



[HTTP://WWW.OFFICINA-CREATIVA.NET](http://www.officina-creativa.net)

ALLA SCOPERTA DI...
PAULA, DESIGNERS FOR NECESSITY



Paula nasce nel 2002 dall'unione degli allora ventenni Gabriel Berretta, Simone Bartolucci e Valerio Ciampicagli. Uniti dalla comune passione per il design e influenzati dalle realtà artistiche della capitale (writing, street art, fotografia, video arte), i tre portano avanti la personale ricerca sulla domanda "what about design?"

Il loro curriculum (di tutto rispetto) annovera una linea di t-shirt autoprodotte, una lampada, Buddy, progetto vincitore del concorso Made in Italy for China, un guardaroba verticale e una lampada tessuta in una ragnatela, oltre alla partecipazione a varie rassegne internazionali di design (Roma design+, Abitare il tempo, Salone del mobile di Milano).

Il design visto da prospettive nuove, sempre senza dimenticare la giusta dose di ironia.

Nello showroom linea punto linea, a Roma, tra uno squillo del telefono e l'altro, due chiacchiere con Gabriel, Valerio e Simone su progetti, idee e massimi sistemi.

Intanto la domanda di rito: perché "Paula, designers per necessità"?

Valerio: Il nome ha radici ormai note a tutti i nostri fans. Tutte e tre le nostre mamme si chiamano Paola e sono maestre/professoresse.

Rientra tutto nella logica del mammone italiano, del bamboccione, del made in Italy, con il tocco esotico (e un po' trans) della "u". La necessità la puoi vedere in vari sensi: economico, di spirito... potremmo non avere avuto alternativa o forse il fato ha stabilito che non possiamo fare altro se non i designers. Anche il nome del sito (www.allaboutpaula.com) è un gioco di analogie con il titolo del film Tutto su mia madre di Pedro Almodovar.

A proposito del vostro sito web?

Gabriel: Il sito vuol essere un' alternativa al sito istituzionale di portfolio: abbiamo voluto creare uno spazio virtuale in cui l'utente si perda nel flusso di informazioni. Creare semplicemente degli input per immagini. Un sito anti-grafico, con immagini incolonnate razionalmente, senza un menu cliccabile: scrollando si visualizzano news, progetti, tutto ovviamente postato in ordine cronologico.

Come avete iniziato?

Valerio: Il primo progetto concretizzato è "wardrom", ma il prima ancora è nata la "lampada spider-cube".

Simone: Si tratta di due semplici parallelepipedi, uno traslucido e uno colorato, sospesi l'uno all'interno dell'altro attraverso cavi in nylon che simulano una ragnatela, da qui il nome spider-cube.

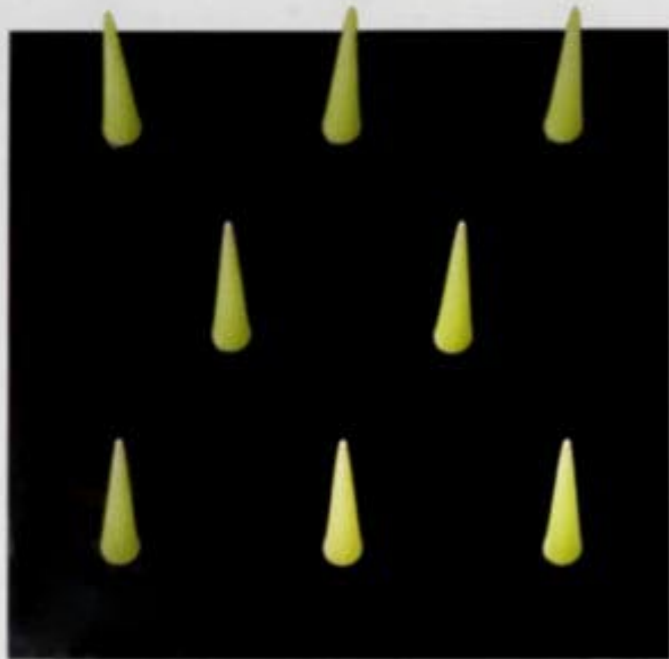
Valerio: Il prototipo nasce grazie alla collaborazione di un laboratorio di materie plastiche di Roma, che le produce tuttora. Il progetto si è poi evoluto nella spider customizzata: dalla collaborazione con dei writer italiani della THE, una delle crew più attive in Europa, è nato un disegno, una texture astratta, riportata sul plexiglass della lampada.

Parliamo di wardrom, il guardaroba verticale "elegante e al contempo spastico"

È uno dei primi oggetti di design fattivi che abbiamo pensato, nato circa due anni fa all'interno del corso di progettazione di disegno industriale con il professore Lorenzo Imbesi, che menzioniamo perché è stato di fondamentale importanza per noi. L'idea nasce dallo studio di un gesto del quotidiano: lo spogliarsi/svestirsi in maniera abbastanza libera, come facciamo la sera tornando a casa stanchi: gettiamo vestiti su sedie e letti, creando un disordine comunque precostituito. Questa liberazione istintiva l'abbiamo tradotta nel gesto del lancio, creando un oggetto che veicola su se stesso il disordine, rendendolo graficamente attraente.

Valerio: wardrom acquista un senso proprio nel momento in cui va a campire una parete: è divertente vedere come delle semplici t-shirt che normalmente occupano uno spazio indefinito, anche nascosto, diventano soggetto come di un quadro. Nel momento in cui i vestiti vengono tolti wardrom





è un foglio di carta che ripulisci, cancelli, pronto per essere ridipinto. Pensiamo che il suo successo sia dovuto proprio a questo, il puntare su un gesto nuovo, la valorizzazione di qualcosa che prima non aveva valore.

Gabriel: Il primo modulo era un prototipo in dimensioni ridotte, che abbiamo presentato al Roma design+ ad ottobre, successivamente ci è stata data l'opportunità dall'architetto Luca Leonori di esporlo qui, nello showroom linea punto linea, a Roma. Ovviamente si tratta ancora di un prototipo, realizzato in resina epossidica e plexiglass, che non saranno però i materiali dell'oggetto finito. Stiamo tuttora trattando con varie aziende per la produzione, anche se nessuna di queste si è ancora proposta in maniera concreta.

Attualmente gran parte della scena del design italiano si concentra a Milano: come vivete da designers a Roma?

Valerio: Su Roma puntiamo fortemente... il design non c'è, perciò dovrà esserci. Qualcosa si sta muovendo, ne è una dimostrazione anche la manifestazione Roma design+, alla quale abbiamo partecipato. Comunque meglio di niente, come si dice spesso in Italia; per Roma è un buon punto di partenza.

Sicuramente si può e si deve migliorare, e noi ci crediamo, se siamo ancora qua (e probabilmente continueremo a starci ancora per un po' di tempo) dobbiamo crederci, altrimenti non avrebbe senso.

Quindi non seguite la filosofia del "me ne vado all'estero"?

Valerio: Magari! Siamo per la filosofia "me ne vado all'estero", ma speriamo e cercheremo prima di dare a Paula una propria identità, da esportare poi degnamente all'estero.

Gabriel: C'è comunque da considerare il vantaggio offerto oggi da internet, la comunicazione veloce. In questo momento siamo in contatto con tante realtà al di fuori dell'Italia attraverso vari blog e la posta elettronica, quindi c'è comunque la possibilità di dialogare con realtà esistenti al di fuori dell'Italia, anche se dialogarci non significa viverle. Da parte nostra c'è sicuramente l'interesse a spostarsi, ma per adesso pensando alle potenzialità che Roma potrebbe offrire ci sentiamo di tentare, rimanere ed affermarci.

Valerio: Anche l'università in questo non aiuta, pensa che il biennio specialistico della facoltà di disegno industriale si svolge ad Ascoli, perché dicono che nelle Marche ci sia un'ottima realtà industriale. Il panorama laziale non è nemmeno preso in considerazione.

Officina creativa nasce come forum per veicolare le (dis)informazioni degli studenti della facoltà di disegno industriale di Firenze. Cosa ci dite dell'università romana?

Valerio: Non parliamone... diciamo che la stiamo concludendo ed è bene che si concluda il prima possibile. È un'esperienza che sicuramente ci è servita, ma spesso pensiamo che sarebbe potuta servire di più. Spesso non abbiamo trovato il supporto necessario.

Gabriel: Partendo dall'istituzione fino alle persone, collaborazione e partecipazione sono molto carenti, le iniziative pressoché nulle. L'unica è stata Roma design+ ed è stata gestita in maniera opinabile. Una manifestazione poco curata fin dal livello di comunicazione dell'evento. La mancanza di questo fa capire quanto ci sia alla base un problema di coordinazione e di partecipazione. Pur volendo contribuire alle iniziative organizzate dall'università spesso non ne abbiamo la possibilità, ci è negato o non ne veniamo informati.

Siamo persone che partecipano molto attivamente e quindi ci aspetteremmo un riscontro diverso, lo dico a malincuore... non è la materia designer che manca a questa città ma è tutto il resto, non ci sono persone che vogliono stimolare i giovani a intraprendere questo lavoro, e soprattutto non ci sono le aziende che puntano sul design.

Rapportandovi con le aziende vi è sembrato che non ci fosse interesse verso un tipo di progettazione più orientata verso il design, o che non ci fossero i mezzi?

I presupposti per fare sicuramente non mancano, ma ovviamente le grandi produzioni preferiscono dare maggior spazio all'oggetto inteso nel suo lato più "estetico", che vende, o al pezzo firmato.

Come vi collocate nella "disputa" tra design puramente estetico e design funzionale?

Valerio: Diciamo che noi siamo ancora dei poeti... ci sentiamo a metà tra l'estetico e il funzionale.

Simone: Non vogliamo far prevalere un aspetto a discapito dell'altro e comunque dipende anche dal tipo di progetto. Ci sono casi in cui si dà la precedenza all'aspetto estetico perché magari è il punto forte, il fulcro del progetto, mentre altre volte è la funzione ad imporsi.

Gabriel: Diciamo che, alla base di tutto, citando dei guru del design, l'oggetto dovrebbe poter raccontare una storia.

Valerio: Per ora i nostri progetti tendono ad avere un approccio di tipo poetico con il fruitore, piuttosto che caratteristiche funzionali molto spinte, o una tecnologia molto avanzata. Pur aspirando a poter usufruire delle migliori tecnologie, vogliamo che i nostri oggetti possano realmente raccontare qualcosa, essere toccati, percepiti, che creino aspettativa.

La nostra ricerca è indirizzata verso un ritorno al disegno industriale, un voler andare contro la tendenza odierna della supertecnologia... insomma alla cucina robotizzata preferiamo il fornello con il mestolo di legno, ovviamente sempre con un occhio di riguardo a quella che è la funzione.

A chi o a cosa vi ispirate?

Simone: Per l'estetica sicuramente a Karim Rashid, che abbiamo avuto il piacere di incontrare.

Gabriel: Oltre che per l'estetica anche per l'approccio pop al design, una sorta di sfida. Riesce a sfruttare al massimo la tecnologia pur rimanendo fedele al suo stile.

Valerio: Mentre d'altro canto ci rifacciamo sicuramente al droog come approccio, da lì nasce la poetica dell'oggetto, l'azione di spogliarlo di tutti gli aspetti non funzionali e solamente estetici, il lavorare su quella che è la funzione per poi vedere in che modo può andare incontro all'estetica... ma anche esattamente il contrario.

Gabriel: Insomma, libertà totale, come ad esempio nell'albero panca (il "tronco" di Jurgen Bey), la poltrona di coperte (sedia straccio di Tejo Remy).

Valerio: I vari Hella Jongerius, Gijs Bakker... che non hanno solo fatto la storia del droog ma anche quella del design contemporaneo. Chiaramente alcuni sono oggetti provocatori, puramente poetici, che non necessariamente sono fatti per essere acquistati.

Simone: E' una sottile linea di confine che divide l'arte dal design.

Valerio: Diciamo che è una forma di arte che va comunque a interagire con lo spazio, mantiene la sua funzionalità, è un qualcosa che comunque vai a utilizzare. Ad esempio la cucina del droog design non è solamente bella, esteticamente attraente, ma è magari più funzionale di una cucina moderna, con il frigo che fa i cubetti di ghiaccio a forma di stella e l'acqua con le bollicine.

Che tipo di approccio usate per la progettazione?

Gabriel: Diciamo che cerchiamo di trasmettere la nostra stupidità, che è la caratteristica pregnante dei nostri oggetti che nascono magari da idee banali.

Valerio: Siamo dei giovani inesperti, quindi è ancora l'intuizione che domina il nostro approccio al design.

Gabriel: E non abbiamo un metodo definito, a volte partiamo da uno schizzo, a volte da un banana per terra, altre da un oggetto già finito e copiato. Può capitare che vediamo un oggetto che ci piace e decidiamo di riprogettarlo meglio! Insomma non c'è assolutamente un iter. Però sono importanti i buoni consigli, i buoni maestri.





Valerio: Diciamo che l'idea non è governabile, ma il processo che ne segue è in un certo senso governato. Non essendo ancora dei professionisti nel vero senso della parola non curiamo tutti i progetti allo stesso modo, ogni oggetto ha una storia a sé.

Come organizzate il lavoro in gruppo? Chi è il "capoccia", per dirla alla romana?

Gabriel: Diciamo che ci dividiamo i compiti equamente, un buon 33,3%... ognuno secondo le sue capacità mentali (e fisiche!)

Valerio: Poi sul 100% finale tentiamo di nascondere chi è bravo a fare cosa, ci completiamo abbastanza, siamo molto diversi.

Progetti per il futuro?

Gabriel: Intanto siamo intenzionati a proseguire la cooperazione con i writer della THE. L'idea di base è quella di creare un filo conduttore tra la creatività del designer e quella del writer: la collaborazione non vuole escludere nessun tipo di utilizzo di questa disciplina nel mondo del design. Un rapporto aperto e attivo, volto alla ricerca e allo sviluppo di soluzioni nuove, combinando l'attività del writer a quella del designer.

Valerio: L'obiettivo è trasferire quello che è l'approccio creativo del writer su oggetti di design. Una collaborazione a doppio senso tra designer di prodotto e performer urbani volta a mantenere il più possibile intatto un gesto creativo ribelle e totalmente avulso dalle regole di mercato.

Poi una nuova linea di magliette, visto che per deformazione professionale siamo anche grafici di noi stessi. Ovviamente siamo in cerca di aziende che si affidino, o semplicemente si fidino, quindi sempre ricerca, studio e progettazione. Sicuramente continueremo la collaborazione con gli architetti Stefano Stefani e Luca Leonori con i quali portiamo avanti il nome dell'Atelier Grafite.

di Margherita Cardoso