

Smooth Substance: l'esplorazione materica, oltre il 2D

**L'iperbole
dell'esplorazione
materica continua a
stimolare il mondo
del progetto, e della
comunicazione
assorbendo,
metabolizzando e
restituendo infinite
soluzioni sensoriali.**

a cura di

Lucia Chrometzka e
Francesco Morace
www.futureconceptlab.com



L'impatto di questa ricerca nella dimensione estetica è potente, sostanziale e incisivo. L'ultimo periodo è stato fortemente caratterizzato da un rapporto con le materie che potremmo definire oltre il 2D: una nuova frontiera bidimensionale che

tuttavia non si appiattisce su territori consueti. La tendenza Smooth Substance si esprime attraverso superfici nette, taglienti, tuttavia sensuali e sensoriali, con effetti materici che, pur discendendo da una tradizione bidimensionale, trovano nuove strade espressive e nuovi volumi creati spesso

da pura illusione ottica. Questa attitudine materica coinvolge tutti i settori dell'espressione creativa e orienta la ricerca verso nuove sperimentazioni che si nutrono, senza soluzione di continuità, di grafica digitale e lavorazioni di alto artigianato, nano-tecnologie e avanguardie artistiche. Moda, design,



Installazioni diventano i contenitori espressivi ideali per mettere in scena i materiali che cercano di conquistare una nuova dimensione. Gli oggetti e i progetti che caratterizzano la tendenza Smooth Substance sembrano vivi: essi creano nell'osservatore una tensione dinamica e sensoriale potente.



LA TESSITURA SECONDO ALEXANDRA KEHAYOGLOU

Per Alexandra Kehayoglou realizzare tappeti è una vocazione più che una scelta. La designer di origine greca, ha, infatti, la tessitura nel Dna. Nel suo studio di Buenos Aires gli scarti di tessuto arrivano dalla fabbrica El Espartano, azienda di proprietà della famiglia Kehayoglou che è un vero punto di riferimento nel panorama del design. Alexandra crea le sue collezioni che, più che semplici tappeti, sono grandi bassorilievi tessili, realizzati attraverso la tecnica del tufting. Le sue composizioni assumono forme nuove e inaspettate come nel caso delle collezioni Pastureland e Garden, in cui l'artista si ispira a trame presenti in natura come muschio, sabbia, acqua, cortecce e pascoli erbosi. Dries Van Noten le ha commissionato un imponente tappeto erboso in lana, una spettacolare passerella per la sfilata della sua collezione primavera 2015.



LO STILISTA INDIANO RAHUL MISHRA

Rahul Mishra è uno stilista indiano che, dopo un master in Fashion Design all'Istituto Marangoni di Milano, avvia la sua attività professionale e la sua avventura creativa vincendo diversi concorsi internazionali tra cui nel 2014 il prestigioso International Woolmark Prize. Segnalato come uno dei 20 giovani indiani che cambieranno il volto dell'India da VISION-INDIA 2020, Mishra debutta sulle passerelle parigine nel 2015 con una collezione che esprime tutto il suo talento nella reinterpretazione materica della tradizione, imponendosi così all'attenzione internazionale. La sua collezione P/E 2016 esprime il desiderio di distillare passato e futuro attraverso il dialogo materico tra bidimensionalità e tridimensionalità, tra tecniche di stampa di ultimissima generazione e manualità irrinunciabili, per capi di modernità sorprendente e di grande sollecitazione sensoriale.



IL PROGETTO CERAMICA 3D DI OLIVIER VAN HERPT

Questo progetto affronta una tematica di estrema attualità, ovvero come colmare il gap tra manifattura artigianale e produzione meccanizzata. Il designer olandese ha iniziato a sperimentare cercando di stampare in 3D la ceramica e dopo 2 anni di intenso lavoro ha ottenuto il risultato sperato, modificando creativamente e con abilità le impostazioni di una stampante presente sul mercato. Olivier Van Herpt ha così creato diverse collezioni di oggetti, che esprimono lo straordinario ventaglio di possibilità, di ibridazioni e di sfumature ben lontane da una produzione realmente meccanica. Recentemente ha collaborato con Ricky van Broekvhen, ingegnere del suono, con l'obiettivo di creare "Vibrazioni solide". Il risultato è una serie di vasi con texture e disegni a rilievo che sono rappresentazioni visive del suono rese permanenti.



L'OPERA RUBBING/LOVING DELL'ARTISTA DO HO SUH

Art 21, organizzazione no-profit dedita ad avvicinare il pubblico al processo artistico, ha pubblicato un film esclusivo sull'ultima opera dell'artista coreano Do Ho Suh. Il video documenta l'artista mentre, dopo aver ricoperto con carta bianca la casa che lo ha ospitato per 18 anni, la "ricalca" con matite colorate. La casa aveva ospitato numerose installazioni e opere d'arte sui temi dell'identità, della memoria e dello spostamento. In questo video, Suh crea l'opera finale intitolata Rubbing/Loving (Sfregando/Amando). Il processo inizia avvolgendo ogni superficie con carta bianca, coprendo le pareti, soffitti, armadi e perfino le chiavi di casa. Suh strofina le matite colorate su tutti i fogli di carta, saturandoli con colori vivaci. Questa tecnica rivela e conserva tutti i dettagli della casa, anche i più nascosti come l'interruttore della luce, la maniglia e la serratura.



THE FLOATING TEAHOUSE

La mostra all'interno dell'hotel Fairmont Pacific Rim di Vancouver è stata curata dal famoso architetto Ken-Go Kuma in collaborazione con Westbank. Si tratta di una rassegna retrospettiva delle opere di Kuma ispirate alla natura, tra musei, monumenti, e centri artistici. Kuma ha anche creato The Floating Teahouse (La casa da tè galleggiante) nella hall. Questa installazione è costituita da una tenda in organza appesa a un pallone traslucido a elio e dal pop-up store per il marchio giapponese Muji, primo avamposto di vendita a Vancouver. La mostra celebra l'architettura contemporanea giapponese, il suo design e la sua cultura per rendere omaggio alla filosofia di "stratificazione" della nazione, dove le idee che si sovrappongono costituiscono la base di un'esperienza complessiva.



Lesson Learned

Considerare la natura come ispirazione primaria da espandere



Favorire la bidimensionalità come ispirazione per nuovi volumi



Puntare sulle tecniche innovative come attualizzazione di abilità manuali