

no. 1 DESIGN



Stefan Diez

La lezione più importante che ho
appreso: progetta il processo

Carlo Colombo: la mia passione per le sfide ⁷⁸, Retail design: le ultime tendenze ⁸⁴, Andrew Bolton racconta il Costume Institute del Metropolitan di NYC ¹⁰², I tesori nascosti di Salviati ¹⁰⁸, Antti Lovag: l'osservatorio di Calern ¹²², Dossier cucine ¹³¹, La fabbrica dei sogni di Carlo Colla & Figli ¹⁵⁶, Milano Design Week: pezzi scelti ¹⁷⁰, Fratelli Campana: «La nostra prima casa» ¹⁸²



L'infanzia trascorsa in falegnameria, la lezione dei grandi: dal padre artigiano a Richard Sapper e Konstantin Grcic. E poi lo spirito libero e quel desiderio di cambiare la storia. Usando le mani.

Stefan Diez

**Foto di Gerhardt Kellermann
Testo di Marta Galli**



In apertura e qui a destra, Stefan Diez nello studio monachese a Glockenbachviertel. I suoi progetti sono esposti al Makk di Colonia nella mostra *Full House: Design by Stefan Diez* fino all'11 giugno.

Sopra, l'anima in metallo galvanizzato della seduta *Chassis* (Wilkhahn, 2011) il cui design ha richiesto circa 5 anni di progettazione. La struttura pesa 2,6 kg e permette la sostituzione dello schienale.

Anche se al nostro arrivo il sole ha deciso di andarsene, la luce che entra dal tetto basta a rendere il bianco alle pareti immacolato. Un gatto tigrato sonnecchia sul fauteuil mentre la colazione viene servita: brezel, croissant al burro, caffè nei bicchieri di vetro. Lo studio di Stefan Diez sta lentamente scaldando i motori: «È lunedì», puntualizza il designer tedesco. Lo spazio, nel quartiere di Glockenbach a sud del centro storico di Monaco di Baviera, è un'ex-officina riattata in fondo a un sentiero nel bosco, dove pressoché ogni cosa è stata costruita da Stefan, il suo team e suo padre, ebanista di quarta generazione. Anche lui ha iniziato così, frequentando la falegnameria ancora bambino. Di allora rimangono due ricordi tangibili: la cicatrice sul polso destro («Me la sono procurata con un macchinario, disobbedendo ai miei genitori») e un tavolo da



lavoro montato su ruote retrattili di cui mostra con orgoglio il meccanismo («L'ho fatto che avevo 12 anni»). La passione per gli aspetti tecnici non gli è mai passata e l'esprit de finesse è possibilmente la sua cifra stilistica. In quindici anni ha realizzato progetti, tra gli altri, per El5, Emu, Hay, Rosenthal, Thonet e Wilkhahn, raccolti nella retrospettiva *Full House* al Makk di Colonia.

MG Da suo papà ha appreso a lavorare con le mani, ma chi è il suo padre spirituale?

SD Richard Sapper. È stata una figura chiave all'Accademia di Stoccarda dove ho studiato. Paradossalmente con lui non ho disegnato un mobile. Dichiarava, in maniera piuttosto provocatoria, il tema dell'arredamento privo d'interesse o forse



L'ingresso dello studio di Diez affacciato su un cortile condiviso (dove giocano i suoi 3 bambini); lo spazio, in un parco, vicino al fiume Isar, serviva un tempo da officina per la manutenzione navale. Sedie Yara (Emu, 2015).

riteneva che ce ne saremmo occupati in ogni caso, presto o tardi, perciò occorre che prima sapessimo il fatto nostro.

MG **Vale a dire, su cosa vi esercitavate?**

SD Lampade a energia solare, attrezzi medici, automobili; cose così. Tant'è che quando a un certo punto negli anni 90 si assiste a un'ondata di rinnovato interesse per i mobili razionalisti portata dalla generazione che si è formata con Jasper Morrison in Gran Bretagna – tra cui c'è Konstantin (*Grcic, n.d.r.*) di ritorno in Germania – tutti vogliono saltare sul treno e io penso di andare nella direzione contraria. Mi ero già deciso a partire per gli Stati Uniti, quando il mio professore mi dice che un designer a Monaco cerca un assistente e vorrebbe

proporre me. «Konstantin?» chiedo. «Sì» risponde. Alla fine rimango.

MG **Ha lavorato con Grcic per tre anni. Vi somigliate?**

SD Sono un suo grande ammiratore e ho imparato molto accanto a lui; ma proviene da una famiglia di artisti e collezionisti, mentre io di artigiani: credo che questo determini una visione profondamente diversa.

MG **È per via delle differenti vedute che se n'è andato?**

SD Il fatto è che ho sempre voluto un mini universo per me e



A sinistra, pannelli con diametro di 900 mm in vetro borosilicato (materiale scelto in virtù delle particolari proprietà riflettenti) per la lampada da muro della collezione *Guise*, per Vibia.



Sopra, lo studio: un open space completo di cucina dove Diez si esercita in ricette italiane. Si scorge in fondo a destra il tavolo da lavoro realizzato dal designer a 12 anni nel laboratorio del padre.

In senso orario, sedute *Kitt* (Hay, 2013), *Chassis*, *This* (E15, 2013) e *404* (Thonet, 2007). La sedia in pelle e metallo *Falstaff* (a destra) è stata presentata con Christophe de la Fontaine allo scorso SaloneSatellite.

sapevamo entrambi che avrei lasciato l'impiego terminati gli studi. Un giorno vidi dei casotti qui nel parco che attraversavo per raggiungere l'ufficio e pensai che forse avrei potuto permettermene uno. La proprietaria mi chiamò mentre ero in tour in bicicletta in Spagna, disse che si era liberato qualcosa. Subito dopo affittai 25 mq in condivisione con un regista.

MG Poi il laboratorio è cresciuto, vi siete spostati.

SD Era proprio qui accanto. Ora anche mia moglie Saskia e diversi amici hanno l'attività in questo cortile, ho realizzato il sogno un po' hippy di una piccola comunità: talvolta pranziamo all'aperto e andiamo a fare il bagno nel fiume al di là della strada.

MG A un certo punto il suo nome s'impose come designer di sedie.

SD Con Thonet: la *404* compie dieci anni e non è mai uscita dai riflettori. È una fortuna aver potuto realizzare la prima sedia con un'azienda dalla storia centenaria, mi ha costretto a guardare indietro e a "fare i compiti". Michael Thonet ha inventato una tecnica per curvare il legno, l'ha applicata in lungo e in largo, ha segnato il territorio. Cosa potevo fare io? Ogni ulteriore declinazione sarebbe stata manierismo. Il giusto punto di partenza era avere lo stesso approccio, cioè ideare una tecnica inedita da esplorare per i prossimi decenni. Non sono arrivato a tanto ma ho capito una cosa: l'importanza di progettare il processo.

«Il nostro lavoro consiste nello spostare più in là i confini del possibile, ma questo significa anche incontrare le possibilità produttive dell'industria»

Sotto, sul soppalco dello studio, frammenti metallici per il tavolino *Bandit* (E15) e studi in carta per la famiglia di lampade *Guise*, in corso di realizzazione per Vibia.

A destra, sugli scaffali sono archiviati modelli, campioni di materiali e prototipi. In rosso (a destra), una miniatura della seduta *Houdini* (in primo piano nella foto sotto).



MG Lezione tornata utile per altre sedute.

SD Senza la *404* non ci sarebbero la *Houdini* per E15, realizzata con fogli di legno impiallacciato incollati a mano. E nemmeno la *Chassis*, frutto di un processo diametralmente opposto, ovvero ci siamo dovuti inventare uno stampo per il metallo fuso trovando un produttore disposto a trasferirci le sue conoscenze sul comportamento dei metalli. Questo è il lato triste della vicenda.

MG In che senso?

SD La *Chassis* richiede uno stampo molto costoso, ma per dimostrare all'azienda, la Wilkhahn, che poteva essere realizzata, abbiamo studiato la tecnologia assieme a un produttore



Stefan Diez
totipo di un
suspension
zione Guise
con cui il d
la relazione
sparenza. I
viene illum
che rimane





Diez testa l'ergonomia del modello da ufficio D1, progetto per Wagner che sarà presentato all'inizio del prossimo anno. La sedia deve assecondare tutti i movimenti del corpo, garantendo stabilità.

austro-olandese, che poi non ha ottenuto la commissione per la produzione su larga scala. Il dramma è che se per il mio studio è stato un processo intellettualmente arricchente, dall'altra parte non sono riuscito a proteggere il produttore: perché c'era chi, una volta svelata la ricetta, acconsentiva a un prezzo più basso. Nell'industria oggi è poca la disponibilità a investire, la situazione non appare più florida, ma si dovrebbe far meno e meglio. C'è bisogno di maggiore etica.

MG A volte, perché l'industria non è disposta a correre rischi, subentrano le gallerie.

SD Sì, ma io non credo nel design di pezzi unici, non come punto di partenza. Occorre difendere l'industria affinché il sistema

sia sostenibile: significa assicurarsi che un prodotto con contenuto d'innovazione non raggiunga soltanto una nicchia di privilegiati.

MG A Colonia ha raccolto nella sezione *Invisible projects* progetti non andati in produzione. Li ha esposti, quindi sono importanti per lei.

SD Lo sono perché mi ricordano il limite oltre il quale il design smette di essere tale e diventa arte. Il nostro lavoro consiste nello spostare più in là i confini del possibile, ma questo significa anche incontrare le possibilità produttive dell'industria. Dobbiamo costruire le condizioni per continuare a giocare il nostro gioco. ♦