

THE BOOK

MILAN
DESIGN
WEEK
2022



11
2022

SPECIAL
ISSUE



Fabio Fantolino



Un lusso che abbracci la cultura del design, una personalità creata su giochi di contrasti.
Fabio Fantolino racconta la sua filosofia di progettista. Parole d'ordine, equilibrio e contemporaneità

di Raffaella Oliva
foto di Monica Spezia/Living Inside





"NEI NOSTRI PROGETTI C'È QUASI SEMPRE UN GIOCO DI CONTRASTI: STORICITÀ-CONTEMPORANEITÀ, OPULENZA-MINIMALISMO, COLORE-NEUTRALITÀ, MATERIALITÀ-NON MATERIALITÀ"

Si muove su più fronti, ma che si tratti di interior, di architettura o di concepire prodotti e arredi, Fabio Fantolino crede in un approccio volto a unire lusso e cultura del design, e a conseguire un'armonia tra gli elementi costitutivi di un ambiente che si traduca anche in un carattere, in un'identità. Diviso tra il suo studio torinese inaugurato nel 2001 e quello aperto a Milano nel 2016, ci confida: "Amo le città e in particolare il centro, perché è lì che più si respira l'energia propulsiva di cui ho bisogno per sentirmi stimolato".

Hai lavorato a molti progetti d'interior, nell'affrontarli da dove parti?

Se si tratta di ristoranti, hotel e attività commerciali il primo passo è capire l'obiettivo e il target che i committenti hanno in mente. Per le residenze private entra più in gioco l'empatia, per cui si procede a un'analisi tecnica lavorando sui layout e analizzando volumi, spazi, storicità, legami col territorio, decori o affreschi da conservare, ma ciò che conta è parlare con il cliente, capire come si esprime,

cosa gli piace e quindi come orientare il design della casa rispettando sia la sua personalità, sia la filosofia dello studio.

Qual è il cuore di questa filosofia?

Nei nostri progetti c'è quasi sempre un gioco di contrasti: storicità/contemporaneità, opulenza/minimalismo, colore/neutralità, materialità/non materialità. Non contrasti espliciti, ma che danno personalità agli ambienti, li riempiono di contenuti. Per esempio, a Casa Bogino abbiamo puntato sul contrasto tra i nuovi pavimenti minimalisti trattati con resina e l'opulenza di quelli preesistenti.

Hai dichiarato che un'altra qualità dei vostri progetti è la contemporaneità: ossia?

Per me non esistono i progetti senza tempo di cui si parla spesso, ogni progetto si realizza sempre in funzione anche di trend tecnologici. Mi spiego... oggi posso inserire in un bagno un rubinetto nero, cosa impensabile dieci anni fa, il che significa che quel rubinetto nero connota l'epoca attuale. Ciò non toglie, però, che tra altri dieci anni quello stesso rubinetto potrebbe non andare più e







io potrei volerlo sostituire con uno cromato, ma non è che questo implichi che il modello cromato sia senza tempo e quello nero una moda passeggera. Quando parlo di contemporaneità, allora, mi riferisco al fatto che ogni designer deve conoscere perfettamente il linguaggio del design internazionale odierno. Nel presente determinate forme, tecniche, tinture, devi conoscerle e saperle gestire, pur se a modo tuo. Cosa c'è sul mercato mondiale, in questo momento, dal punto di vista delle luci, dei colori, degli arredi, dei materiali? Non si può prescindere da questa domanda.

Come lavori su colori e materiali?

Intanto va detto che il cromatismo è in sé un linguaggio contemporaneo, che oggi ha sostituito il minimalismo tono su tono, neutro, che andava qualche tempo fa. Come studio noi non usiamo quasi mai il colore come soggetto principale su parete, ma

come elemento collaborante su finiture, stoffe, tappeti. Quanto ai materiali, nei miei progetti il legno è quasi immancabile, accostato perlopiù a qualche marmo o pietra naturale, in modo da valorizzare manufatti che, pur essendo dei semilavorati, danno la percezione di un legame con la natura che trasmette calore, crea atmosfera, rassicura. Ricordiamoci che il percepito è sempre primario rispetto a ciò che abbiamo in mente noi designer con le nostre competenze.

Passando dal design di prodotto agli interior e alla scala urbana, che cosa cambia?

Tutto, parliamo di tre mestieri diversi, benché portati avanti secondo solo la mia visione. Anche per disegnare una poltrona devi sapere non solo ogni caratteristica di quella tipologia di prodotto, ma anche tutti i modelli in produzione oggi come ieri, altrimenti

**"OGNI AMBIENTE DEVE
SUSCITARE EMOZIONI E
PERCHÉ CIÒ AVVENGA
SERVE UNA COMPOSIZIONE
AVVICINABILE A
UNA SCENOGRAFIA
CINEMATOGRAFICA.
NEL DESIGN D'INTERNI
OGNI PROGETTO DEVE
PRESENTARE DEI SOGGETTI
PRINCIPALI E DELLE
COMPARSE, E DOSARE
GLI UNI E GLI ALTRI IN
MODO DA OTTENERE
UN EQUILIBRIO"**





"SAREBBE SBAGLIATO DIRE CHE MI SONO ISPIRATO A CARLO MOLLINO O A GIO PONTI. SEMMAI STUDIARE QUESTI E ALTRI GRANDI MI HA AIUTATO A CAPIRE COSA FOSSE GIUSTO FARE PER TROVARE LA MIA STRADA"



rischi di mettere a punto una seduta non comoda o di ripetere qualcosa di già fatto che nessuna azienda vorrà. Più conosci, più hai armi per ottenere il design che vuoi esprimere.

Chi sono stati i tuoi maestri?

Ho sempre osservato i professionisti di livello internazionale, cercando di comprendere grazie a quali caratteristiche fossero diventati così importanti. Non mi sono lasciato condizionare sotto il profilo stilistico, sarebbe sbagliato dire che mi sono ispirato a Carlo Mollino o a Gio Ponti, semmai studiare questi e altri grandi mi ha aiutato a capire cosa fosse giusto fare per trovare la mia strada. Il tutto sin dall'inizio nella prospettiva della polivalenza, con l'intento di muovermi sia nell'architettura, sia nell'interior, sia nel prodotto. Dopodiché potrei dire che tra i più bravi che oggi in Italia coprono tutte queste scale ci sono Lissoni e Citterio, all'estero ammiro Arthur Casas.

Quanto conta emozionare?

Ogni ambiente deve suscitare in chi lo vive delle emozioni e perché ciò avvenga serve una composizione avvicinata a una scenografia cinematografica. Nel design d'interni ogni progetto deve presentare dei soggetti principali e delle comparse, e dosare gli uni e gli altri in modo da ottenere un equilibrio. Il punto è, dunque, conferire ruoli consoni agli elementi che compongono un

ambiente, dare vita a una gerarchia che conferisca personalità e armonia al progetto. Perché se i soggetti principali sono troppi l'ambiente diventa impastato, poco leggibile e non rilassante, ma se non sono abbastanza forti risulta scarico, poco interessante. E se a volte il soggetto principale è la sensazione di spazio, altre può essere anche solo un divano o un'opera d'arte.

La pandemia lascerà tracce nel design del futuro?

Di sicuro ha favorito un modo di guardare alla casa non solo come a un posto dove si torna la sera a dormire, ma come a un luogo da vivere tutto il giorno. Ciò detto, si sta speculando su alcuni concetti: lo smart working lascerà qualche segno, c'è già più richiesta di case con angoli ufficio, balconi o terrazzi e con un forte dialogo tra interno ed esterno, ed è aumentata la sensibilità verso la sostenibilità, che è il nostro punto di arrivo. Ma mi rifiuto di pensare che in futuro staremo tutti così tanto in casa, perché è l'incontro che produce scambio, idee, e non possiamo farne a meno.

A proposito di sostenibilità, il punto di arrivo di cui parli quando si raggiungerà davvero?

Quando ciò che è sostenibile costerà come ciò che non lo è, e sarà altrettanto disponibile sul mercato, per un pubblico trasversale, di ciò che non lo è. ●