

BOX

BOX Circa 40: Progettisti attorno ai 40 anni

40

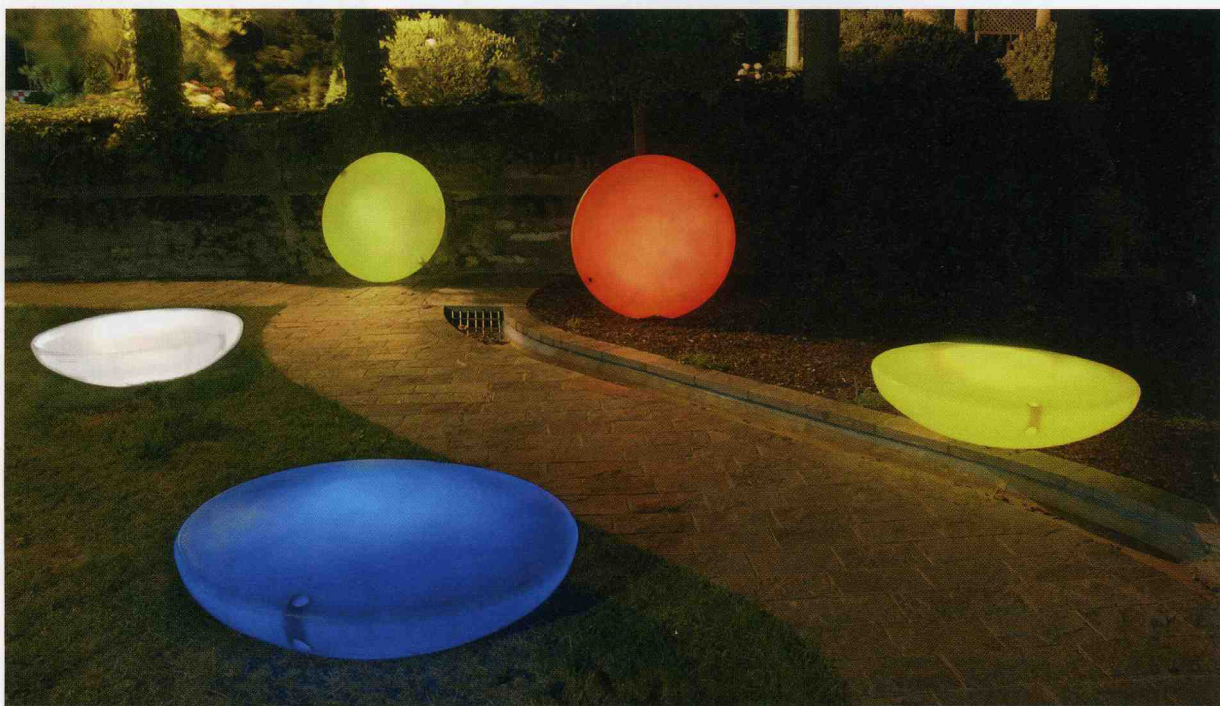


EDIZIONI FIERA MILANO



Deepdesign

Un sodalizio professionale che ha dato vita a una coraggiosa impresa: Matteo Bazzicalupo e Raffaella Mangiarotti, fondatori nel 1995 di Deepdesign, possono vantare una bella serie di successi. Determinati e modesti nello stesso tempo, si muovono sicuri nel settore del design e della ricerca con proposte che si discostano dalle strade battute. Attratti dall'osservazione dei processi naturali e attenti a quanto i nuovi materiali e le tecnologie più avanzate offrono alla sperimentazione e alla progettazione, rivendicano alla base del loro lavoro la capacità di ispirarsi alla tradizione per trarne lo spunto di proposte innovative con forte base culturale. MCG



Aqualibrium, pouf luminoso galleggiante, Stileplastico, 2005.
Foto Davide Gallico/AD&D.



Pulse, nuovo concetto per il lavaggio capi ispirato al lavaggio a mano, Whirlpool, 2002. Foto Santi Caleca.

BOX: La fondazione di Deepdesign si è rivelata un'operazione vincente. Quali le premesse di un'impresa che vi apriva una strada non facile? Come vi siete posti da 'giovani designer' in quest'iniziativa?

Dd: Abbiamo intrapreso quest'attività forse perché avevamo coscienza della bellezza del progettare ma non delle difficoltà di questa professione. Ogni volta è una nuova avventura, per cui ti devi preparare, in cui devi dare il massimo di te stesso. A volte è facile e raggiungi il risultato facilmente, a volte invece non riesci a trovare il giusto punto di vista e il progetto diventa un piccolo incubo che se non risolvi con concentrazione e

determinazione, può coinvolgere il tuo stato emotivo. E' una professione che ti mette continuamente in discussione, da cui non puoi allontanare così facilmente il pensiero. Una volta che il brief è nella tua testa i tuoi sensi sono sempre concentrati su quello che devi fare. Spesso capita di sognare anche di notte il progetto.

BOX: Siete giunti recentemente all'autoproduzione di un vostro progetto: cosa vi ha indotto a questo passo? Quali le prospettive?

Dd: L'entusiasmo di vedere un prodotto finito. A volte crediamo tanto in una cosa che desideriamo vederla

realizzata e questa tensione c'induce temporaneamente ad esperienze di autoproduzione. In realtà poi, una volta avviato il prodotto, cerchiamo sempre un partner commerciale che ci tolga quella che poi diventa un'incombenza. Ci sottrae tempo al lavoro creativo.

BOX: Avete una bell'esperienza anche come docenti. Quali riscontri avete al vostro insegnamento?

Flat, un tavolo che unisce le prestazioni normali a quelle di cassa armonica per suonare o ascoltare, per pranzare e per lavorare, autoprodotta con il supporto di Omnidacor e Gem, 2006.
Foto Sabine Schweigert e Francesco Brigida.

Cosa prospettate ai vostri allievi, e cosa si aspettano loro dalla professione?

Dd: L'insegnamento è molto bello perché ti dà la possibilità di mettere a disposizione dei giovani la tua esperienza personale. Quello che ci sforziamo di far capire è che un progetto è principalmente un'idea e un preciso punto di vista. Cerchiamo di allontanarli dall'uso del computer nelle prime fasi di lavoro perché lo consideriamo distraente dall'idea. L'idea è bella se è possibile raccontarla, se non si riesce a raccontarla mi viene il dubbio che non ci sia, o almeno che ci sia solo una bella forma. Un'altra cosa importante è comunicare fiducia ai giovani e nelle loro potenzialità, stimolarli a dare il meglio di se stessi, perché a volte li troviamo disimpegnati e ci amareggia. Quando ci riusciamo è una grande soddisfazione per tutti.



Deepdesign

Matteo Bazzicalupo,
Raffaella Mangiarotti.



Età: 40, Matteo.

41, Raffaella.

Studi: Liceo scientifico, laurea in architettura.

Liceo classico, laurea in architettura, dottorato di ricerca, ricercatrice al Politecnico di Milano.

Insieme fondano nel 1995 lo studio Deepdesign. Numerosi i premi: Young & Design (1996, 1997, 1999, 2000), Cosmopack (1995, 1996), Esaedro (1997), ID Award (2004), Selezione Compasso d'Oro (2005, 2006) e altri.

Collaborazioni con aziende, istituzioni, ecc:

Docenti al Politecnico di Milano, a SDA Bocconi di Milano, Istituto Europeo di Design e Istituto Superiore di Design di Napoli. Hanno disegnato prodotti e definito nuovi scenari per aziende ed enti appartenenti a diversi settori merceologici: tra cui Aldo Coppola, Barilla, Coca Cola, Coin, Comitato Giochi Olimpici Torino 2006, Coop, Daimler Chrysler, Fratelli Rossetti, Giorgetti, Kitchen Aid, Kraft Suchard, Mandarin Duck, Misuraemme, Panasonic, RSVP, Whirlpool Europe.

Pezzi all'attivo a catalogo:

Una quindicina fra cui: Aqualibrium, Stileplastico 2005; Dandelion, Tecnodelta 2005; Flexa, Fratelli Rossetti 2006; Flexica, Imetec 2005; Free Bag, Barilla 2005; Gz-mc1000, JVC 2005; Il futuro, Elchim 2005; Scopino, Coop, 2006.

I cinque progetti del design per i quali vale la pena di fare design:

Panton Chair di Verner Panton; Black 201 Television Set, Richard Sapper e Marco Zanuso; The ant, Arne Jacobsen; Cloud Modules, Ronan e Erwan Bouroullec; Miura, Konstantin Grcic.

Sogno/progetto nel cassetto:

Disegnare per aziende del mobile come Vitra e Moroso.

Materiale preferito nel progetto:

Siamo affascinati dai materiali innovativi ma li scegliamo in relazione all'impiego rispettandone l'anima e sfruttandone le proprietà intrinseche.

Ultimo libro letto:

La Porta Proibita di Tiziano Terzani,

Tao della fisica di Fritiof Capra,

CD acquistato:

In Praise of dreams di Jan Garbarek,

Expectations di Keith Jarrett,

Film visto:

La foresta dei pugnali volanti di Zhang Yimou,

Match point di Woody Allen,

Mostra visitata:

Biennale di architettura di Venezia.

Jannis Kounellis, Fondazione A. Pomodoro, Milano.

I verbi del progettare:

Essere curiosi, studiare, concentrarsi, inventare, mettersi in discussione, esigere da se stessi il 100%.