

Long Surfing



meyerhoffer

A cura di/Edited by
Francesca Picchi
Testo di/Text by
Matteo Poli

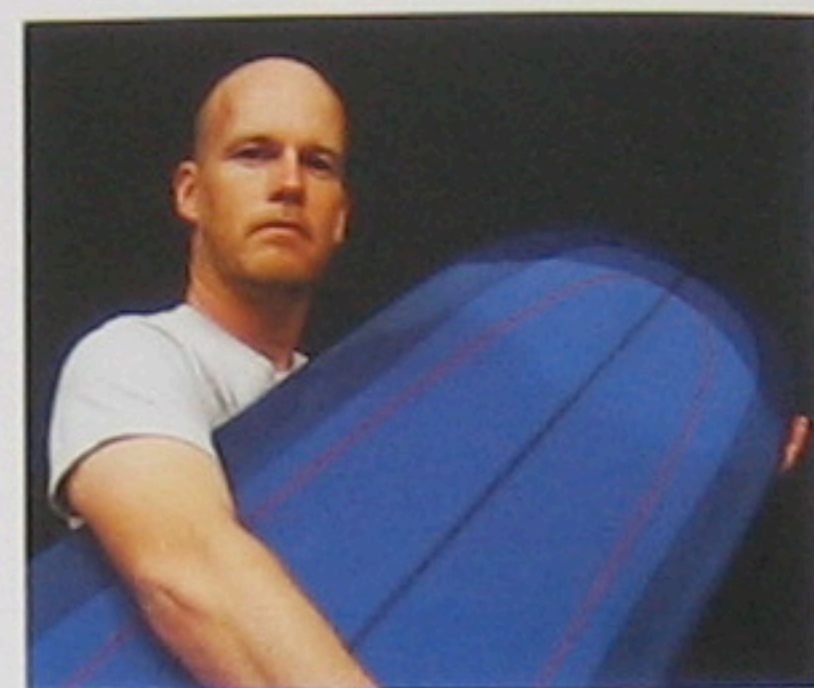
Al contrario delle onnipresenti shortboard veicolate dalla pubblicità, le tavole di Thomas Meyerhoffer non sono disegnate per un'esperienza breve e adrenalinica, ma per surfate lunghe e intense secondo la tradizione delle longboard. In contrast to the omnipresent shortboards spread by advertising, Thomas Meyerhoffer's boards are not designed for a brief and adrenelin-filled experience but for long and intense surfs, in line with the tradition of longboards.





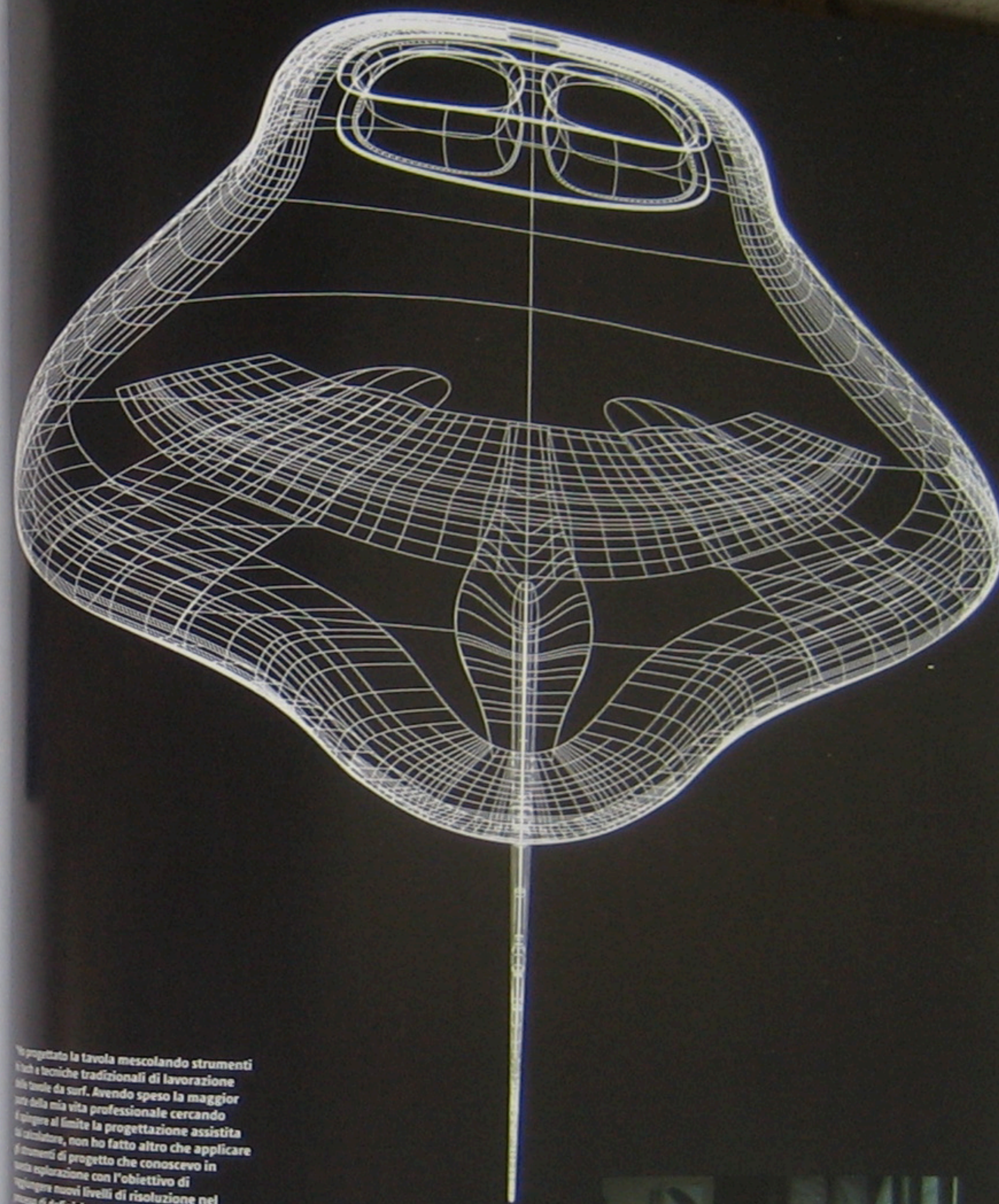
Thomas Meyerhoffer è giunto in California dalla natia Svezia nei primi anni Novanta. Qui ha partecipato ad uno dei più straordinari laboratori creativi legati all'industria: quello del team Apple alle prese con il rilancio dell'azienda all'epoca del rientro sulla scena di Steve Jobs. Era il 1997, Meyerhoffer si occupò in particolare dell'eMate, un computer destinato ai bambini che per certi versi fu il precursore di quelle che sarebbero diventate le icone Apple disegnate dal team capitanato da Jonathan Ive: iMac, iBook, iPod.... Nell'eMate Meyerhoffer aveva avuto occasione di sperimentare quell'approccio libero e disinvolto che si proponeva di "addomesticare l'hardware del computer" basandosi sulla previsione che "ben presto le aziende di computer entreranno in competizione con le aziende che influenzano gli stili di vita come per esempio Nike". Insomma il primo computer colorato, dalle forme espressamente organiche e rivestito da una plastica translucida che lasciava trasparire le interiori elettroniche fu probabilmente l'eMate, e, anche se non ebbe grande successo, a buon ragione può essere considerato l'anello di congiunzione tra i totem bianchi dei primi Apple (in ogni caso il primo personal computer a suo modo colorato a fare la sua comparsa sulla scena domestica) e la generazione di "dispositivi intelligenti" dell'era Internet nati in un'epoca in cui alla Apple i riferimenti per il giovane team di designer provenienti dall'Europa oscillavano tra Alessi e Nike. Probabilmente una certa influenza su quel contesto creativo deve aver avuto anche la passione per il surf come fa pensare anche questo recente progetto di Meyerhoffer in cui la tecnologia è considerata per la sua capacità di metterci in contatto con le emozioni.

F.P.



Thomas Meyerhoffer left his native Sweden for California in the early 1990s. Here he was part of one of the most extraordinary creative laboratories linked to the industry: that of the Apple team dealing with the relaunch of the company in the era in which Steve Jobs returned on the scene. It was 1997, and Meyerhoffer was working in particular on eMate, a computer for children that was certainly the precursor of the things that were to become Apple icons designed by the team led by Jonathan Ive such as the iMac, iBook, iPod and so on. With the eMate Meyerhoffer had the chance to try out that free and relaxed approach that set about "domesticating computer hardware" based on the foresight that "soon the computer companies will enter into competition with the companies that influence lifestyle such as Nike". So the first coloured computer, with expressly organic forms and a translucent plastic shell that left to transpire its electronic interior was probably the eMate, and despite the fact that it isn't very well known, there is good reason to consider it the link between the white totems of the first Apples (it was in any case the first "coloured" personal computer to make its appearance on the domestic scene) and the generation of "intelligent devices" of the Internet age born in an era when at Apple the references for the young team of designers from Europe oscillated between Alessi and Nike. Probably a certain influence on this creative context must have also been his passion for surfing as this recent project by Meyerhoffer leads one to think, where technology is considered for its capacity to place us in contact with emotions.

F.P.



"Ho progettato la tavola mescolando strumenti tecnici e tecniche tradizionali di lavorazione delle tavole da surf. Avendo speso la maggior parte della mia vita professionale cercando di spingere al limite la progettazione assistita dal calcolatore, non ho fatto altro che applicare gli strumenti di progetto che conoscevo in questa esplorazione con l'obiettivo di raggiungere nuovi livelli di risoluzione nel processo di definizione formale dei surf. Le tavole sono state dapprima concettualizzate con l'uso di carta e penna, quindi disegnate al computer nel mio studio in Montana, e infine rifinite a mano nel mio personale laboratorio dei modelli e, in ultimo, trattate con resina dalla maestra-resinatrice nella sua officina di Fort Bragg."

"I shaped the boards using a combination of high tech tools and traditional surfboard craft. Having spent most of my professional life pushing the boundaries of computer-aided design, I used the design tools I know in this exploration to reach new levels of resolution in the surfboard shaping process. The boards were first conceptualised with pen and paper, then designed on the computer in my studio in Montana, CNC milled in Santa Cruz, and finally hand shaped by me in my shaping shed and finally glassed by my master glasser near Fort Bragg."

