

# MATRIX

# MATRIX

Matrix è il nome del prototipo finale di un lungo lavoro attorno al cuoio, svolto a più riprese per B&B Italia, da una richiesta di duplicare la sedia BB di Poliform disegnata nel 2008. Il cuoio ha una struttura interna che gli permette una serie di varianti meccaniche, che vanno dalla compattazione tramite cottura alla dilatazione tramite trazione. L'idea che questo materiale riprenda geometrie a "superfici minime" come fa sul corpo degli animali, ci ha condotti a una infinita produzione di prototipi che si sono conclusi sia con la possibilità di sedie autoportanti in solo cuoio, sia con sedie più leggere in cui il cuoio cotto stabilizza una leggera struttura interna in legno. Il lavoro presuppone, nel mio metodo, una sperimentazione sempre diretta che rimbalza continuamente tra la difficoltà e gli oneri per l'approvvigionamento dei materiali giusti e una quantità infinita di ore di lavoro nel mio studio di Casciago, sia per la costruzione delle attrezzature sia per la realizzazione dei prototipi stessi. Devo ai miei collaboratori Matteo Borghi e Adrian Freire la pazienza, l'entusiasmo e la determinazione per i risultati ottenuti. Ho pensato a questo quaderno come a un film la cui trama è il lavoro condotto attorno a una sedia in cuoio mai prodotta. Lo sforzo vale se altri di questo possono fare conoscenza e da qui ripartire con le loro avventure.

**Riccardo Blumer**



Corraini  
Edizioni

Quaderni di  
Riccardo Blumer

# MATRIX



Corraini Edizioni

23 Matteo Pirola, "MATRIXXX"



**26 SCENA 1**

27 Il cuoio come il ferro, una colata strutturale



**34 SCENA 2**

35 Dalla seduta alla scocca

47 Angela Rui, "Il bufalo e l'architetto"



**48 SCENA 2.1**

49 Cuoio scatolare, la sedia esoscheletro

61 Renato Stauffacher, "Cosa bolle in pentola"



**62 SCENA 2.2**

63 Cuoio scatolare, cuoio piegato



**74 SCENA 3**

75 Cuoio cotto, esoscheletro



**96 SCENA 4**

97 Endoscheletro, la pelle lavora a trazione su una struttura portante  
117 Alberto Meda, "Progettare in un sistema complesso"



**118 SCENA 4.1**

119 Cuoio teso



**132 SCENA 5**

133 Matrix

149 Paolo Mazzo, "Connotazioni tra corpi"

# MATRIX

Matrix, come matrice ovvero madre generatrice di sostanze e di morfologie, corpi e sentimenti. Matrix come crasi di Mater X, la materia misteriosa, quella che rimane sempre tutta da scoprire.

Qui si impara a indagare una materia prima, prima che diventi materiale, per conoscerla, comprenderla, rispettarla o stimolarla a diventare anche altro pur sempre nel rispetto del suo essere primario. La natura è l'origine del tutto, la grande madre di ogni filosofo, scienziato o artista (e quindi anche progettista) dalla quale imparare a far nascere ogni cosa, certo anche la più complessa ma soprattutto la più semplice, che è anche sinonimo di naturale, appunto. Matrix è anche la scena finale di questo libretto d'opera, che si struttura come una rappresentazione teatrale, fatta di atti – e quindi azioni – che portano a un compimento progettuale, con una attitudine spiccatamente processuale. Perché il design è soprattutto progetto che si fa con il processo anche senza prodotto.

Il teatro è lo studio di Casciago, un laboratorio alchemico sotto casa in cui sperimentare empiricamente all'infinito, alla ricerca del finito. Il luogo si presta bene anche a certi esperimenti/esercizi spirituali (che vanno oltre la materia) visto che si trova in una piccola ex chiesa, quindi spazio perfetto per l'ora et labora, dove provare a mettere insieme il sacro e il profano, che poi non sono altro che alter ego di tecnica ed estetica.

La compagnia alla regia (e dietro le quinte) è quella dei Blumer&friends, che sono amici certo, Riccardo, Matteo e Adrian in primis, ma sono anche e soprattutto numerosi altri amici, studenti, collaboratori, ammiratori che condividono ricerca, pazienza, entusiasmo, passione, determinazione, sorpresa, soddisfazione.

Riccardo: uno che sa mantenere l'infanzia dentro di sé, ovvero mantenere la curiosità di conoscere, il piacere di capire e la voglia di comunicare (Munari docet). Blumer: caparbio come un bergamasco e preciso come uno svizzero, uno che sa divertirsi mentre lavora, che si distrae dalla fatica, anche di imparare. &friends: il terzo punto da cui passa sempre un piano.

I Blumer&friends sono una bella attitudine del maestro-non docente a condividere tutto con i propri allievi-non studenti, ad allenarli e spingerli a farsi superare, a collaborare per unire le forze, amplificare le passioni e ampliare gli orizzonti da consumare comunemente come in un viaggio virtuoso.

Il soggetto è il sedersi, l'atto primario di abitare, che appare e inizia a manifestarsi quando ci si ferma, quando si sta, in una stanza, appunto, anche se è senza pareti.

L'oggetto è la seduta, in tutte le sue varianti tipologiche, tra sgabello e sedia e poltrona e dondolo e qualcosa di ancora indefinibile con il tradizionale vocabolario dell'arredamento.

L'attore protagonista è il cuoio, forse il materiale che più parla di natura in quanto rappresenta pur sempre qualcosa di "vivo", qualcosa pensato passivamente solo per ri-vestire e invece è più affine all'atto attivo del vestire. Gli altri attori non-protagonisti (come si dice, ma potremmo dire co-protagonisti) sono tanti altri materiali gregari ben diversi per origine, quali legni, fibre, tessuti, carte, metalli, plastiche, polimeri. Ognuno ha un ruolo preciso ma i dialoghi sovrappongono linguaggi, creando un nuovo alfabeto fatto di tanti trasferimenti tecnologici, dalla nautica all'aeronautica, dalla falegnameria alla carpenteria, dalla sartoria all'architettura, dall'artigianato all'ingegneria, dall'arte all'arte.

MATRIX



Per realizzare i passi di questo percorso tutto è da inventare, tutto è da trovare oltre il conosciuto, con la costruzione anche di strumenti e attrezzature, perché nulla era stato già codificato così. La sperimentazione come metodo è avventura e disavventura insieme, sono una cosa unica e sempre positiva, perché si può soprattutto imparare anche dagli errori, che sarebbe meglio chiamare semplicemente imprevisti.

La narrazione delle fasi di questa ricerca scorre tra le pagine di questo libello gentile, come quinte scenografiche, dove appaiono in sequenza tutti i procedimenti di scoperta e di trattamento e trattazione del cuoio mai fine a sé stesso ma condotto a fini nobili.

Prima una colata di materiale di sintesi (resina poliuretanic) è inserita nel materiale organico che la contiene e rimane involucro, che diventa struttura interna e aderisce in un corpo unico, inizialmente lineare con quattro gambe e un piano, poi tridimensionale come una scocca, per aderire meglio al corpo seduto, che incontra un corpo seduttivo e quindi accogliente. Poi diventa esoscheletro, ovvero la duttilità del cuoio si fa rigida e scatolare, contenitore di un poliestere leggero, che lo riempie e lo espande creando così una forma-struttura. Il cuoio poi si piega, si scalda, si cuoce, si tende, si buca e per ogni tecnica una lavorazione e un risultato completo come modello di studio, modello di fatto: un preprototipo.

Infine Matrix, un volume poligonale, lineare e strutturale, dinamico e leggiadro, che sospende una pelle di cuoio ripiegata e tesa al limite, come una vela col vento in poppa, come un'amaca da argonauta. Qui non serve sedersi per riposare, anche perché ogni sedia scompare alla vista quando ci ospita, mentre questo spettacolo è tutto da vedere.

Buona visione di una buona novella, senza morale ma tanta etica, poetica, tecnica ed estetica, forse un po' eretica ma anche genetica e di sicuro profetica.

Davanti agli occhi un documento di conoscenza di una esperienza, come metodo non metodico, anche didattico, per esporre, pubblicare, raccontare, mettere in scena, perché non esiste opera che non sia pubblica.

Recensione cinematografica di Matteo Pirola