

FocusING
HOUSE IN MOTION



Studio Glithero, *Panta Rei*, Galleria Nilufar, 2008.
Nella metodologia degli autori il progetto dei macchinari diventa prioritario rispetto a quello del prodotto, inteso come parte finale di un processo e non più obiettivo generatore di un mezzo.

MACHINES

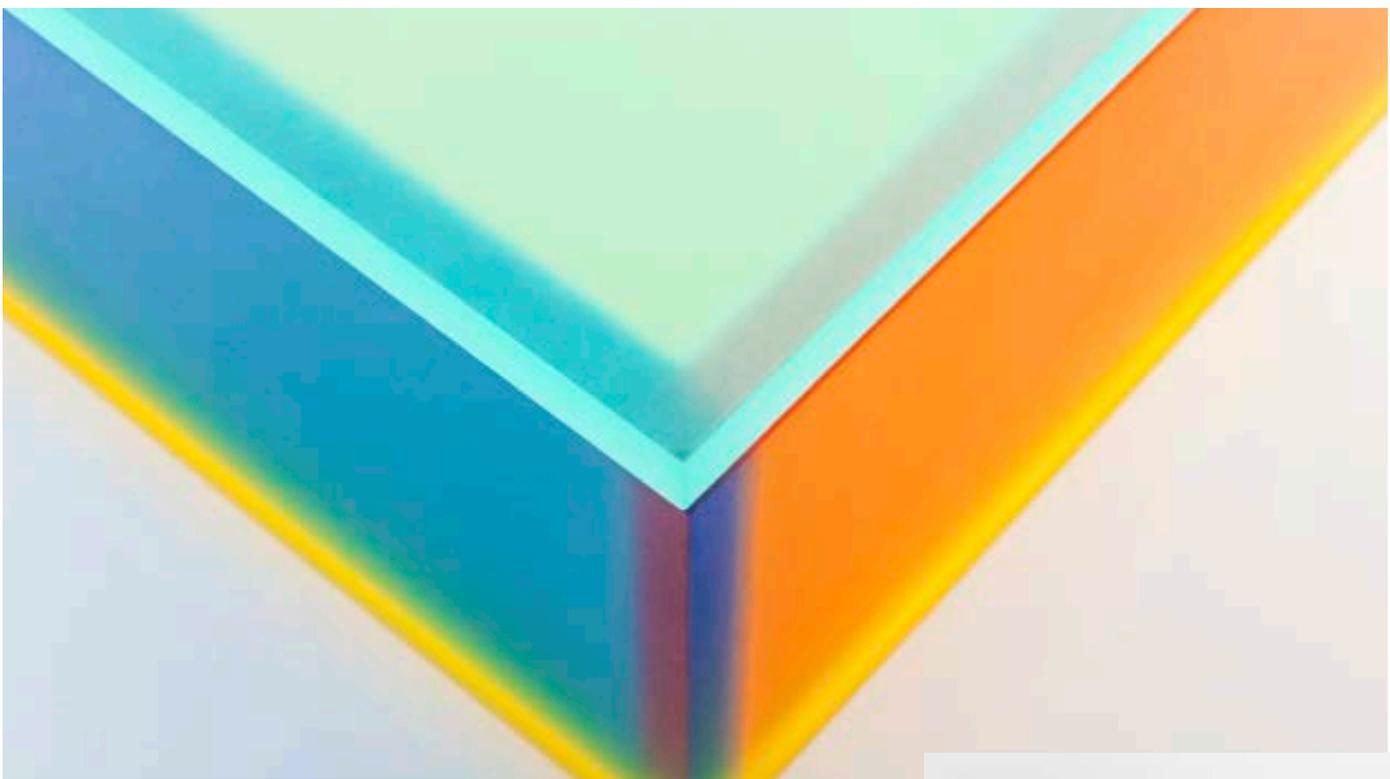
Dal **progetto delle cose** a quello delle **macchine** che le realizzano: una **scelta** che diversi designer contemporanei hanno deciso di percorrere. Con **tecniche e materiali diversi**, ma una comune visione: sperimentare **strade alternative** a una produzione sempre più omologata

di Domitilla Dardi

Fctfk'Fqo kkkc0'Ocej kpgu," kpgtpk, Crtki'2018.

FRIEDMAN BENDA 515 W 26TH STREET NEW YORK NY 10001

FRIEDMANBENDA.COM TELEPHONE 212 239 8700 FAX 212 239 8760



Raw Color, Hue Boxes, 2017.

Lo studio olandese lavora da anni sul concetto di colore generato dal mix di layer, creando vere installazioni, sia statiche che cinetiche, per dimostrare come ogni colore esistente è il risultato di un meccanismo complesso che tiene conto di molteplici fattori quali movimento, densità e struttura del medium.



Se – come diceva qualcuno – progettare è l'unico modo per evitare di essere progettati, allora progettare macchine è forse l'unico mezzo per creare prodotti non uniformati e monocordi. Inventare mezzi tecnici, infatti, è stata da sempre la sfida di quelle personalità artistiche che hanno anteposto la propria visione al mezzo disponibile. Perché, in effetti, solo se si è disposti a farsi guidare da un obiettivo visionario, gli sforzi si concentrano su come ottenerlo. La storia è in questo senso piena di casi illustri, a partire, ovviamente, dalle macchine leonardesche, passando per la poetica "Macchina per le nuvole" di Nicola Sabatini (1638), per arrivare al geniale metodo delle funicolari inventato da Antoni Gaudì per trovare le curve delle volte della sua Sagrada Família, o alla Kazam Machine di Charles e Ray Eames, nata dalla sperimentazione sulla curvatura del compensato ligneo.

Anche la storia più recente si sposta spesso dal progetto delle cose a quello delle macchine che le realizzano. Dietro questa scelta non c'è solo una domestichezza col mezzo tecnologico o una vocazione da ingegneri meccanici. A guidare queste sperimentazioni sembra esserci una ragione comune, declinata in varie motivazioni. Di certo, in un'era che rende sempre più democratica la tecnologia per i propri utenti, progettare il proprio mezzo di produzione sa di rivoluzione e suona come un grido di ribellione alla non-omologazione dei mezzi e quindi anche dei conseguenti risultati.

Tra i più attivi in questa direzione progettuale troviamo Tim Simpson e Sarah van Gameren, al secolo Studio Glithero. Da circa dieci anni il duo anglo-olandese propone una modalità che coglie dall'arte performativa parte delle sue ragioni e molto della sua spettacolarità. I loro progetti raccontano di

ceramiche che vengono foto-impresse dalla luce mutuando dalle attrezzature di sviluppo fotografico un diverso modo di concepire la decorazione; oppure realizzano elementi tessili che funzionano come le schede a codice di antichi organi musicali; o, ancora, realizzano candele in diretta, davanti al fruitore/spettatore, grazie a giganteschi meccanismi che seducono come miracoli della tecnica. E, infatti, proprio "Miracle Machines and the Lost Industries" s'intitola un saggio da loro scritto nel 2008, raccogliendo una puntuale ricerca sui macchinari e sulla magia del loro funzionamento. Punto nodale di questa metodologia è il coinvolgimento del pubblico che viene riportato a essere testimone diretto del fare, quasi come antidoto all'alienazione industriale anche in epoca post-fordista. Nel saggio viene enunciato un vero e proprio manifesto: "The machine will perform, the machine will create a product, the work will have an audience; the work will be accessible to all; the work will be understood by children".

Vicini a questa logica sono anche alcuni progetti del duo viennese Mischer'traxler. Sfruttare la luce naturale con le sue fluttuazioni di sole e ombra per alimentare una produzione è un messaggio di ritorno a una gestione più umana e biologica del fare. Significa produrre come fa un albero con le sue foglie, piuttosto che come fa un'industria con le sue merci. Avvici-



Great Things to People,

Less n.1 Catenary Pottery Printer, 2014. Il macchinario ideato per un workshop dimostra come le forme parametriche possano essere realizzate, per esempio nel vasellame, anche senza l'ausilio di tecnologia computerizzata, utilizzando una struttura basica autoprodotta.



narsi al mondo biologico non vuol dire quindi riprodurre le forme naturali, ma studiarne i processi di crescita e prenderli come modello per macchine artificiali che non vanno contro la natura, bensì la potenziano. Si tratta allora di 'coltivare' gioielli e oggetti attraverso macchine che funzionano più come incubatrici che come robot.

Progettare macchine può anche voler dire utilizzare un linguaggio meccanico per sottolineare aspetti delle cose attraverso un impatto immediato e intuitivo. È il caso dei Raw Color, altro duo (questa volta olandese) che sfrutta meccanismi di tecnologia comune per mettere in scena il concetto di di-

namismo cromatico. Pertanto anche un semplice ventilatore, piuttosto che una macchina per tritare documenti, possono divenire i dispositivi di una performance che esplora nuove strade di percezione del colore attraverso piogge colorate o macchie cromatiche in moto centrifugo.

Sempre con meccanismi e ingranaggi si manifesta il lavoro del giapponese Yuri Suzuki, un sound designer che indaga nuove sonorità proprio a partire dai processi meccanici. La sua Breakfast Machine sembra un'opera degna del più fantasioso tra gli inventori e spesso i suoi progetti utilizzano tecnologia bassa o desueta (vecchi computer e videogiochi, supporti digitali decisamente superati). Il suo è un modo di conservare la voce e il suono delle macchine in una versione 2.0 dell'animismo oggettuale, preservando la memoria acustica delle vittime dell'obsolescenza tecnologica, ma anche generando una diversa interazione sonora col mondo delle macchine. Si tratta in realtà di una speculazione che non ha nulla di nostalgico o di reazionario. In un mondo che impone commercialmente il superamento della tecnologia, diventa estremamente interessante mettere in comunicazione realtà meccaniche così vicine nel tempo, eppure così lontane nella funzionalità. Per esempio i cileni GT2P (Great Things to People) si sono interrogati sul significato del passaggio dall'analogico al parametrico digitale in un ribaltamento di ruoli quasi spiazzante. Hanno infatti costruito una 'macchina' rudimentale e artigianale per realizzare forme parametriche senza l'ausilio del computer. Una guida di legno graduata segna ascisse e ordinate sulle quali impostare una curvatura che dipenderà anche dalla densità della materia prima utilizzata e dal suo peso. Il risultato sono opere di vasellame le cui curve complesse e frastagliate non hanno nulla da invidiare ai più innovativi sistemi CAD.

Ancora una volta il punto risiede nell'idea che governa la macchina e non il contrario. Le materie, l'intelligenza e i sensi sono elementi così aperti e variabili che nessuna tecnologia imposta dal mercato potrà mai imbrigliarli. Tutte queste ricerche dimostrano che non è necessario guardare troppo lontano da quello che è intorno o dentro di noi per indagare nuove strade. Per scoprire che, alla fine, la macchina tecnologicamente più sfidante ce la portiamo appresso da una vita e si chiama corpo. ■