

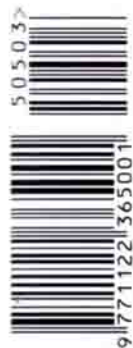
LA RIVISTA DELL'ARREDAMENTO N° 3 MARZO/MARCH 2005

INTERNI ⁵⁰

with complete English texts

ARCHITETTURE E MODA/ARCHITECTURE AND FASHION
ATTUALITÀ: STILE BOUDOIR/CURRENTS: BOUDOIR STYLE
L'INCONTRO/ENCOUNTER: YOHJI YAMAMOTO

IL DESIGN INDOSSATO/WEARING DESIGN
OSSERVATORIO: SUPERFICI 3D/OBSERVATORY: 3D SURFACES
REPERTORIO/REPATORY: ENTERTAINMENT DESIGN



INTELLECTUAL DESIGN

Sognano di vivere in un mondo fantastico, elastico e propongono un approccio al design in cui tutti - clienti, produttori, costruttori e utenti - dovrebbero comportarsi di conseguenza. Per loro elasticità significa quella flessibilità che sola "assicura che le tensioni nel lavoro di gruppo siano sempre al minimo". Elasticità vuol dire sicurezza "come la rete sotto al trapezista", ma anche forza: "basta pensare a Davide contro Golia". Vedono loro stessi come trapezisti, sanno che tutto è una questione di equilibrio e che "per volare alto devi mantenere la calma,

saltare e ricordarti che l'obiettivo è tornare con i piedi per terra". Per provare a realizzare queste teorie (misero è colui che pratica senza teoria!) hanno preso studio in un luogo spiritualmente e materialmente predisposto: la Fornace Spazio Permanente, un vecchio complesso industriale rigenerato in luogo d'arte e lavoro, a Cambiano nelle vicinanze di Torino. Il loro nome-utensile è *Elastico Disegno*, studio fondato nel 1998, da Sara Dal Gallo, nata nel 1970 e Beppe Demonte, classe 1967, entrambi laureati in architettura al

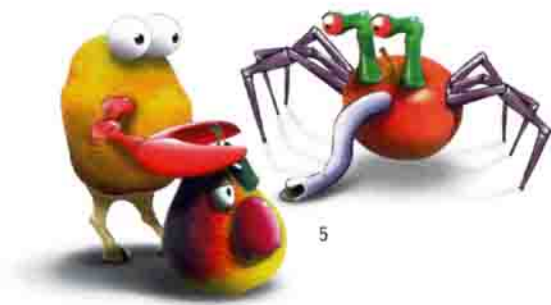
Politecnico di Torino. Lo studio oggi si avvale anche della collaborazione di Guido Chierici, designer, e Giorgio Ceradelli, architetto. Si occupano di comunicazione, grafica, immagine coordinata,

concept design, design di prodotto e di interni. Riconoscibilità, innovazione, funzionalità e poetica sono gli elementi che considerano fondamentali per lo sviluppo di un buon progetto. Elementi che, come l'uovo di Colombo,

sono comuni a molti designer ma che loro, almeno in parte, riescono ad applicare. Di sicuro interesse appare, in un gruppo così giovane, la capacità di progettare strumenti di elettronica e al tempo stesso giochi per l'infanzia.



Sogno elastico



1.2. Lampada da tavolo costruita con materiali riciclati, produzione Clayart, 2002.

3. Sharpey, porta cd in pelle, prototipo per il concorso a inviti Lineapelle 2003.

4. Tetris, libreria modulare in legno laccato, ispirata da uno dei primi videogiochi russi; le varie forme si incastrano fra di loro e anche gli spazi vuoti diventano piani utili, autoproduzione, 1999.

5. Concept design per Ferrero: con un kit di elementi (braccia occhi, bocche...) i bambini possono creare personaggi simpatici per avvicinarsi in maniera giocosa agli odiati ortaggi, 2001.

Significativo, nelle parole di Sara Dal Gallo il rapporto con la mitica Lego (le cui immagini sono al momento secrete): "Un' esperienza fantastica e difficile perché i bambini sono i clienti più esigenti con i quali ho avuto occasione

di lavorare: il giocattolo o piace o viene subito messo da parte. Avere la possibilità di pensare nuovi giochi è stata un'opportunità gratificante e formativa." In sintesi: nel loro lavoro c'è tecnologia, c'è ingegnerizzazione, c'è un politecnico alle spalle, c'è una provincia - industria cresciuta attorno alla produzione di veicoli su

gomma, ma al tempo stesso c'è colore, femminilità, ricerca, disponibilità al nuovo, gioco, c'è la Torino contemporanea proiettata in un futuro post industriale. (Virginio Briatore)

Elastico Disegno
via Camporelle 50
10020 Cambiano (To)
tel. 011.9441300
www.studioelastico.com

6. Casco leggero da bicicletta che lascia circolare l'aria liberamente, in polistirene e policarbonato, produzione Oxifer, 2002.
7. Nav Master 2000 sistema info-telematico di bordo in ABS, per la comunicazione, il posizionamento del veicolo e il monitoraggio dei parametri di funzionamento, prodotto da Logosystem, 2002.
8. Serie Mael, terminali compatti in ABS per il gioco del lotto, con scanner e stampante interna, display regolabile touchscreen, produzione Olivetti, 2001-2002.
9. Gummy, web phone wireless per ambiente domestico in ABS e gomma, con modem integrato per navigare in Internet, trasportabile, robusto e facile da utilizzare, prototipo funzionante per IPM- Net 2000.
10. The Machine, studio grafico per piccozza adatta ad ogni tipo di utilizzazione alpina; Promenade, studio della grafica per racchetta da neve, hhProduzione Grivel 2 produzione Grivel, 2002.



6



7



8



9



10