

Ho spesso desiderato sviluppare e produrre dei veri e propri giochi, destinati a bambini di ogni età. Confrontarsi con il mondo dei giochi significa progettare buoni utensili, in grado di penetrare in maniera diretta la sfera emotiva dell'essere umano, dotati di una forte valenza poetica, capaci di evocare il mondo della memoria e di stimolare l'immaginazione. I giochi, quelli buoni, diventando dei veri ed espliciti oggetti transizionali.

Quando Matteo Ragni mi ha descritto il suo progetto non solo ho ritrovato una sintonia di visione su questo specifico tema, ma vi ho anche immediatamente riconosciuto quella particolare Componente Trasgressiva che contraddistingue il design italiano di qualità.

Mi riferisco alla capacità di trasgredire al sistema di regole all'interno del quale si trovano ad operare le imprese industriali: a fronte di una produzione di massa spesso di poca qualità sia materiale che di progetto, queste macchinine sono realizzate con cura in maniera da durare nel tempo e la loro semplicità formale (sono infatti generate solo da due linee) non assorda in maniera chiassosa chi la usa ma concede spazio per una relazione più profonda, compenetrata, tessuta in un rapporto che si dispiega nell'immaginazione.

Il risultato diventa una sorta di manifesto: critico nei confronti del modello un po' distorto adottato dalla nostra società dei consumi e propositivo nel suggerire una sua possibile virtuosa evoluzione.

Alberto Alessi