

MICOL BELTRAMINI

MASAHIKO SATO / ISSEY MIYAKE

Il processo creativo di Issey Miyake si basa sulla relazione di tre elementi: il corpo, l'abito che lo copre e lo spazio che si crea tra di essi

ISSEY MIYAKE è nato a Hiroshima sette anni prima dell'esplosione della bomba atomica. È tra i sopravvissuti, ma non vuole essere ricordato per questo. È molto raro che ne parli. Ha raccontato che il suo primo incontro con il design è avvenuto sette anni dopo, mentre camminava sui due ponti costruiti nel 1952 vicino all'epicentro del disastro. I due ponti si chiamavano *Vivere e Morire* – più tardi rinominati *Creare e Andare* – mentre li osservava, Miyake intuì per la prima volta le potenzialità emotive del design.

IL PROCESSO CREATIVO di Issey Miyake è distante dalle presumibili logiche di una casa di moda. Si basa sulla relazione di tre elementi: il corpo, l'abito che lo copre e lo spazio che si crea tra di essi. Un movimento filosofico, impermeabile al concetto di Oriente e Occidente, in cui passato e futuro – artigianato tradizionale e tecnologia d'avanguardia – sono legati da un unico filo a comporre un unico pezzo di stoffa. Così nelle sue parole: «*Mi chiedo se, attraverso il design, non vi sia un mezzo per tornare a un'epoca nella quale le persone ritroveranno il valore spirituale di quello che producono: la coscienza e la fierezza del loro contributo umano.*»

IL TUO DITO STA ANDANDO IN ALTALENA

NON È DEFINIBILE L'ETÀ di Masahiko Sato, l'artista concettuale che Issey Miyake ha scelto di ospitare durante il Salone del Mobile 2018. Ha gli occhi di un bambino e il contegno di una quercia secolare. I suoi gesti sono misurati. È come se ripetesse le stesse parole da sempre, come se avesse a cuore che tu le capisca. Apre il computer che ha davanti – non il suo, tiene a specificare – e inizia a parlarmi delle tre installazioni che compongono *My first me* – *Know yourself like never before.*

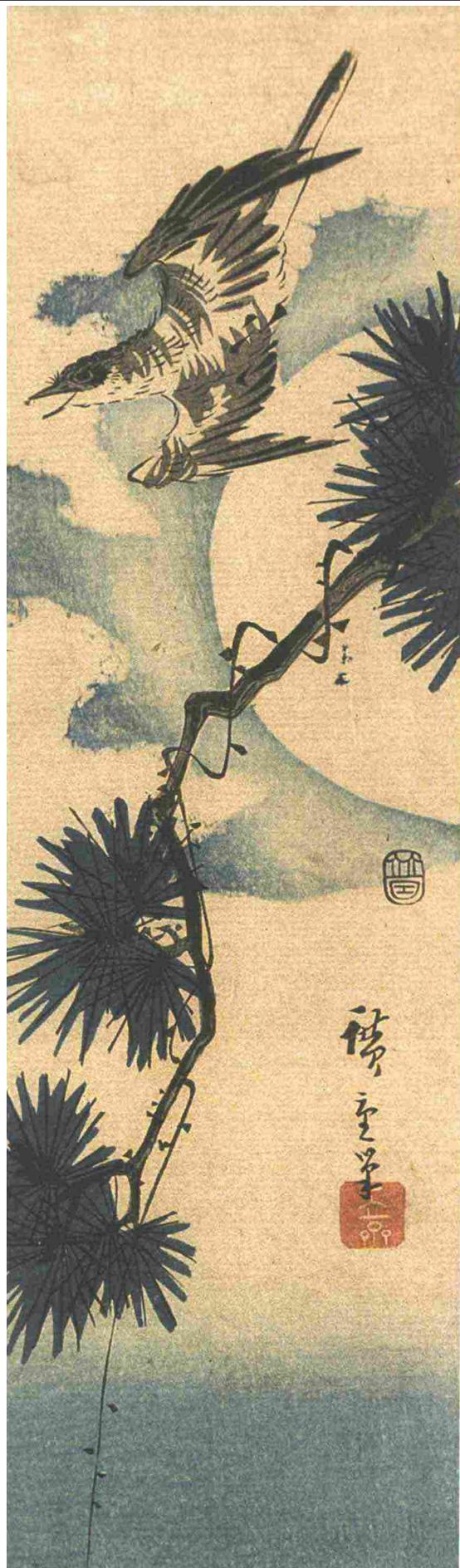
THE FASHIONABLE LAMPPOON



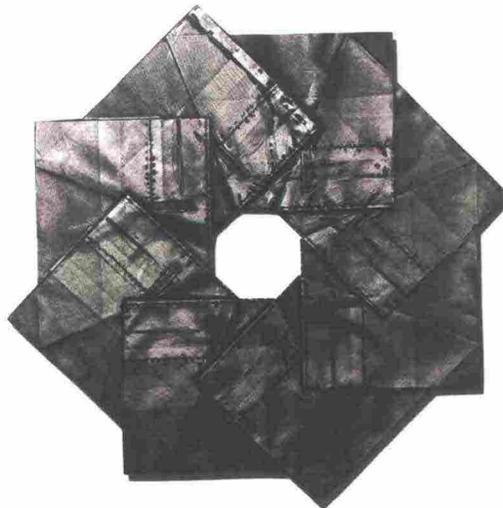
Courtesy of Paci Contemporary Gallery (Brescia, Porto Cervo, Italy)

A sinistra, Hiroshige Utagawa, *Fazant en Chrysanten*, 1833 - 1837.
Sopra, l'installazione *Revenge of the Goldfish* di Sandy Skoglund, 1981.
A destra la *Algorithm March* - dalla serie televisiva *Pythagora Switch*, su NHK Educational channel





Courtesy of LACMA. The Los Angeles County Museum of Art



COMINCIA DAL CONCEPT. «Tu credi di conoscere te stesso meglio di chiunque altro. Conosci il tuo nome, il tuo peso, la tua altezza, sai chi è la tua famiglia, che scuole hai frequentato, che musica ascolti. Può darsi che quello che credi sia vero. Lascia che ti faccia tre esempi. Quando avevo sette anni mio zio mi regalò un registratore. Ho registrato per la prima volta le voci di tutta la famiglia, poi abbiamo riascoltato il nastro. Riconoscevo la voce degli altri, ma non la mia – e lo stesso valeva per loro. Qualche anno dopo sono passato davanti alla vetrina di Mediaworld, era piena di monitor collegati a videocamere interne ed esterne. Mi sono intravisto in uno di quei monitor e facevo fatica a riconoscermi. L'ultimo esempio: se in questo momento avessi qualcosa sulla faccia, una macchia o un bruscolino nell'occhio, in questa stanza lo sapreste tutti tranne me. Chi ci sta intorno ha una percezione di quello che siamo più precisa della nostra».

LA PRIMA INSTALLAZIONE si chiama *Pool of Fingerprints*. «La tua impronta digitale è con te da sempre, protagonista ogni volta che tocchi qualcosa; eppure non sai nemmeno com'è fatta. Questa installazione è composta da una quantità di impronte che si muovono come pe-

sciolini in una vasca: se appoggi il dito sul sensore, la tua impronta si stacca da te e va a raggiungere le altre, finché non è più possibile distinguere. Se a distanza di un giorno o di un anno appoggi nuovamente il dito sul sensore, la tua impronta ti riconosce e torna da te, suscitandoti un primo moto di affezione e simpatia nei suoi confronti».

ACCANTO alla *Pool of Fingerprints* c'è un binocolo. È la seconda installazione, *I am looking at me being watched by someone else*. «Se guardi nel binocolo vedi te stesso inquadrato dall'alto; d'istinto ti volti in cerca di una telecamera, ma quello che vedi dietro di te è un uomo a una finestra che ti osserva con un altro binocolo. L'uomo alla finestra ti saluta, si copre l'occhio sinistro e ti invita a guardare nuovamente nel tuo binocolo: la lente sinistra ora è coperta. Si riesce a distinguere anche il battito delle palpebre, quel momento di buio che il cervello cancella di continuo perché ricordarlo non serve».

LA TERZA INSTALLAZIONE, *Ride a swing with a finger*, è un paradosso. «Hai davanti un modellino in scala di altalena. Ci appoggi sopra il dito e l'altalena comincia a muoversi. Uno schermo davanti a te ti mostra la virtuale in movimento di un parco, la

Sopra, l'abito 132 5. Issey Miyake.

A sinistra, Utagawa Hiroshige, *Cuckoo and Pine Tree with Full Moon*.

Nella pagina a fianco, uno scatto di Francis Giacobetti dal libro *Pleats Please*, il primo libro di Issey Miyake, curato dal presidente di Miyake Design Studio Midori Kitamura e edito da [laschen](#)



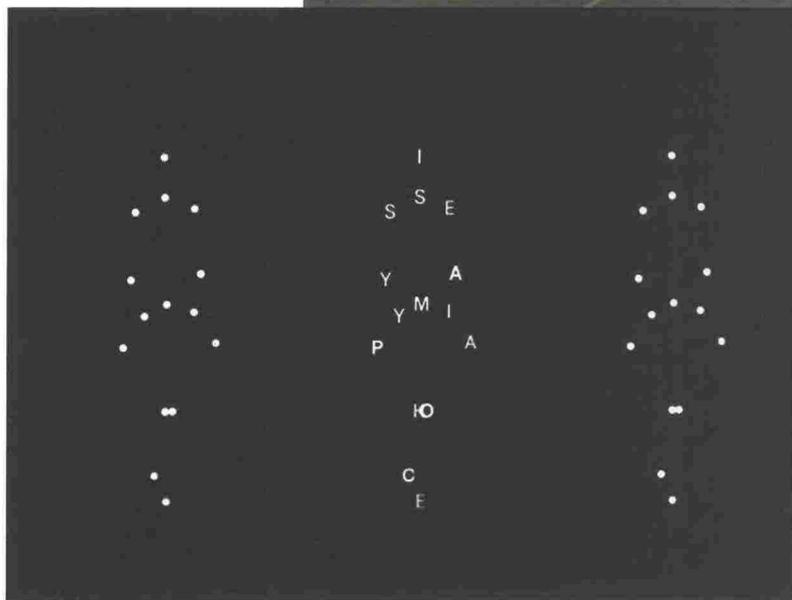


Courtesy of LACMA, The Los Angeles County Museum of Art

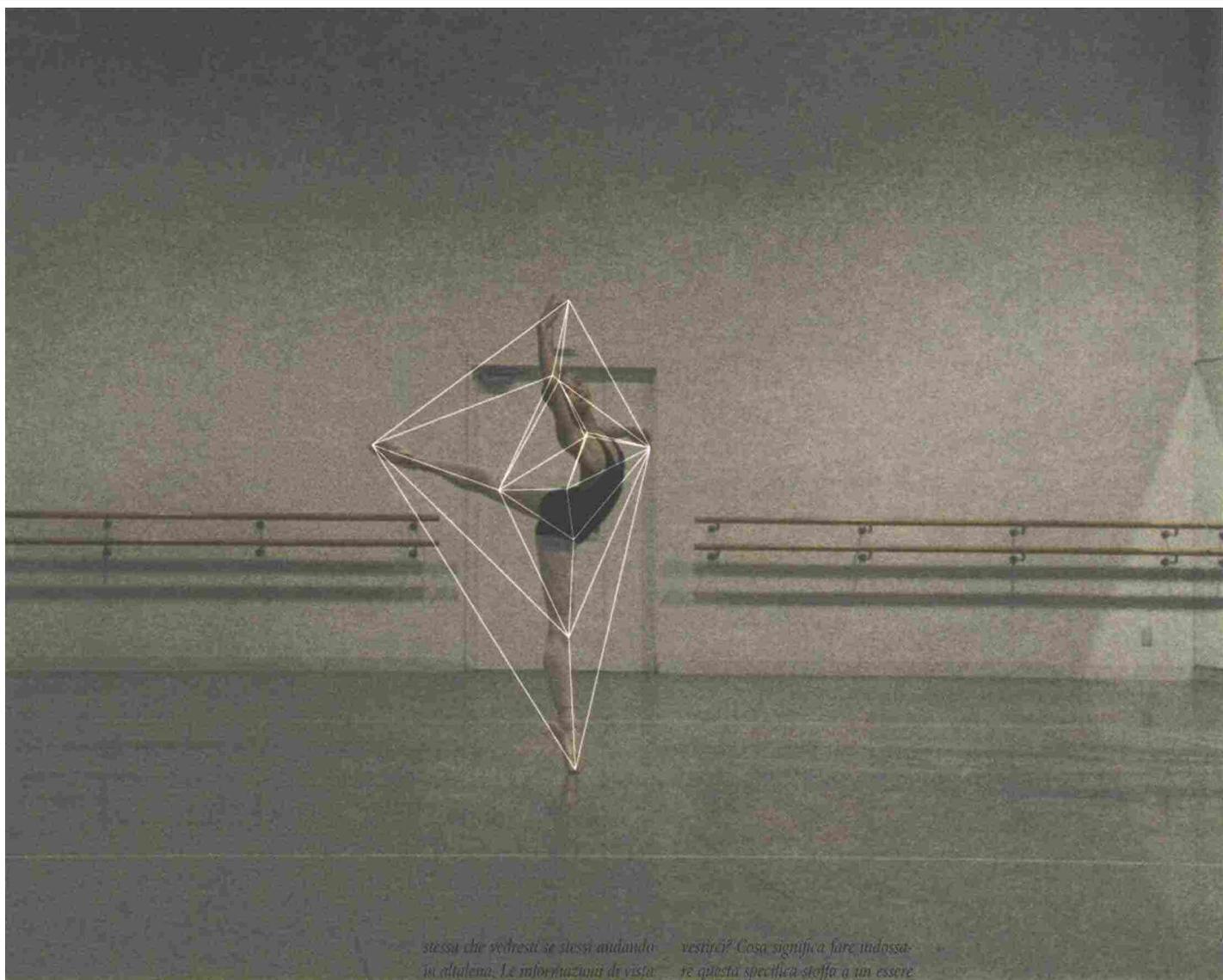
Courtesy of Takuji Okada



Prof. Masahiko Sato, artista concettuale
A destra, *Ballet Rotoscope* di Masahiko Sato + Euphrates



Sopra, *Issey Miyake A-Poc Inside* di Masahiko Sato + Euphrates.
A sinistra, *Ohara Shōson, Robin on a Maple Branch*



stessa che vedresti se stessi andando in altalena. Le informazioni di vista e tatto vengono trasmesse al cervello che elabora la seguente risposta: il tuo dito sta andando in altalena».

CHIEDO al professor Sato se questo percorso di scoperta dell'io non sia un modo per avvicinarsi affettivamente alla tecnologia, spesso veicolo di alienazione. Non era in fondo più intero, l'uomo, prima di ascoltare la propria voce registrata? «Era più intero, ma meno consapevole. La tecnologia dà all'uomo la possibilità di acquisire maggiore coscienza di sé, dei meccanismi che compongono il suo io. Per me vivere significa capire, e la prima cosa che dobbiamo capire è come funzioniamo. Credo che questo mi accomuni a Issey Miyake: alla base della sua filosofia ci sono domande quali, perché dobbiamo

vestirci? Cosa significa fare indossare questa specifica stoffa a un essere umano? Bisogna partire da ciò che di noi stessi ci è ancora sconosciuto».

SENZA CURIOSITÀ non esisterebbe progresso. Professor Sato, il futuro non l'ha mai spaventata? «Negli ultimi anni il progresso si è fatto così frenetico da farmi dubitare che l'umanità sia in grado di tenere il passo. C'è la possibilità che in futuro ci ritroveremo a essere controllati da quello che abbiamo creato. Io voglio essere ottimista e credere che la nostra coscienza non passerà mai questo limite». Il trucco non è forse che questo: non aggrapparsi al passato, abbandonarsi con fiducia allo stupore. Possedere l'esattezza e la curiosità di Issey Miyake e Masahiko Sato. Non dimenticare che la scoperta rimane un gioco. *