



Diego Vencato

Dalle lampade ai contenitori, sempre con prove di alto livello, e poi nuovi, interessanti pezzi che stanno entrando in produzione.

Forse siamo riusciti a fotografare l'istante di una consacrazione, vista la giovane età. Importanti produttori hanno creduto e stanno credendo in lui.

Forse per una certa "pulizia di pensiero" che dichiara, o per la capacità di innovare con importanti, piccole intuizioni. GT



Venere, lampada a sospensione singola o multipla con corpo in alluminio, Segno, 2006.



A/R, mobile contenitore, Horm, 2007

BOX: Hai a catalogo di aziende oggetti di tipologie diverse. Lampade e mobili contenitori. Quale la differenza di approccio progettuale?

DV: Non c'è una differenza sostanziale di approccio. Cerco di pensare a prodotti che si inseriscano bene negli ambienti del vivere quotidiano, dalla casa all'ambiente di lavoro, fino a quello di svago.

Ricerco la massima semplicità: una "pulizia" di pensiero, di funzione e di linguaggio espressivo.

Mi chiedo sempre: «Vorrei avere questo prodotto dove vivo? O forse dopo un po' mi stancherebbe? E soprattutto, mi dà piacere nel guardarlo e nell'usarlo?».

La percezione degli spazi e degli oggetti non è solo fisica, ma soprattutto sensoriale ed intellettuale: la seduzione - in termini di equilibrio, proporzione, mate-

riale - è importante. Mi piace studiare il lavoro dei grandi (designer, architetti, grafici, artisti...), sia del passato che contemporanei, per cercare di capire che pensiero ci sia dietro le loro opere e come siano riusciti ad unire bellezza e funzione senza tempo.

BOX: Dove si gioca secondo te l'innovazione? Forme e funzioni o materiali? Il mobile per Horm è abbastanza "classico", ma con un'invenzione...

DV: L'innovazione non è riducibile a forme, funzioni e materiali. Non è neanche giusto cercare di dare una definizione di innovazione. È come quando si cerca di dare una definizione di design: ogni specifica è riduttiva. "Innovare" o "inventare", tra l'altro, non mi piacciono come termini perché sembra sempre che si



debba correre verso qualcosa, che si debba arrivare primi. Mi piacciono di più concetti come avanzare, trasportare, attualizzare: una visione del progettare inteso come studio dei cambiamenti storici, sociali e culturali e quindi interpretazione - in chiave materiale - degli stessi. Il mobile per Horm è un contenitore e a questo deve servire. La tecnologia che risolve l'apertura nasce da uno scambio di know how tra mondi diversi, il tutto poi risolto da un'intuizione.

Il risultato, quando si apre e si chiude l'anta, è una piccola sorpresa, un piacere sensoriale che credo abbia radici molto profonde e lontane nella natura umana.

BOX: A cosa stai lavorando?

In che campo vorresti progettare?

DV: Sto lavorando soprattutto negli ambiti del furniture e del lighting design, con incursioni nei diversi spazi della casa: camera da letto, bagno, soggiorno, cucina. Non perdo di vista nemmeno il contract e il pubblico:

ho qualche progetto per piazze, parchi e zone verdi. Ho anche progettato e realizzato dei gioielli in titanio, lavorando molto sul rapporto tra corpo e decorazione e cercando un nuovo modo di indossare questi accessori. Mi interessa molto la sostenibilità ambientale e sto collaborando con diverse realtà private per la creazione di energia rinnovabile (centrali a biomassa in particolare). Credo nella ricerca e seguo dei laboratori di R&D su nuovi materiali e riutilizzo di quelli dismessi. Non ho voglia di porre limiti al mio campo di progettazione: è la bellezza di questo lavoro.

Un giorno, in particolare, mi piacerebbe progettare un luogo di culto religioso: mi appassiona l'idea di riuscire a dare grande spiritualità ad un artefatto materiale. Sarebbe una grande sfida.

Ta-ta, lampada da parete e da incasso
in metallo verniciato bianco, Segno, 2006.

Diego Vencato



Età: 29.

Studi: Laurea in Disegno Industriale - Politecnico di Milano, 2002.

**Collaborazioni con
aziende, istituzioni, ecc:**

Artemide: attualmente designer; in passato responsabile interno Special Project Development (2002-2004); Horm: designer; Segno: designer; Eurochocolate Perugia: partecipazione al progetto "Chocolate Revolution" (Macef 2006); Parisotto/Formenton Architetti: collaborazione interna (2005); CDM s.r.l. - Castelli Design Milano: collaborazione interna (2001-2002); A.I.D.O. - Asociación Industrial de Optica: collaborazione interna (Valencia, Spagna, 1999-2000).

**Pezzi all'attivo a
catalogo:**

Ta-ta, Segno, 2006: lampada da parete; Venere, Segno, 2006: lampada singola e multipla a sospensione; Quinta decor, Segno, 2006: intervento di grafica su lampada da parete, soffitto e sospensione; A/R, Horm, 2007: mobile contenitore.

**I cinque progetti del
design per i quali vale
la pena di fare design:**

Easy chair PK-22 di Poul Kjærholm, 1955; iPod (la prima serie) di Apple Computers, 2001; i manifesti di A.G. Fronzoni; Giulietta Sprint Zagato, Alfa Romeo, 1960; monastero cistercense di Novy Dvur, Repubblica Ceca di John Pawson, 2004.

**Sogno/progetto
nel cassetto:**

Arrivare alla fine dei miei giorni ed essere felice di quello che ho vissuto.

**Materiale preferito
nel progetto:**

Quello che più si adatta per funzionalità e rapporto con la persona.

Ultimo libro letto:

Viaggio in Portogallo di José Saramago,

CD acquistato:

World Circuit presents... artisti vari (da Buena Vista Social Club a Ali Farka Touré),

Film visto:

Fight Club (lo rivedo spesso) di David Fincher,

Mostra visitata:

The Jean-Michel Basquiat Show, Triennale, Milano.

I verbi del progettare:

Curiosare, cercare, dubitare, fermarsi, proseguire.