

Text by  
Caterina Tiazzoldi  
Images courtesy of  
studies

# DIGITAL PRIMITIVE

Da New York, sismografo  
di tendenze, la nuova leva  
dei progettisti emergenti

## DIGITAL PRIMITIVES

*From New York, the  
trend seismometer,  
the new generation  
of emerging  
designers*



↓ Peter Eisenman - Città della Cultura di Galizia, 1998 |  
Peter Eisenman, City of Culture of Galicia, 1998



**P**arlare di nuove tendenze talvolta si rischiano generalizzazioni. Eppure in certi periodi è innegabile che avvengano trasformazioni tangibili nel mondo del design collegate al mondo della cultura, dell'economia e della tecnologia. New York può senza dubbio essere considerata il sismografo di questi cambiamenti. Nella grande mela fare tendenza è un dato di fatto: quasi una necessità. In effetti, New York è influenzata dalle fluttuazioni e dai picchi di mercato, dalla sensibilità all'innovazione tecnologica e da una struttura sociale nata per drenare professionisti talentuosi in cerca di opportunità per farsi conoscere. In una città piegata dalla crisi non si può fare a meno di riconoscere l'enorme dinamismo e vivacità che ne caratterizza la vita professionale. Una delle caratteristiche di New York è la grande permeabilità che esiste fra il mondo della ricerca e quello professionale. I neo laureati sono una fonte di aggiornamento per gli studi professionali, mentre i giovani professionisti testano la componente più radicale

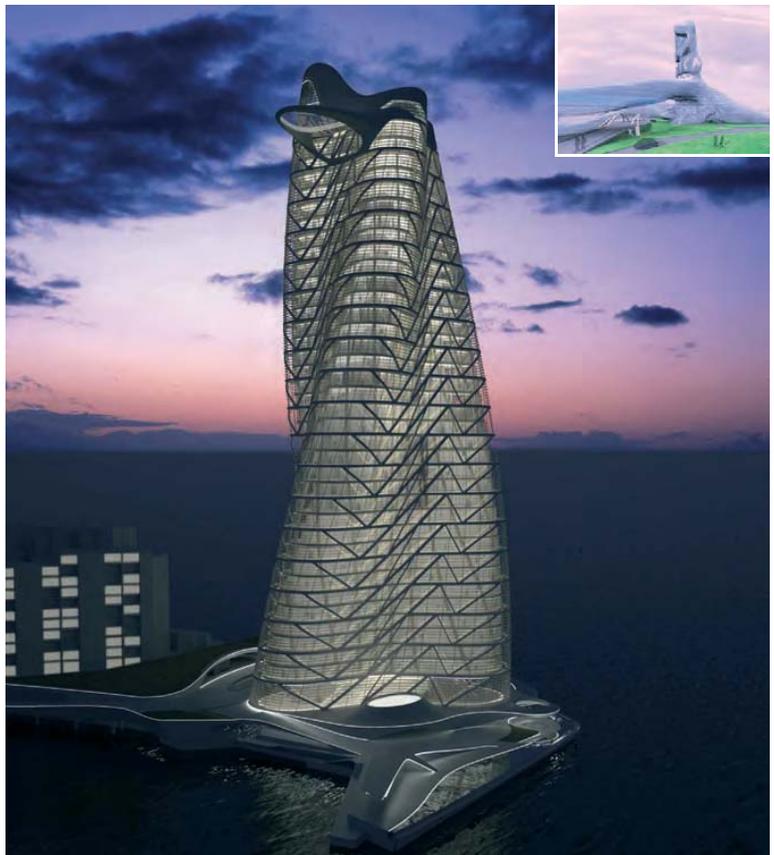
del loro lavoro in campo accademico. Nell'ultimo ventennio New York ha segnato grandi trasformazioni in campo progettuale. Negli anni Novanta l'introduzione di tecniche di modellazione, basate su una logica topologica e capaci di rappresentare visualmente le teorie dei filosofi contemporanei francesi, ha permesso di generare proposte radicalmente innovative come la Città della Cultura di Peter Eisenman e il Corean Presbyterian di Greg Lynn. A questa fase è succeduto un periodo in cui la ricerca si è focalizzata sui nuovi mezzi di produzione: apparecchiature a controllo numerico per la lavorazione bi e tridimensionale di ferro acciaio e legno. A celebrare questa nuova fase di forte impronta costruttiva è stato il museo Psl, sede distaccata del MoMA, che ogni anno premia uno studio di architettura. Nel 2000 i premiati sono stati SHoP Architects PC, il cui nome stesso significa laboratorio di produzione e Archi-Tectonics, nome dello studio di Winka Dubbeldam che pone l'accento sulla materialità. Negli anni Duemila studi come Asymptote concretizzano quelle che erano le visioni progettuali del periodo precedente. Nel caso della Strata Tower forma e tecnologia ricordano le esplorazioni quasi visionarie precedentemente esplorate in ambito accademico. Ora affermata e impegnata in progetti istituzionali, la generazione della fabbricazione digitale lascia il titolo di emergente alla nuova leva dei Digital Primitive. Come per le generazioni precedenti, si può notare la loro presenza in piccoli progetti e allestimenti. I Digital Primitive sono digital perchè, per loro, computer e strumenti avanzati sono una propaggine naturale. Sono primitive perchè spesso devono rapportarsi ad una limitatezza di risorse imposta da una città come New York. Lavorano in una condizione di difficile reperibilità di materiali e con una relativa rigidità delle maestranze. Lavorano con pochissimi materiali (corian, mdf, acciaio) e strumenti (laser cutter, pantografi ecc) che esplorano sfruttandone al massimo le potenzialità della tecnologia (vedi Parametric Furniture - Columbia University - Salone Satellite 2009). Operano sui vari livelli del progetto: dalla ricerca accademica, alla gestione di veri laboratori produttivi capaci di costruire le proposte più radicali delle star del mondo (progetto Cirrus di Zaha Hadid realizzato da Associated Fabrication), fino ai progetti per gli studi più istituzionali come Skidmore Owings and Merrill. Accostano tecniche estremamente raffinate su materiali grezzi gestiti con una gestualità immediata quasi istintiva basata sulla ripetizione (progetti Cardboard Figures di Guy Zucker o la chair E. Benamor Duarte). La ripetibilità e modulazione diventano la chiave per ottenere progetti allo stesso tempo complessi ed elaborati per quanto di lettura immediata per rispondere a una società nella quale è necessario sapersi raccontare con poche parole a un pubblico che ha sempre meno tempo da dedicare all'ascolto ■



↑ | SHoP Architects - 290 mulberry street |

↓ | Hani Rashid, + Lise Anne Couture, Asymptote - Strata Tower Abu Dhabi, UAE 2011 |

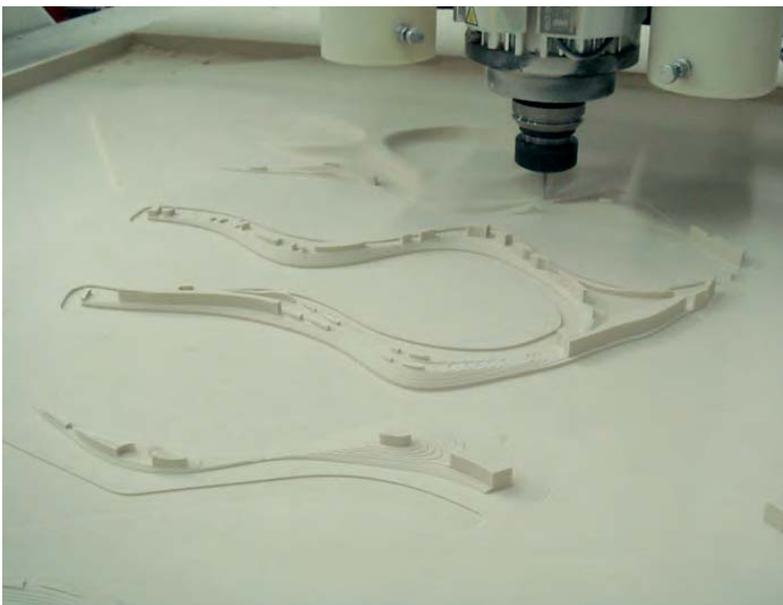
↘ | Hani Rashid and Francesco Bruni  
Project developed Euroscrapper, Columbia University 2004 |





↑ | Zaha Hadid - Cirrus, prototype made by Associated Fabrication |

↓ | Tietz/Baccon - Pantografo in azione | Tietz/Baccon - Pantograph in action



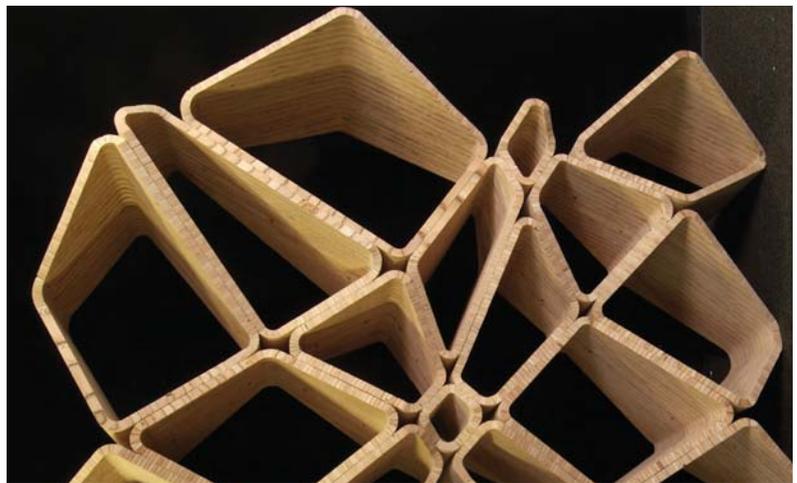
When speaking of new trends there is sometimes a risk of generalising. Yet in certain periods it is undeniable that tangible changes connected with the worlds of culture, economics and technology actually take place in the design world. Without a doubt New York can be considered a kind of seismometer of such changes. Trend-setting is a reality in the Big Apple: almost a need. In fact, New York is influenced by market fluctuations and peaks, by sensitivity to technological innovation and a social structure set up to draw talented professionals in search of opportunities to make themselves known. In a city hit by the economic crisis it is impossible not to acknowledge the enormous dynamism and liveliness that distinguishes its professional life. One of the characteristics of New York is the great permeability that exists between the research and professional worlds. Recent university graduates are a source of updated information for professional practices, while young professionals test are able to put the most radical part of their academic work to test. Over the past two decades, New York has witnessed great changes in the design field. In the Nineties the introduction of modelling techniques, based on topological logic and capable of representing the theories of contemporary French philosophers virtually, they have made it possible to generate radically innovative ideas like Peter Eisenman's City of Culture and Greg Lynn's Korean Presbyterian Church. This phase was followed by a period in which research focussed on new means of production: numerical control apparatus for two- and three-dimensional machining of iron, steel and wood. The P.S.1 Museum, an affiliate of MoMA has celebrated this new phase in a strong constructive way by awarding the



↑ | Guy Zucker, ZA Studio - Cardboard Figures, Mostra Design Chicago 2008 |

↓ | Brian Brush and Yong Ju Lee, GSAPP Columbia University - Parametric Furniture Studio, Salone Satellite 2009 |

annual YAP prize to an architecture practice. In 2000 the award was given to SHoP Architects PC, whose name means production workshop, and to Archi-Tectonics, the name of Winka Dubbeldam's practice which places the accent on materiality. After 2000, practices like Asymptote have given concrete shape to what had been the design visions of the previous period. In the case of the Strata Tower, form and technology are reminiscent of the almost visionary explorations previously investigated in the academic sphere. Now successful and busy with institutional projects, the digital fabrication generation has passed on the title of emerging architects to the new generation of Digital Primitives. As for previous generations, their presence can be noted in small projects and interior layouts. Digital Primitives are digital because they have grown up using computers and advanced tools. They are primitive because they often have to deal with limited resources offered by a city like New York. They work in a condition in which materials are difficult to find and workers are relatively hostile to new methods. They work with very few materials (Corian, MDF, steel) and tools (laser cutters, pantographs, etc.) which they explore making the best possible use of the potentials of technology (see Parametric Furniture - Columbia University - Salone Satellite 2009). They are engaged in various levels of the project: from academic research to running true production shops able to construct models of the most radical ideas thought up by world-level stars (Zaha Hadid's Cirrus project made by Associated Fabrication), up to projects for institutional practices like Skidmore Owings and Merrill. They use extremely sophisticated techniques with rough materials handled with an immediate, almost instinctive gestural expressiveness based on repetition (projects such as Guy Zucker's Cardboard Figures or E. Benamor Duarte's chair). Repeatability and modulation become the key to obtaining projects that are at once complex and elaborate albeit immediately understandable to respond to a society in which it is necessary to know how to use just a few words to explain them to a public that is increasingly less inclined to listening ■



↑ | E. Benamor Duarte - Rapi Chair, production Zero 2, fabricated by Tietz/Baccon |