

D.A.B.



DAB design per artshop e bookshop

D.A.B.



Ministero
dei beni e delle
attività culturali
e del turismo



Comune di Modena

**giovani
d'arte**

MINISTERO DEI BENI E DELLE ATTIVITÀ CULTURALI
E DEL TURISMO

Direzione Generale Arte
e Architettura contemporanee e Periferie urbane
Direzione Generale Musei

promosso da

GAI - ASSOCIAZIONE per il Circuito dei Giovani
Artisti Italiani

e realizzato da

COMUNE DI MODENA
Giovani d'Arte

DAB design per artshop e bookshop

Selezione dei migliori prototipi
realizzati da giovani designer italiani
VI edizione

Realizzato nell'ambito del progetto DE.MO.
- sostegno al nuovo design e alla mobilità internazionale
dei giovani artisti italiani

Commissione scientifica di selezione

Francesca Condò

Luigi Ratclif

Sandra Tucci

Michele Zini

Premio speciale MiBACT-Patrimonio culturale assegnato a:
MICHELA BORTOLOZZI per *Eat and Run*
e FEDERICO LA PICCIRELLA per *Memories*

Premio Speciale MiBACT - Sezione contemporaneo
DAVIDE TUBERGA per *RPCO-Rapid Process For Concave*
Objects

Catalogo a cura di

Mila Bongiovì

Presentazioni di

Fabio De Chirico

Ugo Soragni

Maurizio Braccialarghe

Gianpietro Cavazza

Testo di

Michele Zini

Progetto grafico

Logovolante

In copertina:

Drops, Noemi Romano

**DIREZIONE GENERALE ARTE E ARCHITETTURA
CONTEMPORANEE E PERIFERIE URBANE**

Direttore Generale

Federica Galloni

Direttore Servizio I – Arte e Architettura contemporanee

Fabio De Chirico

Referente progetto

Sandra Tucci

DIREZIONE GENERALE MUSEI

Direttore Generale

Ugo Soragni

*Direttore Servizio II – Gestione e valorizzazione dei musei
e dei luoghi della cultura*

Manuel Roberto Guido

Referenti del progetto

Francesca Condò

Laura Peyretti

Collaborazione

Roberto Allegrini

COMUNE DI MODENA

Assessorato alla Cultura

*Vicesindaco e Assessore alla Cultura, Rapporti
con l'Università, la Scuola*

del Comune di Modena

Giampietro Cavazza

Responsabile Ufficio Giovani d'Arte

Mila Bongiovì

Allestimenti

Fausto Ferri

Amministrazione

Claudia Battini

Ufficio Stampa

Roberto Serio

GAI - Associazione per il Circuito dei GIOVANI ARTISTI ITALIANI

Presidente

Maurizio Braccialarghe

*Assessore alla Cultura, Turismo e Promozione
della Città del Comune di Torino*

Segretario

Luigi Ratclif

Consiglio di Presidenza

Massimo Maisto – Vicepresidente

*Vice Sindaco, Assessore alla Cultura, Turismo, Personale,
Giovani, Città Universitaria del Comune di Ferrara*

*Leonardo Punginelli, Responsabile tecnico
del Comune di Ferrara*

Gaetano Daniele – Vicepresidente

Assessore Cultura e Turismo del Comune di Napoli

*Giancarlo De Simone, Responsabile tecnico
del Comune di Napoli*

Gianpietro Cavazza - Consigliere

*Vice Sindaco, Assessore alla Cultura, Rapporti con
l'Università, Scuola del Comune di Modena*

*Mila Bongiovi, Responsabile tecnico
del Comune di Modena*

Carla Sibilla – Consigliere

Assessore alla Cultura e Turismo del Comune di Genova

*Egidio Camponizzi, Responsabile tecnico
del Comune di Genova*

Giuliano Pisapia – Consigliere

Sindaco del Comune di Milano

*Claudio Grillone, Responsabile tecnico
del Comune di Milano*

Eleonora Mosco – Consigliere

*Vice Sindaco e Assessore alle Politiche Giovanili e
Commercio del Comune di Padova*

*Fiorita Luciano, Responsabile tecnico
del Comune di Padova*

Assemblea Generale

Comuni di Ancona, Asti, Bari, Bologna, Cagliari,
Campobasso, Como, Ferrara, Firenze, Forlì, Genova,
Mantova, Messina, Milano, Modena, Napoli, Padova,
Parma, Pavia, Perugia, Pisa, Prato, Ravenna, Reggio
Emilia, Roma, Salerno, Torino, Trento, Trieste,
Venezia, Province di Lecce e Matera
e la Regione Piemonte.

Segreteria Nazionale

Patrizia Rossello,

Relazioni Esterne e Istituzionali

Laura De Los Rios,

Amministrazione

Paola Picca Garin,

Comunicazione e Progetti Speciali

Marina Gualtieri,

Relazione con i soci GAI

La VI edizione del Concorso D.A.B. rientra all'interno della Convenzione DE.MO., siglata da questa Direzione Generale, che vede la partecipazione e il partenariato di altri soggetti della nostra amministrazione (Direzione Generale Musei e Direzione Generale Spettacolo), nonché di altre istituzioni, tra cui il Comune di Modena e l'associazione GAI.

Tra gli obiettivi che si vogliono perseguire attraverso questo documento, che vede la concertazione di varie Istituzioni tese a collaborare per perseguire finalità comuni, sono prioritari il sostegno alla mobilità dei giovani artisti, in ambito nazionale ed internazionale, e la promozione della creatività connessa al design, specificamente collegata alla ideazione e progettazione di prototipi destinati ai bookshop e agli artshop dei nostri Musei.

Il concorso D.A.B. incarna proprio quest'ultimo asse di azione della Convenzione e prevede l'organizzazione di un concorso, con i relativi premi, e la realizzazione di una mostra delle opere selezionate, che circherà all'interno di alcune sedi museali, tra le più rilevanti, dedicate alle arti visive contemporanee, col duplice proposito non solo di valorizzare il nostro patrimonio, ma di rendere visibile il lavoro dei giovani talenti selezionati.

L'edizione 2015 ha visto la presentazione di ben 66 progetti, con 81 partecipanti; di questi ne sono stati selezionati 26 che hanno presentato alla mostra

The sixth edition of the D.A.B. contest is part of the DE.MO. Convention, sealed by this Directorate General, which foresees the participation and partnership of other members of our administration (Directorate General of Museums and that of Entertainment), as well as of other institutions, including Modena City Council and the GAI Association.

Among the aims to be pursued through this document, which foresees the coming together of various institutions with a view to collaborating to achieve common objectives, the priorities include support of the mobility of young artists, both on a national and international level, and the promotion of creativity connected to design, specifically linked to the design and planning of prototypes destined for sale in the bookshops and artshops of our Museums.

The D.A.B. contest embodies this last axis of action of the Convention and foresees the organisation of a contest with prizes to be awarded, and the staging of a show of selected works, which will circulate around a number of key museum venues, dedicated to contemporary visual arts, with the two-fold purpose not only of valorising our own heritage, but also to give visibility to the work of the young talents chosen. The 2015 edition witnessed the presentation of some 66 projects, with 81 participants; of these, 26 were chosen to be featured at the exhibition staged at the MAXXI in Rome, with their 34 prototypes, the result of

allestita al MAXXI di Roma i loro 34 prototipi, risultato dell'attenta scelta effettuata dal comitato scientifico, con 3 vincitori e 8 premi che vogliono soprattutto sostenere l'effettiva realizzazione e produzione degli oggetti.

Al di là dei numeri, pure significativi, ciò che emerge con una certa evidenza è non solo la straordinaria qualità dei progetti presentati – sia rispetto all'ideazione in senso stretto, che alla originalità e all'attenta ricerca dei materiali innovativi – quanto la corrispondenza tra questi e le nostre raccolte museali, nell'ottica di una costante e puntuale aderenza intesa proprio a valorizzarle, facendo sì che il prototipo non sia avulso e relegato ad una funzionalità puramente commerciale. Una delle linee guida del concorso, prevista fin dalla sua istituzione, è infatti la progettazione di oggetti ispirati direttamente, seppur in maniera libera e creativa, al patrimonio culturale italiano.

Alla base dell'eccellente risultato raggiunto dai progetti selezionati in questa edizione del concorso vi è l'elevata qualità estetica coniugata, in modo necessario e perfetto, ad una reale sostenibilità per l'ambiente e ad una fattibile ed economica riproducibilità (e produzione) dei prototipi, anche in rapporto alla facile reperibilità dei materiali costitutivi. Creatività e innovazione sono declinate inoltre, in linea con la ricerca del design contemporaneo, verso un

the careful choices made by the scientific committee, with three winners and eight prizes designed mainly to support the creation and production of the objects themselves.

Figures aside, however significant they may be, what emerges with a certain clarity is not only the extraordinary quality of the projects presented – both in terms of ideation in the strict sense and the great originality and careful research of innovative materials – but also the correspondence between them and our museum collections, in the view of a constant and timely adherence designed to valorise them, ensuring that the prototype is not relegated to a merely commercial role. One of the guidelines of the contest, foreseen ever since its foundation, is in fact the design of objects inspired directly – albeit in a free and creative manner – by the Italian cultural heritage.

At the heart of the excellent result achieved by the projects chosen in this edition of the contest, there is the high aesthetic quality coupled perfectly with a genuine concern for environmental sustainability and the feasible and economically viable reproducibility (and production) of the prototypes, also in relationship to the broad availability of construction materials. What's more, creativity and innovation are viewed in line with the research into contemporary design, working towards a new way of considering the whole

nuovo modo di pensare "a sistema", in sintonia con la realtà specifica dei musei italiani e con la loro rete di bookshop e artshop.

Promuovere la creatività giovanile, attraverso i molteplici linguaggi del contemporaneo, e sostenere la inclusività, nella filiera complessa che caratterizza il manufatto di design (ideazione, progettazione, realizzazione, distribuzione) rientra pienamente tra i compiti istituzionali del Servizio Arte e Architettura contemporanea, da me diretto, all'interno della Direzione Generale Arte e Architettura contemporanea e Periferie urbane e pertanto rinnovare il sostegno e la collaborazione al concorso D.A.B., con i risultati positivi e incoraggianti raggiunti ad ogni edizione, significa per questa Amministrazione perseguire con piena soddisfazione una delle proprie missioni istituzionali.

Fabio De Chirico

*Dirigente Servizio I - Arte e Architettura
contemporanea*

*Direzione Generale Arte e Architettura contemporanea
e Periferie urbane*

system, in line with the specific reality of Italian museums and their whole networks of bookshops and artshops.

Promoting creativity among the young generations through the multiple contemporary languages, and supporting its inclusivity in the overall chain that characterises the design object (ideation, planning, creation and distribution) is very much part of the institutional tasks of the Contemporary Art and Architecture Service, which I direct as part of the Contemporary Art and Architecture and Urban Outskirts Directorate General, and so renewing our support and collaboration with the D.A.B. contest, with the positive and encouraging results achieved at each edition, means for this administration pursuing one of its key institutional missions with great satisfaction.

Fabio De Chirico

Director, Service I – Contemporary Art
and Architecture

Directorate General, Contemporary Art
and Architecture and Urban Outskirts

La Direzione generale Musei, raccolto il testimone della Direzione generale per la Valorizzazione del patrimonio culturale, ha sostenuto e partecipato con convinzione alla sesta edizione dell'iniziativa *DAB design per art shop e bookshop*.

Premiare i giovani designer italiani permette non solo di incentivare la creatività e motivare l'impegno offrendo agli autori la possibilità di mostrare e produrre materialmente quanto progettato ma anche di indagare concretamente la possibilità di migliorare l'offerta al pubblico dei musei italiani.

Mettere in vendita nei bookshops prodotti di qualità che associano alla bellezza e al carattere di novità anche pregevoli requisiti di economicità e sostenibilità ambientale ha una funzione importante anche per affinare il gusto del pubblico e portarlo fuori dallo schema del souvenir che per essere economico deve essere mal stampato, privo di idee e stimoli, pretestuosamente legato ad un luogo solo per la ripetizione sterile dell'immagine di monumenti e opere d'arte di cui non conserva l'anima - nella più perfetta contraddizione: non si rilegge più attraverso l'oggetto acquistato l'originale e il legame col sito ma si entra nel non luogo del prodotto di massa.

L'iniziativa, attuata con successo da molti anni, va fortemente nella direzione di un nuovo prodotto di qualità accessibile a tutti, in uno spirito "arts & crafts" che vuole impiegare ogni nuovo mezzo a disposizione per produrre bellezza.

The General Directorship of Museums, picking up where the General Directorship for the Valorisation of Cultural Heritage left off, has supported and participated wholeheartedly in the sixth edition of the *DAB design for art shops and bookshops* initiative.

Awarding young Italian designers makes it possible not only to incentivate creativity and motivate commitment, offering makers the chance to actually show and produce what they have designed, but also to investigate in concrete terms the chance to improve what Italian museums offer the general public.

Putting quality products on sale in bookshops which associate beauty and an element of novelty with the valuable requisites of low cost and environmental sustainability has an important function also in terms of refining the public's tastes and leading them out of the schema of the souvenir which in order to be cheap must be badly printed, bereft of ideas and stimuli, pretentiously linked to a place by the sole virtue of its sterile repetition of the image of monuments and works of art of which it does not conserve the spirit - In the most perfect contradiction: one is unable to see the original through the object purchased or the link with the site, but one thereby enters only the non-place of mass-produced items.

The initiative, carried forward successfully for many years, goes very much in the direction of a new quality product accessible to all, in an "arts & crafts" spirit willing to embrace every new medium available in order to

Un grazie di cuore a tutti coloro che hanno partecipato con le loro opere e col loro lavoro ad un'iniziativa meritevole di proseguire nel futuro per rendere i nostri musei sempre più luogo di produzione e scambio di idee oltre che di conservazione e esposizione.

Direttore Generale
per i Musei
Ugo Soragni

create beauty.

Heart-felt thanks go to all those who took part with their creation and their hard work in an initiative well worth continuing into the future in order to make our museums ever more places of the production and exchange of ideas and not only of preservation and display.

Director General
For Museums
Ugo Soragni

Il valore di un progetto spesso si misura attraverso la sua capacità di riuscire da un lato a cogliere le esigenze degli ambiti specifici a cui intende rivolgersi e dall'altro nel saper dare utili risposte. *DAB - Design per Artshop e Bookshop*, giunto quest'anno alla sesta edizione, risponde a entrambi questi criteri di valutazione e si riafferma quale proposta di un percorso innovativo che, partendo dalla prototipazione giunge alla realizzazione e all'esposizione di oggetti d'arte da destinare alla commercializzazione di bookshop e artshop dei Musei Italiani.

I risultati non cessano di stupirci favorevolmente: la complessa selezione effettuata tra gli oltre 150 lavori candidati e la qualità sempre maggiore raggiunta ci inducono a credere convintamente in DAB e nelle sue ricadute positive.

La serie di premi assegnati offre inoltre ulteriore slancio ad alcuni autori che usufruiranno così, grazie alla loro ricerca particolarmente funzionale ed esteticamente fruibile, un sostegno aggiuntivo alla produzione.

Concludo esprimendo personale soddisfazione per le numerose tappe della mostra dei prototipi che circherà in spazi museali prestigiosi del nostro Paese consentendo a un vasto pubblico di avvicinarsi a un originale Made in Italy che rende omaggio alla creatività delle giovani generazioni.

Il Presidente dell'Associazione GAI

Maurizio Braccialarghe

Assessore alla Cultura, Turismo e Promozione della città
Città di Torino

The value of a project is often measured by its capacity on one hand to manage to grasp the needs of specific environments to which is addressed, and on the other by its knowing how to provide useful answers. *DAB - Design per Artshop e Bookshop*, this year in its sixth edition, responds to both these assessment criteria and once more constitutes a proposal for an innovative path which, starting from the prototyping stage, reaches the production and display stages of art objects aimed at sale in the bookshops and artshops of Italian museums. The results never fail to impress us: the complex selection carried out among the more than 150 works presented and the ever greater quality reached lead us to fully believe in DAB and its positive repercussions.

The series of prizes awarded also gives further drive to a number of creators who - thanks to their particularly functional and aesthetically accessible research, will now enjoy further support to continue their production processes. I would like to conclude by expressing my own personal satisfaction for the numerous stops to be made by the prototype show which will tour prestigious museum spaces throughout the country, allowing a vast public to come into contact with the original 'Made in Italy' spirit, thus paying homage to the creativity of our young generations.

President of the GAI Association

Maurizio Braccialarghe

Assessor for Culture, Tourism and Promotion of the City
Turin City Council

Una delle scommesse più importanti di oggi, in tempi particolarmente difficili per tutti, ma in particolare per i giovani e per il loro futuro, riguarda l'investimento sulle potenzialità della creatività e dell'inventiva giovanili, non solo come espressione di ricerca artistica, ma anche come strada per concrete aperture di possibilità lavorative, facendo della creatività lo strumento per nuove forme di professionalità. Questa convinzione, sullo sfondo di una doverosa attenzione alla precarietà che condiziona i giovani e rende loro assai difficoltoso prefigurare il futuro, ha motivato il Comune di Modena ad aderire con convinzione, negli ultimi anni, a percorsi di promozione e sostegno di progetti innovativi di cui sono protagonisti i giovani creativi. Un investimento specifico è stato fatto sul terreno della creatività nel campo del design, per la realizzazione di oggetti d'arte "dedicati" ai luoghi di conservazione e di promozione dell'arte, agli artshop e bookshop, sullo sfondo delle possibili valorizzazioni dei prodotti, sia sul piano commerciale che su quello connesso ai servizi aggiuntivi museali. Si tratta di un investimento che il Comune di Modena condivide ormai da diversi anni con numerosi partner istituzionali, aderendo alla rete nazionale del GAI (Giovani Artisti Italiani). Questo è il contesto in cui si è sviluppato e consolidato il progetto DAB (Design for Artshop and Bookshop), con l'obiettivo di fondo di sollecitare la partecipazione di giovani designer italiani, e ci onora il fatto che il nostro Comune svolga un ruolo di primo piano nella realizzazione del progetto, fin dalla sua nascita nel 2006, grazie all'impegno dell'Ufficio Giovani d'Arte del

One of the most important challenges today – at a particularly difficult time for everybody, but for young people and their future in particular – concerns the investment in the potential of creativity and invention among the young, not only as an expression of artistic research, but also as a path for the concrete opening of potential work, making creativity a tool for creating new types of profession. This belief, set against the background of a dutiful care to the precarious nature that conditions young people today and makes it difficult for them to imagine their future – one held by Modena City Council – leads to our having adhered wholeheartedly over recent years to ways in which to promote and support innovative projects with young creatives as the protagonists. A specific investment was made in the field of creativity in the design sector, for the creation of art objects 'dedicated' to the places of conservation and promotion of art, to artshops and bookshops, against the background of the possible valorisation of products, both on a commercial level and that linked to the auxiliary services offered by museums. This is an investment that Modena City Council has now shared for various years with numerous institutional partners, adhering to the national GAI (Giovani Artisti Italiani) network. This is the context in which the DAB project (Design for Artshops and Bookshops) was developed and consolidated, with the underlying aim of encouraging the participation of young Italian designers, and we are proud that our Council has played a leading role in the implementation of this project ever since it first came about in 2006, thanks to the commitment of the Ufficio

Comune di Modena, che ha ormai alle spalle oltre trent'anni di storia costellati di concorsi e iniziative per la promozione dei giovani creativi, sia a livello locale, che regionale e nazionale. Considero particolarmente qualificante, da questo punto di vista, la partnership che per la realizzazione di DAB si è consolidata con il Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo, grazie ad un sostegno economico, progettuale e organizzativo che ha consentito la costante crescita dell'iniziativa, dalle origini fino a quest'ultima quinta edizione. Attraverso le iniziative che si sono succedute nelle diverse edizioni di DAB, i giovani designer hanno potuto confrontarsi con pubblici eterogenei e sperimentare diverse modalità espositive, hanno avuto la possibilità di conoscersi tra loro e di rapportarsi con esperti e operatori del settore, hanno potuto verificare l'impatto sul pubblico dei loro prototipi e avuto modo di entrare in contatto con aziende interessate alla realizzazione dei loro progetti. Mi sembra un contributo quanto mai concreto per la valorizzazione dei giovani e delle loro competenze, non solo creative, ma anche capaci di integrarsi in modo più complessivo nella vita sociale, culturale ed economica dei territori. Un'esigenza di primaria importanza a cui le istituzioni, i soggetti economici e sociali di un territorio, la società nel suo complesso, deve dare concrete prospettive. Un sentito ringraziamento a tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione di questa nuova edizione di DAB.

Gianpietro Cavazza

Vicesindaco

e Assessore alla Cultura del Comune di Modena

Giovani d'Arte of Modena City Council, which now has some 30 years of history behind it, with numerous competitions and initiatives for the promotion of young creatives, both on a local, regional and national level. From this point of view, I consider the partnership (which for the staging of DAB, was consolidated with the Ministry of Cultural Assets, Activities and Tourism) particularly important, in terms of its economic, planning and organisational support, which has allowed the constant growth of the initiative from its origins right up to this latest fifth/sixth edition. Throughout the various editions of DAB, the young designers have had the chance to come face to face with a diverse public and experiment with various expositive formats; they have had the chance to get to know each other and to relate with experts and operators from the sector; what's more, they have been able to test the impact on the public of their prototypes and had the chance to come into contact with companies interested in the realisation of their projects. I believe this to be a very concrete contribution to the valorisation of young people and their skills – not only creative but also those needed in more general terms to integrate in the social, cultural and economic lives of the territory. This is an element of great importance, to which the institutions, the economic, social subjects of a territory and society overall must offer concrete perspectives. Our heartfelt thanks go to all those who have contributed to this new edition of DAB.

Gianpietro Cavazza

Vice-Mayor

and Culture Councillor of Modena City Council

Oggetti fragili e profondi

Questa mostra raccoglie una selezione nazionale di progetti di giovani designer e artisti per oggetti da vendere nei negozi dei musei. E racconta due storie intrecciate, ma comunque distinte: sulla identità degli oggetti di design che produciamo e usiamo e sulla profonda trasformazione in atto del sistema di produzione. A fianco, la domanda sottintesa dal bando di concorso: cosa si deve vendere in un *museum shop*?

Ne emerge uno scenario interessante perché la qualità progettuale degli oggetti presentati non risiede solo nelle loro caratteristiche funzionali ed estetiche, ma anche nella definizione della filiera produttiva e distributiva. Una filiera che mescola artigianato e industria, tecnologia e manualità, mettendo in discussione i tradizionali sistemi di produzione e commercializzazione. Sono oggetti prodotti con tecnologie miste, che mescolano produzione industriale e *fatto a mano*, ibridando in modo creativo processi tradizionali e nuovi materiali; usano la autoproduzione come processo produttivo di riferimento, propongono la serie variata e la personalizzazione artigianale delle nuove tecnologie ICT come la stampante 3D.

Sono progetti pensati 'a sistema', insieme alla filiera produttiva e distributiva.

Ad esempio, un progetto (*RPCO - Rapid Process for Concave Objects*) concepisce contemporaneamente

Profound yet fragile objects

This exhibition brings together a selection of projects from across the country by young designers and artists for objects to be sold in museum shops. And it tells two interweaving yet separate stories: that of the identity of the design objects that we produce and use, and that of the profound transformation underway in the production system. Alongside these, the question posed between the lines by the contest is: just what should be sold in a museum shop?

An interesting scenario emerges, for the planning quality behind the objects presented does not lie only in their functional and aesthetic characteristics, but also in the definition of their production and distribution chains. This is a chain that blends handicrafts and industry, technology and manual skill, questioning traditional production and commercialisation systems. They are objects produced with a mix of technologies, coupling industrial and handmade production, creatively hybridising traditional processes and new materials; they use self-production as their key production process, and propose bracket series and the crafts customisation of new ICTs, such as the 3D printer.

These projects are thought of as 'a whole system', together with their production and distribution lines. For example, one such project (*RPCO – Rapid Process for Concave Objects*) contemporarily conceives objects (cups) and the original design of the tool with which to

oggetti (tazzine) e la progettazione originale dello strumento per produrle (una stampante 3D che stampa argilla). Ibridando la stampa digitale con l'intervento manuale, propone la produzione industriale di oggetti unici: progetta l'errore, la variante, valorizza ciò che di solito è considerato un difetto della produzione in stampa digitale ottenendo oggetti belli, delicati e che portano testimonianza del processo che li ha generati. Un altro progetto (*Memories*) propone la rete dei *fab lab* locali, vicino ai musei, come sistema di produzione in grado di personalizzare per ogni singola mostra, quasi in diretta, un gioco classico (il memory), legandolo nei contenuti alla mostra in corso o alla collezione mostrata: il trasferimento del file di taglio e la possibilità di personalizzare la incisione del contenuto conferiscono al museo un potere editoriale flessibile e a costi contenuti.

Un terzo progetto (*Kit Enjoy Italy: Enjoy Venice*) propone strumenti per realizzare ghiaccioli con forme estratte dal patrimonio artistico italiano: una idea semplice, solo apparentemente banale, facilmente declinabile per ogni città o ogni museo e caratterizzata da una ottima qualità estetica.

Sono esempi di progetti fragili ma profondi, come se fossero in 4D: la loro identità dipende infatti non solo dalle caratteristiche funzionali ed estetiche, ma anche dalla filiera produttiva e distributiva. Il designer contemporaneo deve spesso anche disegnare gli strumenti con cui progettare o il processo di

produce them (a 3D printer using clay). By hybridising 3D printing with manual intervention, it thus proposes the industrial production of unique objects: it foresees the error, the variant, thus valorising what is usually considered a production defect in 3D printing, obtaining beautiful, delicate objects which bear testimony of the process by which they were generated.

Another project (*Memories*) suggests using the local Fab Lab network, close to museums, as production systems capable of customising a classic game (the memory game) almost in real time for every single exhibition, linking the contents of the exhibition on display to the collection. Now, the sharing of cutting files and the chance to customise the incision of the contents provide the museum with its own flexible production capacity at a limited cost.

A third project (*Kit Enjoy Italy: Enjoy Venice*) offers the tools to produce ice-lollies with shapes taken from the Italian artistic heritage: a simple idea, only apparently banal, and which may easily be modified by every town or even every museum, characterised by its excellent aesthetic quality.

These are examples of profound yet fragile objects, as if they were in 4D: indeed, their identity depends not only on their functional and aesthetic characteristics, but also on the production and distribution system they adopt. The contemporary designer must often also design the tools to be used in the production process: the product chain, which traditionally depends on the

produzione: la filiera del prodotto, che tradizionalmente dipende dal processo progettuale, diventa invece una componente del progetto stesso, impersonando quasi un valore estetico.

La loro fragilità è insita nel ruolo che gli oggetti ricomprono nel quotidiano, dal contributo che gli viene spesso richiesto alla definizione della semiosfera in cui viviamo e che regola la nostra relazione con il mondo. La qualità del nostro quotidiano è infatti spesso affidata al sistema degli oggetti e dei servizi che ci circondano: una costellazione di *medium* tra noi e gli altri immersa in ambienti architettonici e urbani spesso indifferenti, che rispondono ad altre logiche (logistica, valore dei terreni, regolamenti), ma non a quelle delle relazioni tra le persone. La rete e le nuove tecnologie hanno di recente trasformato questo sistema di oggetti, che non bastano più da soli ma sono a loro volta inseriti in una rete di informazioni, usi, conoscenza, relazioni molto più vasta, affogati nelle *App* e nelle biotecnologie che si propongono come nuova interfaccia tra l'uomo e il mondo artificiale, sovrapponendosi agli oggetti. I progetti di questa selezione sembrano consapevoli di avere un ruolo fragile, da inventare: hanno una marcata componente concettuale, richiedono un gesto o una interpretazione per essere svelati, promuovono piccoli gesti, attivano e propongono memorie. È come se fossero caratterizzati da una ellissi narrativa: spetta all'utilizzatore completarne il significato, inserendoli nella sua vita.

project process, here becomes a component of the project itself, taking on an almost aesthetic value.

Their fragility is intrinsic to the role that the objects play in everyday life, from the contribution that is frequently asked of them to the definition of the semiosphere in which we live and which regulates our relationship with the world. The quality of our everyday life is in fact often entrusted to the system of objects and services that surround us: a constellation of 'media' between us and the others, immersed in architectural and urban environments which are often indifferent to us, and which respond to other logics (logistics, land values and regulations etc.), but not those of relationships between people. The net and new technologies have recently transformed this system of objects, which are not enough on their own but which are in turn inserted in a much vaster network of information, uses, knowledge, coupled with apps and the new biotechnologies that purport to be the new interface between man and the artificial world, often taking the place of objects themselves. The projects in this selection seem aware that they play a fragile role, one yet to be invented: they have a clearly conceptual component to them they require a gesture or an act of interpretation in order to be unveiled; they promote little gestures, and they activate or propose memories. It's as if they were characterised by a narrative ellipsis: it is up to the onlooker to complete their meaning by including it in his/her life. Their relationship with the museum shop is

Il loro rapporto con il museum shop è da un lato diretto: sono legati alla identità e all'esperienza del luogo specifico (il museo, la mostra, il monumento) e offrono una memoria, per dare consistenza all'esperienza e prometterci un ricordo. Ma c'è anche un legame empatico: come chiedeva il bando alcuni sono "liberamente ispirati al patrimonio culturale italiano" e in generale si caricano della difficile missione di "interpretare liberamente temi e linguaggi della creatività contemporanea", fungono cioè da messaggeri, talismani, metafore di un sentire contemporaneo; propongono piccoli gesti, oppure connessioni di significato, semplici e leggere o più elaborate); sono oggetti inquieti, che vanno ascoltati: il valore si apprezza comprendendo quale richiesta di interazione propongono, una interazione analogica che aggiunge spessore e completa lo sciame di interazioni digitali che usiamo nella vita quotidiana.

I progetti selezionati vanno apprezzati quindi non (solo) per la bellezza od originalità, ma per la volontà di confrontarsi contemporaneamente con più livelli, intrecciando il contesto locale, la filiera produttiva, la rivisitazione consapevole di alcuni standard, fragili ma profondi, sperando di diventare, come diceva Ettore Sottsass, "prodotti e non merce".

Michele Zini_ZPZ Partners

on one hand a direct one: they are linked to the identity and experience of a specific place (the museum, the exhibition or the monument) and offer a memory, thus giving consistency to the experience and representing a memory of it. But there's also an empathic tie: as was asked in the competition outline, they are "freely inspired by the Italian cultural heritage" and in general they accept the difficult mission of "freely interpreting themes and languages of contemporary creativity;" meaning that they also serve as messengers, talismans, metaphors of a sense of the contemporary world; they put forward little gestures, or connections of meaning (be they simple and light or more elaborate). These are restless objects which demand to be listened to, but they may be appreciated by understanding the call for interaction that they make: an analogical interaction which adds depth and completes the countless forms of digital interaction that we use in our daily lives.

The chosen projects should therefore be appreciated not (only) for their beauty and originality, but for the desire to address various different levels simultaneously, intertwining the local context, the production chain, the conscious reappraisal of various standards, fragile yet profound, in the hope of their becoming, as Ettore Sottsass said, "products and not goods."

Michele Zini_ZPZ Partners

Opere di

GIUSEPPE ABATE e ALESSANDRA MESSALI

EMILIO BARIA

ALESSANDRA BENIGNO e DAVIDE NEGRO

FABIO BERNARDI

GIULIA BERTOLIN

MICHELA BORTOLOZZI

ILARIA BORTOLUSSI

CODE0039

di LAURA CROGNALE, DANTE ANTUCCI,
ALESSANDRO ZUPPA, STEFANIA QUINTILI

MARIA BARBARA DE MARCO

FRANCESCO FUSILLO

ALBERTO GHIRARDELLO

ROSSELLA GRANATA

CLAUDIA GRESPI

FEDERICO LA PICCIRELLA

CRISTIAN LODDO

BEATRICE MARAZZINI

COSTANZA PALMIRANI, BARGELLINO(Bologna)

ELEONORA PETTINÀ e SARA CONIGLIO

NOEMI ROMANO

JESSICA RUSSO e KASIA NASILOWSKA

DENIZ SOGUTLU, GIOVANNI VIVIANI
e MASSIMILIANO STRACCIA

MARCELLA STILO

EMANUELA STOCCO

DAVIDE TUBERGA

MADDALENA VANTAGGI

PIEDEDICORVO
GIUSEPPE ABATE
e ALESSANDRA MESSALI
Dirondup

Dirondup è un segnalibro pop up.

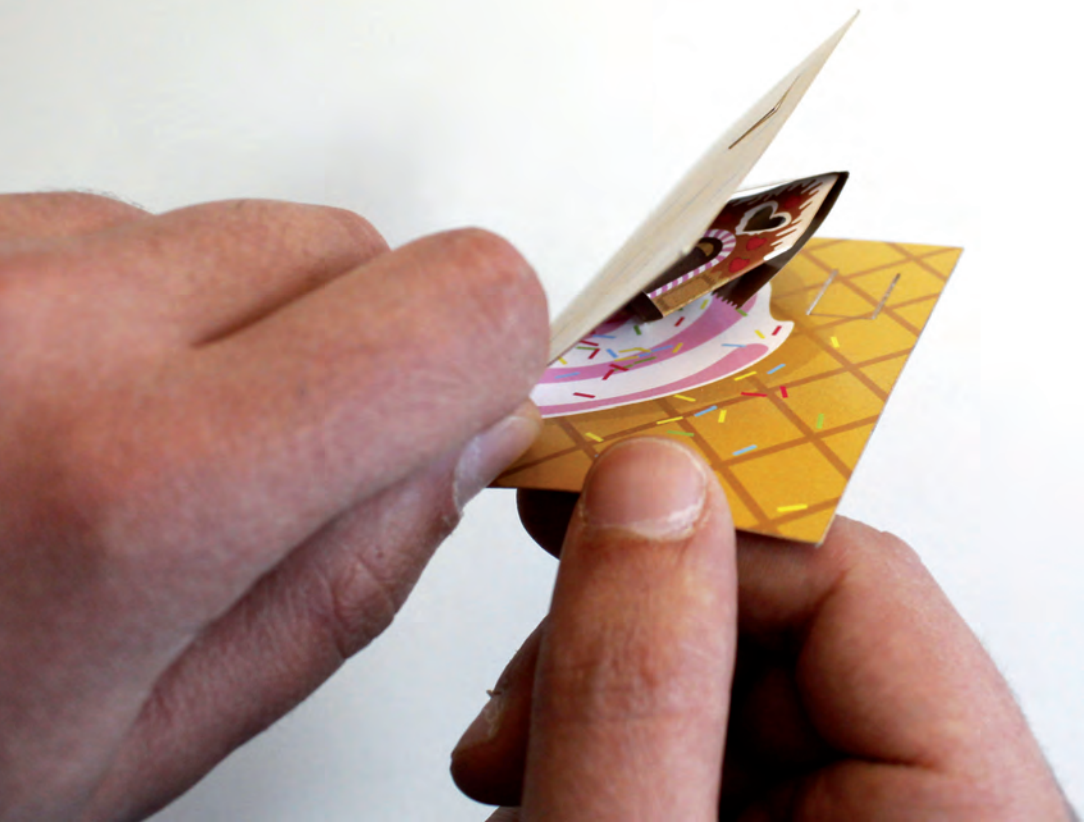
Piededicorvo

Giuseppe Abate, Alessandra Messali, *Dirondup*
Segnalibro Pop-Up
Carta patinata lucida, 11×8,2 cm

Dirondup is a pop-up bookmark.

Piededicorvo

Giuseppe Abate, Alessandra Messali, *Dirondup*
Pop-Up Bookmark
Glossy coated paper, 11 × 8.2cm



EMILIO BARIA

Seamus

Seamus si sviluppa sull'idea di creare un oggetto dal forte impatto estetico-emozionale, una forma unica e sinuosa in cui la luce possa fluire ed espandersi dal centro verso l'esterno. Un oggetto quindi che possa emergere in maniera prepotente nell'ambiente domestico, esteticamente impattante, funzionale ed emozionante. Per questa ragione ho pensato a sfruttare una forma che ricordasse il concetto di "unico", l'uovo, modernizzandola, caratterizzandola tramite materiali, finiture, disegno, e declinabili in più misure per altrettante modalità di utilizzo: dalla lampada a sospensione a quella a terra, a parete, da tavolo.

Il progetto prevede la realizzazione della lampada in ceramica smaltata in più colori, con un doppio sistema di accensione: da telecomando oppure sfruttando il movimento basculante dell'oggetto.

Per quanto riguarda la genesi del nome, trae ispirazione da un brano dei Pink Floyd, *Seamus*. Il prototipo è stato realizzato mediante stereolitografia, grazie ad una moderna stampante 3d, successivamente stuccato e verniciato in camera-forno da carrozzeria, mentre il plexiglass è stato realizzato tramite termoformatura a caldo su stampo in legno.

Seamus is based around the idea of creating an object with a strong aesthetic-emotional impact, a unique, sinuous form in which the light may be cast, shining out from the middle towards the outside. Hence, an object that may stand out sharply in a domestic environment, aesthetically impactful, functional and stimulating.

This is why I decided to exploit a shape reminiscent of the concept of 'unique' – the egg – modernising it, characterising it through the use of materials, finishings, design, and scalable in various sizes for just as many per ways of using it: from the suspended light to that on the ground, the wall or the table.

The project foresees the creation of the lamp in glazed ceramic using a range of colours, with two ways for it to turn on: either from a remote control or by exploiting the tilting movement of the object itself. As for the origins of the name, it is inspired by a Pink Floyd song, *Seamus*. The prototype was made using stereolithography, thanks to aide of a modern 3D printer, then plastered, painted and fired in a body-shop kiln, while the Plexiglas was produced by hot thermoforming in a wooden mould.

Emilio Baria

Emilio Baria, *Seamus*

Lampada da tavolo

Materiale plastico, led, plexi, 36×18×11 cm

Emilio Baria

Emilio Baria, *Seamus*

Table lamp

Mouldable materials, LEDs, Plexiglas, 36 × 18 × 11cm





ALESSANDRA BENIGNO

e DAVIDE NEGRO

Make your own Creative View

Make your own Creative View è un progetto che reinventa il più classico e universale dei souvenir, la cartolina, e lo fa in maniera interattiva e giocosa, con un tocco vintage. Nell'era dell'invasività dei dispositivi digitali e dello stress da iper-connesione, il nostro progetto si serve di semplici timbri, inchiostro e una buona carta riciclata.

Si tratta di un kit che contiene delle cartoline, illustrate soltanto in parte, da completare attraverso una serie di timbri che raffigurano gli elementi più caratteristici della città o del museo visitato, consentendo così di creare una cartolina unica, dove il turista dà il suo contributo con il proprio punto di vista, seguendo la propria fantasia, portandosi così a casa un ricordo unico e assolutamente personale.

Alessandra Benigno

Alessandra Benigno, Davide Negro, *Make Your Own creative view*

Kit di Cartoline semillustrate

Carta riciclata certificata FSC; Timbri: gomma, plastica, legno

35×20×25 cm

Make Your Own Creative View is a project that reinvents the most classic and universal souvenir – the postcard – and it does so in a creative, playful fashion with a vintage touch to it. In the age of the invasiveness of digital devices and 'always on' stress, our project makes use of simple stamps, ink and good quality recycled paper.

It is a kit which contains postcards, only illustrated in part, to be completed using a series of stamps depicting the most characteristic elements of the city or museum visited, thus allowing the user to create a unique postcard, in which tourists may make their contribution from their own point of view, following their own imagination, thus taking home an absolutely unique and personal memory.

Alessandra Benigno

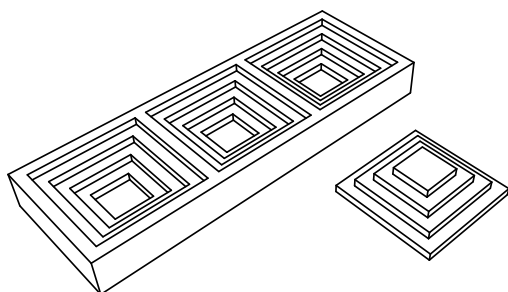
Alessandra Benigno, Davide Negro, *Make Your Own creative view*

Partially illustrated postcard kit

Recycled paper (certified FSC); stamps: rubber, plastic, wood

35×20×25 cm





FABIO BERNARDI

Ipogei di Hanoi

Gli *Ipogei di Hanoi* sono una variante delle Torri di Hanoi, gioco matematico frequentemente utilizzato per spiegare i concetti di algoritmo iterativo e ricorsivo. Introducendo una custodia con sedi per le singole pedine l'oggetto rende implicita una regola altrimenti verbale che impone al giocatore di non porre alcune pedine sopra ad altre.

Fabio Bernardi

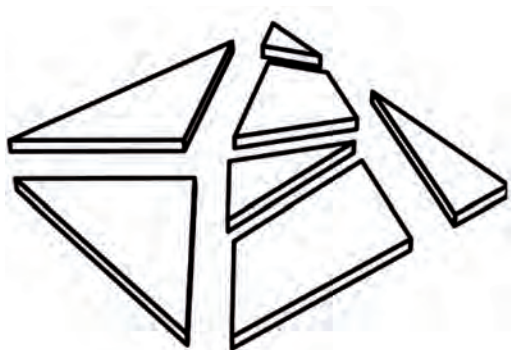
Fabio Bernardi, *Ipogei di Hanoi*
Rompicapo matematico, legno, 15×5×2,5 cm

The *Hypogea of Hanoi* are a variation on the Towers of Hanoi, a mathematical game often used to explain the concepts of iterative and recursive algorithms. Introducing a case with places for the single pieces, the object makes implicit an otherwise spoken rule which forces the player not to place certain pieces on top of others.

Fabio Bernardi

Fabio Bernardi, *Ipogei di Hanoi*
Mathematical puzzle, wood, 15 × 5 × 2.5cm





FABIO BERNARDI

Vargram-tangram parametrico

Vargram è una versione parametrica del tangram. Mentre l'antico gioco era caratteristico per la rigidità delle figure che permette di comporre, questa versione altera le geometrie al fine di rendere possibile la creazione di figure particolari a partire da ogni oggetto.

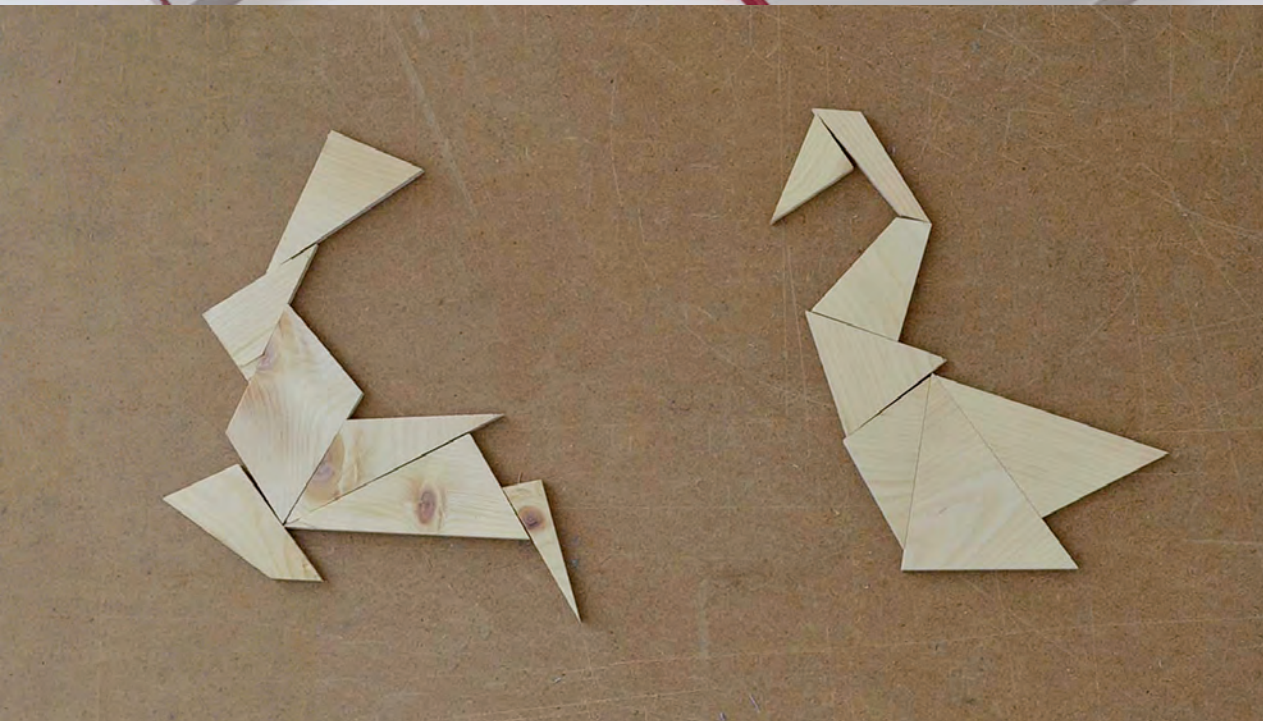
Fabio Bernardi

Fabio Bernardi, *Vargram-tangram parametrico*
Rompicapo matematico, legno, $9 \times 9 \times 0,5$ cm

Vargram is a parametric version of tangram. While the ancient game was characterised by the rigidity in the choice of figures that may be created, this version alters the pieces' geometry so as to make it possible to create special figures on the basis of every object.

Fabio Bernardi

Fabio Bernardi, *Vargram-parametric tangram*
Mathematical puzzle, wood, $9 \times 9 \times 0.5$ cm





GIULIA BERTOLIN

Conversation Coffee

Il progetto nasce ispirandosi alle caramelle *Conversation Hearts*, i cuoricini di San Valentino che riportano delle piccole scritte d'amore. L'idea è quella di preparare il caffè della mattina (e non solo) con una dedica: il piattino da mettere sotto la tazzina recita un piccolo messaggio, che a seconda dell'umore o di quello che si prova per la persona cui si offre il caffè, cambia. Può essere un messaggio d'amore, un in bocca al lupo x un'occasione speciale, un modo per far capire che non è la giornata giusta o semplicemente un buongiorno felice. I messaggi sono tantissimi, la tazzina può essere anche una sola, sono i messaggi che fanno la differenza: solo quando si alza la tazzina per bere il caffè si scopre la dedica.

Tazze e piattini sono realizzati in ceramica a pasta dolce lavorata al tornio, colorati e verniciati con colori e cristallina apiombici. Le scritte sono incise a mano.

Giulia Bertolin

Giulia Bertolin, *Conversation Coffee*

Tazzine da caffè con piattini, ceramica pasta dolce, colore ceramico apiombico, cristallina apiombica,
Tazza 15,5 x 5 cm, piatto 1 x 12 cm

The project draws inspiration from the *Conversation Hearts* sweets, the St. Valentine hearts bearing little words of love. The idea here is to offer the morning coffee (and not only) with a special dedication: the saucer to be placed under the cup features a little message, which changes on the basis of one's mood or what one feels for the person who will drink the coffee. It could be a message of love, best wishes for a special occasion, a way to show that it's not the right day, or simply a cheerful 'good morning'. There are a great number of messages, while there could be as few as one coffee cup, for it's the messages that make all the difference: only when the cup is lifted to drink the coffee is the dedication revealed.

The cups and saucers are produced in soft-clay ceramic, finished on the lathe, painted and glazed using unleaded paints and glazes. All wording is hand-carved.

Giulia Bertolin

Giulia Bertolin, *Conversation Coffee*

Coffee cups and saucers, soft-clay ceramic, unleaded ceramic paints, unleaded glaze.
Cup 15.5 x 5cm, saucer 1 x 12cm

HELLO
SUNSHINE





MICHELA BORTOLOZZI

Architetture indossabili

Gioielli architettonici, e i 2 Kit legati alle città italiane, fanno parte del progetto *Eat and Run*, “mordi e fuggi”, riferito all'attuale modello di turismo.

Eat and Run è un insieme di progetti artistici in viaggio, portatori di un messaggio e di una storia, accomunati dallo stesso ideale, dalla produzione artigianale. *Eat and Run* parte dal concetto di souvenir, il cui scopo è il ricordo di un luogo, di un'emozione, di un'esperienza vissuta, di un aneddoto trovato e dal disgregarsi dell'ambiente artistico delle città e dei centri storici.

Michela Bortolozzi

MICHELA BORTOLOZZI, *Architetture indossabili*

Orecchini stampati con stampante 3D, dimensioni variabili

Architectural jewellery and the two kits linked to Italian cities are all part of the *Eat and Run* project, cross-referencing the modern-day model of tourism.

Eat and Run is a series of travelling artistic projects, each bearing a message and a story, sharing the same ideals and the same manual production processes. *Eat and Run* sets out from the notion of the souvenir, the aim of which is the memory of a place, an emotion, a real-life experience, an anecdote stumbled upon and the disintegration of the artistic environments of cities and town centres.

Michela Bortolozzi

MICHELA BORTOLOZZI, *Wearable Architecture*

Earrings printed using a 3D printer, variable sizes





Enjoy Italy: Enjoy Venice

Il prodotto è un progetto di arte commestibile che nasce da una riflessione sulla città di Venezia. Si tratta di un kit di stampi in gomma silconica, per la realizzazione di lecca lecca a forma di elementi architettonici veneziani (che potrebbero essere realizzati per diverse città italiane). L'idea è quella del consumo della città di Venezia, città affollata e consumata da un turismo "mordi e fuggi".

Così come la città il lecca lecca viene desiderato, comprato, consumato, perdendo alla fine la sua entità.

Non è solo un lecca lecca, e nemmeno uno dei tanti souvenir ma porta con sé un messaggio.

"Elementi architettonici veneziani, immagine della città di Venezia, diventano colorate e commestibili architetture da passeggio. Il lecca lecca, sinonimo di essa, è buono ma alla fine "ne rimane lo stecco".

Opera d'arte da passeggio, può essere mangiata, vissuta, resa alla portata di tutti. Di effetto per eventi, compleanni.

Michela Bortolozzi

Michela Bortolozzi, *Enjoy Italy: Enjoy Venice*

Kit Enjoy Italy: Enjoy Venice, kit per la riproduzione di lecca lecca commestibili, gomma silconica per alimenti, stecchi in legno

Kit 25x17 cm

The product is an edible art project originating from a reflection on the city of Venice. It is a kit of silicon rubber moulds for the production of lollipops in the shape of Venetian architectural elements (while similar ones could be produced for various other Italian cities). The idea is that of the consumption of the city of Venice, heaving under the presence of 'hit and run' tourism.

Just like the city, the lollipop is desired, purchased and consumed, ultimately losing its shape. Hence it is not just a lollipop, nor is it just one of many souvenirs, but the bearer of a message. "Venetian architectural elements, images of the city of Venice, are thus turned into colourful, edible architecture to be admired on the go. The lollipop provides a simile of this phenomenon: it's very nice, but in the end, "nothing's left but the stick".

Portable artwork, may be eaten, experienced, brought to within everyone's reach. Of great effect for events and birthdays.

Michela Bortolozzi

Michela Bortolozzi, *Enjoy Italy: Enjoy Venice*

Enjoy Italy Kit: Enjoy Venice Kit, kits for making edible lollipops. Food-grade silicon rubber, wooden sticks

Kit 25 x 17cm





Kit l'Italia in Miniatura: little Venice

Prendendo spunto dai giochi per bambini "costruisco la mia fattoria", nasce il kit *Little Italy: little Venice*, progetto d'arte commestibile. Kit di stampi in gomma silconica per la realizzazione di miniature commestibili a forma di monumenti architettonici delle città d'Italia.

Il 2000 è il secolo della globalizzazione, che porta alla perdita dell'unicità/folclore della città. Anche i souvenir di Roma si trovano a Venezia, o è un niente trovarsi a Las Vegas e credere di essere a Venezia. Probabilmente in pochi anni si potrà pensare di ricostruire una città a noi cara in un qualsiasi altro paese, perdendone così l'identità. Il kit little Venice vuole lanciare con ironia questo messaggio, e allo stesso tempo vuole essere un gioco per adulti e bambini. Con il kit Little Italy, si potrà ricostruire la propria città dei sogni in qualunque paese ci si trovi. Non è un souvenir che dopo poco s'impolvera, diventando un soprammobile, ma lo si potrà assaporare, mangiare e ricreare tutte le volte che si vorrà rivivere quell'emozione vissuta in quel luogo.

Michela Bortolozzi

Michela Bortolozzi, *Kit l'Italia in Miniatura: little Venice*

Kit per la riproduzione in zucchero, cioccolato, ghiaccio di monumenti storici, gomma silconica per alimenti, stecchi in legno

Dimensioni variabili

Drawing inspiration from the children's game known as "costruisco la mia fattoria", the Little Italy Kit and Little Venice Kit, both edible art projects, were created: silicon rubber mould kits for the production of edible miniatures in the shape of the architectural monuments of Italian cities.

The 21st century is that of globalisation, leading to the loss of unicity and urban folklore. Even souvenirs of Rome may be found in Venice, and indeed in a few years' time, you may easily recreate a city dear to you wherever you are, thus losing their identity.

The Little Venice Kit aims to launch this ironic message, while at the same time it is designed as a game for adults and children. Using the Little Italy Kit, the city of your dreams may be built wherever you are. It is not another souvenir soon to do no more than gather dust, becoming an ornament, but rather it may be tasted, eaten and recreated as many times as you want, whenever you wish to relive the experience of that particular place.

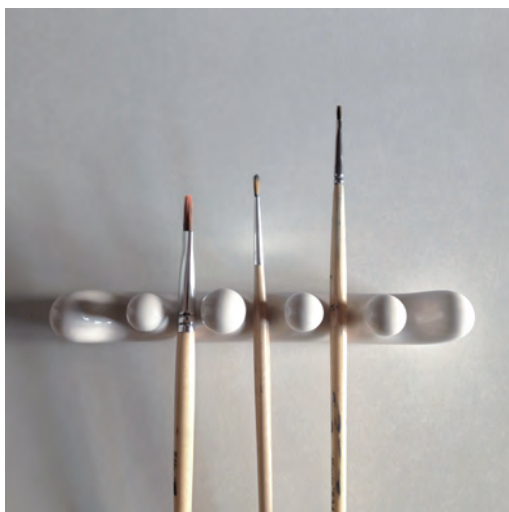
Michela Bortolozzi

Michela Bortolozzi, *Kit l'Italia in Miniatura: little Venice*

Kit for the reproduction of historical monuments in sugar, chocolate or ice, food-grade silicon rubber, wooden sticks.

Variable sizes





ILARIA BORTOLUSSI

Tobi

Tobi è un appoggio pennelli da tavolo adatto a grandi e piccini.

Appoggiato sul tavolo da disegno, quando non viene utilizzato è una simpatica mini scultura ed è utilissimo mentre si dipinge. *Tobi* è infatti pensato per sorreggere i pennelli mentre si lavora, così da non farli più rotolare in giro per il tavolo lasciando tracce di colore ovunque. In due versioni: una più piccola per tutti ed una più grande per i professionisti che necessitano di utilizzare più pennelli.

Tobi è realizzato interamente in ceramica ed è quindi lavabile.

La produzione prevede diverse colorazioni.

Ilaria Bortolussi

Ilaria Bortolussi, *Tobi*

Appoggio pennelli da tavolo, ceramica
17×2,2 cm e 10,5×2,2 cm h5,30cm

Tobi is a table-top paintbrush holder for adults and children. To be placed on the painting table, when not in use it constitutes a cute little sculpture, and then comes in very handy while painting. *Tobi* is in fact designed to hold paintbrushes while working, so as to stop them from rolling around the table leaving traces of paint everywhere. Available in two versions: a smaller model for everyone and a larger model for professionals who need to use a greater number of brushes.

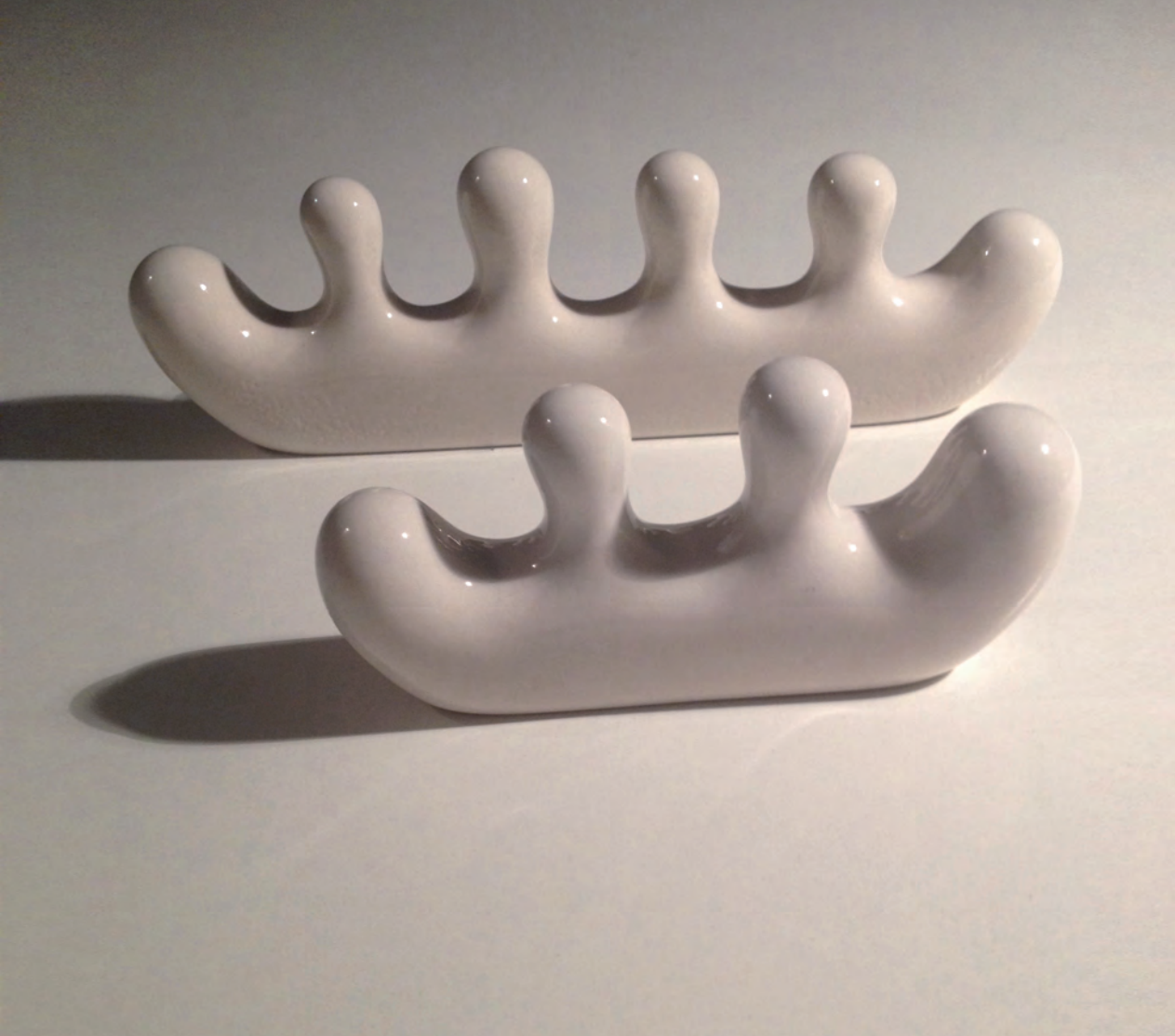
Tobi is entirely ceramic and is therefore washable.

Various colourings are foreseen.

Ilaria Bortolussi

Ilaria Bortolussi, *Tobi*

Table top paintbrush holder, ceramic.
17 × 2.2cm and 10.5 × 2.2cm, h 5.3cm





CODE0039

**di LAURA CROGNALE, DANTE ANTUCCI,
ALESSANDRO ZUPPA, STEFANIA QUINTILI**

Kl.cu

Il progetto *Kl.cu* nasce come reinterpretazione della scatola dei bottoni realizzata in materiale povero : “carta straccia”. Il nome *Kl.cu* (Kit per CUcuto) ricorda anche l’analogia con la materia “carta da cucina” “cuki” con cui è creato l’oggetto contenitore. La materia è carta straccia e recupera lo scarto di prodotti di consumo quotidiano. L’oggetto è, dunque, totalmente riciclato.

The *Kl.cu* project started out as a reinterpretation of the sewing box in poor materials: ‘cotton rag paper’. The name *Kl.cu* (from the Italian ‘Kit per CUcuto’ or ‘sewing kit’) also draws on the analogy with ‘Cuki’ the Italian brand of kitchen foil, with which the container is made. The material is cotton rag paper and recycles the waste of everyday consumer products. Thus, the object is entirely recycled.

Code0039

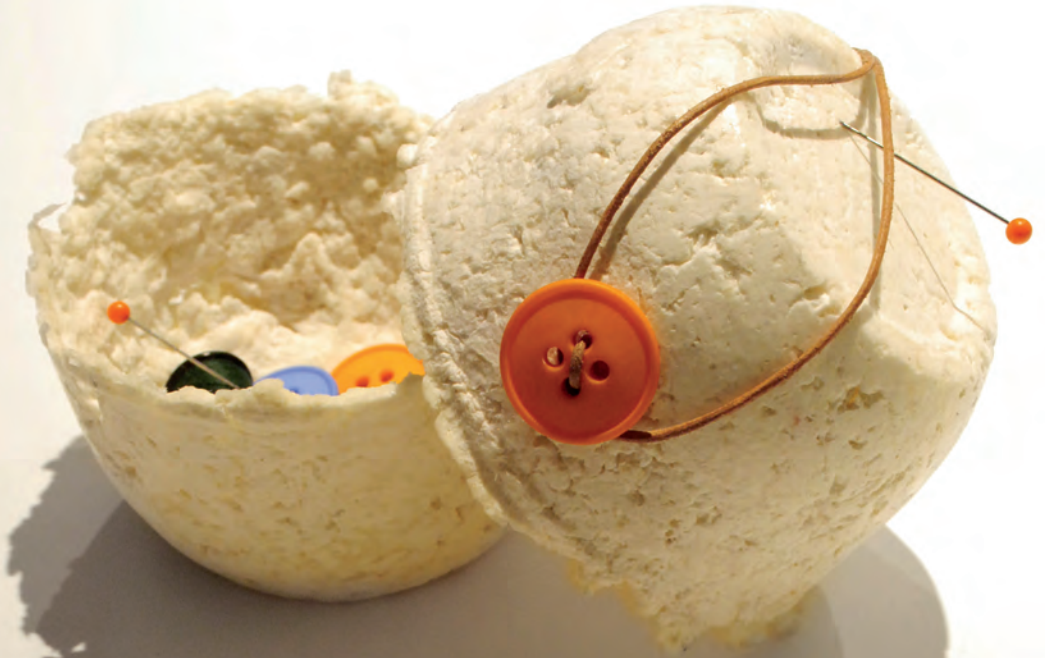
Code0039

Code0039, *Kl.cu*

Kit per cucito in carta straccia, carta riciclata
15×10 cm

Code0039, *Kl.cu*

Sewing kit in cotton rag paper, recycled paper
15 × 10cm





MARIA BARBARA DE MARCO

TABLE inSecT

Le *TABLE inSecT* sono tovagliette all'americana confezionate con tessuti naturali, ai quali vengono sovrapposti vecchi pizzi e merletti, e successivamente tinte a mano e stampate.

La tintura a mano fa sì che ogni bagno di colore sia differente da quello precedente e i pizzi, tutti diversi tra loro, poiché recuperati dal passato, garantiscono ad ogni tovaglietta una totale unicità. L'idea però non vuole solo basarsi sulla singolarità dell'oggetto in questione, ma vi è la volontà di attualizzare un elemento antico, come il pizzo o il ricamo, saturandolo di colore dalle sfumature contemporanee e accostandolo ad un'immagine prepotente e inaspettata come quella di un insetto sovradimensionato. La sua vera particolarità, dunque, sta nel forte gioco di contrasto tra la delicatezza del ricamo e la curiosa e disorientante presenza di un insetto a tavola!

Maria Barbara De Marco

Maria Barbara De Marco, *TABLE inSecT*

Tovagliette, base di cotone o lino con applicazione di pizzi o stoffe vintage
50×35 cm

The *TABLE inSecTs* are placemats made using natural materials to which old lace and trimmings are added, before being hand-dyed and printed.

The hand-dying process ensures that every colour bath is different from the previous, and the pieces of lace – all different from one another as they are recouped from antique fabrics, ensure that every placemat is entirely unique. However, the idea is not based exclusively on the individuality of the object in question, but there is also the desire to revamp an antique element, like lace and trimmings, saturating the colour with contemporary touches and coupling them with a strong and unexpected image such as that of an over-sized insect. Hence its real particularity lies in the strong contrast between the delicacy of the embroidery and the curiously disorienting presence of an insect at the dinner table!

Maria Barbara De Marco

Maria Barbara De Marco, *TABLE inSecT*

Placemats, made of cotton or linen with the addition of antique lace and other materials
50 × 35cm



FRANCESCO FUSILLO

Lunika 360°

LUNIKA 360°, è un prodotto dal carattere rivoluzionario: la caffettiera si impugna senza manico! La particolarissima linea di *Lunika 360* consente una presa facile e sicura, comoda per controllare ancora meglio il flusso di caffè all'interno della tazzina.

Il pensiero guida, che ha portato a "ripensare" al progetto per la caffettiera *Lunika*, è stato il cercare un punto di incontro tra razionalizzazione delle forme e il mantenimento dell'alto valore simbolico, iconografico dell'oggetto. Questo punto di incontro, per salvaguardare il forte carattere linguistico, non è stato pensato solo per una mera questione formale; al contrario, osservando bene il prodotto, si è cercato di intervenire con piccole modifiche per semplificare le linee ma anche per ridurre complessità di stampi e quindi i costi. Infatti, si sono eliminate le cerniere al coperchio (usate nella gran parte delle caffettiere). Nodo fondamentale è stato l'esaltazione del legno, utilizzato esaltando le sue caratteristiche di cattivo conduttore di calore. Si è quindi aumentato il suo spessore a 10 mm, questo ha permesso di pensare alla eliminazione del manico, che solitamente è un punto critico nelle caffettiere, sia per l'usura sia per la tipologia di ancoraggio al corpo contenitore. Da quest'ultima operazione nasce l'idea fondativa del progetto e quindi il nome "(L)Unika Senza Manico".

Francesco Fusillo

Francesco Fusillo, *Lunika 360°*

Moka, acciaio o alluminio e legno di frassino
20x9,6 cm Ø 84 mm

LUNIKA 360°, is a product with a revolutionary feature: a mocha coffeepot that may be held without a handle! The highly particular *Lunika 360* line allows for an easy and safe grip, handy for a better control over the flow of coffee poured into the cup.

The guiding thought which led to the 'rethink' of the *Lunika* coffeepot project was that of seeking a meeting point between the rationalisation of the shapes and the maintenance of the great symbolic and iconographic value of the object. Hence, in order to safeguard such a strong emblematic element, this meeting point was not designed merely for formal reasons; on the contrary, by observing the product closely, an attempt was made to intervene with minor modifications in order to simplify the lines but also to reduce the complexity of moulds and therefore lower production costs. In fact, the hinges on the lid (like those used in the vast majority of mochas) were done away with. A fundamental aspect was the valorisation of the wooden part, of which the characteristics as a poor heat conductor are exploited. Its thickness was thus increased to 10mm, allowing for the elimination of the handle, which is usually a critical element of the mocha, both due to wear and tear and the to the nature of its attachment to the main body. This aspect became the founding idea behind the project, thus giving the name "(L)Unika Senza Manico" ("The Only One Without a Handle").

Francesco Fusillo

Francesco Fusillo, *Lunika 360°*

Moka, acciaio o alluminio e legno di frassino
20x9,6 cm Ø 84 mm



ALBERTO GHIRARDELLO

Flora & Fauna

Come il nome lascia intendere, *Flora & Fauna* è un unico elemento in vetro che accoglie allo stesso tempo vita animale e vita vegetale: è contemporaneamente un vaso monofiore e una boccia per pesci, integrando le due differenti funzioni in maniera armonica e naturale. Realizzato in vetro borosilicato soffiato a bocca, è un complemento d'arredo semplice e discreto, capace di trovare posto in qualsiasi ambiente domestico, e, grazie alle sue dimensioni contenute, è di facile manutenzione e pulizia.

Vi è, infine, la possibilità di incidere qualcosa sul vetro: una dedica o semplicemente, il nome del pesce, come un pensiero.

Alberto Ghirardello

Alberto Ghirardello, *Flora & Fauna*

Vaso monofiore/boule per pesci, vetro borosilicato
25×25×h22,5 cm

As the name suggests, *Flora & Fauna* is a single glass container which hosts both animal and vegetable life at the same time. It is both a single-flower vase and a fishbowl, integrating two different functions in a harmonious and natural fashion. Produced in handmade borosilicate glass, it is a simple and discrete element of furnishing, capable of finding space in any domestic environment, and thanks to its small size, it is easy to maintain and clean.

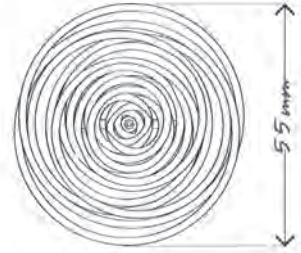
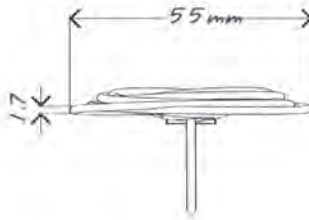
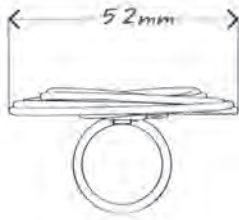
Lastly, it is also possible to engrave something onto the glass: a dedication, a thought or simply the name of the fish.

Alberto Ghirardello

Alberto Ghirardello, *Flora & Fauna*

Vase for single flower/fishbowl, borosilicate glass
25 × 25 × h22.5cm





ROSSELLA GRANATA

Hula Hoop

HULA HOOP è una collezione di gioielli, gioiosa e spiritosa; è un po' come se guardassimo noi, bambini, giocare dall'alto. L'ispirazione nasce dal movimento del gioco più vintage di sempre. Esso ci riporta inevitabilmente alla memoria momenti della nostra infanzia; è come una danza "folle" che disegna nell'aria una serie di cerchi concentrici; un caos di forme statiche e dinamiche.

Semplice, divertente, coinvolgente e... "non lasciare mai cadere a terra il cerchio".

È una collezione di gioielli colorati. Sono infatti pezzi realizzati in nylon con l'innovativa tecnica di stampa 3D, con la possibilità di poter essere stampati in tanti colori diversi.

HULA HOOP is a playful and witty collection of jewellery; it's a bit like seeing ourselves from above, as children, playing. The inspiration comes from the movement of the most vintage game ever. It inevitably brings back to mind moments from our childhood; it's like a 'crazy' dance which draws a number of concentric circles in the air; an intermingling of static and dynamic forms.

Simple, enjoyable, involving and... "never let the hoop fall to the ground".

It's a collection of coloured jewels. They are in fact pieces made of nylon using an innovative 3D-printing technique, which may be printed in a range of different colours.

Rossella Granata

Rossella Granata

Rossella Granata, *Hula Hoop*

Mini collezione di gioielli in stampa 3D, nylon

Dimensioni variabili

Rossella Granata, *Hula Hoop*

Mini collection of 3D printed jewellery, nylon

Various sizes



CLAUDIA GRESPI

Leaning Tower_Pisa multicase

La *Collection Towers* è nata con l'intento di valorizzare il patrimonio monumentale italiano in modo inedito: usando uno di questi prodotti in viaggio o quotidianamente si contribuisce a diffondere la conoscenza di un capolavoro architettonico e ad indurre chi vede l'astuccio a visitare il monumento che rappresenta, se non l'ha ancora fatto. Per iniziare il percorso di acquisizione di conoscenza, il fruitore dell'oggetto trova sull'etichetta un breve accenno storico relativo al monumento rappresentato dall'astuccio.

Per realizzare questi astucci ho utilizzato un tessuto in cotone riciclato e stampato con colori serigrafici a base d'acqua, per incoraggiare la sostenibilità, (informazioni indicate anche sull'etichetta). Sono fatti completamente a mano, per cui qualsiasi imperfezione è da attribuire al processo di produzione artigianale.

Per il momento ho sviluppato la linea *Leaning tower_Pisa* nelle versioni di portatreppiedi fotografico, astuccio - multicase per contenere i più svariati accessori da penne e matite a cosmetici e portabottiglie aperto e chiuso con cerniera; e l'astuccio - multicase della linea *Giotto's bell tower*. L'obiettivo è quello di ampliare la gamma di prodotti ispirati a vari altri monumenti.

Claudia Grespi

Claudia Grespi, *Leaning Tower_Pisa multicase*

Astuccio/contenitori per accessori, cotone riciclato e colori ad acqua

21×7 cm

The *Collection Towers* aim to provide special insight into Italian cultural heritage in an innovative way: by using one of these products while travelling or on a daily basis, you will help to spread awareness of a wonderful architectural masterpiece and encourage those who see it to visit the monument represented if they have not already done so. These cases are made of recycled cotton fabric and silkscreen printed with water-based colours to encourage sustainability. In order to initiate the knowledge-gaining process, the owner of the object will find on the label a brief historical outline relating to the monument represented by the case.

The cases are not mass-produced items but specially handcrafted. Therefore any imperfections may be attributed to the unique manual process.

So far I have developed the *Leaning tower_Pisa* line in these versions: backpack for camera tripod, multicase for pencils, pen, make-up, cosmetics, toothbrushes, toothpaste, cutlery etc.; a bottle carrier bag, closable with a zip; and a *Giotto's bell tower* multicase. The goal is to broaden the range of products inspired by other monuments.

Claudia Grespi

Claudia Grespi, *Leaning Tower_Pisa multicase*

Case/containers for accessories; recycled cotton and water-based colours

21×7 cm



riecologizzo®
Collection Towers

riecologizzo®
Collection Towers

riecologizzo®



Recologizzo®
Collection Towers



Nella pagina precedente, a sinistra

Claudia Grespi, *Leaning Tower_Bottle carrier bag*

Portabottiglie, cotone riciclato e colori ad acqua

31×8,5 cm

Previous page, left

Claudia Grespi, *Leaning Tower_Bottle carrier bag*

Bottle bag, recycled cotton and water-based colours

31×8.5 cm

Nella pagina precedente, a destra

Claudia Grespi, *Giotto's Bell Tower multicase*

Astuccio/contenitori per accessori, cotone riciclato e colori ad acqua

23×6 cm

On the previous page, right

Claudia Grespi, *Giotto's Bell Tower multicase*

Pencil case/container for accessories, recycled cotton and water-based colours

23 × 6 cm

Claudia Grespi, *Leaning Tower_Bottle carrier bag*

Portabottiglie (senza zip), cotone riciclato e colori ad acqua

26×8,5 cm

Claudia Grespi, *Leaning Tower_Bottle carrier bag*

Bottle bag (without zip), recycled cotton and water-based colours

26×8.5 cm



FEDERICO LA PICCIRELLA

Memories

Memories è una scatola dei ricordi per ognuno di noi. Dove poter ritrovare, inciso nel legno, immagini, fotografie, grafiche, riproduzioni artistiche, testi, anche accessibili da un pubblico non vedente, mediante l'incisione del linguaggio braille, rendendo possibile l'interazione tra comunità differenti.

Memories è il ricordo di una mostra, una collezione di immagini da ricordare e da collezionare. È un gioco adattabile ad attività di didattica museale e non.

Mediante un algoritmo elaborato ad hoc, permette di personalizzare le incisioni per dare vita a serie limitate e uniche.

Prodotto interamente in legno presso *Fablab* locali e assemblato a mano.

Un gioco in cui la memoria diventa veicolo per raccontare storie e trasmettere immagini.

Federico La Piccirella

Federico La Piccirella, *Memories*

Gioco del memory personalizzabile, prototipato in multistrato di betulla
Dimensioni varie

Memories is a memory-box for each one of us. It aims to help people recall pictures, photos, artistic reproductions or texts through the use of wooden engravings. It is also suitable for blind people as it is carved in braille. This feature helps different groups to play together and to interact.

Memories can reproduce the images of an exhibition, a collection of artworks to be remembered and collected. It is suitable for educational activities in museums or elsewhere.

Thanks to its "ad hoc" algorithm, the engravings are fully customisable. It comes in a limited edition. It is entirely made of wood at the local *Fablab* and hand-assembled making the end product unique.

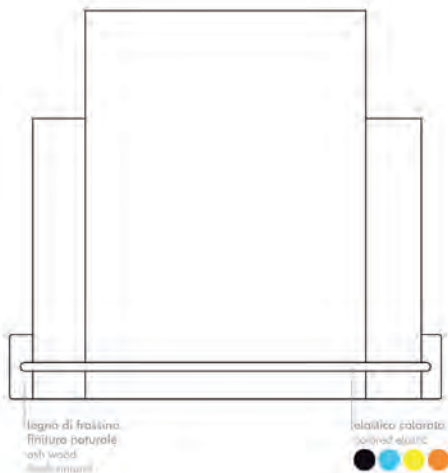
A game in which the memory becomes a way to tell stories and spread images.

Federico La Piccirella

Federico La Piccirella, *Memories*

Customisable memory game, prototype in birch plywood
Various sizes





CRISTIAN LODDO

Smile

Una foto scattata al compleanno, al parco, al luna-park...; una cartolina di una persona cara, una cartolina comprata nel bookshop della mostra che siamo andati a vedere; una poesia; un disegno o un semplice appunto preso in quel momento particolare. Tutte queste immagini ci fanno pensare, ci ricordano dei bei momenti trascorsi, ci fanno sorridere. Ho realizzato questo porta foto/cartoline e l'ho chiamato *Smile* per ricordare la sua forma: una mezzaluna in legno di frassino con un elastico teso da un estremo all'altro. Un oggetto semplice che ci aiuterà ad avere i nostri più bei momenti a portata di mano, anzi d'occhio.

A photo shot at a birthday, at the park, the funfair... A postcard from a dear friend or relative, a postcard bought in the bookshop of the exhibition we have visited; a poem; a drawing or a simple note jotted down in a particular moment. All these images remind us of good times gone by, and bring a smile to our faces. I produced this photo/postcard holder and I called it *Smile* to reflect its shape: a half-moon in ash wood with an elastic stretching from one end to the other. A simple object which helps us to keep our dearest memories to hand (or to eye).

Cristian Loddò

Cristian Loddò

Cristian Loddò, *Smile*

Portafoto/cartoline, legno di frassino, corda elastica
20×3×1,8 cm

Cristian Loddò, *Smile*

Photo/postcard holder, ash wood, elastic
20 × 3 × 1.8cm





BEATRICE MARAZZINI

Tappapensieri

Non si riescono nemmeno a contare i simboli e le immagini che rappresentano la Sicilia, terra così complessa e affascinante. E parte del suo fascino sta proprio nel fatto che sia ancora fortemente legata alle tradizioni. Tra i vari elementi rappresentativi di questa splendida regione ve ne sono due che contribuiscono ancora oggi a legarla alla sua storia, ma al contempo risultano sempre attuali e contemporanei: l'enogastronomia e la musica. Dall'associazione di questi due mondi apparentemente lontani nasce *Tappapensieri*, un winestopper che ricorda nella forma quella di uno scacciapensieri, il tipico strumento musicale siciliano.

Il progetto richiama l'identità di un idiofono fortemente connotata attraverso il suono del marranzano. La forma riproduce il segno di un'espressione simbolica che attanaglia il riversare inconscio del contenuto. La realizzazione è il segno del trapiantare oltre, conferendo un'immagine oltre il confine di un triangolo. Impatto e immediatezza sono comunicazione e immagine.

Beatrice Marazzini

Beatrice Marazzini, *Tappapensieri*

Wine stopper, plastica e pietra lavica
11,68×4,25×1,9 cm

We cannot even begin to count the symbols and images that represent Sicily, such a complex and fascinating land. And part of its charm lies in the very fact that it is still closely bound up in its traditions. Among the various elements representative of this splendid region there are two that contribute to this day to binding it to its history, yet which at the same time appear very contemporary: its gastronomy and its music. From the association of these two apparently distant worlds comes the *Tappapensieri*, a wine stopper reminiscent of the scacciapensieri or jaw harp, the typical Sicilian musical instrument.

The project draws on the identity of an idiophone heavily connoted by the sound of the jaw harp. The shape reproduces a symbolic expression which haunts the unknowing pouring of the contents. The finished product is a sign of looking further, conferring an image beyond the edge of the triangle. Its impact and immediacy lie in its communication and imagery.

Beatrice Marazzini

Beatrice Marazzini, *Tappapensieri*

Wine stopper, plastic and lava stone
11.68 × 4.25 × 1.9cm





COSTANZA PALMIRANI, BARGELLINO(Bologna)

Dejavù

È una collezione di gioielli realizzati con vecchie cartoline in bianco e nero. Bologna è la prima città di una serie di cartoline-pacchetto raffiguranti diverse località italiane. Il semplice scambio di saluti, tradizionale gesto per condividere un viaggio con altri e di conservarne traccia attraverso le cartoline postali, diviene frammento indossabile da custodire e da donare. *Dejavù* è un inganno della mente. Immagazzinate ed elaborate le informazioni legate alla memoria, create le mappe dei luoghi e delle esperienze, se queste si somigliano, si sovrappongono e in qualche modo si confondono. Nuove informazioni si collegano alla memoria, reale ma falsa e un ricordo errato viene percepito come corretto. Una situazione simile ad un'altra già vissuta, con sensazioni analoghe e simili emozioni, richiama alla mente un ricordo precedente. Ogni manufatto racconta il desiderio di costruire la propria memoria attraverso i ricordi degli altri, trattenuti come piccoli talismani in bianco e nero, nei quali ritrovare un colore, una luce, una sensazione, uno scorcio forse soltanto immaginato.

Costanza Palmirani

Costanza Palmirani, *Dejavù*

Orecchini, cartoline, cartone, feltro, ottone, vetro, minuteria (nichel free)
8×2 cm

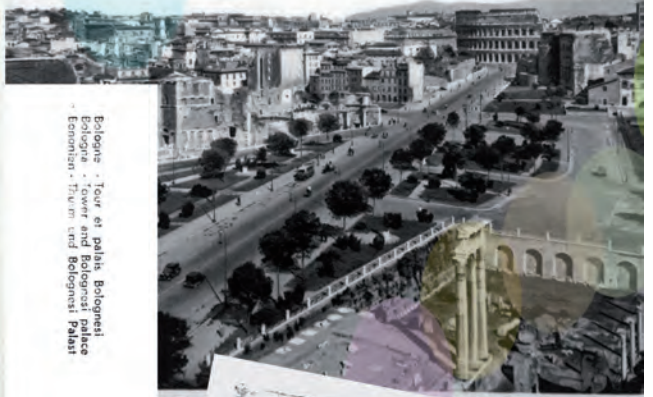
It's a jewellery collection made out of old black & white postcards. Bologna is the first city in a series of postcard packs. The simple exchange of cordialities, a traditional way of sharing a journey with others and keeping track of it through picture postcards becomes a wearable fragment to be kept and given as a gift. *Dejavù* is a mental trick. Once the information linked to memory has been stored and elaborated, once the maps of places and experiences have been created, those that are similar tend to overlap and in some way get mixed up. New information is linked to memory, real but false, and an erroneous memory is perceived as a correct one. A situation similar to another already experienced, with analogous sensations and similar emotions, brings to mind a previous memory. Every piece tells of the desire to construct one's own memory through the memories of others, treasured like little black & white talismans in which to find a colour, a light, a sensation, a glimpse, perhaps merely imagined.

Costanza Palmirani

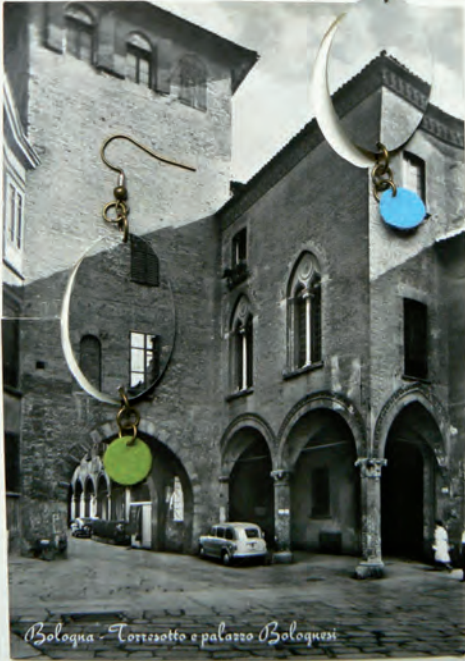
Costanza Palmirani, *Dejavù*

Earrings, postcards, cardboard, felt, brass, glass, small metal parts (nickel-free)
8 × 2cm

Déjà vu
Déjà vu
Roma



Bologna - Tour et palais, Bolognesi
Bologna - Tower and Bolognesi palace
Emonian - Itum und Bolognesi Palais



Bologna - Torrazotto e palazzo Bolognesi



Déjà vu
Déjà vu
Milano

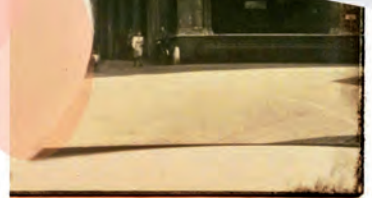
Milano - Corso Vittorio Emanuele

Déjà vu
Déjà vu
Bologna

Déjà vu
Déjà vu
Torino



Torino - Piazza Vittorio Veneto





**ELEONORA PETTINÀ
e SARA CONIGLIO**

TOCCARE CON MANO il patrimonio italiano

Toccare con mano è un libro tattile ideato per avvicinare i bambini al mondo museale, facendo loro conoscere, attraverso l'interattività, quali siano alcuni tra i principali elementi del patrimonio culturale/artistico italiano. È stato progettato a fisarmonica per favorire anche un'eventuale esposizione dell'oggetto in una vetrina all'interno di un museo e/o di un bookshop. Il libro è stato realizzato interamente a mano attraverso l'uso di macchine da cucire (alcune parti sono incollate); ogni pagina è stata progettata e realizzata singolarmente e, successivamente, tutte le pagine sono state cucite insieme.

Eleonora Pettinà

Eleonora Pettinà, Sara Coniglio
TOCCARE CON MANO il patrimonio italiano,
libro per bambini, stoffa, filo, perline, plastica, nastro, Velcro,
vernice fluorescente
24×24×5 cm chiuso

Toccare con mano is a tactile book designed to bring children closer to the world of museums, interactively introducing them to some of the main elements of the Italian cultural/artistic heritage. It has a concertina design so as to make it easy to display in a shop window inside a museum and/or bookshop.

The book is produced entirely by hand with the use of a sewing machine (although some parts are glued); every page was designed and produced individually, before then being sewn all together.

Eleonora Pettinà

Eleonora Pettinà, Sara Coniglio
TOCCARE CON MANO il patrimonio italiano,
Book for children, fabric, thread, beads, plastic, ribbon, Velcro, fluorescent
paint
24 × 24 × 5cm when closed



Colosseo



ELEONORA PETTINÀ

Made in Italy

Made in Italy è un porta oggetti/utensili, progettato in particolare come elemento per l'ufficio o per qualunque altro ambiente in cui possa essere utile la sua presenza. Si appende al muro e può sostituire una piccola mensola.

La scritta rappresenta l'elemento estetico dell'opera: essenziale e geometrica, esprime un messaggio diretto che richiama la creatività artigiana italiana.

Made in Italy is an object/utensil holder, especially designed as an element for the office or for any other environment in which its presence may come in handy. It is hung on the wall and may substitute a small shelf. The wording represents an aesthetic element of the work: essential and geometric, it expresses a direct message reflecting Italian craft creativity.

Eleonora Pettinà

Eleonora Pettinà

Eleonora Pettinà, *Made in Italy*

Porta oggetti/utensili, fermagli, abbassa lingua in legno, colla

78×16 cm

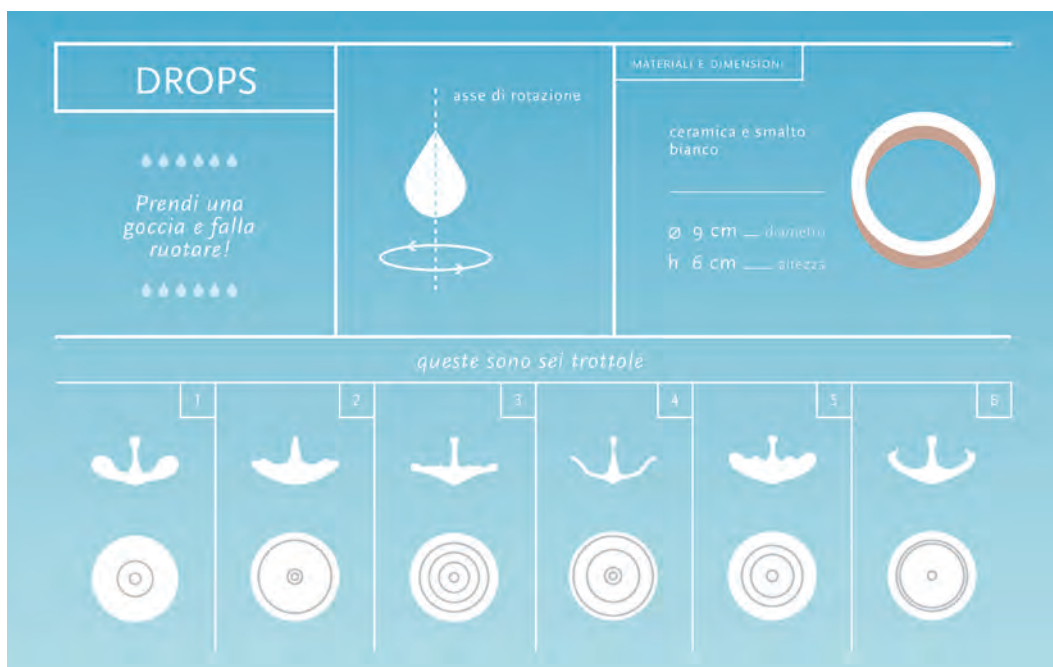
Eleonora Pettinà, *Made in Italy*

Object/utensil holder, paperclips, wooden tongue depressors, glue

78 × 16cm

MAKE IT MAY





NOEMI ROMANO

Drops

Drops è una famiglia di sei trottole in ceramica smaltata, che si ispira all'infrangersi delle gocce di un liquido non troppo denso, come l'acqua.

Le trottole, diffuse soprattutto nel sud dell'Italia e solitamente reperibili in legno tornito, sono state realizzate in ceramica - materiale che ne condiziona l'utilizzo e che allo stesso tempo fa riferimento al patrimonio artistico siciliano. Tutte e sei le trottole sono state modellate al tornio da un ceramista della provincia di Palermo.

Fragili e dalle forme morbide, le trottole *Drops* mettono l'utente di fronte ad una scelta: giocare con attenzione, oppure no.

Noemi Romano

Noemi Romano, *Drops*
Famiglia di sei trottole, ceramica, smalto bianco
9×6 cm

Drops is a family of six ceramic spinning tops, inspired by splashing drops of a not-too-dense liquid like water.

Spinning tops, extremely common in Southern Italy, are usually made of turned wood, but in this case their use is influenced by ceramics, a material which also references the artistic heritage of Sicily. All six tops are shaped on the lathe by a potter in the province of Palermo.

With their fragile and soft shapes, the *Drops* force the user to make a choice: whether to play carefully or not.

Noemi Romano

Noemi Romano, *Drops*
Family of six spinning tops, ceramic, white glaze
9 × 6cm



JESSICA RUSSO
e KASIA NASIŁOWSKA
Monreale '15

Monreale '15 è una collezione di piatti in vetro e sottopiatte in MDF ricoperto con essenza di noce chiara. Sugli oggetti è riportata una decorazione ispirata a quella delle colonne del siciliano duomo di Monreale, dal quale la collezione prende il nome. Il progetto vuole riportare, sintetizzandole, ma conservandone le geometrie, la varietà e particolarità dei disegni che culture molto diverse hanno eseguito collaborando, nel corso dei secoli, alla realizzazione della cattedrale.

Nel caso dei piatti la decorazione è collocata nella parte inferiore, in modo che non si rovini con l'usura e al contatto con il cibo. È ottenuta tramite lavorazione al pantografo. I sottopiatte invece sono lavorati tramite tecnologia a taglio laser.

Ogni sottopiatte è accompagnato dal suo piatto, compagno con il quale dà vita alla decorazione definitiva: ogni pezzo vive e si realizza attraverso l'altro.

Monreale '15 è una collezione apprezzabile dal pubblico più vario perché può colpire diversi sensi: la trasparenza del vetro e l'intensità del legno decorati riempiono gli occhi; gli intarsi scoperti ad occhi chiusi incuriosiscono le dita; l'odore di noce stuzzica l'olfatto.

Jessica Russo

Jessica Russo, Kasia Nasilowska, *Monreale '15*

Serie di piatti e sottopiatte ispirati al duomo siciliano
Piatto: vetro trasparente, sottopiatte: MDF, ricoperto di essenza di noce
Piatto Ø 22 cm, sottopiatte 30×30 cm

Monreale '15 is a collection of glass plates and placemats in MDF covered in light walnut wood. The objects sport decorations inspired by the columns of the Sicilian cathedral of Monreale, from which the collection takes its name. By synthesising them yet preserving their geometry, the project aims to reflect the variety and particularity of the designs that very different cultures have added over the centuries during the creation of the cathedral.

In the case of the plates, the decoration is to be found on the lower part, so that it is not damaged by wear or contact with food. This is achieved through the use of a pantograph. The placemats, on the other hand, are created with the use of laser-cut technology.

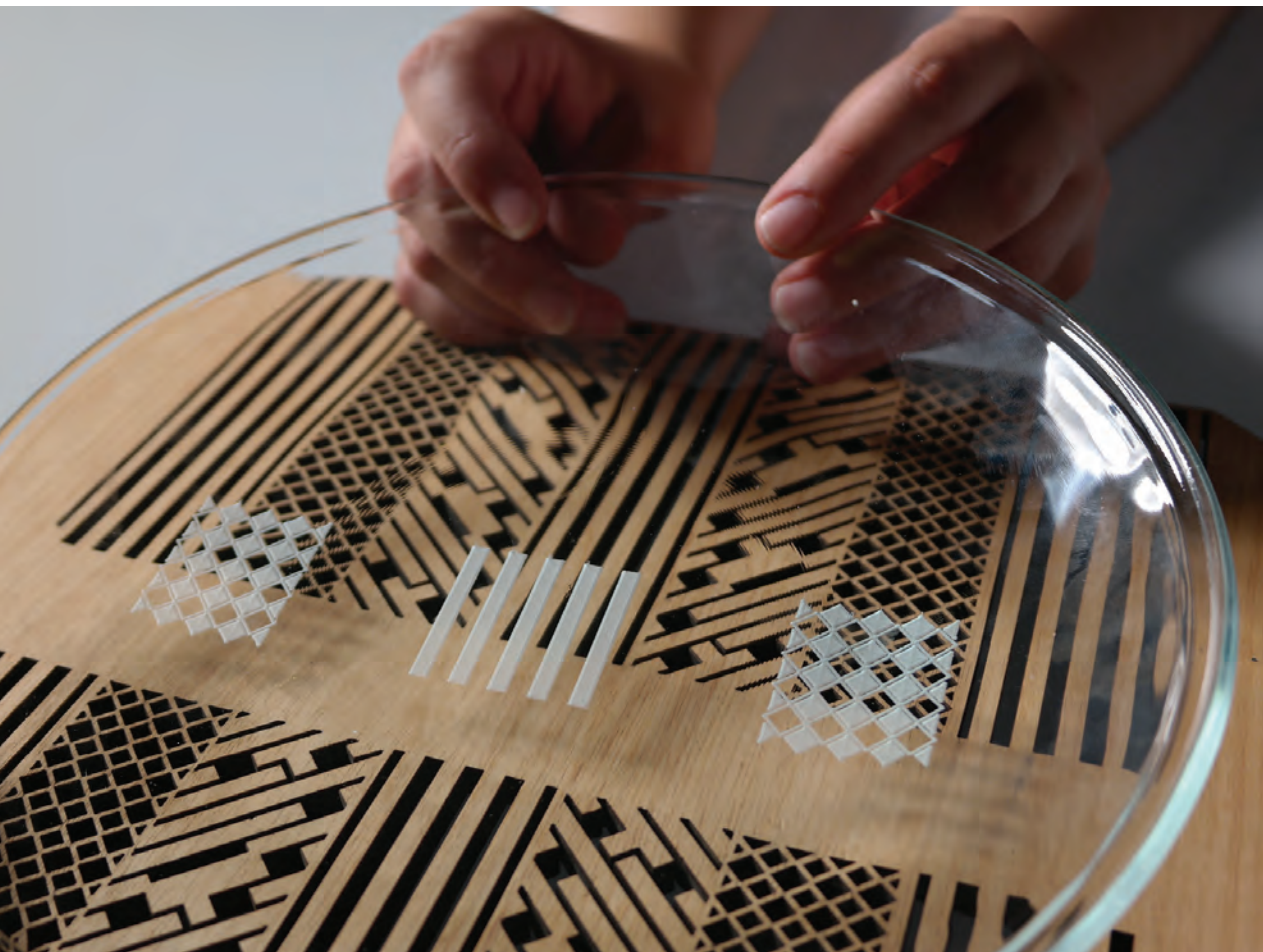
Every placemat is accompanied by its own plate, and together they create the final decoration: thus each article comes to life through contact with the other.

Monreale '15 is a collection which may be appreciated by a wide-ranging public because it appeals to various different senses: the transparency of the glass and the intensity of the decorated wood fill the gaze; the inlays to be discovered with eyes shut intrigue the fingers, while the aroma of walnut wood tempts our sense of smell.

Jessica Russo

Jessica Russo, Kasia Nasilowska, *Monreale '15*

Serie di piatti e sottopiatte ispirati al duomo siciliano
Series of plates and placemats inspired by the Sicilian cathedral
Plate Ø 22cm, placemat 30 × 30cm





**DENIZ SOGUTLU,
GIOVANNI VIVIANI
e MASSIMILIANO STRACCIA**

Artstrap

Artstrap è un accessorio progettato per essere sistemato sul cinturino dell'orologio da polso, sopra il quale si trovano immagini tratte da opere d'arte famose. Dalla forma molto semplice e dalle dimensioni ridotte, è prodotto in silicone, mentre le immagini delle opere sono in acciaio inox, per conferire all'oggetto una percezione di preziosità. È facile da mettere e togliere, si adatta facilmente a molti tipi di cinturini ed è disponibile in vari colori, ognuno con un'opera d'arte diversa raffigurata su di esso, come *Forme uniche della continuità nello spazio* di Boccioni, *L'Urlo* di Munch o la *Marilyn Monroe* di Andy Warhol. Le immagini sono stilizzate, in modo da essere il più possibile riconoscibili e definite. Con *Artstrap* gli appassionati d'arte potranno portare sempre con sé le opere preferite e dimostrare agli altri il proprio amore per l'arte.

Giovanni Viviani

Deniz Sogutlu, Massimiliano Straccia, Giovanni Viviani
Artstrap

Accessorio per orologio, silicone per il corpo, inox, cartoncino
25×25×8,8 mm cera, scatola, vari colori 20×20×5 cm

Artstrap is an accessory designed to be placed on a watchstrap, and each one features an image taken from a famous work of art. With a very simple form and very small size, it is produced in silicon, while the images of the works themselves are in stainless steel, thus giving the object a sense of preciousness. It's easy to put on and remove; it quickly adapts to many kinds of strap, and is available in a range of colours, each featuring a different artwork, such as *Unique Forms of Continuity in Space* by Boccioni, *The Scream* by Munch or *Marilyn Monroe* by Andy Warhol. The images are stylised, so as to be as recognisable and definite as possible. With *Artstrap*, art lovers may carry their favourite works around with them and show their love of art to others.

Giovanni Viviani

Deniz Sogutlu, Massimiliano Straccia, Giovanni Viviani
Artstrap

Watch accessory, wearable silicon, stainless steel, card
25 × 25 × 8.8mm wax; box, various colours 20 × 20 × 5cm





MARCELLA STILO

Infinity Nets

Il gioiello d'arte *Infinity Nets* è ispirato all'omonimo ciclo di opere dell'artista giapponese Yayoi Kusama. È concepito non come semplice bracciale, ma come ornamento chiamato a rappresentare chi lo indossa. Semplicità, ricerca e bellezza mi hanno guidato durante tutto il processo creativo. Minuscoli puntini di carta: quel puntino nell'infinità che noi siamo e di cui facciamo parte.

La scomposizione della materia: della carta, delle parole, dei rifiuti, di noi che - più o meno ogni giorno - siamo chiamati a ritrovare, raccattare, ricomporre frammenti della nostra esistenza. La luce: che dall'interno irradia e illumina per farci risplendere di nuova vita.

Marcella Stilo

Marcella Stilo, *Infinity Nets*

Bracciale, carta da recupero
19,5 cm

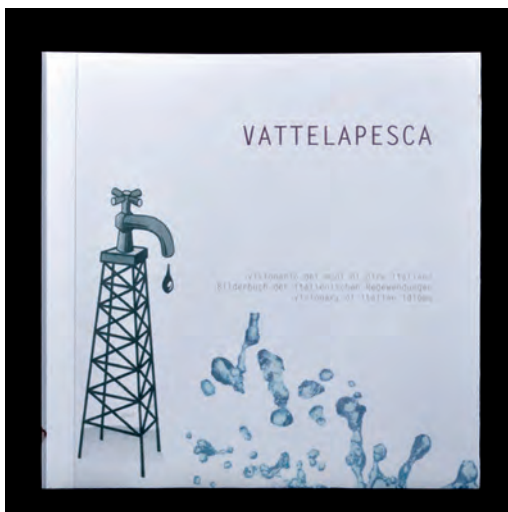
The art jewel *Infinity Nets* draws inspiration from the cycle of the same name by the Japanese artist Yayoi Kusama. It is conceived not as a simple armband, but as an ornament designed to represent the wearer. Simplicity, innovation and beauty were my guides throughout the creative process. Tiny scraps of paper: that dot in infinity which we are and of which we are part. The decomposition of matter: of paper, words, waste and of ourselves, we who - more or less every day - are called upon to piece back together all the fragments of our own existence. The light: which from within shines and illuminates to make us glow with new life.

Marcella Stilo

Marcella Stilo, *Infinity Nets*

Bracelet, waste paper
19.5cm





EMANUELA STOCCO

Vattelapesca

Le parole sono importanti, ma non dobbiamo prendere tutto alla lettera.

I modi di dire ne sono un esempio: comunichiamo un messaggio attraverso un'immagine. *Vattelapesca* è un "visionario" dei modi di dire italiani: riproduce attraverso la tecnica del collage alcuni famosi modi di dire e ne traduce il suo significato sempre attraverso l'uso delle immagini. La composizione dell'immagine è accompagnata dalla relativa traduzione in inglese e in tedesco.

Nel dizionario sono illustrati 12 modi di dire italiani, un inizio per i giovani studenti e turisti che vogliono scoprire la lingua italiana. Da accompagnare al *Supplemento al dizionario italiano* di Bruno Munari.

Emanuela Stocco

Emanuela Stocco, *Vattelapesca*
Dizionario dei modi di dire italiani, quotidiani
13,5×14 cm

Words are important, but we shouldn't follow them to the letter.

Turns of phrase are an example of this: we communicate a message through an image. *Vattelapesca* is a 'visionary dictionary' of Italian turns of phrase: using collage technique, it reproduces a number of famous turns of phrase and translates their meaning once more through the use of images. Each image is accompanied by a relative translation into English and German.

The dictionary depicts 12 Italian turns of phrase: a starting point for young students and tourists who wish to discover something about the Italian language. To accompany the *Supplemento al dizionario italiano* by Bruno Munari.

Emanuela Stocco

Emanuela Stocco, *Vattelapesca*
Dictionary of Italian turns of phrase, daily papers
13.5 × 14cm

alzare i tacchi

die Schuhabsätze anheben
to lift the heels





DAVIDE TUBERGA

RPCO-Rapid Process For Concave

RPCO rappresenta un insieme di processi e tecniche sperimentali iniziato nel 2014 con la costruzione di una macchina prototipatrice in grado di stampare argilla. Il focus del progetto è quello di indagare sul sabotaggio e il disturbo di apparati digitali. La macchina è costruita in maniera tale da permettere molti "errori analogici", le guide degli assi si muovono, l'estrusore finale è controllato manualmente, il sistema di essiccaggio è casuale... ecc ecc. Durante il processo, la logica e la forma matematica che derivano dal software vengono interpretate e materializzate da questo apparato che subisce una serie di input esterni relativamente incontrollabili e produce ogni volta un risultato diverso. Una volta che i pezzi sono stati stampati è possibile intervenire con i metodi tradizionali e cuocerli per fissarne la forma. Grazie alla sperimentazione è stato possibile creare un range di modificatori analogici, chiamati "errori": "resize-of-the-control-window-and-relative-malfunction" error, "more-pressure-less-pressure" error, "cigarette-speed" error "tremor-axis" error, "directional-fan" error, "easydry" error e "brisè-effect" error.

Davide Tuberga

Davide Tuberga, *RPCO-Rapid Process For Concave Objects*

Tazzine, ceramica bianca, porcellana, smalti

Set da 4, 6×5 cm

RPCO is an experimentation process started in 2014 with the construction of a 3D printer machine able to print clay. The aim of the project is to create and experiment with processes on the sabotage of digital machines. I designed and built a machine in such a way that allows for many "analogue errors"; for example its guide axes are mobile, the extruder is controlled manually, the drying system is random... etc. etc. During the process, the mathematical logic resulting from the software is interpreted within a system that receives all this analogical input from the outside and produces a unique result every time. During the experimentation, it was possible to create a range of analogue modifiers, called "errors" such as: "resize-of-the-control-window-and-relative-malfunction" error, "more-pressure-less-pressure" error, "cigarette-speed" error, "tremor-axis" error, "directional-fan" error, "easy-dry" error and "brisè-effect" error.

Davide Tuberga

Davide Tuberga, *RPCO-Rapid Process For Concave Objects*

Cups, white ceramic, porcelain, glaze

Set of 4, 6×5 cm





MADDALENA VANTAGGI

di(af)fetti

di(af)fetti è un progetto nato nel 2010 con l'obiettivo di recuperare ceramiche difettose. Le aziende che producono i semilavorati in cotto sono costrette a smaltire una grande quantità di pezzi che, durante la cottura, si crepano e risultano invendibili. Poiché la ceramica non è inclusa nelle normali categorie di differenziazione dei rifiuti, lo smaltimento è un costo per l'azienda. Da qui nasce l'idea di provare "affetto" per i "difetti" di questi pezzi (da qui nasce il nome *di(af)fetti*), per renderli protagonisti di una linea di ceramiche artistiche. In questo modo la bottega risparmia il denaro per il loro smaltimento e, invece di andare distrutti, questi pezzi, comunque frutto di mani artigiane, possono ancora essere apprezzati e suscitare l'interesse di qualcuno. Dopo aver selezionato le 8 tipologie di difetto più frequente, per ognuna ho elaborato una soluzione grafica che trasforma il difetto stesso in decoro. Oltre alla forte componente ecologica, facendo dell'imperfezione il seme di una nuova bellezza, i *di(af)fetti* promuovono il superamento dell'impasse di una socialità costruita su miti estetici perfetti e mai perfezionabili e dell'inconscia frustrazione generata dall'imposizione di modelli ideali e non reali.

Maddalena Vantaggi

Maddalena Vantaggi, *di(af)fetti*

Linea di ceramiche di recupero, cotto, acrilici e inchiostro a freddo

Dimensioni variabili

di(af)fetti is a project which started life in 2010 with the aim of recouping flawed ceramics. The companies that make semi-finished pottery products are forced to dispose of a great quantity of items which, during firing, crack and are thus classed as unsaleable. Since ceramics are not included in the normal categories of waste separation, disposal is a cost for the company. This is the starting point for the idea to feel "affection" for the "defects" of these pieces (which also gives rise to the name *di(af)fetti*), in order to feature them in a line of artistic ceramics. In this way, the company saves money on their disposal, and instead of being destroyed, the pieces – which are still the fruit of craft labour – may be appreciated and arouse interest in others. After having selected the eight most common types of flaw, I developed a graphic solution for each one which would turn to the defect itself into a decoration. Apart from the strong ecological component, making imperfection the seed of a new form of beauty, the *di(af)fetti* promote the surpassing of a notion of sociality built on perfect yet never perfectible aesthetic myths and on the unconscious sense of frustration generated by the imposition of ideal and unreal models.

Maddalena Vantaggi

Maddalena Vantaggi, *di(af)fetti*

Line of reject ceramics, with acrylic paints and ink applied to fired pottery

Various sizes





Mani in Pasta

Mani in Pasta nasce a seguito del successo della mia linea di cuscini inPasta, prodotti e distribuiti da Formabilio: complementi d'arredo progettati per celebrare una delle icone della nostra cultura, la pasta e in particolare i ravioli e i tortellini, che arredano "di gusto" le nostre case; ma anche per rievocare le mie domeniche di bambina, passate con la nonna tra uova e farina, a chiudere quelli che da noi si chiamano "cappelletti".

La forma di questa pasta ripiena, oltre ad essere evocativa, si presta a varie tipologie di "riempimento". Così gli inPasta, in scala ridotta, diventano *inPastini*: portamonete per "ricchi ripieni", funzionali e divertenti.

Maddalena Vantaggi

Maddalena Vantaggi, *Mani in Pasta*
Portamonete, cotone, bottone automatico
15×15 cm

Mani in Pasta came about following the success of my line of inPasta cushions, produced and distributed by Formabilio: furnishing accessories designed to celebrate one of the icons of our culture. Here we have pasta and specifically ravioli and tortellini offering "tasteful" furnishings for our homes, as well as reminding me of my childhood Sundays, spent with my grandmother amid eggs and flour, producing a pasta similar to tortellini known in my province as "cappelletti".

The shape of this stuffed pasta, as well as being highly evocative, lends itself to various kinds of "filling". Hence the inPasta, once scaled down, become inPastini: purses for "rich fillings", both functional and amusing.

Maddalena Vantaggi

Maddalena Vantaggi, *Mani in Pasta*
Purse, cotton, automatic button
15 × 15cm





RiFiorato Eugubino

Gubbio fu sede della celebre bottega di Mastro Giorgio che alla fine del '500 inventò un'innovativa tecnica di decorazione ceramica, il lustro, ottenendo splendidi riflessi oro e rubino, mai visti prima. Gubbio diventò così una delle città di riferimento per la produzione ceramica artistica, al pari di Faenza e Deruta. I giovani eugubini e i turisti ad oggi spesso non conoscono l'importanza che la città di Gubbio ebbe a livello internazionale in questo settore. Per questo ho deciso di recuperare e riportare alla ribalta in chiave contemporanea, uno dei decori tradizionali della nostra città, il Fiorato Eugubino, elaborato a Gubbio intorno agli anni '50 del '900; trasformato in una texture decorativa per oggetti non ceramici ed economicamente più accessibili, la bellezza di questo decoro, suscita l'attenzione di un pubblico più vasto, che viene così a conoscenza di questo patrimonio artistico locale.

Il decoro utilizzato per le borse *riFiorato*, è il Fiorato Eugubino DOP di Ceramiche Biagioli.

Maddalena Vantaggi

Maddalena Vantaggi, *RiFiorato Eugubino*

Borsa, recupero e riqualificazione del decoro ceramico DOP di Gubbio degli anni '50
Cotone e nylon
Dimensioni variabili

Gubbio was home to the well-known workshop of Mastro Giorgio, who at the end of the 16th century invented an innovative technique for ceramic decoration – lustre – obtaining splendid gold and ruby reflections, hitherto unseen. Gubbio thus became one of the cities of reference for the production of artistic ceramics, alongside Faenza and Deruta. To this day, young Gubbio residents and tourists are often unaware of the important role that Gubbio had in this sector on an international level. For this reason, I decided to recoup one of the traditional decorations of our city and put it back in the spotlight: the Fiorato Eugubino, produced in Gubbio around the 1950s; transformed here into a decorative texture for non-ceramic objects at a lower cost, the beauty of this decoration may thus arouse the attention of a broader public, making them aware of this local artistic heritage.

The decoration used for the *riFiorato* bags is Fiorato Eugubino DOP produced by Ceramiche Biagioli.

Maddalena Vantaggi

Maddalena Vantaggi, *RiFiorato Eugubino*

Bag, reuse and reappraisal of the PDO ceramic decoration from 1950s Gubbio
Cotton and nylon
Various sizes



BIOGRAFIE

PIEDIDICORVO

GIUSEPPE ABATE e ALESSANDRA MESSALI

Piedidicorvo

Nasce nell'autunno 2014 dalla collaborazione tra Giuseppe Abate e Alessandra Messali. I progetti Piedidicorvo utilizzano lo storytelling come spunto per la progettazione di oggetti di design ludici e funzionali.

Giuseppe Abate

(Bari, 1987) inizia i suoi studi presso l'Istituto d'Arte Pino Pascali in Bari, continua la sua formazione presso l'Accademia di Belle Arti di Venezia, dove nel 2011 consegue il Diploma di Laurea in Pittura.

Lavora, tra il 2012 e il 2013, presso lo Studio d'Arte Cannaviello (Milano); nell'anno 2014 è assegnatario presso gli Atelier della Fondazione Bevilacqua la Masa (Venezia). Il suo lavoro è stato esposto presso: Il Museo della Montagna di Torino, Il Museo Pino Pascali di Polignano (BA), Rob Pruitt Flea Market, galleria A+A (VE), Galleria Comunale d'Arte Contemporanea Monfalcone (Monfalcone), la Fondazione Bevilacqua la Masa (VE), lo Studio d'Arte Cannaviello (MI).

<http://giuseppeabate.tumblr.com>

Alessandra Messali

(Brescia, 1985) Laureata in Progettazione e Produzione delle Arti Visive presso lo IUAV di Venezia dove dal 2012 è collaboratrice alla didattica dell'artista Antoni Muntadas. Attualmente, a seguito di due periodi di residenza a Guwahati (Assam, India), sta lavorando alla traduzione in lingua assamese del libro *Il bramino dell'Assam* di Emilio Salgari. La sua ricerca è stata presentata in istituzioni e festival quali il Museo d'Arte Contemporanea di Lissone (Lissone), Galleria Comunale d'Arte Contemporanea Monfalcone

(Monfalcone) e FILMAKER DOC 14 (Spazio Oberdan, Milano). Nel 2011 è stata artista in residenza presso la Fondazione Bevilacqua la Masa (Venezia) e nel 2014 visiting student presso l'ACT del Massachusetts Institute of Technology (Cambridge, US).

http://www.italianarea.it/artistaphp?artista=MEAL&let=M#alfabeto_artista

EMILIO BARIA

Nato a Pistoia nel 1983, vive e lavora tra Firenze e Bologna.

Consegue la Maturità presso il Liceo scientifico Amedeo di Savoia di Pistoia e la Laurea in Disegno Industriale presso l'Università degli Studi di Firenze. Presso la stessa Facoltà, dal 2006 al 2008 è Assistente universitario della Prof. A. Rinaldi per il corso di "Laboratorio di Portfolio per oggetti d'uso".

Nel 2008, è finalista al concorso internazionale di design *Toscana Design Competition Living Luxury*, promosso da P.M.I. ed è vincitore del workshop *WellLiving - terminali ed interfaccia per il controllo domotico a portata di tutti*.

Nel 2009 riceve una Menzione speciale nel concorso di idee *Made in Macef 2009* e svolge attività di designer per Piquadro Spa di Gaggio Montano (BO). Nel 2011 partecipa al concorso *L'ingegno dei pistoiesi*, ottenendo il primo premio.

L'anno successivo è finalista del Premio di design Assocosma e l'anno successivo ottiene il quinto posto nel concorso internazionale di design *iLoveLed*. Nel 2013 è quinto classificato nel concorso internazionale *Echi di luce 2013*, promosso dall'Azienda I Love Led srl. Lo stesso anno entra nel direttivo dell'associazione culturale Spichisi, che opera a Pistoia spaziando

dall'allestimento, all'happening, alle moderne tecniche di mapping 3d.

Nel 2015 riceve una Menzione d'onore nel concorso internazionale di design *100 Different Copies*, promosso dalla piattaforma digitale Slow/D per Expo2015. Lo stesso anno ottiene il terzo premio ex-aequo nel concorso internazionale di idee *Ex Breda 2015*.

Mostre collettive:

2015: *DAB5 - Design per Artshop e Bookshop*, GAI, Museo MaXXI (Roma), Museo Ettore Fico (TO), Foro Boario (MO), Castello di Acaja (LE); Romanzo Pistoia, CentroPecci, Officina Giovani, Prato. 2012: *DesignER - giovani designer in Emilia Romagna*, Artigiana Italiana, ModenaFiere, Modena; - *Autoproduzioni*, 76^a Mostra Internazionale dell'Artigianato, Firenze. 2011: *Eccentrica 2011*, Spezia Expò, La Spezia; *L'ingegno dei pistoiesi*, Confcommercio, Pistoia; 2008. - *Toscana Furniture Show*, Stazione Leopolda, Firenze.

emiliobarra@gmail.com

ALESSANDRA BENIGNO e DAVIDE NEGRO

Alessandra Benigno

Nasce a Taurianova (RC) nel 1987. Vive e lavora a Reggio Calabria.

Nel 2009 consegue il diploma di laurea in arti visive e discipline dello spettacolo, scuola di Grafica, presso l'Accademia di Belle Arti di Reggio Calabria. Nel 2010 si trasferisce a Roma, dove frequenta il master in Graphic & Visual Design presso l'Università degli studi di Roma *La Sapienza*. Nella capitale lavora come designer per la rivista *Progetto grafico*, periodico di grafica e comunicazione visiva edito da Aiap, e come

desktop publisher per la casa editrice Voland.

Conclusa l'esperienza romana, ritorna a Reggio Calabria per continuare gli studi frequentando il biennio di specializzazione in grafica presso l'Accademia di Belle arti, istituzione con cui collabora in seguito come consulente esterno per la progettazione grafica. Nel 2013 vince una borsa di studio per partecipare a *Re_Design Calabria*, laboratorio di alta formazione specialistica in Design per i Beni Culturali presso l'Università della Calabria, Cosenza. Nello stesso anno è tra i vincitori della III edizione di *Posterheroes*, contest internazionale di comunicazione sociale, promosso da Plug Creativity (TO). Nel 2014 fonda, insieme a Davide Negro, *Make Your Own Creative lab*, laboratorio creativo e studio di progettazione grafica. Attualmente collabora con Studio 7 Comunicazione, agenzia pubblicitaria che lavora sul territorio calabrese.

Mostre collettive:

2013 - *Posterheroes exhibition*: piazza Carlo Alberto, Torino; Dublin institute of graphic design, Dublino; The Others Art Fair, ex carcere Le Nuove, Torino.

2013 - *[seixei]xsei*, IX Giornata del Contemporaneo, Montepaone (CZ).

2013 - *Premio internazionale Limen arte*, Palazzo comunale E. Gagliardi, Vibo Valentia (VV)

alessandra.benigno@gmail.com

myocreativelab@gmail.com

www.myocreativelab.com

Davide Negro

Nasce a Catanzaro (CZ), nel 1985. Vive e lavora a Reggio Calabria.

Nel 2009 consegue il diploma di laurea in arti visive e discipline dello spettacolo, scuola di Grafica, presso l'Accademia di Belle Arti di Reggio Calabria.

Nel 2010 si trasferisce a Roma, dove frequenta il master in fotografia e il corso di specializzazione in ritratto fotografico presso il Centro sperimentale di fotografia *Ansel Adams*. Dopo l'esperienza romana torna a Reggio Calabria per proseguire il suo percorso formativo, frequentando il biennio sperimentale presso l'Accademia di Belle Arti. In questo periodo partecipa a numerosi concorsi d'arte e comunicazione visiva, e nel 2012 è vincitore del contest nazionale per la progettazione del logotipo per *Via Artis, sulle rotte mediterranee - sette cantieri d'arte contemporanea*. Nel 2013 viene invitato alla *Biennale Democrazia* di Torino, con il progetto selezionato per il concorso internazionale *Posterheroes III*. Nel 2014 fonda, insieme ad Alessandra Benigno, Make Your Own Creative lab, laboratorio creativo e studio di progettazione grafica. Attualmente vive e lavora a Reggio Calabria, dove si occupa di comunicazione visiva e arte contemporanea, partecipa a numerose mostre e residenze d'artista con il duo artistico zeroottouno, fondato nel 2013 insieme a Giuseppe Guerrisi.

Mostre collettive:

2013 - *Posterheroes III exhibition*: piazza Carlo Alberto, Torino; Dublin institute of graphic design, Dublino.

2014 - *Paratissima art fair*, Torino

2015 - *Tra passato e presente. Natale a Palazzo Arnone*, Galleria Nazionale di Cosenza

2015 - *Questa casa non è un albergo*, Officine Miramare, Reggio Calabria

2015 - *Premio internazionale Limen Arte*, complesso Valentianum, Vibo Valentia (VV)

dauidenegro08@gmail.com

081zeroottouno@gmail.com

myocreativelab@gmail.com

www.myocreativelab.com

FABIO BERNARDI

Nato a Modena nel 1990, si laurea presso la Facoltà di Design e Arti di Bolzano con un progetto di tesi in cui alcune tipologie di oggetti già note vengono modificate attraverso l'uso di procedimenti informatici. Nel 2015 partecipa con un libro illustrato ad una mostra al Salon für Kunstbuch di Vienna e, con lo stesso, al festival *Fahrenheit39* di Ravenna. Attualmente frequenta il biennio specialistico di arti multimediali all'Accademia di Belle Arti di Carrara e collabora col brand emergente Dead Meat per introdurre applicazioni tecnologiche nel campo della moda.

Mostre collettive:

The Wrong, Homeostasis Lab — online, 2015

Fahrenheit39, Artificerie Almagià, Ravenna, 2015

Italia Happening, Salon für Kunstbuch, Vienna, 2015

Atmosphären, Magazzini San Pietro, Formigine (MO), 2014

Cubo di Rubik, Festival delle Resistenze Contemporanee, Bolzano, 2014

GIULIA BERTOLIN

Nata a Bassano del Grappa il 2 marzo 1985, vive a Marostica. Studia all'Accademia di Belle arti di Venezia, specializzandosi, nel 2013, in Decorazione.

Interessata ai vari aspetti dell'arte contemporanea, spazia tra scultura, installazioni, illustrazione e design.

Partecipa a mostre e concorsi a livello nazionale e internazionale.

giuliab.abc@gmail.

MICHELA BORTOLOZZI

Nata a Venezia nel 1986, dove vive e lavora.

Consegue la laurea in Progettazione e produzione delle Arti Visive presso l'Università IUAV di Venezia e ottiene il diploma in Decorazione all'Accademia di Belle Arti di Venezia. Possiede numerose esperienze artistiche internazionali significative, dal Master in Design per lo Sviluppo Locale Sostenibile a Marrakech, con L'Università di Firenze e l'ESAV (Ecole supérieur des Arts Visuels), Cadi Ayyad, Marrakech, al ruolo di assistente di produzione presso lo studio di Design Utopya&Utility, Londra e Tortus studio, Copenaghen, e come assistente di produzione presso lo studio di Joana Vasconcelos, Lisbona. Oggi è responsabile degli allestimenti presso la Biennale di Venezia e collabora con la cooperativa Macramè di Venezia con un progetto da lei proposto di Design e Arte, indirizzato all'inserimento al lavoro per malati psichiatrici. È ideatrice del progetto *eat-and-run*, ossia un insieme di progetti artistici in viaggio, portatori di un messaggio e di una storia, accomunati dallo stesso ideale, dalla produzione artigianale e dalla loro diffusione. *Eat and Run* deriva dal concetto "mordi e fuggi" riferito all'attuale modello di turismo di massa.

Le sue opere sono state esposte in Italia ed all'estero, così come i suoi oggetti che sono in vendita in bookshop internazionali.

Ha lavorato per anni a Venezia nel dipartimento educativo di Palazzo Grassi e Punta della Dogana Francois Pinault Foundation, dopo una serie di esperienze nell'ambito in Kenya e al National Gallery di Cape Town (SA) e durante la mostra internazionale di Architettura e Arte – la Biennale di Venezia, Padiglione tedesco la Biennale di Venezia - Bundeskunsthalle Bonn. Collabora con Fablab Venezia (laboratorio di fabbricazione digitale).

Tra il 2015 e il 2013: Opera vincitrice, come miglior progetto *Share Design-Design per lo Sviluppo Locale*

Sostenibile, Esposizione al Fondation Dar Bellarj - Marrakech.

Opera finalista 7° Edizione del Premio Internazionale *Arte Laguna*, Arsenale, Tese di S. Cristoforo, Venezia.

Opera finalista *97ma Collettiva Giovani Artisti*, intervento a cura di Angela Vettese e Stefano Coletto, Fondazione Bevilacqua La Masa, Galleria di piazza San Marco, Venezia.

Selezione e realizzazione dell'opera in vetro di Murano, con esposizione a Ca' Pesaro - Galleria Internazionale d'Arte Moderna Venezia. Concorso indetto dalla Provincia di Venezia: *Dalla luce alla realizzazione*.

Selezionata per la residenza internazionale d'artista, Fondazione Spinola Banna per l'Arte, Banna, Tornino, visiting professor: Rirkrit Tirivanija - Selezionata per il Workshop sull'uso di materie plastiche e di

tecniche di replica dell'anatomia umana nella scultura contemporanea, visiting professor: Attilio Tono e Mattia Bosco presso Fabbrica del Vapore Milano. Workshop *Materiali e giochi didattici per le scuole dell'infanzia e primarie dei paesi in via di sviluppo*. Università degli studi della Repubblica di San Marino – Università IUAV di Venezia, corso di laurea in disegno industriale - Workshop, da un'idea dei designers Tord Boontje and Daniel Charny del Royal College of Art, Barbican Center, Londra.

Mostre collettive:

2015 - Mostra sull'artigianato locale Veneziano, esposto con nomi quali Rubelli, Antonia Sauter, Roberta di camerino, Zattere, Venezia.- VITRARIA Glass + A Museum, Palazzo Nani Mocenigo, Venezia Performance di arte commestibile in occasione dell' Art night di Venezia.- Galleria A+A Centro Espositivo Sloveno Performance di arte commestibile - Castello di Roncade, *Arte e cibo per la mente* - l'Art Factory di Tobia Ravà, *Arte e cibo per la mente 2*, Venezia 2014. -Metropolis, Centro internazionale della Grafica di

Venezia e Berlino - Progetto a cura di Andreas Kramer, collaborazione con Serigrafia artistica Fallani Venezia- UEL Pavilion Enhancing the dialogue between Venice and London, in collaborazione con BBAA, Ministry of Culture, Loggia di Palazzo Ducale, Piazza San Marco Venezia - 5ª Biennale di Marrakech-*Interim show* The Rag Factory Gallery, Brick Lane, Londra.

Eventi curatoriali:

Dal 2015 al 2013 ha portato avanti una serie di eventi curatoriali, sotto il nome di *Venezia Parla* legati all'arte e artigianato del territorio Veneziano - *The Book Affair*, curatela dei libri d'artista di Dennis Balk, Bangkok/New York, in collaborazione con Cornelia Lauf, Luc Dericke and Mer. Paper Kunsthalle, Metricubi, Venezia.

Pubblicazioni:

Rivista *Interni* Gennaio Febbraio 2014

Partecipazione al programma televisivo di Rai 2 *Detto Fatto*:

Presentazione del progetto *eat-and-run*

michela.bortolozzi@gmail.com

www.eat-and-run.com

ILARIA BORTOLUSSI

Nata a Trieste nel 1981, vive e lavora a Palmanova (UD)

Consegue il Diploma di Laurea in Scultura presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze. Terminati gli studi collabora per più di due anni con uno studio artigiano dell'area fiorentina nella realizzazione di oggetti in ceramica disegnati da designer come Sottsass, Mendini, dallo studio Memphis e altri.

Progetta e realizza i modelli di una serie di arredamento per esterni in terracotta tuttora prodotti dalla fornace Poggi Ugo di Impruneta (FI). Tra le varie

collaborazioni realizza i pupazzi per il video *Mermaid's Night* del regista Virgilio Villoresi per la promozione del vaso Liconi prodotto da Alessi e dalla Regione Valle d'Aosta. Parallelamente disegna e produce le proprie collezioni di oggetti-sculture in ceramica e sviluppa la propria ricerca formale avvalendosi di una vasta gamma di materiali perlopiù di origine naturale.

Mostre collettive:

2015 - *Aeson Arti nella Natura*, Parco Naturale delle Foci dell'Isonzo, Fiumicello (UD);

2013 - *Light Boxes etc*, Ub, Firenze; 2011 - *Interlocutori dell'imperfetto*, villa Toppo Florio, Buttrio (UD),

Artisti per una Cultura Re-esistente, Galleria Lipanjen Puntin, Trieste.

CODE0039

di **LAURA CROGNALE, DANTE ANTUCCI, ALESSANDRO ZUPPA, STEFANIA QUINTILI**

Dante Antonucci

Nato a Ortona nel 1980, vive a Lanciano (CH).

Consegue la Laurea in Architettura presso la Facoltà G.D'Annunzio di Pescara, con cui collabora per diversi anni come assistente alla Cattedra di Progettazione. Dal 2008 collabora con l'architetto Laura Crognale con cui apre lo Studio di architettura e design *[Arch]²*. Collabora alla fondazione della Cooperativa Designer italiani Code0039, società premiata dalla Fondazione Unipolis e dal bando regionale più ricerca e innovazione. Lo studio *[Arch]²* è selezionato come uno tra i migliori studi di architettura under 40 d'Italia ed è pubblicato da Utet Scienze e Tecniche. Espone due volte alla Biennale di Architettura di Venezia e vince diversi

concorsi nazionali ed internazionali in ambito di grafica, design e architettura; progetta inoltre diversi prodotti per la grande distribuzione.

Mostre collettive e concorsi: 2015 - *Expo Milano*, Laboratorio della Biodiversità, Padiglione Regione Abruzzo; 2014/2015 - Mostre *DAB V edizione*; Roma 2012 - *Fuori Salone*, Casello Ovest di Porta Venezia 63, Milano; - *Festival dell'Architettura*, Molo 18, Torino; - *Showroom Castelli - i migliori progetti Designing New Way of Working*, Piazza Castello, Milano; - Mostra Ponsi, Concorso *Di che doccia sei?*, Cersaie, Bologna; - XIII Biennale di Architettura, Presentazione Giovani Architetti Italiani, Padiglione Italia; - *DAB Produzioni, Open Design Italia*, ex Magazzini Ligabue, Venezia; 2011 - *DAB Design per Artshop e Bookshop*, Galleria Civica, Modena / Macef, Area Creazioni Café, Milano / Castel Sant'Elmo, Napoli; - Pubblicazione Giovani Architetti Italiani, Utet Scienze e Tecniche; 2010 - *Expo Shanghai*, Video Regione Abruzzo: Rising again the earthquake, Padiglione Italia, Shanghai (Cina); 2009 - *DAB/Roma*, Sala Fontana, Palazzo delle Esposizioni, Roma; - *International expodesign roma design+*, ex Gil, Roma; - 2008 Concorso *Progetti di luce*, Categoria Nomads - progetto selezionato "postlight"- European lighting components; 2008 - *DAB: design per Artshop e bookshop*, Galleria Civica, Modena; 2007 - *Est(etica) del fair trade*, XXIII Fiera nazionale del Commercio equo e solidale, Galatina (LE); 2007 - *Architettura differenziata - Mondo equo, re-use*, spazi evasi 07, Palazzo Sirena, Francavilla al Mare (CH); 2006 - Concorso nazionale di design *Legno d'ingegno*, finalista, Consorzio Rilegno; - X Biennale di Venezia, *Città, architettura e società*, Padiglione Italia, sezione learning from cities, Giardini di Castello, Venezia; E-day, Facoltà di Architettura G.D'Annunzio, Pescara; 2004 - *European workshop-unesco world heritage site middle Rhine Valley*, Koblenz (Germania); - Festival

dell'Architettura 1, *Eteroarchitettura*, Seminario Villard 4, Parco Ducale, Parma; 2003 - III Premio nazionale Progetto città, *Muoversi in città AR.CO*, Fiera, Milano; - *Containers*, Università G. D'Annunzio, Pescara; - Concorso nazionale di design *Martini bombay shappire*, finalista; 2002 - *Interventi urbanistici per il recupero dei paesi pedemontani dell'Abruzzo*, Rapino (CH); 2001 - *Progetti svincoli autostradali: isole di cemento*, Città Sant'Angelo (CH).

dante.antonucci@libero.it

www.archquadro.it

www.code0039.it

Laura Crognale

È nata a Lanciano (CH), dove vive, nel 1981.

Consegue la Laurea in Architettura presso l'Università degli Studi G. D'Annunzio di Pescara con cui collabora per diversi anni come assistente alla Cattedra di Progettazione. Dal 2008 collabora con l'architetto Dante Antonucci con cui apre lo Studio di architettura e design *[Arch]²*, con sede principale in Lanciano (CH). Fonda ed è presidente dell'Associazione *GAPeC* Giovani architetti della Provincia di Chieti e Pescara, associazione affiliata alle rete nazionale *GIARCH* e della Cooperativa Designer Italiani *CODE0039*, vincitrice del concorso *Culturability* organizzato dalla Fondazione Unipolis e dal bando regionale più ricerca e innovazione. Lo studio *[Arch]²* è selezionato come uno tra i migliori studi di architettura under 40 d'Italia ed è pubblicato da Utet Scienze e Tecniche. Espone due volte alla Biennale di Architettura di Venezia e vince diversi concorsi nazionali ed internazionali in ambito di grafica, design e architettura; progetta inoltre diversi prodotti per la grande distribuzione.

Mostre collettive e concorsi: 2015 - *Expo Milano*, Laboratorio della Biodiversità, Padiglione Regione

Abruzzo; 2014/2015 - Mostre *DAB V edizione*; Roma
2012 - *Fuori Salone*, Casello Ovest di Porta Venezia
63, Milano; - *Festival dell'Architettura*, Molo 18, Torino;
- *Showroom Castelli- i migliori progetti Designing New
Way of Working*, Piazza Castello, Milano; - Mostra
Ponsi, Concorso *Di che doccia sei?*, Cersaie, Bologna;
- XIII Biennale di Architettura, Presentazione Giovani
Architetti Italiani, Padiglione Italia; - *DAB Produzioni,
Open Design Italia*, ex Magazzini Ligabue, Venezia;
2011 - *DAB Design per Artshop e Bookshop*, Galleria
Civica, Modena / Macef, Area Creazioni Café, Milano
/ Castel Sant'Elmo, Napoli; - Pubblicazione Giovani
Architetti Italiani, Utet Scienze e Tecniche; 2010- *Expo
Shanghai*, Video Regione Abruzzo: *Rising again the
earthquake*, Padiglione Italia, Shanghai (Cina); 2009
- DAB/Roma, Sala Fontana, Palazzo delle Esposizioni,
Roma; - *International expodesign roma design+*, ex
Gil, Roma; - 2008 Concorso *Progetti di luce*, Categoria
Nomads - progetto selezionato "postlight"- European
lighting components; 2008 - *DAB: design per Artshop
e bookshop*, Galleria Civica, Modena; 2007 - *Est(etica)
del fair trade*, XXIII Fiera nazionale del Commercio
equo e solidale, Galatina (LE); 2007 - *Architettura
differenziata - Mondo equo, re-use*, spazi evasi 07,
Palazzo Sirena, Francavilla al Mare (CH); 2006 -
Concorso nazionale di design *Legno d'ingegno*,
finalista, Consorzio Rilegno; - X Biennale di Venezia,
Città, architettura e società, Padiglione Italia, sezione
learning from cities, Giardini di Castello, Venezia;
E-day, Facoltà di Architettura G. D'Annunzio, Pescara;
2004 - *European workshop-unesco world heritage
site middle Rhine Valley*, Koblenz (Germania); - Festival
dell'Architettura 1, *Eteroarchitettura*, Seminario Villard
4, Parco Ducale, Parma; 2003 - III Premio nazionale
Progetto città, *Muoversi in città AR.CO*, Fiera, Milano;
- *Containers*, Università G. D'Annunzio, Pescara;
- Concorso nazionale di design *Martini bombay*

shappire, finalista; 2002 - *Interventi urbanistici per il
recupero dei paesi pedemontani dell'Abruzzo*, Rapino
(CH); 2001 - *Progetti svincoli autostradali: isole di
cemento*, Città Sant'Angelo (CH).

laura.crognale@libero.it
www.archquadro.it
www.code0039.it

Stefania Quintili

Nata a Ortona (CH) nel 1987, vive e lavora tra
Francavilla al Mare e Lanciano (CH).

Consegue la Laurea in Architettura presso l'Università
degli Studi G.D'Annunzio di Pescara. Durante gli anni
dell'Università partecipa a diversi workshop e viene
selezionata per partecipare al seminario internazionale
Villard 12, in cui la Facoltà di Pescara ottiene anche
un riconoscimento. Oggi Collabora come architetto
con vari studi professionali e aziende di arredamento.
Oltre alla progettazione architettonica e al design degli
interni, si dedica a concorsi di idee e progettazione e
nel 2013 è terza classificata al concorso di *Idee per
la riqualificazione di Piazza Fermi e Piazza Marconi*,
Spinea (VE).

Nel 2013 fonda assieme ad alcuni colleghi l'Associazione
GAPEC - Giovani architetti Chieti e Pescara, affiliata al
Coordinamento nazionale GIARCH e, nel 2014 vince
con gli stessi colleghi il bando *Culturability-fare insieme
in cooperativa* della Fondazione Unipolis, formando
Code0039, Cooperativa Designer Italiani.

Mostre collettive:

2010 - *Villard 12*, Università degli Studi, Palermo;
2014/2015 - Mostre *DAB V edizione*.

stefania.quintili@tiscali.it
www.code0039.it

ALESSANDRO ZUPPA

Nato a San Severo (FG) nel 1982, vive e lavora tra Francavilla al Mare e Lanciano (CH).

Consegue la Laurea in Architettura presso l'Università Degli Studi G. D'Annunzio di Pescara. Collabora come architetto con vari studi professionali ed aziende di arredamento e, oltre alla progettazione architettonica e al design di interni, si dedica a concorsi di idee e progettazione.

Nel 2013 partecipa al *Corso di formazione professionale sulla sicurezza del lavoro nel settore edile* conseguendo l'abilitazione al ruolo di Coordinatore alla Sicurezza. Nel 2014 vince, assieme ad alcuni colleghi, il concorso *Culturability-fare insieme in cooperativa*, promosso dalla Fondazione Unipolis e contribuisce a costituire *Code0039*, Cooperativa Designer Italiani.

Mostre collettive: 2014/2015 - Mostre *DAB V edizione*.

alefrajun@inwind.it

www.code0039.it

MARIA BARBARA DE MARCO

Nata a Milano nel 1982. Vive e lavora a Milano.

Lavora dal 2004 come Scenografa e Costumista per varie compagnie teatrali milanesi (e non) e come assistente dello scenografo Carlo Sala per alcuni teatri di Milano quali Teatro dell'Elfo, Teatro Leonardo, Quelli di Grock, Teatro della Cooperativa, Compagnia di teatro danza CorteSconta, Mohole.

Lavora anche per progetti autoprodotti: film, cortometraggi e videoclip progettando, realizzando anche modellini per riprese cinematografiche. Vince premi in vari concorsi di design e d'arte a livello internazionale ed espone in alcune personali e collettive.

Tiene laboratori creativi per bambini e adulti su tema

tessile.

Realizza anche fotografie illustrazioni, vetrine decorative, loghi e grafiche.

Crea abiti su misura e manufatti di artigianato artistico: abiti, accessori e gioielli.

Nel 2014 fonda, insieme ad altre sei creative, *LeLabò: laboratorio artistico polifunzionale*, una fucina di idee aperta ad attività e progetti di collaborazione artistica a metà tra bottega e atelier dove lavorare, creare e sperimentare a tutti i livelli.

www.mariabarbarademarco.com

info@mariabarbarademarco.com

FRANCESCO FUSILLO

Francesco Fusillo studia prima Industrial Design presso l'Istituto Europeo di Design. Successivamente si iscrive alla facoltà di Architettura del Politecnico di Milano, con indirizzo Architettura Ambientale. Nel 2007 si trasferisce per un anno a Madrid, dove segue corsi di Belle Arti presso l'Universidad Europea de Madrid. Al termine dell'esperienza spagnola torna a Milano per concludere gli esami in Architettura.

Inizia sin da subito, durante il periodo di studi allo IED, a frequentare studi professionali come: Ronen Joseph e Fabio Rotella (2003/2004). Durante i primi anni presso il Politecnico, inizia una collaborazione con lo studio Scandurra come disegnatore e, successivamente, con lo studio Da-A associati. La collaborazione con lo studio Da-A continuerà anche in seguito (dal 2005 al 2010) per periodi puntuali e progetti vari, fino a raggiungere l'obiettivo del primo premio per il concorso della riqualificazione del lungo Lago di Como (in associazione con lo Studio di Architettura Cino Zucchi, capogruppo, 2010). Nel 2009 intraprende una

collaborazione di ricerca con la Fondazione Albin, per la progettazione del Museo virtuale. Terminati progetti con lo studio Da-A e Fondazione Albin, viene chiamato a far parte del gruppo di progettazione dello Studio 5+1AA di Alfonso Femia e Gianluca Peluffo, iniziando come assistente capo progetto fino al ricoprire il ruolo di responsabile della progettazione. Rimane all'interno di 5+1 AA fino al 2013. Successivamente prosegue la sua esperienza professionale all'interno dello Studio David Chipperfield di Milano.

Ad oggi implementa la sua attività impegnandosi parallelamente in concorsi di Architettura e svolgendo attività di progettista freelance, disegnando complementi di arredo e sviluppando progetti di interni.

info@francescofusillo.com

ALBERTO GHIRARDELLO

Alberto Ghirardello nasce a Vicenza nel 1985, e vive e lavora a Milano da 9 anni.

Dopo la Laurea in Disegno Industriale allo I.U.A.V. di Venezia, nel 2007, si trasferisce, nello stesso anno, a Milano, dove si iscrive al corso di laurea specialistica in disegno industriale al Politecnico di Milano. Durante gli studi, dopo una breve esperienza presso lo studio Habits, collabora con lo studio Bartoli Design e dal 2010 inizia a lavorare nello studio di Giulio Iacchetti, con il quale si laurea nello stesso anno e instaura una collaborazione che terminerà 2 anni dopo. Nel 2013 fonda il proprio studio di progettazione multidisciplinare, occupandosi di design a 360° e collaborando con numerose aziende, sia italiane che estere. I suoi lavori sono stati pubblicati in svariate riviste del settore ed esposti in diversi eventi, quali *Fuorisalone*, *Maison & Objet*, *Ambiente*, *Salone del Mobile*, *Roma*

Design Più, *Abitare il Tempo*, *Hong Kong Design Week*, *DMY Berlin* e al *Triennale Design Museum*.

ROSSELLA GRANATA

Nata a Napoli nel 1981 e vive a Roma. Consegue la laurea in Arti visive e discipline per lo spettacolo presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Dopo la laurea, svolge un master di primo livello in *Design Moda e Gioiello* presso il TADS (Tari Design School).

Attualmente lavora come docente di disegno del gioiello presso IGA (Italian Genius Academy) e collabora con diverse aziende come designer del gioiello, tra cui WonderLuk, azienda londinese che realizza gioielli in stampa 3D.

Attività lavorative precedenti:

Dal 2010 al 2013 ha lavorato come jewellery design presso la Roberto Giannotti SRL; nel 2010 ha svolto uno stage in BOLD SRL e nello stesso anno, ha collaborato con il Tari Design Lab.

Principali concorsi:

Nel 2014 è stata selezionata tra i 10 finalisti per il concorso *Evolvea*; nel 2011 è vincitrice del concorso *Tawnshirt* con la segnalazione di Karim Rashid.

Principali mostre collettive:

2011 -mostra *Tawnshirt* presso "Le sale delle terrazze" di Castel dell'Ovo di Napoli; - *Fiera Tari Mondo Prezioso 2011* presso il Tari di Marcianise CE; 2010 - *Fiera Eccellenze* presso il Tari di Marcianise CE; -Mostra *Comunicazione* presso ISI ARTI APPLICATE, Napoli; -*Fiera Tari Mondo Prezioso 2010* presso il Tari di Marcianise CE; -Mostra *Tari in mostra* presso il Tari di Marcianise CE.

www.spazioraro.it

rossella@spazioraro.it

CLAUDIA GRESPI

Nata a Pisa dove vive e lavora. Consegue il diploma in Pittura e Decorazione Pittorica presso l'Istituto Statale d'arte di Pisa, la Laurea di 1° livello in Scienze dei Beni Culturali presso l'Università degli Studi di Pisa e un Master di I livello in Materiali e tecniche diagnostiche nel settore dei beni culturali presso l'Università degli Studi di Pisa. Dal 2004 svolge attività di restauro e conservazione di pitture murali, affreschi e lapidei e di decorazione murale. Attualmente svolge la propria attività di designer e maker freelance ed è titolare dello Studio di design autoprodotta, progettazione tessile e tintura naturale con il proprio marchio riecologizzo®.

Mostre collettive:

2015 - *Design Sartoriale* a Schio, mostra mercato organizzata da CNA Vicenza e Open Design Italia: Collection Towers linea Leaning Tower_ Pisa e linea Giotto's bell tower; 2013 - *Open Design Italia* a Venezia, mostra mercato di oggetti di design autoprodotti: Collection Towers: Leaning Tower porta treppiedi fotografico; 2013 -DAB IV, selezione dei migliori prototipi realizzati da giovani designer italiani partecipazione con Leaning Tower e Ghirlandina porta treppiedi fotografici; 2008 -Mostra fotografica *La tovaglia a quadri, vita e tradizioni nei nostri paesi* Palazzo Vitelli, Pisa; 2007 - Mostra di pittura, Unicoop Firenze sezione Soci Pisa, Pisa; 1999 - Mostra di pittura, Capanne, Pisa; 1998 - *Natura morta, litografie* Istituto statale d'arte "F. Russoli", Pisa.

Premi:

2000 – Vincitrice della prima borsa di studio *Scuola, cultura e nuove professionalità*, conferita dal Rotary Club di Pisa.

info@riecologizzo.com

www.riecologizzo.com, www. riecologizzo.it

FEDERICO LA PICCIRELLA

Nato a Pavullo nel Frignano (MO) nel 1986, vive e lavora tra Modena e Bologna.

Consegue la Laurea in Ingegneria edile - Architettura, formandosi tra l'Ateneo di Bologna e il Dessau Institute of Architecture, Bauhaus (Germania).

Si specializza nella modellazione e progettazione parametrica applicando tale know how nel campo dell'Architettura e del Design.

Collabora in studi italiani ed internazionali come Span Architecture, (Vienna, Austria), Menis Arquitectos (Spain), Mario Cucinella Architect (Italia), dove, all'interno dell'iniziativa *WSR-workshop Ricostruzione* si vede responsabile di progetto della Casa della Musica a Pieve di Cento (Bo), seguendone anche la sua costruzione come Assistente alla Direzione dei Lavori.

Dal 2013 è ospite all'interno del NDC presso gli spazi dell'Accademia di Belle Arti di Bologna, dove collabora come artista digitale ideando oggetti e prototipi, fabbricandoli presso fablab locali.

info@arturonoce.com

CRISTIAN LODDO

Nato e cresciuto nell'entroterra sardo, in provincia di Oristano, nel 1982, attualmente vive e lavora a Milano. Consegue la Laurea in Disegno Industriale presso il Politecnico di Milano. Nel 2009 frequenta un master alla Scuola Politecnica di Design di Milano, partecipa a vari Workshops con importanti aziende tra cui Decathlon e Vittorio Bonacina. Dal 2010 lavora presso lo studio Sowden come Senior Designer ricoprendo ruoli di progettazione e controllo qualità, nell'ambito dei quali viaggia frequentemente in Cina per seguire la produzione del marchio *Sowden at home*.

Collabora, inoltre, con vari artisti e artigiani, sviluppando una particolare propensione verso i materiali come il legno il metallo e la ceramica. Nel 2012 collabora, come consulente esterno, con Lagostina, per la progettazione di un sistema di pentole con maniglie salva-spazio. Nello stesso anno, insieme a Diego Villalon, partecipa e si posiziona come secondo classificato nel concorso *Pura Lana Sarda* con il progetto *Maestrale*.

Mostre personali:

2015 - *Camera d'artista, Nove artisti per nove oggetti*, Twenty14Contemporary Gallery Milano.

Mostre collettive:

2015 - *Fuori Salone*, Factoryrelcycle Urban Furniture, Spazio Tadini Milano;

2011 - Insieme a Enrico De Lotto e George Kolliopoulos è Finalista al *Mikser Festival*, con il progetto di un Tavolo da ufficio *Mandalaki*, Belgrado;

2012 - Insieme ai due designer sopracitati vince il prestigioso premio *Icff Studio*, indetto dall'International Contemporary Furniture Fair di NYC, esponendo il Tavolo da ufficio *Mandalaki*, New York.

cristianlodo@hotmail.com

BEATRICE MARAZZINI

Nata a Firenze nel 1987, vive e lavora a Milano.

Nel 2013, consegue la Laurea in Architettura Magistrale presso l'Università degli Studi di Firenze. Durante il corso degli studi, frequenta un corso di renderizzazione avanzata ed inizia a lavorare come grafico 3D freelance. Le sue origini bosniache e l'interesse per il cinema la portano a partecipare, nel 2012, al *Balkan Florence Express* come giornalista nel media pool. Le sue origini siciliane, invece, la spingono a partecipare, nel 2013, al concorso *Souvenir di Sicilia*, al quale si piazza al

secondo posto col winestopper *Tappapensieri*. Dal 2013 al 2015 ha lavorato come project architect presso lo studio Aei Progetti e nella società Enginera, specializzandosi in architettura esecutiva per il settore del luxury retail. Ad oggi ricopre lo stesso ruolo presso lo studio SPI di Milano. Oltre all'architettura e al cinema, i suoi principali interessi sono la musica e l'enogastronomia.

Mostre collettive:

2015 -EXPO - *Going to EXPO* - Piazzetta Sicilia.

beatricemarazzini@hotmail.it

COSTANZA PALMIRANI, BARGELLINO(Bologna)

Nata a Bologna nel 1980, dove vive e lavora.

Consegue la Laurea di primo e di secondo livello in Scienze delle Arti, indirizzo Comunicazione e didattica dell'Arte, presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna. Dopo diverse esperienze formative in alcune Istituzioni museali, collabora con una rivista d'Arte come illustratrice, lavora come assistente d'artista e nel Padiglione Italia alla 53ma Biennale d'Arte di Venezia. Attualmente si occupa principalmente della ricerca di materiali e tecniche per progettare e realizzare la sua Linea di gioielli e accessori Bargellino(Bologna).

Mostre:

2015/2014 - *DAB V edizione*, MAXXI, Roma; -MEF Museo Ettore Fico, Torino; Fondazione Fotografia Foro Boario, Modena; Castello di Acaja, Lecce -2010 *La Memoria degli oggetti*, Fragile Continuo, Bologna - *Ceramica nell'Arte contemporanea* all'interno dell'8ªedizione di Residenza d'Artista, Museo Carlo Zauli, Faenza; *Do - Nucleo Culturale*, Faenza -2009 *Visioni rappresentazioni*, zeroottozerootto, Matrice (CB) - *Migrazione degli intenti*, Accademia di Belle Arti,

Bologna - *Premio giornalistico Enzo Biagi*, Pianaccio (BO) - 2007 festival *Deja.vu Appuntamenti sulla ricerca artistica contemporanea*, Galleria Neon Campobase, Bologna - *Ex libris e cultura italo-turca*, Castello di Roddi (CN) - 2006 *Per ricordare UTZ*, Museo dell'Ex Libris Mediterraneo, Ortona (CH) - 2001 *L'archeologia negli Ex Libris*, Amelia (TR) - *Nazim Hikmet*, Ex Libris Accademy, Istanbul Turchia.

bargellinobologna@gmail.com

ELEONORA PETTINÀ e SARA CONIGLIO

Eleonora Pettinà

Nata a Modena nel 1986, vive a Magreta di Formigine (Mo). Lavora a Modena come sarta ricamatrice e frequenta il corso da modellista sartoriale donna presso l'Istituto Carlo Secoli di Bologna.

Diplomata nel 2005 presso l'Istituto d'Arte Venturi di Modena, consegue la laurea triennale in Scienze dei Beni Culturali nel 2009 e la laurea magistrale in Scienze per l'Ambiente e il Territorio nel 2011 presso l'Ateneo di Modena e Reggio Emilia.

Dal 2012 fa parte di un gruppo teatrale amatoriale (Corlo Chorus Grop) in veste di costumista scenografa per il musical *Hakuna Matata*, liberamente ispirato al Re Leone, andato in scena presso alcuni tra i principali teatri della provincia modenese, tra cui il Teatro Storchi di Modena (dicembre 2015). Grazie a questa esperienza scopre una nuova strada in cui incanalare la propria creatività: la sartoria teatrale (e non solo). Collabora a fianco di Sara Coniglio in vari progetti sartoriali.

Inoltre dipinge e si diletta in tutto ciò che è creativo a 360 gradi.

eleonora.pettina@gmail.com

pagine facebook:

Eleonora Pettinà

Verdeacqua

Non è tutto oro quello che luccica

Sara Coniglio

Nata a Formigine nel 1989, dove tuttora vive.

Lavora come baby-sitter e organizza laboratori creativi per la giocheria Manine d'oro a Modena.

Attualmente frequenta il corso da modellista nella sede di Bologna dell'Istituto Carlo Secoli.

Ha conseguito il diploma da perito chimico nell'Istituto Enrico Fermi di Modena nel 2008. Ha inoltre frequentato tre anni di corso di chimica all'università di Modena e Reggio Emilia, senza concludere gli studi.

Da anni si diletta in attività creative, dall'utilizzo delle paste polimeriche alla creazione di oggetti con la tecnica "amigurumi". Negli ultimi anni ha scoperto l'interesse per la sartoria ed ha frequentato corsi base per imparare le nozioni principali. Collabora con Eleonora Pettinà e condividono *Verdeacqua*, una pagina facebook nella quale mostrano le loro creazioni. Da anni gestisce un blog sul quale pubblica i suoi progetti creativi e condivide la sua vita: *This is Sara*.

saraconiglio.mo@gmail.com

NOEMI ROMANO

Nasce a Palermo nel 1984, dove nel si laurea in Disegno Industriale nel 2007, con una tesi di prodotto su un kit d'abbigliamento: *Mòbito*, progetto su cui continuerà a lavorare come artist in residence a Skagaströnd, in Islanda. Nel 2010 prende parte a *Situa.Tō*, progetto all'interno di *Your Time - Turin 2010 European Youth Capital*. Completa gli studi al Politecnico di Torino con

una tesi specialistica in Design Sistemico sulla filiera della lana di tosa e la tessitura nel territorio montano delle Madonie, in Sicilia.

Attualmente vive a Torino, dove lavora come graphic designer per lo studio di comunicazione Bellissimo and the beast e nel frattempo indirizza la sua ricerca personale sul Design di prodotto, identità e tradizioni siciliane, seguendo un approccio concettuale: crede in prodotti che soddisfino bisogni emotivi, suggerendo una diversa interazione tra uomo e oggetto, lontano da ritmi industriali, verso altri immaginari.

Mostre collettive:

2015 - *Casa comune di persona / Summer design fest – It's a wonderful time* organizzato da Adi Sicilia, in collaborazione con Farm Cultural Park, Favara (AG)

2013 - *Experimentadesign '13 / Sezione Tangenciais*, Lisbona – PT

2011 - *Fabbricare cose / Venice, Design Week*

2011 - *A.I.d.o. 150 / Appartamento Lago*, Torino

2011 - *AquAqua / Premio Arte Rugabella*, Castanoprino (MI)

2011 - *Out of space / Fuorisalone*, Milano

2010 - *Byhand show*, abiti e accessori a tiratura limitata - 3° edizione, Torino

2009 - *Opið hús hjá Nesli listami / Neslist Artist Residence - Skagastrand - IS*

www.behance.net/nunull

www.animalform.it

JESSICA RUSSO e KASIA NASIŁOWSKA

Jessica Russo

Nata a Sciacca (AG) nel 1993, vive e lavora a Firenze. Si è diplomata al liceo artistico Leon Battista Alberti di

Firenze, con indirizzo pittura e arti grafiche. Attualmente è laureanda in Disegno Industriale presso l'I.S.I.A. (Istituto Superiore per le Industrie Artistiche) di Firenze. Ha effettuato il tirocinio formativo presso lo Studio Cisotti-Laube a Firenze.

Durante il corso degli studi ha partecipato ad alcuni workshop, fra i quali quelli organizzati dall'associazione *Source-self, made design Firenze* in partnership con alcune aziende del territorio fiorentino.

Quest'anno ha partecipato al concorso Make-a-thon organizzato da Fondazione Tema in collaborazione con l'M.I.T. di Boston, con il progetto vincitore Pico, scatola dei ricordi materiali e immateriali.

Fra le ultime mostre collettive, quella al Museo Piaggio di Pontedera in cui sono stati esposti degli elettrodomestici progettati in collaborazione con Ariete®

jessica.russo@isiadesign.fi.it

Kasia Nasilowska

Nata a Varsavia in Polonia nel 1992. Attualmente vive e lavora a Firenze.

Si è diplomata al liceo linguistico di Varsavia nel 2011. Durante il periodo di studi primari, seguiva lezioni extrascolastiche d'arte e di disegno.

Nel 2011 si è trasferita per l'università in Italia e il suo percorso è cominciato all'Accademia delle belle arti di Brera a Milano.

Attualmente è laureanda in Disegno Industriale presso l'I.S.I.A. (Istituto Superiore per le Industrie Artistiche) di Firenze.

Ha effettuato il tirocinio formativo presso lo Studio MBVision a Pontedera.

Durante l'università ha partecipato ad alcuni workshop, fra i quali quelli organizzati dall'associazione *Source-self, made design Firenze*, grazie ai quali ha potuto

collaborare con alcune aziende del territorio fiorentino. Quest'anno alcuni dei suoi progetti sono stati esposti e venduti nel Temporary Shop di Firenze, un ambiente creato dall'associazione *Source-self, made design Firenze*.

Inoltre al Museo Piaggio di Pontedera sono stati esposti degli elettrodomestici progettati in collaborazione con Ariete®.

katarzyna.nasilowska@isiadesign.fi.it

DENIZ SOGUTLU, GIOVANNI VIVIANI e MASSIMILIANO STRACCIA

Deniz Sogutlu

Nato a Istanbul nel 1993, vive e studia a Milano.

Ha frequentato il Liceo Italiano di Istanbul con lo scopo di recarsi in Italia per studiare design. Nel 2012 è stato ammesso al Politecnico di Milano con il migliore punteggio nel contingente per gli studenti extra EU. Per mettere in prova le sue capacità, ogni estate ha lavorato nelle aziende a Istanbul, nel settore arredo bagno all'interno della Vitra Eczacibasi e nel settore automobilistico all'interno della Hexagon Studio. Nel 2015, assieme ad altri cinque compagni, il suo progetto *Gridy* ha vinto il secondo posto in un concorso internazionale per la progettazione di un sistema espositivo ecosostenibile. Si è laureato dal Politecnico di Milano con il voto di 108/110, presentando la sua tesi in sviluppo di un arredo urbano. Al momento segue il corso di Product System Service Design per conseguire la Laurea Magistrale.

Dal 2014 lavora come interprete per diverse aziende come la Vibo, la Errebielle, la ByGold, la Faor, la Nailsan e, occasionalmente, lavora nelle fiere, sempre per le

traduzioni in Inglese, Italiano e Turco. Da autore e critico di design, pubblica anche articoli sul sito di Sergio Coppola dal 2014. Dal 2013 dipinge sperimentando diverse tecniche, soprattutto acquarello e acrilico. L'arte, per lui, non è un hobby, ma un luogo dove trovare silenzio, pace, semplicità e soddisfazione. Un suo quadro ha ricevuto un premio in un concorso di arte a Milano nel gennaio 2015.

<http://denizsogutlu.wix.com/denizsogutlu>
deniz.sogutlu@hotmail.com

Giovanni Viviani

Nato a Bergamo nel 1993, vive e studia a Milano.

Dopo aver conseguito il diploma di liceo scientifico si iscrive alla facoltà di Design del Prodotto industriale al Politecnico di Milano. Durante gli anni di studio, all'interno dei corsi, collabora con alcune aziende italiane: Legami Milano, Ghelfi Ondulati S.P.A., Tavola S.P.A. e Marcato S.P.A. . Nel luglio 2015 consegue la laurea triennale e a settembre dello stesso anno si iscrive alla laurea magistrale in Design & Engineering sempre al Politecnico di Milano, di cui sta frequentando il primo anno.

giovanni.viviani@mail.polimi.it

Massimiliano Straccia

Nato a Treviglio (BG) nel 1993, vive a Ciserano (BG).

Consegue la laurea triennale in Design del Prodotto Industriale presso la Facoltà di Design del Politecnico di Milano. Attualmente frequenta il primo anno del corso magistrale di Design & Engineering al Politecnico di Milano. Ha partecipato ad alcuni concorsi tra cui la terza edizione del concorso *G. B. Grattoni* promosso da Casabella, *3° Design Award* di Riva 1920 e *2° Brianza Design – Zona Giorno*.

Mostre: *Resetting and Reshaping*, Politecnico di Milano, Edificio 8, Milano, 2013

massimiliano.straccia@mail.polimi.it

MARCELLA STILO

Di formazione classica, intraprende gli studi universitari in comunicazione.

Per svariati anni si occupa di marketing e pubbliche relazioni per eventi legati al mondo del cinema, del teatro, delle arti visive, dell'editoria e della moda.

Nel 2012 intraprende un nuovo percorso creativo e fonda il brand Cartalana.

In seguito, frequenta il corso in Design del Gioiello presso il Poli.Design di Milano

stilomarcella@gmail.com

EMANUELA STOCCO

Nata a Cittadella (PD) nel 1988, vive e lavora Padova e Milano.

Consegue la Laurea Triennale in Design e Arti presso la Libera Università di Bolzano e la Laurea Specialistica in Design del Prodotto per l'Innovazione presso il Politecnico di Milano. Frequenta successivamente il corso d'alta specializzazione in Design del Giocattolo presso il Poli.design di Milano. Oggi lavora come junior designer nel settore del contract ed è una delle founder della cooperativa *Calembour Design*, che si occupa della progettazione di giochi e servizi dal valore culturale e artistico, vincendo nel 2013 il bando Ic Innovazione Culturale istituito dalla Fondazione Cariplo. Partecipa in coppia al concorso *VivaWood* con B8 e il

progetto è tra i prodotti vincitori della sezione "Giochi e giocattoli", il bando prevede la realizzazione di prodotti in legno da parte dei ragazzi del carcere di Bollate (Mi).

Mostre collettive:

2012 - *Designer Rompicatole*, G! Come Giocare, Milano; 2011 - *F.I.C.O.*, Centrale Fies, Trento

manustocco@libero.it

www.calembourdesign.com

DAVIDE TUBERGA

Nato a Torino nel 1987, vive e lavora a Bologna.

Frequenta il Politecnico di Torino e, dopo un periodo in Germania, lo IUAV di Venezia.

Dal 2013 sviluppa e sperimenta processi di produzione innovativa soprattutto nel campo ceramico e dell'automazione.

Collabora con: AUT Design Collective, Salvati, Fortuny Tessuti Artistici, Reggiani Ceramica, Studio Elica.

Esposizioni nel 2015:

Ventura Lambrate Fuorisalone – Galleria Subalterno 1 – Venice >> Future – BTM step 3

Design monat Graz 2015 – Venice Pavilion – RPCO

Sasso Marconi – Colle Ameno Per Passione – RPCO

Design Week Tent London – Venice >> Future – BTM step 3

davidetuberga.it

davide.tuberga@gmail.com

MADDALENA VANTAGGI

Nata a Gubbio (PG) nel 1981, vive e lavora a Gubbio.

Product designer e artista visiva, utilizza il linguaggio

progettuale per esplorare le potenzialità dei punti di contatto tra product design, artigianato e arte, realizzando progetti che, oltre alla funzione, tentano di soddisfare i bisogni emotivi nascosti nella banalità del quotidiano e che mirano alla sostenibilità ambientale, culturale e sociale. Laureata in product design a Firenze e in Arti Visive allo IUAV di Venezia, dal 2008 lavora come freelance per aziende, privati, ONLUS e istituzioni pubbliche alla realizzazione di progetti di product design, public design e comunicazione visiva. Dal 2009 si occupa di didattica, promuovendo una metodologia progettuale consapevole delle responsabilità del designer contemporaneo tenendo seminari, workshop e corsi di formazione, in strutture pubbliche e private. Nel 2014 fonda lo spazio di coworking OVO a Gubbio, dove lavora e collabora con le realtà nazionali e del territorio su progetti legati all'artigianato e alla riqualificazione delle eccellenze locali, come designer e art director. I suoi prodotti sono commercializzati da aziende quali Nuvita, Formabilio e Garage Design. Tra i più recenti riconoscimenti: nel 2015 viene selezionata per il workshop internazionale *Lagostudio* di Lago SPA e riceve la menzione speciale per progetti d'arte pubblica *Bologna città civile e Bella*; nel 2014 è selezionata tra i 10 migliori designer nei concorsi *The Awakener* indetto da Generationawake ed *Echogreen* indetto da Fondazione Fabbri; nel 2013 è terza classificata nel concorso *Share(D)design* indetto da ESAV (Marrakech) e Corso di Laurea in Disegno Industriale (Firenze).

Principali mostre collettive:

2015 - *Kinder und Jugend*, Colonia; Biennale di Venezia, Padiglione Italia, Venezia. 2014 - *Florence Design Week*, Firenze. 2013 - *Museum of Arte Util*, Van Abbemuseum, Eindhoven (NL); - *Share(D)design*, Fondation Dar Bellarj, Marrakech; - *Piazza dell'Artigianato 00*, Lago spa, Padova; - *Fa' la cosa giusta*, Milano Fiera, Milano.

2012 - *Fuori Salone del Mobile - Showroom Shic*, Milano. 2011 - *Useful Art, Nolens Volens 5°*, Madrid (Spagna); - *Designboom Mart - Stockholm Furniture Fair*, Stoccolma (Svezia); - *Independents*, ArtVerona, Verona; - *Macef*, Fieramilano, Milano. 2008 - *Social art Praxis*, Manifesta7, Rovereto; - *92ª Collettiva Giovani*, Fondazione Belvilacqua La Masa, Venezia. 2006 - *Design Possivel*, IBRIT, Milano; - *Design Possivel*, OCA, San Paolo (Brasile).

maddalenavantaggi@hotmail.com

www.diaffetti.wordpress.com

www.weddingfilmdesign.jimdo.com

www.publinkart.wordpress.com

www.rifiutoconaffetto.it

maddalenavantaggi@hotmail.com

**MINISTERO DEI BENI E DELLE ATTIVITÀ CULTURALI
E DEL TURISMO**

**Direzione Generale Arte e Architettura contemporanee
e Periferie urbane**

via di San Michele 22 - 00153 ROMA
www.aap.beniculturali.it

**MINISTERO DEI BENI E DELLE ATTIVITÀ CULTURALI
E DEL TURISMO**

Direzione Generale Musei

via San Michele, 22 - 00153 ROMA
www.beniculturali.it

**GAI - Associazione per il Circuito dei Giovani Artisti
Italiani**

Presidenza e Segreteria

Città di Torino

via San Francesco da Paola 3 - 10123 TORINO

+39.011.01130048

gai@comune.torino.it - www.giovaniaartisti.it

**Ufficio GIOVANI D'ARTE
Settore Cultura, Comune di Modena**

via Galaverna 8 - 41123 MODENA

+39.059.2032913

giovanidarte@comune.modena.it

www.comune.modena.it/gioarte

SOMMARIO

- 11 **Fabio De Chirico**
- 15 **Ugo Soragni**
- 17 **Maurizio Braccialarghe**
- 19 **Gianpietro Cavazza**
- 21 ***Oggetti fragili e profondi***
di **Michele Zini**
- 25 **Opere**
- 92 **Biografie**

