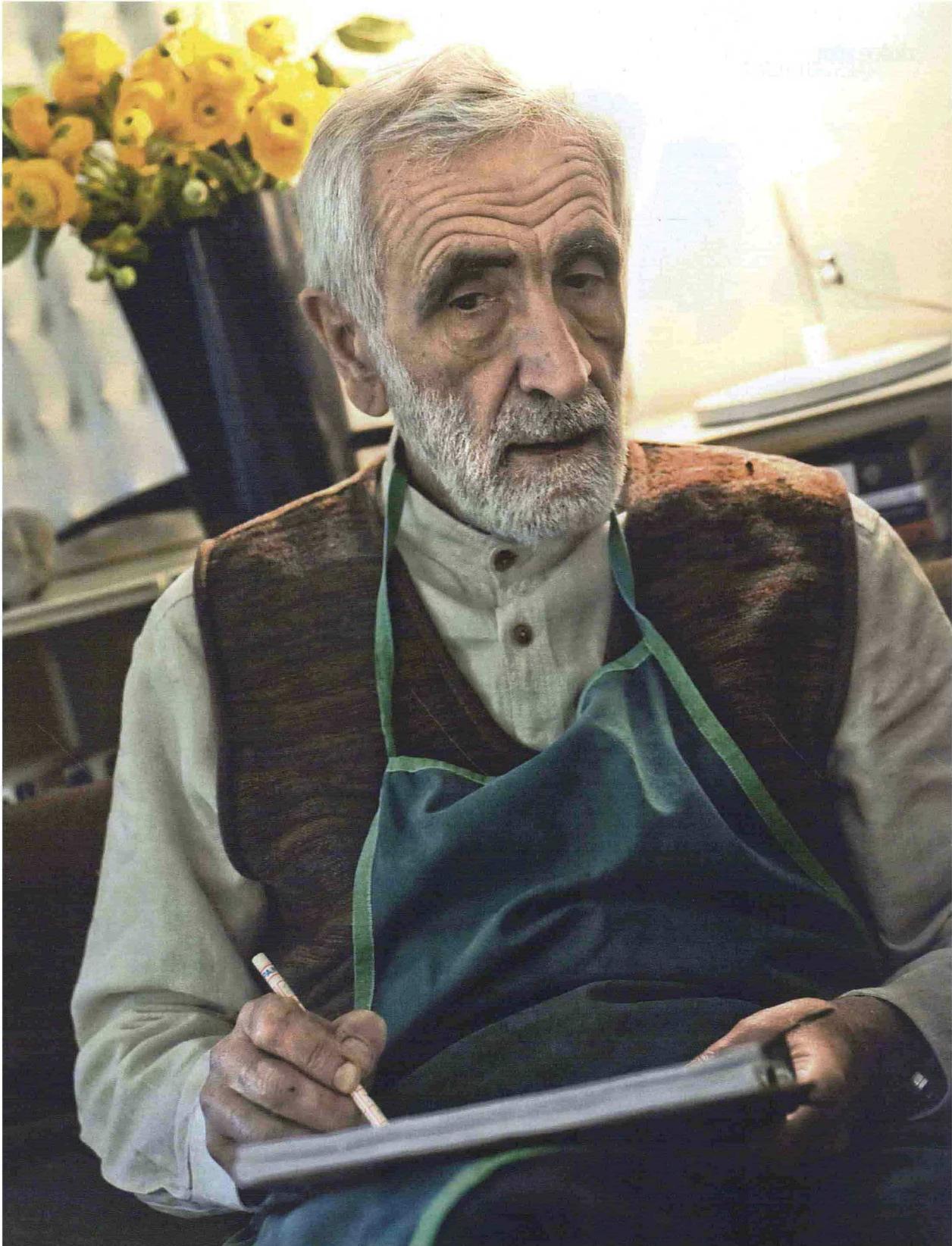
MILANO. Nel suo studio non c'è traccia di computer. Penne e matite tante. E un grande blocco dove, mentre parla, disegna continuamente, per rendere più chiare le sue affermazioni. Dire di Enzo Mari che è entrato nella storia del design è un falso. Lui, ottant'anni tra qualche mese, quella storia ha contribuito a farla. Partendo da zero. Da quando cioè la parola design non esisteva proprio. Sì, certo, c'era stata l'esperienza del Bauhaus, ma i progetti pensati nella scuola chiusa dai nazisti non erano diventati, almeno all'epoca, prodotti industriali. Alla fine degli anni Cinquanta, con i fratelli Castiglioni, con Marco Zanuso, Vico Magistret-

ti, Ettore Sottsass e pochi altri Mari ha cercato di coniugare ricerca estetica e produzione industriale. «Quando ho iniziato a fare questo lavoro» dice «il mercato del design non esisteva e se noi e qualche industriale avessimo fatto i medici oggi non si parlerebbe di design. Riuscimmo a convincere i piccoli imprenditori, spesso ex operai piuttosto ignoranti, che avrebbero vinto sul mercato producendo oggetti giusti, solidi, belli. In realtà gran parte di quei lavori, pensati per essere prodotti in centinaia di migliaia di pezzi, furono dei flop commerciali». Ma la storia del design era cominciata.

Quando si chiede a Mari qual è «l'anima del design», che poi è il titolo dell'incontro che terrà il 3 settembre al **Festival della mente** di Sarzana, inizia a parlare delle normative che ingabbiano la cultura e il pensiero, delle scuole che, parcellizzando il lavoro, «produ-

1 SEDICI ANIMALI (1957). IL GIOCO FU PROGETTATO PER I FIGLI E MESSO SUL MERCATO DA DANESE NEL 1965. IN PRODUZIONE
2 IN ATTESA. CESTINO GETTACARTE DEL 1970 (DANESE). IN PRODUZIONE





dolce vita
MAESTRI IN CASA



1 TONIETTA (1980) COMPASSO D'ORO NEL 1987, ZANOTTA, IN PRODUZIONE
2 PAGO PAGO. DOPPIO VASO PER FIORI (1968), DANESE, IN PRODUZIONE

3 TIMOR. CALENDARIO PERPETUO (1966) PER DANESE, IN PRODUZIONE

cono solo schiavi. Pensare è un lusso, fa perdere tempo e fa aumentare i prezzi. Se sono stato un buon designer è perché non ho fatto nessuna scuola, non ho un diploma e non faccio questo lavoro da professionista. Non come queste *starlette* che si aggirano ai saloni del mobile».

Guai a sbagliarsi e a chiamarlo architetto. Quando, nemmeno terminato il ginnasio, il padre si ammalò, lui si inventò mille lavori «per portare un chilo di pane a casa e sfamare tutti». Ricorda quando andava in giro per Milano a vendere pacchetti di lamette da barba in cui la prima era vera, quelle sotto erano pezzetti di legno. «È l'unica cosa illecita che ho fatto nella mia vita» dice ridendo. Anche a fare il designer ha iniziato per fame, «questione di vita o di morte». Prima dipingendo le insegne delle botteghe poi realizzando gli scaffali di un negozio di scarpe piegando a martellate i fogli di metallo. Poi arriva l'Accademia di Brera e la scoperta dei grandi pittori. «A cambiarmi la vita è stato un viaggio che feci, senza un soldo, a Firenze e a Roma. Restai per due giorni dentro la Cappella Sistina. Il primo, in piedi, a guardare il Giudizio Universale. Il secondo, sdraiato sul

pavimento, ad ammirare la volta. Quando, a fine giornata, l'inserviente mi cacciò via ero tristissimo: avevo capito che, nella società in cui vivevo, non avrei mai potuto raggiungere quella qualità del disegno. Pensai: non sarò mai come Michelangelo, al massimo potrei diventare il Michelangelo dei fiammiferi».

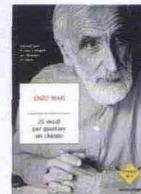
Tutto questo per dire che in ogni suo progetto, dal cestino gettacarte al vaso, dal posacenere alla sedia, i suoi modelli sono nella tradizione umanistica. «Io come riferimento ideale ho Masaccio, Saffo o Bosch. Quando sento che i giovani designer considerano come maestro Alessandro Mendini mi arrabbio sul serio» dice, aggiungendo qualche parolaccia. Mari, che disegna a mano ogni dettaglio tecnico del progetto, che conosce ogni passaggio industriale e sa realizzare anche gli stampi, racconta il suo lavoro prendendo a paragone i processi conoscitivi dei bambini. «Loro sono liberi dal pacchetto delle normative. Nei primi due anni di vita, meriterebbero un Nobel per lo sforzo cognitivo che fanno, costruiscono il loro sapere attraverso il processo "dell'uno-due": pras-

Il Venerdì (La Repubblica) 19 agosto 2011
 Pag. 4 di 4



4 TAPPETO VOLANTE. LETTO MATRIMONIALE (1989) PER FLOU, IN PRODUZIONE
5 LAURANA (2006) PER POLTRONA FRAU, IN PRODUZIONE

Il libro
UN CHIUDO FISSO: REALIZZARE LA BELLEZZA



MEMORIE PERSONALI E COLLETTIVE, TEORIE, RIFLESSIONI, PENSIERI, PROVOCAZIONI («SONO ARCISTUFO DEL DESIGN AL VIAGRA»). C'È TUTTO QUESTO IN 25 MODI PER PIANTARE UN CHIUDO (MONDADORI, PP. 172,

EURO 17,50), IN CUI ENZO MARI RACCONTA LA SUA ESPERIENZA UMANA E PROFESSIONALE. «A QUASI OTTANT'ANNI» SCRIVE «POSSO DIRE DI ESSERE STATO MOLTO FORTUNATO. LAVORANDO, HO INSEGUITO PER TUTTA LA VITA IL SOGNO DELLA MIA INGENUITÀ: REALIZZARE LA BELLEZZA». MARI PRESENTERÀ IL VOLUME SABATO 3 SETTEMBRE AL **FESTIVAL DELLA MENTE** DI SARZANA (LA SPEZIA). APPUNTAMENTO ALLE ORE 10 AL TEATRO DEGLI IMPAVIDI.

si-teoria. Ogni esperienza nuova, che si somma con il ricordo delle altre, rimette a punto le conoscenze acquisite. Io, nonostante gli ottanta anni, sono ancora all'uno-due, continuo a imparare. Per me non è importante il progetto finito, ma il suo processo. Tant'è che se a un certo punto, per questioni produttive, non mi dicessero di fermarmi, continuerei a lavorare continuamente allo stesso oggetto».

Sicuramente niente a che vedere con i designer contemporanei che sfornano prodotti a raffica. «Il mercato, soprattutto oggi, ha una legge ferrea: l'oggetto di design deve morire il più rapidamente possibile inducendo il pubblico a considerare quelli precedenti come passati di moda.

Solo così designer, tecnici dell'industria e imprenditori possono continuare a esistere mantenendo questi prezzi folli. Il design non è altro che un'operazione pubblicitaria in un

sistema produttivo basato sull'ignoranza del pubblico. Il mio obiettivo invece è agire contro il mercato facendo oggetti che durino per generazioni». E c'è riuscito? «In qualche modo sì. Oggi, sono ancora in produzione lavori, come i Sedici animali che realizzai per i miei figli, progettati quasi sessanta anni fa. Ai miei colleghi dico: in tutta la vostra carriera fate, per favore, un progetto solo, ma che sia perfetto».

Quando vidi la Sistina capii che io, al massimo, potevo essere il Michelangelo dei fiammiferi

Una provocazione? Mari, ti guarda da sotto in su, per vedere che faccia fa l'interlocutore. Ma poi spiega: «Ho disegnato circa 27 sedie, posso considerare progetti reali solo le prime tre o quattro, nelle altre ho migliorato solo dei dettagli. L'unica ragione di progetto degli ultimi trent'anni non è che l'oggetto sia giusto, ma che sembri diverso».

Prende il blocco in mano e inizia a disegnare cucchiaini. «Tutto è stato progettato milioni di volte, se mi chiedono un nuovo cucchiaino prendo tutte le forme esistenti e le comparo per vedere quali sono i piccoli difetti che posso migliorare

per arrivare alla forma teorica giusta, all'essenza della "cucchiainità". Ma l'industria è in grado di accettare tutto questo? «Io infatti non lavoro quasi più. E se faccio ancora qualcosa di buono è perché parlo direttamente con il boss, con l'imprenditore un po' appassionato. Mai con i suoi accoliti. Sono più realisti del re e sono capaci solo di dire: "questo non si può fare"».

Se lo «scopo del design oggi dovrebbe essere smettere di credere alle balle del design», Mari vuole concludere quest'incontro con un consiglio ai giovani. «Guardate fuori dalla finestra, se c'è qualcosa per cui vi viene voglia di strozzare chi l'ha pensata e chi l'ha prodotta è giusto metterci le mani, altrimenti lasciate stare. Il lavoro in cui si concentra il massimo di progettualità non è quello del designer, ma quello del contadino che deve far fronte a siccità, grandine, invasioni di insetti. Ai ragazzi che incontro nelle scuole di design dico sempre: se volete progettare andate a fare i contadini». Lei però ha seguito un'altra strada. «Ero povero. Non potevo permettermi di avere un campo».

MARCO ROMANI