

stampi design

dall'idea al prodotto



Organo Ufficiale
APRI
Associazione Italiana
di Protezione Rapida

novembre 2005



☉
Moon
design Studio Aguzzi
per Tecnoarredo



☿ Design Studio Aguzzi

Noi designer
Progettare l'evoluzione

I luoghi del design
Atelier a tuttotondo

Il progetto nel cassetto
Nato da un cactus

Colore & percezione
Basta il colore

Case history
Design illuminato

Spazio giovani
L'autobus mutante

6⁰⁵



Atelier a tuttotondo

di Daniela Giacomelli

Nati come costruttori di modelli e di prototipi, i giovani designer di OneOff animano un luogo di incontro per progettisti e aziende dove si elaborano idee, si offrono soluzioni progettuali, si promuovono giovani designer di tutto il mondo e si producono oggetti con una grande ricerca estetica

Costanza Calvetti e Maurizio Meroni, i soci fondatori di OneOff

A destra:
Il laboratorio OneOff



Le rotaie attraversano il pavimento sotto i nostri piedi e si perdono in un lungo prato verde circondato da un alto muro di mattoni. Sotto una sedia, un cagnolino bianco annusa sospettoso gli ospiti. Mentre in giardino due ragazzi confabulano attorno a una moto, seduti davanti ai loro computer, altri tre sono assorti nei loro progetti. Da grandi pannelli fa mostra di sé una ricca dotazione di utensili da laboratorio e sul fondo della sala si distingue una grande vetrina dove sono esposti alcuni oggetti che trasudano ricerca estetica. Nessun odore, nessun rumore, nessun velo di polvere. Che sia l'indirizzo sbagliato? Stiamo cercando un laboratorio di prototipazione, un service per designer e aziende impegnate nella realizzazione di nuovi prodotti. Eppure non ci siamo sbagliati: il grande logo appeso a uno dei muri di mattoni che ci circondano lo dice chiaramente, siamo nella sede di "ONEOFF, prototipazione e sperimentazione". In questo strano coacervo di elementi eterogenei e difficilmente identificabili e classificabili si sente il bisogno di spiegazioni. OneOff non è uno studio, non è un normale laboratorio, non è nemmeno un'officina o un

ONEOFF: la forma delle idee

OneOff nasce a Milano nel 2002 nell'ambito del progetto "Fabbrica del Vapore" come service di prototipazione rapida che realizza modelli, prototipi funzionali e plastici architettonici rivolgendosi con particolare attenzione al settore del design e dell'architettura. Il laboratorio realizza i modelli, i prototipi e i plastici abbinando tecnologie estremamente innovative con tecniche meccaniche tradizionali, disponibili in house e supportate da sistemi informativi uptodate. Il team è costituito da giovani designer, ingegneri, architetti dall'alto profilo formativo e con un'ottima conoscenza di programmi CAD 3D, associata ad un background lavorativo in laboratori artigianali. OneOff sviluppa il proprio know-how relativamente a materiali, tecniche e processi innovativi, cosciente del fatto che le tecnologie di prototipazione rapida possono giocare un ruolo importante nello sviluppo di un'idea.



centro di ricerche, ma potrebbe essere tutto questo. Il Comune di Milano, che ha indetto circa tre anni fa un bando di concorso per favorire iniziative di giovani imprenditori a vantaggio della formazione giovanile, davanti al business plan di OneOff non ha potuto che favorirlo premiandolo e offrendogli uno spazio di lavoro: questo. Maurizio Meroni, architetto, che assieme a Costanza Calvetti, ingegnere, ha custodito e poi realizzato l'idea di OneOff, è titubante nel raccontarla. Sa di avere costruito una realtà di successo e teme di sembrare forse troppo spocchioso. Eppure OneOff è un'impresa di successo. Nata dalla conquista di un riconoscimento, sta mettendo a punto una formula di impresa che si accosta al design in una ricerca a tutotondo.

Proviamo, con Maurizio Meroni, a metterla a fuoco cominciando dall'inizio cioè chiedendogli come è nata l'idea di OneOff.

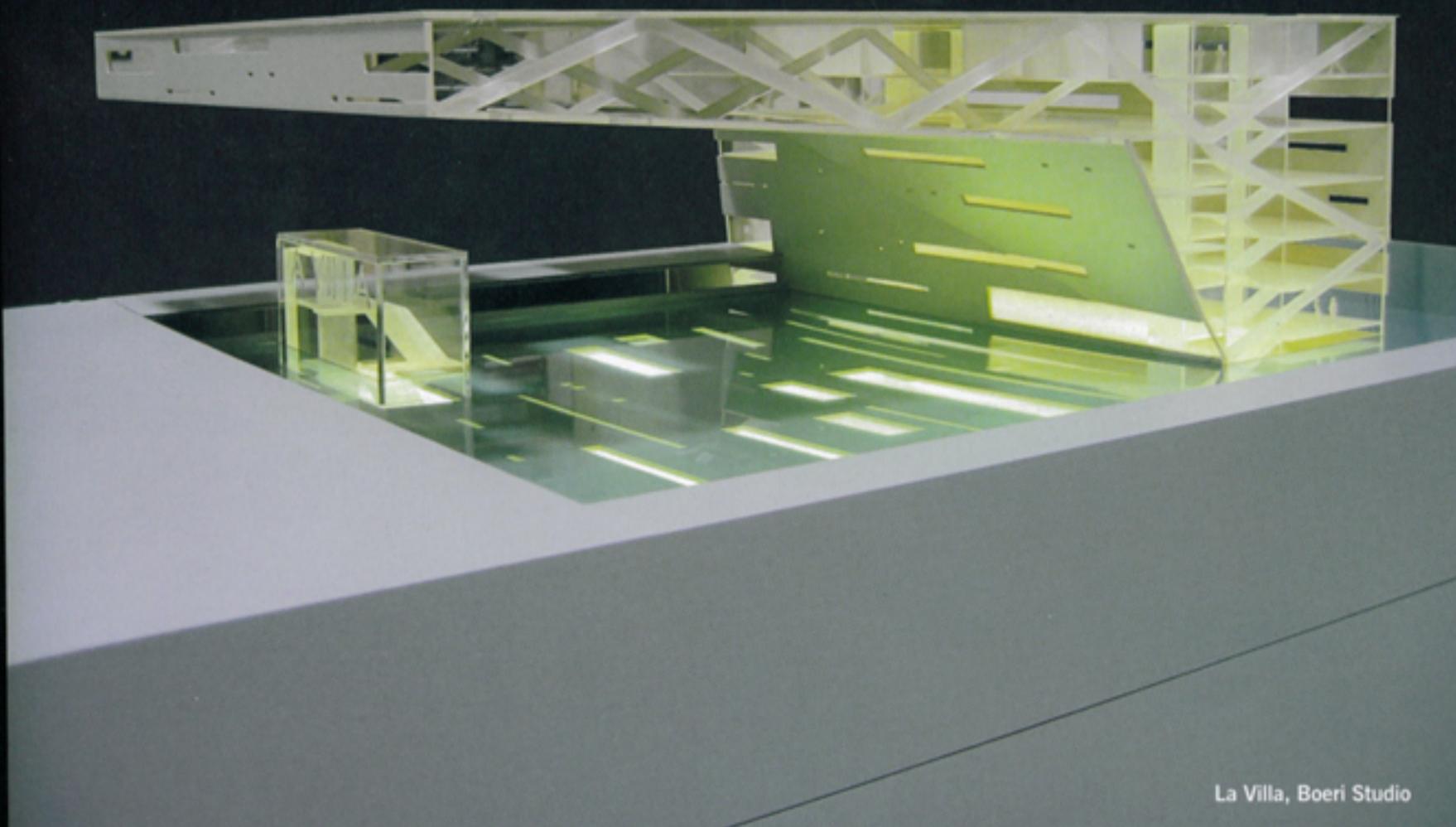
Che cosa si fa esattamente in OneOff?

OneOff è impegnata soprattutto nella realizzazione di prototipi e modelli. La nostra peculiarità, in rapporto agli altri laboratori artigianali

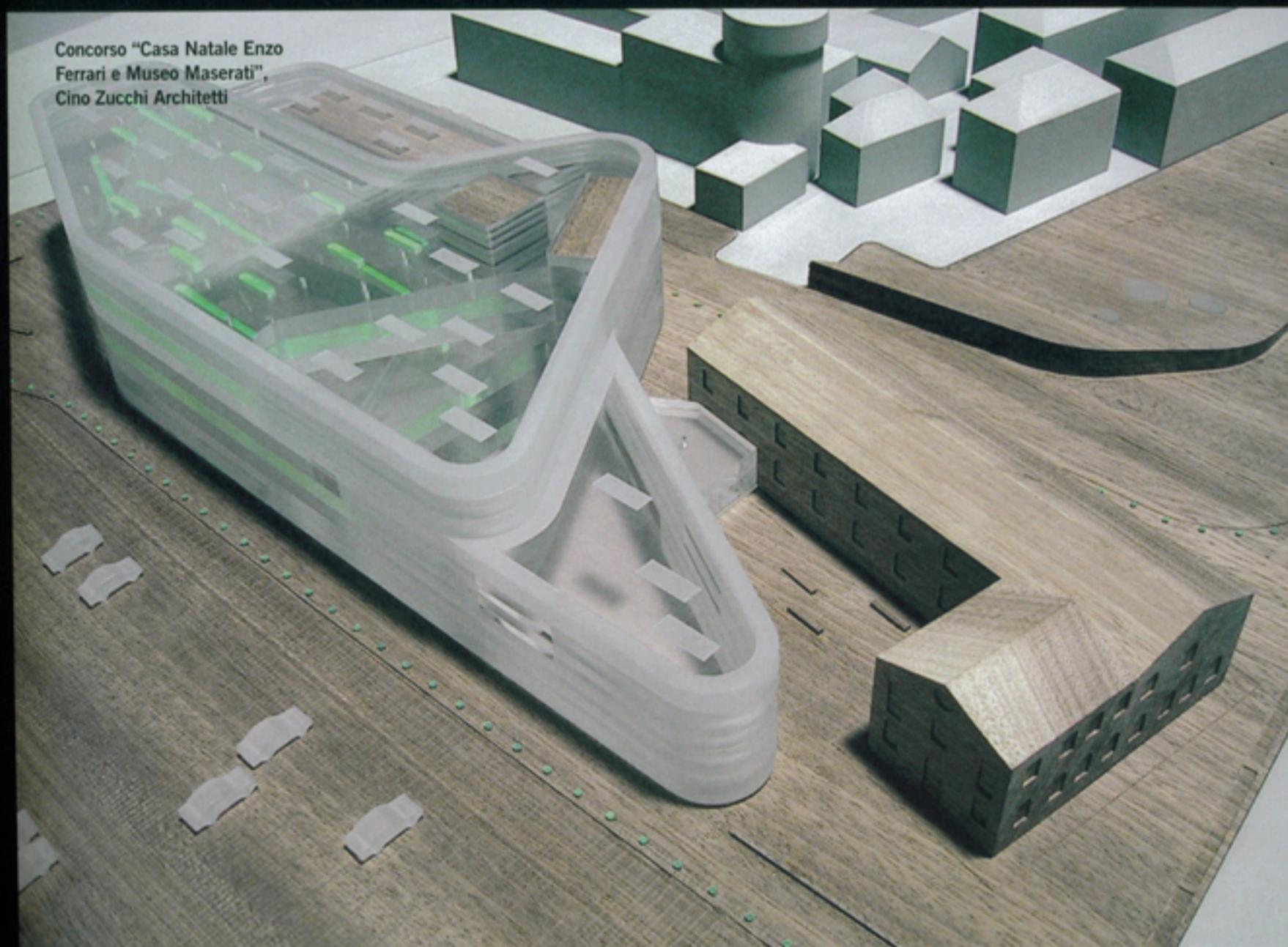
classici, sta nel saper analizzare e gestire correttamente i file 3D per qualsiasi tipo di lavorazione. In base al tipo di progetto, siamo in grado di consigliare e adottare la tecnologia più adatta, dalla prototipazione rapida alla fresatura a controllo numerico. Il nostro valore aggiunto, in altri termini, sta nel conoscere tutte le tecniche di prototipazione e modellazione esistenti e di saperle sfruttare al meglio agendo da consulenti per progettisti e aziende. La conoscenza dei principi della progettazione 3D e la nostra capacità di dialogare alla pari con i designer ci pongono nella condizione di essere preferiti ai normali service, dove il file viene elaborato senza assunzione di responsabilità e senza l'analisi della qualità del file ricevuto. Noi spesso arriviamo a individuare i punti deboli di un progetto già durante l'analisi del file 3D, eliminando eventuali errori di calcolo o di analisi. Una volta ottenuto il disegno definitivo siamo in grado di offrire tutti i tipi di modelli, dai primi in polistirolo fino ai prototipi finali in resina, eventualmente anche verniciati e arricchiti di tutti i particolari.



Allestimento della mostra In Dust We Trust 2004 (foto Polifemo)



La Villa, Boeri Studio



Concorso "Casa Natale Enzo Ferrari e Museo Maserati",
Cino Zucchi Architetti



Danielita, design Maurizio Meroni (foto Polifemo, Industreal by ONEOFF all rights reserved)

Lavorando al servizio dei designer avrete infinite possibilità di incontro...

Di qui passano e sono passati i designer più noti, e ne sono passati tanti. Un'intensa attività di promozione iniziale ci ha portato a farci conoscere in tutti gli ambienti dove si produce design. Possiamo dire di essere diventati un vero punto di incontro. Ed è forse proprio grazie a questa nostra funzione di luogo di incontro e di dialogo per i designer, unita alle nostre doti di creatori di modelli e prototipi che due anni fa abbiamo potuto diversificare la nostra attività, diventando promotori di giovani designer e offrendoci come produttori dei loro oggetti. L'iniziativa, che va sotto il nome di Industreal, ha prodotto nel 2004 la prima mostra, dal titolo *In Dust We Trust* con la promozione di trenta designer, quest'anno ha realizzato la sua seconda mostra dal titolo *Model Ideas*, cui hanno partecipato cinquanta designer, e si prepara ad accoglierne quasi 100 per la collezione del 2006. Da questa terza edizione noi saremo non solo promotori, ma produrremo gli oggetti selezionati e ne cureremo direttamente la distribuzione. Abbiamo un sito al quale ci si potrà rivolgere per l'acquisto.

Per ricapitolare, promotori di stage formativi per giovani laureati, prototipisti e modellisti, promotori di giovani designer e produttori di oggetti di design. Un impegno a tutto tondo e forse una nuova tipologia di attività artigianale...

Direi di attività industriale perché, se la promozione di nuovi oggetti di design si è fermata al livello di oggetto unico il primo anno, già dal prossimo anno contiamo di avviare una vera e propria attività di produzione industriale e di commercializzazione delle nostre collezioni.

Come vi definite? Fabbrica, studio, officina? E quali professionalità offrite?

Parlando di questo luogo, lo abbiamo sempre chiamato "atelier", cioè laboratorio in tutti i sensi, non solo per quanto riguarda la lavorazione dei modelli, ma anche per le idee che elaboriamo di continuo. Per quanto riguarda le nostre competenze, siamo tutti laureati in design o architettura. La nostra preparazione tecnica ci permette di svolgere anche l'attività di gestione, manutenzione e aggiornamento del software utilizzato, per cui non abbiamo personale dedicato alla gestione delle risorse. Credo che questa sia una prerogativa

Chapeaux pour vase, design Guillaume Delvigne (foto Ilvio Gallo, Industreal by ONEOFF all rights reserved)



di tutti i giovani designer che imparano già in università a padroneggiare i loro strumenti tecnici e a usarli con molta passione. Proprio questa passione ci permette di tenerci informati sui prodotti che escono di tanto in tanto e di scegliere quelli più efficaci nel nostro lavoro. Non va poi dimenticato l'apporto degli studi professionali e delle aziende clienti che ci informano sui loro strumenti e ci tengono sempre aggiornati su qualsiasi tipo di novità.

Su quale dotazione hardware potete contare?

Attualmente abbiamo dodici computer di grande potenza per la gestione dei file 3D e la progettazione. Nell'area di laboratorio vero e proprio disponiamo di una macchina per la prototipazione rapida da 20 x 25, dalla quale siamo partiti, e due frese a controllo numerico acquistate solo dopo aver acquisito una buona esperienza nella materia che è piuttosto complessa. Il mondo della prototipazione è attualmente in così rapida evoluzione da consigliarci per il momento di non acquistare altre macchine, ma di seguire l'offerta molto ampia dal punto di vista delle tecnologie, affidandoci ai professionisti più preparati su ciascuna di esse in caso di lavorazioni molto speciali.

Il mondo in cui vi siete abituati a muovervi è molto tecnico. Come è avvenuto il salto verso iniziative più legate al mondo della creazione artistica e della promozione del design come Industreal?

Credo che tutto nasca dalla nostra natura di designer e architetti, sensibili all'idea della creatività e nati per creare forme. E' vero che "lavoriamo il pezzo" come tornitori, ma i nostri sono comunque pezzi di design con un immenso lavoro di ricerca estetica che non ci lasciano mai insensibili.

Chi sono i vostri interlocutori diretti?

Negli studi professionali sono gli stessi progettisti per tutte le decisioni importanti e poi i "ragazzi" che creano il file 3D. A questo proposito mi piace ricordare come ogni volta designer e architetti, anche i più noti e facciano del loro meglio per essere presenti nelle eventuali fasi intermedie di verifica. Alla consegna del loro modello è bello osservare la curiosità, la passione e l'attenzione al dettaglio che li anima, indipendentemente dall'importanza del progetto. Sono proprio la passione e la condivisione di responsabilità e di ricerca che ci fanno accettare ogni nuova sfida per portare a termine progetti difficili e in tempi ristretti.