il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

«Action! Design Over Time»

Design e tempo sono due variabili generalmente accoppiate dal mondo museale ed espositivo in chiave storica. Raramente si è cercato di articolare una mostra nella quale la componente temporale dei prodotti contemporanei fosse il principale filo conduttore. Nella rassegna curata da Paola Antonelli, Patricia Juncosa-Vecchierini e Kate Carmody al **Museum of Modern Art** (**fino a fine 2010**), l'obiettivo è proprio l'esplorazione del fattore tempo attraverso la presentazione di 85 oggetti di design contemporaneo. Una prima declinazione del tema implica una riflessione sulla natura mutevole dei prodotti, in termini di capacità di cambiare forma con il passare del tempo e le interazioni degli utenti. Ad esempio, la lampada «Less Lamp» dello spagnolo Jordi Canudas richiede che l'utente la rompa o la modifichi con un piccolo martello per permetterne alla luce di uscire. Altri prodotti invitano alla riflessione sui vincoli spazio-temporali della vita contemporanea: il «Digital Remains» della tedesca Michele Gauer è un'urna funeraria che permette di conservare le tracce digitali lasciate in vita dal defunto; la famiglia di prodotti «My Soft Office» dell'olandese Hella Jongerius, tra cui la tastiera per computer morbida con spazio per un piatto e posate, documenta invece la progressiva commistione fra tempo lavorativo e domestico. Un ulteriore filone è rappresentato dai prodotti progettati per congelare un attimo di tempo. Il vaso «Made by Bees» dello slovacco Tomá?s Gabzdil Libertiny è un favo realizzato in una settimana da migliaia di api, a partire da una struttura metallica (nella foto). Ingo Maurer ha invece materializzato l'istante in cui si rompono le stoviglie di porcellana attraverso il lampadario «Porca Miseria!». Anche il design della comunicazione viene declinato rispetto al fattore temporale nei movies dedicati al tema della rappresentazione di reti d'interazioni: per esempio, «Flight Patterns» di Aaron Koblin visualizza le rotte di volo sopra gli Stati Uniti, mentre «History Flow» di Fernanda Bertini Viegas e Martin Wattenberg mappa visivamente il numero di volte in cui un articolo di «wikipedia» è stato modificato. Completano l'esibizione i prodotti realizzati in tempo reale con materiali tecnologici attraverso processi di prototipazione rapida a partire da modelli matematici tridimensionali, come la sedia «CoreFab» di Ammar Eloueini e i tessili 3D di Janne Kyttanen e Jiri Evenhuis. L'ultima frontiera dei materiali intelligenti è presentata nel progetto «Materialecology» di Neri Oxman: materiali che «crescono» e cambiano grazie a un algoritmo matematico, «fermati» dal designer nel momento in cui si desidera farli diventare parte di un prodotto.

Autore

laura_mata_garcia