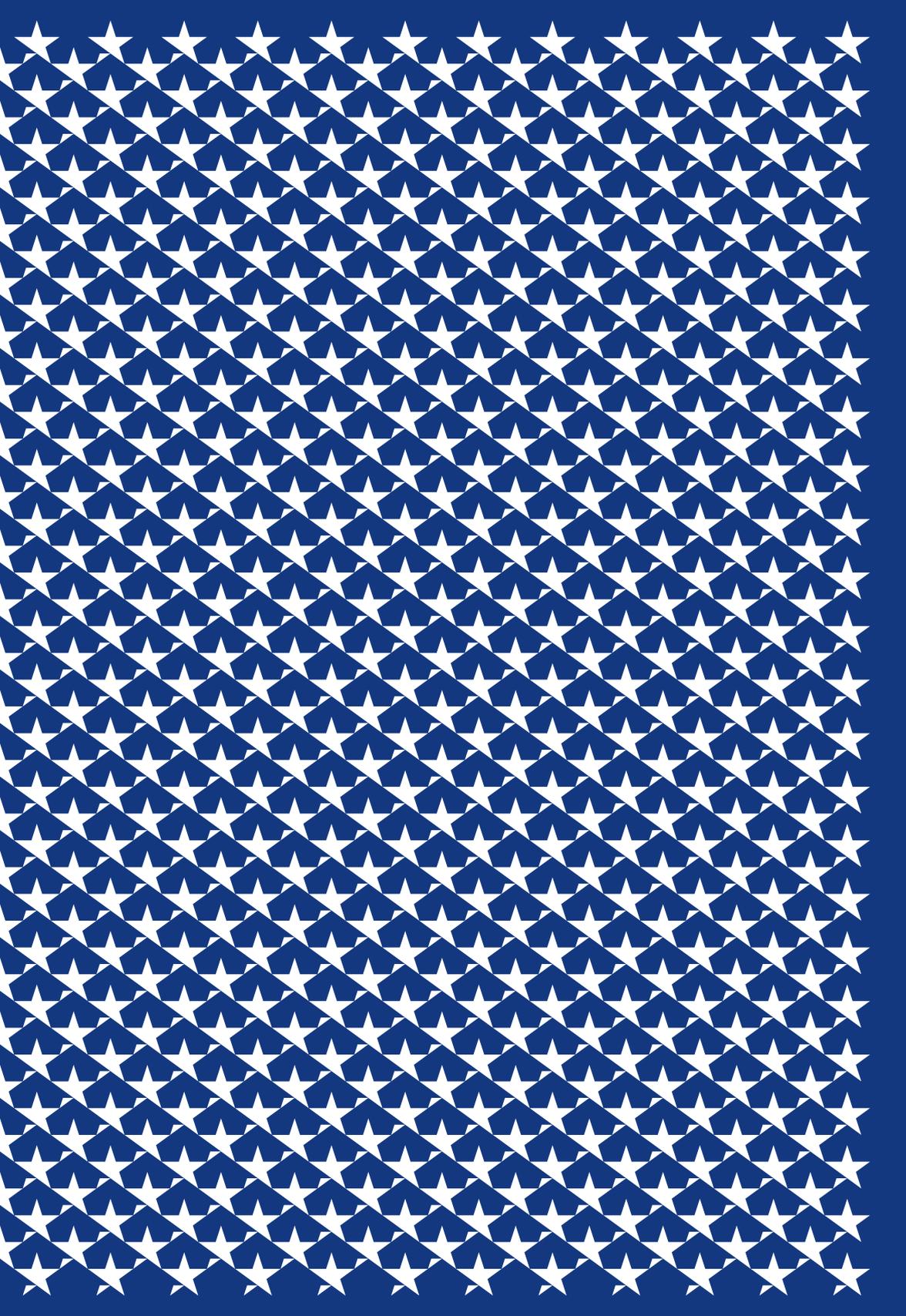


operæ





DESIGNING

THE

FUTURE

OPERÆ
—
**INDEPENDENT
DESIGN
FESTIVAL**

7[^] edizione
03 — 06 Novembre 2016
Torino, Palazzo Cisterna

7th edition
03 — 06 November 2016
Torino, Palazzo Cisterna

This year Operæ's edition has two interpretation levels. The first one is to define it as a book by itself: able to capture, with great attention, the state of independent design in 2016 – by the many declensions of terms such as “collecting”, “research”, “craftsmanship”, “interdisciplinary”. The second one is to look at it as a chapter – the seventh – through which it is possible to retrace precisely the evolution lines of independent design in Italy and in Europe.

Whatever the perspective is, Operæ presents itself as a unique model in the calendar of events dedicated to design. A model of *selection* and *depth* that in 2016 is revealed to the public on the days of maximum creative/artistic ferment of Turin. At the same time, it is a fair curated as an exhibition, an exhibition firmly anchored to the market dynamics. Operæ is the result of a meticulous research, carried on with rigor, through the folds of a growing industry. This year we wanted to build, around the

renewed affirmation of the collectible design theme, a dialogue among all the protagonists of a sector that has an extraordinary added value. First of all the contemporary design galleries, included for the first time into the festival program. Then the artisans of the territory, selected for the special project *Piemonte Handmade*, and the wood masters, to whom the project *Trecentottanta. Appunti sull'Antica Università dei Minusieri* is dedicated. Last but not least, a group of thirty-three designers moving across visions, one-off pieces and synergies within the rooms of Palazzo Cisterna, the location of Operæ 2016.

Aiming at continuing to interpret – and sometimes even anticipate – the growing trends of independent design, we chose as curator for Operæ 2016 edition Annalisa Rosso, one of the most attentive voices in the scenario of design writing, able to capture new significances and perspectives from the positive complexities of this field.

Ci sono due modi di leggere l'edizione di quest'anno di Operæ. Il primo è quello di interpretarla come un libro a sé: capace di fotografare, con estrema cura, lo stato del design indipendente nell'anno 2016 - attraverso le molte declinazioni di termini come “collezionismo”, “ricerca”, “artigianato”, “interdisciplinarietà”. Il secondo è quello di leggerla come un capitolo - il numero sette - di una narrazione multiforme, iniziata nel 2010, attraverso la quale poter ricostruire con esattezza le linee di evoluzione del design indipendente in Italia e in Europa.

Quale che sia la prospettiva, Operæ si presenta come un modello unico nel calendario degli eventi del mondo del progetto. Un modello di *selezione* e *profondità* che nel 2016 si svela al pubblico nei giorni di massimo fermento artistico/creativo della città di Torino. Allo stesso tempo una fiera curata come una mostra, e una mostra solidamente ancorata alle dinamiche di mercato, Operæ è il risultato di una ricerca capillare, condotta con rigore, attraverso le pieghe di un comparto in crescita.

Intorno alla rinnovata affermazione del tema del design da collezione, quest'anno abbiamo voluto mettere in dialogo tra loro *tutti* i soggetti protagonisti di un settore dallo straordinario valore aggiunto. A partire dalle gallerie di design contemporaneo, incluse nel programma del festival per la prima volta. Insieme a loro, gli artigiani del territorio, scelti per il progetto speciale *Piemonte Handmade*. E ancora, i maestri legnaioli ed ebanisti cui è dedicato *Trecentottanta. Appunti sull'Antica Università dei Minusieri*. Non da ultimo, un gruppo di trentatré designer che si muove in modo trasversale tra visioni, pezzi unici e sinergie attraverso le stanze di Palazzo Cisterna, sede di Operæ 2016.

Con l'obiettivo di continuare a interpretare - e talvolta persino a precorrere - le traiettorie di crescita del design indipendente, per l'edizione 2016 di Operæ abbiamo voluto scegliere come curatrice Annalisa Rosso, una tra le voci più attente nel panorama della scrittura di design, in grado di estrarre nuovi significati e prospettive dalla felice complessità di questo campo.

DESIGNING THE FUTURE

ANNALISA ROSSO
CURATOR OF OPERÆ 2016

What are the consequences of design? My research during the last few months, focused on Operæ 2016, did not try to provide an answer. Rather, it questioned the value of the question itself. To find a confirmation that it is worth considering carefully: the awareness of the large spectrum of their work's fallout is innate for a new generation of designers. If it is true that design brings a tension to the future inscribed in its DNA, then this common sense of responsibility becomes less obvious in determining the direction of the design.

Designing the future is a call to bravery. The 33 designers selected from nominations received from around the world, have responded enthusiastically to a subject that naturally permeates their design choices in the extended and complex system of our contemporaneity. The fronts investigated are several: the new relationship with craftsmanship, which allows for the reinvention of shapes and to rethink the use of materials ensuring vitality and different perspectives to traditional productions. The collaboration with other disciplines that, without prejudice towards the specific competencies of each, enables one to enlarge the field of action according to innovative common goals. The radical experimentation of techniques, materials and concepts. We have tried to systematise the core themes, values and priorities of recent design, in a Manifesto fitting the process of investigation of this edition of Operæ.

Simultaneously, the 2016 exposition includes, for the first time, a section dedicated to the galleries of contemporary design. The

universal impulse to collect is deeply engrained in our nature (as Freud tells us, "*I must always have an object to love*") and the collections that concentrate on new productions have a determinant capacity to adhere to present. Limited editions and unique pieces (which have function, manufacturing, aesthetics, but also history and significance) are acquired not only to be collected but also to be utilised: a modality of active participation and intimate connection with the realm of contemporary design. In a time where the attention to collectable design is rapidly growing, one must remember the times and methods of research that the galleries consent to the designer, which are substantially different to those requested in the world of industrial design – both fundamental.

Ultimately, a reflection to underline how both special projects of Operæ 2016 have been developed according to the lines of inquiry addressed above. *Piemonte Handmade* has seen Piedmont's artisans collaborate with designer and galleries for the realisation of unique projects to present at the exhibition, which are destined to international collections. On the other hand, *Trecentottanta. Appunti sull'antica Università dei Minusieri*, creates a bridge between the past, present and future thanks to Zaven's interpretation of Turin's historical reality of the Università dei Minusieri, Ebanisti e Mastri di Carrozza.

We wanted to present at Palazzo Cisterna a design that is bold, conscious and engaging. Convinced that only the aware decisions in the present time allow the determination of a better future.

DESIGNING THE FUTURE

ANNALISA ROSSO
CURATRICE DI OPERÆ 2016

Quali sono le conseguenze del design? La mia ricerca di questi ultimi mesi, concentrata su Operæ 2016, non ha cercato di dare una risposta. Piuttosto, si è interrogata sul valore della domanda stessa. Per trovare una conferma che vale la pena considerare con attenzione: la consapevolezza dall'ampio spettro di ricaduta del proprio lavoro è innata, per una nuova generazione di progettisti. Se è vero che il design porta una tensione al futuro inscritta nel DNA, non è altrettanto scontato questo senso di responsabilità diffuso, determinante del senso della progettazione.

Designing the future è una chiamata al coraggio. I 33 designer selezionati tra le candidature ricevute da tutto il mondo hanno risposto con entusiasmo a un soggetto che permea naturalmente le loro scelte progettuali, nel sistema allargato e complesso della contemporaneità. I fronti indagati sono diversi: il nuovo rapporto con l'artigianato, che consente di reinventare forme e ripensare l'utilizzo dei materiali, assicurando vitalità e prospettive diverse per la produzione tradizionale. La collaborazione con altre discipline, ferme restando le competenze specifiche di ciascuno, che permette di allargare il campo d'azione in funzione di obiettivi comuni innovativi. Una sperimentazione sempre più radicale su tecniche, materie, concetti. Temi cruciali del design recente, valori e priorità che abbiamo cercato di sistematizzare in un manifesto aderente al percorso di indagine di questa edizione di Operæ.

In parallelo, l'esposizione 2016 comprende per la prima volta una sezione dedicata alle

gallerie di design contemporaneo. Il collezionismo è un impulso universale, che appartiene all'uomo da sempre ("*I must always have an object to love*", diceva Freud), e le raccolte concentrate sulle nuove produzioni hanno una capacità di aderenza al presente determinante.

Collezioni limitate e pezzi unici (che hanno funzione, manifattura, estetica, ma anche storia e significato), vengono acquistati non solo per essere collezionati, ma anche utilizzati: una modalità di partecipazione attiva e connessione intima con il mondo del design contemporaneo. In un momento in cui l'attenzione per il design to collect è in forte crescita, vanno ricordati i tempi e i modi di ricerca che le gallerie consentono ai progettisti, molto diversi rispetto a quelli richiesti per produzioni di tipo industriale – entrambi irrinunciabili.

Da ultimo, una riflessione per sottolineare come entrambi i progetti speciali di Operæ 2016 siano stati sviluppati secondo le linee di indagine fin qui tracciate. *Piemonte Handmade* ha visto artigiani piemontesi, designer e gallerie collaborare alla realizzazione di progetti unici da presentare in fiera, destinati al collezionismo internazionale. Mentre *Trecentottanta. Appunti sull'antica Università dei Minusieri*, getta un ponte tra passato, presente e futuro grazie all'interpretazione di Zaven della storica realtà torinese dell'Università dei Minusieri, Ebanisti e Mastri di Carrozza.

Abbiamo voluto presentare a Palazzo Cisterna un design coraggioso, cosciente, impegnato. Convinti che solo scelte consapevoli nel tempo presente permettano di determinare un futuro migliore.

- 01
IT IS NECESSARY TO MAKE CHOICES TO SHAPE THE FUTURE. APPEALING TO CONSCIENCE AND COURAGE.
- 02
THIS ENTAILS TAKING ON OUR RESPONSIBILITIES. IN A POLITICAL ACT WITH GREAT AWARENESS.
- 03
IF ANYTHING IS DESIGN AND ANYBODY CAN PRODUCE IT - YOU JUST NEED A 3D PRINTER - IT IS ALSO TRUE THAT NOT EVERYONE IS A DESIGNER. SPECIFIC SKILLS ARE NEEDED.
- 04
GOOD DESIGNERS MUST HAVE AN OVERALL VIEW TO UNDERSTAND THE COMPLEX INFRASTRUCTURES AND THE WHOLE SYSTEM REVOLVING AROUND THE PROJECT.
- 05
A MULTIDISCIPLINARY APPROACH LEADS DESIGNERS TO WORK WITH EXPERTS OF DIFFERENT SUBJECTS (INFORMATION TECHNOLOGY, BIOLOGY, ECONOMICS, ETCETERA), THUS WIDENING THEIR SCOPE.
- 06
IT IS DANGEROUS TO FORGET ABOUT WHAT ALREADY HAPPENED. IT IS NECESSARY TO BUILD A BRIDGE BETWEEN THE PRESENT AND THE PAST IN ORDER TO UNDERSTAND THE HERE AND NOW AND ITS REPERCUSSIONS.

- 07
THE GEOGRAPHY OF DESIGN IS NO LONGER JUST DRIVEN BY COMPANIES AND PRODUCTIONS. SCHOOLS GIVE AN ENDEMIC CHARACTER TO RESEARCH. THE TERRITORY REGAINED A CENTRAL ROLE, ALSO THANKS TO LOCAL MATERIALS AND RESOURCES (E.G. ARTS AND CRAFTS).
- 08
DESIGNERS HAVE A KEY ROLE IN SCIENTIFIC AND TECHNOLOGICAL REVOLUTIONS WE ARE LIVING. WITHOUT DESIGN, THERE IS NO INNOVATION.
- 09
DEBATE IS VITAL. IT IS NECESSARY TO POSE THE RIGHT QUESTIONS, KEEP A CRITICAL ATTITUDE AND WORK ON THE DIFFUSION OF THE DESIGN CULTURE.
- 10
HUMAN BEINGS HAVE CONSTANTLY A CENTRAL ROLE. DESIGN HAS CEASED TO SERVE INDUSTRY. IT HAS ETHICAL, SOCIAL AND CULTURAL IMPLICATIONS, ALTHOUGH THIS DOES NOT DETERMINE AN A PRIORI POSITIVITY.

- 01
PER DISEGNARE IL FUTURO, È NECESSARIO COMPIERE DELLE SCELTE. FACENDO APPELLO A COSCIENZA E CORAGGIO.
- 02
QUESTO COMPORTA ASSUMERSI LE PROPRIE RESPONSABILITÀ. IN UN ATTO POLITICO E DI GRANDE CONSAPEVOLEZZA.
- 03
SE TUTTO È DESIGN E CHIUNQUE PUÒ PRODURLO - BASTA AVERE UNA STAMPANTE 3D - NON È ALTRETTANTO VERO CHE TUTTI SIANO DESIGNER. OCCORRONO LE COMPETENZE SPECIFICHE.
- 04
UN BUON DESIGNER DEVE AVERE UNA VISIONE D'INSIEME, CAPACE DI COMPRENDERE LE COMPLESSE INFRASTRUTTURE E L'INTERO SISTEMA CHE RUOTA INTORNO AL PROGETTO.
- 05
LA MULTIDISCIPLINARIETÀ PORTA IL DESIGNER A LAVORARE CON ESPERTI DI MATERIE DIVERSE (INFORMATICA, BIOLOGIA, ECONOMIA, ETC.), ALLARGANDO IL PROPRIO CAMPO D'AZIONE.
- 06
DIMENTICARE QUANTO GIÀ SUCCESSO È PERICOLOSO. PER CAPIRE L'OGGI E LE SUE RIPERCUSSIONI, BISOGNA GETTARE UN PONTE TRA PASSATO, PRESENTE E FUTURO.

- 07
LA GEOGRAFIA DEL DESIGN NON È PIÙ DETTATA SOLO DA AZIENDE E PRODUZIONI. SONO LE SCUOLE A DARE UN CARATTERE ENDEMICO ALLA RICERCA. IL TERRITORIO HA RIACQUISTATO CENTRALITÀ ANCHE GRAZIE A MATERIALI E RISORSE LOCALI (COME L'ARTIGIANATO).
- 08
I DESIGNER HANNO UN RUOLO DECISIVO NELLE RIVOLUZIONI SCIENTIFICHE E TECNOLOGICHE CHE STIAMO VIVENDO. SENZA DESIGN NON C'È INNOVAZIONE.
- 09
IL DIBATTITO È FONDAMENTALE. OCCORRE SAPER FORMULARE LE DOMANDE GIUSTE, MANTENERE LO SPIRITO CRITICO E LAVORARE ALLA DIFFUSIONE DELLA CULTURA DEL DESIGN.
- 10
LA CENTRALITÀ DELL'ESSERE UMANO È UNA COSTANTE. IL DESIGN NON È PIÙ AL SERVIZIO DELL'INDUSTRIA. HA IMPLICAZIONI ETICHE, SOCIALI E CULTURALI, SEBBENE QUESTO NON NE DETERMINI UNA POSITIVITÀ A PRIORI.

REGIONE PIEMONTE

GIUSEPPINA DE SANTIS
COUNCILOR FOR PRODUCTIVE ACTIVITIES

Piemonte Handmade 2016 confirms the support of Regione Piemonte to Operæ, continuing the journey that began three years ago in the experimentation of new forms of communication and marketing for the Piedmontese craftsmanship.

In 2014 the focus was on the personalities and the studios of the artisans, while 2015 marked the beginning of the collaboration with designers that led to the realization of one of a kind prototypes. In 2016 the project evolves in an ambitious way with the involvement of collectible design galleries. Also for this edition - thanks to a specific call for tenders - Regione Piemonte gives to artisanal enterprises the chance to participate in the event for free.

The project Piemonte Handmade 2016 moves from the reflection that galleries,

designers and artisans cannot be considered as isolated identities, on the contrary they are called to collaborate to the realization of a common project. Three essential elements with one objective: to bring under the footlights the Piedmonts' artisanal enterprises, to create effective collaborations with designers for new productions, to foster the development of opportunities of communication and business connections, to intercept an audience that is sensitive to the value of the artisanal production, to open new promotion and distribution channels also for collectible design. Because the market made of small numbers and research for excellences, such as the collecting one, is the ideal solution for the most refined local artisanal activity, which in our region has robust roots and important testimonies.

REGIONE PIEMONTE

GIUSEPPINA DE SANTIS
ASSESSORE ALLE ATTIVITÀ PRODUTTIVE

Con Piemonte Handmade 2016 si conferma il sostegno della Regione Piemonte a Operæ, proseguendo il percorso iniziato tre anni fa nello sperimentare nuove forme di comunicazione e di commercializzazione per l'artigianato piemontese.

Nel 2014 l'attenzione è stata concentrata sui volti degli artigiani e delle loro botteghe; nel 2015 è stata avviata la collaborazione con i designer che ha portato alla realizzazione di prototipi unici nel loro genere. Nel 2016 il progetto evolve in modo ambizioso, con il coinvolgimento delle gallerie di design da collezione. La Regione Piemonte, anche per questa edizione, ha fatto in modo che le imprese artigiane potessero partecipare a titolo gratuito al festival, attraverso un apposito bando.

Il progetto Piemonte Handmade 2016 parte da queste riflessioni: le gallerie, i designer e gli

artigiani non possono essere considerati entità isolate, ma sono chiamati a collaborare alla realizzazione di un progetto comune.

Tre elementi indispensabili, con un unico obiettivo: portare alla ribalta le imprese artigiane piemontesi, creare fattive collaborazioni con designer per nuove produzioni, favorire lo sviluppo di occasioni di comunicazione e relazioni di business, intercettare un pubblico sensibile al valore della produzione artigianale, aprire nuovi canali di commercializzazione e distribuzione riferibili anche al mercato del design da collezione. Perché il mercato fatto di piccoli numeri e ricerca di eccellenze, come quello del collezionismo, è lo sbocco ideale per l'attività artigiana locale più pregiata, di cui la nostra regione vanta solide radici e importanti testimonianze.

COMPAGNIA DI SAN PAOLO

Promoting creative professionalism and contributing to the consolidation of networks and systems by offering opportunities for growth and enhancing human capital and the framework of skills that characterize the local context. These are the goals that motivate Compagnia di San Paolo in favour of Operæ, now a centre point for discussing independent design, and specifically the project regarding the University of Minusieri, an initiative which, in line with the interest that the foundation dedicates to the link between artisanal culture and new technologies,

experiments with 'made in Italy' traditions and the most cutting-edge research capabilities in the design sector.

This commitment confirms Compagnia di San Paolo's attention for cultural innovation and in particular the development of contemporary languages, creativity and cultural enterprises, aimed at supporting the work of young designers in developing professional skills, promoting job opportunities, improving operational and managerial skills, attracting talent and strengthening local creative communities.

COMPAGNIA DI SAN PAOLO

Promuovere le professionalità creative e contribuire al consolidamento di reti e sistemi offrendo occasioni di crescita e valorizzazione del capitale umano e del sistema di competenze che caratterizzano il contesto locale. Sono questi gli obiettivi che animano l'impegno della Compagnia di San Paolo a favore di Operæ, ormai momento centrale di confronto sul design indipendente, e in particolare del progetto sull'Università dei Minusieri, un'iniziativa che coerentemente con l'interesse che la Fondazione dedica al legame tra cultura artigiana e nuove tecnologie, sperimenta la

tradizione del Made in Italy e le potenzialità delle ricerche più d'avanguardia nel settore del design.

Tale impegno conferma l'attenzione della Compagnia di San Paolo per l'innovazione culturale e in particolare allo sviluppo dei linguaggi contemporanei, della creatività e delle imprese culturali, con l'obiettivo di sostenere l'attività dei giovani designer per svilupparne competenze professionali, promuovere opportunità di lavoro, accrescere capacità gestionali e manageriali, attrarre talenti e consolidare le comunità creative locali.

TORINO CHAMBER OF COMMERCE

The design sector, with its many creative and professional realities on the territory, has always been an object of great interest and commitment for the Torino Chamber of Commerce that carried on its study and promotion even after 2008, the year of Torino Design Capital. 2015 was the year of Torino City of Design with the opening – within *Torino Incontra*, the Chamber of Commerce's congress center – of the Design Center, a reference for events and meetings on this topic. The Torino Chamber of Commerce actively supports Operæ's experience since 2008, combining –

in the latest editions - the always rich exhibiting activity with a B2B offer to allow the encounter among designers, artisans and companies at national and international level. Moreover, next to the To Design Meetings, the Chamber of Commerce seizes the opportunity regularly given by Operæ to raise awareness and appreciation for the project Marca (www.marca.to.it/index_eng.html), which this year realizes the fourth product of its collection.

to.camcom.it/design

CAMERA DI COMMERCIO DI TORINO

Il settore del design, ricco sul territorio di numerose realtà creative e professionali, è stato da sempre oggetto di interesse e di impegno per l'ente camerale torinese, che ha proseguito nello studio e nella promozione del settore anche dopo il 2008, anno di Torino Design Capital. Il 2015 è stato l'anno di Torino City of Design, con l'apertura presso il Centro Congressi camerale *Torino Incontra* del Circolo del Design, punto di riferimento per eventi e occasioni di incontro sul tema. È dal 2008 che la Camera di commercio di Torino sostiene attivamente l'esperienza di Operæ e da alcune

edizioni affianca alla sempre ricca attività espositiva una proposta business to business, per favorire l'incontro tra designer, artigiani e aziende a livello nazionale e internazionale. Accanto ai To Design Meetings, inoltre, la Camera di commercio coglie regolarmente l'occasione di Operæ anche per far conoscere e apprezzare i risultati del progetto Marca (www.marca.to.it), che giunge quest'anno alla realizzazione del quarto oggetto in catalogo.

to.camcom.it/design

designers

An investigation on the courage and the responsibilities of those who design for tomorrow.

We selected 33 designers among those who answered to this call.

Different for educational background, approach to research, aesthetics, purposes. They have in common the independence through which they developed the presented projects, acting on different frontiers of contemporary design: from the relation with the artisan, to the collaboration with other disciplines (mainly scientific), up to the always more radical exploration with old and new materials.

designer

Un'indagine sul coraggio e la responsabilità di chi oggi progetta pensando al domani. Tra i designer internazionali che hanno risposto a questa chiamata, ne sono stati selezionati 33. Eterogenei per background formativo, approccio alla ricerca, estetica, finalità. In comune, l'indipendenza con cui hanno sviluppato i progetti presentati, agendo su diverse frontiere del design contemporaneo: dal rapporto con l'artigianato, alla collaborazione con altre discipline (soprattutto scientifiche), fino all'esplorazione sempre più radicale con materiali vecchi e nuovi.

DAVIDE GIULIO AQUINI

Davide-Giulio Aquini, progettista grafico per formazione, è product designer per passione e professione. Ama particolarmente collaborare con gli artigiani e riscoprire i distretti produttivi storici italiani per creare piccole serie limitate.

Una profonda attrazione per i materiali che mostrano la loro natura autentica. Marmo, legno, ceramica, vetro, parte di una tradizione da avvicinare nei laboratori degli artigiani. Al loro patrimonio di conoscenze si ispira il lavoro di Aquini, consapevole di un valore da tutelare, promuovere e tramandare. La collezione di tavolini *Tutto Sesto* è stata realizzata a Carrara da Apuana Corporate - La Fabbrica Diffusa, una rete informale di artigiani riuniti per la salvaguardia della lavorazione del marmo e delle pietre. Il design prevede l'uso di una lastra di travertino con il minimo scarto: gambe e piani sono ricavati uno dall'altro. La tecnica di produzione abbina lavorazioni a mano, del tutto artigianali, con tecniche sofisticate che prevedono l'uso di CNC tre assi e waterjet.

Davide-Giulio Aquini studied as graphic designer but became a professional product designer for passion. He particularly loves to collaborate with artisans and to rediscover the historic Italian manufacturing districts to create small limited series.

A deep attraction for materials that show their authentic nature. Marble, wood, ceramic, glass, all part of a tradition to approach in the artisanal studios. A knowledge heritage that inspires Aquini's work, aware of a value to safeguard, promote and transmit. The small tables collection *Tutto Sesto* is realized in Carrara by Apuana Corporate - La Fabbrica Diffusa, an informal network of craftsmen gathered to safeguard the manufacturing of marble and stones. The design involves using a travertine sheet producing the minimum waste: legs and tops come one from the other. The production technique puts together completely artisanal handmade manufacturing and sophisticated techniques that involve the use of 3 boards CNC and waterjet.



PADOVA (PD)
ITALIA

ad-g.it



**RISPETTARE LE RISORSE
PER DIFENDERE L'UOMO,
IL SUO LAVORO, LA SOCIETÀ.
IL DESIGNER COMPIE
UNA SCELTA**

**RESPECTING RESOURCES TO
PROTECT MANKIND, ITS WORK,
THE SOCIETY. THE DESIGNER
MAKES A CHOICE**



ILARIA BIANCHI

PISA (PI)
ITALIA

ilbianchi.com

Ilaria Bianchi è una product e furniture designer. Dopo gli studi alla Central Saint Martins, le esperienze lavorative e le esposizioni in Italia, UK, Spagna e Svezia, ha scelto Milano per proseguire la sua carriera, collaborando con lo studio Giacomo Moor e DIMOREGALLERY.

Design come disciplina per risolvere i problemi, ma anche porne di nuovi. Un approccio critico e analitico ispirato alla filosofia dell'Adhocism, che individua la necessità come madre dell'invenzione. Il modus operandi di Ilaria Bianchi è un esercizio di creatività e problem solving, con l'impegno etico del recupero di scarti industriali ed urbani. Un processo che segue tre fasi: la riappropriazione di risorse inutilizzate, la selezione e combinazione dei materiali, una costruzione basata sulla flessibilità e l'improvvisazione. Il risultato in mostra è una collezione che incarna una critica agli attuali modelli di produzione e smaltimento dei rifiuti, proponendo allo stesso tempo una visione di cambiamento.



Ilaria Bianchi is a product and furniture designer graduated from Central Saint Martins. After living, working and exhibiting her works in Italy, UK, Spain and Sweden she has now chosen Milan to pursue her professional development, collaborating with the studio Giacomo Moor and DIMOREGALLERY.

Design as a discipline to solve problems, but also to create new ones. A critical and analytical approach inspired by the Adhocism's philosophy which identifies the need as the mother of invention. Ilaria Bianchi's modus operandi is an exercise of creativity and problem solving with the ethic commitment to recycle industrial and urban wastes. A process that follows three steps: the repossession of unused resources, the selection and combination of materials, a construction based on flexibility and improvisation. The outcome on display is a collection that embodies a critic to the current models of production and waste treatment proposing at the same time a vision of change.



**RICONTESTUALIZZARE
MATERIALI DI SCARTO
INDUSTRIALI E URBANI,
PER SVILUPPARE ARREDI
DAL NUOVO CODICE ESTETICO**

**TO RE-CONTEXTUALIZE
INDUSTRIAL AND URBAN
WASTE MATERIALS TO
DEVELOP FURNITURE WITH
A NEW AESTHETIC CODE**



AGUSTINA BOTTONI

Agustina Bottoni è una designer argentina residente a Milano. Con un background in design della moda, ha completato un Master in Product Design alla NABA e attualmente lavora sia per aziende che per clienti privati, oltre ad autoprodurre oggetti d'arredo e mobili.

Una ricerca che prende in considerazione l'impatto che gli oggetti hanno nel plasmare l'ambiente e lo stile di vita, così come la necessità del design di creare pezzi ragionati che interagiscano con le persone perdendo il superfluo e cercando di portare gioia attraverso elementi essenziali e fenomeni che si trovano in natura. *Eden* è una scultura cinetica composta da piccoli vasi fluttuanti che celebra la bellezza naturale e l'equilibrio. È costruita bilanciando attentamente semplici elementi, focalizzandosi sulla visualizzazione di fiori e piante che completano perfettamente il design portandolo in vita. I pezzi sono composti da tubi in vetro e solide componenti in ottone attentamente create a mano da un argentiere. Il design del futuro deve essere leggero e sobrio, consapevole della propria presenza e delle sue ripercussioni.



MILANO (MI)
ITALIA

agustinabottoni.com

Agustina Bottoni is an Argentinian designer based in Milan. With a background in fashion design, she completed a Master in Product Design at NABA and currently works for companies, private clients and self-produces objects and furniture.

A research that considers the impact of objects in shaping the environment and lifestyle, and the necessity of design to create thoughtful pieces that interact with people, losing the superfluous and searching to bring joy through essential elements and phenomena found in nature. *Eden* consists of kinetic sculptures composed by small floating vases that celebrate natural beauty and balance. It is constructed by carefully balancing simple elements, putting the focus on the visualisation of the flowers and plants which truly complete the design, bringing it to life. The pieces are made of glass tubes and solid brass components, carefully handcrafted by a silversmith. Design in the future needs to be lightweight and restrained, aware of its own presence and repercussions.



**UNA CELEBRAZIONE DI PIANTE,
ARIA E DELICATO EQUILIBRIO
DELLE FORME ESSENZIALI**

**A CELEBRATION OF PLANTS,
AIR AND THE DELICATE
BALANCE OF ESSENTIAL
FORMS**



CJNV

IN COLLABORATION WITH VERILIN

CJNV è una collaborazione tra Charlotte Jonckheer e Nel Verbeke, laureate alla Design Academy di Eindhoven. Entrambe si occupano del potenziale emozionale del design. Il loro lavoro parte dal pensiero concettuale verso un design senza tempo con un forte valore estetico e sensibilità per colori e materiali.

L'insonnia è un disturbo medico e un fenomeno esistenziale. CJNV crea un dialogo tra lenzuola e insonnia per presentare *Triptych On Insomnia – Trittico sull'Insonnia* - (in collaborazione con Verilin, ditta belga che produce biancheria). Un'insonnia romantica, un'insonnia esistenziale

e un'insonniaannichilente: tre progetti che interagiscono con i sensi del (non-) dormiente, ogni linea traduce l'insonnia in modo tangibile e minimalistico. I tre modi di essere racconteranno la loro storia attraverso la qualità del lenzuolo, la sensazione che offre, la sua forma ed estetica. CJNV indaga su come riconnettere le persone e il loro ambiente. Considerando che il design può avere anche una funzione emozionale e che un futuro del design è di essere palcoscenico per la vulnerabilità.

CJNV is a collaboration between Charlotte Jonckheer and Nel Verbeke, graduated from the Design Academy Eindhoven. Both are preoccupied by the emotional potential of design. Their work

reaches from the conceptual thinking towards timeless designs with a strong aesthetic value, and sensibility in color and materials.

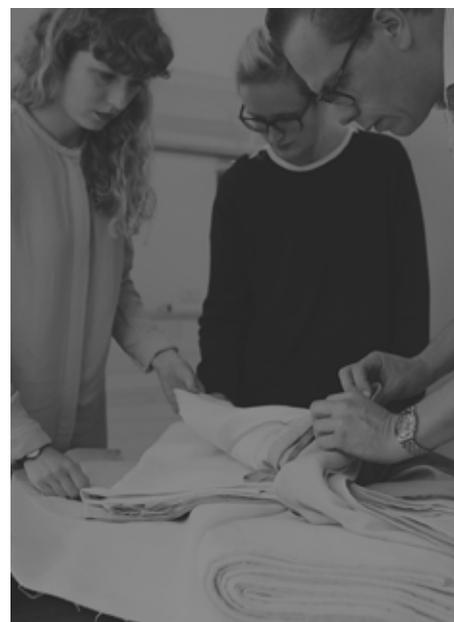
Sleeplessness is a medical problem and an existential phenomenon. CJNV creates a dialogue between bed linen and insomnia to present a *Triptych On Insomnia* (in collaboration with Verilin, a Belgian linen manufacturing company). A romantic insomnia, an existential insomnia and an annihilating insomnia: three designs of bed linen interacting with the (non-) sleepers' senses; each set of linen translating sleeplessness in a tangible and minimalistic way. The three states of being will tell their story through the quality of the linen, the sensation it offers and its shape and aesthetics. CJNV looks at how to reconnect people and their environment. Considering that the function of a design can be as well an emotional one, and the future of a design as a stage for vulnerability.

GENT / ANVERSA / KORTRIJK
BELGIO

charlottejonckheer.com
nelverbeke.com
verilin.be



a concept by CJNV in collaboration with VERILIN



**UN TRITICO SULL'INSONNIA:
LENZUOLA PLASMATE
SULL'ESPERIENZA
DELL'IO DURANTE LE NOTTI
SENZA SONNO**

**A TRIPTYCH ON INSOMNIA:
BED LINEN SHAPED BY THE
EXPERIENCE ON THE SELF
DURING SLEEPLESS NIGHTS**

D-ACT VALENTINA CORAGLIA, INES MARQUES



Laureate recentemente alla Central Saint Martins, Valentina Coraglia e Ines Marques hanno iniziato a collaborare per creare consapevolezza sul tema della globalizzazione. Operano con un intento critico e sociale volto ad aiutare la longevità delle identità culturali.

Valentina Coraglia e Ines Marques lavorano con il chiaro obiettivo di aiutare la persistenza delle identità culturali. Con intento fortemente critico e sociale, si confrontano con i problemi della società contemporanea costruendo una piattaforma su cui questi possano essere discussi. Le due designer, che hanno origini italiane e portoghesi, sono fiere del loro retaggio culturale e vogliono che tutti possano provare lo stesso sentimento, per questo motivo creano consapevolezza sul tema della globalizzazione e spingono il pubblico a pensare a livello locale. I manufatti che realizzano sono utilizzati per generare una connessione tra presente e futuro, tra tradizionale e innovativo.

Pur continuando a rispondere a problematiche globali, è tempo per il design di essere riorientato verso una più specifica cultura o luogo di origine.

Recently graduated from Central Saint Martins, Valentina Coraglia and Ines Marques started to collaborate creating awareness in the context of globalisation. They act with a critical and social statement to help the longevity of culture identities.

Valentina Coraglia and Ines Marques work with the clear purpose to help in the longevity of culture identities. With a strong critical and social statement, they confront the problems of today's society and build a platform for this issues to be discuss. Having Italian and Portuguese background, they are proud of their heritage and want everyone to feel the same, creating awareness on the context of globalization and pushing the audience to think local. The artefacts that they create are used to make a connection between present and future, traditional and innovative. It is time for design to be refocused in a more specific culture or place of origin, even when replying to global issues.

LONDRA
REGNO UNITO

valentinacoraglia.com
inesmarques.bertha.me



**SVILUPPARE L'INCLINAZIONE
DEL DESIGN AD AGIRE
IN TERMINI LOCALI**



**UNFOLDING THE DESIGN
PRACTICE OF ACTING
IN LOCAL TERMS**

DACH &ZEPHIR

PARIGI
FRANCIA

dachzephir.com



Florian Dach e Dimitri Zephir si incontrano nel 2012 alla Ensad di Parigi dove nel 2016 conseguono la laurea specialistica con lode. Nel 2013 hanno vinto il premio Cinna Young Talent. Nel 2015 sono stati selezionati per il Rising Talents a Maison&Objet, momento che segna la nascita ufficiale dello studio.

Con un approccio che si posiziona a metà tra il mondo della produzione industriale e la pura ricerca sul fronte del design, lo studio Dach&Zephir utilizza ispirazioni e materiali provenienti da storia, cultura di appartenenza, tecniche di lavorazione e abitudini domestiche, facendo delle differenze un punto di forza e uno strumento di analisi. Convinti che non si possa andare verso il futuro senza consapevolezza del proprio passato, presentano una serie di oggetti che fanno riferimento alla cultura caraibica. Tra questi, il tappeto *Chivé* racconta la storia della rituale acconciatura dei capelli ricci per le ragazze delle Antille. E parla dell'importanza dell'accettazione integrale di sé: quello che abitualmente è considerato un difetto nei tappeti, diventa la parte più rilevante del progetto.

Florian Dach and Dimitri Zephir meet in 2012 at Ensad in Paris, where they obtained their Masters' degrees with honor in 2016. In 2013 they won the Cinna Young Talent award. In 2015 were selected for the Rising Talents at Maison&Objet, where the studio officially started.

With an approach that is in the middle between the industrial production world and pure research on design, the studio Dach&Zephir uses inspirations and materials coming from history, culture of belonging, manufacturing techniques and daily routines. Turning differences into a strong point and an analysis tool. Being convinced that it is not possible to move forward without having knowledge of our own past, it presents a series of objects with references to the Caribbean culture. Among those, the *Chivé* carpet tells the story of a ritual hairstyle for curly hair of the girls from Antilles. It talks about the importance of completely accepting our self: what is usually considered as a defect in carpets becomes, here, the most significant part of the project.



**OGGETTI CHE RACCHIUDONO
UN FRAMMENTO DI STORIA,
PER NON DIMENTICARE IL
NOSTRO RETAGGIO MENTRE CI
MUOVIAMO VERSO IL FUTURO**

**OBJECTS THAT ENCLOSE
A FRAGMENT OF HISTORY, TO
NOT FORGET OUR HERITAGE
MOVING FORWARD**



DOZEN

Dozen nasce dall'incontro dei direttori creativi Margherita Paleari e Matteo Facchi, e dal desiderio di tradurre forme e concetti in oggetti capaci di confondere i confini tra arte, artigianato e design. Un progetto esoterico, ironico, con base a Milano.

Tante forme, una funzione: realizzare desideri. Perché il futuro è esoterico, artigianale, magico. La collezione presentata da Dozen nello spazio intitolato *L'Utopia come Metodo* si allontana da logiche iperfunzionaliste, che vedono al centro del progetto e dell'intero processo di design un problema da risolvere o un bisogno concreto da soddisfare. Per trovare piuttosto uno spazio in cui gli oggetti rispondono a un legittimo e diffuso desiderio di freschezza, ironia, immaginazione. Il design smette di essere scienza delle soluzioni formali a problemi concettuali o reali per diventare gioco progettuale dagli esiti magici. Il domani è fortunato, e il design del futuro parte dai sogni, passa dalla libertà e porta alla rivoluzione.



Dozen is born from the encounter between the creative directors Margherita Paleari and Matteo Facchi, and from the desire to translate forms and concepts into objects able to blend the borders between art, craftsmanship and design: an esoteric and ironic project based in Milan.

Many forms, one function: to make wishes come true. Because the future is esoteric, artisanal, magic. The collection presented by Dozen within the space entitled *L'Utopia come Metodo* - Utopia

as Method - detaches itself from the hyper-functional logics, where at the core of the project and of the entire designing process there is a problem to solve or a concrete need to satisfy. Instead there is a space in which the objects respond to a right and widespread desire for freshness, irony, imagination. Design is no longer the science of formal solutions to conceptual or real problems, it becomes a planning game with magical outcomes. Tomorrow is lucky, and the design of the future starts from dreams, passes through freedom and leads to revolution.

MILANO (MI)
ITALIA

dozen-design.com



**DOZEN RENDE VISIBILE
L'INVISIBILE, AVVICINANDO
MUNARI ALLA PATAFISICA
DI ALFRED JARRY**

**DOZEN MAKES THE INVISIBLE
VISIBLE, BRINGING MUNARI
CLOSER TO ALFRED JARRY'S
PATAPHYSICS**

EDGAR FLAUW

Edgar Flauw vive a lavora a Brest (Francia), ha studiato design a l'École Supérieure d'Arts de Bretagne. La sua ricerca progettuale ruota intorno all'universo marino, il principio guida che alimenta la sua produzione deriva dalla sua esperienza come surfista.

Ludarista è un progetto di ricerca sulle forme che inizia osservando come le moderne tavole da surf siano concepite più per le performance sportive che per il divertimento. Le tavole vendute al pubblico mostrano una vasta gamma di minime variazioni formali che possono essere sfruttate al meglio solo dai professionisti. Questo progetto propone un'alternativa. Si avvale della grande varietà di lisce di pesce ricollegandosi alle antiche tecniche di costruzione delle tavole (Tom Blake, 1930 circa) e coinvolge diversi attori: il lavoro di osservazione scientifica è affidato a un chirurgo veterinario e alla sua diagnostica per immagini altamente tecnologiche, gli studenti di una scuola di lavorazione industriale del legno partecipano alla produzione di parte dei pezzi, successivamente interviene un artigiano.

Edgar Flauw works and lives in Brest (France). He studied design to the École Supérieure d'Arts de Bretagne. His design research is about marine universe, its governing principle came from his surfer experience, feeding his productions.

Ludarista is a research project on shapes. It begins from the observation that today's surfboards are designed for sport performance more than playing. Thus, surfboards sold to general public show a large panel of minimal formal variations, which can only be exploited to the best by professionals. This project proposes an alternative. It takes possession of the large variety of fishbone, renewing them with the ancient hollow boards manufacturing (Tom Blake, about 1930) and including several actors: the scientific observation work is entrusted to a veterinary surgeon and his high-tech medical imaging, the students of an industrial wood treatment school participate in the production of part of the pieces, the craftsman steps in another fabrication step.



**BREST
FRANCIA**

edgarflauw.com

**OGGETTI PENSATI COME
INTERFACCE DI DIALOGO TRA
UOMO E MARE, ALIMENTANDO
UNA RELAZIONE SANA TRA
LE DUE PARTI**



**OBJECTS THOUGHT AS
INTERFACES OF THE DIALOGUE
BETWEEN HUMAN AND SEA,
CULTIVATING A HEALTHY
RELATIONSHIP BETWEEN
BOTH PARTS**



PAUL GONG

TAIPEI
TAIWAN

paulgong.co.uk

Paul Gong vede il design come metodo di ricerca e strumento di pensiero per esplorare diverse possibilità, criticare presente e passato e immaginare il futuro. Lavora come designer indipendente e artista di Ouroboros - Organic Organism of O (Collettivo Artistico).

Il focus del lavoro di Paul Gong è il legame tra il Design Speculativo e la Biotecnologia. Immagina nuove possibilità future che uniscono tecnologie e biotecnologie, che possono portare ad una evoluzione degli organismi progettati per esaudire i desideri e i bisogni dell'uomo, potenzialmente con implicazioni non solo positive ma anche negative. Il progetto *Human Hyena - Iena Umana* - immagina che i transumanisti, gli appassionati e i fautori della Biologia Faida-te creino batteri e strumenti per modificare l'apparato digestivo umano così da poter consumare cibo putrefatto come fanno le iene. *The Cow of Tomorrow - La Mucca del Domani* - descrive un futuristico uso estremo degli animali, portando le nozioni di utilità e addomesticazione ad una logica conclusione.

Questo progetto esplora come le tecnologie emergenti facilitino il tentativo dell'uomo di aumentare il proprio controllo sulla natura.

Paul Gong sees design as a research method and thinking tool to explore different possibilities, to criticize past and present, and speculate future. He works as independent designer and artist of Ouroboros - Organic Organism of O (Artist Collective).

The practice focus of Paul Gong is on Speculative Design related with Biotechnology. He imagines new future possibilities that combine technologies and biotechnologies, which can lead to an evolution of organisms designed to fulfil human desires and needs, potentially with not only positive but also negative implications. The *Human Hyena* project supposes transhumanists, DIYBIO enthusiasts and makers create new bacterias and tools to modify the human digestive system to be able to consume rotten food, like the hyenas. *The Cow of Tomorrow* describes an extreme future use of animals taking notions of utility and domestication to a logical end. This project explores how emerging technologies facilitate man's attempt to increase our control over nature.



**PROGETTI IMMAGINANO
NUOVE POSSIBILITÀ FUTURE,
DA UNA TECNOLOGIA
ESISTENTE E DA
BIOTECNOLOGIE EMERGENTI
A INVENZIONI / FUTURI
PROVOCATORI**

**THE PROJECTS IMAGINE
NEW FUTURE POSSIBILITIES,
FROM EXISTING
TECHNOLOGY AND EMERGING
BIOTECHNOLOGIES TO
PROVOCATIVE FUTURES /
FICTIONS**

GUMDESIGN

Gumdesign si occupa di architettura, industrial design, grafica e art direction. È presente nelle collezioni di musei quali MoMA San Francisco, Glass Museum Shanghai, Triennale di Milano. Tra i clienti dello studio: Biennale di Venezia, Lavazza, Mercedes-Benz, Yoox.

Capsule di memoria, per fermare e ritrovare il tempo. Ispirata alle composizioni anonime lasciate sulle rive dei fiumi, questa collezione di oggetti contenitori ha una doppia funzione, emozionale e protettiva. È stata realizzata da Gaspare Cusenza (CusenzaMarmi), insignito Maestro d'Arte e Mestiere dalla Fondazione Cologni di Milano, in quattro diverse tipologie di marmo siciliano (Rosso Sicilia, Rosso Aragosta, Blue Perlage, Perlatino di Sicilia). In parallelo, viene presentata una nuova linea di tavolini in metallo, che comprende il progetto *Pagine Scritte* (azienda 0.0 Flat Floor): l'elaborazione grafica di un foglio che rievoca racconti di viaggi, una sovrapposizione di ombre e ricordi.



Gumdesign deals with architecture, industrial design, graphics and art direction. It is present in the collections of museums such as MoMA San Francisco, Glass Museum Shanghai, Triennale di Milano. Among the clients of the studio: Biennale di Venezia, Lavazza, Mercedes-Benz, Yoox.

Memory modules to stop and recover time. Inspired by the anonymous compositions left on the rivers shores, this collection of containers objects has a double function: emotional and protective. Realized by Gaspare Cusenza (CusenzaMarmi) – awarded Maestro d'Arte e Mestiere by Fondazione Cologni of Milan – and made of four different types of Sicilian marble (Red Sicilian, Sunset Red, Blue Perlage, Sicilian Perlatino). At the same time, it presents a new line of metal tables that includes the project *Pagine Scritte* – Written Pages - (company 0.0 Flat Floor): the graphic elaboration of a sheet that recalls stories of a journey, overlapping shadows and memories.

VIAREGGIO (LU)
ITALIA

gumdesign.it



**SOLUZIONI ANALOGICHE
CHE CONSENTONO
DI CONSERVARE E RIATTIVARE
FRAMMENTI DI MEMORIA**

**ANALOGIC SOLUTIONS
THAT ALLOW TO STORE
AND REACTIVATE
FRAGMENTS OF MEMORY**



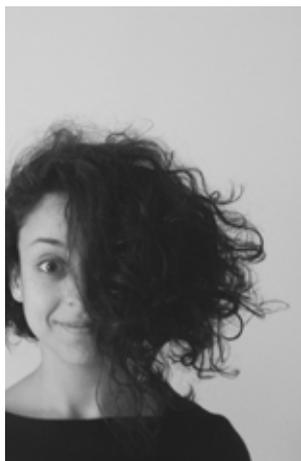
IED TORINO: CECILIA MOSSO E GABRIELE PINO

Cecilia Mosso, ceramista, e Gabriele Pino, illustratore. Entrambi laureati allo IED di Torino, insieme per un progetto che accomuna le passioni e la ricerca di entrambi, ispirato al mondo dei bambini.

Una ricerca che fonde design, illustrazione e psicologia. Io ti mangio! è una collezione di oggetti da tavola dal sapore artigianale, destinata a grandi e piccoli, forte di una valenza educativa sperimentata. Disegnate sulle ceramiche di Cecilia Mosso, le illustrazioni di Gabriele Pino presentano in chiave ironica una serie di mostri del folclore italiano, ognuno dei quali incarna una paura comune. Mentre si va avanti con il pasto, le figure iniziali si trasformano in esseri innocui e divertenti, esorcizzando le inquietudini e aiutando a prendere confidenza con emozioni complesse da gestire. Viene proiettata verso il futuro la funzione di oggetti apparentemente semplici, come le ceramiche illustrate, che si arricchiscono di obiettivi sociali e formativi.

Cecilia Mosso, ceramist, and Gabriele Pino, illustrator, both graduated from IED Turin. They work together on a project - inspired by the world of children - that puts together their passions and research.

A research that merges design, illustration and psychology. Io ti mangio! – I eat you! – is a collection of table objects with an artisanal taste and an experimented educational value, suitable for all ages. Drawn on Cecilia Mosso's ceramics, the illustrations by Gabriele Pino ironically present some Italian folkloristic monsters, each one representing a common fear. While we eat, the initial figures turn into harmless and funny individuals, dispelling fears and helping to become familiar with emotions hard to manage. The function of apparently simple objects, such as illustrated ceramics, enriched with social and educational purposes, is projected towards the future.



TORINO (TO)
ITALIA

ied.it

**IO TI MANGIO! CERAMICHE
ILLUSTRATE CHE FANNO
PASSARE LA PAURA**

**IO TI MANGIO! – I EAT YOU! –
ILLUSTRATED CERAMICS THAT
OVERCOME FEAR.**



LAURA LYNN JANSEN

Thomas Vailly (olandese), e Laura Lynn Jansen (francese), entrambi laureati alla Design Academy di Eindhoven, uniscono i loro talenti per produrre lavori che rinnovano il processo produttivo e risvegliano il potere poetico delle prospettive.

Le diverse collaborazioni tra Laura Lynn Jansen e Thomas Vailly sono basate sulla complementarità dei loro approcci e delle loro visioni sul product design e sul design di interni. Che si parli di oggetti in pietra (CaCO_3 vasellame in terraglia), o di indagare la colorata natura della luce (101.86°), reagiscono all'urgenza innescata dal presente sistema di produzione/consumo. Pur non essendo green o eco, questi progetti suggeriscono un processo alternativo di raccolta di materie prime, trasformazione e produzione di beni lavorando con processi e fenomeni naturali, piuttosto che contro di essi. La ricerca e lo sviluppo di questi progetti sono basati su un approccio transdisciplinare con il supporto di esperti di diversi settori. Geologi e chimici per CaCO_3 , fisici e produttori di vetro per 101.86° .

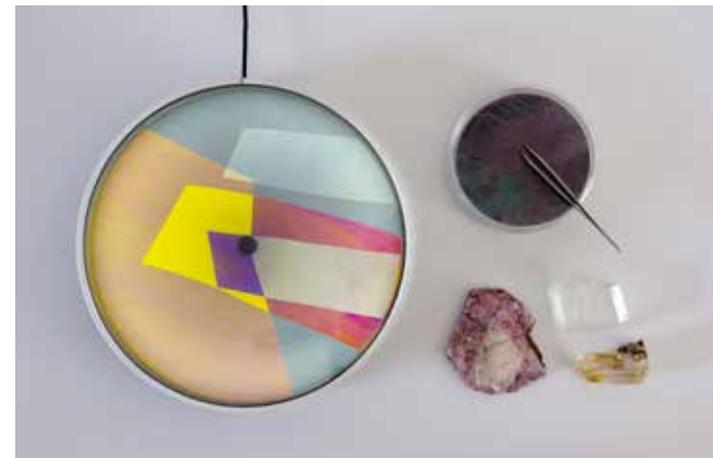


Thomas Vailly (Dutch), and Laura Lynn Jansen (French), both graduates of Design Academy Eindhoven, bring their talents together to produce works that revamp the production process and awaken the poetic power of perspectives.

The different collaborations between Laura Lynn Jansen and Thomas Vailly are based on their complementary approaches and views on product and interior design. Whether they are growing stone objects (CaCO_3 stoneware), or investigating the colorful nature of light (101.86°), reacting to the urgency triggered by the current system of production/consumption. While not being green or eco, these projects suggest alternative process of harvesting raw material, transformation and production of goods while working with natural process and phenomenon, rather than against it. The research and development of these projects are based on a cross-disciplinary approach, together with experts from various fields. Geologists and chemists for CaCO_3 , physicists and glass producers for 101.86° .

EINDHOVEN
PAESI BASSI

lauralynnjansen.nl



**UNA GRANDE ATTENZIONE
AI FENOMENI NATURALI,
BASATA SU UN APPROCCIO
INTERDISCIPLINARE**

**A GREAT ATTENTION PAID
TO NATURAL PHENOMENA,
BASED ON A CROSS-
DISCIPLINARY APPROACH**



CHARLOTTE JONCKHEER

Charlotte Jonckheer ha aperto il suo studio ad Anversa nel 2015, dopo essersi diplomata alla Design Academy di Eindhoven. I suoi progetti sono sempre centrati sulla figura umana, con particolare attenzione per il valore emozionale connesso alla loro funzione.

Uno studio sul design che inizia interrogandosi sull'interazione tra una persona e l'ambiente in cui vive. *La salle des pas perdus* – *La sala dei passi perduti* – solitamente indica la stanza del tribunale in cui le persone aspettano il loro processo o il verdetto. Allo stesso modo questo tappeto invita le persone a camminare su e giù mentre aspettano, telefonano, pensano o si preoccupano. Crine di cavallo, lana, cotone e ciniglia con diverse lunghezze e trame creano una superficie tattile che solletica i sensi – in modo particolare quando ci si toglie le scarpe. Ad un primo sguardo la superficie nera non lascia trapelare la sua varietà, aggiungendo così un elemento di sorpresa. Il tappeto a ciuffi è intessuto a mano ed è stato sviluppato al Museo Tessile di Tilburg mentre il crine di cavallo è stato trattato al Handweverij di Tilburg con molta cura e attenzione. La tessitura a jacquard è lavorata con grande precisione da EE Labels.



Charlotte Jonckheer started her studio in 2015 after graduating from DAE. Based in Antwerp she works on various design projects which have a human centred approach in common, specifying on the emotional value linked to their use.

A design investigation that starts from questioning the interaction of a person and his living environment. *La salle des pas perdus* (the hall of lost steps), traditionally indicates the hall in courthouses where people wait for their trial or verdict. Similarly, this carpet invites people to pace up and down while they wait, make phone calls, think or worry. Horsehair, wool, cotton and chenille in various lengths and patterns create a tactile surface that prickles the senses – especially when you take off your shoes. The black surface does not reveal its variety at first sight, adding an element of surprise. The rug is hand tufted and developed at the Textiel Museum Tilburg and the horsehair is bundled at the Handweverij Tilburg with much care and attention. The jacquard weaving is done with great precision at EE labels.

**ANVERSA
BELGIO**

charlottejonckheer.com



**UN TAPPETO ISPIRATO
ALLA NATURA, PROGETTATO
PER CAMMINARE SU E GIÙ.
DA ESPLORARE A PIEDI NUDI**

**A NATURE INSPIRED RUG,
DESIGNED FOR PACING UP
AND DOWN. TO BE EXPLORED
BAREFOOT**

KANZ ARCHITETTI

VENEZIA (VE)
ITALIA

kanzarchitetti.com

Kanz è uno studio di progettazione con sede a Venezia, fondato dalla coppia di architetti Mauro Cazzaro e Antonella Maione e basato sull'idea che la relazione naturale tra architettura, interni e prodotto sia lo spunto per la creazione dell'artificio che è nel progetto.

La ricerca di Kanz Architetti affonda profonde radici nella realtà del processo creativo stesso. Gli oggetti prodotti indagano le potenzialità del materiale e delle tecniche utilizzate per realizzarli, in un equilibrio di estetica e funzionalità.

In particolare, non vengono tralasciati gli aspetti economici implicati nella produzione. A priori, viene stabilito un patto di sostenibilità basato su una realizzazione dei pezzi a chilometro zero, sulla massima riduzione degli scarti di lavorazione e sul rapporto tra sperimentazione e possibilità tecniche.

Con l'idea che da queste ultime competenze dipenda qualunque tipo di sperimentazione.

Kanz is a design studio founded in Venice by the duo of architects Mauro Cazzaro and Antonella Maione and based on the idea that the natural relationship between architecture, interior and product is the starting point for the creation of the artifice of the project.

Kanz Architetti's research has deep roots in the creative process itself. The objects produced investigate the potential of the materials and the techniques employed to realize them, in a balance of aesthetics and functionality. In particular, the economic aspects involved in the production are not disregarded. Primarily there is a sustainability agreement based on the realization of locally produced pieces, the maximum reduction of production waste and the relation between experimentation and technical potentialities. With the idea that any kind of experimentation depends from those expertise.



**I BUONI OGGETTI DEVONO
ACCENDERE IL DESIDERIO.
E RIVELARSI ADATTI
A SODDISFARLO**

**GOOD OBJECTS SHOULD
IGNITE DESIRE,
AND PROOF TO BE ABLE
TO SATISFY IT**



LEFTOVER

Fondata nel 2012, LEFTOVER Design è la factory del duo Alfred von Escher + Raffaella Guidobono. Con arredi custom e re-styling, attualmente al lavoro per completare BASE Milano, Wein Kabinett Bergdorf a Berna e un conceptstore con Turba a Lugano.

Un design semplice basato sullo sviluppo di prototipi in legno e ferro per retail, hotellerie e residenze private, trova ispirazione nei bisogni dell'uomo e gioca con il fuori-scala. Gli arredi Leftover hanno in comune linee rigorose e una ricerca su materiali e forme. Ogni pezzo unico viene prodotto in una settimana. In mostra, una nuova cucina outdoor con set di panche funzionali introduce un inedito progetto on demand. La serie su misura di tavoli, sedute, sideboard, librerie, presenta finiture e dettagli in resina, tessuto, cuoio, ferro, pietra, formica e ceramica. Una lounge estiva con cucina sperimentale: l'orgoglio artigiano della manifattura applicato al design contemporaneo diventa la risposta per quanto di meglio deve ancora arrivare.

Founded in 2012, LEFTOVER Design is the factory of the duo Alfred von Escher + Raffaella Guidobono. With custom furniture and re-styling they are currently working to complete BASE Milano, Wein Kabinett Bergdorf in Berne and a concept store with Turba in Lugano.

A straightforward design based on wood and iron prototyping for retails, hotellerie and private residencies, where inspiration lays in basic human needs and plays with out-of-scale concept. Leftover's pieces have in common austere shapes and research of innovative materials. Even if every piece is a one-off it is produced in about one week. The new outdoor kitchen, on display with a set of functional benches, introduces an original project on demand. The tailor made series of tables, chairs, sideboards, bookshelves has details in resin, fabric, leather, iron, stone, formica and ceramic. A summer lounge with an experimental kitchen: for the designer's duo the artisanal pride of manufacturing contemporary design is the key to a world where the best is yet to come.

PALERMO / MILANO / ZURIGO
ITALIA

thel leftover.it

INTERNI SU MISURA,
PALETTE DI COLORI
DELICATI, DESIGN LINEARE,
PREZIOSE IMPERFEZIONI
DI ARTIGIANALITÀ,
INNUMEREVOLI DIMENSIONI
E FINITURE FACILMENTE
PERSONALIZZABILI

BESPOKE INTERIORS ASSET,
SOFT COLORPALETTE,
STRAIGHTFORWARD DESIGN,
VALUABLE IMPERFECTIONS BY
CRAFTSMANSHIP, COUNTLESS
SIZE AND FINISHING EASY
TO CUSTOMIZE



CARLO LORENZETTI

Carlo Lorenzetti è un designer originario del Michigan, USA. Si è laureato in belle arti (ceramica e design) all'Università del Michigan e ha recentemente conseguito un master alla Design Academy di Eindhoven. Attualmente vive e lavora in Olanda.

Una collezione di oggetti che funzionano disconnettendosi dai rituali moderni che si frappongono tra le persone e un appagante stato d'essere, e si immergono nelle qualità che ci rendono umani ad un livello primitivo. L'umidificatore, ad esempio, è un largo cilindro in ceramica contenente delle piccole candele che bruciano al di sotto di un vassoio. Nel vassoio, riempito con poca acqua, galleggiano degli aromi che sprigionano il loro profumo quando l'acqua diventa vapore. La brocca, invece, è un interessante richiamo alle anfore antiche. Per poterla prendere è necessario raggiungerne l'interno, poiché è lì che è situato il manico. Rottura dello spazio interno ed esterno, linguaggio formale fondamentale e gioco sensoriale sono alcuni dei temi che vengono esplorati. Una ricerca affascinata dalle profondità e dai confini dell'esperienza che il design può agevolare.



Carlo Lorenzetti is a designer from Michigan, USA. He received his bachelor of fine arts degree in ceramics and furniture design from the University of Michigan, and is a recent masters graduate from Design Academy Eindhoven. He currently lives and works in The Netherlands.

A collection of objects that work by disconnecting from modern rituals which hinder people from a content state of being, and delve into the qualities that make us human on a primal level. For example, the humidifier is a large ceramic cylinder which houses a number of small candles that burn below a tray of shallow water. In the tray of water are floating aromatics that give off their scent when the water turns to steam. Or the carafe, an interesting take on the ancient form of a water vessel. The handle is located inside, so someone has to reach into the vessel to pick it up. Some of the themes explored are disruption of interior and exterior space, fundamental form language, and sensory play. A research fascinated by the depths and boundaries of experience that can be facilitated by design.

EINDHOVEN
PAESI BASSI

carlolorenzetti.com

OGGETTI CONCEPITI PER ESSERE SUBORDINATI ALL'ESPERIENZA CHE CREANO: UNA RICERCA NELLE RAGIONI PRIMITIVE DEL SUBCONSCIO



OBJECTS INTENDED TO BE SUBORDINATED TO THE EXPERIENCE THEY CREATE: A RESEARCH INTO PRIMAL MOTIFS OF THE SUBCONSCIOUS



ASTRID LUGLIO

MILANO (MI)
ITALIA

Astrid Luglio ha sviluppato il suo interesse per il design inteso come esperienza sociale. I suoi progetti spesso ispirati al mondo del food, alla sua storia e cultura. In parallelo alla sua ricerca indipendente, collabora con l'agenzia creativa TourdeFork.

Il cibo come mezzo di comunicazione. Una progettazione che indaga forme e materiali diversi per esplorare nuove frontiere nell'ambito universale dell'alimentazione. Le *Camere Olfattive* sono calici in vetro, realizzati da un maestro artigiano soffiatore di vetro, che amplificano gli aromi del cibo. Una serie di oggetti progettati con l'obiettivo di modificare la percezione durante la degustazione degli alimenti, scomponendo gli odori in una maniera inedita. In questo modo, è possibile scoprire nel dettaglio la propria eredità olfattiva. Interrogarsi sulla consapevolezza e la volontà di preservazione. Ma anche abbandonarsi a un'esperienza sperimentale del tutto nuova.



Astrid Luglio developed her interest in design as social experience. Her projects are often inspired by the world of food, by its history and culture. While developing her independent research she collaborates with the creative agency TourdeFork.

Food as means of communication. A design that investigates different forms and materials to explore new frontiers in the universal field of nutrition. *Camere Olfattive – Olfactory Chambers* – are glass stem glasses, realized by a master craftsman glass blower, that intensify the scents of food. A series of object designed to modify the perception during food tasting by decomposing scents in a new way. Thus, it is possible to discover in depth our own olfactory legacy. To wonder about awareness and will of conservation, but also to abandon our self into a completely new experimental experience.



**NUOVE ESPERIENZE:
STRUMENTAZIONI PER
AMPLIFICARE LA PERCEZIONE
OLFATTIVA DEGLI ALIMENTI**

**NEW EXPERIENCES:
TOOLS TO AMPLIFY THE
OLFACTORY PERCEPTION
OF FOOD**



MILLIM STUDIO

ROMA (RM)
ITALIA

millimstudio.com

Millim è uno studio di design multidisciplinare fondato da Chiara Pellicano e Edoardo Giammarioli nel 2016, con sede a Roma, che opera nei settori di consulenza creativa, direzioni artistiche, product design e graphic design.

Rigore progettuale contaminato da professionalità differenti, pensiero e lavoro messi alla prova con la sperimentazione e la costante ricerca di nuove prospettive. Obiettivo: dare vita a nuovi codici di significato, riattivare linguaggi sopiti. *Lava i tuoi peccati* è una collezione di oggetti realizzati in sapone. Le forme iconiche rappresentano sei peccati capitali - il settimo, l'invidia (dal latino in-videre, guardare male), è omesso perché difficilmente viene confessato. Un gesto comune si trasforma in esercizio ironico, che esorcizza e letteralmente lava via le proprie colpe. Nel packaging sottovuoto, asettico e trasparente, il peccato si mostra senza vergogna.

Founded in 2016 by Chiara Pellicano and Edoardo Giammarioli, Millim is a multidisciplinary design studio, based in Rome, that deals with creative consultations, artistic directions, product and graphic design.

Design rigor contaminated by different professionalisms, mindset and work tested through experimentation and constant research for new perspectives. Objective: to create new significance codes and reactivate dormant languages. *Lava i tuoi peccati - Wash your Sins* - is a collection of objects made with soap. The ironic forms represents six deadly sins - the seventh, Envy (from Latin in-videre, cast an evil eye), is omitted because it is hardly confessed. A common gesture turns into an ironic exercise that dispels and slowly washes away our own sins. In the sterile, transparent vacuum-sealed packaging, the sin shows itself without shame.



**IN UN GESTO SIMBOLICO,
FORMA E FUNZIONE.
MA ANCHE INDAGINE,
DENSE DI IRONIA E MEMORIA**

**SHAPE AND FUNCTION
IN A SYMBOLIC GESTURE.
BUT ALSO INVESTIGATION
FULL OF IRONY AND MEMORY**

GIO MINELLI

Un interesse per la sperimentazione e le contaminazioni tra artigiani, designer e artisti che nasce durante gli studi all'Accademia di Belle Arti di Brera, a Milano. Passare da un'opera su tela a un oggetto è stato naturale. Un costante dialogo tra arte e industria.

Un'indagine sulla trasformazione della collettività e della sua coscienza. In parallelo, una linea di oggetti realizzata sperimentando i cambiamenti in atto nel mondo del design. La collezione *The golden age is over* fa riferimento, anche ironicamente, al fallimento del capitalismo e della produzione di massa. E a un nuovo tipo di progettualità che si affaccia al mercato, alle prese con tematiche sempre più complesse. La produzione dei vasi in ottone presentati ha coinvolto industria e artigianato allo stesso tempo, stimolando uno scambio di competenze e un dialogo. Dal rigore formale frutto della lavorazione con macchine CNC sporgono elementi organici, naturali, realizzati a mano. Una trasformazione profonda enfatizzata da una variante nell'ossidazione del materiale.

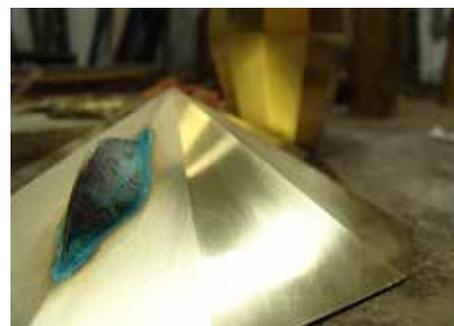
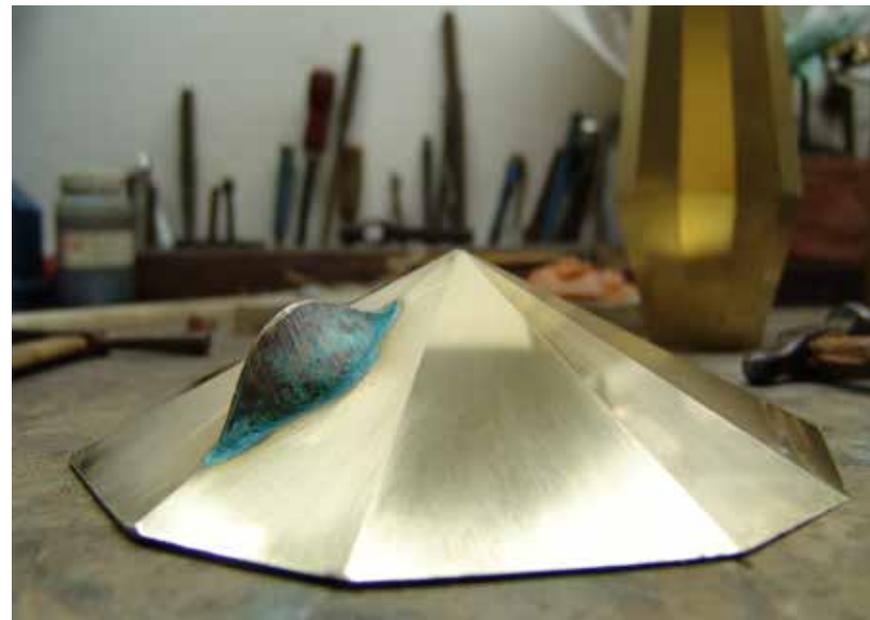
An interest in the experimentation and the influences among artisans, designers and artists that arose while studying at the Accademia di Belle Arti di Brera, in Milan. The transition from canvases to objects was natural. A constant dialogue between art and industry.

An investigation on the transformation of the collectivity and of its conscience. A line of objects realized experimenting the changes taking place in the design world. *The golden age is over* is a collection that refers, also ironically, to the failure of capitalism and mass production. A new type of design facing a market that deals with more and more complex issues. This production of brass vases involved industry and craftsmanship at once, stimulating an expertise exchange and a dialogue. Natural, handmade, organic elements stick out from the formal rigor outcome of CNC machine manufacturing. A deep transformation emphasized by a variation in the material oxidation.



BERGAMO (BG)
ITALIA

giominelli.com



**UN'INDAGINE SULLE
TRASFORMAZIONI E I LEGAMI
CHE ESISTONO TRA ARTE,
DESIGN E INDUSTRIA**

**AN INVESTIGATION
ON TRANSFORMATIONS
AND BONDS EXISTING AMONG
ART, DESIGN AND INDUSTRY**

ODD MATTER STUDIO

Odd Matter è formato da Els Woldhek (Olanda) e Georgi Manassiev (Belgio). Dopo aver vissuto e lavorato per sei anni a Londra, dove i due si sono conosciuti mentre stavano conseguendo la laurea specialistica in Product Design al Royal College of Art, si sono recentemente trasferiti ad Amsterdam (Olanda).

Odd Matter è uno studio di design guidato dalla curiosità per lo strano e il meraviglioso. Ricercare, indagare, creare e esplorare il passato, il presente e il futuro del mondo attraverso materiali, processi e concetti. Lo studio crede che lavorando con processi e nozioni esistenti secondo una ricerca che abbia una prospettiva diversa, più naïf, sia possibile creare una differente tipologia di prodotti: unici e caratteristici del loro luogo di origine. La serie di scaffali, tavoli e luci,

con una consistenza che ricorda quella della roccia e con una finitura in sughero marmorizzato, è stata realizzata a mano con una nuova tecnica che esplora l'uso del sughero come materiale aggiunto e del gesso indurito come legante. Combinando la natura morbida e leggera del sughero con la rigidità e la resistenza del gesso, pensando a ciò che resta dell'industria del sughero nella regione del Var in Francia.

Odd Matter are Els Woldhek (NL) and Georgi Manassiev (BG). They recently moved to Amsterdam, The Netherlands, after having lived and worked for six years in London, where the pair met whilst undertaking their MA studies in the Design Products department at The Royal College of Art.

Odd Matter is a design studio driven by curiosity for all the strange and wonderful. Researching, probing, creating and exploring the world's past, present and future through its materials, processes and concept. The studio believes that by working with existing processes and notions, researching these from a different more naïve perspective, a different kind of products can be created. Unique and specific to the place they originate from. The series rocklike textured shelves, tables and lights with a cork terrazzo finish is handmade with a new technique that explores the use of cork as an aggregate material and hard plaster as a binder. Combining the soft and light nature of cork with the rigidity and strength of gypsum, and thinking about what remains of the cork industry in the Var region of France.



AMSTERDAM
PAESI BASSI

oddmatterstudio.com



**ESPLORARE IL SUGHERO
COME MATERIALE AGGREGATO
E IL GESSO DI ALTA QUALITÀ
COME LEGANTE**

**EXPLORING THE USE OF CORK
AS AN AGGREGATE MATERIAL
AND HIGH QUALITY PLASTER
AS A BINDER**



PIATTO-UNICO

MILANO (MI)
ITALIA

piattounico.eu

Emanuela Sala. Architetto sì, ma eclettica e immediata; mi piace sentire spazi, persone e cose per coglierne l'essenza e interpretarli senza forzature. Cercatrice e curiosa per vocazione, amo alternare il lavoro manuale a progettazione e studio.

Intervenire su oggetti divenuti scarti nonostante una loro dignità estetica, sopravvissuti al tempo, all'usura e ai loro stessi proprietari, implica una ricerca fatta di accettazione della casualità e costante ricerca di ispirazione, connessa al tema della variazione. Le ceramiche utilizzate da PiattoUnico, originariamente prodotte in serie da manifatture storiche italiane, vengono trasformate grazie a un progetto che va dall'illustrazione al supporto. Opere appartenenti al nostro immaginario collettivo recuperano significato e attivano un dialogo tra epoche diverse, in un cortocircuito di riferimenti. Il design inteso come selezione, nell'ambito del continuo flusso di stimoli odierni, ha un'influenza determinante sul nostro futuro.



Emanuela Sala. Definitely an architect, but eclectic and immediate. I like to feel spaces, people and things to capture their essence and interpret them without stretches. Seeker and curious by vocation, I love to alternate handmade work, design and investigation.

To act on objects that despite their aesthetic dignity became waste, that survived time, wear and their own owners, entails a research made of causality acceptance and constant research for inspiration linked to the theme of variation. The ceramics used by PiattoUnico –originally produced in series by historical Italian factories – are transformed through a project that goes from illustration to support. Works that belong to our collective imaginary, recovering significance and starting a dialogue between different eras in a short circuit of references. Design considered as selection - within the continuous flow of contemporary solicitations – has a fundamental influence on our future.



**UN DESIGN DA COLLEZIONE
COLLAUDATO: UN PROGETTO
ITALIANO PER ASSAPORARE
UNA STORIA DIMENTICATA**

**TIME-TESTED COLLECTIBLE
DESIGN: AN ITALIAN PROJECT
TO SAVOR A FORGOTTEN STORY**

PIECE OF CAKE

Piece of Cake nasce dalla collaborazione tra due designer russi: Luda Galchenko e Vladimir Chernosvitov. Un duo interdisciplinare che fonde semplicità e ironia, trattando il design in modo giocoso: il prodotto come segno, l'oggetto come interazione, lo spazio come fotografia.

Non è ancora chiaro se il tempo sia un parametro fisico, un concetto astratto per descrivere un fenomeno fisico o una proprietà della nostra coscienza. L'obiettivo del progetto *Time Slips Away – il Tempo Scivola Via* – è quello di richiamare la nozione di tempo combinando la comprensione umana e la sua natura fisica, il design e la conoscenza scientifica. *Mirror Clock – Specchio Orologio* – assomiglia a uno specchietto: se l'utente vi respira sopra un'informe ombra di condensa segnerà il tempo sulla sua superficie chiara. Respirare non solo crea il tempo ma prova anche che l'utente è vivo. *Pendulum Clock – Orologio a Pendolo* – segna il tempo con un costante rilascio di liquido sulla cui superficie è possibile leggere delle cifre, ma solamente per una frazione di secondo. L'oggetto mostra il costante cambiamento dall'ordine al caos minimizzando la bellezza e la fragilità di ogni momento.

Piece of Cake is a collaboration between the two Russian designers Luda Galchenko and Vladimir Chernosvitov. An interdisciplinary duo that blends simplicity and irony and treats design playfully: product as a sign, object as an interaction, space as a photo.

It is still not clear whether the time is the physical parameter, an abstract concept to describe physical phenomena or property of our consciousness. *Time Slips Away* Project aims to recall the sensation of notion of time by combining human understanding and its physical nature, design and scientific knowledge. *Mirror Clock* looks like a hand mirror. On its clean surface time is indicated, if user breathes on it, leaving unformed murk of smog. Breathing not only creates time, but also proves that user is alive. *Pendulum Clock* writes time with constantly spreading liquid. On the surface of the liquid digits can be read, but only for a fraction of seconds. The object demonstrates constant change from order to chaos underplaying beauty and fragility of each moment.

MOSCA
RUSSIA

piece-of-cake.ru



UN PROGETTO DEDICATO ALLA RAPPRESENTAZIONE DEL TEMPO ATTRAVERSO DIVERSI CAMPI SCIENTIFICI, E ALLA SUA PERCEZIONE DA PARTE DELL'UOMO

A PROJECT DEDICATED TO REPRESENTATION OF TIME BY DIFFERENT SCIENTIFIC FIELDS AND HOW IT IS PERCEIVED BY INDIVIDUAL



SARA RICCIARDI

BENEVENTO (BN)
ITALIA

sararicciardi.org

Co-fondatrice del brand La Lattoneria e docente di Social Design e Design dell'Accessorio alla NABA. La sua ricerca muove da una grande curiosità, è continua, fatta di incontri, esperienze e produzioni, e volta a costruire nuovi varchi e visioni.

Un lavoro che vuole suggerire visioni diverse, istigare curiosità, attivare pensieri che facciano riflettere su corpo e materia. Stuzzicando il lato giocoso e l'interazione, e contrapponendo all'idea di futuro quella di feticcio: un oggetto inanimato al quale viene attribuito un potere magico o spirituale. Nascono così ikebana di nature morte, strutture di piume per massaggi epidermici, piccoli totem materici. Forme che hanno preso vita da materiali trovati per caso, che hanno suggerito funzioni stravaganti. Una ricerca sul sogno e il desiderio intimo. Con l'augurio che ognuno possa lasciarsi andare al proprio processo di generazione, per un futuro in cui ci sia il coraggio di mostrare il proprio lato onirico.

Co-founder of the brand La Lattoneria and professor of Social Design and Accessory Design at NABA. Her continuous research, moved by a great curiosity, is made of encounters, experiences and productions and aims at building new crossings and visions.

A work that wants to suggest different visions, incite curiosity, activate thoughts to reflect on body and matter. Provoking playful side and interaction, opposing the idea of future to the one of idols: an inanimate object which is given a magic or spiritual power. This is how still life ikebana are born, structures of feathers for skin massages, small material totems. Forms that come alive from randomly found materials that suggested extravagant functions. A research on dream and intimate desire. Hoping that we all may lapse into our own generation process, for a future where there is the courage to show one's oniric side.



UNA RACCOLTA DI FETICCI SCULTOREI. OVVERO: L'IMPORTANZA DEL PROCESSO DI CREAZIONE

A COLLECTION OF SCULPTURAL IDOLS. IN OTHER WORDS: THE IMPORTANCE OF THE CREATION PROCESS



STORIES OF ITALY

MILANO (MI)
ITALIA

storiesofitaly.com

Dopo aver lavorato nella moda con grandi marchi e aver vissuto a lungo all'estero, Matilde Antonacci e Dario Buratto si ritrovano a Milano nel 2015, e decidono di sviluppare un nuovo progetto che unisca design, artigianato e arte: nasce Stories of Italy.

Partendo da due tradizioni di rilevanza assoluta come quelle di Murano e di Carrara, Stories of Italy scardina con gentilezza l'estetica canonica che spesso imbriglia vetro e marmo, e porta i maestri artigiani a sperimentare oltre le regole note. Nascono così pezzi di design contemporaneo di grande bellezza, simboli essenziali del passato capaci di scrivere un nuovo alfabeto dell'artigianato italiano. La storia, non intesa come ingombro, diventa fondamentale per determinare l'identità presente. Mentre il futuro, non più basato sul consumo indiscriminato, si concentrerà sulla scelta oculata di meno oggetti. Un approccio che restituisce tempo, spazio e valore al lavoro manuale.

After working in the fashion industry with great brands and having lived abroad for long, Matilde Antonacci and Dario Buratto meet again in 2015 in Milan and decide to develop a new project that puts together design, craftsmanship and art: Stories of Italy arises.

A reflection that moves from the enormous archeologic, historic and cultural Italian heritage. Starting from two traditions of unconditioned significance such as the Murano and Carrara ones, Stories of Italy gently dismantles the established aesthetics that often bridles glass and marble and brings the artisans to experiment beyond the known rules. Thus, they create contemporary design pieces of great beauty, fundamental symbols of the past able to write a new alphabet of the Italian craftsmanship. History, not seen as an obstacle, becomes fundamental to determine the contemporary identity. While the future, no longer based on undisciplined consumption, will focus on the prudent choice of less objects. An approach that gives back time, space and value to hand labor.



UNA STORIA DI DESIGN CONTEMPORANEO, TRA CULTURA E MANIFATTURA ITALIANA

A HISTORY OF CONTEMPORARY DESIGN, BETWEEN CULTURE AND ITALIAN MANUFACTURE

STUDIO CREMASTER

NIMEGA
PAESI BASSI

studiocremaster.com

Laureato alla Design Academy di Eindhoven, Bastiaan Buijs è interessato a soggetti solitamente considerati dei tabù: sesso, feticismo, sconosciute subculture nascoste e sex toys. Attraverso il suo design vuole far capire alle persone la normalità e la bellezza di questi soggetti.

Una ricerca concepita per aiutare a normalizzare le nostre idee sulla sessualità. Bastiaan Buijs ritiene che la lussuria sia normale come avere fame o sete, e che i modi in cui le persone assecondano questo bisogno non debbano essere nascosti. *The Grandfather Clock* è un vibratore a carica manuale costruito con materiali senza tempo: il meccanismo in ottone e metallo è visibile attraverso il vetro realizzato a mano e sostenuto da una struttura in ebano. Un oggetto esteticamente piacevole pronto all'uso, un sex toy femminile che colpisce per l'utilizzo di materiali e delle tecniche tradizionali. I commenti all'opera spesso affascinano il designer: la nostra società potenzialmente tollerante sembra essere in realtà molto pudica. Mentre le sue opere vogliono aprire le menti uscendo da un contesto scuro e sporco, incoraggiando il dialogo sul sesso e sessualità rompendo i tabù.



Graduated from the Eindhoven Design Academy, Bastiaan Buijs is interested in subjects usually seen as taboo: sex, fetishism, unknown hidden subcultures and sextoys. Through his designs, he hopes to make people understand the normality and beauty of these subjects.

A research conceived to help normalize our ideas on sexuality. Bastiaan Buijs believes lust is as normal as feeling hungry or thirsty, and the attributes people use to indulge it need not be hidden away. *The Grandfather Clock* is a wind-up vibrator made of durable materials: the brass and metal clockwork is visible through the hand made glass and held in place with an ebony wood. An aesthetically pleasing object, a sex toy for women which is visually striking because of the use of traditional materials and techniques, yet ready to use. The comments on his works often fascinate the designer: our would be tolerant society appears to be very prudish. While his objects mean to open minds out of a dark and dirty context, encouraging a dialogue about sex end sexuality, and breaking taboos.



**SE ATTIRA IL TUO
SGUARDO, COSA SUCCUDE
AL TUO CORPO?**

**IF YOUR EYE IS DRAWN TO IT,
WHAT ABOUT YOUR BODY?**

STUDIO NIENKE HOOGVLIET

Studio Nienke Hoogvliet è uno studio di design con sede a Delft, in Olanda, che si occupa di design del tessuto, concept e product design. La maggior parte dei suoi progetti è legata alla fragilità, con un approccio progettuale personale e poetico e un particolare interesse per i materiali naturali e i processi produttivi.

Dopo il progetto *SEA ME*, Nienke Hoogvliet ha continuato la sua ricerca su come le alghe possano contribuire a un'industria tessile più sostenibile, e sulle possibili modalità di impiego di questo materiale. Lavora per creare un processo circolare che permetta di ottimizzarne l'uso, e ha scoperto che la tintura naturale con le alghe offre un'ampia gamma di colori, con una resistenza alla luce più che buona. Il suo intento, inoltre, è quello di immaginare come in futuro le alghe potranno entrare nelle nostre case mostrandone il potenziale attraverso una sedia e un tavolo che lei stessa ha progettato. La sedia, tessuta a mano per realizzare una seduta soffice, è realizzata con un filato di alghe, e tinta naturalmente con le stesse. Gli scarti di questa lavorazione sono stati utilizzati per creare una tintura per il piano del tavolo, mentre ulteriori residui sono stati impiegati nella realizzazione di scodelle di bio-plastica.

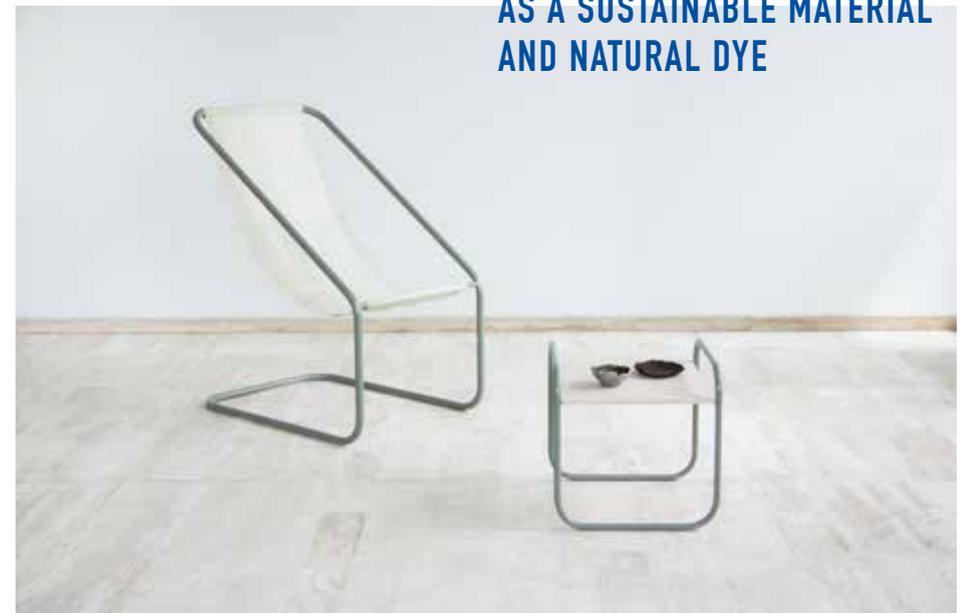
Studio Nienke Hoogvliet is a textile, product and concept design studio based in Delft, the Netherlands. Most of its projects have something to do with vulnerability, with a personal and poetic design approach and a special interest in natural materials and production processes.

After the *SEA ME* project, Nienke Hoogvliet continued her research on how seaweed can contribute to a more sustainable textile industry and in what other ways this material can be used. She worked on creating a circular process to optimize its use, and she discovered that natural dye with seaweed offers a wide variety of colours. The light fastness of the dye is proven to be more than qualified. She also wants to visualize how seaweed can be part of our homes in the future, showing its potential, and she designed a chair and a table. The seating of the chair is made of seaweed yarn and dyed naturally with seaweed. This was woven by hand into a soft seating. The leftovers of this process are used to create a regular paint for the tabletop. The waste from the process was used to make the bio-plastic bowls.



UNA COLLEZIONE CHE MOSTRA COME LE ALGHE POSSANO ESSERE USATE COME MATERIALE SOSTENIBILE E TINTURA NATURALE

A COLLECTION SHOWING HOW SEAWEED CAN BE USED AS A SUSTAINABLE MATERIAL AND NATURAL DYE



**DELFT
PAESI BASSI**

nienkehoogvliet.nl

HAMAJIMA TAKUYA

Il designer giapponese Hamajima Takuya ha scoperto la sua passione per l'artigianato e la rappresentazione dei calchi scultorei attraverso la produzione dei suoi oggetti. Prende parte all'intero processo di progettazione: dalla ricerca dei materiali allo sviluppo e alla formatura.

Una ricerca che parte dal presupposto di non limitare la creatività al raggiungimento di un obiettivo. Piuttosto, indagare la forza espressiva utilizzata nella realizzazione di queste sculture funzionali. Si scopre così che i risultati arrivano attraverso la quiete dei giorni, lo svolgimento di attività ordinarie, mentre i pensieri si fanno più chiari e l'idea di una forma appare e scompare, fluttuando tra le emozioni provate. La progettazione viene largamente influenzata dal tempo passato con i materiali e gli oggetti stessi. Le nuove scoperte arrivano dalle combinazioni di materiali e tecniche, che richiedono tempo, abnegazione e osservazione. Azioni quotidiane che diventano opportunità per generare forme inedite di futuro.

Japanese designer Hamajima Takuya discovered his passion for craft and sculptural modeling representation through the production of his objects. He performs the entire process of design, from research of materials to development and molding.

A research that moves from the idea of not seeing creativity merely as something useful to achieve a goal. Rather, to investigate the expressive strength used in the realization of these functional sculptures. Thus discovering that results come from calm days, from the execution of daily activities, while thoughts are always clearer and the idea of a shape appears and disappears floating between emotions. The time spend with materials and objects themselves has a great influence on design. New discoveries come from mixes of materials and techniques that require time, self-denial and observation. Daily actions that become opportunities to create new forms of future.



TOKYO
GIAPPONE

hamajimatakuya.com



**POICHÉ CI SONO COSÌ TANTE
PERSONE DIVERSE, DEVONO
ESSERCI ALTRETTANTI DIVERSI
PENSIERI**

**AS THERE ARE MANY
DIFFERENT PEOPLE, THERE
MUST ALSO BE MANY
DIFFERENT THOUGHTS**



MATTEO TAMPONE

VENARIA REALE (TO)
ITALIA

mat-studio.it

Matteo Tampone ha frequentato la Scuola di Arti Grafiche a Torino, e ha lavorato nel mondo dell'industrial design e della comunicazione. Nel 1999 ha co-fondato Profilo Design, dove ha collaborato con marchi internazionali. Tre anni fa è nato il suo MATstudio.

L'attenzione per le reazioni delle superfici sembrano sottolineare la velocità delle trasformazioni che caratterizzano il nostro tempo. La collezione *Reperti* presenta una serie di forme geometriche modificate naturalmente. Oggetti creati dall'uomo su cui la natura interviene con forza, fino a plasmare l'originale in qualcosa di completamente nuovo attraverso un processo di grande suggestione. Lo stesso principio viene applicato alla lampada scultorea *Materia 1A*. Dopo l'intervento umano, gli elementi recuperano la loro autonomia e agiscono in maniera sostanziale sul progetto definitivo. Per parlare di futuro, Matteo Tampone passa attraverso un'indagine ancestrale, un'immersione nella pura materia.

Matteo Tampone attended the School of Graphic Arts in Turin, and worked in the fields of industrial design and communication. In 1999 he co-founded Profilo Design where he collaborated with international brands. Three years ago he created his MATstudio.

The attention for the reactions of the surfaces seems to highlight the speed of the transformations that characterize our era. *Reperti* collection presents a series of naturally modified geometric forms. Objects created by man on which the nature intervenes with strength, up to shape the original into something completely new through a highly suggestive process. The same principle is applied to the sculptural lamp *Materia 1A*. After the human intervention, elements get their autonomy back and act essentially on the final project. To talk about future Matteo Tampone goes through an ancestral investigation, an immersion in the pure matter.



OGGETTI DI PURA MATERIA, NEL NOME DEL RISPETTO PER GLI ELEMENTI NATURALI

OBJECTS MADE OF PURE MATTER IN THE NAME OF THE RESPECT OF NATURAL ELEMENTS



GIULIA TOMASELLO

LONDRA
REGNO UNITO

gitomasello.com



Designer e ricercatrice con sede a Londra, ha un background in prodotto e design del sociale, e un Master in innovazione del materiale. Si considera maker ed esploratrice, e utilizza la materialità per interrogarsi sui confini tra tecnologia e corpo umano.

Il corpo umano è composto per il 90% da microorganismi, molti dei quali vantaggiosi per il nostro corpo. La nostra microflora possiede un rapporto di simbiosi con la pelle, interfaccia tra il corpo e l'ambiente. Il progetto presentato mira ad aumentare la presenza benefica di microorganismi e batteri nel corpo umano, suggerendo un'alternativa nell'indossare probiotici per mantenere sano il nostro corpo. *Future Flora* è un kit disegnato per le donne per curare e prevenire l'infezione da candida, che propone l'esperienza di coltivare microorganismi in casa e indossarli nel futuro. Attraverso la ricerca di materiali intelligenti e indossabili, vengono messe in discussione le nostre nozioni di benessere.

Designer and researcher based in London, she has a background in social product design and a Master in material innovation. She considers herself maker and explorer, and uses materiality to wonder about boundaries between technology and human body.

90% of the human body is made by microorganisms, many of which are useful to our body. Our microflora has a symbiotic relationship with the skin, interface between the body and the world. The presented project aims at increasing the benefic presence of microorganisms and bacteria in the human body, suggesting the alternative of wearing probiotics to keep our body healthy. *Future Flora* is a kit designed for women to cure and prevent the infection by candida, which proposes the experience of cultivating microorganisms at home wearing them in the future. Through the research of smart and wearable materials, our notions of wellness are called into question.

INDOSSARE BATTERI AL FINE DI PREVENIRE L'INFEZIONE DA CANDIDA, EMANCIPANDO LE DONNE SECONDO I PRINCIPI DELLA BIOFILIA

WEAR BACTERIA TO PREVENT THE INFECTION BY CANDIDA, EMANCIPATING WOMEN ACCORDING TO THE PRINCIPLES OF BIOPHILIA



THOMAS VAILLY

L'attenzione di Thomas Vailly si concentra sui materiali, i processi e i sistemi nell'ambito del product design. Il suo lavoro esplora la produzione industriale, il consumo di massa e la trasformazione delle sostanze. È il curatore di C-Fabriek, una mostra incentrata sui nuovi processi di progettazione e le tecniche di produzione low-tech.

Allo Studio Thomas Vailly è stata commissionata la creazione di un'installazione per il Palazzo Soestdijk, il Palazzo Reale situato in Olanda. Una serie di fioriere ispirate agli scenari delle esclusive camere e al parco appartato dell'ex residenza della famiglia reale olandese. La serie – che comprende quattro diverse forme a parete, chiosco, arco e vassoio – gioca con le scale, unendo e invertendo componenti come elementi architettonici e natura. Gli oggetti agiscono come una sfera all'interno di una sfera: una bolla segreta, una vetrina molto visibile o un'atmosfera protetta. Griglie in metallo piegate e accostate a vasi di terracotta ordinari. Giocando con il verde di ogni pianta questi "serbatoi naturali" sono disponibili in due colori diversi: verde chiaro e blu.



Thomas Vailly is focusing on materials, processes and systems in product design. His work explores industrial production, mass consumption and transformation of substances. He is co-curator of C-Fabriek, an exhibition focused on new design processes and low tech production technic.

Studio Thomas Vailly was commissioned to create a new installation for the Palace Soestdijk, the Royal Palace in the Netherlands. A series of plant holders inspired by the scenery of the exclusive rooms and the secluded park of the former residency of the Dutch Royal Family. Playing with the effect of scaling, combining and swapping components, such as architectural elements and nature, the series includes four different shapes – wall, stand, arch and tray. The objects act as a sphere within a sphere: a secret bubble, a very visible showcase or a protected atmosphere. Bended metal grids are combined with standard terracotta pots. Playing with the individual green of every plant these "natural reservoirs" are available in two different colors: light green and traffic blue.



UNA FASCINAZIONE PER PROCESSI E TRASFORMAZIONE DELLA MATERIA, UNITA A UNA RIFLESSIONE SULLA PRODUZIONE E IL CONSUMO

A FASCINATION FOR PROCESSES AND TRANSFORMATION OF MATTER, COMBINED WITH A REFLECTION ON PRODUCTION AND CONSUMPTION

EINDHOVEN
PAESI BASSI

vailly.com

WARD WIJNANT

Ward Wijnant si è laureato alla Design Academy di Eindhoven nel 2005. Da quel momento ha avviato la sua impresa di design. Ha esposto il suo lavoro in numerose manifestazioni come la Design Week in Olanda, il Fuorisalone di Milano e Ventura New York.

Ward Wijnant è affascinato dalle proprietà specifiche dei materiali che esplora per scoprire elementi sorprendenti nel suo design. L'inaspettato come scoperta in un prodotto ha per lui un grande significato: sfida i materiali garantendone proprietà e valori originali. Cosa succede quando l'uomo oltrepassa i limiti di un materiale inflessibile? Barre di acciaio modellate girando, ruotando e piegando. Un'idea saldamente radicata nell'interazione, nella tensione e nella forza che forgianno sempre un oggetto unico. L'acciaio industriale viene avvicinato al termine auto-determinazione. Un prodotto creato solo e soltanto da un materiale. Per unire l'acciaio, le singole barre sono attorcigliate una sull'altra. L'acciaio crea una nuova connessione con se stesso, e per questo crea una nuova unità.



Ward Wijnant graduated at Design Academy Eindhoven in 2015. Since then he started his own company in design. He exposed his work at different exhibitions, such as Dutch Design Week, Fuorisalone in Milan and Ventura New York.

Ward Wijnant is fascinated by the specific properties of a material and he explores them to discover surprising elements in his designs. The unexpected as a discovery in a product is meaningful for him: he challenges materials while ensuring their original values and properties. What happens when human hands push the limits of an unyielding material? Iron rods molded by turning, twisting and bending. A concept firmly seated in interaction, tension and force, that always forges a unique creation. The industrial steel is approached with the term self-empowerment. A product that is created out of one material and one material only. To get the steel combined, separate bars of steel are twisted around each other. The steel makes a new connection with itself and therefore creates a new unit.

TILBURG
PAESI BASSI

wardwijnant.nl



COSA SUCCEDDE QUANDO LA PRECISIONE DI UN MAESTRO ARTIGIANO SFIDA LA SUPERIORITÀ DELL'ACCIAIO?

WHAT HAPPENS WHEN THE PRECISION OF MASTER CRAFTSMANSHIP CHALLENGES THE SUPREMACY OF STEEL?

HONGJIE YANG

Al centro del design di Hongjie Yang vi è il concetto di metamorfosi. Il suo recente interesse per la nostra relazione in continua evoluzione con la natura, porta alla creazione di un oggetto surreale che provoca e sovrappone scultura e oggetti di design.

Le ansie generate dall'innovazione tecnologica hanno dato, in modo particolare dopo l'Era delle Scoperte Geografiche, un nuovo impulso al primitivismo. Secoli dopo il balzo tecnologico verso un mondo colmo di energia sta nuovamente alterando drasticamente ciò che un tempo era familiare. Ora l'energia è generata in modi e quantità che superano di molto la comprensione del pubblico. Il primitivismo ricerca una profondità espressiva, una natura umana permanente e una struttura culturale in contrasto con le nascenti realtà moderne. Il suo potere coinvolge la nostra relazione primordiale e istintiva con l'ambiente naturale. L'assenza di interazione con i materiali naturali nell'Era Post-petrolifera incoraggerà l'estetica primitiva e i materiali fossili a rivendicare il loro potere radicale, così da coltivare una nuova attitudine sensibile e culturale.

Hongjie Yang's design practice has the idea of metamorphosis at its core. His recent fascination explores our ever-evolving relationship with nature, which leads his creation of surreal object that provokes and overlaps between sculpture and design objects.

Primitivism once gained a new impetus from anxieties about technological innovation above all from Age of Discovery. Centuries later, technological leaps to an energy abundant world is again drastically altering what once was familiar. Energy now is generated by methods and on a scale that are far surpassing the public understanding. Primitivism searches for a deeply expressive, permanent human nature and cultural structure in contrast to the nascent modern realities. Its power engages our primal and instinctive relationship with natural surroundings. The absence of interaction with natural materials in the post Petroleum Age will encourage the primitive aesthetics and fossil materials to reclaim their radical power, thus cultivating a new sensibility and cultural attitude.



EINDHOVEN
PAESI BASSI

hongjiefang.nl

ESPLORARE NUOVE ESTETICHE ESTRAPOLATE DALLE MERAVIGLIE DELLA TECNOLOGIA EMERGENTE E DAL NOSTRO RAPPORTO IN CONTINUA EVOLUZIONE CON LA NATURA

EXPLORING NEW AESTHETICS EXTRAPOLATED FROM THE WONDERS OF EMERGING TECHNOLOGY AND OUR EVOLVING RELATIONSHIP WITH NATURE



Matteo Zetti ed Eva Parigi sono architetti e designer con base a Firenze. Nel loro atelier lo studio di forme e materiali si affianca a progetti di interior design e art direction, in collaborazione sia con grandi aziende che con imprese artigianali.

Dalle straordinarie raccolte di oggetti del Museo di Etno-Antropologia dell'Università di Firenze è nato il progetto *Anthropocèni*: un'indagine per immagini, una ricerca per suggestioni che reinterpreta con sensibilità contemporanea l'eredità dei manufatti appartenuti alle tribù primitive, e provenienti dalle campagne di esplorazioni della fine dell'Ottocento. Con la supervisione del Museo, sono stati selezionati sette oggetti preistorici, a partire dai quali ZPSTUDIO ha creato una collezione di elementi di design per la tavola, utilizzando tecniche di lavorazione che affiancano lavorazioni 3D e taglio laser alle tradizionali manufatti artigianali, e combinando materiali diversi. *Anthropocèni* è un progetto itinerante e in continua evoluzione.

Architect and designer Matteo Zetti and Eva Parigi established their practice in Florence. In their atelier, the study of materials and shapes is coupled with interior design works and art direction, in partnership with both big companies and local craftsmanship.



The project *Anthropocèni* raises from the extraordinary collections of objects of the Museum of ethno-anthropology of the University of Florence. The project is an investigation for images, a research of suggestions that reinterprets with contemporary sensitivity the legacy of the artifacts belonging to primitive tribes, and coming from the late 19th century exploration campaigns. Seven objects have been selected, under the Museum's supervision, has a starting point form which ZPSTUDIO created a collection of design elements for the table using production techniques that match 3D techniques and laser cutting with traditional artisanal manufactures combining different materials. *Anthropocèni* is a travelling and constantly evolving project.



**DA SUGGERZIONI
PRIMORDIALI, UNA
COLLEZIONE DI OGGETTI
RIPORTATI ALLA LUCE COME
TECNOFOSSILI DEL FUTURO**

**FROM PRIMORDIAL
FASCINATIONS, A
COLLECTION OF OBJECTS
UNEARTHED AS TECH-FOSSILS
OF THE FUTURE**

galleries

Collecting contemporary design means to be part of a research and a sensitivity that deeply belong to our times. The specialized galleries are now going through a moment of great interest. Allowing designers unique experimentation timings and modes, they are becoming essential references for the sector. For the first time, Operæ 2016 decided to dedicate a section to this very current theme, to wonder about significances and perspectives.

gallerie

Collezionare design contemporaneo significa rendersi parte di una ricerca e una sensibilità che appartengono profondamente al tempo presente. Le gallerie specializzate stanno attraversando un momento cruciale. Consentendo ai designer tempi e modi di sperimentazione unici, stanno diventando punti di riferimento imprescindibili per il settore. Operæ 2016 ha deciso di dedicare per la prima volta una sezione a questo tema di grande attualità, per interrogarsi su significati e prospettive.

Una galleria di design contemporaneo fondata a Milano - zona Navigli - da Beatrice Bianco e Valentina Lucio, giovani galleriste appassionate della ricerca estetica. Camp Design Gallery ricerca e promuove nuovi giovani talenti nel design da collezione. Una programmazione annuale scadenzata da mostre, eventi, fiere e appuntamenti, concretizza l'intento di Camp di farsi sismografo di quei particolari fenomeni di sperimentazione da cui prendono vita progetti di design d'autore. Affiancata da uno sforzo intellettuale che vuole dare vita a "testi critici" attraverso pezzi di design contemporaneo, intesi come veicoli per una nuova cultura estetica, una sensibilità ironica e una progettazione che vede opere di design materializzarsi in sculture mediante la tradizionale artigianalità italiana.

A contemporary design gallery founded in Milan - area of Navigli - by Beatrice Bianco e Valentina Lucio, two young gallerists passionate for the aesthetic research. Camp Design Gallery researches and promotes new young talents in the field of collectible design. A seasonal scheduling of exhibitions, fairs and appointments actualizes Camps' intent of becoming the seismograph for those particular phenomena of experimentation that give birth to authorial design projects. An intellectual effort that wants to create "critical essays" through pieces of contemporary design - intended as vehicles for a new aesthetic culture - together with an ironic sensitivity and a conception that sees design works turning into sculptures thanks to the Italian traditional craftsmanship.

MILANO (MI)
ITALIA

CAMP DESIGN GALLERY

campdesigngallery.com

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Per circondarsi di oggetti che hanno funzione, manifattura, estetica, ma anche storia e significato. Una parte progettuale e soprattutto una concettuale. Con una modalità più intima e dinamica rispetto all'arte.

(D) IL FUTURO DELLA VOSTRA RICERCA?

(R) Diventare un punto di riferimento, un luogo dove fare cultura del design contemporaneo e non solo commercio. Dove andare anche per incontrarsi e confrontarsi, certi di trovare una ricerca di qualità.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL VOSTRO LAVORO:

(R) Inedito, esplorativo. Un incubatore di idee.

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) To surround ourselves with objects that have function, manufacture, aesthetics, but also history and significance. With a more intimate and dynamic modality that the art one.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) Becoming a reference, a place where to make culture of contemporary design and not merely trade. A place where meeting and confronting, certain to find a quality research.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) Original, explorative. An incubator of ideas.

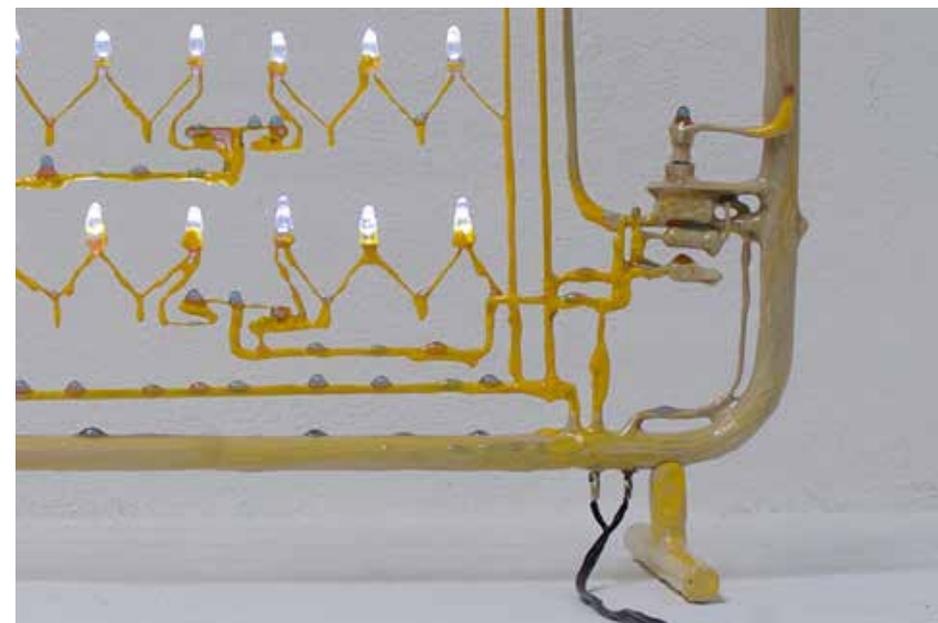
OLTREPASSA I LIMITI TRA ARTE E DESIGN IN NOME DI UNICHE OPERE CONTEMPORANEE DI DESIGN DA COLLEZIONE

OVERCOMING THE LIMITS BETWEEN ART AND DESIGN IN THE NAME OF UNIQUE CONTEMPORARY COLLECTIBLE DESIGN WORKS



— 01
MARCIN RUSAK /
PERISHABLE VASE, 2015

— 02
DAVID LINDBERG /
SANDSTORM, 2016



Ferrero1947 nasce a Torino nel 1947. Fin dall'esordio si concentra su progetti italiani e su realtà europee come quelle nordiche, scandinave, belghe e francesi. Dal 2000 si rivolge in particolare ai designer olandesi, mentre viene intrapreso un percorso progettuale esclusivo con alcuni giovani italiani. È il caso di Luca Montrucchio, alla sua terza collezione. Obiettivo di sempre proporre ciò che di innovativo, sperimentale e contemporaneo offre il mondo del design. L'Archivio Ferrero1947 raccoglie la collezione privata di design della famiglia Ferrero, dagli anni '40 ai giorni nostri, e ogni anno è implementata con nuovi esemplari rigorosamente contemporanei. La galleria è presente a Parigi con presentazioni e incontri privati dedicati al mondo del collezionismo.

Ferrero1947 was founded in 1947 in Turin. Since the beginning it focuses on Italian projects and on European realities such as the Nordic, Scandinavian, Belgian and French ones. From 2000, it directs its attention in particular to Dutch designers, while starting an exclusive design path with some Italian designers like Luca Montrucchio, at his third collection. The objective, as always, is to propose what innovative, experimental and contemporary the design world has to offer. The Archive Ferrero1947 hosts the Ferrero's family private design collection, from the '40s up to nowadays, that every year is enriched with strictly contemporary new elements. The gallery is present in Paris with services and private meetings dedicated to the collecting world.

TORINO (TO)
ITALIA

FERRERO1947

ferrero1947.it

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Per un piacere che non è solo estetico, fine a se stesso. Collezionare design significa possedere una forma d'arte che può - anzi deve - essere utilizzata.

(D) IL FUTURO DELLA TUA RICERCA?

(R) Coerente con il nostro passato: compiremo 70 anni nel 2017. Continueremo a occuparci di progettazione contemporanea, ci interessa l'oggi. Come sempre, con funzione di ponte tra i designer e gli appassionati.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL TUO LAVORO:

(R) Contemporaneità, dialogo, rispetto del passato.

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) For a pleasure that is not only aesthetic, an end in itself. Collecting design means to possess a form of art that can - or better must - be used.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) Coherent with our past: in 2017 we will turn 70. We will continue to deal with contemporary design; we are interested in the present. As usual, working as a bridge between designers and enthusiasts.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) Contemporaneity, dialogue, respect for the past.



— 01
ALDO BAKKER /
PORCELAIN

— 02
LUCA MONTRUCCHIO /
FRANK

FERRERO1947 RICERCA
DAL 1947 IL DESIGN
CONTEMPORANEO
ATTRAVERSO LA CONOSCENZA
APPROFONDATA CON
IL SINGOLO DESIGNER

FERRERO1947 RESEARCH
SINCE 1947 CONTEMPORARY
DESIGN THROUGH THE
IN-DEPTH KNOWLEDGE
WITH THE INDIVIDUAL
DESIGNER

Dal 1970 Luisa Delle Piane ha svolto nei suoi spazi espositivi attività di ricerca e commercio nel settore delle arti decorative del Novecento e del design. La Galleria Luisa Delle Piane, diretta da Luisa Delle Piane e operativa dal 1994, ha ospitato nella sede di Via Giuseppe Giusti a Milano una lunga serie di mostre e manifestazioni sul design, l'arte contemporanea, il gioiello e altro ancora, sempre nell'ambito di un'indagine dedicata alla casa e alla persona. La galleria inoltre cura l'edizione e la realizzazione di pezzi d'arredo in esclusiva.

Since 1970 Luisa Delle Piane carried on in her exhibiting spaces research and trade activities in the field of decorative art of the twentieth century and of design. The Gallery Luisa Delle Piane, directed by Luisa Delle Piane and founded in 1994, hosted in its venue in Via Giuseppe Giusti in Milan a long series of exhibitions and events on design, contemporary art, jewelry and much more. All that always within the field of an investigation dedicated to the house and the person. Moreover, the gallery curates the edition and the realization of an exclusive furniture.

MILANO (MI)
ITALIA

GALLERIA LUISA DELLE PIANE

gallerialuisadellepiane.it

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Per i materiali, gli artigiani, la funzionalità, la ricerca, il segno del designer. Le tante valenze di edizioni limitate e pezzi unici. E per il gusto di possedere oggetti preziosi - non lussuosi.

(D) IL FUTURO DELLA TUA RICERCA?

(R) Continua l'imprinting dato alla Galleria: la ricerca di giovani talenti e la dimostrazione di come anche lo storico possa avere sempre qualcosa di nuovo da dire.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL TUO LAVORO:

(R) Appassionato, libero.

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) For the materials, the artisans, the function, the research, the designer's sign. For the many values of limited editions and one-off. And for the pleasure of possessing objects that are precious, not luxurious.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) Caring on the Gallery's imprint: the research of new talents and the demonstration of how history can always have something new to tell.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) Passionate, free.



01

— 01
GIORGIA ZANELLATO /
NARCISO

— 02
GIORGIA ZANELLATO /
QUASAR

PIÙ MI OSTINO PIÙ MI AFFINO

THE MORE I INSIST THE MORE
I IMPROVE MYSELF



02

Fondata a Milano nel 2015, la Galleria Salvatore Lanteri indaga quel territorio in corso di definizione in cui si incrociano arte, design e arti applicate, e che individua nella materia il punto centrale della ricerca. L'esordio è stato caratterizzato da un focus sulla ceramica, con attenzione per recenti forme espressive in diverse declinazioni, specie non funzionali e scultoree. Una riflessione che si muove all'interno di una più ampia tendenza recente, sviluppata da artisti che utilizzano questo elemento con un atteggiamento di rottura nei confronti della produzione tradizionale, operando sulla linea di confine tra craft e fine art. In questo modo, vengono messi in dubbio i limiti della ceramica e dei processi, ridefinendo tecniche e tecnologie e dando a questo materiale nuove direzioni.

Founded in Milan in 2015 the Gallery Salvatore Lanteri investigates that being defined territory where art, design and applied art meet and where the matter is the pivotal element of the research. The debut was characterized by a focus on ceramic, with attention to the recent expressive forms in different variations, in particular the nonfunctional and the sculptural ones. A consideration that moves into a wider recent trend, developed by artists that use this material with an attitude that breaks with the traditional production, working between craft and fine art. Thus the limits of ceramic and of the processes are questioned, redefining techniques and technologies and giving new directions to this material.

MILANO (MI)
ITALIA

GALLERIA SALVATORE LANTERI

gallerialanteri.com

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Perché mette insieme suggestioni che comprendono arti visive, aspetto funzionale e artigianalità. Questa ricchezza di informazioni rende un oggetto colto. E poi c'è il fattore dell'unicità.

(D) IL FUTURO DELLA TUA RICERCA?

(R) Oltre all'esplorazione sulla materia, voglio indagare il colore inteso come elemento materiale del progetto. E mi interessano le nuove declinazioni delle arti applicate. Dopo la ceramica sarà la volta del tessile.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL TUO LAVORO:

(R) Personale, sperimentale, interessato più all'inizio di un processo che ai suoi risultati finali.

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) Because it brings together fascinations including visual arts, functional aspect and craftsmanship. This abundance of information makes an object cultured. And then there is the uniqueness factor.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) In addition to exploring the matter, I would like to investigate intense color as material element of the project. I am also interested in the new forms of applied arts. After the ceramic, it will be the turn of textile.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) Personal, experimental, more interested in the beginning of a process than in its outcomes.

LE NUOVE DECLINAZIONI DELLE ARTI APPLICATE TRA ARTE, DESIGN E ARTIGIANATO. L'ELEMENTO MATERIALE COME FOCUS DELLA RICERCA



01

NEW VARIATIONS IN APPLIED ARTS BETWEEN ART, DESIGN AND CRAFT, FOCUSING ON MATERIALS

— 01
ANETA REGEL

— 02
GUY MB



02

La Galleria Von Hessenbeck nasce nel 2016 nel cuore di Firenze. Dopo anni trascorsi a Londra, Ian Von Hessenbeck ha scelto per il suo nuovo progetto questa città antica, dalle grandi potenzialità nel tempo presente. Come sede, la Wunderkammer fondata da Franco Maria Ricci nel 1978: suggestiva cornice neoclassica dove, tra boiserie scolpite a mano e laccate di nero, in un'atmosfera sensuale ed esoterica di grande raffinatezza, viene esaltata la ricerca sui linguaggi contemporanei, in equilibrio con gli elementi Deco. Tra i designer rappresentati dalla Galleria Von Hessenbeck: Marco Guazzini, Gumdesign, Davide Aquini, ZPstudio, Duccio Conti Caponi, Edoardo Dionea Cicconi, Josefina Muñoz, Nicola Falcone & Ludwig Hartmann, Chiara Grifantini.

Gallery Von Hessenbeck was born in 2016 in the heart of Florence. After years spent in London, Ian Von Hessenbeck chose for his project this ancient city with great potentialities at the present time. His headquarters are the Wunderkammer founded by Franco Maria Ricci in 1978: a striking neoclassical setting where – surrounded by black lacquered, hand-carved wood paneling, in a sensual and esoteric atmosphere of great refinement - the research on contemporary languages, in equilibrium with Deco elements, is enhanced. Among the designers represented by the Gallery Von Hessenbeck: Marco Guazzini, Gumdesign, Davide Aquini, ZPstudio, Duccio Conti Caponi, Edoardo Dionea Cicconi, Josefina Muñoz, Nicola Falcone & Ludwig Hartmann, Chiara Grifantini.

FIRENZE (FI)
ITALIA

GALLERIA VON HESSENBECK

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Per coltivare il senso del bello. Cercare un'armonia, anche inconsciamente, negli oggetti. È qualcosa di affascinante, sempre esistito, che ha a che fare con la soddisfazione di un desiderio possibile.

(D) IL FUTURO DELLA TUA RICERCA?

(R) Voglio coltivare il rapporto con i designer con cui collaboro. E continuare a generare nuove connessioni attorno a me. Dalla sede di Firenze, così densa di significati, al resto del mondo.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL TUO LAVORO:

(R) Una ricerca sull'uomo, attraverso il tempo.

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) To cultivate the sense of beautiful. To create, even subconsciously, a harmony in objects. It is something fascinating, that has always existed, dealing with the satisfaction of a possible desire.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) I want to cultivate the relation with designers I work with, and to keep on generating new connections around me. From the headquarters in Florence, so full of significances, to the rest of the world.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) A research on mankind, across time.



— 01
GUMDESIGN /
ISTANTI INCLUSI

— 02
GUMDESIGN /
STRATIGRAFICA

**UN LUSO DISCRETO CHE PUÒ
ESSERE PERCEPITO MA MAI
COMPLETAMENTE DEFINITO**

**A SUBTLE LUXURY THAT
CAN BE FELT BUT NEVER
FULLY DEFINED**



Dal 2009 la Galleria S. Bensimon ha mostrato un design all'avanguardia con nuovi materiali, nuovi modi di pensare, e una storia dietro ogni oggetto. La galleria è conosciuta in tutto il mondo per scoprire talenti e per la sua filosofia di apertura. Situata nel cuore di Parigi, questo spazio luminoso e calmo dà agli artisti contemporanei, agli artigiani e ai designer la totale libertà di esprimere loro stessi. Il risultato è una collezione di bellissimi pezzi di arredo e oggetti prodotti in modo sostenibile, con un' enfasi sui materiali naturali e abilità sensibili. Grazie a questa libertà il designer crea un dialogo tra tradizione e innovazione; la mano dell'uomo traccia le linee della poesia contemporanea in cui la tecnologia e l'artigianato lavorano insieme per creare una reciproca comunicazione, restituendo significato e sincerità all'oggetto.

Since 2009, Gallery S. Bensimon has shown avant-garde design with new materials, new thinking processes, and a story behind each object. The gallery is known worldwide for discovering the talents and a philosophy of openness. Situated in the heart of Paris, this light and calm space gives contemporary artists, craftspeople and designers total freedom to express themselves. The result is a collection of beautiful furniture and objects produced in a sustainable way, with an emphasis on natural materials and sensitive expertise. Given this freedom, design creates a dialogue between tradition and innovation; the human hand tracing the lines of a contemporary poetry with technology and craftsmanship working together to generate mutual communication, restoring meaning and veracity to the object.

PARIGI
FRANCIA

GALLERY S.BENSIMON

gallerybensimon.com

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Per vivere nel proprio tempo, circondati da una produzione attuale. La creatività mette in connessione gli individui, e in questo caso il legame che si stabilisce è con i giovani designer della nostra epoca.

(D) IL FUTURO DELLA TUA RICERCA?

(R) Un lavoro su due livelli: da un lato le edizioni limitate, dall'altro produzioni più ampie. Creazioni che sono sempre risultato dell'incontro tra persone, know-how e ricerca.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL TUO LAVORO:

(R) Scouting, nuovi talenti, eccellenze artigiane.

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) To live in our own time, surrounded by a contemporary production. Creativity connects individuals and, in this case, the link is between young designers and our era.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) A work on two levels: on one side the limited editions, on the other wider productions. Creations that are always the result of the encounter of people, expertise and research.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) Scouting, new talents, artisanal excellences.

LA GALLERIA SI È AFFERMATA
COME SOSTENITRICE
INNOVATIVA DI UNA VASTA
GAMMA DI ESPRESSIONI,
APERTE AL MONDO



— 01
MARC DIBEH /
ARMCHAIR, BADARO COLLECTION,

— 02
WE+ /
PATIENCE CLOCK

THE GALLERY HAS
ESTABLISHED ITSELF AS AN
INNOVATIVE PROPONENT OF
A WIDE RANGE OF EXPRESSION,
OPENED TO THE WORLD



Great Design investe sui giovani talenti e sull'esperienza dei designer più affermati, scelti in base alla specificità del loro pensiero progettuale. La galleria è il luogo dove il design non è semplicemente esposto, ma soprattutto discusso, condiviso, prodotto da un incessante dialogo. Il risultato è una collezione sempre più vasta di oggetti e mobili. Una lampada, un tappeto, una gruccia: ogni volta un pezzo viene aggiunto a un insieme che continua a reinventarsi, pur conservando una forte coerenza interna grazie alle decisioni curatoriali di Margherita Ratti. Scelte al contempo personali e culturali, fatte per un pubblico alla ricerca di una perfetta sintesi tra design, architettura e artigianato.

Great Design invests in young talents and in the experience of the most renowned designers, chosen according to the specificity of their design thinking. The gallery is the place where design is no longer simply exhibited, but above all discussed, shared and outcome of a continuous dialogue. The result is a wider and wider wide collection of objects and furniture. A lamp, a carpet, a hanger: every time an object is added to a whole that keeps on reinventing itself maintaining a strong internal coherence thanks to Margherita Ratti's curatorial choices. Choices that are at same time personal and cultural, made for an audience in search for a perfect synthesis among design, architecture and craftsmanship.

PARIGI
FRANCIA

GREAT DESIGN GALLERY

greatdesign.fr

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Per la voglia di avere un bell'oggetto a casa, guardarlo e utilizzarlo se ti va. Un gesto non prefissato, che ha a che fare con desideri che non riguardano solo il collezionismo o il mondo del lusso.

(D) IL FUTURO DELLA TUA RICERCA?

(R) Un'apertura all'architettura, con pezzi in scala urbana. Per la prima volta uscirò con dei progetti fuori dalla galleria, anche per una questione di formato. E poi ci sono altre idee, cose che accadranno.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL TUO LAVORO:

(R) Design autonomo!

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) For the desire to have a beautiful object at home, to watch it and use it if you like. A non-preset gesture, that deals with desires that do not belong only to collecting or to the world of luxury.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) An opening to architecture, with pieces in an urban scale. For the first time I will realize projects that go outside the gallery, also because of their format. Then there are other ideas, things that are going to happen.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) Autonomous design!



01



02

GREAT DESIGN È UNA PIATTAFORMA PER L'ESPLORAZIONE, LA CURATELA E L'ESPOSIZIONE DI DESIGN, ARCHITETTURA E ARTIGIANATO

GREAT DESIGN IS A PLATFORM FOR EXPLORING, CURATING AND EXHIBITING DESIGN, ARCHITECTURE & CRAFT

— 01
ALBAN LE HENRY
AND NOE BORST /
BURNT

— 02
CELIA HANNES /
TROPICAL MODERNISM

Nel 2005 Michele Seppia, progettista e interior designer, fonda ad Arezzo NERO, galleria di design del Novecento. Nel 2009 nasce NERO ACTUALITÉ, con una selezione di arte e oggetti contemporanei. Nel 2012, le due realtà si fondono in un nuovo spazio che racconta l'evoluzione di un percorso professionale e umano. Prerogativa della galleria fin dalla nascita, una selezionata e personale ricerca sul design italiano del XX secolo. Dal 2013 Nero si occupa della promozione di giovani artisti e di autoproduzione nel campo del design contemporaneo. Nello stesso anno, inizia la collaborazione con lo Studio di Architettura Roberto Baciocchi, progettista da sempre del gruppo Prada.

In 2005 Michele Seppia, product and interior designer, founded NERO in Arezzo, a gallery of twentieth-century design. In 2009, he founded NERO ACTUALITÉ, with a selection of art and contemporary objects. In 2012, the two realities merge into a new space that talks about the evolution of a professional and human path. Since its creation, the gallery focuses on a selected and personal research on Italian design of the twentieth century. Since 2013, NERO deals with promotion of young artists and self-production in the field of contemporary design. In the same year, it starts a collaboration with the Architect Studio Roberto Baciocchi, historic designer of the Prada Group.

AREZZO (AR)
ITALIA

NERO DESIGN GALLERY

nero-design.it

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Per veicolare il bello, avvicinare culture diverse, manifestare la propria sensibilità verso le arti applicate. Penso che l'idea di collezionare sia parte da sempre della nobile cultura dell'uomo.

(D) IL FUTURO DELLA TUA RICERCA?

(R) Ha un respiro sempre più internazionale. Esploreremo mercati anche extra-europei, con un lavoro ad ampio spettro. Nel frattempo, altri progetti con nuovi designer sono in cantiere.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL TUO LAVORO:

(R) Eclettico, contemporaneo, molto personale.

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) To convey beauty, to bring different cultures closer, to show our sensitivity towards applied arts. I think the idea of collecting has always been part of human culture.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) It is more and more international. We will explore also extra-European markets with a broad-spectrum work. In the meantime, we have in the pipeline other projects with new designers.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) Eclectic, contemporary, very personal.

SPERIMENTAZIONE, INNOVAZIONE, PERSONALITÀ, EMOZIONE, SONO GLI ELEMENTI SU CUI SI BASA LA RICERCA DI NERO SUL DESIGN CONTEMPORANEO



01

EXPERIMENTATION, INNOVATION, PERSONALITY, EMOTION, THESE ARE THE ELEMENTS THAT UNDERPIN NERO'S RESEARCH ON CONTEMPORARY DESIGN

— 01
DUCCIO MARIA GAMBI /
ISOMETRICO

— 02
DUCCIO MARIA GAMBI /
POLIGONY TABLE



02

Secondome è una galleria di design in cui gli oggetti sono gli unici protagonisti, dedicata alla ricerca, ai designer e ai progetti innovativi. Nel 2008, Secondome Edizioni diviene un marchio con una propria collezione di oggetti in vetro, ceramica e legno - che produce, promuove ed esporta in tutto il mondo - progettati da noti designer (come Sam Baron, Nigel Coates, Alfredo Häberli, Gio Tiroto, Giorgia Zanellato, FX Ballery, Zaven). I pezzi di Secondome sono stati esposti in alcuni tra i più importanti musei al mondo come La Triennale di Milano, il New Museum di New York, The Grand Hornu in Belgio, il Museo Vitra in Germania e il Museo del Vetro di Shanghai. Tutti gli oggetti sono realizzati a mano in Italia da artigiani esperti.

Secondome is a gallery dedicated to research, to designers and innovative projects, a place where objects are the one and only protagonists. In 2008, Secondome Edizioni – that produces, promotes and exports all over the world – became a brand with its own collection of glass, ceramic and wood objects elaborated by famous designers (such as Sam Baron, Nigel Coates, Alfredo Häberli, Gio Tiroto, Giorgia Zanellato, FX Ballery, Zaven). Secondome's pieces have been exhibited in some of the most important museums in the world such as La Triennale di Milano, the New Museum in New York, The Grand Hornu in Belgium, the Vitra Museum in Germany and the Glass Museum in Shanghai. All the objects are hand made in Italy by expert artisans.

ROMA (RM)
ITALIA

SECONDOME

secondome.biz

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Per piacere, per l'idea di avere in casa un oggetto che non hanno in tanti. Ma per ognuno è diverso: una questione culturale, il senso della ricerca, un desiderio personale.

(D) IL FUTURO DELLA TUA RICERCA?

(R) A breve un libro e una mostra - Secondome compie 10 anni! Un modo per fare il punto su quanto è stato fatto fino a ora. Poi andremo avanti con le produzioni, ampliando sempre più le nostre collezioni.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL TUO LAVORO:

(R) Design nuovo, materiali diversi, dialogo tra artigiani e progettisti.

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) For the pleasure of having at home an object that not many people have. But it is different for everybody: cultural reasons, sense of research, personal desire.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) Soon a book and an exhibition – Secondome turns 10! A way to take stock of what happened until now. Then we will carry on with the productions increasing our collections always more and more.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) New design, different materials, dialogue between artisans and designers.



01

**SECONDOME RICERCA
E PROMUOVE LA COMMISTIONE
TRA DESIGN INNOVATIVO
E TRADIZIONE ARTIGIANALE
ITALIANA**

**SECONDOME RESEARCHES
AND PROMOTES THE MIXTURE
OF INNOVATIVE DESIGN AND
ITALIAN ARTISANAL TRADITION**

— 01
GIORGIA ZANELLATO
+ CORALLA MAIURI /
"AWAITING" H STOOL

— 02
STEFANO MAROLLA /
"UNA - ARTICOLO
INDETERMINATIVO"
CHAISE LONGUE 3



02

SWING è una galleria di design fondata nel 2011 da Angela da Silva, a Benevento. Nata come una piattaforma per sostenere il lavoro e la ricerca di talenti emergenti internazionali nel campo del design contemporaneo da collezione, SWING esplora i confini tra arte e design, artigianato e tecnologia, focalizzando l'attenzione su linguaggi di tipo narrativo e concettuale. Con l'obiettivo di sperimentare nuove forme di estetica contemporanea e di investigare i tradizionali metodi di produzione, la galleria commissiona e produce pezzi unici, oggetti realizzati a mano, limited edition e progetti speciali.

SWING is a design gallery founded in 2011 by Angela da Silva, in Benevento. Born as a platform to support the work and the research of international emerging talents in the field of contemporary collectible design, SWING explores the boundaries between art and design, craftsmanship and technology focusing of narrative and conceptual languages. The gallery commissions and produces one-off, handmade objects, limited editions and special projects aiming at experimenting new forms with a contemporary aesthetics and investigating the traditional production methods.

BENEVENTO (BN)
ITALIA

SWING DESIGN GALLERY

spazioswing.it

(D) PERCHÉ COLLEZIONARE DESIGN CONTEMPORANEO?

(R) Per innamoramento, non per strategia di mercato. È una questione personale, molto intima. Ha a che fare con la spontaneità e con quello che ti trasmette l'oggetto in questione.

(D) IL FUTURO DELLA TUA RICERCA?

(R) Lavorare sempre di più affiancando gli artigiani ai designer con cui collaboro. La direzione in cui sto andando prevede un sostanziale aumento delle edizioni prodotte dalla galleria.

(D) LE PAROLE CHIAVE PER DEFINIRE IL TUO LAVORO:

(R) Ibrido, fatto di scoperte e rievocazioni.

(Q) WHY COLLECTING CONTEMPORARY DESIGN?

(A) For love, not for market strategies. It is personal, very intimate matter. It has something to do with spontaneity, with what the object gives to you.

(Q) THE FUTURE OF YOUR RESEARCH?

(A) Creating more and more collaborations between the artisans and the designers I collaborate with. The direction in which I am going involves a substantial increase of the editions produced by the gallery.

(Q) THE KEYWORDS TO DEFINE YOUR WORK:

(A) Hybrid, made of discoveries and memories.



— 01
JULIE LANSOM /
CORSAJE, 2016

— 02
GIOVANNI BOTTICELLI /
EQUILIBRISTA, 2016

SWING DESIGN GALLERY
ESPLORA I CONFINI TRA ARTE
E DESIGN, SPERIMENTANDO
NUOVE FORME DI ESTETICA
CONTEMPORANEA

SWING DESIGN GALLERY
EXPLORES THE BOUNDARIES
BETWEEN ART AND DESIGN,
EXPERIMENTING NEW FORMS
OF CONTEMPORARY AESTHETIC



piemonte handmade

If it is true that the dialogue between artisans and designers – two precious interlocutors to create new future perspectives – is living a significant transformation, it is necessary for this partnership to open up to the market through design galleries. Collecting is a natural solution for limited editions and one-off produced by craftsmen. Therefore, the project Piemonte Handmade 2016 involves designers, Piedmont's artisans and galleries committed in the realization of objects to be introduced within the world of *design to collect*.

piemonte handmade

Se è vero che il dialogo tra artigiani e designer, interlocutori preziosi per aprire prospettive future, sta vivendo una trasformazione rilevante, è necessario che questo sodalizio si apra al mercato attraverso le gallerie di design. Il collezionismo è il naturale sbocco per edizioni limitate e pezzi unici prodotti artigianalmente. Per questo il progetto Piemonte Handmade 2016 vede la collaborazione di designer, artigiani piemontesi e galleristi, impegnati nella realizzazione di oggetti da introdurre nel mondo del *design to collect*.

DESIGNER / DESIGNER
PAOLO GONZATO

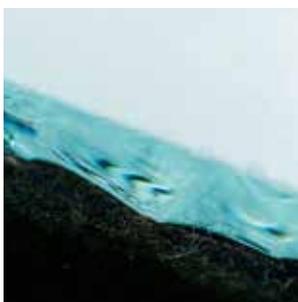
GALLERIA / GALLERY
CAMP DESIGN GALLERY

ARTIGIANO / ARTISAN
VETRERIA CRISTAL KING

“Siamo partiti da un’idea, e siamo arrivati da tutt’altra parte”, raccontano le galleriste Beatrice Bianco e Valentina Lucio. Per la prima volta, l’artista Paolo Gonzato si è misurato con il vetro, e il processo di sperimentazione portato avanti con la Vetreria Cristal King si è rivelato proficuo non solo per la soluzione delle criticità, ma anche per la produzione di una serie di oggetti del tutto nuovi. La tecnica ordinaria è stata portata agli estremi e riadattata in funzione di un obiettivo comune.

“We started from an idea, and we arrived somewhere else”, say the gallerists Beatrice Bianco e Valentina Lucio. The artist Paolo Gonzato challenged himself for the first time with glass, and the experimentation process carried on with Vetreria Cristal King proved to be successful not only in solving problems, but also in the production of a series of brand new objects. The ordinary technique brought to the limits and reshaped in function of a common goal.





RIFT

DESIGNER / DESIGNER
LUCA MONTRUCCHIO

GALLERIA / GALLERY
FERRERO1947

ARTIGIANO / ARTISAN
SILVIA MATTALIA



Rispetto al tradizionale utilizzo del gesso, il designer Luca Montrucchio e l'artigiana Silvia Mattalia hanno scelto di muoversi in tutt'altra direzione, sviluppando il progetto Rift attorno tema della spaccatura, con doppia valenza di innovazione e fedeltà alla natura stessa del materiale. La loro ricerca ha individuato una miscela di polveri in grado di consentire una rottura controllata, enfatizzata dalle sfumature di blu e dalle grandi dimensioni degli oggetti, dotati di una particolare opacità finale.

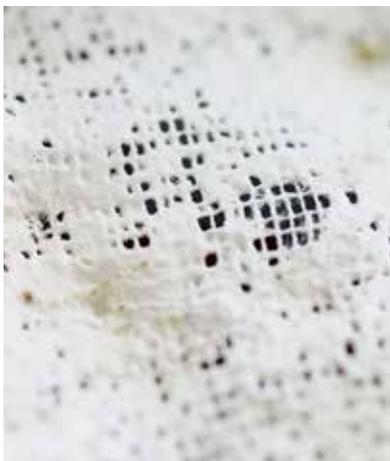
The designer Luca Montrucchio and the artisan Silvia Mattalia chose to move into a direction that is completely different from the traditional use of chalk, developing the project around the theme Rift, with the double significance of innovation and loyalty to the very nature of the material. Their research developed a mix of powders that can create a monitored break, enhanced by blue hints and by the big dimensions of the objects, fitted out with a particular final opacity.



DESIGNER / DESIGNER
LUCA MONTRUCCHIO



GALLERIA / GALLERY
FERRERO1947



ARTIGIANO / ARTISAN
SILVIA MATTALIA



DESIGNER / DESIGNER
GIORGIA ZANELLATO

GALLERIA / GALLERY
GALLERIA LUISA DELLE PIANE

ARTIGIANO / ARTISAN
LA BOTTEGA DELL'EBANISTA

Come ha fatto il fenicottero a finire lì? Fedele al suo segno limpido, Giorgia Zanellato ha scelto di misurarsi con un progetto geometrico, composto dall'innesto di vari legni, rame e corian colorato. Un volume esagonale che nasconde la funzione di scrittoio, con tanto di sedia, cassetti e antina portaoggetti celati al suo interno. Ogni elemento svela alla sua apertura una porzione del grande volatile rimasto incastrato, omaggio divertito alla minuziosità dell'intarsio de La bottega dell'Ebanista.

How did the Flamingo end up there? True to her clear sign, Giorgia Zanellato chose to challenge herself with a geometric design, made from different wood inserts, colored corian and copper. A hexagonal volume with the hidden function of a desk, complete with chair, drawers and storage shutter concealed inside it. At its opening, each element reveals a part of the big stuck bird, an amused homage at the carefull inlay of La bottega Ebanista.



DESIGNER / DESIGNER

GIORGIA
ZANELATO



GALLERIA / GALLERY

GALLERIA LUISA
DELLE PIANE



ARTIGIANO / ARTISAN

LA BOTTEGA
DELL'EBANISTA

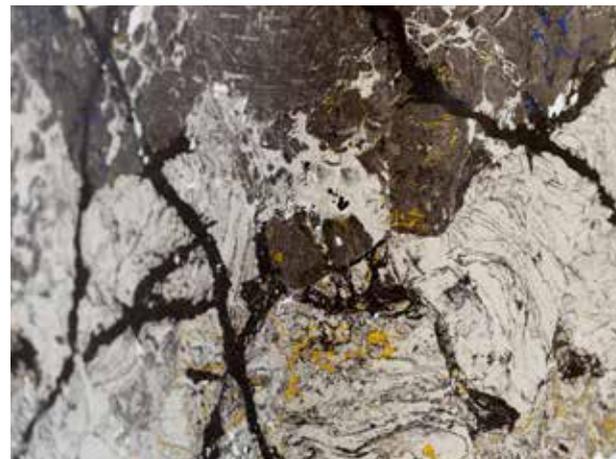


META

DESIGNER / DESIGNER
ODD MATTER

GALLERIA / GALLERY
GALLERIA SALVATORE LANTERI

ARTIGIANO / ARTISAN
DESIRÒ ROBERTO



Il marmo artificiale di Rima viene realizzato secondo una tecnica antica, che consente creazioni iperrealistiche. È il caso del progetto Meta, che unisce due pietre riprodotte perfettamente in una combinazione che non potrebbe esistere in natura. L'incontro tra l'artigiano Simone Desirò – figlio del titolare Roberto – e i designer Odd Matter ha generato un cortocircuito virtuoso. L'oggetto prodotto è un elemento fondante. Una colonna, un monolite "che prefigura e rappresenta un futuro simbolico", spiega il gallerista Salvatore Lanteri.

Rima's artificial marble is realized with an antic technique allowing hyper-realistic creations. Such is the case of the project Meta that puts together two stones perfectly reproduced in a combination that could not exist in nature. The encounter between the artisan Simone Desirò and the designers Odd Matter generated a virtuous short-circuit. The produced object is a founding element. A column, a monolith, "prefiguring and representing a symbolic future" explains the gallerist Salvatore Lanteri.



DESIGNER / DESIGNER

ODD
MATTER

GALLERIA / GALLERY

GALLERIA
SALVATORE LANTERI

ARTIGIANO / ARTISAN

DESIRO
ROBERTO



RISAIE

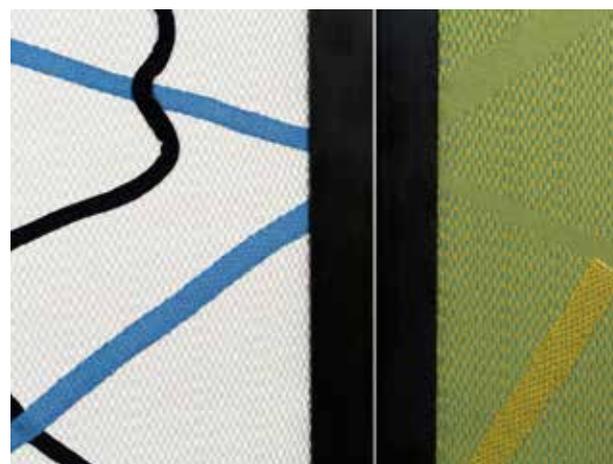
DESIGNER / DESIGNER
JOSEFINA MUÑOZ

GALLERIA / GALLERY
GALLERIA VON HESSENBECK

ARTIGIANO / ARTISAN
MAGLIFICIO FRANCA

La designer Josefina Muñoz ha trovato ispirazione per il progetto Risaie nel territorio che circonda il Maglificio Franca. Una collezione di arazzi e paravento che rievoca l'armonia dei colori e le atmosfere dei campi, inondati con la stessa acqua che gli artigiani utilizzano nella lavorazione del cashmere. I tessuti scelti per questi pezzi da collezione esprimono la forza simbolica di un materiale del tutto particolare, oltre alle sue proprietà, evidenziate grazie all'uso di tecniche differenti.

The designer Josefina Muñoz found the inspiration for the project Risaie – Paddy Fields – in Maglificio Franca's surroundings. A collection of tapestries and privacy screens that recalls the harmony in the fields' colors, flooded by the same water used by artisans in the cashmere production. The fabrics chosen for these collectible pieces express the symbolic strength of a very particular material highlighted, besides that for its properties, by the use of different techniques.



DESIGNER / DESIGNER

JOSEFINA
MUÑOZ



GALLERIA / GALLERY

GALLERIA
VON HESSENBECK



ARTIGIANO / ARTISAN

MAGLIFICIO
FRANCA



VALSUSA

DESIGNER / DESIGNER
POOL

GALLERIA / GALLERY
GALLERY S.BENSIMON

ARTIGIANO / ARTISAN
DRUETTA ANTONELLO

Il progetto Valsusa evidenzia il legame che intercorre tra Francia e Piemonte, passando per la tradizione della tappezzeria. Una poltrona in velluto blu, scelto per la sua gradevolezza, con un bracciolo che funge da tavolino in cuoio e legno di quercia. Il segno caratteristico dello studio di design parigino Pool, unito al know-how dell'artigiano Antonello Druetta, ha portato alla realizzazione di un pezzo ultra contemporaneo: una composizione di volumi geometrici accogliente e funzionale.

The project Valsusa – Susa Valley - shows, through the tapestry tradition, the existing link between Piedmont and France. An armchair in blue velvet, chosen for its pleasantness, with an arm working as a table in hide and oak. The distinctive sign of the Parisian design studio Pool, together with the expertise of the artisan Antonello Druetta, led to the realization of an ultra-contemporary piece: a cozy and functional composition of geometric volumes.





MIROIR # 5

DESIGNER / DESIGNER
ANTOINE ESPINASSEAU

GALLERIA / GALLERY
GREAT DESIGN GALLERY

ARTIGIANO / ARTISAN
LABORATORIO ORAFO ARTIGIANO
DI ALESSANDRA MONETA

Nella migliore tradizione orafa, l'equilibrio è un elemento imprescindibile. Allo stesso modo, nel dittico contemporaneo Miroir # 5, il gioco di bilanciamenti tra le cornici in ottone realizzate a mano e le immagini fotografiche genera un progetto di grande levatura, dove estetica e funzionalità convivono e si compensano. La ricerca sviluppata nel laboratorio artigiano ha fatto riferimento a tecniche di lavorazione utilizzate per la gioielleria, declinandole in un inedito oggetto di pregio.

In the best goldsmith tradition balance is a fundamental element. In the same way, in the diptych Miroir # 5, the game of balances between the handmade brass frames and the photos generate an extremely interesting project, where aesthetics and functionality coexist and balance out. The research developed in the artisan studio referred to manufacturing techniques used by jewelers, applying them to an original refined object.



DESIGNER / DESIGNER

ANTOINE
ESPINASSEAU



GALLERIA / GALLERY

GREAT DESIGN
GALLERY



ARTIGIANO / ARTISAN

LABORATORIO ORAFO
ARTIGIANO DI ALESSANDRA MONETA



PETROGRAFICO

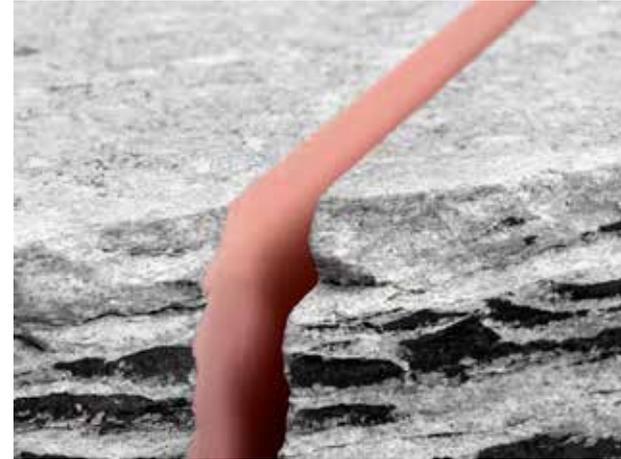
DESIGNER / DESIGNER
DUCCIO MARIA GAMBI

GALLERIA / GALLERY
NERO DESIGN GALLERY

ARTIGIANO / ARTISAN
ITALPIETRE

Abituato a lavorare con il cemento, materiale architettonico per eccellenza, come fosse roccia liquida da far solidificare nella forma desiderata, Duccio Maria Gambi ha affrontato la Pietra di Luserna con l'entusiasmo della scoperta. "Un faccia a faccia fondamentale per artigiano e designer", sottolinea il gallerista Michele Seppia. Petrografico è un progetto-sistema che tiene conto della natura della materia, giocando con le aspre spaccature in confronto con gli elementi colorati e le parti lucidate.

Duccio Maria Gambi, who usually works with concrete – the architectural material par excellence – like if it was liquid rock to solidify into the desired shape, faced the Lucerna's Stone with the enthusiasm of discovery. "An incredibly interesting face to face for the artisan and the designer", highlights the gallerist Michele Seppia. Petrografico – Petrographic – is a project-system taking into account the nature of materials, playing with the sour rifts in comparison with colored elements and shined parts.



DESIGNER / DESIGNER
DUCCIO MARIA
GAMBI

GALLERIA / GALLERY
NERO DESIGN
GALLERY

ARTIGIANO / ARTISAN
ITALPIETRE



OBLIO

DESIGNER / DESIGNER
GIO TIROTTO

GALLERIA / GALLERY
SECONDOME

ARTIGIANO / ARTISAN
VIBEL GROUP

Un oggetto metamorfico, che nasconde la sua vera natura. Specchio sospeso, che interviene sulla prospettiva della stanza riflettendo dettagli dello spazio circostante. E allo stesso tempo lampada orientabile, che si rivela quando necessario. Gio Tiroto ha trovato ispirazione proprio nel laboratorio di Vibel Group. "Il dialogo con l'artigiano ha funzionato", racconta la gallerista Claudia Pignatale. Per realizzare Oblio sono stati utilizzati acciaio armonico e specchi per facciate continue.

A metaphoric objects that hides its real nature. A suspended mirror, acting on the room perspective by reflecting details of the surrounding space. At the same time an orientable lamp, reveals itself only if needed. Gio Tiroto founds his inspiration in Vibel Group's studio. "The dialogue with the artisan worked", says gallerist Claudia Pignatale. To realize Oblio they used harmonic steel and mirrors for uninterrupted facades.



DESIGNER / DESIGNER
GIO TIROTTO



GALLERY / GALLERY
SECONDOMME



ARTIGIANO / ARTISAN
VIBEL GROUP



LEATHERSCAPE

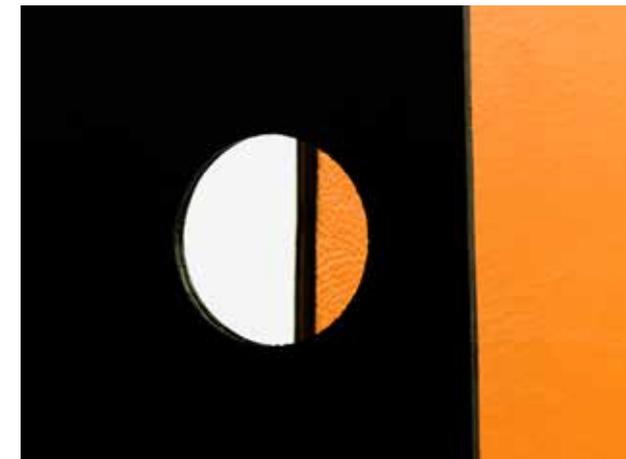
DESIGNER / DESIGNER
LUCIA MASSARI

GALLERIA / GALLERY
SWING DESIGN GALLERY

ARTIGIANO / ARTISAN
L'ORIENTALE 2

Una piccola architettura, in grado di interagire con lo spazio circostante. Per Leatherscape, Lucia Massari ha scelto di non utilizzare la pelle come rivestimento o elemento decorativo. Il materiale è diventato struttura, essenza stessa del progetto, a seguito di un'intensa sperimentazione portata avanti da designer e artigiano. L'ispirazione è arrivata proprio dalle tecniche artigianali: le cuciture della pelle sono valorizzate al massimo nei pannelli geometrici che compongono il paravento.

A small architecture, able to interact with the environment around it. For Leatherscape, Lucia Massari decided not to use leather as a covering or decorative element. Following an intense experimentation carried on by both the designer and the artisan, the material became structure, essence of the product itself. The inspiration came by the artisanal techniques: leather stitching are greatly enhanced in the geometric panels that compose the privacy screen.





DRUETTA ANTONELLO

CUNEO / druetta-druetta.com

L'atelier Druetta, laboratorio di tappezzeria fondato negli anni '50, disegna, produce e recupera arredi rivestiti, intervenendo in tutte le componenti che prevedono l'impiego di tessuto per la produzione sia di prodotti in piccola serie che di pezzi unici.

Druetta's studio - a tapestry laboratory founded in the 50s - designs, produces and retrieves dressed furniture working on all the components that involve fabric for the production both of small series products and of one-off.

ITALPIETRE

CUNEO / italpietre.com

Italpietre è specializzata nella lavorazione della pietra di Luserna. Nel 2007 acquista una cava di pietra nel bacino estrattivo di Bagnolo e inizia ad estrarre in proprio la materia prima. Tra le ultime realizzazioni le pavimentazioni esterne del Louvre di Abu Dhabi e il restauro del cortile interno del Museo Egizio di Torino.

Italpietre is specialized in manufacturing the Luserna stone. In 2007, the company buys a stone cave in the mining basin of Bagnolo and starts mining its raw material on its own. Among the latest productions the outer paving of the Louvre in Abu Dhabi and the restoration of the inner courtyard of the Museo Egizio in Turin.

L'ORIENTALE 2

TORINO / robertomazzeo.com

Roberto Mazzeo, ideatore del marchio, crea accessori d'abbigliamento in pelle. Il laboratorio lavora dal pitone al cocodrillo, dallo struzzo al nabuk e annovera molteplici committenze a livello internazionale come il Moulin Rouge di Parigi.

Roberto Mazzeo, founder of the brand, creates leather fashion accessories. The laboratory tans from python to crocodile, from ostrich to nubuck and counts on many commissions at international level, such as the Moulin Rouge in Paris.

LA BOTTEGA DELL'EBANISTA

TORINO / italianstylewood.com / cavallarocasa.houzz.it

La Bottega dell'Ebanista dei F.lli Cavallaro, specializzata nella produzione di arredamenti d'interni, si è dotata negli anni di attrezzature ad alta tecnologia per la lavorazione anche di altri materiali, quali corian, metallo, vetro.

La Bottega dell'Ebanista of Cavallaro Bros, specialized in the production of interior furniture, acquired in time cutting-edge equipment also for the manufacturing of other materials such as corian, metal, glass.

LABORATORIO ORAFO ARTIGIANO

DI ALESSANDRA MONETA

TORINO / alessandramoneta.it

Il laboratorio di Alessandra Moneta lavora tutti i metalli e le pietre preziose, utilizzando sia un approccio tradizionale, creando interamente a mano il gioiello, sia un approccio più innovativo che si avvale della progettazione in 3D.

Alessandra Moneta's laboratory works all the metals and precious stones using both a traditional approach – creating completely handmade jewels – and a more innovative one with the help of 3D design.

MAGLIFICIO FRANCA

VERCELLI

Il Maglificio Franca nasce nel 1970. Utilizza tessuti, materiali, filati naturali e artificiali come cashmere, lini, cotone, sete. Di recente in azienda sono stati inseriti un telaio a licci a navetta lanciata e un'antica macchina per disfare i teli fallati recuperando il filato.

Maglificio Franca was born in 1970. The company uses fabrics and materials like cashmere, silk-cashmere, linens, cottons, silks. Recently the company employed a flying shuttle heddle loom and an antique machine to untie flawed cloth to retrieve yarn.

MATTALIA SILVIA

TORINO / stucchimattalia.it

Dal 1961 la ditta Mattalia produce nel proprio laboratorio manufatti in gesso. L'attività si snoda su differenti fronti di lavorazione. Quello che rimane immutato sono le tecniche, da sempre manuali con l'ausilio di semplici attrezzature.

Since 1961 the company Mattalia produces chalk manufactures in its own laboratory. Its activity is developed on different manufacturing levels. Techniques are unvaried since the beginning: manual with the help of simple tools.

VETRERIA CRISTAL KING

TORINO / cristalking.com

La Vetreria Cristal King dal 1985 si occupa di lavorazione del vetro in ogni suo aspetto. Collabora con numerosi progettisti e architetti. Le lavorazioni vanno dalla sabbiatura all'incisione, dalla stratifica alla bisellatura, dalla vetrofusione alla foratura.

Since 1985 Vetreria Cristal King deals with all-around glass manufacturing. It collaborates with various designers and architects. The productions go from sandblasting to engraving, from stratification to chamfering, from melting to puncturing.

VIBEL GROUP

TORINO / vibelgroup.com

Vibel si occupa della lavorazione dei metalli, mescolando metodi artigianali e tecniche contemporanee. Significative le collaborazioni che hanno arricchito l'attività dell'azienda: tra le altre quelle con Martino Gamper, Paolo Ulian e con la Fondazione Pistoletto.

Vibel deals with metals manufacturing mixing artisanal methods and contemporary techniques. The collaboration that enriched the company's activity are significant, among them those with Martino Gamper, Paolo Ulian and with the Fondazione Pistoletto.

DUCCIO MARIA GAMBI

ITALIA / ITALY
ducciomariagambi.com

Designer di interi e di complementi di arredo che lavora tra Firenze e Parigi, sviluppa progetti sia per le proprie collezioni che su commissione. Ogni oggetto è unico, le serie sono numerate. La sua ricerca principale si basa su linguaggi e tecniche concrete e decisive.

A furniture and interior designer working between Florence and Paris, he develops projects for his own collections and on commission. Every object is unique, series are numbered. His main research is based on concrete casting technics and language.

PAOLO GONZATO

ITALIA / ITALY

Paolo Gonzato, artista, ha sviluppato un lavoro trasversale, riferito al design e a vari ambiti di produzione. Ha partecipato a esposizioni in musei cinesi, sloveni, No Soul for Sale alla Tate Modern di Londra, progetti per le Biennali di Venezia e Berlino.

Paolo Gonzato, artist, has developed a wide work, referring to design and various production fields. He participated in exhibitions in Chinese and Slovenians museums, No Soul for Sale at the Tate Modern in London, projects for the biennial of Venice and Berlin.

LUCIA MASSARI

ITALIA / ITALY
luciamassari.com

La designer e illustratrice Lucia Massari ha partecipato a eventi internazionali tra cui il London Design Festival, la Vienna Design Week, e il Salone del Mobile. Il suo lavoro è stato esposto al Victoria & Albert Museum di Londra e alla Trico Gallery di Tokyo.

The designer and illustrator Lucia Massari has participated in international events including the London Design Festival, the Vienna Design Week, Salone del Mobile. Her work has been exhibited at the Victoria and Albert Museum in London and at Trico Gallery in Tokyo.

LUCA MONTRUCCHIO

ITALIA / ITALY

Luca Montrucchio, dopo gli studi presso il Politecnico di Torino, ha sviluppato un lavoro rigoroso e minimale, concentrato sulle proprietà dei materiali. Per la galleria Ferrero1947 ha progettato le collezioni di design Belt e Frank.

Luca Montrucchio, after graduating from Politecnico of Turin, developed a rigorous, minimal work, focused on the properties of materials. He designed the collections Belt and Frank for the Gallery Ferrero1947.

JOSEFINA MUNOZ

ARGENTINA / ARGENTINA
josefinamunoz.ch

Josefina Muñoz è laureata all'ECAL, dove ha lavorato con il ceramista Peter Fink e con brand del calibro di Christofle, Ruinart e Vacheron Constantin. La sua particolare sensibilità per i materiali la porta da Ginevra dove vive a collaborazioni in tutta Europa.

Josefina Muñoz graduated from ECAL, where she worked with the ceramicist Peter Fink and with brands such as Christofle, Ruinart and Vacheron Constantin. Her special sensitivity for materials led her from Geneva, where he lives, to collaborations throughout Europe.

ODD MATTER

PAESI BASSI / THE NETHERLANDS
oddmatterstudio.com

L'olandese Els Woldhek e il bulgaro Georgi Manassiev. Recentemente si sono trasferiti ad Amsterdam, Olanda, dopo sei anni trascorsi a Londra, dove i due si sono incontrati mentre conseguivano la laurea specialistica in Product Design al Royal College of Art.

Dutch native Els Woldhek and Bulgarian Georgi Manassiev. They recently moved to Amsterdam, The Netherlands, after six years in London, where the pair met whilst undertaking their MA studies in the Design Products department at The Royal College of Art.

POOL

FRANCIA / FRANCE
poolhouse.eu

Chiamati Talents à la Carte durante la fiera del mobile di Parigi e selezionati da AD Magazine come Nuovi Giovani Talenti nel 2012, premiati come Designer Emergenti nel 2013 da Elle Deco UK. Collaborano con la galleria s. Bensimon, Petite Friture, CVL contract e diversi editori.

Named Talents à la Carte during Paris furniture and selected by the AD Magazine as Young New Talent in 2012, awarded New Designer 2013 by Elle Deco UK. They collaborate with Gallery S.Bensimon, Petite Friture, CVL contract and various editors.

GIO TIROTTA

ITALIA / ITALY
giotirotto.it

Nel 2010 ha aperto il suo studio Office for Ideas. Tutto quello che disegna viene dall'osservazione di ciò che lo circonda. Se esiste un limite tra arte e design, lui prova a cancellarlo e a ridisegnare le connessioni tra esseri umani e oggetti.

In 2010, he opens his studio Office for Ideas. Everything he designs comes from the attention towards what is around him. If there is a limit between art and design, he tries to erase it and re-design all the existing connections among human beings and objects.

GIORGIA ZANELLATO

ITALIA / ITALY
giorgiazanellato.com

Laurea allo IUAV, master in Product Design all'ECAL. Collabora con Fabrica e ha lavorato per clienti come Moroso, Atipico, Rubelli. I suoi progetti sono stati esposti al Triennale Design Museum, Maison & Objet, Miami Art Basel, London Design Festival.

Graduated from IUAV, master in Product Design at ECAL. She collaborates with Fabrica and worked for clients such as Moroso, Atipico, Rubelli. Her projects have been exhibited at the Triennale Design Museum, Maison&Objet, Miami Art Basel, London Design Festival.

Trecentottanta

Appunti sull'Antica Università dei Minusieri

The Università dei Minusieri, Ebanisti e Mastri di Carrozza was founded in 1636 in Turin. A unique reality dedicated to the masterful wood manufacturing that celebrates its 380th anniversary, but actually has even more distant origins. Operæ asked Zaven to return this ancient world to present days. Besides shifting the old suggestions into a new furniture production, the duo of Venetian designers managed to translate the language of Minusieri into an accessible and highly inspirational contemporary alphabet.

Trecentottanta

Appunti sull'Antica Università dei Minusieri

Nel 1636, a Torino, è stata fondata l'Università dei Minusieri, Ebanisti e Mastri di Carrozza. Una realtà unica dedicata alla lavorazione magistrale del legno che compie 380 anni, ma risale a un'epoca ancora precedente. Operæ ha chiesto a Zaven di restituire questo mondo antico al tempo presente. Il duo di designer veneziani ha saputo tradurre il linguaggio dei Minusieri in un alfabeto contemporaneo, accessibile e di grande ispirazione, oltre che traslare le suggestioni dell'epoca in una nuova produzione di oggetti d'arredo.

UN LAVORO CHE, LONTANO DAI TONI NOSTALGICI, NON GIOCA CON FALSI PARAGONI MA RAGIONA PIÙ SOTTILMENTE E CON APPROCCIO CRITICO SU TEMI FONDAMENTALI PER IL DESIGN: IL RUOLO DELL'ARTIGIANATO, L'ADERENZA ALLA PROPRIA EPOCA ATTRAVERSO L'USO DI TECNICHE E MATERIALI CONTEMPORANEI, GLI SVILUPPI POSSIBILI, IL SENSO DELL'IDENTITÀ

Il design riflette il proprio tempo. Nella sintesi formale di un oggetto, inevitabilmente si trovano segni e significati che appartengono alla specificità di un'epoca. Da questa consapevolezza muove il progetto speciale *Trecentottanta. Appunti sull'antica Università dei Minusieri*, realizzato da Zaven e presentato durante *Operæ 2016*.

L'Università dei Minusieri, Ebanisti e Mastri di Carrozza ha una storia unica, profondamente radicata e diffusa nella città di Torino. Nata nel 1636, ma esistente come organismo di regolazione professionale già da alcuni secoli e tutt'ora esistente (questo è l'anno del suo 380° anniversario), era dedicata alle eccellenze magistrali della lavorazione del legno. Tra gli esponenti principali, a cavallo tra Settecento e Ottocento, Pietro Piffetti ebanista di Sua Maestà, Giuseppe Maria Bonzanigo, Gabriele Capello detto Moncalvo. La parola stessa minusiere, che rievoca il termine francese menuisier, indica una lavorazione del legno nel minuto, nel dettaglio, in contrapposizione alla carpenteria del mastro di grosseria.

Operæ da tempo lavora su un tema cardine dell'attualità come quello del futuro per l'artigianato, e per questo ha deciso di chiedere al duo veneziano Zaven, tra i nomi più interessanti nel panorama del design contemporaneo, di avvicinarsi alla realtà storica dei Minusieri per interpretarla secondo il loro caratteristico segno presente.

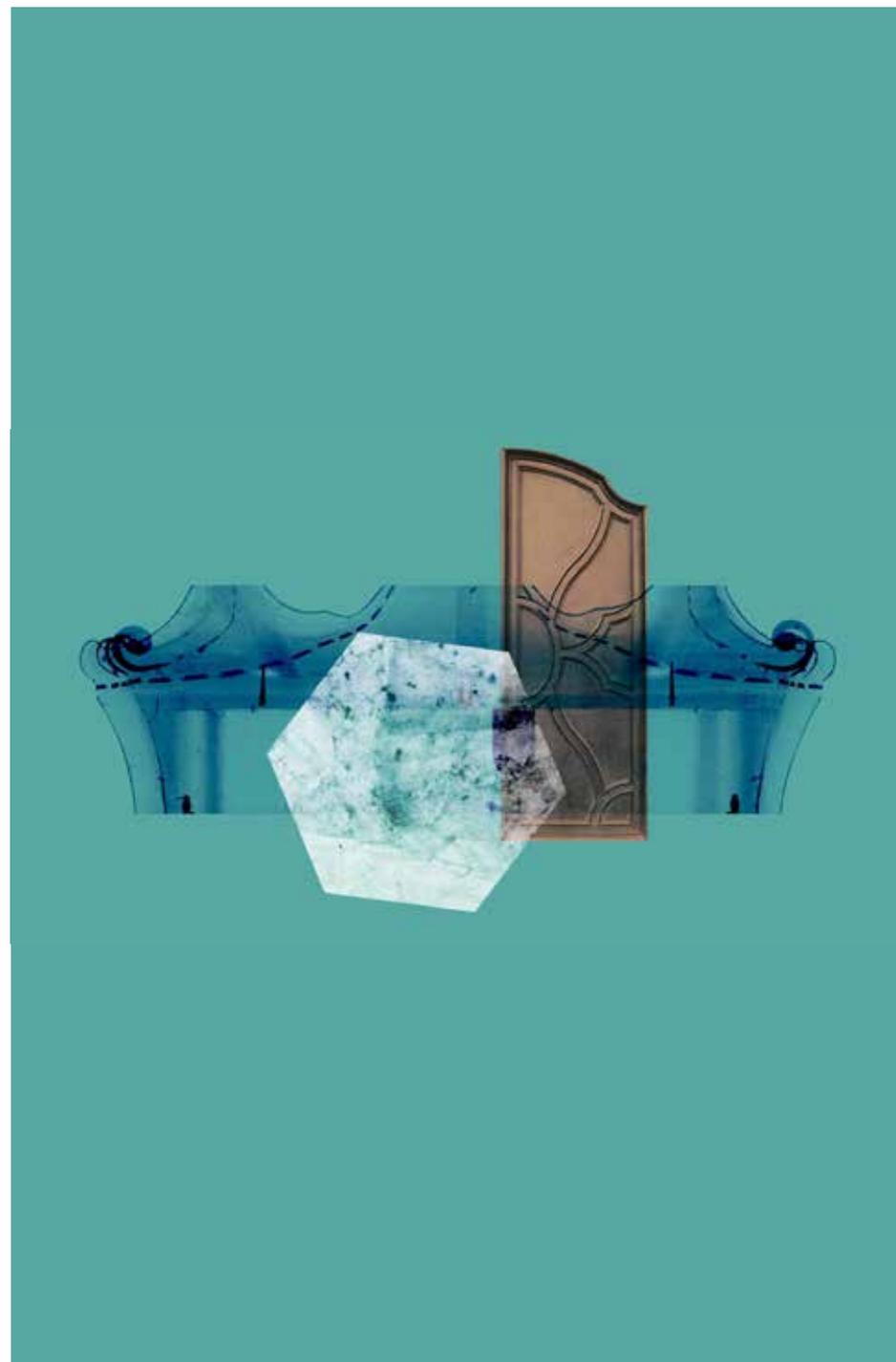
Una sfida di grande interesse, con una forte aderenza al tema *Designing the future* scelto come titolo e linea guida di questa edizione del Festival di Design Indipendente. Con una precisa volontà fattiva, Zaven ha saputo inserirsi in un mondo fatto di linguaggi e principi lontani per spingerli oltre i confini noti, e tradurli in un alfabeto attuale più accessibile.

Una ricerca che è partita per immagini, mettendo in campo mezzi espressivi

correnti (come video e radiografie, grazie alla collaborazione con il Centro per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali La Venaria Reale). Ed è arrivata a sviluppare due arredi inediti partendo da quelle suggestioni. Un lavoro importante perché, lontano dai toni nostalgici, non gioca con falsi paragoni ma ragiona più sottilmente e con approccio critico su temi fondamentali per il design: il ruolo dell'artigianato, l'aderenza alla propria epoca attraverso l'uso di tecniche e materiali contemporanei, gli sviluppi possibili, il senso dell'identità. La responsabilità nei confronti di un'eredità tanto rilevante, la declinazione del nostro gusto su un fronte caldo come quello della decorazione. In concreto, il mobile contenitore e il paravento sono stati progettati senza dare nulla per scontato, non solo da un punto di vista formale, e realizzati in collaborazione con un gruppo di artigiani ancora oggi parte dell'Università dei Minusieri e l'Associazione Scuole Tecniche San Carlo. I materiali scelti sono pannelli in MDF nero, impiallacci colorati di legno e inserti in stampa 3D. Tutti elementi di produzione recente, che hanno permesso di giocare, ad esempio, sostituendo agli storici intarsi in osso alcuni elementi stampati tridimensionalmente. Due pezzi di grande bellezza e significato, che verranno presentati per la prima volta durante i giorni di *Operæ*, insieme al lavoro di indagine concettuale portato avanti in questi mesi da Zaven.

L'esposizione *Trecentottanta. Appunti sull'antica Università dei Minusieri*, ha ruoli e livelli di lettura molteplici. Non da ultimo quello di porre interrogativi e fornire spunti che aprano nuove possibilità e idee per il futuro.

Il progetto è sviluppato grazie al supporto di Compagnia di San Paolo che da anni accompagna *Operæ* nel costruire un dialogo produttivo – culturale e materiale – tra passato e futuro.



AN IMPORTANT WORK BECAUSE, FAR FROM THE NOSTALGIC TONES, IT DOES NOT PLAY WITH FAKE COMPARISONS, BUT IT REASONS MORE FINELY AND WITH A MORE CRITIC APPROACH ON ISSUES THAT ARE FUNDAMENTAL FOR DESIGN: THE ROLE OF CRAFTSMANSHIP, THE COHERENCE WITH ITS ERA THROUGH THE USE OF CONTEMPORARY TECHNIQUES AND MATERIALS, THE POSSIBLE EVOLUTIONS, THE SENSE OF IDENTITY

Design reflects its own time. In the formal synthesis of an object, there are inevitably signs and significances that belong to the specificity of an era. The special project *Trecentottanta. Appunti sull'antica Università dei Minusieri*, realized by Zaven and presented within Operæ 2016, moves from this awareness.

The Università dei Minusieri, Ebanisti e Mastri di Carrozza has a unique history, deeply rooted and popular in the city of Turin. Founded in 1636, but already existing for centuries as professional regulatory organism and still active nowadays (this year is its 380th anniversary), it was dedicated to the masterful excellences in wood manufacturing. Pietro Piffetti - royal cabinet-maker - Giuseppe Maria Bonzanigo and Gabriele Capello - known as Moncalvo - were among the main representatives, between 18th and 19th century.

The word minusiere itself, which recalls the French term menuisier, reveals a meticulous and detailed wood manufacturing opposed to woodwork of carpenters.

Operæ has been working on the pivotal theme of modernity, as well as on the one of the craftsmanship future, for a long time. Therefore, it decided to ask the Venetian duo Zaven – among the most interesting names in the contemporary design scenario – to approach the historic reality of the Minusieri and to reinterpret it according to their distinctive contemporary sign. A very interesting challenge with great adherence to *Designing the future*: the theme chosen as title and guideline for this edition of the Independent Design Festival. Through a precise effective will, Zaven managed to enter into a world made of distant languages and principles pushing them beyond the known borders and translating them into a more accessible modern alphabet.

A research that moved from images employing modern means of expression (such

as videos and x-rays thanks to the collaboration with the Cultural Heritage Conservation and Restoration Centre “La Venaria Reale”). Starting from those suggestions, it succeeds in developing two original furniture. An important work because, far from the nostalgic tones, it does not play with fake comparisons, but it reasons more finely and with a more critic approach on issues that are fundamental for design: the role of craftsmanship, the coherence with its era through the use of contemporary techniques and materials, the possible evolutions, the sense of identity. The responsibility towards such a significant legacy, the declension of our taste on a hot topic such as the one of decoration. The container furniture and the privacy screen, realized in collaboration with a group of artisans currently belonging to Università dei Minusieri and Associazione Scuole Tecniche San Carlo, have been actually designed without giving anything for granted, not only from the formal point of view. The selected materials are black MDF panels, colored wood veneers and 3D printed inserts. All recently produced elements that, for example, allowed substituting the historic bone marquetry with some 3D printed elements. Two pieces of great beauty and significance that will be presented for the first time within Operæ, together with the work of conceptual investigation carried on by Zaven in the latest months.

The exhibition *Trecentottanta. Appunti sull'antica Università dei Minusieri*, has several interpretation levels, not least the one of proposing questions and giving hints that open new possibilities and ideas for the future.

The project has been developed thanks to the support of Compagnia di San Paolo that has been collaborating with Operæ in years to build an effective dialogue – both cultural and material – between past and future.





DIREZIONE E COORDINAMENTO
DI PROGETTO /
PROJECT MANAGEMENT
**SARA FORTUNATI,
PAOLA ZINI**

PROGETTO A CURA DI /
PROJECT BY
ZAVEN

TESTI DI /
TEXTS BY
ANNALISA ROSSO

PRODUZIONE OGGETTI IN MOSTRA /
PRODUCTION OF EXHIBITED OBJECTS
**PAVAN ARREDAMENTI,
GP DI PASQUALE STEFANO,
PMF DI PEDRONE FRANCO**

CON LA COLLABORAZIONE DI /
WITH THE COLLABORATION OF
**ASSOCIAZIONE SCUOLE
TECNICHE SAN CARLO**

CON LA COLLABORAZIONE DI /
WITH THE COLLABORATION OF
**CENTRO CONSERVAZIONE
E RESTAURO LA VENARIA REALE**

TECNICHE AUDIO-VIDEO /
AUDIO-VIDEO EQUIPMENT
ORDO

CON IL SOSTEGNO DI /
WITH THE SUPPORT OF



SPONSOR TECNICI /
TECHNICAL SPONSORS



Business Meeting

Il ricco programma di Business Meeting organizzato durante Operæ, che consente a circa quaranta aziende italiane e internazionali di incontrare personalmente i designer presenti in fiera e nel territorio, è momento di grande rilevanza. Un'occasione per i progettisti di essere intercettati dai brand più adatti a sviluppare e veicolare sul mercato la loro ricerca indipendente. E un'opportunità per le imprese di entrare in contatto con alcuni dei nomi più interessanti selezionati nel panorama del design internazionale.

Tra le aziende partecipanti all'edizione 2016: Bomma (Repubblica Ceca), d3co (Italia), Designership (Danimarca), Emko (Lituania), Fambuena (Spagna), Ferrino (Italia), Gufram (Italia), Moanne (Spagna), Nomess (Danimarca), Ok Design (Danimarca), Pininfarina (Italia), Pulpo (Germania), Smarin (Francia), Verreum (Repubblica Ceca).

L'iniziativa di Business Meeting che mira all'incontro dei designer con le aziende manifatturiere è organizzata dalla Camera di commercio di Torino attraverso l'Enterprise Europe Network, in collaborazione con Unioncamere Piemonte.



Nell'ambito di Piemonte Handmade i designer espositori sono invitati a incontrare e a interagire anche con gli artigiani e i maestri delle arti piemontesi selezionati per il progetto.

In particolare, oltre ai dieci vincitori del Bando della Regione Piemonte che hanno partecipato a Piemonte Handmade realizzando un progetto inedito con un designer e un gallerista, altre dieci aziende artigiane prendono parte al programma di Business meeting all'interno di Operæ.

Di seguito le ulteriori dieci aziende artigiane che parteciperanno all'agenda di appuntamenti b2b con i designer. 8-30 Srl / F.Lli Boido E Figli Snc Di Boido Edoardo & C. / La Vetreria Di Guardalben Ugo / Falegnameria F.Lli Negro Di Enrico E Basilio Negro Snc / Falegnameria Barbero Giovanni E Figlio Snc / Vetreria Biellese Snc Di Selva E Lanza / Ditta Individuale Chiarartè / Bottega Pitti Di Jacopo E Nicolò Pitti Snc / L'acero Falegnameria / A&D Legno Sas Di Bonanno Dario & C.

The rich program of Business Meeting organized within Operæ, that allows about forty Italian and international companies to meet the designers of the territory and those participating in the fair, is a moment of great importance. A chance for designers to be intercepted by the brands that are more suitable to develop and convey their independent research in the market. A chance for companies to meet some of the most interesting names selected within the international design scenario.

Among the companies participating in the 2016 edition: Bomma (Czech Republic), d3co (Italy), Designership (Denmark), Emko (Lithuania), Fambuena (Spain), Ferrino (Italy), Gufram (Italy), Moanne (Spain), Nomess (Denmark), Ok Design (Denmark), Pininfarina (Italy), Pulpo (Germany), Smarin (France), Verreum (Czech Republic).

The Business Meeting initiative aiming at fostering the encounter between designers and manufacturing companies is organized by the Torino Chamber of Commerce through the Enterprise Europe Network, in collaboration with Unioncamere Piemonte.

Within Piemonte Handmade, the exhibiting designers are invited to meet and interact with the artisans and the experts of the Piedmont's arts selected for the project. In particular, besides the ten winners of the Regione Piemonte's call for tenders that participate in Piemonte Handmade creating an original project in collaboration with a designer and a gallerist, other ten artisanal companies participate in the Business Meeting program organized within Operæ.

The additional ten artisanal companies that will participate in the b2b meetings agenda with the designers are: 8-30 Srl / F.Lli Boido E Figli Snc Di Boido Edoardo & C. / La Vetreria Di Guardalben Ugo / Falegnameria F.Lli Negro Di Enrico E Basilio Negro Snc / Falegnameria Barbero Giovanni E Figlio Snc / Vetreria Biellese Snc Di Selva E Lanza / Ditta Individuale Chiarartè / Bottega Pitti Di Jacopo E Nicolò Pitti Snc / L'acero Falegnameria / A&D Legno Sas Di Bonanno Dario & C.



OPERÆ
INDEPENDENT
DESIGN
FESTIVAL
2016

DIREZIONE E COORDINAMENTO
DI PROGETTO /
PROJECT MANAGEMENT
SARA FORTUNATI, PAOLA ZINI

CURATELA OPERÆ 2016 /
OPERÆ 2016 CURATORSHIP
ANNALISA ROSSO

EXHIBITORS MANAGER
BENEDETTA LENZI

ORGANIZZAZIONE E LOGISTICA /
LOGISTIC ORGANIZATION
ROBERTA DI SABATINO

COMUNICAZIONE /
COMMUNICATION
GIULIA MUSCATELLI

BUSINESS MEETING PROGRAM
LAURA MANTINI

INTERNSHIP
SARA CAPELLO

EDITOR
DANIELE BELLERI

PROGETTO GRAFICO
& WEB DEVELOPMENT /
GRAPHIC DESIGN
& WEB DEVELOPMENT
UNDESIGN

PROGETTO ALLESTIMENTO /
EXHIBITION DESIGN
LAMATILDE LAM E YETMATILDE

UFFICIO STAMPA /
PRESS OFFICE
LAWHITE, LUISA BERTOLDO

CATALOGO /
CATALOGUE

TESTI A CURA DI /
TEXTS EDITED BY
ANNALISA ROSSO

TRADUZIONI / TRANSLATIONS
VIOLA POCAPAGLIA

CONTRIBUTI FOTOGRAFICI /
PHOTO CREDITS
PEPE FOTOGRAFIA

OPERÆ È UN PROGETTO DI /
OPERÆ IS A PROJECT BY

BOLD

CON IL CONTRIBUTO DI /
WITH THE SUPPORT OF



**creative
industries
fund NL**



CON IL PATROCINIO /
UNDER THE PATRONAGE OF



**POLITECNICO
DI TORINO**
Dipartimento di
ARCHITETTURA E DESIGN

SPONSOR TECNICI /
TECHNICAL SPONSOR



HOTEL PARTNER



DA UN'IDEA DELL'ASSOCIAZIONE /
FROM AN IDEA OF THE ASSOCIATION

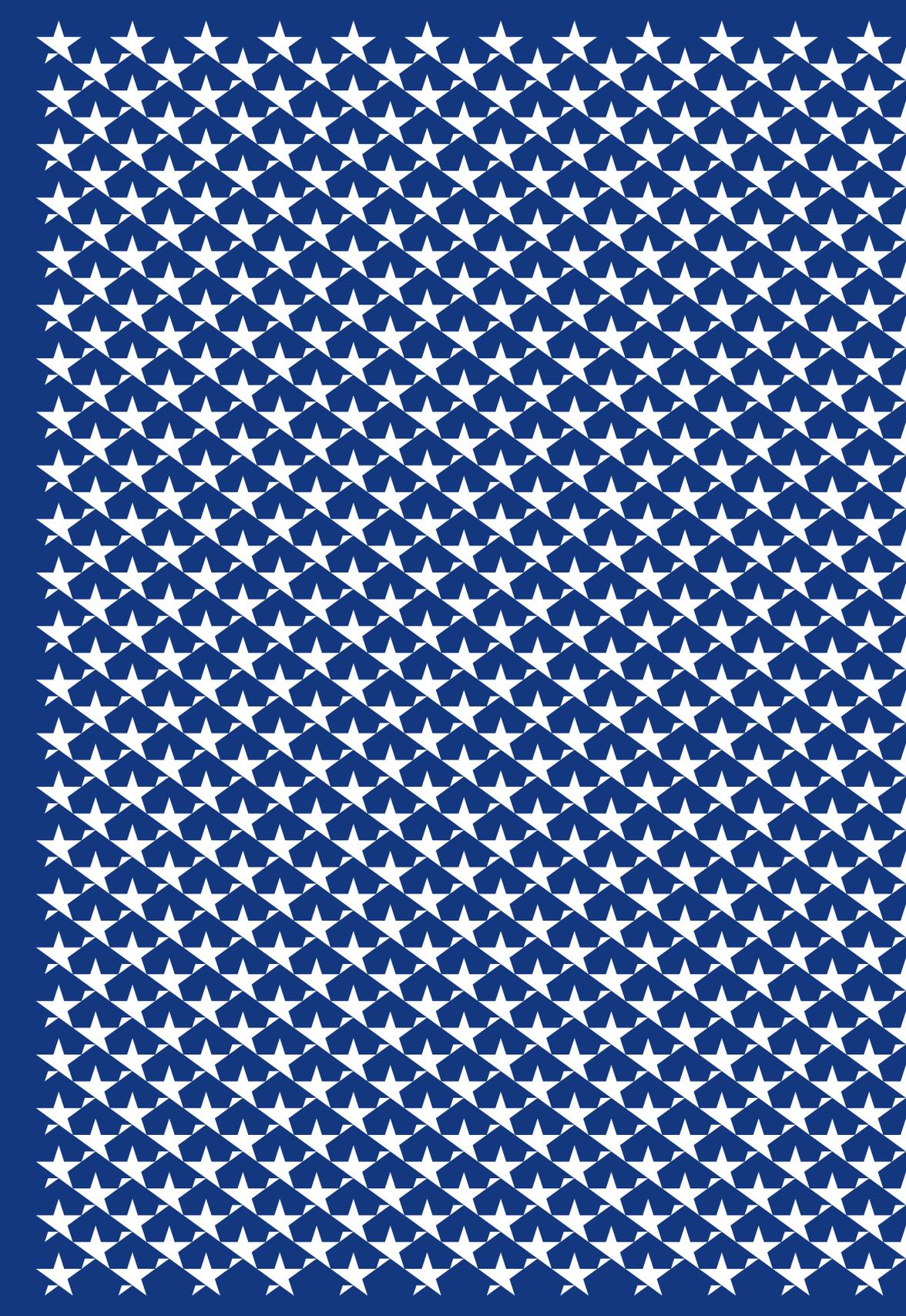



operæ
—
INDEPENDENT
DESIGN FESTIVAL

Ottobre 2016 /
October 2016

stampato da /
printed by
MCL Officine
Poligrafiche

©
tutti i diritti sono riservati /
all right are reserved



OPERA.E.BIZ

BE BRAVE

