

Il lato imprevisto degli oggetti

The unexpected side of objects

Per il duo zurighese Kueng Caputo, la realtà è una tavolozza da campionare e riconfigurare, per produrre pezzi di design elegantemente concettuali

- For Zurich-based duo Kueng Caputo reality is a palette to be sampled and recombined, producing gracefully conceptual works of design

Progetto • Design
Kueng Caputo

Testo • Text
Francesca Picchi



Sand Chair Series. La serie è prodotta lavorando con martello e scalpello una massa pigmentata ottenuta con un cemento prodotto sperimentalmente. Ogni sgabello è un pezzo unico. A destra: *Light Sand Chairs*, una versione leggera che suggerisce una possibile produzione di serie

• *Sand Chair Series*, made through a process of hammering and chiselling a pigmented mass obtained with an experimentally produced cement conglomerate. Every stool is a unique item.

Right: *Light Sand Chair*, a lightweight version indicating the potential direction of mass production

Se il lavoro di Kueng Caputo sembra viaggiare sul sottile confine tra arte e design è solo perché parla un linguaggio del tutto originale che fa della sperimentazione il cuore del proprio discorso formale.

Per Sarah Kueng e Lovis Caputo il percorso di avvicinamento alla forma assume i modi e le pratiche dell'arte. Ma se l'arte tende a stabilire una distanza con lo spettatore e a circondarsi di un'aura reverenziale, il design invece si mostra accessibile perché parla attraverso l'uso, mente gli interlocutori sono piuttosto utenti con cui entrare in contatto e stabilire un dialogo aperto, che cresce nel tempo. Il duo di designer è partito da Zurigo e si è radicato nel terreno culturale svizzero, ma è cresciuto muovendosi in diverse aree del mondo (dall'India al Giappone), dove ha partecipato a diversi programmi di residenza. Il loro lavoro rivela una padronanza formale inconsueta e un approccio personale sofisticatissimo—pieno di cura e attenzione per la materia, i colori e l'uso—ma è al tempo stesso libero e disinvolto. Libero da immagini o modelli

precostituiti, disinvolto perché insegue un proprio orizzonte formale e si pone alla ricerca di incidenti di percorso che provocano risultati inaspettati, che arrivano puntuali alla fine di un percorso non lineare. Quest'attitudine si è consolidata grazie all'abitudine di verificare le forme attraverso

“La produzione limitata è il nostro campo di gioco per la sperimentazione”

sequenze di modelli in scala 1:1, costruiti senza la mediazione del disegno, pensando direttamente con le mani piuttosto che con la formalizzazione di immagini concepite a priori e poi affidate ad altri per la traduzione in oggetti concreti. Forse proprio

a causa dell'adozione di quest'abito materiale e costruttivo, i progetti di Kueng Caputo sono difficilmente riconducibili a un universo formale riconoscibile. Inoltre il design, come molte discipline chiuse nel proprio universo di riferimento, usa a volte un linguaggio per addetti ai lavori che è scollegato dal flusso della produzione corrente. Invece l'osservazione del mondo reale e l'attenzione per la vita quotidiana quale fonte d'ispirazione sono elementi così presenti nel fare progettuale di Kueng Caputo da condurre a risultati diversi ogni volta che cambia il contesto di riferimento. I loro oggetti offrono commenti in forma visiva al mondo della produzione degli oggetti, sia quello autoriale in mostra nelle fiere di design sia quello anonimo in cui capita di imbattersi frequentando le bancarelle dei mercatini. Ogni loro progetto, infatti, pone le sue basi all'interno di contesti umani, produttivi e culturali definiti: è una risposta a richieste ben precise, una forma di reazione intorno alla quale imbastire un programma che mira ad accogliere il fatto inaspettato per farne il bandolo del progetto.

Come gli sgabelli della *Sand Chair Series*, che portano con loro il mondo colorato del Rajasthan dove Kueng Caputo hanno trasferito il loro studio per un breve periodo grazie a un progetto di residenza. I colori, i pigmenti dai toni accesi, la sabbia onnipresente e persino la cera delle candele che illuminano la città sono state usate per mettere a punto il progetto di una pietra artificiale, una materia che sapevo fare del colore un suo elemento intrinseco per poi rivelarlo nella sua pienezza, a ogni imperfezione o irregolarità. Questo processo ha consentito loro di sperimentare la forma a partire dall'assemblaggio libero degli stampi, costruiti come un montaggio provvisorio di materiali misti. "La produzione limitata è il nostro campo da gioco per mettere alla prova le direzioni di ricerca che ci interessano", spiegano. "Nel caso della *Sand Chair Series*, ora che

abbiamo messo a punto una tecnica e che sappiamo qual è la direzione da percorrere per semplificare il processo, è naturale pensare che il passo successivo sia la produzione di serie". Quando sono state inviate a partecipare a Frieze hanno avuto subito chiaro di non volersi improvvisare artiste e hanno puntato su un oggetto come la sedia per mettere in discussione il confine tra scultura e oggetto di design. In India ha avuto origine anche la ricerca che ha portato al progetto *Quadrangular Cloud*, installato negli spazi della Warehouse Gallery della Syracuse University (NY). "In India ci hanno colpito i teli di plastica coloratissimi, venduti a metro e usati nelle case come tovaglie, tende o tappeti. Quando abbiamo ricevuto l'invito dalla Syracuse University abbiamo pensato di utilizzare questo materiale per creare dei

dispositivi, micro-architetture od oggetti abitabili che aiutassero a cambiare la percezione del luogo. Poi, durante le fasi di sviluppo del progetto, abbiamo optato per forme e materiali molto diversi da quelli cui avevamo pensato in origine: quello che ci interessava era proseguire la ricerca cominciata con *Five Stars Cardboard* (il nostro primo progetto di 'hotel' temporaneo) sulla percezione dello spazio e sul significato di sentirsi a casa. Syracuse è una città universitaria, quindi sapevamo che molti visitatori della mostra sarebbero stati studenti. Così abbiamo pensato di far leva sul lato giocoso costruendo dispositivi disseminati negli spazi della galleria che aprissero prospettive inaspettate. In questo modo i visitatori, seguendo le tracce presenti lungo il percorso espositivo, si sarebbero ritrovati a scoprire spazi imprevisi e a fare esperienze inattese". —FP

• The work of Kueng Caputo may appear to ride the thin line between art and design. But this is only because it speaks a remarkably original language that adopts experimentation as a keyword when dealing with objects. Sarah Kueng and Lovis Caputo's approach to matters of form draws on the modes and practices of art. While art, however, tends to stand aloof from the spectator, surrounding itself with an air of reverence, design is manifestly more accessible because it speaks through usage. And its interlocutors are users with whom contact and a direct relationship can be established, which then develops over time. This designer partnership started from Zurich and is rooted in Swiss cultural soil. But it grew during the two architects' travels across parts of the world

(from India to Japan), where they participated in a number of residency programmes. Their work reveals an unusual mastery of form and a highly sophisticated personal approach, with scrupulous attention to materials, colours and uses. Yet, at the same time, their output is free from set images or preponderant models that dictate a fixed course. But it is also uninhibited because it pursues its own formal horizon and embraces happy accidents, always on the lookout for unexpected results that invariably arrive at the end of a non-linear process. This aptitude was consolidated through the habit of testing forms through sequences of models in the scale of 1:1. Usually made of cardboard, these mock-ups are built without the aid of drawing but by thinking directly with the hands, rather than with formalised images to be

translated into reality by others. Due perhaps to this material and constructive tendency, it is hard to trace Kueng Caputo's designs to any defined or recognisable formal universe. Furthermore design, like many disciplines closed within their own sphere of reference, often speaks the jargon of insiders, disconnected from everyday life. Instead, observation of the real world and attention to daily life as a source of inspiration is so embedded in Kueng Caputo's design approach that the outcome changes whenever the reference context changes. Their projects offer visual comments to the current world of production—that related to the auteur design displayed in trade fairs, as well as the anonymous kind encountered on market stalls. Indeed, every project lays its foundations within defined human, productive



Courtesy of Salon 94



Il collettivo svizzero Kueng Caputo lavora insieme dal 2004, quando Sarah Kueng (1981) e Lovis Caputo (1979) si sono incontrate frequentando la ZHdK—Zürcher Hochschule der Künste Zurich. Nel 2009 il duo ha ricevuto lo Swiss Federal Design Award. In queste pagine, in basso: lo studio installato a Zurigo

www.kueng-caputo.ch



Stampi di *Sand Chair Series*. La massa pigmentata è colata, strato per strato, in stampi prodotti dall'assemblaggio di materiali compositi. Ogni stampo è un pezzo unico





Photos David Broda



→

Quadrangular Cloud è un "hotel" installato negli ambienti della Warehouse Gallery della Syracuse University, ny. Il progetto è stato curato da Anja Chavez

• *Quadrangular Cloud* is a "hotel" installed on the premises of the Warehouse Gallery in Syracuse University, ny. The project was curated by Anja Chavez



Photos David Broda

↑

Lo spazio principale della Warehouse Gallery è frammentato in singole stazioni effimere dove i visitatori sono invitati a vivere una "breve vacanza" e a sperimentare una diversa esperienza dello spazio e della luce

• The gallery's main exhibition hall is transformed into small ephemeral spaces where visitors are invited to sample a "mini-vacation" by experimenting with a different experience of space and light

—

La scelta dei materiali segna le diverse tappe del percorso progettuale che indaga il significato di "sentirsi a casa". La sala di lettura della galleria ospita una serie di sedute del tipo più comune e a basso costo "rivestite" con teli di plastica colorata: questi "abiti" sono realizzati su cartamodello

• The choice of materials marks the different stages along the route that explores the meaning of "feeling at home". The gallery's reading room accommodates a series of the commonest low-cost chairs, "upholstered" with sheets of coloured plastic; the "clothes" are made on a paper model

and cultural contexts. As an answer to specific requests, it is a form of reaction, around which to sketch out a programme aimed at capturing the unexpected and placing it at the centre of the project.

This is also true of the stools in the *Sand Chair Series* that echo the colourful world of Rajasthan, where Kueng Caputo set up office for a short period thanks to a commission to a residency programme that took them to the heart of India. The colours, vivid pigments, omnipresent sand and the wax of candlelit cities led them to develop the project for an artificial stone, a material that would encapsulate colour as its intrinsic element and would fully reveal a chromatic stratification with every imperfection or irregularity. That process, which contains the surprise of unexpected results, enabled the architects to experiment with form from the free assemblage of mixed-material moulds. "Limited production is our playground for testing the orientations that interest us," they explain. "In the case of the chair, now that we've worked out a technique and know which direction to take in order to simplify things, it is natural to think that the next step would be mass production."

When they were invited to participate in the Frieze Art Fair, they knew at once that they did not want to improvise themselves as artists. Instead they concentrated on the chair as an object through which to question the border between sculpture and the design object: the user function. India also inspired their run-up to the *Quadrangular Cloud* project, a sort of hotel installed in the Warehouse Gallery of Syracuse University, ny. "In India we were struck by the brightly coloured

plastic sheets, which are sold by the metre. We had seen them used in a variety of ways in Indian homes, as tablecloths, curtains or carpets. We decided to make use of these plastics. So when we got the invitation from Syracuse University, we thought of exploiting this material to create devices, micro-architectures or habitable objects that would help to alter the perception of place. Along the way, the project underwent major changes and took on different forms and materials. But we were interested in carrying on the work begun with *Five Stars Cardboard*

—
"Limited production is our playground for experimentation"
 —

(our first temporary 'hotel' project) on the perception of space and on the meaning of feeling at home. Syracuse is a university city, so we knew that many of the visitors to the exhibition would be students. Therefore we decided to accentuate the playful side by constructing devices scattered about the gallery that would open up unexpected perspectives. In this way the visitors' curiosity would be aroused during their pursuit of traces spread along the route, enabling them to rediscover eye-opening spaces and experiences." —FP