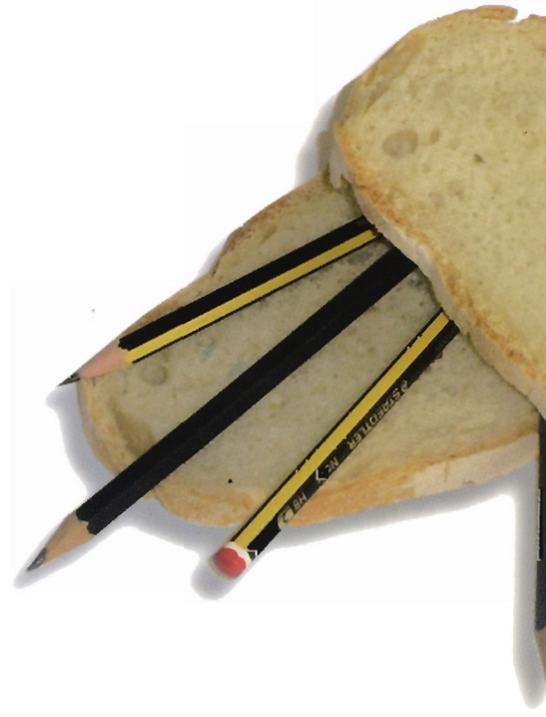


Davide e Gabriele Adriano Sergio Asti Antonia Astori Mario Bellini Carlo Bimbi Cini Boeri Andrea Branzi Aldo Cibic Biagio Cisotti e Sandra Laube Antonia Citterio Donato D'Urbino e Paolo Lomazzi Riccardo Dalisi Paolo Deganello Nathalie Du Pasquier Nilo Gioacchini Stefano Giovannoni Gianfranco Guattierotti Giulio Iacchetti Massimo Iosa Ghini JVL T/ Joe Velluto Ugo La Pietra Piero Lissoni Angelo Mangiarotti Enzo Mari Luca Mazzari e Liliana Leone Alberto Meda Alessandro Mendini Simone Micheli Miriam Mirri Ludovica+Roberto Palomba David Palterer Franco Poli Ambrogio Pozzi Daniela Puppa Matteo Ragni Prospero Rasulo Denis Santachiara William Sawaya Luca Scacchetti George J. Sowden Matteo Thun Paolo Ulian Giancarlo Vegni Gianni Veneziano Nanda Vigo Davide e Gabriele Adriano Sergio Asti Antonia Astori Mario Bellini Cini Boeri Andrea Branzi Aldo Cibic Biagio Cisotti e Sandra Laube Antonio Citterio Donato D'Urbino e Paolo Lomazzi Riccardo Dalisi Paolo Deganello Nathalie Du Pasquier Nilo Gioacchini Stefano Giovannoni Gianfranco Guattierotti Giulio Iacchetti Massimo Iosa Ghini JVL T/ Joe Velluto Ugo La Pietra Piero Lissoni Angelo Mangiarotti Enzo Mari Luca Mazzari e Liliana Leone Alberto Meda Alessandro Mendini Simone Micheli Miriam Mirri Ludovica+Roberto Palomba David Palterer Franco Poli Ambrogio Pozzi Daniela Puppa Matteo Ragni Prospero Rasulo Denis Santachiara William Sawaya Luca Scacchetti George J. Sowden Matteo Thun Paolo Ulian Giancarlo Vegni Gianni Veneziano Nanda Vigo Davide e Gabriele Adriano Sergio Asti Antonia Astori Mario Bellini Carlo Bimbi Cini Boeri Andrea Branzi Aldo Cibic

Stefano Follesa

Pane e Progetto

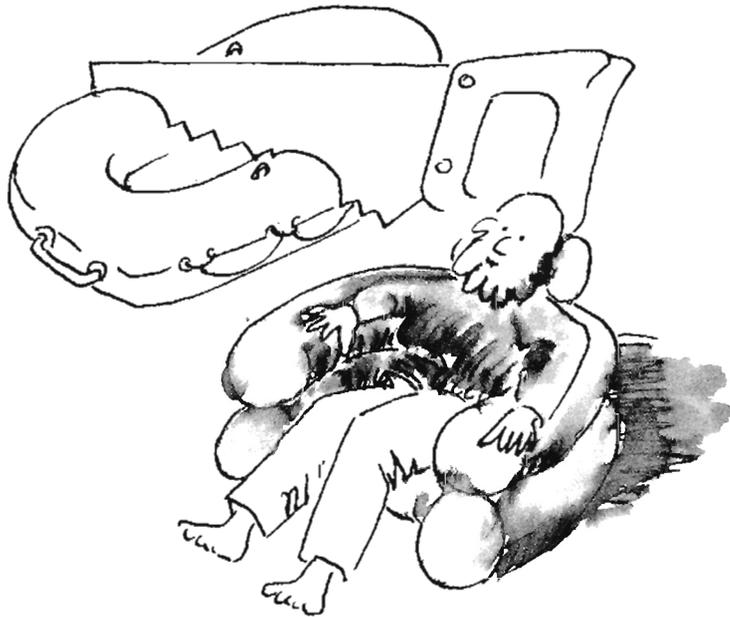
Il Mestiere di Designer



FrancoAngeli

Serie di architettura e design

VERY EASY TO BE MANUFACTURED!



Donato D'Urbino e Paolo Lomazzi

Donato D'Urbino e Paolo Lomazzi operano nei campi dell'architettura, degli allestimenti, degli arredamenti e del product design, collaborando con alcune tra le più note aziende in Italia e nel mondo. Hanno fondato lo Studio nel 1966 insieme all'arch. Jonathan De Pas, che è mancato nel 1991. All'attività progettuale uniscono quella teorica e quella culturale. Partecipano a numerose Giurie di concorsi e svolgono numerose attività didattiche, tra queste le docenze alle Facoltà di Design del Politecnico di Milano e dello IUAV di Venezia. La loro produzione è documentata nella letteratura storica sul design italiano e nelle principali pubblicazioni internazionali di architettura e disegno industriale. Numerose loro opere sono presenti nelle collezioni permanenti di design in vari musei nel mondo e sono state selezionate per mostre itineranti sul design italiano. Tra i premi ottenuti ricordiamo il Compasso d'oro - 1979 Milano, il BIO 7 - 1977 Lubiana e il BIO 9 - 1981 Lubiana, il Design Award Winner - 1998 Hannover, il Wallpaper's Design Awards "Best Domestic Design" - 2009 London.



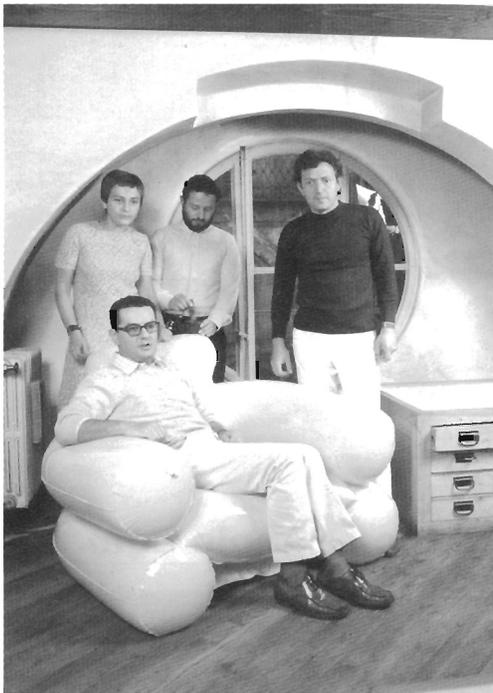
La vostra amicizia e quella con Jonathan de Pas risale agli anni del Politecnico a Milano che entrambi avete frequentato agli inizi degli anni '60. Che ricordi avete di quegli anni?

L'amicizia con De Pas risale al liceo, era compagno di mio fratello; per differenza d'età non abbiamo frequentato il Politecnico negli stessi anni. Ci siamo invece trovati subito dopo, era il 1960, davanti a un tema d'architettura troppo complesso per essere affrontato da soli, sostenendoci a vicenda, mettendo insieme la nostra... inesperienza. Era un periodo in cui il lavoro affluiva in studio con facilità: "Lei è architetto?", mi chiedevano, "ma che fortuna! ho appena acquistato un terreno, è disposto a fornirmi un progetto?". Oggi lo stesso colloquio suona: "Lei è architetto? che piacere!, sapesse anche mio zio, mio suocero, mio figlio, mia nuora...".

Ho rivisto di recente opere realizzate a quel tempo: sono rimasto stupito della cultura architettonica e della tecnica che dopo tutto possedevamo, pur ai primi passi nella professione in contrasto con i ricordi della nostra completa ignoranza del cantiere. Chi mai ci aveva preparati a svolgere correttamente i compiti del Direttore dei Lavori? Proprio così, scritto con la maiuscola? In cantiere andavamo per controllare la rispondenza al progetto, non certo per dirigere i lavori ma per imparare dalle ma-

stranze. Di fronte a un errore nella fornitura di un marmo, in cantiere mi dissero: "non si preoccupi lo aggiustiamo col flessibile". Ho immaginato che fosse uno strumento magico, non avevo mai visto un flessibile. Da quel momento ad ogni problema che nasceva rispondevo "ma come, non avete un flessibile?" e funzionava.

Abbiamo conosciuto Lomazzi per caso; i nostri due studi si affacciavano su un delizioso cortile della vecchia Milano in via Rossini n° 3. Ci aveva attratto in quel luogo un particolare clima dovuto agli artisti che lo frequentavano e alla presenza dello studio di Nizzoli, pittore e designer di fama, con cui abbiamo avuto una importante collaborazione, stranamente nel campo dell'architettura. Era un Maestro che ammiravamo per quanto aveva fatto e che ancora stava facendo per Olivetti, nella lontana era delle macchine da scrivere meccaniche. Con Lomazzi, ma anche con altri amici che in seguito abbiamo perso di vista, frequentandoci, mettendo in discussione idee e progetti, affrontando concorsi, abbiamo trovato posizioni comuni o meglio ci siamo "formati" come la scuola non ha certo potuto fare. Scuole propriamente di design



*1966
Il prototipo della
Blow nello studio di
via Rossini con gli
autori*

non esistevano; con la generazione che ci aveva preceduto, quella di Magistretti, Castiglioni, Zanuso, eravamo architetti per studi fatti e designer autodidatti per passione. Attraverso Nizzoli abbiamo conosciuto Sacchi e frequentato la sua magica bottega di modellista. Non mancavamo di alimentare in ogni direzione la nostra curiosità. La nostra fame di cognizioni tecniche che ci spingevano a documentarci o a visitare fabbriche era senza limiti... la plastica benedetta e maledetta era ai suoi primi passi. Ne ho ricavato la convinzione che creatività e curiosità fossero le qualità indispensabili per questa professione e non la capacità di esprimersi col disegno, come dettava il luogo comune allora imperante.

Il percorso che vi porta al design nasce casualmente all'inizio della vostra professione, è avviato già all'università o ancora è originato dall'impossibilità in una prima fase di occasioni di architettura?

Come ho detto, nei primi anni di lavoro le occasioni di affrontare temi di architettura anche molto



1971
Jonathan De Pas.
Paolo Lomazzi.
Donato D'Urbino

impegnativi non ci sono mancate; ci appassionava nello stesso modo anche il mondo parallelo del prodotto, tanto uguale e tanto diverso dal primo. Ci stimolava il continuo salto di scala; si diceva: "dal cucchiaino alla città"; ci entusiasmava analizzare i rapporti tra l'uomo e i suoi oggetti d'uso e insieme tra l'uomo e il suo ambiente. Vasi comunicanti che permettevano di trasportare da un campo all'altro le nostre osservazioni e le nostre esperienze. È facile immaginare che in uno studio collettivo dove si discute con accanimento ogni progetto e ogni dettaglio, dove per difendere la propria posizione è necessaria una energia e una facondia esagerata, dove non può trovare spazio il formalismo gratuito, solo le idee forti e ben motivate rimangono a galla. Ci eravamo imposti di sostenere sempre il nostro lavoro con "un' idea"; questa poteva avere mille motivazioni diverse, ma doveva essere fresca, innovativa, condivisibile e giustificata con la migliore logica. Diversamente era destinata a cadere trafitta sul tavolo della riunione.

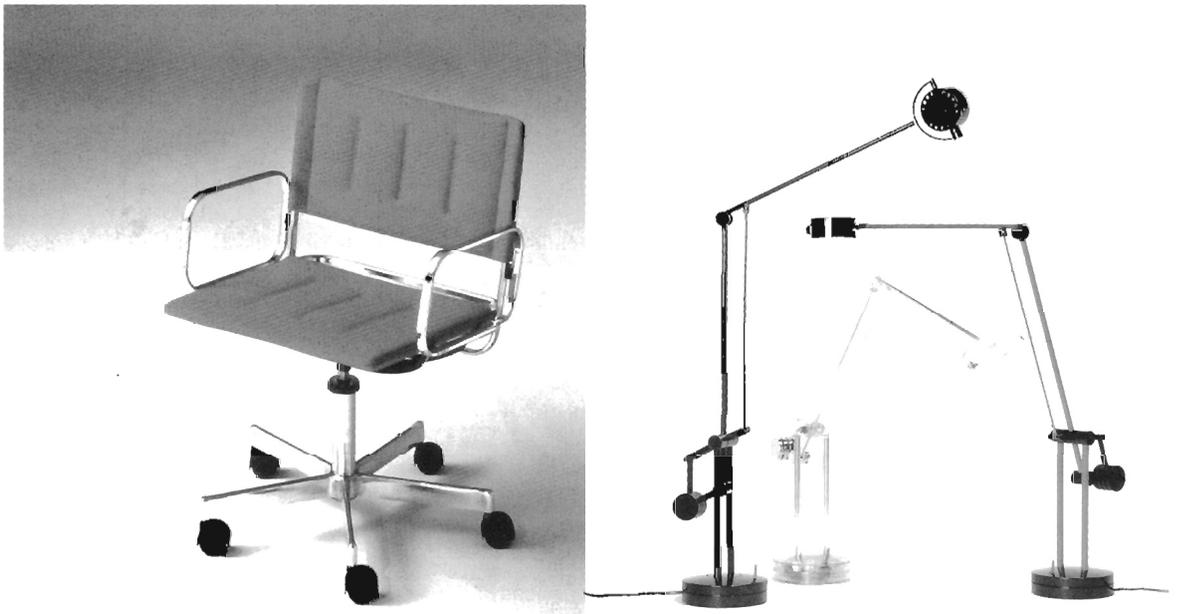
L'inizio della vostra collaborazione professionale e lo studio a tre nomi avviato insieme a Jonathan De Pas. Come vi siete procurati le vostre prime occasioni di lavoro?

Non è mai stato veramente necessario "procurarci le prime occasioni di lavoro". Nelle rare occasioni in cui abbiamo cercato di "vendere" proposte che ritenevamo interessanti per non abbandonarle nel cassetto, cercando il contatto con le aziende, abbiamo solo perso tempo. Avevamo preparato, un

poco seriamente e un poco per ridere, una intera pagina con una serie di risposte pre-confezionate. Esaminato il progetto, il nostro interlocutore, senza neppure aprir bocca, poteva apporre una croce sulla risposta preferita. Queste erano del tipo:

- ma che bella idea! ma che bravi! Purtroppo abbiamo un programma molto intenso e completo per i prossimi 5 anni, se volete ricontattarci più in là.
- come vi vengono queste belle idee! Ma non credete di essere troppo in anticipo sui tempi?
- idea splendida! ... ma sapete il nostro target...
- idea splendida! ... ma sapete il nostro art director...

Per nostra fortuna le idee fresche e l'entusiasmo che comunicavamo invogliavano le aziende a contattarci spontaneamente, animate dalla voglia di nuove avventure. Oggi, il mondo è molto cambiato, la voglia e l'orgoglio di battere nuove strade e di buttarsi a capofitto, che distingueva i clienti a noi più vicini, sono diventate una rarità.



I rapporti con il movimento radicale i cui riferimenti compaiono nei vostri primi progetti...

Gli anni '60 hanno generato nella società forti cambiamenti "radicali". Circolavano progetti di architetture visionarie del gruppo Archigram e di altri che hanno indubbiamente segnato l'approccio al nostro lavoro. Ne eravamo consapevoli, se ne discuteva a non finire. Credo che ne sia derivata la nostra ricerca sulle strutture pneumatiche e la partecipazione a concorsi sullo sviluppo urbano con progetti non certo convenzionali. In generale ogni forte corrente di pensiero non ti lascia mai indifferente. Se piove ti bagni comunque.

La nascita di Blow, gli studi sulle strutture gonfiabili e la bellissima amicizia con Aurelio Zanotta...

Aurelio Zanotta era un personaggio straordinario, istintivo, intuitivo, intelligente, a volte dolcissimo, a volte irascibile umorale, imprevedibile, ma profondamente attratto dalla cultura del prodotto. Tutto ciò e forse altro in una sola complessa persona. Il progetto di Blow aveva avuto in precedenza diversi rifiuti, Zanotta ne ha invece colto subito il contenuto stravolgente, obbiettivamente difficile da apprezzare a quel tempo. Blow è stato come un "manifesto" del nostro atteggiamento verso il prodotto. E ha

1975
Cassia
produzione:
Zanotta
Struttura in acciaio
inox, sedile e
schienale in tessuto
o pelle

1985
Valentina
produzione:
Valenti
Lampada a luce
alogeno



1970
Joe
produzione:
Poltronova
seduta in pelle

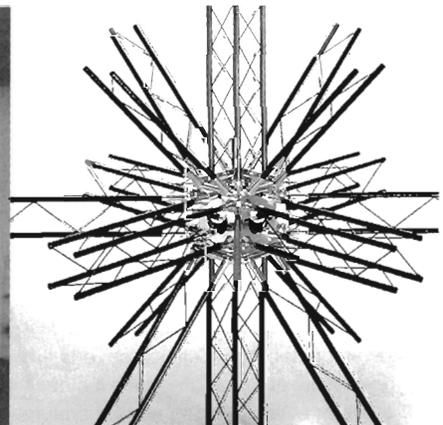
creato lo scompiglio; ricordo un celebre e pacifico personaggio che, per esprimere il suo dissenso, è venuto alla prima presentazione al pubblico con un lungo coltello acuminato minacciando una strage... di poltrone. Dopo anni di collaborazione affiatata, nell'arco di brevissimo tempo, sia Aurelio sia Jonathan ci hanno lasciato orfani della loro intelligenza e del loro humor.

1988
Stand ONU alla 17°
Triennale di Milano
con il sistema
modulare Zerone e
Dettaglio del nodo
a 18 vie
produzione:
Quattrocchio

Il lavorare a più mani implica un grande rispetto delle idee altrui o una precisa divisione dei ruoli e delle competenze. Qual era e qual è il vostro sistema di lavoro?

Nessuna specializzazione diversifica il nostro lavoro; siamo intercambiabili. Si potrebbe dire che chi dimostra più feeling con un cliente, o più pazienza nel seguirlo, si vede costretto a diventare una specie di account. Così tutti fanno tutto e magari le cose antipatiche non le fa nessuno.

Alla stessa domanda, che sempre incuriosisce, una volta De Pas, cui certo da buon toscano non mancava la battuta, rispose: "semplice, quando arriva un nuovo incarico tutti cercano di scappare e il più lento rimane con il contratto in mano". Ma in fondo c'erano e ci sono specializzazioni anche tra



noi. Si tratta più esattamente di "chiodi fissi". Chi impazzisce dalla gioia quando può proporre strutture basate su cavi in tensione, come il sartiame di una barca; chi è specializzato nel recuperare dal cestino progetti scartati, che poi diventano successi. Chi ripesca dall'archivio idee fresche, ma nate nel momento sbagliato, per dare loro nuova vita; chi metodicamente rifiuta di adeguarsi ai briefing di progetto proponendo idee più avanzate; chi sogna di poter rimediare alla cattiva qualità delle cose pubbliche, disegnando finalmente con intelligenza e con riguardo alle esigenze dell'utente, un tram, un chiosco, un ospedale. E così via.

Il rispetto delle idee di chi sta intorno al tavolo è ovviamente necessario, ma ancora di più necessita la fiducia nella capacità dell'altro di condurre in porto un'idea, anche se contestata o non perfettamente condivisa, per giungere a un risultato comunque portatore di contributo al confronto. *"Non sono d'accordo, ma se sei così convinto vai avanti, ne discuteremo a progetto ultimato"*; è l'unica via d'uscita possibile dalle impasse del dibattito senza limiti. Ma certe prese di posizione di fronte al progetto andrebbero registrate, perché a volte la disponibilità alle idee altrui fa sì che nella riunione successiva si scopra che le parti si sono invertite, ognuno ha fatto proprie le idee dell'altro.

La prematura scomparsa di Jonathan de Pas. Quanto del suo lavoro è ancora presente nei vostri progetti più recenti e in che modo è cambiato il vostro linguaggio?

Molte cose influiscono sul "linguaggio" di un progettista, le circostanze, a volte il cliente, le esperien-



1973
Sciangai
Appendiabiti
Produzione Zanotta
Compasso d'oro
1979



2008
Kiwi
Annaffiatoio
produzione:
Alessi

ze precedenti, le voglie che ti vuoi togliere e poi, è difficile ammetterlo, anche i progetti che si vedono pubblicati. Gli amici con cui collabori a loro volta subiscono stimoli di questo tipo, ma magari di segno opposto; il linguaggio di un gruppo è quindi particolarmente soggetto a sbandamenti. Meglio quindi non imprigionarsi in codici predefiniti, meglio cercare di rimanere il più possibile aderenti al tema, lasciare che il linguaggio scaturisca da solo come conseguenza logica. Chi ti osserva dall'esterno potrà riconoscerti o meno continuità e coerenza; dall'esterno potrà verificare se la prematura scomparsa di De Pas ha cambiato qualche cosa. Non è un compito facile perché, come ho detto sopra, i fattori che influiscono sul tuo operare sono numerosi e in continuo cambiamento nel corso del tempo. Sicuramente una verifica dall'interno è improponibile.

Come il computer ha modificato il vostro modo di lavorare e in che modo vi rapportate ai nuovi strumenti di rappresentazione e controllo del progetto?

Ritengo che una parte della maturazione di un progettista consista nella capacità di anticipare "l'effetto che farà", cioè di intuire il risultato reale che si otterrà da un progetto redatto sulla carta o sullo schermo. Mi riferisco alla capacità di anticipare una forma nella sua fisicità, un ambiente, un materiale, un colore, una proporzione o tutte queste cose assieme che, se coltivata con determinazione, si affina nel tempo. La sorpresa e a volte la delusione che riserva il confronto progetto virtuale-oggetto reale è sempre dietro l'angolo. Un esempio: l'oggetto simulato non ha peso, se deve risultare "ben

bilanciato" funzionerà sullo schermo sempre e comunque anche se completamente errato. Il progetto computerizzato offre meravigliose nuove possibilità di rappresentazione, tuttavia chi non ha avuto modo di formarsi in precedenza questa capacità di previsione, anche se tanto bravo nell'uso della tastiera, può ricavarne amare sorprese. Facendo design l'errore è sempre rimediabile passando per il prototipo, in architettura il prototipo, corretto o no, è definitivo.

È però sicuro che le nostre cellule cerebrali, abituate a rappresentare la realtà attraverso i piani delle proiezioni ortogonali, sono assai limitate nella capacità di "vedere e progettare forme nello spazio". Non accade altrettanto agli scultori che, lavorando direttamente la materia, "pensando con le mani", hanno affinato questa attitudine. Dobbiamo al computer se questo limite è caduto anche per noi. Rimane comunque la determinazione di studio di ricorrere quanto possibile a veloci modelli in itinere. Non è nata solo la possibilità di illustrare un progetto in tre dimensioni o di gestire progetti molto complessi; la vera rivoluzione sta sicuramente avvenendo nella mente del progettista che, riuscendo finalmente a rappresentare e controllare le tre dimensioni attraverso lo schermo, si sta lentamente adeguando a "pensare" la forma in modo del tutto nuovo. Darwin gli ha dato il nome di "selezione naturale".

Potete parlarmi del vostro rapporto con le cose che avete progettato e del vostro peggior progetto?

Esiste forse un oggetto perfetto? Se poi l'hai progettato tu stesso, ne conosci la storia, i mille aspetti tecnici o formali e gli inevitabili compromessi, ti rimane sempre qualche aspetto che non soddisfa e ti proponi di farne tesoro la prossima occasione. Così la voglia di fare non si esaurisce mai.

L'oggetto peggiore di questo studio è un brutto attaccapanni da parete, realizzato in un unico esemplare da un'azienda del Veneto, che subito dopo ha chiuso i battenti, ... tuttavia l'attaccapanni è esposto nella collezione permanente al MoMA di N.Y. additato quindi come prodotto d'eccellenza.

Gli scenari futuri della professione e le strade ancora percorribili dalle nuove generazioni di designer...

Non ho una risposta e vedo nuvole nere. Il pianeta è a rischio, le risorse energetiche sono molto vicine a esaurirsi, i ghiacciai si sciolgono, il cibo e l'acqua scarseggiano già per milioni di persone, l'aria è avvelenata, i mari e i fiumi sono inquinati. Senza una presa di coscienza generale e un colpo di coda che vedo poco probabile da parte di una umanità piena di conflitti, dedita a coltivare gli interessi particolari ignorando quelli generali, potrebbero non esserci né scenari futuri né professioni né nuove strade percorribili.

Donato D'Urbino

Milano, 30 Settembre 2008