

Ideare un oggetto, maneggiare un'idea

Conversazione con Tobia Repossi



Foto Nicolò Michetti

Milano, un giorno d'estate. L'incontro con Tobia Repossi è fissato nel "quadilatero della moda". Il giovanotto, due metri d'altezza e di fascino, mi viene incontro pedalando su una specie di bici. È sufficiente a predisporli al sorriso: sarà un'intervista diversa dal solito, penso.

Mantovano d'origine, figlio d'arte, ormai vivi a Milano da anni. Parlami del tuo lavoro di insegnante.

Ci sono all'Università, allo IED dove insegno Design, ragazzi di tutte le etnie, venuti in Italia con *Erasmus* o *Leonardo*, ma soprattutto cinesi che hanno una manualità straordinaria. Nel disegno di oggetti loro riescono a portare quella cultura iconica che hanno nel linguaggio, quel gesto ripetuto mille volte del bambù piuttosto che della barchetta. Non hanno avuto Piero della Francesca, non Manierismo, né Barocco, ma una cultura del gesto ripetuto tante volte, che è poi la sintesi iconica della cosa che vogliono rappresentare, che è anche la loro scrittura. Hanno sei tipi di "o" cui vengono attribuiti significati diversi, però espressi appunto con lo stesso segno. *Asciugano* continuamente, sono sintetici piuttosto che barocchi. Questo è un ottimo approccio secondo me.

Come ti identifichi in questo modo di fare degli orientali?

Io faccio un design di tipo industriale, ma in un'ottica un po' orientaleggiante. Mi piace cambiare le tipologie, tentare di farmi tante domande prima di produrre un oggetto, e di darmi risposte magari differenti da ciò che produce il mercato odierno. Penso a ciò che ho fatto, dal Parco della Scienza ad alcuni porta-biciclette che vedi in giro qui a Milano: tentano sempre di cambiare un po' la forma della città o dell'oggetto stesso. E forse questo è vicino alla sfera degli orientali, che è di sintesi, di resa minimale. In quest'ottica la Cina è il posto in cui dovrei essere. In questo momento i numeri danno ragione a loro. Il Manierismo costa. In tempi di crisi l'asciugatura funziona sempre. Se ci pensi, noi siamo sempre stati una cultura di pensieri deboli e di azioni molto forti, loro sono una cultura di pensieri forti e di azioni deboli: questa è la sintesi del segno. "I tao pi pu tau": data l'idea il resto non conta. È la frase che calza a pennello rispetto a quel tipo di cultura. Asciugo, do un'idea gestuale, ho rappresentato il bambù: un'immagine che tutti riconoscono.

Quanto ha influito nelle tue scelte l'ambiente in cui sei cresciuto?

Moltissimo, ancor oggi. Nel mio ambiente si usavano molto le mani, ho sempre osservato e provato ad evolvere il gesto, a renderlo più industriale. Il gesto di mio padre è più caldo, da artista, da pezzo unico, io ho cercato di realizzare il multiplo industriale. Pur sempre gestualità rimane. A tutt'oggi ancora mio padre rappresenta la parte di ricerca del mio studio: noi rubiamo dai suoi cassetti cose che lui dimentica, o finge di dimenticare in vista perché qualcuno ci metta le mani. Penso a una delle ultime operazioni che abbiamo realizzato. Recentemente è saltato fuori un vecchio progetto di mobili in cartone: negli ultimi due anni ne ho fatto un'azienda che ora è il referente italiano per quel tipo di produzione. Ovviamente mantenendo i costi molto contenuti, abbiamo trasformato un sistema di design di pezzo unico in un sistema industriale da mille pezzi alla volta. Quella manualità, quell'ambiente, quell'esempio è stato ed è tuttora importantissimo. Prendere piccole cose e farle diventare seriali, far sì che il mercato possa avere sempre nuovi appetiti verso una cosa diversa. Sperimentiamo continuamente. Abbiamo realizzato in questi anni un porta-biciclette a forma di molla: oggi siamo alla quarta versione, in modo che chi copia resti sempre un passo indietro.

Come designer hai ricevuto dei premi...

Sì, nel 2004 ho ricevuto il Compasso d'Oro, una sorta di premio Nobel italiano per il design, per la realizzazione di giochi per esterni per bambini e non. Hanno a che fare tutti con principi scientifici, come le grandi parabole dove si sente il suono da una parte e dall'altra; l'Organo di Pan per sentire le diverse frequenze del vento, giochi sull'acqua, sulla gravità, sul suono – c'è sempre una parte ludica che fa avvicinare la persona all'oggetto. Con mio padre realizzavamo questi prototipi per interni: io li ho spostati all'aperto e li ho moltiplicati.

Hai respirato un certo ossigeno, una certa atmosfera. E fatto delle scelte.

Nel bene e nel male. Nel momento in cui entri nella parte strutturale, tecnologica di produzione dell'oggetto ti castrano anche su eventuali pulsioni di tipo estetico, di relazione coi materiali e col colore, di tatto – li lasci in secondo piano in favore del fatto che vive nei dettagli. C'è un aspetto in questo negativo. Mio padre lavora in solitudine, io ho scelto il 'team'. Ciò spiega la scelta di Milano, anche se mi sarebbe piaciuto lavorare a New York. Trovo il 'made in Italy' esasperato, un arrocco: c'è il rischio di chiusura. Anche perché gli abiti spesso ora vengono confezionati dai cinesi che vivono in Italia. Il pensiero ce lo mettiamo da qua: non ti deve interessare dove ho fatto il resto. È chiaro che se passi la vita a fare causa a chi ti copia non evolvi mai.

Parlami del tuo lavoro nel team di Zona uno: risponde a una tua esigenza interiore?

Mi piace costruire delle belle famiglie di lavoro. Qualche anno fa mi sono accorto che per fare design bisognava dare anche un certo tipo di servizio attorno al prodotto. Per cui il prodotto è di successo o meno non necessariamente per il prodotto in sé, ma perché la comunicazione, il web, il sistema di vendita, di servizio, il packaging etc. funziona o no. Ciò non accadeva negli anni '70. Inevitabilmente ti devi circondare di persone con specializzazioni diverse. Alla fine noi siamo una struttura molto orizzontale, tanti professionisti che fanno cose diverse, ma che si interscambiano, che sanno fare cose diverse. Per aumentare la forbice di servizi, per dare l'ufficio stampa e la ricerca di mercato abbiamo creato un network di una quindicina di realtà creative che si parlano come facciamo noi in studio, senza scambi di denaro, senza gelosie. Se ci sono dei lavori che possiamo dividere li dividiamo e forniamo un servizio completo al cliente. È un alberello che sta dando piccoli frutti perché l'azienda che ha di fronte un referente unico si semplifica la vita.

In qualche modo questa forma di organizzazione si riflette nell'insegnamento che trasmetti ai tuoi studenti.

Io insegno design e i corsi sono divisi in una parte in cui parlo io e una in cui parlano loro. La parte loro è di lavoro sul prodotto in cui io faccio da tecnico e cerco di rimediare agli errori costruttivi. Nella parte in cui parlo io, spiego la metodologia del design. In un'università che dovrebbe essere una fabbrica di idee, mi devi raccontare quali sono le metodologie per costruire idee. Ci sono metodi codificati: fai ricerca, analisi e provi a costruire un 'concept' prima di metterti a fare. Che è ciò che facciamo in studio, col cliente. Qualsiasi nostro lavoro inizia con un libro di notizie. È un percorso metodico. È ciò che cerco di insegnare per evitare di navigare a vista, per dare sicurezze.

Metodo nella creatività.

Ricerca, analisi, 'concept'. Perché la fantasia senza regole è anarchia. Creare sinestesie è oggi la parola d'ordine. Avere tante informazioni trasversali serve ad arricchire, si deve ritornare alle contaminazioni culturali per distinguersi. Il mercato della didattica sta minando queste scelte perché le grosse specializzazioni hanno il fiato breve. Se sei troppo specializzato rischi di avere i paracocchi. Lo strumento è un pensiero fossilizzato, perché ti aiuta a fare una cosa, ma ti obbliga a seguire un determinato percorso. Per piantare un chiodo userò sempre un martello, mai il tacco di una scarpa. Il design è un pensiero fossilizzato, perché puoi diventarne schiavo.

Tobia, cosa vuoi fare da grande?

Mi vedrei nei posti in cui si sta veramente producendo come Cina, Brasile... Però il mestiere che faccio attualmente è il più bello del mondo. Svegliarsi ogni mattina con un problema diverso da risolvere è un bel motore di vivacità intellettuale. Il mercato di oggi sta sempre più violentando questa parte, perché crea problemi che poco hanno a che fare con la creatività e il design. Il mercato attuale non è più un ambiente sano, è faticoso. Per questo appena posso faccio viaggi molto avventurosi, dove mi metto in gioco, cerco emozioni. Che mi danno soprattutto il mare e i pesci grossi che esistono da milioni di anni prima di noi e sono... disegnati da Dio!

Ci alziamo dal tavolino del caffè dove abbiamo chiacchierato davanti a un'ottima coppa di gelato e frutta: sullo sfondo i rumori di una città che non si ferma mai. Tobia le somiglia, sprigiona energia, le sue mani si muovono spesso disegnando nell'aria segni di cui forse non è consapevole.

Mara Pasetti



Foto Mara Pasetti