

GLI OGGETTI SI DIVERTONO

Divani, scaffali, luci che stimolano la nostra creatività. E che escono, così, dalla loro condizione silenziosa di "cose".

Di RUBEN MODIGLIANI

Il Paese dei Balocchi? È molto più vicino e reale di quanto non si pensi. Anzi, potremmo presto trovarcelo in casa. Almeno a giudicare da uno dei "fili rossi" che attraversano il design contemporaneo. Proporzioni oversize, superfici lucide, colori squillanti, sistemi modulari componibili all'infinito ma senza ripetitività: l'impressione è quella di essere finiti in una cesta di giocattoli ingigantita (o forse siamo noi a essere diventati piccoli). Lo spirito ludico spunta dove uno meno se lo aspetta, anche in oggetti dall'aspetto serio e con riferimenti colti come la lampada "Chasen" di Patricia Urquiola per Flos, che ripete in metallo la forma del frullino in bambù utilizzato per la cerimonia del tè: ma una volta scoperto il meccanismo che regola l'intensità della luce (facendo scorrere una fascia orizzontale, le lamelle si aprono o si raccolgono, variando la schermatura della sorgente luminosa al centro) difficile resistere alla tentazione di toccare con mano. Altri oggetti dichiarano più chiaramente la loro vocazione: "Ori-tami", di Giulio Manzoni per Campeggi, è un tatami che grazie a una serie di piegature e sostegni aggiungibili a piacere diventa chaise-longue, divano o poltrona. Per non parlare delle tante strutture fatte di elementi modulari assemblabili come Lego, per costruire paesaggi domestici variabili all'infinito. Come il sistema "Misfits" di Ron Arad per Moroso, sei elementi diversi (quattro sedute con schienale e due pouf) per fare un divano che sembra un paesaggio lunare. O il contenitore modulare "Obo", di Jeff Miller per Baleri Italia, composto di un elemento asimmetrico disponibile in tanti colori e componibile in un'infinità di forme diverse. O ancora la lampada e il tavolo "Living Las Vegas" di Ingo Maurer, dove la città dei casinò è evocata da elementi di neon colorati messi uno accanto all'altro, come in un collage luminoso. C'è poi la famiglia degli oggetti che potrebbero passare per versioni ingrandite di giocattoli: dalla sedia "Open air chair" di James Irvine per Alias, che con quel traforato un po' fuori scala sembra uscita dalla casa dei Playmobil, ai vasi disegnati da Jaime Hayon per Bisazza, pupazzi giganti in ceramica bianca con ghirigori fatti a mosaico, forme quasi "normali" da cui spuntano nasi, orecchie, occhi. Oggetti che escono dalla loro condizione silenziosa di "cose" per diventare delle presenze attive. Dei compagni di gioco ●

