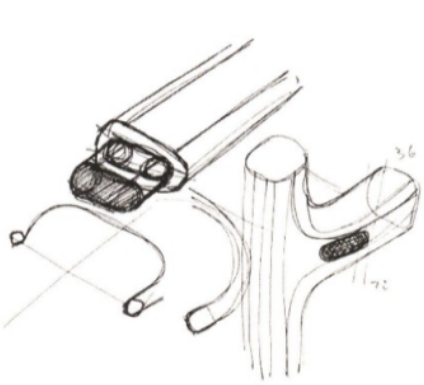
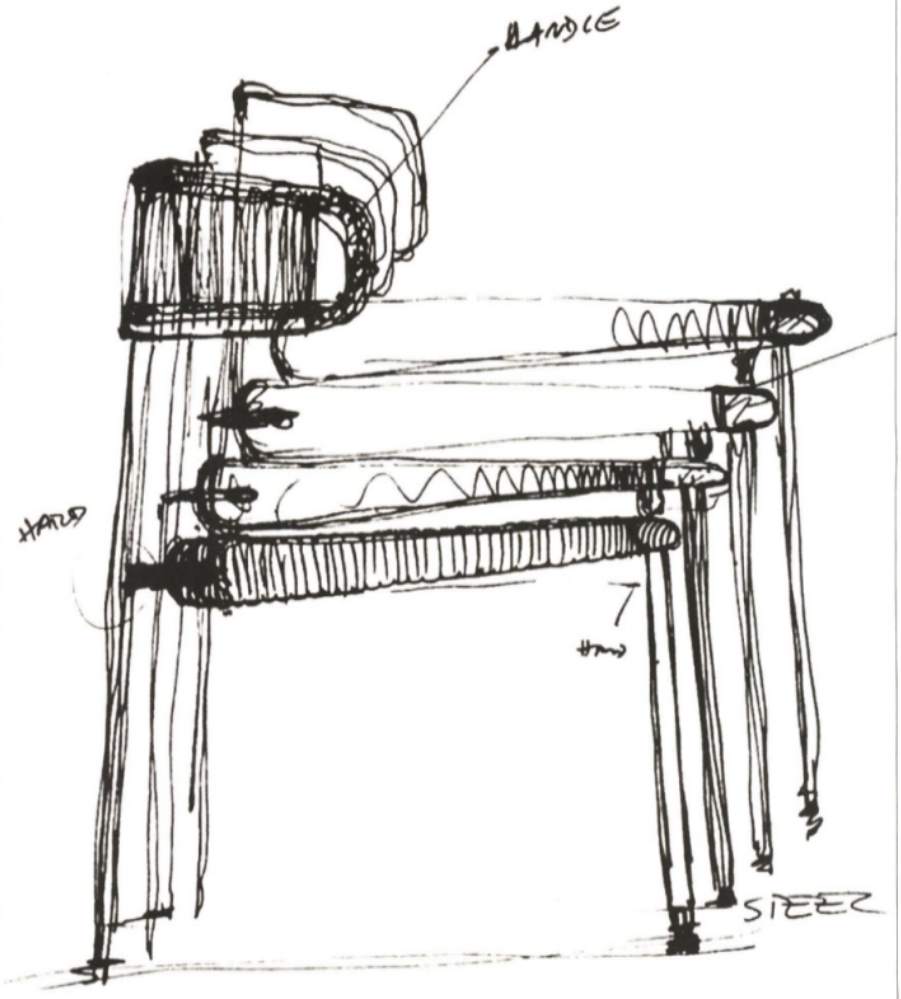
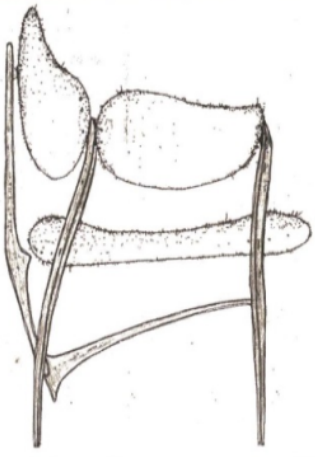


Più ampia
Accanto, la sedia impilabile Ticino di Lukas Scherrer per Living Divani; a sinistra e in basso, i disegni ispirazionali del designer. Il progettista ha lavorato con l'azienda sulle dimensioni della seduta, per renderla più ampia e comoda





Riedizione dal '52
A sinistra, lo scultore Luciano con Roberto Giaculli, responsabile del centro ricerca e sviluppo di Ceccotti Collezioni al lavoro su Stellage 52, la riedizione della seduta ideata dal collettivo Stellage nel 1952; accanto la nuova versione e il disegno originale

Traghettatori di progetti

Sono gli uomini dei centri di ricerca e sviluppo, degli uffici stile dei grandi marchi. Punti di snodo fra idee dei designer, direzione creativa, produzione, marketing e fornitori, spesso rendono un oggetto "possibile". E qualche volta sono loro a progettare i mobili dall'inizio alla fine, restando dietro le quinte

di **Francesca Gugliotta**

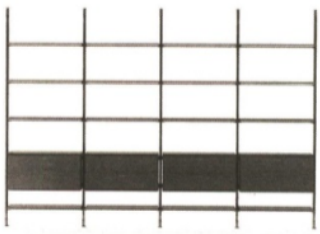
Operano dietro le quinte e lontani dai riflettori, ma sono i veri, grandi, protagonisti del settore arredo, perché senza di loro i progetti resterebbero idee, schizzi, inchiostro su carta. Sono i centri ricerca e sviluppo, dipartimenti chiave che interpretano le proposte dei designer e li traducono in progetti ingegnerizzabili e producibili su scala industriale.

Crocevia di informazioni, i centri ricerca e sviluppo si interfacciano con i designer esterni, con la direzione creativa, la produzione, il marketing, i fornitori. Ma non solo. Sono anche gli autori anonimi di innumerevoli arredi, come accade per esempio in Poliform: «Proponiamo un'offerta completa per la casa, ma l'azienda nasce come produttrice di sistemi, è la nostra specializzazione, quindi ci viene naturale progettare internamente cucine, librerie e armadi», racconta Marco Spinelli, product manager dell'azienda. «Il nostro centro ricerca e sviluppo è suddiviso per tipologia di prodotto, e si articola in ufficio e laboratorio: l'ufficio si occupa della ricerca dei fornitori, dei disegni tecnici, del design e dello sviluppo prodotto, il laboratorio invece realizza i prototipi. In questo dipartimento lavorano circa quaranta persone con diverse specializzazioni: gli architetti per il design, il reparto ingegneria che sviluppa i disegni 3D, gli ebanisti che creano i prototipi in legno, gli artigiani per la parte imbottita, le sarte per i tessuti e le cuciture». È un lavoro di team: «Si parte dal confronto dialettico con il designer e, in modo corale, ognuno con il proprio know-how, lavoriamo sui diversi aspetti del prodotto, seguendo un processo che va da un minimo di un anno fino ai tre anni per sviluppare le proposte più complesse, che necessitano di più prototipi, prove, ricerche e test». La genesi di un prodotto non può essere sintetizzata in una sequenza lineare di fasi, come sottolinea Marco Spinelli di Poliform, «ma è un flusso, un'energia che non si ferma mai. Perfezionato il primo prototipo, si dà inizio a un "tira e molla", che dura tutto l'anno, in cui il designer esprime le sue volontà progettuali e artistiche e noi, da parte nostra, presentiamo le nostre necessità industriali e commerciali. È un processo intenso che diventa fluido e naturale quando si lavora in modo continuativo e da molto tempo con una rosa ristretta di designer, come nel nostro caso con Jean-Marie Massaud, Emmanuel Gallina, Marcel Wanders e Carlo Colombo, con i quali c'è una forte intesa». Pensatoi e laboratori di sperimentazione e innovazione, i centri ricerca trovano soluzioni a progetti che sembrano talvolta irrealizzabili. «Bisogna possedere una buona dose di creatività, perché quasi sempre i problemi che ci vengono sottoposti non hanno soluzioni pronte o già presenti sul mercato», racconta Roberto Giaculli, responsabile del centro ricerca e sviluppo di Ceccotti Collezioni. «Bisogna spogliarsi delle proprie convinzioni per ribaltare il problema, e vederlo da un punto di vista diverso». Il centro ricerca e sviluppo di Ceccotti Collezioni si è strutturato e ingrandito in seguito all'acquisizione del brand da parte del gruppo Poltrona Frau, avvenuta nel 2018: «In passato facevo da trait d'union tra il designer esterno, la produzione e Luciano, il nostro prototipista più esperto, l'artigiano-scultore 73enne che conosce l'istinto del legno, e ha la sensibilità di capire, senza calcoli matematici né complessi macchinari, se un progetto è fattibile e come realizzarlo. Oggi ci muoviamo in una dimensione più industriale, e all'insostituibile esperienza del prototipista-scultore, affianchiamo tecnologie avanzate, come il tornio a controllo numerico e gli scanner 3D, per passare velocemente alla produzione in serie».

Carola Bestetti, Ceo di Living Divani, definisce il centro ricerca e sviluppo "la Bibbia del prodotto", perché, come afferma, «tutto nasce qui. Abbiamo delle persone straordinarie che fanno da factotum, si occupano dalla ricerca dei materiali alla messa in tavola dei disegni, fino alla parte di prototipazione e alla direzione della produzione». Living Divani è una delle (poche) aziende che punta sui nuovi talenti, anche quando questo implica uno sforzo in più per perfezionare i progetti: «Gli architetti della generazione di Piero Lissoni sono abituati a lavorare sul prodotto fisico, quindi ci incontriamo e dallo scambio di idee mettiamo a punto il prototipo. I giovani invece ci inviano i disegni, un metodo utile quando si collabora con designer internazionali a distanza. A volte i ragazzi ci illuminano con delle soluzioni alternative, un po' acerbe ma fresche, e noi cerchiamo di spiegar loro se ci sono delle criticità già a livello di disegno, se è necessario adottare tecniche, sezioni o materiali diversi per industrializzare il prodotto. È un confronto stimolante».

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Mani in pasta Piero Lissoni, art director di Living Divani, durante lo sviluppo del tavolino della Uncollected collection. "Gli architetti della generazione di Lissoni sono abituati a lavorare sul prodotto fisico", racconta Carola Bestetti, Ceo dell'azienda di famiglia



Tre anni di sviluppo Accanto e sopra, il sistema Lexington di Jean-Marie Massaud per Poliform, "un progetto che ha richiesto tre anni di sviluppo", racconta Marco Spinelli, product manager dell'azienda; a sinistra, il reparto dove si scelgono i rivestimenti

Rep

Mercoledì, 15 marzo 2023 | € 0,50 *

Design

Idee da vivere e abitare

design.repubblica.it

LE MANI INVISIBILI

Sono quelle degli uomini che lavorano per aiutare i designer a perfezionare e rendere realizzabili le loro idee. E che spesso progettano i mobili dei grandi marchi restando dietro le quinte. Alla scoperta dei centri di ricerca e sviluppo e degli uffici stile

PERSONAGGI Due mostre, a Milano e a Parigi, raccontano un Mendini diverso

ESPOSIZIONI Prodotti e progetti nati nei Paesi dell'ex blocco sovietico

DOSSIER Arredamento outdoor sempre più raffinato e d'autore

IL PROSSIMO NUMERO il 18 aprile
Design del prossimo mese sarà dedicato alla Settimana del design di Milano

La nostra carta proviene da materiali riciclati o da foreste gestite in maniera sostenibile

*Supplemento de la Repubblica del 15/03/2023 da vendersi obbligatoriamente con la Repubblica al prezzo complessivo di € 1,70: Repubblica € 1,20 + Design € 0,50. Da giovedì 16/3/2023 Design opzionale a € 0,50 più il prezzo del quotidiano. Sped. abbon. post. - articolo 1 Legge 46/04 del 27/02/2004 - Roma