

Da tutcol a tutgraf.  
Forme dal riuso  
Questa non è una lampada

Ho provato qualche anno fa ad analizzare da progettista il talento e l'ostinazione di Orsina Sforza a fare lampade. Mi interessava cogliere nel lavoro manuale delicato e insieme brutale di OS una matrice sperimentale interessante per chi si avvicina al design privilegiando le figure alle tecnologie, la prestazione sorprendente alla funzione, la seduzione della penombra all'efficienza luminosa; il tutto, non di rado, trascurando sicurezza e solidità e in orgogliosa opposizione alla ovvietà dei trend minimalisti. Osservando l'ultima famiglia di lampade posso azzardare alcune osservazioni immaginando che OS sappia raccontare quello che fa, cosa che non necessariamente agli artisti capita. In realtà credo che OS continui un suo metaforico viaggio attorno alla lampadina cercando materie e procedure nuove per nasconderla e filtrarla, ma che contemporaneamente cerchi nelle procedure costruttive il superamento del carattere pittorico delle sue prime lampade.

Se immagino di accennare una "Fenomenologia del Paralume" vedo che parte della storia del design della luce indaga per analogia alla piccola scala domestica la varietà di situazioni che in natura attenuano l'insostenibile bagliore della luce solare. Nuvole, rami, foglie, nebbie, ghiaccio, acqua sono le materie di cui sono fatti gli ancestrali paralumi che la natura ci mostra. Stoffa, vetro, carta, legno metalli e materiali sintetici sono oggi le materie per costruire attorno alla lampadina nuda strutture filtranti per governare la luce.

Le procedure di OS rientrano in questa banale classificazione, con alcune originalità. A differenza della precedente soluzione bidimensionale con la quale OS ostacolava la luce con semplici forme coniche di carta colorata, dipinta decorata, ritagliata e incollata, le nuove lampade trovano nella terza dimensione e nello spessore la chiave per nuovi esperimenti. A questo punto però sulla operazione, già non semplice, si innesta una forma di pigrizia creativa che "segna" la ricerca di OS. Il progetto di design è a volte fatto di cose trovate che contengono nella loro forma e figura potenzialità diverse e non previste. Al laborioso disegno di ciò che non c'è si sostituisce una scorciatoia che salta un passaggio e usa ciò che già c'è, ma lo fa recuperando e quasi scoprendo qualità nuove. Per OS allora indagare nuove figure e prestazioni del paralume coincide con la ricerca di componenti pronte e di costo minimo la cui aggregazione a reticoli **spaziali** sia possibile in forme esplosive dettate dalle tecniche elementari di giunzione **ma ottenute con virtuosismi manuali e folle pazienza**. La necessità spinge a trovare "semilavorati" in mondi tecnici che poco hanno a che fare con la luce. Naturalmente in carta. Negozi di cartoleria e di accessori per pasticceria forniscono involontarie e preziose tavolozze: rotoli, nastri, portapasticcini, centrini, sacchetti, filtri da caffè e altro sono **alcuni dei** componenti che OS intreccia, aggrega, annoda, ingarbuglia, secondo logiche spaziali guidate dalla forma dei componenti che sono alla fine, nell'accumulo e nella ripetizione, quasi irriconoscibili. Il ready made, che con leggerezza sta alla base della costruzione dei paralumi, riguarda in modo più esplicito anche le basi che OS costruisce accostando oggetti trovati e scelti **e salvati** per le loro pure qualità plastiche e di materia.

Il risultato sono questi oggetti luminosi, né lampade né sculture, pericolosamente in bilico tra pop e kitsch eppure miracolosamente chiari nel mostrare la logica di un procedimento di montaggio formale.

Franco Raggi