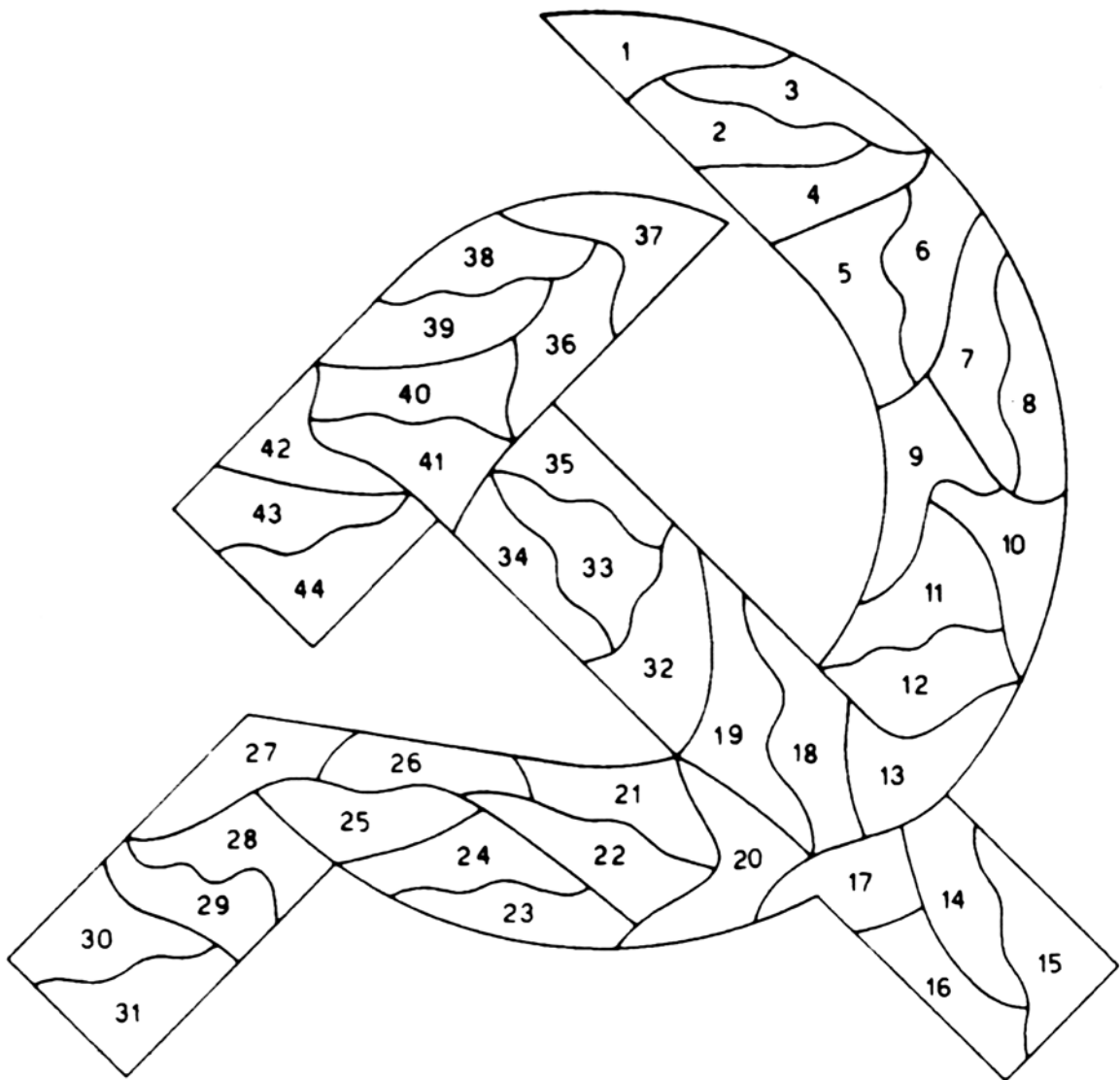


PATA

MAGAZINE

DICEMBRE 08



IN QUESTO NUMERO

- 3 **ENZO MARI IN 10 PROGETTI**
LUCA SPAGNOLO
- 8 **ENZO MARI I FROM 2000**
ROBERTO MARONE
- 9 **CUCCHIAIO MORI**
SANJA PUPOVAC
- 10 **PANE CHAIR**
IGNAZIO LUCENTI
- 13 **DOLCI GIOIELLI**
IGNAZIO LUCENTI
- 14 **IL FILO CONDUTTORE**
LUCA SPAGNOLO
- 17 **IO, I GIAPPONESI, WATANABE, FUKASAWA
E L'APPENDIABITI**
LUCA SPAGNOLO
- 18 **FILIP DUJARDIN**
ANDREA AZZARELLO
- 22 **ALBERTO GARUTTI**
ROBERTO MARONE
- 30 **VELVET IS USELESS**
SANJA PUPOVAC
- 34 **ROBOTLAB, THE BIBLE SCRIBE**
ROBERTO MARONE
- 36 **ROGERS - NATIONAL ASSEMBLY FOR WALES**
ANDREA AZZARELLO
- 38 **JAN DIBBETS: PERSPECTIVE CORRECTION**
LUCA SPAGNOLO
- 40 **APPLE VS BRAUN**
IGNAZIO LUCENTI
- 43 **SI SPERIMENTAVA: ALLAN WEXLER**
LUCA SPAGNOLO
- 44 **NADAV KANDER, YANGTZE**
ROBERTO MARONE
- 48 **KOLK / MUNARI**
SANJA PUPOVAC
- 49 **JONATHAN HARRIS: SOFTWARE ART**
IGNAZIO LUCENTI
- 52 **CASA POSSEDUTA**
SANJA PUPOVAC

I 16 animali, 1957

Il progetto è del '57, ma verrà messo in produzione solo nel '65, perchè l'azienda Danese era un po' scettica (come spesso accade). 16 animali, poche linee, riconoscibilità immediata negli incastrati perfetti. Forse l'utopia di una serena convivenza o forse solo la sfida di un puzzle dove, come in un cruciverba impossibile o il quadrato magico, l'ippopotamo deve incastrarsi perfettamente con il cammello che a sua volta si incastra con il formichiere e la giraffa che si incastra con il serpente che si attorciglia intorno alla coda della volpe... in un mondo rettangolare dove tutto quadra.

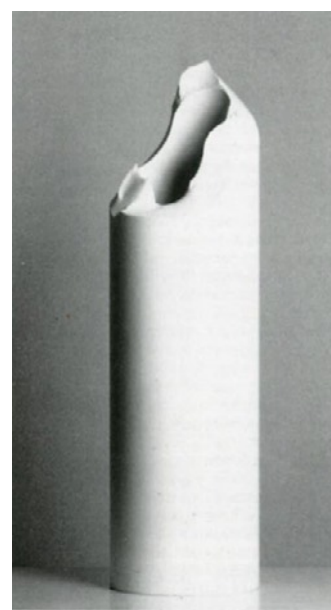


Cestino In attesa, 1970

Mai sentito parlare di ergonomia per irraggiamento e non per contatto diretto? Quando un oggetto non si rende più comodo per un suo adeguarsi alla forma umana (che prevede un momento di incontro tra i due) il contatto rimane nell'aria. Comunque un ottimo lavoro di squadra.

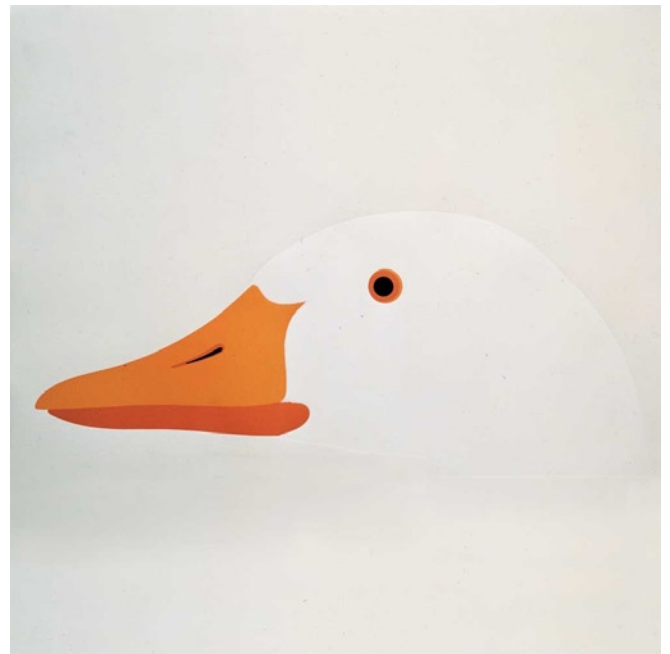
Vaso rotto, Per forza di levare, 1994

E.M. dice: "Con un solo colpo di mazza, sapientemente dato a un cilindro di porcellana, si scopre una forma sempre diversa ma ogni volta di compiuta espressività. Fatto con le mani significa in primo luogo pensato con le mani"



Serie della natura, L'oca, 1967

Per questo disegno di una testa d'oca si narra che Mari abbia iniziato a disegnare una serie di teste d'oca cercando di eliminare in ogni disegno successivo tutto ciò che vi era di superfluo, cercando di dare però più informazioni. La miglior testa d'oca mai vista.



Tavolo Frate, 1973

Legno, ferro e vetro. Un asse di legno, quattro barre di ferro piegate nel punto giusto, un piano di cristallo e due piccoli distanziatori. Tutto ridotto al minimo. Il tavolo.

Putrella, 1958

Una putrella che con due gesti diventa un vassoio. E già ci siamo dimenticati cosa era prima. Il nostro cervello tende a registrare in primo luogo quei segni minimi che in un rapporto di proporzionalità inversa caratterizzano maggiormente una cosa. il passaggio tra due mondi diametralmente opposti in due semplici e lievi piegature.



Vasi fitomorfici bambù, 1969

Tubature delle fogne eleganti come vasi, nel momento in cui una sezione viene scoperta e valorizzata.



Calendario perpetuo Timor, 1966

Un po' come se un mago ci chiedesse di scegliere delle carte dal mazzo, aprendolo a ventaglio davanti a noi. Ogni giorno esiste sempre.



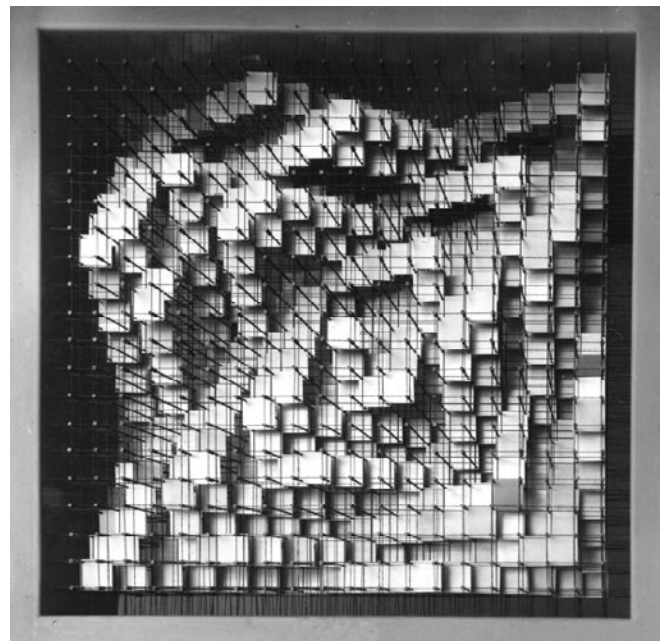
Diecimila milioni di alberi di Sugi, 2005

I cipressi di Sugi mettono a repentaglio la vita delle altre piante, sono troppi. Per un designer questa è una buona cosa. I cipressi di Sugi hanno un legno troppo tenero e sono pieni di nodi. Questa non è una buona cosa.

Ma la giusta sapienza del genio di Mari vede in questo la possibilità di abbassare i costi della materia prima, che giustamente trattata può competere con il legno massiccio, più costoso e difficile da lavorare. L'ottimo risultato sta anche nelle sue premesse.

Strutture, 1955

Le strutture di Mari hanno bisogno della luce, dell'ombra e di occhi che possano registrarne gli effetti e rimandarli al nostro cervello. Le strutture sono la sfumatura del passaggio di Mari dall'arte al design.



ENZO MARI | FROM 2000

ROBERTO MARONE

EDITORIALE



Enzo Mari è un uomo del Novecento. Lo è, ostinatamente, al pari del tubo catodico e del femminismo. La cosa forse addirittura commovente è che lo è in un modo dannatamente dignitoso. Persino fiero. E' una cosa che salta agli occhi con evidenza nel suo manifesto "cercasi imprenditore", come se oggi, fra strane holding e società miste, esistessero ancora gli imprenditori, quelli che ci vai a parlare di persona.

Lo è, ancora di più, nel suo essere un progettista borghese (nell'accezione bella del termine) per un pubblico borghese, se solo esistesse qualcosa, oggi, vagamente simile alla borghesia del novecento. Lo è poi in modo quasi puerile, e per questo bello, quando segna l'intero spazio della mostra con una composizione in marmo della più grande icona del vecchio secolo: la falce e il martello. E lo è, sopra ogni cosa, prima di tutto e sopra di tutto, per l'ostinazione di cercare un senso alle cose. Di cercarlo, e di darglielo. Di pensarlo e addirittura di credere di trovarlo. Questo, per uno che ha meno di 30 anni,

è una convinzione che desta quasi sorriso. L'idea che le cose abbiano un significato, a prescindere dalla loro espressione. Che il mondo abbia un ordine da recuperare, un significato da capire, anziché (come appare oggi) un ginepraio di eventualità relative al quale non è affidabile nessun compito, nessun pensiero, nessuna identità. L'idea, ancora più meravigliosamente utopica, che l'oggetto possa avere un senso compiuto, addirittura una funzione, che detti una sua forma.

Come se, perdonatemi il termine, esistesse una verità.

CUCCHIAIO MORI

SANJA PUPOVAC



1. Che bravi che sono i giapponesi!
2. Mori Kowa è un maestro della laccatura Urushi, una tecnica antica giapponese.
3. Kowa costruisce dei cucchiai in bamboo, li inzuppa in lacca, e tutti i cucchiai* sono diversi.

*Ricordano i bastoncini al cioccolato Mikado

Urushi Bamboo spoon



PANE CHAIR

IGNAZIO LUCENTI

Con Pane Chair il designer giapponese Tokujin Yoshioka esplora l'antica tecnica di produzione del pane e la riadatta, in chiave funzionale, per realizzare una poltrona.

Il nome di Tokujin Yoshioka è stato evocato di recente un po' da tutte le riviste e i blog del settore, in par-

ticolare a proposito del progetto Second Nature: una serie di oggetti realizzati a partire dalla "coltura" di cristalli attorno ad un'anima di fibre plastiche aggrovigliate. Poco più di 40 anni, Yoshioka è uno dei designer più interessanti sulla piazza. L'anno scorso è stato insignito del

titolo di designer dell'anno alla manifestazione Design Miami. E questo è già un fatto indicativo per capire il suo approccio. Yoshioka è bravissimo nel mettere insieme elementi e materiali della tradizione con le più avanzate tecniche di produzione. Ma è nel riassumere il tutto in un unico

gesto poetico semplice ed elegante che Yoshioka emerge sugli altri.

Il progetto che vogliamo segnalare oggi risale al 2007 ed è, a mio parere, altrettanto interessante per quanto riguarda la messa a punto del processo produttivo.

La ricetta, termine più che mai adeguato, per questa poltrona è semplice:

Si parte da un semicilindro di fibre bianche (una specie di enorme spugna di spaghetti di plastica), lo si lavora a mano, piegandolo e impastandolo fino a dargli la forma giusta, a quel punto lo si avvolge in un lenzuolo, lo si costringe dentro una forma di cartone e lo si cuoce al forno a 104 gradi. La temperatura elevata trasforma le fibre, indurendole, e permette di fissare la forma della poltrona. Il processo di cottura inoltre, non si limita al significato simbolico, né a quello stilistico. Le fibre infatti durante la cottura si riorganizzano, facendo in modo che le tensioni interne si ridistribuiscono e si bilancino. Lo spunto concettuale diventa in questo modo l'elemento che fa da perno e da filo conduttore a tutto il processo di progettazione, gli dà significato, lo denota stilisticamente, e lo risolve dal punto di vista funzionale.







DOLCI GIOIELLI

IGNAZIO LUCENTI

Greetje van Helmond ha creato una collezione di gioielli fatti di zucchero e per paradosso l'ha intitolata "Unsustainable".

La riflessione da cui è scaturito il progetto è stata più o meno la seguente: sempre più spesso si usano materiali durevoli per produrre beni che sono rimpiazzati e buttati via sempre più velocemente, producendo impoverimento delle risorse e inquinamento.

Di fatto, ciò che determina l'invecchiamento e la conseguente sostituzione di un prodotto in favore di uno

nuovo, non è quasi mai l'effettivo deterioramento dei materiali, ma una conseguenza delle logiche dettate dal marketing e dalla pubblicità. Allora perché non ribaltare il concetto e creare un prodotto che possa apparire prezioso a partire da un materiale povero e non durevole? Così facendo il prodotto non durerà a lungo, ma abbastanza a lungo da completare il suo ciclo di vita.

Perché non creare ad esempio un set di gioielli fatti di zucchero? Sotto determi-

nate condizioni, infatti, lo zucchero ha la capacità di cristallizzare e di crescere attorno ad una struttura. A partire da una stringa immersa in una soluzione a base di zucchero, controllando il processo di cristallizzazione, si riesce a dare forma ai gioielli, trasformando un materiale povero e banale come lo zucchero in qualcosa di bellissimo.

Si tratta, in poche parole del vecchio discorso del creare oggetti che oltre a saper vivere bene, sappiano "morire" bene. Eppure c'è

dell'altro: c'è una "plus" che deriva dalla bellezza, forse dalla "giustizia" del processo di produzione. Il fatto che il progetto sia in qualche modo affidato alla natura. La forma delle pietre preziose non è controllata da un disegno, è determinata invece dall'auto-organizzazione degli atomi durante il processo di cristallizzazione, il che probabilmente rappresenta una forma di disegno molto più raffinata di quella che potrebbe produrre qualunque essere umano.



IL FILO CONDUTTORE

LUCA SPAGNOLO

La Galleria Luisa Delle Piane, sempre in prima linea, pronta a proporre nuovi talenti dell'arte e del design senza mai dimenticare dei maestri, propone questa volta una selezione di opere/oggetti intorno al tema del filo.

Il tema è una scelta solitamente presa poco in considerazione da altri galleristi, che tendono a presentare al pubblico una rassegna di opere che poco hanno a che fare tra loro. Non esiste un minimo comun deno-

minatore che giustifichi la presenza di una o dell'altra opera.

Invece qui il tema è Il Filo Conduttore, che oltre a indentificare il tema dell'esposizione sembra anche essere una vera e propria dichiarazione di intenti. Qui giustamente ogni opera si intreccia perfettamente con l'altra, tra una serie di lavori completamente inediti di giovani designer italiani e non, e alcuni lavori senza nome che completano l'esposi-

zione senza però digredire dal tema.

Il filo viene usato per avvolgere una sedia svuotata dell'imbottitura o i pioli di una scala; per creare pizzi bianchi che nascono dal sale e dallo zucchero o avvolgono i bulbi della Teraxacum di Castiglioni; per ricamare figure umane su stampe fotografiche o accennare con minimi gesti volti umani che ci spiano da un telo nero; per sfilarsi da un indumento per diventare immediatamente altro; per

diventare struttura esile e sottile per lampade e neon (forse l'operazione in generale meno interessante).

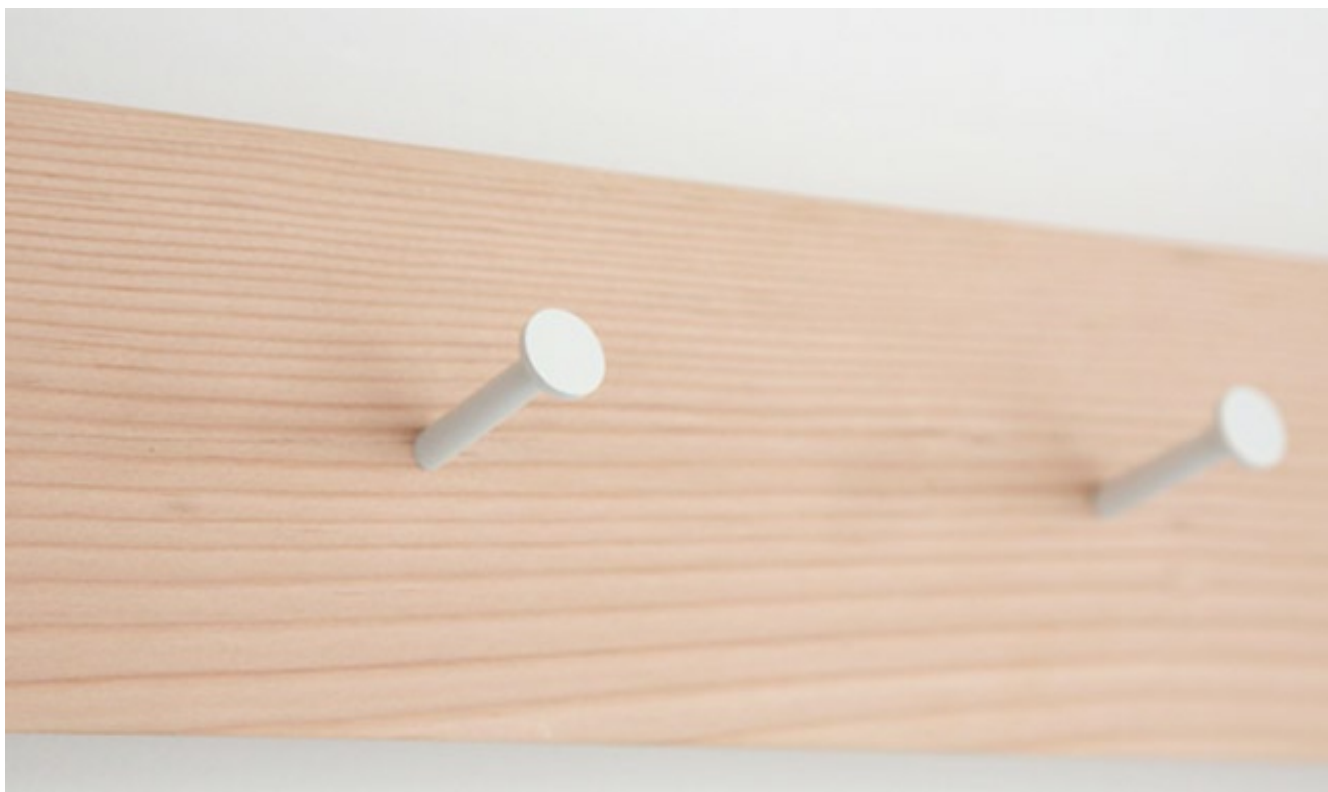
La Galleria, che si trova a Milano in via Giusti 24, presenterà questa esposizione fino al 24 dicembre, si prega vivamente di passarci per non perdere (scusate l'involontaria banalità) il filo del discorso tra arte e design, che fra alti e bassi si fa sempre più vivo in questi ultimi anni.





IO, I GIAPPONESI, WATANABE, FUKASAWA E L'APPENDIABITI

LUCA SPAGNOLO



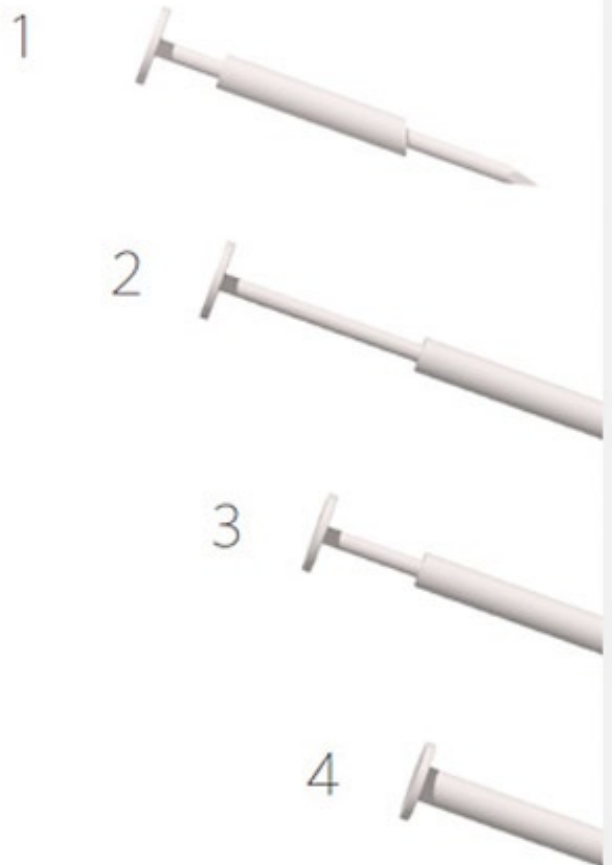
Sono usciti da poco i risultati della terza edizione del Muji Award. Con enorme sorpresa scopriamo un po' di cose a riguardo di un progetto in particolare:

1. Uno dei progetti vincitori è di un giapponese che si chiama Masashi Watanabe. E' uguale identico al tanto criticato lavoro di Fukasawa (no, forse erano le mie parole a non funzionare);

2. Ai giapponesi questo tipo di appendiabiti piace così tanto da non essersi accorti della differenza, per loro è sempre una novità;

3. Fukasawa aveva riproposto un bel progetto, ma disegnare dei chiodi da inclinare nella maniera corretta quando li si martella questo sì che è un lavoro inutile;

4. Watanabe ha letto il mio post e i vostri commenti (con tanto di interprete al suo fianco), si è fatto due risate e ci ha presi in giro tutti.





FILIP DUJARDIN

ANDREA AZZARELLO

Prima di parlare di “qualcuno” è opportuno interrogarsi su quale identità riveste il soggetto preso in questione. Filip Dujardin si presenta come fotografo, ma credo che dobbiamo riconoscergli, facendo un

passo a ritroso, che lui per prima cosa è un uomo. Un uomo che diventa fotografo e per assurdo, fotografa edifici che non esistono. Ma probabilmente ci stiamo sbagliando, allora è un progettista. Un progettista

che disegna e rappresenta architetture inaspettate e anomale.

Ancora non siamo convinti. E' uno strutturista, un ingegnere strutturista, che però vuole riscrivere quella branca della meccanica chiamata

statica, che studia le condizioni di equilibrio di un corpo materiale, ovvero le condizioni necessarie affinché un corpo, inizialmente in quiete, resti in quiete anche dopo l'intervento di azioni esterne dette forze. Forse stiamo



esagerando. Allora è semplicemente un esteta di facciate e crede che l'omogeneità in prospetto sia solo un pretesto per fare qualcosa che metterà tutti d'accordo. Potremmo andare avanti ancora additando possibili identità da associare

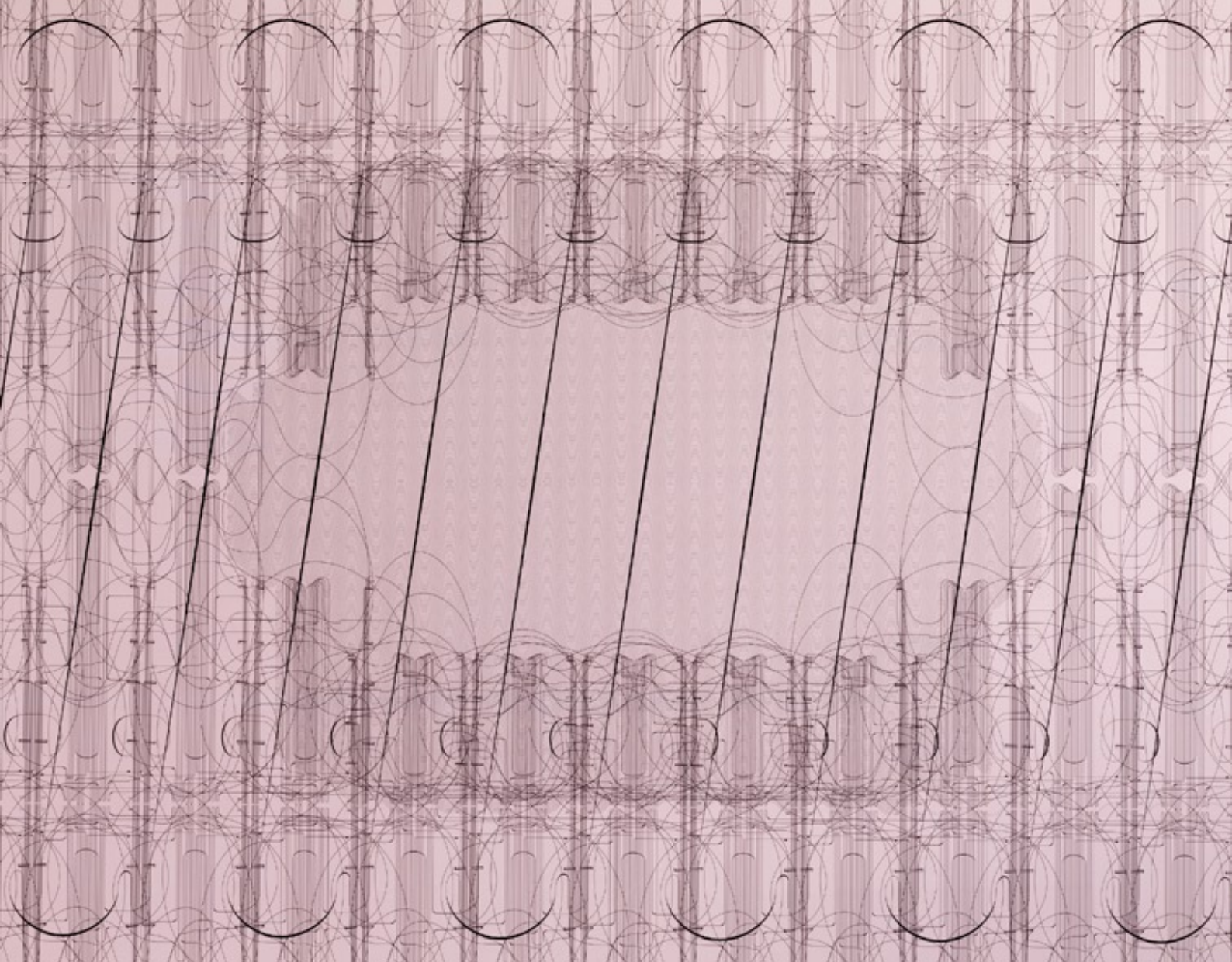
a Dujardin, oppure chiedersi semplicemente se il frutto dei suoi scatti provenga dalla frustrazione di fare/fotografare/pensare architettura. Frustrazione che spinge a progettare, con tanto di modellazione, scelta dei materiali e per

finire, la messa in posa di questo "organismo" dal quale trarre un accurato scatto fotografico. Li dove il render non arriva. Ancora non sappiamo chi sia Filip Dujardin, ma se la sua frustrazione produce questi effetti, dovremmo

imparare a rielaborare l'energia negativa, e non sottovalutarla.







ALBERTO GARUTTI

ROBERTO MARONE

Questo è un testo che ho scritto un po' di tempo fa. È un racconto di una piccola ma bella odissea nella quale ho accompagnato Alberto Garutti nel fare queste opere per la Galleria Minini. Non è né un testo critico, né un racconto. O forse è tutti e due, chissà.

P.S. Per chi non lo sapesse, Alberto Garutti è una importante figura dell'arte contemporanea italiana e questa è la sua prima mostra in una galleria dopo una pausa di parecchi anni. Dopo questa mostra, questi quadri hanno girato e continuano a girare per musei, fiere e gallerie. La mostra da Guenzani di questi lavori è l'occasione per pubblicare questo testo.

IO

lo sono finito in quello studio in piena estate, tutto intorno era un po' smanicato, fra petti camicie e gambe scolate, per fare dei quadri. Al computer. Dovevo tracciare sul monitor una linea lunga un certo numero di metri e con quella misura disegnare dei quadri.

Ci ero andato con un curriculum inutile portato lì a causa di una strana perversione da impiegato con le carte in regola e alla fine siamo stati insieme otto mesi, come quei fidanzamenti del liceo che finiscono un pelo prima dell'estate, fra infiniti ma sai.

TU

Tu continuavi a uscire dal plotter per mesi. Un quadro a manovella.

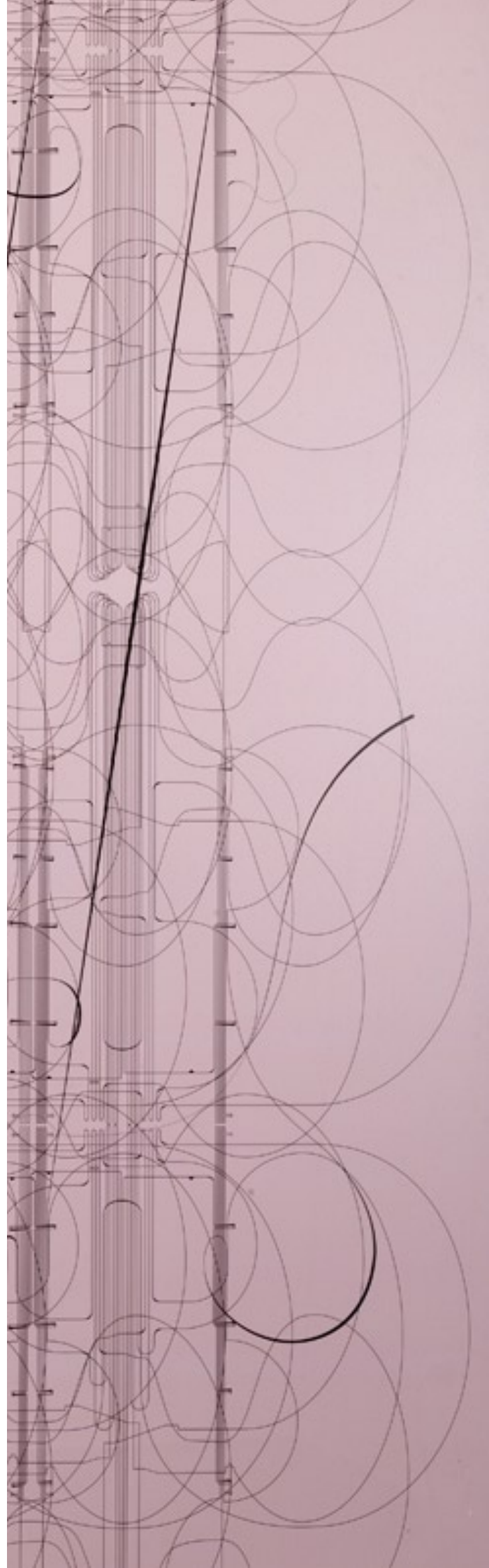
Sembrava dovessi parlarci, luce di giorno, luce di notte, mentre cercavamo di ascoltare per mirare meglio. Il plotter, piano piano, ti sputava fuori, e noi aspettavamo il taglio finale della macchina visto che tanto avevamo deciso di diffidare del monitor: lui mente, sempre, non c'è niente da fare.

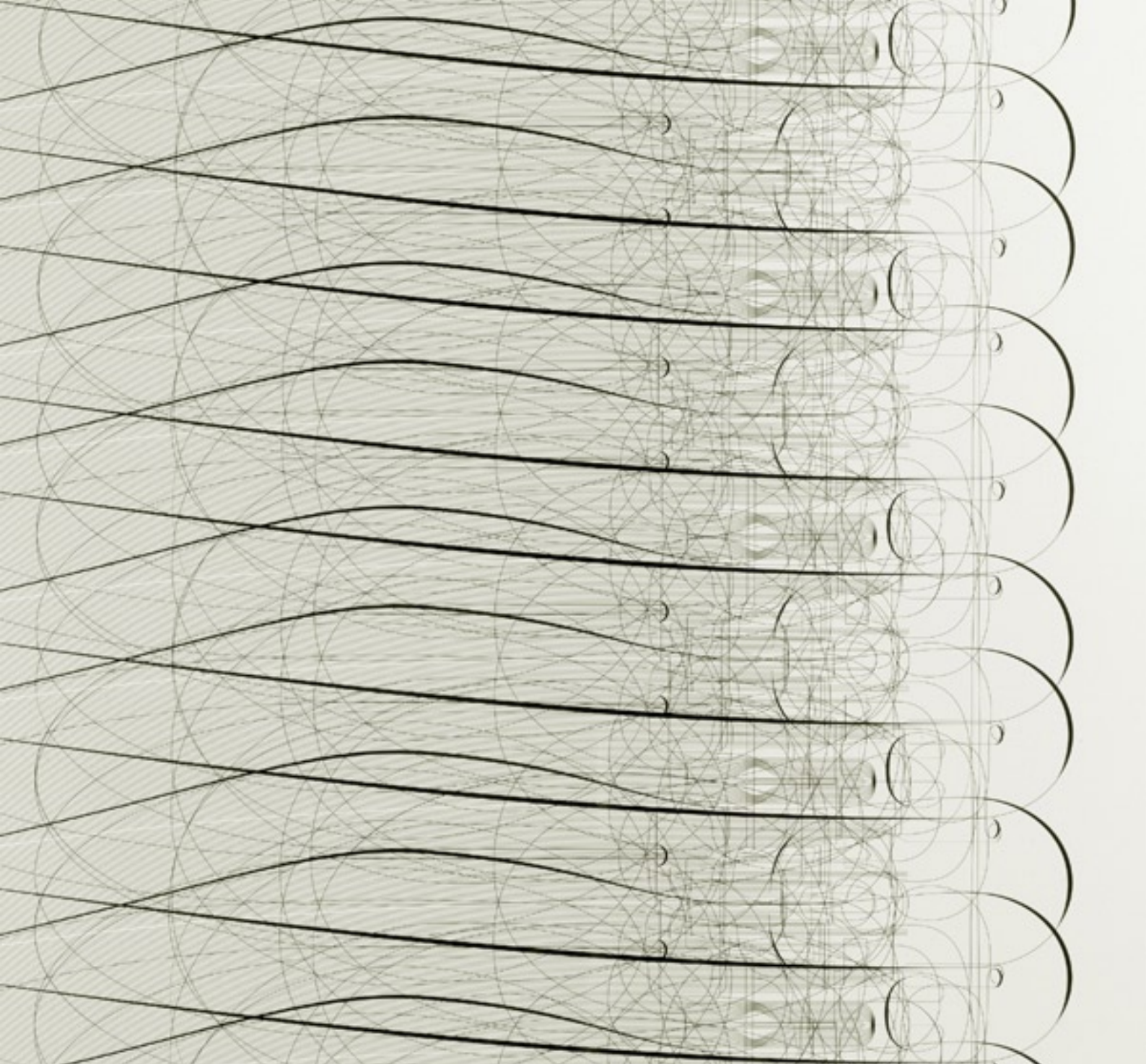
Srotola, esce, taglia, attacca, posiziona, su su su su su...alt.

Poi ci sedevamo ad ascoltare, ore, aggiungendo e togliendo all'infinito. Conta i metri, quanti metri, gli spessori, i cambi di spessore, la linea, la fine, il modulo, i tagli, il decoro, e poi il carattere: dolce,

duro, spento, compito, forte o lezioso, rigoroso o romantico. Per mesi, bisogna immaginare questo: per mesi, sigaretta dopo sigaretta, caffè dopo caffè, a parlare con un foglio appeso a un muro uscito da un computer cercando di chiudere gli occhi abbastanza per immaginare la prossima mossa.

E' che ascoltare non è un gesto facile, ci vuole talento. Lo devi sentire. E se c'è una cosa che ho imparato è che un'artista non crea, per quello bastano i creativi, un artista guarda, tocca, ascolta. E' un dialogo. E' un po' la differenza fra uno che balla bene, e uno che sa far ballare una donna: il primo si muove bene, il secondo danza.





LUI

Lui danzava da dio. Veniva la mattina e già sapeva cosa dirgli. Magari spesso non sapeva come e si finiva a procedere per errori in una litania che è diventata poi col tempo un modo, il modo. Sentiva che mancava questo, o quello, più nero, più dolce, troppo spento, troppo gratuito e poi giù settimane a cercare le parole giuste per cambiarlo. Un procedere per errori o, forse meglio, per

censure, forse il lavoro di Alberto è una dogana self made attraverso la quale, nel passo, si coltiva l'ambizione di alzare la posta.

L'altra cosa è che Alberto erano anni che non aveva a che fare con le gallerie, con il collezionismo, con l'idea di mercanzia. Se n'era stato in un terreno volutamente anarchico, l'arte pubblica, e lì dentro quel campo aveva cercato una grammatica che dialogasse

con lo spettatore. Quindi in qualche modo perfino l'idea di raffigurazione e linguaggio artistico, di formalizzazione esponibile, era finita un po' in sordina, per disuso, nella adrenalina dell'agorà. Perché alla fine in piazza l'espone, anatema dell'arte, cerca nel pubblico più il veicolo di un rapporto sentimentale democratico che non l'ortodossia dell'estetica: parlare agli altri, prima di

cercare la tua lingua.

E invece, ora, lui doveva fare i conti con una sua necessità, o persino voglia, di creare anche un linguaggio, un'immagine, un quadro. E' finita con un gioco che aveva la sfida dell'ignoto, intorno a un Alberto che danzava con un Alberto inedito: non è poco.

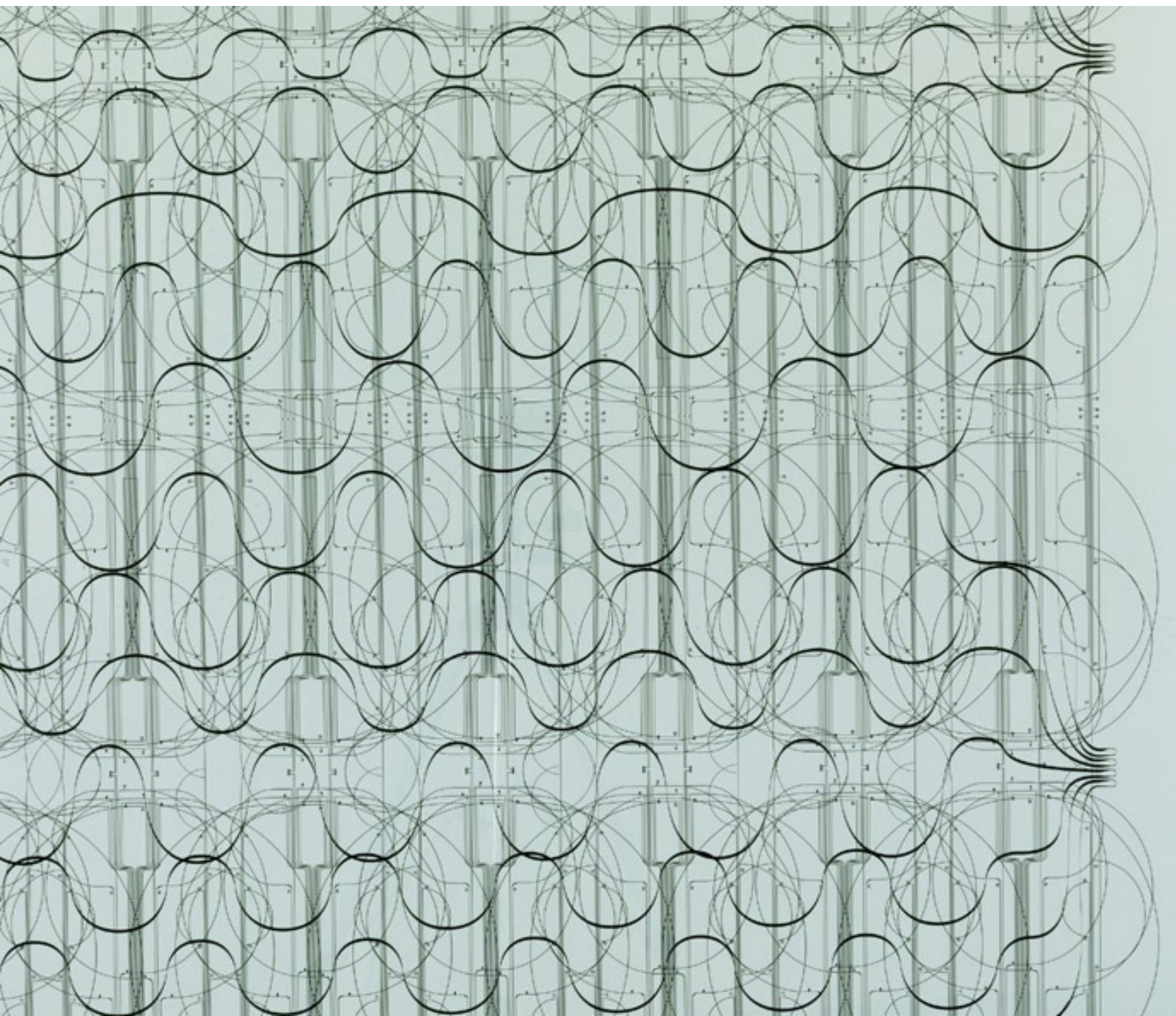
NOI

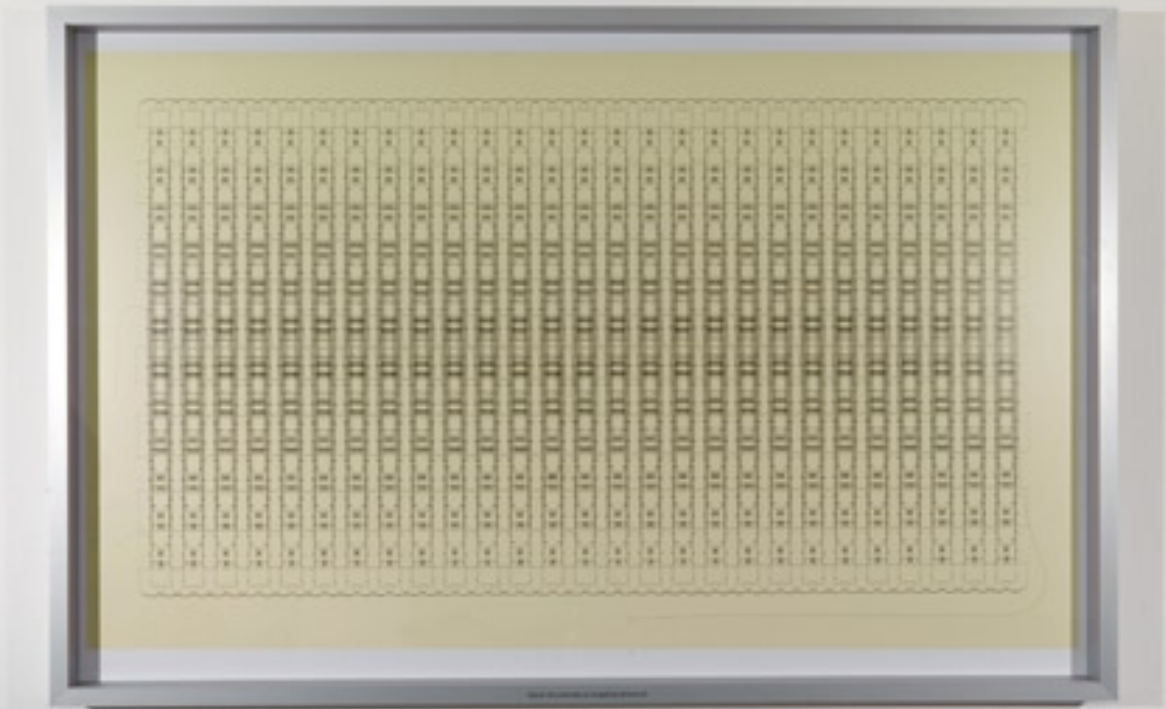
Noi occhi compiaciuti di sorrisi colti in giro per pareti bianche e pavimenti grigi, come in un acquario a vetri opachi, ci guardiamo i piedi a testa bassa, e tanto narcisismo. Ciccioni bulimici di novità, a chi spara l'uccello più in alto. Noi piccola isola

dell'arte, forse lucida, forse veggente, forse persino autentica, facciamo troppa fatica a stare in piedi per riuscire a portare dietro il carro del mondo tutto. Lo si suppone, ma senza farsene portavoce. C'è chi lo fotografa, chi lo sogna, chi

lo propone, chi lo catalizza, chi lo mitizza, chi lo attacca, chi lo odia, chi lo ascolta per tradurlo, chi lo esorcizza e chi ironizza. Stavolta, in quella linea, lo si va a cercare. Si contano i metri che separano dalla banca, dal comune, dal mondo.

In una piccola rivalsa, o forse piccola sconfitta, lo si va a chiamare. Come i figli i genitori, quando si buca il pallone.





VOI

Voi, nell'arte, è già una parola molto sporca. Ha dentro tutta quella ipocrisia intellettuale secondo cui lo spettatore segna un successo inversamente proporzionale alla qualità dell'arte, coniando su questa insignificante contrapposizione quell'or-

rendo termine che è "commerciale". Fosse vero la Madonna e Maometto, visto il successo, varrebbero zero.

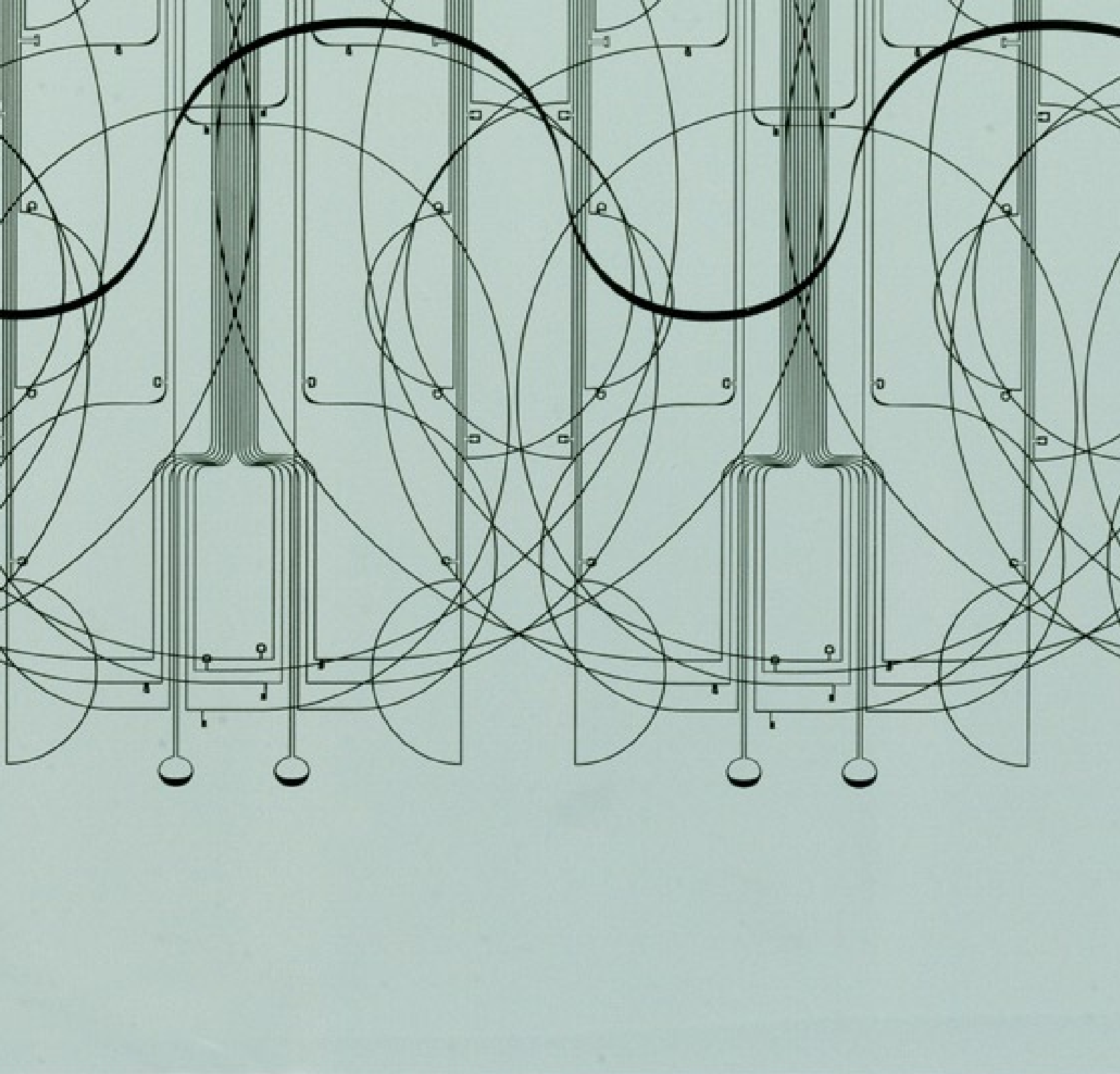
Invece *voi* è quella magia senza la quale l'opera è un niente. Rimane muta, e sorda, autoerotica. Mutila di un dialogo senza il quale

qualsiasi forma di espressione si azzera a compiacimento aristocratico.

Alla fine quella linea, quei metri, quella misura data, sono un percorso che si snoda nell'immagine tracciando quel voi su carta, in pixel.

Quella magia si disegna e

si numera, o tutti e due, visto che tanto, un nome vero, non ce l'ha.



un chilometro e 116 metri, fino al Municipio



LORO

E loro, bè loro adesso vanno in giro per il mondo, gallerie musei o chissà, vai a capire il destino di queste cose. Loro sono una trama. Una calligrafia lunga metri. Un'architettura. Sono un paesaggio un filo un disegno un racconto e un labirinto. Sono dolci, perché contengono dentro quei colori tenui da infanzia delle caramelle e camerette di una volta, o forse da sogno, visto che la coscienza della notte non conosce il colore Pop. Sono

difficili, perché si dipanano a oltranza, senza soggetto, senza piani, senza fuochi, come una stesura di una porzione di infinito. Sono mercantili, perché si offrono alla domanda, in taglia misura e colore, come si vuole quando si vuole. Sono forti, perché il decoro non è gesto gratuito ma un alfabeto di stilemi tecnici presi in prestito da un certo pragmatismo austero lombardo in cui, parentesi, saperci vedere la bellezza è già

miracolo. Sono pittura, perché concedono il tratto e la cromia italiana. Sono caleidoscopici inafferrabili e spaventosi, perché la geometria è la puttana dello sguardo. Sono distanti, perché il computer è una macchina spietata. Sono aristocratici, perché non si concedono nessuna maleducazione irrequieta. Sono nuovi, perché immagini che cercano autenticità nell'unico e non nel feticcio dell'innovazione. Sono autentici, perché

stanno un pelo prima della vacuità del decoro e un pelo prima della raffigurazione dell'astratto, un pelo prima, forse, dei tanti tranelli vacui della superficie visiva. D'altronde questo stare un passo prima del vuoto, a un attimo dal niente, è l'acrobazia che sottende l'arte tutta.

981 metri per arrivare alla casa di Massimo e Daniella





VELVET IS USELESS

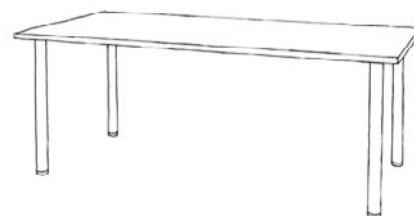
SANJA PUPOVAC

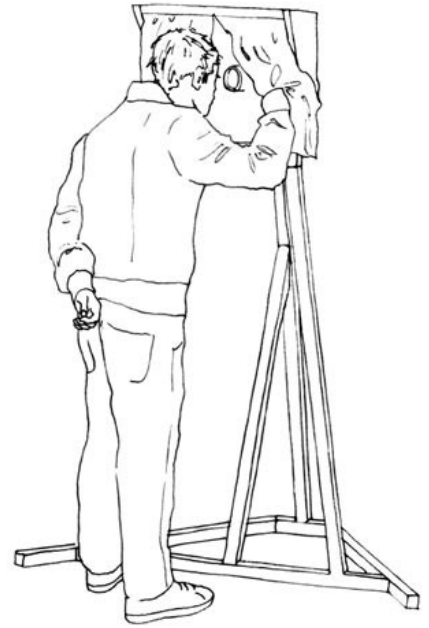
Premessa: Benvenuti nel paese dove è tutto destra o sinistra, giovane o vecchio (più vecchio che giovane), sacro o profano, furbo o furbato... (si potrebbe andare avanti per sempre). Manca da troppo tempo chi si dichiara contraddittore di se stesso, chi sta nel mezzo, o chi non sta da nessuna parte; preciso nel pensiero, ma indeciso sull'appartenenza. Un doppio passaporto, una tripla nazionalità, un portatore di geni diversi: uno di arte e uno di design (vedi anche progetto, architettura). Fuori da qui non sono novità, i dipartimenti di design sono dentro le scuole d'arte, il design

nasce dall'arte e l'arte dal design, i confini sono labili.

Joe Velluto tenta con un manifesto a-design e a-arte, a de-scrivere delle regole, o più che altro delle reazioni al surplus di progetto, al sistema del design e al mercato che lo modella.

UseLess Is More è la prima lettura del Manifesto A-design. Più che una lettura, è un calcolo. La mostra inaugurata a Torino che porta lo stesso titolo ospita esercizi di matematica, una matematica riflessiva, una riflessione contraddittoria sugli oggetti che ci circondano, inutili già di loro per la maggiorparte. Joe Velluto





gioca a spostare il valore, dalla funzione al pensiero, dal pensiero all'utilità, dal design al significato, dal significato allo spreco.

Non sono sicuramente interventi fatti a zampe di velluto*, non hanno certo scelto di inclinare lateralmente di qualche grado il piano del tavolo o di negare la funzione di un cassetto nascondendo la chiave, gli interventi sono duri, strutturali, architettonici. Andrea Maragno (dei Joe Velluto) parla di contr-

addizione, un approccio che "...sottrae aggiungendo". Non si tratta di interventi quanto di progettazione elaborata, progettazione inutile e allo stesso tempo più utile di quella solita, (quella) progettazione perché si può, progettazione perché piace, progettazione perché è più grande di quella precedente. Si smonta un oggetto (sottrazione) per costruirne un altro (addizione) ottenendo per certi versi degli oggetti stupidi che però fanno pensare.

* zampe di velluto: quelle del gatto, morbide e silenziose (Lo Zingarelli)

Manifesto of Adesign

Idealism
Egoism
Narcissism
Communism
Socialism
Fascism
Capitalism
.....ism
Designism*

Design is marketing.
Marketing*

Il design is sistema.
Il design is sistemato.
Il design is compromesso!
Start. Chiudi sessione.. Riavvia il sistema.

Bisogna smontare il design.
Sentenza: Anti Designism*

Abuso of "design".
Sentenza: Adesign*

Vittime del Designism*:
"I'm designER than you!"
"No, I'm the designEST!"

But where is la Cultura*??

Adesign* come forma di comunicazione sociale.
Not COMMONication*!
Net COMMON design!

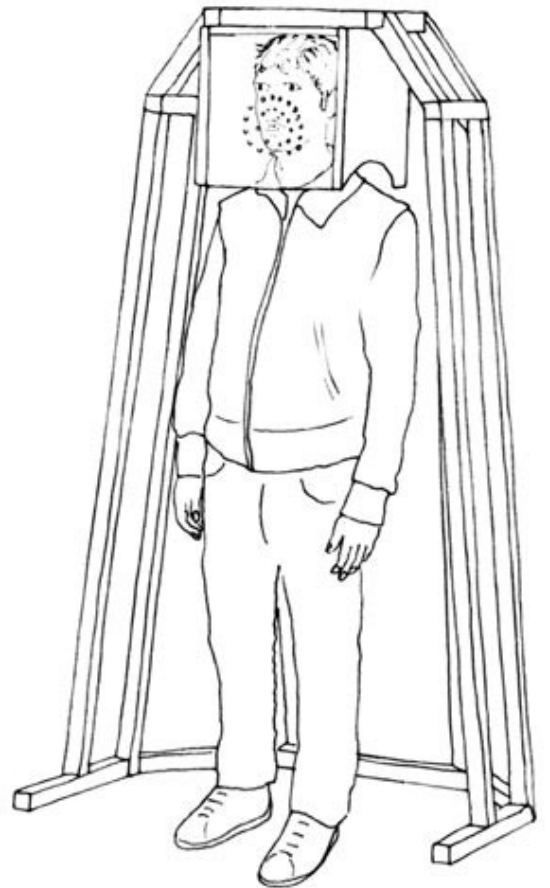
No more serial pr-objects only!

Anti Designism*
(kill "di design" expression):
- informal
- unknownymous
- radical
- experimental
- useless

UseLess Is More*

Free your Adesign*.
A-man





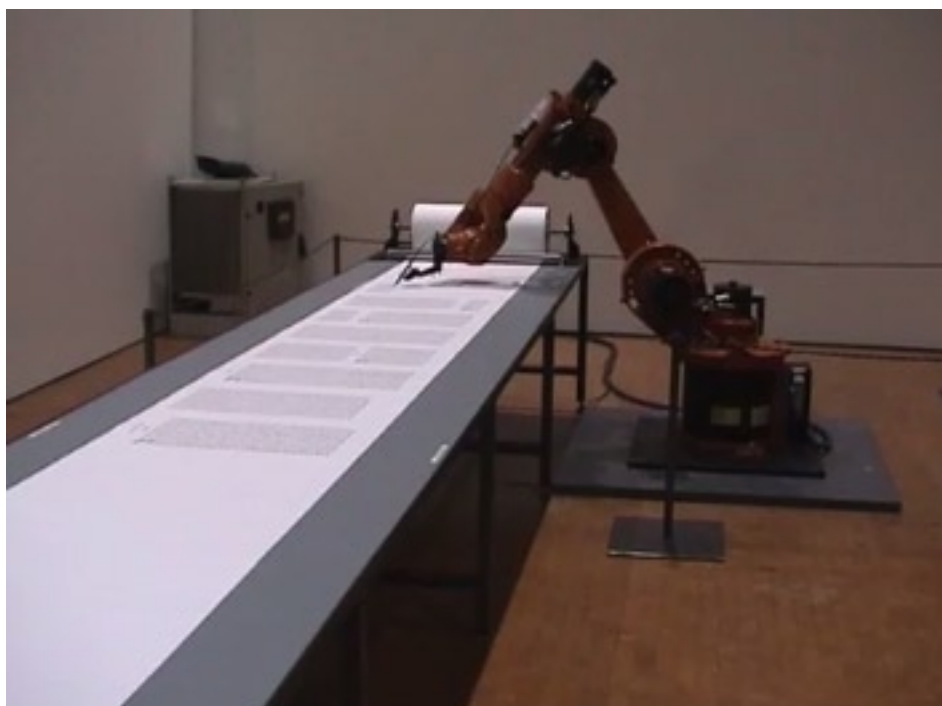
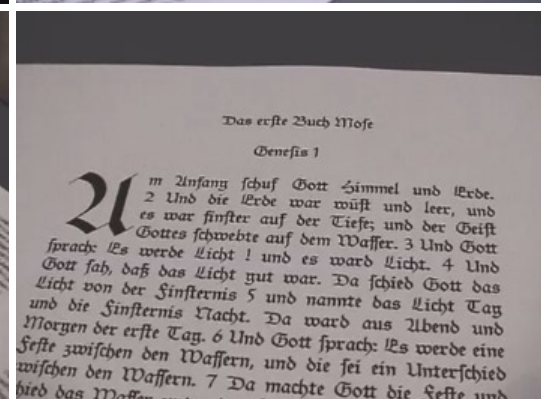
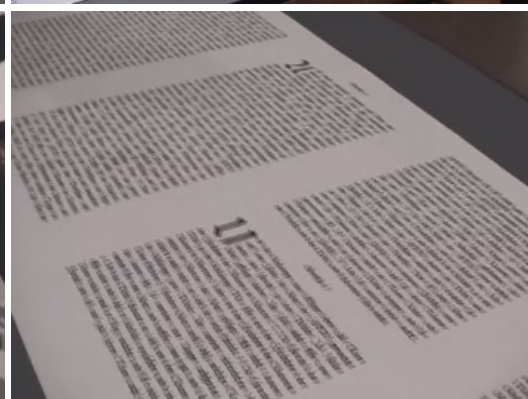
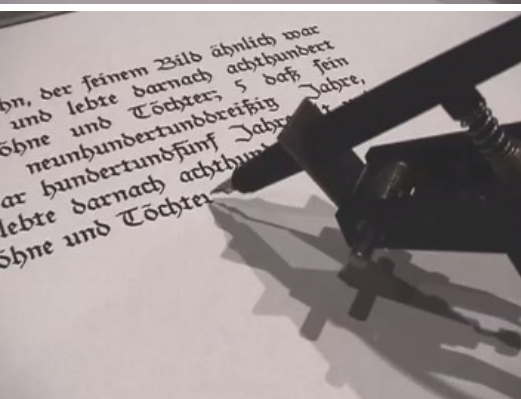
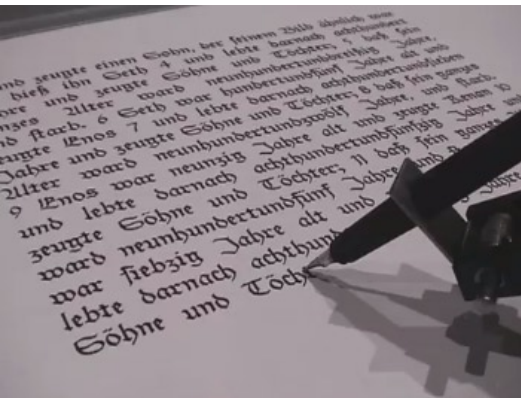
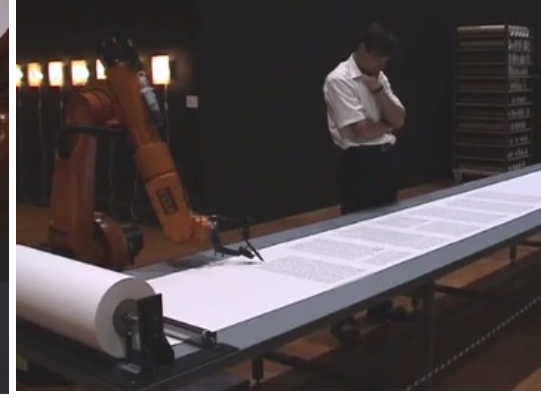
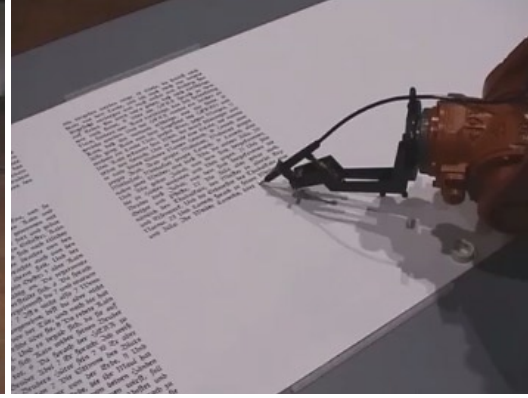
ROBOTLAB, THE BIBLE SCRIBE

ROBERTO MARONE



Comincia dal vecchio testamento, il robot, e ci mette 7 mesi a scrivere tutta la Bibbia su un rullo da plotter. Perché scrive a mano questa macchina in questa installazione: piano piano, gira il pennino, sottile/spesso, da sinistra a destra, rigo dopo rigo, come uno scrivano medievale.

Una contraddizione in termini, un paradosso e un ossimoro goffo, come spesso di questi tempi ci sembra la religione, davanti alla scienza.





ROGERS - NATIONAL ASSEMBLY FOR WALES

ANDREA AZZARELLO

Iniziamo col dire che stiamo facendo confusione. Non crederete certo che io sia qui per parlare delle tendenze ludiche d'infanzia di Rogers?

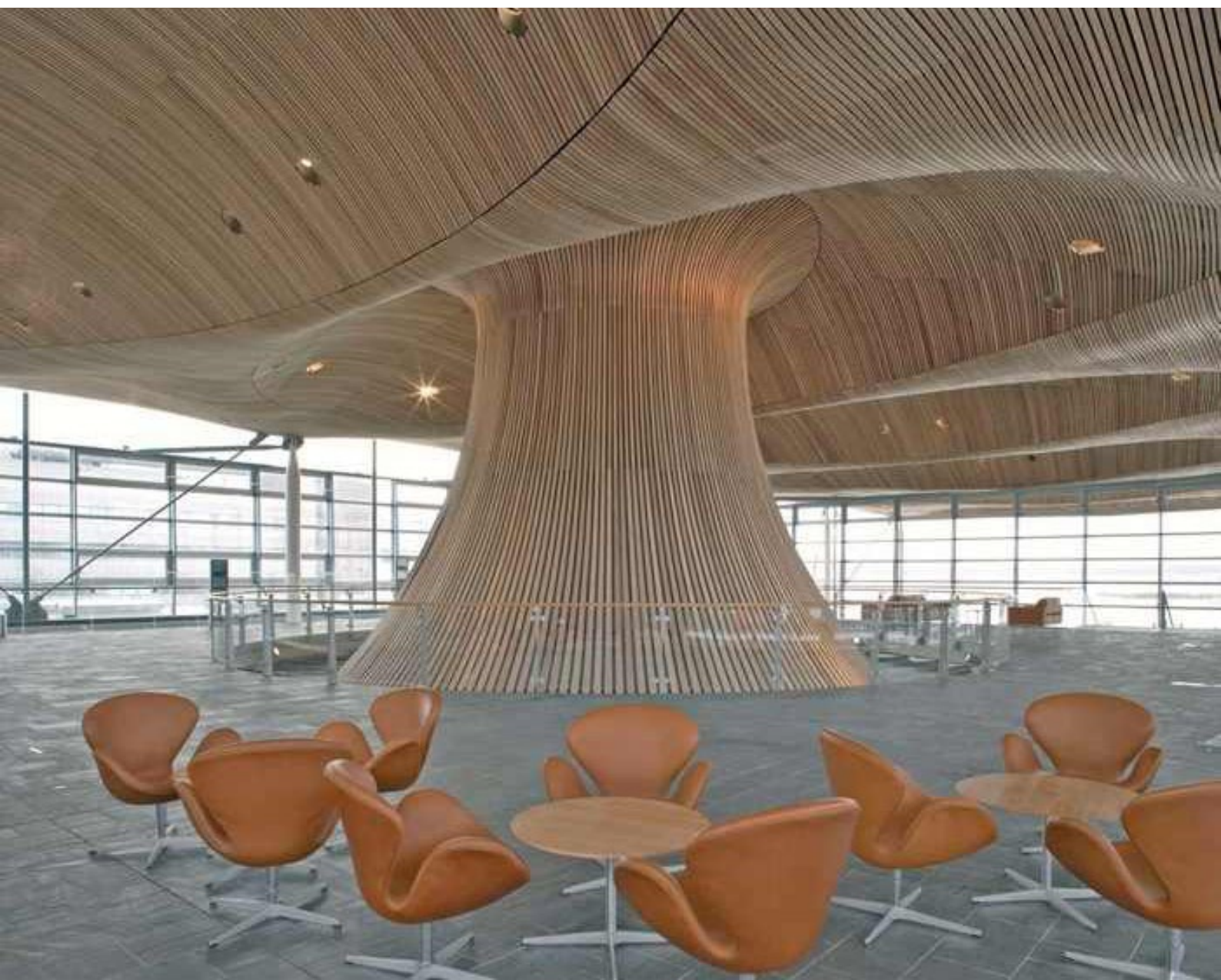
Piuttosto, ci lascia letteralmente sbalorditi la capacità di interpretare i moduli elastici dello studio Richard Rogers Partnership, precisamente in questo progetto di qualche anno fa sito a Cardiff, la National Assembly for Wales.

Come accade troppo spesso per i grandi progetti, si tende a farsi abbagliare dalle loro imponenti "gesta", inoltre, si cerca di comprenderne il

senso e la sua contestualità (che di questi tempi è merce rara). È interessante alle volte, non farsi sorprendere da quello che l'edificio rappresenta nella sua prima immagine, bensì, dal valore dei gesti che raccoglie, che ben sappiamo, non è il più marginale degli aspetti in un edificio di queste dimensioni. In questo esempio, che vuole essere un contributo, la reale energia sta nell'armonia dei gesti. Quei gesti che sanno scegliere pochi materiali porgono un invito ad accostarli piano, facendoli conoscere prima. Ma sono anche la capacità di mettere in

posa tutti prima di uno scatto comprese le venature che, in quanto tali, tracciano un'armonia, e non si perdono nel terreno da cui provengono. Anzi, si vestono di un'altra personalità, e speriamo continuo a vivere. La trasparenza, l'animito delle strutture, la semplicità dello svolgimento delle funzioni, lascia spazio a quella che è impossibile definire solo come una copertura. E' il movimento che sembra non si fermi mai, un continuo affondare, annegare e riemergere; pare quasi che Rogers abbia avuto la volontà di mostrarci che forma ha (secondo lui)

una fetta di pavimento di cielo. Chi non vorrebbe sdraiarsi su un gesto tanto elegante? Chi non vorrebbe mettere sotto sopra cinquemila metri quadri di uffici, per il gusto di sentire sotto i piedi quale forza è rimasta intrappolata all'interno di ogni singola curvatura. E allora non è più il progetto di un'ombra, la proprietà di un legno rispetto ad un altro o la voglia di qualcuno che teme di non stupire abbastanza. È sapere che la differenza di tonalità di un legno, dipende dalla sua natura, e per una volta almeno, ci lasciamo guidare, sicuri.



CASSETTO

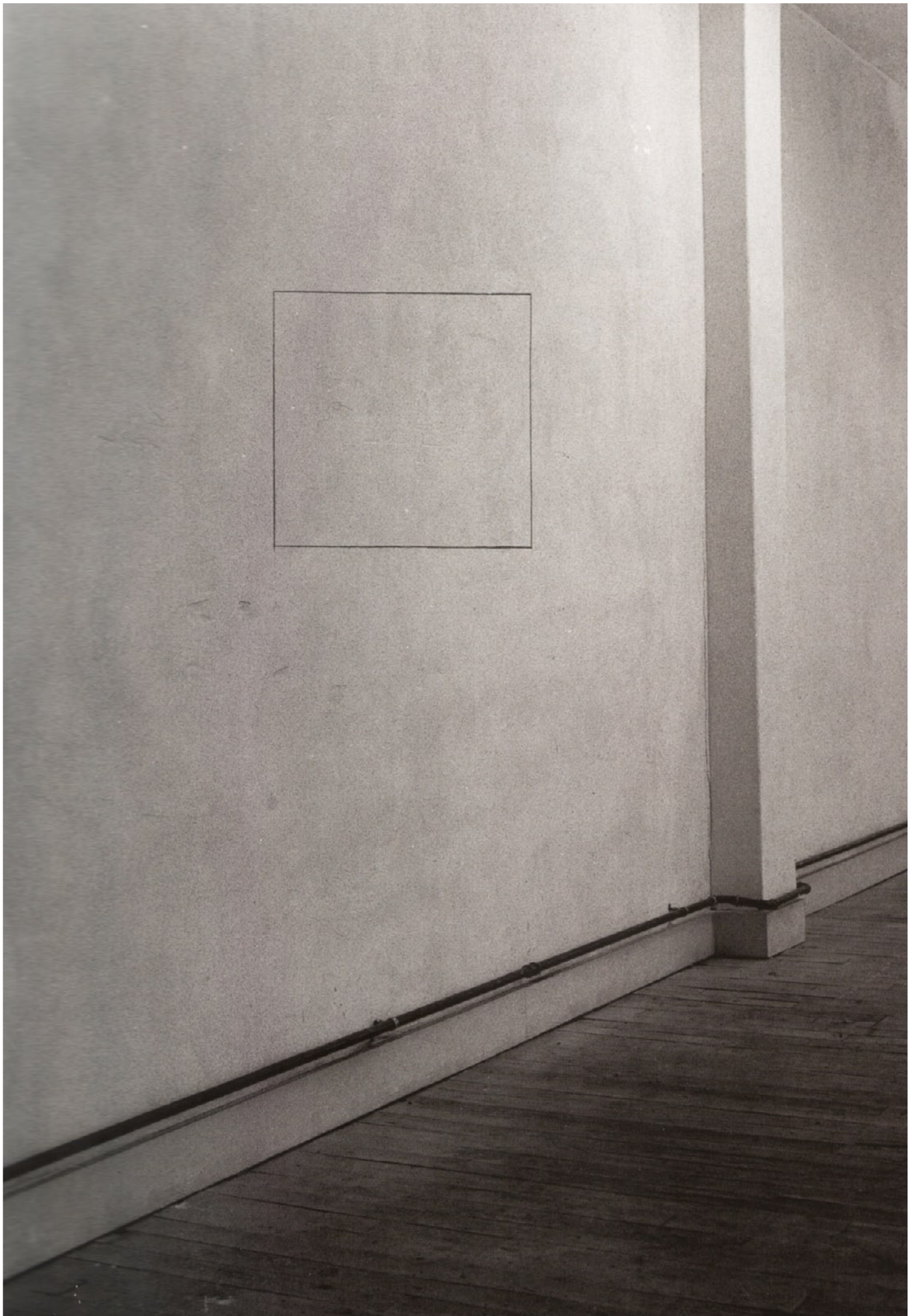
Alcuni gioielli del passato da rispolverare



JAN DIBBETS: PERSPECTIVE CORRECTION

LUCA SPAGNOLO

Jan Dibbets è il precursore. Prima di George Rousse e quindi Felice Varini. Artista concettuale rinascimentale conosce le leggi della prospettiva e le annulla. Pochi gesti, semplici, ma ben calcolati. Basta rompere il parallelismo tra due linee, un quadrato su una superficie piana diventa trapezio, e torna ad essere quadrato visto da un unico punto nello spazio. Dibbets aveva 27 anni nel 1968.





APPLE VS BRAUN

IGNAZIO LUCENTI

La Apple oggi è quasi unanimamente considerata un'azienda all'avanguardia per quanto riguarda l'approccio design oriented. In effetti per molti versi, di fatto, lo è. È interessante fare un confronto con un'altra azienda che, fondata nel 1921 a Francoforte, ha fatto dell'innovazione tecnologica e del design i suoi tratti distintivi: la Braun. Se ripercorriamo veloce-

mente a memoria la storia della Apple, vengono in mente tutta una serie di innovazioni legate al design del pc che successivamente si sono sedimentate a tal punto che oggi appaiono scontate e necessarie. Alla Apple infatti si attribuiscono tra le altre cose l'invenzione dell'interfaccia a finestre e del mouse. Questa tradizione è continuata tra alti e bassi fino ad oggi, periodo

in cui la mente dietro i prodotti più innovativi degli ultimi anni, su tutti Ipod (ormai diventato sinonimo di lettore musicale) e I Mac (computer all-in-one che rappresenta a suo modo una pietra miliare) è il designer britannico Jonathan Ive.

La cosa curiosa che vogliamo qui riportare è il fatto che alla base di molte delle trovate estetiche e funzionali dei

prodotti Apple, dall'aspetto esterno alle qualità dell'interfaccia utente, ci sia una citazione, a volte quasi letterale, a volte ben mimetizzata, dei prodotti realizzati da Dieter Rams (uno dei designer più influenti del XX secolo) per Braun. La notizia è stata lanciata dal blog Gizmodo ed è poi rimbalzata sui vari canali di informazione fino a quotidiani come il sole 24 ore. Rams, che ha lavorato per

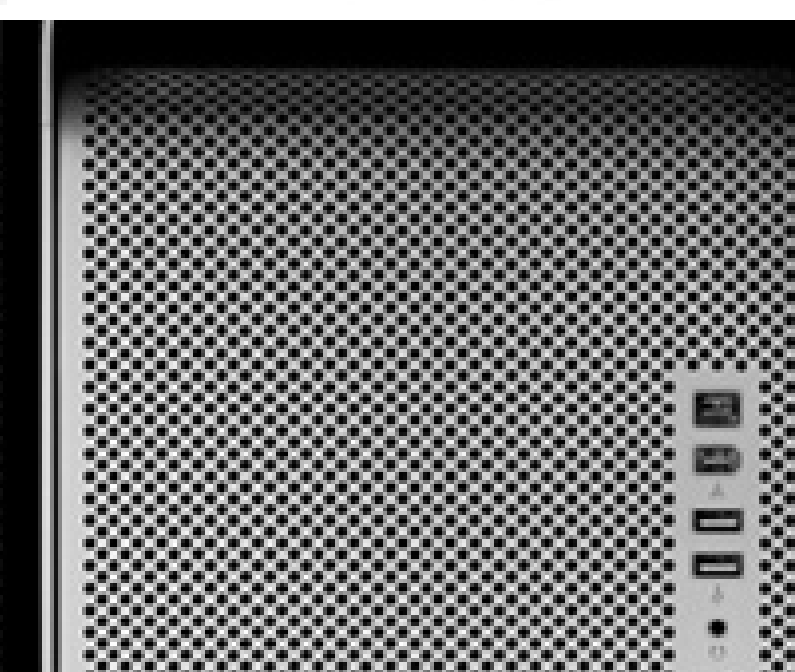
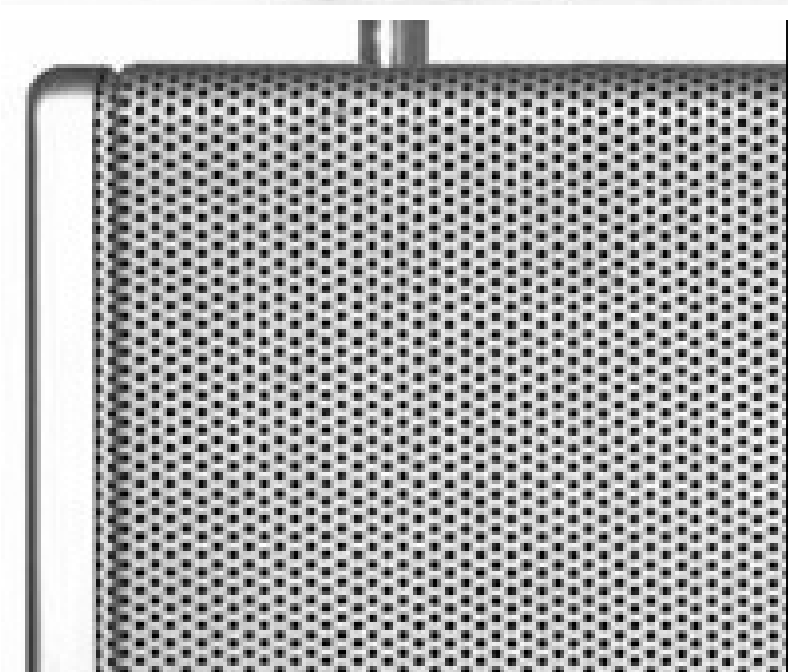
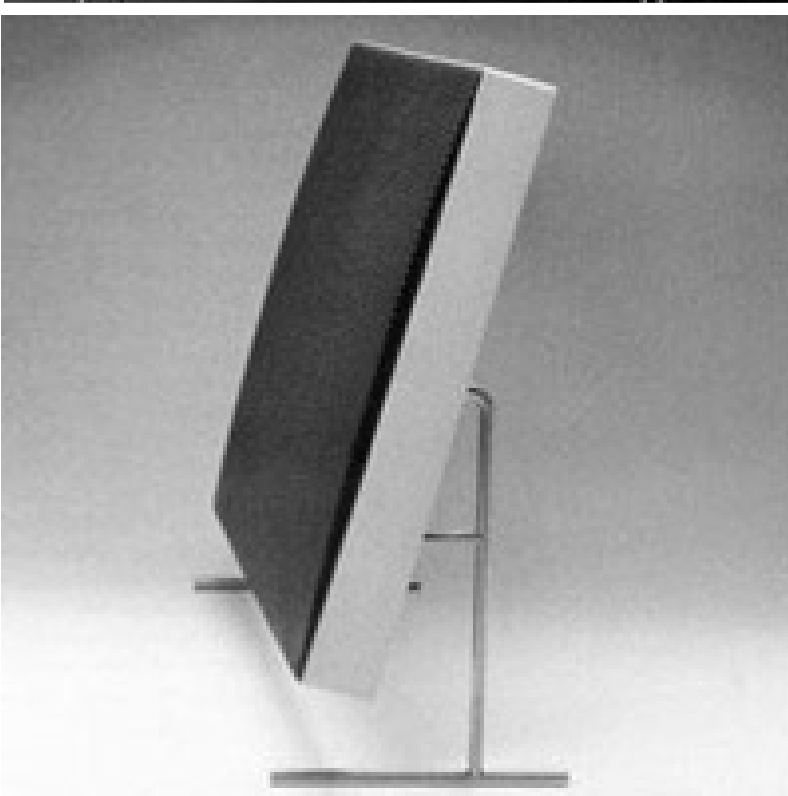
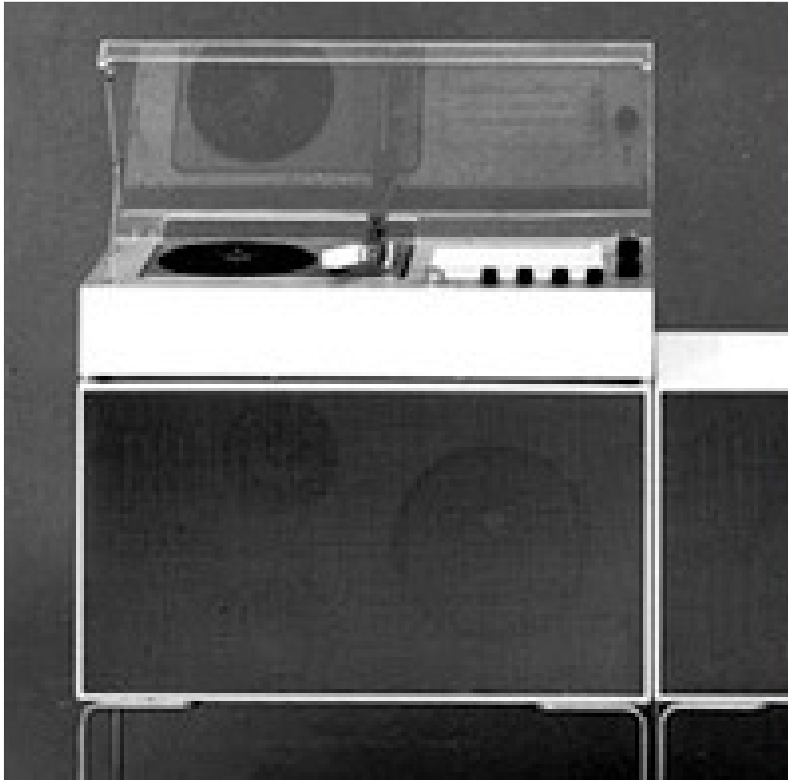
oltre quaranta anni alla Braun, ha praticamente inventato i prodotti di consumo come si intendono oggi. Nella sua lunghissima carriera ha disegnato prodotti inseguendo sempre uno spirito ideale di razionalità e funzionalità, secondo gli insegnamenti della Bauhaus e della scuola di Ulm (non a caso la Braun è tedesca, come è tedesco Rams). Attraverso una estetica essenziale e l'uso di tecnologie all'avanguardia, Rams ha portato avanti la sua idea di progettazione basata su pochi principi.

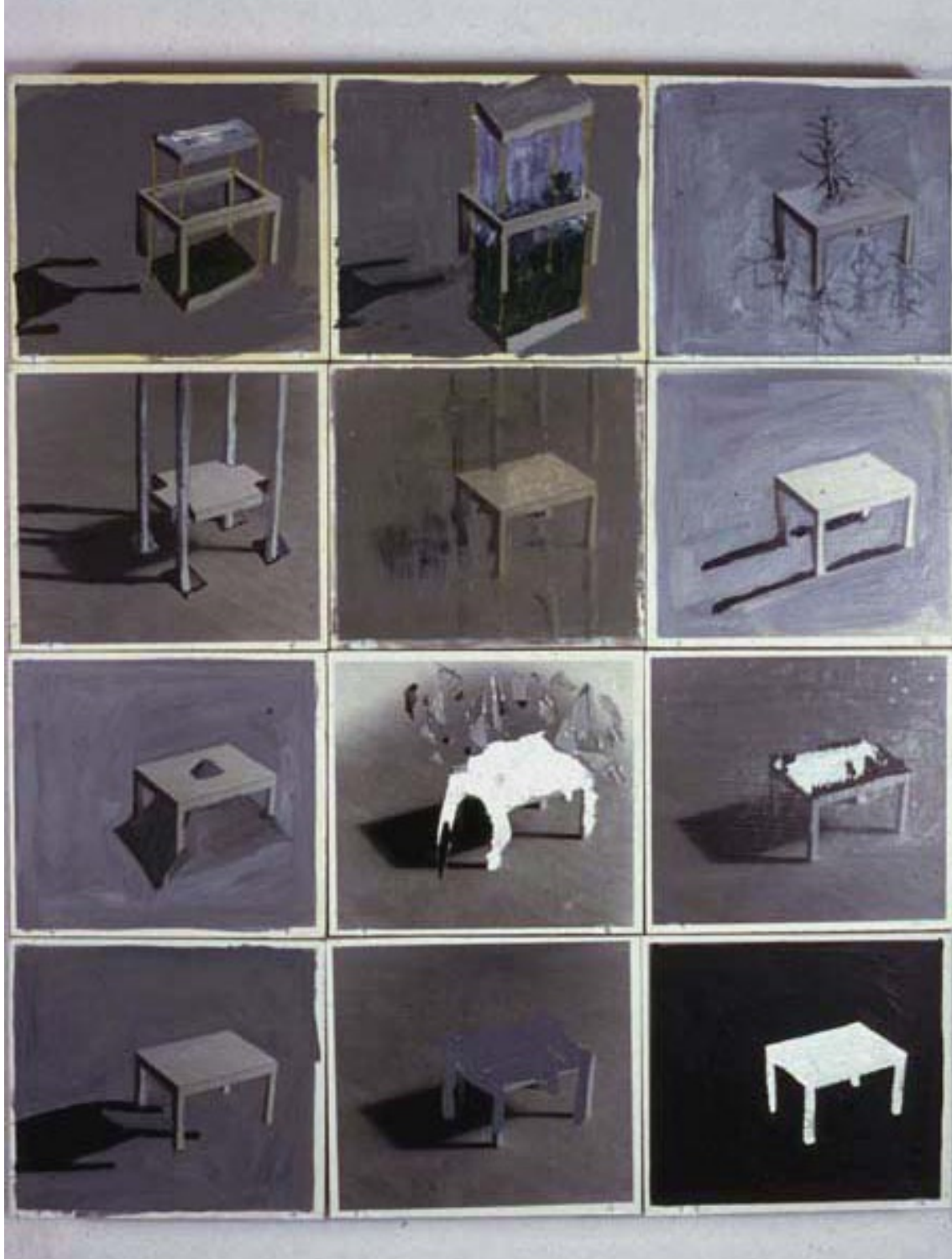
Per Rams quindi "il buon design è innovativo, rende un prodotto utile, è estetico, aiuta a capire un prodotto, non è appariscente, funziona, dura, è coerente in ogni dettaglio, si preoccupa dell'ambiente. Nel buon design, il design è ridotto al minimo". Jonathan Ive sembra aver imparato bene la lezione di Rams, tanto che non è affatto difficile ritrovare questi principi innanzitutto nelle intenzioni e nei comunicati stampa, in secondo luogo nei prodotti di casa Apple.

Ive, a giudicare dalle immagini, sembra che talvolta sia andato leggermente oltre la semplice adesione ai 10 comandamenti per il buon design stabiliti da Rams, finendo per tradurre l'esperienza d'uso di un prodotto quasi a livello letterale. Quello che emerge però è una cosa ancora più curiosa, e cioè che quando si rinuncia a tutti i fronzoli, il design può sopravvivere negli anni rimanendo attuale, e anche se inizialmente è stato studiato per

una tecnologia ormai arcaica, anche se al posto di valvole e transistor si mettono microchip e al posto di manopole e leve si mettono display sensibili al tatto, ci sono delle strutture che continuano a funzionare, a essere semplicemente giuste.







SI SPERIMENTAVA: ALLAN WEXLER

LUCA SPAGNOLO

Allan Wexler sperimenta. E questo lo rende migliore di molti altri che con la sperimentazione hanno poco a che fare.

Se uno pensa ad una casa come ad una casa, a una sedia come ad una sedia e ad un cucchiaino come ad un cucchiaino allora non si andrà

molto lontano. Continueremo a produrre sempre le solite cose nello stesso identico modo e con la stessa filosofia ormai uguale a se stessa da 70 anni a questa parte.

La sperimentazione è fondamentale. Ma è ovvio.

Allan Wexler, architetto-artista-inventore in questo

dipinto del 1989 immagina il tavolo come una serie di diverse interpretazioni di se stesso. Una volta pianta le radici, una volta il piano orizzontale si stacca e sembra che piova, una volta da una superficie ne nasce un'altra e un'altra volta le gambe tendono all'infinito, lasciando il

piano lì dove è sempre stato. Sospeso in aria o con la luce che riesce a passare attraverso la materia.

Tanti modi per immaginare lo stesso oggetto sempre diversamente. E questi sono solo alcuni.

Comunque Wexler continua a sperimentare.



NADAV KANDER, YANGTZE

ROBERTO MARONE

Lo Yangtze è il fiume più lungo del mondo (8000 km) che scorre in un unico paese, ovviamente è in Cina e, chiaramente, sulle sue rive vivono più persone che in tutti gli Stati Uniti.

Nadav Kander, che è un bravo fotografo, l'ha percorso dalla foce al delta, come un viaggiatore ottocentesco, convinto forse che quel fiume portava fra le sue anse le tracce della più grande trasformazione che un paese abbia vissuto.

In effetti, lo Yangtze, scorre

fra l'entroterra sconsolante e rurale di una Cina deserta, fra terre incoltivabili e povera gente. Scorre fra pezzi di paese in piena espansione, fra autostrade ed ecomostri. Scorre fra porti, industrie e case, andando piano piano a disegnare il profilo della parte di mondo più affascinante e allo stesso tempo più terrificante.

A un certo punto del suo avanzare si ferma e si gonfia per 600 km, bloccato da una diga, allagando una intera

regione per illuminare la vita di un'altra zona del paese: ennesimo contrasto stridente dell'impero giallo.

Nadav Kander ci restituisce sia l'immagine di un paese in trasformazione, il che però era prevedibile, sia la raffigurazione di una terra desolante e sostanzialmente triste. Un mondo di merda, a dirla tutta.

Chi fotografava l'America di inizio Novecento, tanto per citare un altro impero in trasformazione, portava a casa ritratti felici, vivaci, ottimisti, non

cartoline dall'inferno. Mi piacerebbe capire quanto queste foto raccontino un universo reale o quanto, invece, siano solo l'effetto della moda fotografica del momento. Overo passare al setaccio il mondo per trovarne, e immortalare, la sua bruttezza.







KOLK / MUNARI

SANJA PUPOVAC



Per alcuni, quelli bravi, basta guardare nel piatto, tra le verdure e le posate, e hanno già fatto una buona parte del lavoro. Osservare è progettare.

"Bolted" è un libro che raccoglie la meravigliosa vita delle verdure e le piante da giardino osservate e registrate da Maarten Kolk, un designer olandese.

"Le forchette parlanti", un lavoro storico di Bruno Munari, 1958



JONATHAN HARRIS: SOFTWARE ART

IGNAZIO LUCENTI

Jonathan Harris frequenta con naturalezza discipline tra loro lontane, sta a suo agio toccando elementi che non si lasciano accostare con facilità.

Mette insieme antropologia, narrativa, computer ed emozioni per produrre interfacce che hanno l'am-

bizione (o l'arroganza) di spiegare, catalogandole come in una collezione di farfalle, le cose umane.

Come se allontanando lo sguardo, fissando gli elementi in una costellazione incerta, fatta di punti luminosi, quadrati, cerchi e icone, di fronte allo schema

generale, si potesse arrivare a percepire scientificamente i sentimenti.

Se parliamo di lui qui, è perché, nonostante le intenzioni proibitive, il gioco che azzarda, spesso gli riesce pure, almeno in parte. Ci siamo già occupati del progetto Universe, ma in que-

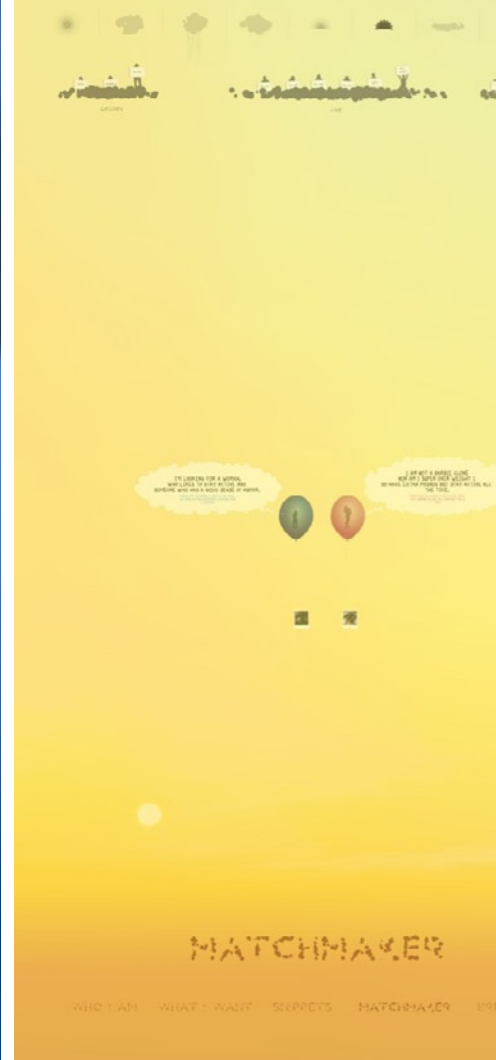
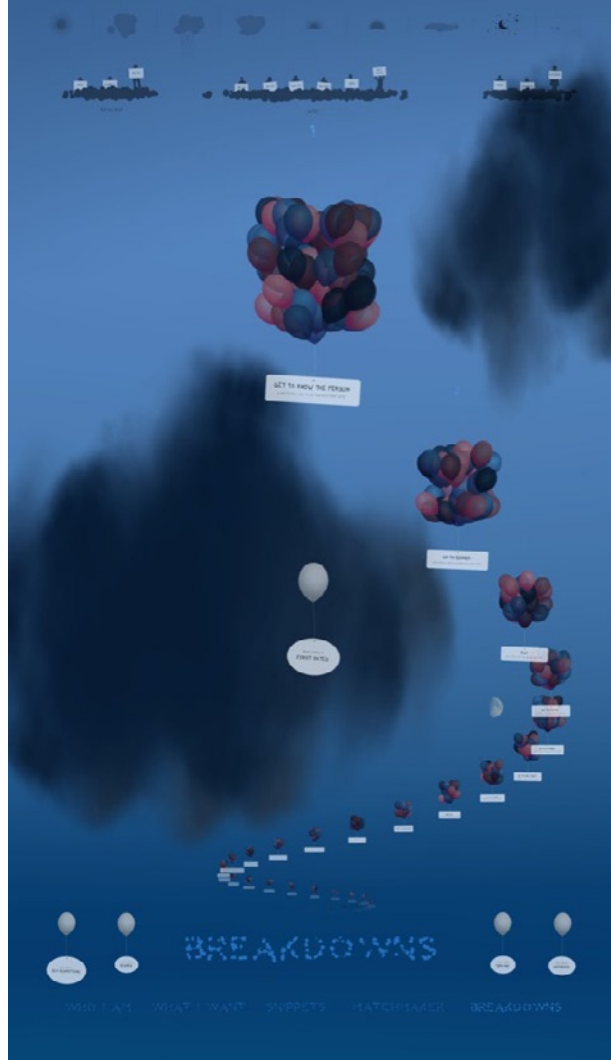
sta occasione vorremmo parlare del suo lavoro in modo più approfondito.

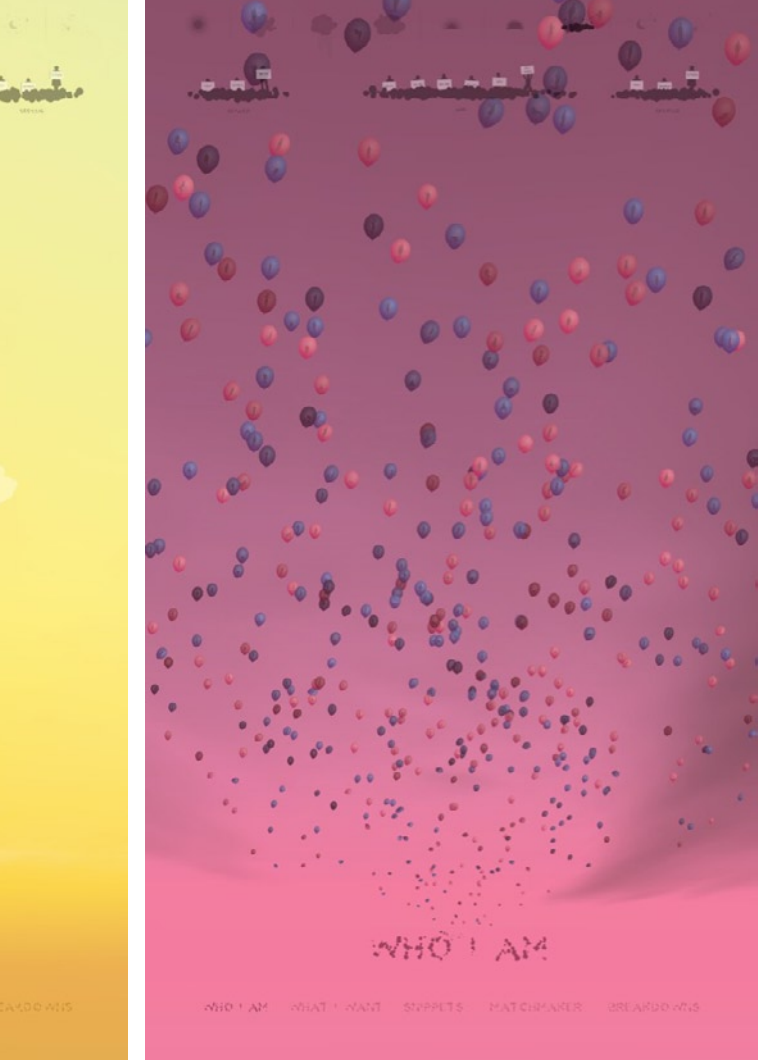
Laureato in scienze informatiche, usa il computer allo stesso modo in cui un biologo userebbe il suo microscopio, per cercare e analizzare, provando a unire estetica e informazione.

Per fare questo, crea dei software che scandagliano la rete, nutrendosi (feed) di notizie, diari personali, eventi, parole e immagini, per riuscire a mettere a punto una geometria che faccia stare tutto in equilibrio, producendo qualcosa che è la rappresentazione della realtà ma che in qualche modo è anche altro. Prende questa massa di bit e ci costruisce sopra una narrazione, tessendoli insieme con un filo rosso che tenta di tracciare il senso più profondo. "Tout se tien", come dicono i francesi, e lui non fa altro che accostare, collegare, appendere una cosa ad un'altra, in modo che tutto si tenga davvero.

In fondo, manipolare informazioni provenienti da più fonti per dare un senso e cercare di, se non spiegare, almeno raccontare la psicologia è un lavoro che la letteratura e le arti visive hanno fatto da sempre. Quello che cambia qui è, per così dire, il tasso di elasticità offerto dal mezzo informatico.

I pixel sono docili e si lasciano manipolare molto più facilmente di una lettera stampata o di una struttura fisica. Sfruttando le possibilità di internet, Harris produce opere che sono aperte su almeno due fronti: quello del fruitore, sempre disponibile a mille manipolazioni attraverso interfacce sensibili al tocco, personalizzabili, interattive, e quello delle informazioni in ingresso, che cambiano in tempo reale, aggiornando le variabili in gioco secondo dopo secondo.

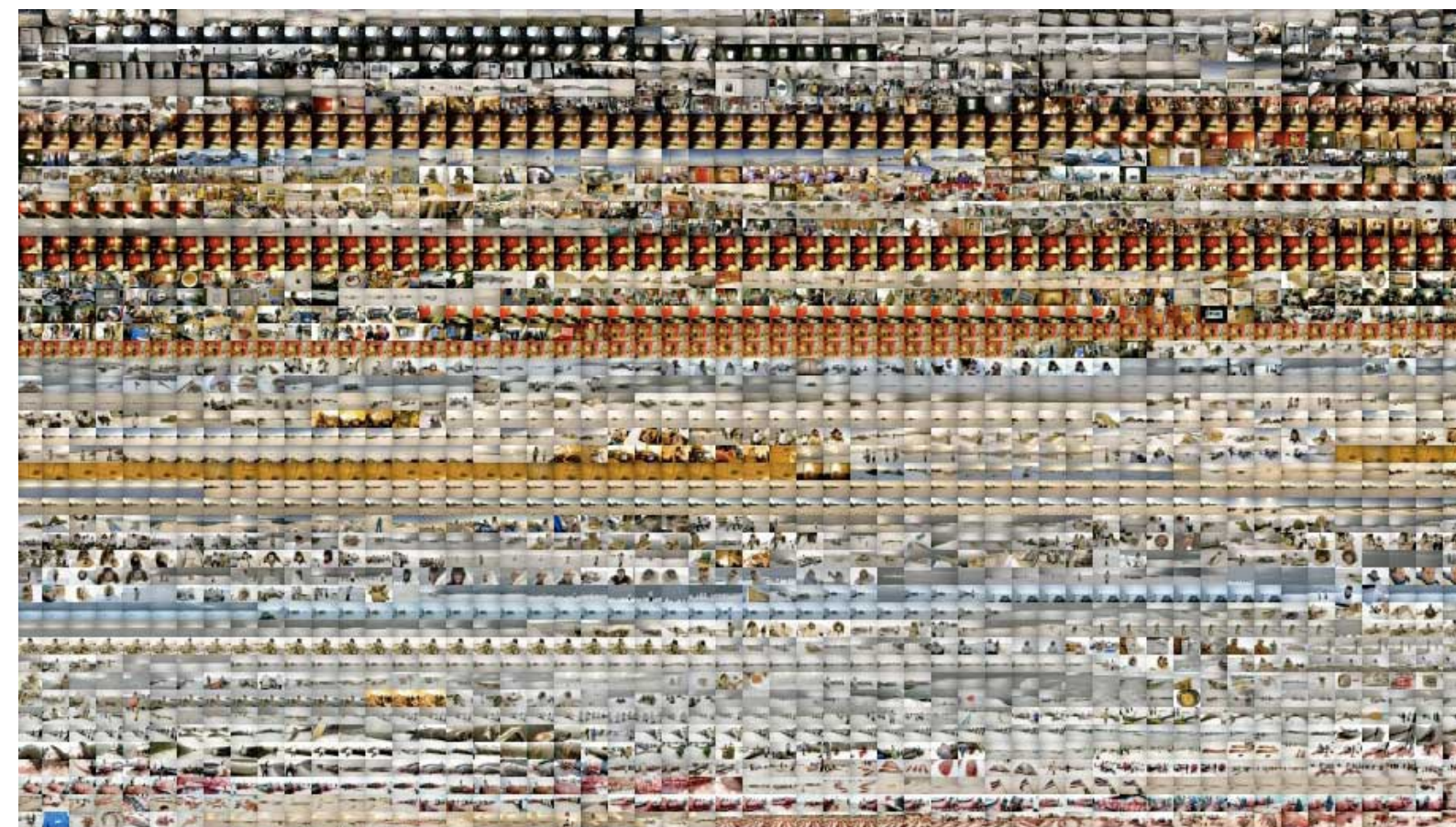




Tra questi due fronti c'è una scatola nera che in modo instancabile manipola, somma, calcola, impagina e offre i risultati in modo graficamente impeccabile: lo spazio di intervento che Harris si riserva è tutto in questa scatola nera.

Come dicevamo però il gioco gli riesce solo in parte, per almeno due motivi, il primo legato al fine, il secondo al mezzo. Per quanto riguarda il fine, bisogna dire che è molto difficile afferrare e disporre su opera ciò che la semplice somma dei dati non dice, e i progetti di Harris talvolta risentono di questo limite.

Per quanto riguarda il mezzo, infine, va detto che sul web, ciò che si guadagna in termini di elasticità e fluidità, lo si paga in termini di profondità. L'immagine digitale che emerge dalla visualizzazione di dati, infatti, per quanto curata e ben impaginata, rimane per così dire bidimensionale, superficiale, in bilico tra arte e grafica, ammesso che le due cose siano così differenti e ammesso che questo sia un difetto



Il progetto The whale Hunt parte da una esperienza personale: Harris ha vissuto per 9 mesi in Alaska, documentando la millenaria tradizione degli Inupiat della caccia alla balena. L'intero viaggio è raccontato in 3.214 fotografie, accessibili attraverso questo esperimento di narrazioni possibili

CASA POSSEDUTA

SANJA PUPOVAC



E finalmente arriva la prova dalla Germania, che le case vecchie sono possedute. Qui sopra nelle foto, sorprese nell'atto, anime nuove mentre rubano corpi vecchi. È romanticissima.