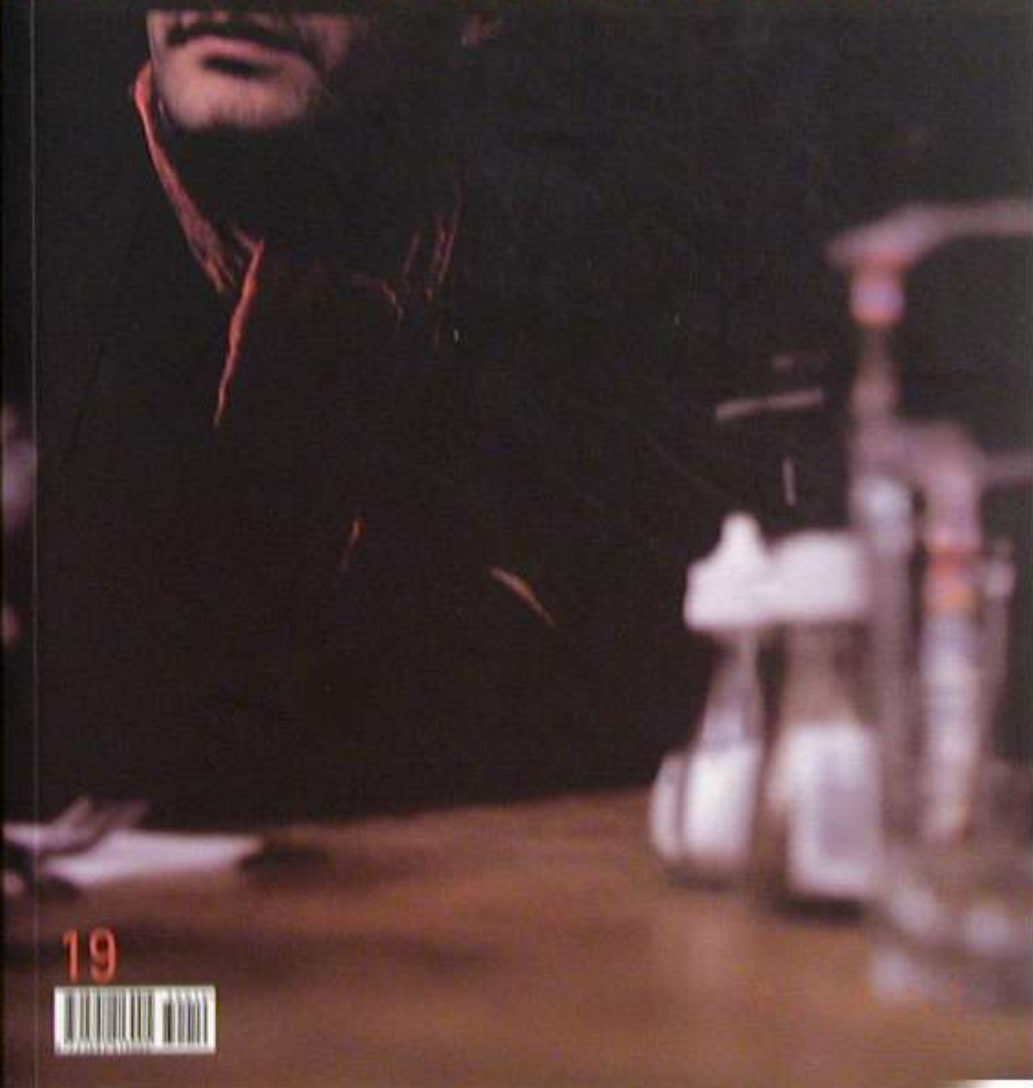


activa

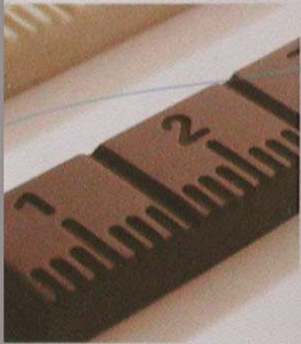
FASHION DESIGN MANAGEMENT



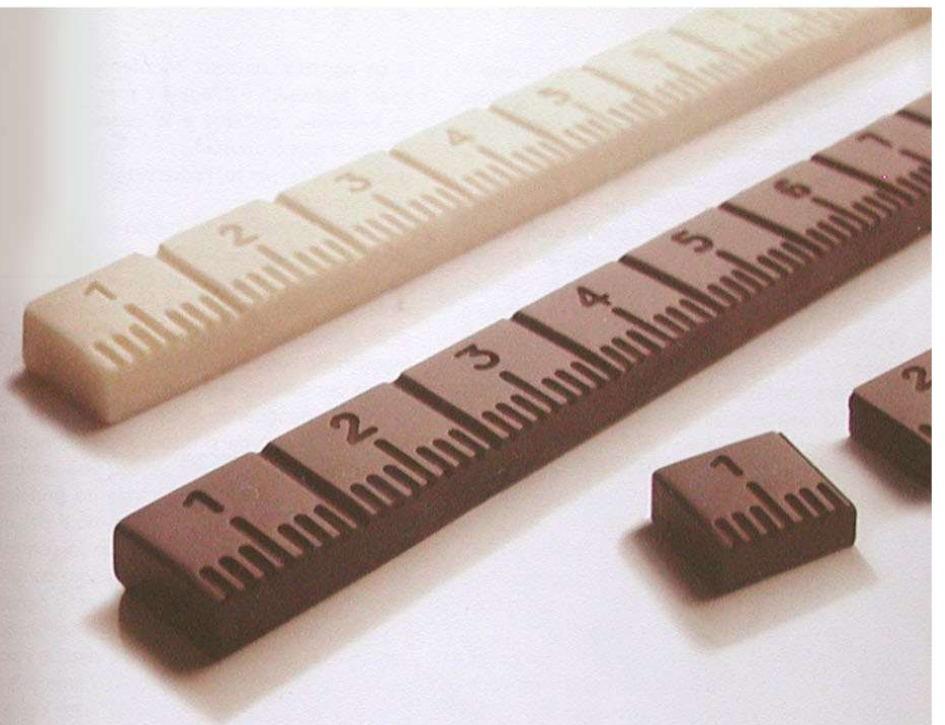
19



MADRE PENNUTA
incontro con paoloulian



A cura di Antonio Mangialardi



FEATHERY MOTHER
an encounter with paoloulian



Paolo Ulian, toscano, nasce nel 1961. Dopo il diploma all'Istituto d'Arte di Massa, frequenta l'Accademia di Belle Arti di Carrara seguendo i corsi di pittura tenuti da Getulio Alviani e Luciano Fabro. Nel 1984, trasferitosi a Firenze, s'iscrive all'I.S.I.A. Qui si diploma nel 1990 con una tesi sull'uso innovativo del cartone ondulato: il suo progetto vince il primo premio al "Design For Europe prize" a Kortrijk, in Belgio. Sempre nel '90 Enzo Mari, già suo docente, lo chiama a collaborare nel proprio studio, a Milano, dove rimane fino al 1992, anno in cui intraprende la libera professione. Tre anni più tardi viene allestita una mostra personale dei suoi lavori alla galleria "Immanenz" di Francoforte. S'impegna, dapprima, nella sperimentazione e nella ricerca sui semilavorati di scarto nel tentativo di sensibilizzare le varie realtà industriali al riutilizzo intelligente. Il primo risultato fu una serie di oggetti realizzati con residuati di lavorazione del settore lapideo che, in seguito, vennero esposti in varie mostre in Italia e all'estero.

Nel 1996 alcuni di questi oggetti furono poi acquisiti dalla statunitense "Arango Design Foundation". Dal 1994 al 1997 partecipa alla mostra Under 35 allo "Spazio Opos", a Milano.

Nello stesso periodo riceve la menzione d'onore al concorso "Young & design". Partecipa a numerose esposizioni collettive in Italia e all'estero, tra cui Refuse (Miami, 1995), Eco-Way (Abitare il Tempo, Verona, 1995/1996), Make love with Design (La Posteria, Milano, 1999), Countdown (Spazio Consolo, Milano, 2000), Informal (Pitti Immagine, Firenze, 2001), Hotel* Droog (Milano, 2002), Skin (Cooper-Hewitt National Design Museum, New York, 2002).

Nel 2000 prende parte alla "Biennale di Design" a Saint-Etienne.

A partire dallo scorso decennio, Paolo Ulian ha progettato per: Aleph Driade, Bieffeplast, Fontana Arte, Luminara, BBB Bonacina, Zani&Zani, Opposite, Indarte, Droog Design.

Il tuo design sembra orientato a una simulazione/imitazione degli atteggiamenti umani 'quotidiani'. Non tenta di modificare questo o quel gesto: lo giustifica, anzi, istituzionalizzandolo

in un oggetto concreto. Mi riferisco a progetti quali "Matwalk" e "Pagina": prendono atto di un behaviour esistente e lo incanalano in una forma, in una proposta.

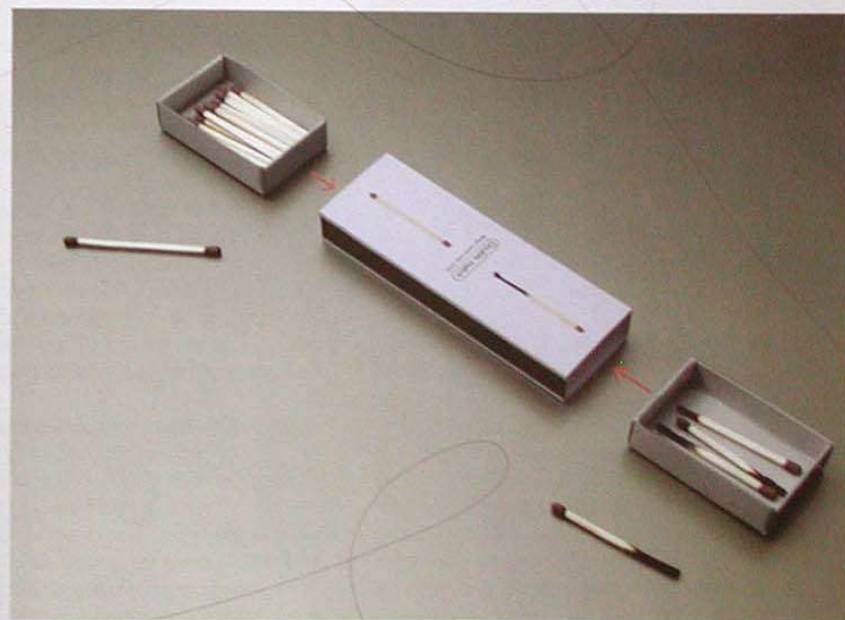
Quanto conta, per te, l'osservazione critica della quotidianità?

Sul muro del mio studio c'è un piccolo foglietto, su cui è appuntata una frase che Achille Castiglioni non si stancò di ripetere durante un incontro con noi studenti. La frase dice: "Il progetto nasce anche osservando le cose e gli atteggiamenti della vita quotidiana". Credo che in questa semplice frase sia racchiuso gran parte di ciò che un designer deve fare per produrre delle buone idee. Guardarsi intorno, con curiosità e stupore per capire ciò che ad altri può sembrare banale. La curiosità è lo strumento principale del nostro lavoro. Non tutti, ma molti dei miei oggetti sono nati proprio osservando con interesse le banalità della vita quotidiana, come ad esempio il tavolo/panca "Cabriolet", pensato osservando alcuni miei amici che si accomodavano sul tavolino basso della sala perchè i posti sul divano erano tutti occupati, o, come dici tu, il tappetino da bagno "Matwalk" che cerca di assecondare la comune abitudine di spostarsi all'interno del bagno, dopo aver fatto la doccia, servendosi del tappetino quasi come fosse un paio di ciabatte, o la mattonella "Pagina", ispirata dall'ineluttabile e comune abitudine di scrivere sui muri e sulle porte dei bagni pubblici.

Puoi illustrare brevemente l'esperienza lavorativa con Enzo Mari?

Ho conosciuto Enzo Mari quando insegnava all'I.S.I.A. di Firenze e io ero un suo allievo.

Alcuni mesi dopo il mio diploma mi chiamò a lavorare nel suo studio dove rimasi per circa un anno e mezzo. Di quel periodo mi ricordo con piacere le molte ore trascorse a discutere con lui per sviluppare dei concetti 'a volo libero', le cosiddette 'utopie'. Progetti a forte contenuto etico destinati solo ad eventi estemporanei e che, quindi, non dovevano necessariamente confrontarsi con gli ingombranti vincoli imposti dal marketing.



IN APERTURA: "GOLOSIMETRO" - CIOCCOLATO FONDENTE E BIANCO - AUTOPRODUZIONE 2002

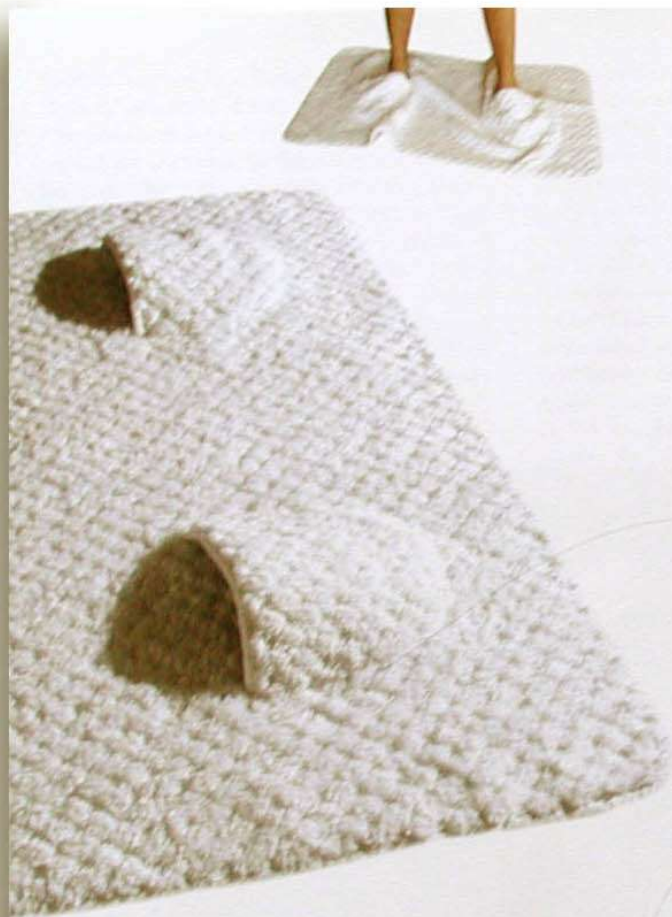
STECCA DI CIOCCOLATO + METRO = UNA COMBINAZIONE DI DUE TIPOLOGIE PER MISURARE LA NOSTRA GOLOSITÀ

SOPRA: "DOUBLE MATCH" (PROTOTIPO) RIELABORAZIONE IN CHIAVE ETICA DEL CLASSICO FIAMMIFERO SVEDESE

UN FIAMMIFERO CON DUE TESTE INFIAMMANTI INVECE DI UNA, IN MODO DA POTERLO UTILIZZARE DUE VOLTE UN PO' COME FACEVANO LE NOSTRE NONNE, CHE NON

GETTAVANO IL FIAMMIFERO DOPO AVERLO UTILIZZATO UNA PRIMA VOLTA, MA LO RUTILIZZAVANO ANCORA PER TRASPORTARE IL FUOCO DA UN FORNELLO ALL'ALTRO.

HO RIPENSATO COSÌ ANCHE LA CONFEZIONE CHE È CARATTERIZZATA DA DUE CASSETTI (UNO PER I FIAMMIFERI NUOVI E UNO PER RIPORRE I FIAMMIFERI USATI SOLO UNA VOLTA)



"MATWALK" - TAPPETINO DA BAGNO PER HOTELS
PRODUZIONE DROOG DESIGN 2002
TAPPETINO IN COTONE CON CABBATINE INTEGRATE PER EFFETTUARE
PICCOLI SPOSTAMENTI NELLA STANZA DA BAGNO

Che idea ti sei fatto dell'odierno panorama progettuale in Italia?

Piuttosto fosca. Sembra che i designer italiani non abbiano più molto da dire e, a parte qualche piccola eccezione, le aziende nostrane ormai si affidano quasi esclusivamente a progettisti stranieri, anche se spesso non hanno da dire molto pure loro.

L'unica possibilità che un progettista italiano ha per lavorare con le nostre aziende pare sia quella di allinearsi alla folta schiera di designer 'stilisti' per i quali lo spazio per la ricerca è la sperimentazione, tipico di questo mestiere, sembra essere stato colmato da quello più redditizio della ricerca di mercato.

Sei stato il primo italiano ad essere "invitato" da Droog Design: nel 2002 partecipavi all'evento Hotel Droog a Milano, sempre con "Matwalk". Quali sono le affinità che hai ritrovato con il movimento olandese? Quali le eventuali discrepanze?

Proprio in questi giorni sono tornato da un soggiorno in Frapcia: insieme ad altri giovani olandesi, per Droog Design abbiamo lavorato a un interessante progetto sulla ceramica. Un progetto sulle potenzialità di questo materiale in territori topologici inesplorati che sarà esposto a Lille nel 2004 quale Capitale Europea della Cultura.

Quello con Droog Design è stato un bell'incontro avvenuto circa due anni fa.

All'inizio solo in senso 'metaforico' in quanto ci siamo conosciuti, scambiati opinioni, commenti e reciproci complimenti solo per telefono o per e-mail; ma fin da subito c'è stato un perfetto feeling sul modo di intendere il progetto.

Una comune visione poetica del mondo, senza preconcetti, in cui ci è data ancora la possibilità di sognare e di osare.

Al pari di Massimo Varetto e Lorenzo Damiani, anche tu hai avuto una notevole visibilità nelle passate edizioni di Opos. Riesci a trovare un minimo comune denominatore con altri tuoi colleghi che hanno condiviso, anno dopo anno, l'esperienza di "under 35"? Quale opinione hai

maturato in merito alla polemica conclusione di quest'esperienza? [Mi riferisco alla chiusura del progetto "Opos under 35", dichiarata dagli stessi organizzatori come sorta di protesta contro il design milanese, che resta dominato dai soliti 'grandi' nomi, 'snobbando' le novità].

Opos negli anni passati, quando non esisteva ancora il Salone Satellite, è stato forse l'unico punto di riferimento per molti progettisti juniores, italiani e stranieri.

L'intento dell'iniziativa "under 35" era quello di ospitare la poliedricità degli approcci progettuali e di dare visibilità a nuovi talenti. In questo senso, secondo me, ci sono stati buoni risultati: Fabio Bortolani, Enrico Azzimonti, Lorenzo Damiani, Donata Paruccini, Massimo Varetto, solo per citarne alcuni, si sono ormai affermati come personalità valide. E' mancato il supporto delle aziende, che non hanno avuto il coraggio di investire nella ricerca e di sostenere molte delle proposte innovative di Opos.

Un altro aspetto interessante della tua progettualità risiede nella rivisitazione, pratica da una parte e concettuale dall'altra, del rapporto tra materia e funzionalità. Così: reinterpreti un copricapo da piscina in abat-jour (Palombella), fai una pernacchia ai prodotti dietetici Weight-Watchers (Golosimetro), rivoluzioni le coordinate spaziali di una semplice ciotola di vetro (Bowl). Cosa ti spinge nel particolare tipo di ricerca che segui per arrivare al concept di un prodotto?

Non ho un modo di lavorare sistematico. Alcuni progetti, per trovare una loro dimensione, assorbono un gran numero di giornate mentre altri nascono da intuizioni veloci. Per esempio, l'idea di utilizzare un copricapo da piscina come diffusore di luce nella lampada "Palombella", è arrivata naturalmente, ma solo dopo essere "passata" attraverso un altro progetto di più lunga gestazione... si trattava di una lampada dove il diffusore, anche in quel caso, era realizzato in silicone. Poi è bastato trovarmi di fronte a delle cuffie da piscina in un supermarket per fare il resto.

Altri progetti, come "Bowl" o "Golosimetro",

la cioccolata a forma di metro, sono il risultato di semplici intuizioni colte al volo.

Trovo molto divertente il progetto "Print": mi piace l'idea della relazione che s'instaura tra colui-che-camina e coloro-che-seguono, quasi un invito alla performance sulla spiaggia sabbiosa. Cosa ti ha ispirato nella realizzazione di quest'oggetto?

L'idea delle ciabattine Print è nata per partecipare ad una mostra il cui tema era il rapporto degli oggetti con le parole. Vivendo in un posto di mare, mi capita spesso di essere attratto e di osservare con attenzione le impronte lasciate sulla sabbia dai differenti tipi di scarpe.

Da qui all'intuizione di utilizzare un 'arcaico' mezzo di stampa per comunicare un messaggio scritto a chi ci segue, il passo è stato breve.

Ho rinvenuto qua e là delle tracce di sapore apparentemente dada: penso soprattutto a "Double Match" e "Bartolo", progetti in cui esiste, a mio avviso, una forte tensione concettuale verso la metamorfosi, tanto minima quanto significativa, della funzione. Ad esempio, il fiammifero di "Double Match", se da un lato presenta un intervento materico minimo (la doppia estremità infiammabile), dall'altro propone una rilettura radicale della gestualità collegata all'oggetto (non butterò più via il fiammifero dopo la prima 'fiamma', ma lo riutilizzerò alla prossima occasione). Ti ritrovi in quest'interpretazione?

Sì, certo. "Double match" è una piccola idea che porta con sé un importante messaggio: far riflettere sul modo in cui viviamo e sull'uso indiscriminato delle preziose risorse naturali. Oggi si usa e si getta qualsiasi cosa con una facilità disarmante, quasi nessun oggetto viene utilizzato fino al termine delle sue potenzialità. "Double match" può essere utilizzato due volte, quasi a negarne la sua essenza di prodotto 'usa e getta'. Un po' come facevano le nostre nonne che non gettavano mai un fiammifero dopo averlo usato una volta, ma lo riponevano in un contenitore per poi riutilizzarlo in altra occasione, magari per trasportare il fuoco tra un fornello e l'altro.

E' interessante la ricerca sulla materia prima, industriale. Mi vengono in mente prodotti dal carattere secco e razionale, quali "Up", "Cabriolet" e "Centrofrutta": in questi progetti è pure evidente una certa dose di sperimentazione manuale, di passione verso il trattamento 'in prima persona' del materiale. Puoi illustrare questo tuo rapporto con la manualità?

Qualsiasi progetto è frutto di uno scambio continuo di informazioni tra ragionamento logico e verifica pratica. Nel mio caso, la verifica pratica ricopre un ruolo predominante.

Molti progetti sono nati proprio grazie a una prolungata sperimentazione sui materiali che spesso è stata rivelatrice di buone soluzioni progettuali.

Spesso parto dal semplice materiale per poi approdare a dei risultati strutturali e formali. Come nel caso del "Coverflex", utilizzato nei due progetti da te citati. Solo attraverso una piena conoscenza fisica del materiale se ne possono percepire limiti e peculiarità ... e solo con queste informazioni poi è possibile trovarne l'utilizzo più appropriato, la forma più adatta.

CIABATTINE DA SPIAGGIA "PRINT"

PRODUZIONE SENSI & C. - 2001

UN PAIO DI CIABATTINE ZORI DOTATE DI UNA SUOLA SU CUI È STAMPATA A RILIEVO E AL CONTRARIO UNA FRASE. UN ELEMENTARE STRUMENTO DI STAMPA CHE CONSENTE DI LASCIARE UN MESSAGGIO A BASSORILIEVO OVUNQUE VI SIA UN TERRENO ADATTO (SABBIA, TERRA, ASFALTO MOLLE ECC.)



Paolo Ulian comes from Tuscany and was born in 1961. After obtaining the diploma from the Istituto d'Arte of Massa, he joined Accademia di Belle Arti of Carrara, attending the painting classes by Getulio Alviani and Luciano Fabro.

In 1984, he moved to Florence joining I.S.I.A. where he graduated with a thesis on the innovative use of corrugated cardboard. His project won the "Design For Europe prize" held at Kortrijk, in Belgium. In 1990, a former teacher Enzo Mari asked him to join his firm. Paolo Ulian worked there until 1992, when he decided to open his own business. Three years later an exhibition of his works was put up at the "Immanenz" gallery of Frankfurt.

He started off with experimental work especially on semi-finished scrap products in a bid to awaken industries to intelligent recycling.

The outcome was a series of objects made with the material discarded by stoneworks, which were later shown in a number of exhibitions held both in Italy and abroad. In 1996 a number of these objects were purchased by US-based "Arango Design Foundation".

From 1994 to 1997 he took part in the exhibition for under-35s at Milan's "Spazio Opos".

In the same period he got a mention of honour at the "Young & design" competition. He took part in a number of collective exhibitions in Italy and abroad, namely Refuse (Miami, 1995), Eco-Way (Abitare il Tempo, Verona, 1995/1996), Make love with Design (La Posteria, Milano, 1999), Countdown (Spazio Consolo, Milano, 2000), Informal (Pitti Immagine, Firenze, 2001), Hotel*Droog (Milano, 2002), Skin (Cooper-Hewitt National Design Museum, New York, 2002). In 2000 he took part in the Saint-Etienne Design "Biennale". Over the past decade Paolo Ulian has worked for Aleph Driade, Bieffoplast, Fontana Arte, Luminara, BBB Bonacina, Zani&Zani, Opposite, Indarte, Droog Design.

Your design appears to be a simulation/limitation of the day-to-day attitudes of human beings. There is no attempt to modify this or that gesture: on the contrary, you justify it by institutionalising it into a concrete object. I refer in par-



ticular to projects such as "Matwalk" and "Pagina": they start-off from an existing behaviour and are streamlined into a form, a proposal. How important is the critical observation of daily life for you?

On the wall in my study there is a piece of paper on which is jotted down a phrase that Achille Castiglioni never stopped saying to us students. Here is what he said: "A project also arises from the observation of the attitudes of day-to-day life".

I believe that this simple phrase enshrines a large degree of what a designer should do to produce good ideas. Look around with curiosity and a sense of amazement so as to understand what for others may appear to be banal. Curiosity is the driving instrument of our work.

Though not all, a large number of my objects are the consequence of a watchful observation of the banalities of daily life, like, for example, the table-cum-bench "Cabriolet", which came to me after observing some friends of mine sitting down on a low table when the chairs in the hall were all occupied. "Matwalk", on the other hand, is a response to the habit that we all have of moving inside the bathroom after having taken a shower by sliding on the mat almost as if it were a pair of sandals, or "Pagina", which was inspired by the unavoidable and common habit of writing on the walls and doors of public toilets.

Can you tell us something about your working experience with Enzo Mari?

I met Enzo Mari when he was teaching at I.S.I.A. in Florence and I was a student of his. A few months after I obtained my diploma, he asked me to join his firm, where I worked for nearly a year and half. Of this period, I remember with pleasure the hours we spent discussing about "free-flowing" concepts, "Utopias", as we called them. They were projects with a strong ethical content that were, so to say, extemporary, and did not, consequently, have to face the fastidious shackles imposed by marketing.

What opinion do you have of the future of Italian design?

Rather bleak. It seems as if Italian designers no longer have much to say. Apart from a handful, our firms almost exclusively rely on foreign designers, who, alas, also seem to be rather short of ideas.

The only possibility that Italian designers have to work in an Italian firm is to align themselves with the army of designers for whom experimentation – the essence of this line of business – appears to have been replaced by market research, which is by far more profitable.

You were the first Italian to have been "invited" by Droog Design: in 2002 you took part in the Hotel* Droog event in Milan with "Matwalk". What affinities do you share with the Dutch movement? And what separates you from it?

I've just returned from a stay in France where, together with a group of young Dutch designers, we worked on an interesting project for Droog Design involving ceramics. The project investigates the potential of this material in unexplored areas of merchandising and will be exhibited in Lille when the city will be European Capital for Culture in 2004.

The encounter with Droog Design took place two years ago, and it was a great encounter. At the beginning it was only a 'metaphorical' meeting, because we got to know each other and exchanged opinions, comments and reciprocal compliments on the phone or email. But there was a perfect feeling right from the outset.

We share a poetic vision of the world – a world with no preconceptions and where we can still dream and dare.

Not unlike Massimo Varetto and Lorenzo Damiani, you had a lot of visibility in past Opos events. Can you identify, over the years, a common denominator with other colleagues with whom you shared the "under-35 experience"? And what opinion have you matured over the controversial ending of this experience? [Of course, I'm talking about the closure of the "Opos under 35" project that the organisers themselves had intended as a protest against mainstream Milanese design, which, in continuing to be dominated by the few usual big names, has snubbed innovation].

In the past, before Salone Satellite, Opos was probably the only reference point for younger designers from Italy and abroad. The intention of the "under 35" event was to gather under one roof the many-sided creative impulse of young talents, giving them the visibility they much needed. In my opinion, the results in this light have been good: Fabio Bortolani, Enrico Azzimonti, Lorenzo Damiani, Donata Paruccini, Massimo Varetto, just to mention a few, have turned out to be talented designers.

What was sorely missed was the backing of the corporate world: companies lacked the courage to invest in research and to back the innovative ideas that came from Opos.

Another interesting aspect of your work lies in the re-visitation of the relationship between material and functionality, a re-visitation that is on one hand practical and on the other conceptual. In this way you have transformed a swimming cap into an abat-jour (Palombella), you have mocked Weight-Watchers dietetic products (Golosimetro), you have revolutionised the spatial co-ordinates of a simple glass bowl (Bowl). What leads you to follow a specific line of research in order to arrive at the concept of a project?

I do not have a systematic approach to work. Some projects may need a great deal of time before they are finalised, others are the result of quick intuitions. For example the idea of utilising a swimming cap as a disseminator of light in the "Palombella" lamp came naturally, but only after having been filtered through a wider project... a lamp where the disseminator was also in silicon. Then all I had to do was to see a swimming cap in a super market to do the rest.

Other projects such as "Bowl" or "Golosimetro", the ruler-like, metre-long chocolate, are the outcome of rapid intuitions.

I find the "Print" project to be interesting: I like the idea of the relationship that develops between those who walk and those who follow, almost as an invitation to perform on the sandy beach.

What was the inspira-



LAMPADA DA TAVOLO "BARTOLO"
PRODUZIONE INDARTE - 1998
REALIZZATA CON UN BARATTOLO DI VETRO PER CONSERVE. AL SUO INTERNO SONO CONTENUTI CIRCA 10 MT. DI CAVO ELETTRICO CHE DETERMINANO IL COLORE DEL CORPO LAMPADA. IL CAVO DI ALIMENTAZIONE PUÒ ESSERE SFILATO PER TRASFORMARSI IN PROLLINGA.

tion behind this object?

The idea of the Print sandals was conceived for an exhibition whose theme was the relationship between objects and words. I live by the sea and I have often found myself observing the prints left on the sand by different types of shoes. The intuition of utilising an 'archaic' means of printing to communicate a written message for those walking behind was therefore consequential.

I have noticed traces and echoes of Dada in some of your works: "Double Match" and "Bartolo", for example – projects where, I believe, there is strong conceptual tension towards the metamorphosis – minimum but all the more significant – of the function. If on the one hand, the matchstick "Double Match" presents but a very slight modification of the material (both ends are inflammable), on the other hand it puts forward a radical rereading of the gestural movement linked to the object (I will not throw the matchstick after the first "flame", but will use it again). Do you agree with this interpretation?

Indeed I do.

"Double match" is a small idea that contains a crucial message. It serves to make people reflect on the way we live and on the indiscriminate way we use natural resources. Today we use and throw away things with disarming ease: no object is ever used until it is completely spent. "Double match" can be utilised twice, almost as if denying its essence as a use-and-throw product. It is not unlike what our grandmothers did in the past when they used the spent matchstick to transport the flame from one burner to the other.

The research on industrial raw materials is also very interesting. I'm thinking of objects such as "Up", "Cabriolet" and "Centrofrutta": these projects show a certain degree of manual experimentation in prima persona, of a passion for the processing of materials. What is your relationship with manuality?

A project is the outcome of a continuous exchange of information between logical reasoning and practical verification. In my case the practical verification is predominant.

Many projects were the outcome of a prolonged experimentation on materials that has produced good solutions.

I often start-off from the simple material and arrive at complex structural and formal results. As in "Coverflex", which were used in the two projects you mentioned. It is only after having gained a profound physical knowledge of the material that you become aware of its limits and peculiarities... And it is only with this information that you are in a position to identify the most appropriate use and form for it.



PIASTRELLA "PAGINA"
MOSRA "CLANDESTINO" - SPAZIO OPOS 2001.
PIASTRELLA PER IL RIVESTIMENTO DI BAGNI PUBBLICI.
LA PAGINA BIANCA DI UN QUADERNO COME PALESE
INVITO ALLA SCRITTURA PER L'INEVITABILE OPERA CLANDESTINA DI TUTTI I WC WRITERS