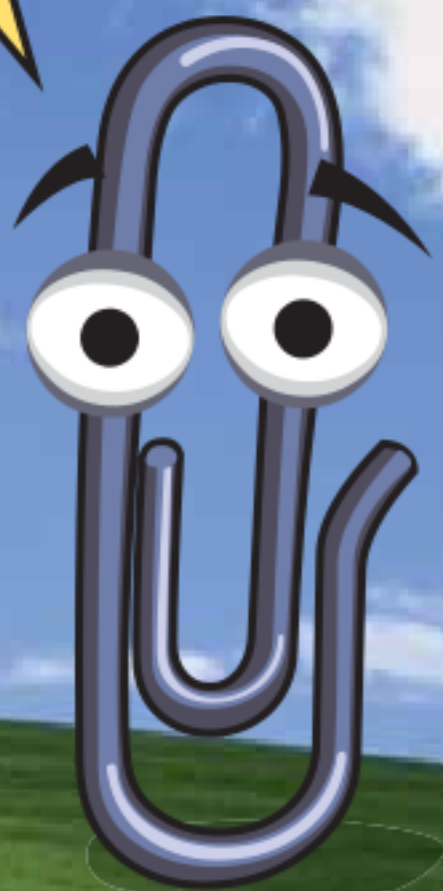


CURATOR
Elisabetta Scantamburlo

DESIGN



DESIGN

I designer di oggi non possono disegnare e creare senza tenere in considerazione gli attuali problemi legati agli effetti che la creazione di nuovi prodotti causa: dal reperimento delle materie prime alle risorse necessarie per trasformarle, fino alle problematiche causate dal loro smaltimento, una volta dismessi. Sono riflessioni che dovrebbero coinvolgere tutti noi, non solo i designer, fin nelle piccole scelte che facciamo ogni giorno, nella scelta dei prodotti che acquistiamo e nel come li utilizziamo. Anche la preferenza nell'acquisto di un pezzo di design piuttosto che di un altro può testimoniare una consapevolezza che va oltre la scelta puramente estetica o economica.

Molti designer stanno facendo una scelta che oltre che essere estetica è etica, quella di lavorare utilizzando gli scarti industriali. È l'esempio di **CLIQUE rielaboratorio**, creato da Andrea Clessi. Quello che Clessi recupera sono in gran parte, in questa occasione, scarti provenienti da lavorazioni industriali che trattano materiali come l'acciaio o il rame. Clessi si è reso conto di come molti di quei ritagli, che venivano altrimenti gettati, erano, già così come li trovava, un ottimo materiale di partenza che richiedeva un po' di manipolazione e creatività. La sua è un'iniziativa che suggerisce metodi produttivi intelligenti in cui a una produzione prettamente industriale si può affiancare una di oggetti di design con un'ottimizzazione di energie e risorse. La sua creatività spazia anche verso altri materiali, dal legno alla pelle e alla pietra che si trasformano nelle sue mani in sedute, lampade, tavoli, borse, bracciali e giocattoli, mantenendo l'impronta dell'oggetto unico e artigianale.

Il recupero di componenti metallici e meccanici dismessi esercita un forte fascino su sempre più designer. Con il marchio **FB Light Works**, Federico Babato coniuga nei suoi lavori la passione per l'illuminazione e per il recupero di elementi meccanici, utilizzando nelle proprie opere meccanismi e ingranaggi provenienti da vecchie officine del triveneto. Materiali che altrimenti sarebbero gettati, trovano qui una nuova funzione pratica e estetica, diventando pezzi unici realizzati in base all'istinto del designer, ispirato da quello che ogni pezzo ha da raccontare.

Ci sono poi materiali antichi che non smettono mai di stimola-

Today, designers can not design and create without taking into account the current problems related to the effects that the creation of new products cause: from the procurement of raw materials to the resources needed to transform them, and to the issues caused by their disposal, once they are dismissed. These are reflections that should involve all of us, not just designers. Even the smallest choices we make every day, from the products we buy and how we use them, to the preference for buying a piece of design rather than another, can witness an awareness that goes beyond a purely aesthetic or economic decision.

Many designers are making a choice that, besides being aesthetic, is ethical, that of using industrial waste. One example is **CLIQUE rielaboratorio**, created by Andrea Clessi. What Clessi recovers is largely waste from industrial and artisan processes, that treat materials such as steel or copper. Clessi has understood how much of that swarf, which was otherwise to be thrown away, was –without much further manipulation– an excellent starting material, that required just a little bit of manipulation and creativity. His venture suggests that production methods can be smart, when a purely industrial production is combined with one of design objects, thanks to an optimization of energy and resources. Clessi's creativity extends also to other materials, from wood to leather and stone, that are transformed by his hands in chairs, lamps, tables, bags, bracelets and even toys, always keeping the imprint of unique and handmade objects.

The recovery of disused metal and mechanical components exerts a strong fascination on more and more designers. Under the brand name of **FB Light Works**, Federico Babato combines in his works his passions for lighting and for the recovery of mechanical elements, using mechanisms and gears from old workshops in the Triveneto area (north-east of Italy). Materials that would otherwise be thrown away, find here a new practical and aesthetic function, becoming unique pieces made according to the instinct of the designer, who is inspired by what each piece has to tell.

There are then some other ancient materials that never cease to stimulate in new ways. **Gino Giacomini** has always worked

re in modi nuovi. **Gino Giacomini** lavora da sempre con il legno, specializzandosi nella realizzazione di pavimenti unici. A questa passione affianca da anni l'utilizzo di elementi di recupero, pezzi di motorino, tessuti, legni e metalli, creando degli accostamenti sorprendenti e giocando con ironia, senza mai dimenticare le funzioni principali del design: comodità e funzionalità. Oltre le mode, Giacomini ha creato nel tempo un linguaggio riconoscibile, giocoso e elegante insieme.

Morelato, storica azienda del design in legno, nuovamente negli spazi del nhow Milano, presenta pezzi di Franco Poli e del Centro Ricerche MAAM. Morelato porta avanti una ricerca che pone al centro la materia legno, il materiale riciclabile per eccellenza, senza necessità di ulteriore trasformazione. L'azienda riesce nella sua ricerca a rendere sempre nuovo uno dei materiali più antichi, che ci ricorda in continuazione il nostro legame con la natura.

A volte il recupero trova anche modi espressivi inusuali. Le poltroncine presentate da **Atelier Tuttonero** sono realizzate con tappeti kilim usati. Nella tradizione del paese in cui questi tappeti vengono tessuti, il valore di un kilim aumenta con il tempo e con l'utilizzo. Il recupero di vecchi tappeti rende quindi la seduta due volte preziosa. Il collettivo di designer ha utilizzato ritagli di tappeto, giocando con i disegni creati dall'ordito e dalla trama e con i colori sulla base di una poltroncina dal design contemporaneo, ma classico allo stesso tempo. Il connubio porta alla creazione di oggetti unici, testimoni di un essere contemporaneo nomade e multiculturale.

Continua la collaborazione anche con **Adrenalina**, azienda dedicata agli imbottiti colorati, che espone alcuni pezzi della nuova collezione presentati in occasione dell'ultimo Salone del Mobile (2018). Alla comodità si coniugano la tecnologia e l'attenzione per l'ambiente. Le sedute comprendono infatti dispositivi per connettersi online e itair®, un sistema innovativo di depurazione dell'aria. Perché non solo la materia e l'acqua che ci circondano, ma anche l'aria merita l'attenzione della ricerca nel design, per la creazione e la ri-creazione di un mondo vivibile.

with wood, specializing in the creation of unique floors. For years now, this passion has been joined by the use of recycled elements, pieces of motorbikes, fabrics, woods and metals, which have led to the creation of surprising and ironic combinations, never forgetting the main functions of design: comfort and functionality. Beyond trends, Giacomini has created over time a recognizable, playful and elegant language.

Morelato, historic design company, once again is present at nhow Milano, showing pieces by Franco Poli and by the MAAM Research Center. Morelato pursues a research focusing on wood, the recyclable material par excellence, without any need for further transformation. The company succeeds in its research, making contemporary works with one of the oldest materials, constantly reminding us of our connection with nature.

Sometimes reuse finds unusual expressive ways. The armchairs presented by **Atelier Tuttonero** are made with kilim rugs. In the tradition of the country where these rugs are woven, the value of a kilim increases with time and use. Thus, the recovery of old carpets makes the seating twice as precious. The designer collective has used carpet cutouts, playing with the patterns created by warp, weft, and colours, on a chair with a design which is contemporary and classic at the same time. The different combinations have led to the creation of unique objects, speaking of a nomadic and multicultural contemporary lifestyle.

Adrenalina, a company dedicated to coloured upholstered furniture, also carries on its collaboration with nhow Milano, this year with a selection of pieces from the new collection presented on the occasion of last Salone del Mobile (2018). Comfort is combined to technology and care for the environment. In fact, the seats include devices to connect online and itair®, an innovative air purification system. Because it is not only the matter and the water that surround us, but also the air we breathe, that deserves the attention of design research, for the creation and re-creation of a more livable world.

Elisabetta Scantamburlo

DESIGNERS



Adrenalina
Atelier Tuttonero
CLIQUE rielaboratorio
FB Light Works
Gino Giacomini
Morelato



Adrenalina

website: adrenalina.it

e-mail: pressoffice@adrenalina.it

Adrenalina è libertà di esprimersi, di fantasticare ad alta voce e dare colore all'immaginazione, che prende forma in sedute ed imbottiti innovativi ed audaci.

La cura per il dettaglio tecnico, la grande attenzione alle morbidezze e una strizzatina d'occhio ai trend del mondo fashion plasmano la filosofia Adrenalina: sedute che rompono gli schemi, capaci di conferire unicità al luogo che le ospita senza mai rinunciare al comfort.

Adrenalina attinge all'esperienza e alla sapienza della manifattura artigianale coniugata alla ricerca di materiali innovativi e allo sviluppo di moderne tecniche di lavorazione, mantenendo il carattere di un atelier che sa interpretare i desideri di chi ama circondarsi di pezzi fortemente protagonisti dalla vocazione sperimentale.

Adrenalina è il rifugio dell'originalità, lo spazio in cui la differenza è un valore da tutelare. L'unicità diventa assoluta quando Adrenalina offre ai suoi clienti la possibilità di dare un tocco di personalizzazione ai prodotti o sviluppa sedute esclusive in serie limitata.

Adrenalina è un brand di Domingo Salotti srl, nato nel 1999 con la voglia di dare spazio a forme eclettiche e a un concetto innovativo di imbottiti per il contract e per la casa, reinterpretando l'oggetto seduta come elemento iconico e scultoreo stupefacente ma estremamente confortevole.

Collaborano con Adrenalina numerosi designer italiani e stranieri.

Le collezioni Adrenalina 2018 si presentano particolarmente eco-friendly.

La linea *Sir-pent*, per esempio, ospita itair®, un innovativo sistema di purificazione naturale dell'aria per ambienti indoor, che agisce attraverso una pianta decorativa, che assume funzione di oggetto di servizio, amplificando le sue naturali proprietà di purificazione grazie alla presenza di un cuore tecnologico.

Adrenalina is freedom of expression, of dreaming aloud, and of coloring the imagination, through bold and innovative upholstered seating.

Adrenalina's philosophy is based on the care for technical details, great attention to comfort and softness, and a wink to the latest fashion trends. Adrenalina's upholstered collections break the patterns, conferring uniqueness to the place that hosts them, while always paying big attention to the comfort.

Adrenalina draws on the experience and wisdom of traditional craftsmanship conjugated to the research of innovative materials and the development of modern production techniques. The company works like an atelier, where the desires of those who love to surround themselves with strong and experimental pieces can be fully satisfied.

Adrenalina is the refuge of originality, a space where diversity is a value to be protected. Uniqueness becomes an absolute at Adrenalina, thanks to the opportunity to give a touch of personalization to the products or develop exclusive limited-edition seats.

Adrenalina is a brand of Domingo Salotti srl, born in 1999 with the desire to shape eclectic forms and an innovative concept of upholstered seating for commercial and residential use, reinterpreting armchairs, sofas and modular soft seating as iconic, sculptural and extremely comfortable elements.

Numerous Italian and foreign designers collaborate with Adrenalina.

The Adrenalina 2018 collections are particularly eco-friendly.

The *Sir-pent* collection hosts itair®, an innovative system of natural air purification for indoor environments, through a decorative plant, which takes on the function of an object of service, amplifying its natural purification properties thanks to the presence of a technological heart.



adrenalina[®]
WE ARE DIFFERENT!

WASTELAND



Morebillow sofa

By Antonio Piciulo

Fusto in legno, imbottitura in poliuretano memory.

Rivestimento: Svensson, Casamance

Wooden frame, memory polyurethane padding.

Upholstery: Svensson, Casamance

153 x 84 x H85,5/39,2 cm

2018



Morebillow armchair

By Antonio Piciulo

Fusto in legno, imbottitura in poliuretano memory. Rivestimento: Svensson, Casamance

Wooden frame, memory polyurethane padding.

Upholstery: Svensson, Casamance

95 x 84 x H85,5/39 cm

2018



Sir-pent

By Andrea Stramigioli

Fusto in legno, imbottitura in poliuretano memory.

Rivestimento: Sirtori, Camira, Vescom, Kvadrat

Wooden frame, memory polyurethane padding.

Upholstery: Sirtori, Camira, Vescom, Kvadrat

5 moduli base di diverse dimensioni

5 basic modules in different measures

2018

Atelier Tuttonero

website: ateliertuttonero.com

facebook: Atelier TuttoNero

instagram: Atelier Tuttonero

Atelier Tuttonero è un collettivo indipendente di artisti e designer che sviluppa progetti multidisciplinari con un unico obiettivo: rendere accessibile l'arte, il pezzo unico, l'oggetto particolare e di valore.

Atelier Tuttonero promuove idee, sviluppa ricerche di artisti/designer, dal piccolo oggetto al macro progetto, dalla tradizione al contemporaneo: ne risulta un manufatto fruibile, accessibile, acquistabile.

L'Atelier crea oggetti che diventano parte integrante della vita di tutti i giorni raccontando storie, passioni e ricerche individuali.

Poltroncina *Neda*

Neda è un progetto interculturale Iran-Italia, una produzione limitata di poltroncine realizzate con tessuti tipici iraniani, i kilim, sorta di tappeti prodotti dalle tribù dell'Iran e del Medio Oriente. Realizzati per usi domestici, nelle geometrie di questi manufatti sono racchiuse credenze, filosofie e storie tramandate attraverso disegni, simboli e linguaggi arcaici.

Neda nasce da un tentativo da parte del designer Pierfelice Vazzana di portare alla luce e far rinascere queste antiche forme di comunicazione, mettendole in relazione con il design contemporaneo, in una seduta semplice e comoda.

Il designer dice: "Credo che un progetto del genere possa diventare parte integrante di una cultura dell'abitare odierno, nomadico, multiculturale, multicolore."

Tavolo *Eva*

Il progetto *Eva*, dell'artista Farhad Orouji, si ispira alla figura femminile nella storia dell'arte. In particolare questo lavoro è influenzato dall'intensità espressiva e dall'introspezione psicologica della figura femminile nelle opere di Egon Schiele.

Il tentativo dell'artista è di portare la scultura e l'arte figurativa nel design per creare prodotti fruibili.

Atelier Tuttonero is an independent team of artists and designers developing multidisciplinary projects with a mission: to make accessible art, masterpieces, and objects of value.

It promotes ideas, develops artists/designers research, from small objects to macro projects, from tradition to contemporary, to create usable, accessible, and affordable products.

The Atelier creates objects that become part of everyday life, telling stories, passions and individual research.

Neda armchair

Neda is an intercultural project between Italy and Iran, a limited production of armchairs made with Kilims. Made with typical Iranian fabrics, they are a kind of carpet produced by Iranian and Middle East tribes. Created for domestic use, their geometries contain beliefs, philosophies, and stories handed down through drawings, symbols, and archaic languages.

Neda comes from designer Pierfelice Vazzana's idea to bring to life this archaic communication, creating a link with contemporary design in a simple and comfortable seat.

The designer says: "I believe that this kind of project can become part of today's culture, which is nomadic, multicultural, and multicolored."

Eva table

Eva is inspired by the female figure in the history of art. This project is influenced in particular by the expressive intensity and psychological introspection of the female figures in Egon Schiele's works.

The artist Farhad Orouji wants to take sculpture and figurative art into the design field to create mass products.

A T E L I E R
T U T T O N E R O

WASTELAND



Neda

Seduta a 3 gambe, struttura in legno,
scocca avvolgente imbottita, cuscino
sfoderabile

Edizione limitata

3 legs seat, wooden frame, upholstered
body, washable pillow

Limited edition

60 x 62 x 76H cm

2017



Eva

Tavolo in noce verniciato e piano in vetro,
matrice scolpita a mano, scanner 3D,
stampa Cnc pantografo

Painted walnut table, glass top, handmade
matrix, scanner 3D, Cnc printer

70 Ø x 80H cm

2018

CLIQUE rielaboratorio

website: clique.it
e-mail: info@clique.it

website: aheadacheaday.com
e-mail: alberto@aheadacheaday.com



Andrea Clessi, Classe 1975, dopo il corso in disegno industriale presso il Politecnico di Milano, nel 2005 fonda CLIQUE "rie-laboratorio": un percorso fatto di contaminazioni e interazioni tra diverse esperienze, artistiche e produttive, uno spazio per dar forma a idee e progetti dove design, fotografia, grafica, moda e musica diventano motivo di aggregazione creativa e le persone veicolo d'esperienza.

Attraverso il diretto contatto con la materia e la conoscenza dei diversi processi produttivi CLIQUE ha fatto del recupero la propria filosofia progettuale. Oggi Clessi progetta e produce proprie collezioni ri-elaborando residui di lavorazione industriale.

Rame, legno, marmo, acciaio, pelle, vetro prendono nuova forma in oggetti di uso quotidiano e complementi d'arredo realizzati in tiratura limitata.

Alberto de Angeli è un musicista, sound designer e producer milanese. Attivo da più di 15 anni, lavora sia con piccole case indipendenti che con grandi marchi internazionali (Gucci, Diesel, Fox) alla sonorizzazione di progetti audio-video, installazioni, eventi e musiche d'ambiente.

Ha realizzato, in collaborazione con CLIQUE, *Left Behind*, colonna sonora dell'esposizione nata rigenerando suoni e rumori incisi in laboratorio durante la produzione degli oggetti in mostra.

Born in 1975 and raised in Milan, Andrea Clessi attended High School in Fine Arts and a course in Industrial Design at the Politecnico University of Milan. In 2005, he established CLIQUE "rielaboratorio": a new path crossed by influences and interactions in various artistic and constructive experiences. Its goal is to make room for opportunities to realize ideas and projects where design, photography, graphic and music evolve into a reason for a creative aggregation thanks to people's experiences.

Throughout the direct contact with materials and the knowledge of the different production processes, CLIQUE has made recycling its own planning philosophy. At the moment, Clessi develops and processes his collections re-elaborating industrial waste products.

Copper, wood, marble, steel, skin and glass gain a new shape in objects of daily use and furniture equipment made in limited series.

Alberto de Angeli is a Milan based musician, producer and sound designer. For more than 15 years he's been working alongside both small independent labels and big international brands (Gucci, Diesel, Fox) for sound and music of audio-video projects, installations, events and ambient music.

In collaboration with CLIQUE, he created *Left Behind*, the soundtrack of the exhibition, born regenerating sounds and noises recorded in Clessi's laboratories during the production of the objects here exhibited.



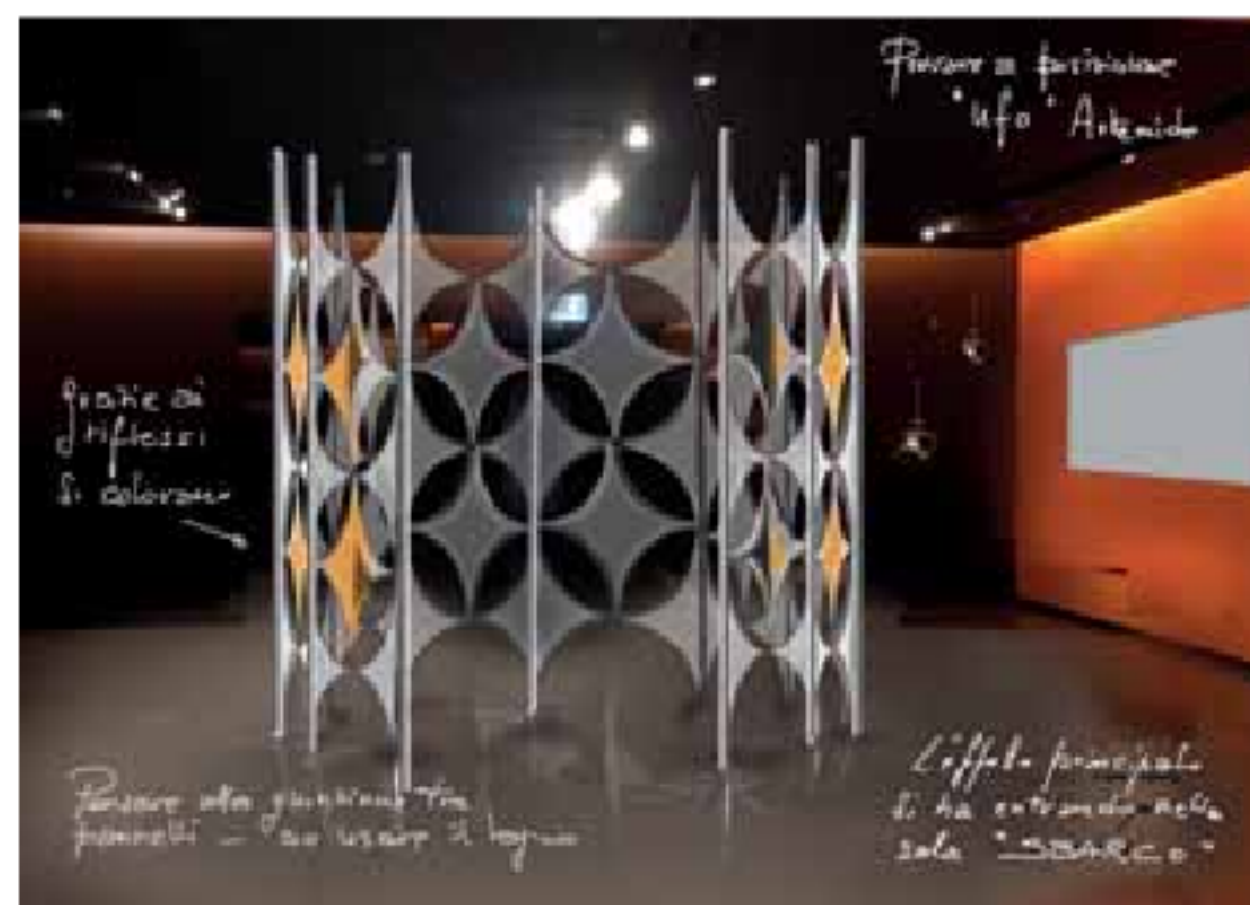
Parete verticale "quinta" con pannelli forati inox
 Lampade *Cathe* in inox e vetro cattedrale
 Seduta *Baghello* in inox e pelle
 Sofà *Geko* in inox e pelle
 Postazione per eventi *tower* in inox e vetro fumé

Vertical "flat" wall with perforated stainless steel panels
Cathe lamps in stainless steel and cathedral glass
Baghello seat in stainless steel and leather
Geko sofa in stainless steel and leather
Tower event station in stainless steel and smoked glass



Groovo cubo sonoro in acciaio inox e mogano okoume
Lotus serie di lampade in rame e led
Geko tavolo/console in inox e vetro fumé
Pit tavolino da terra in inox e vetro
Bagh seduta bassa in inox e pelle

Groovo sound cube in stainless steel and mahogany okoume
Lotus series of lamps in copper and led
Geko table/console in stainless steel and smoked glass
Pit coffee table in stainless steel and glass
Bagh low seat in stainless steel and leather



FB Light Works

website: fblightworks.com

facebook: FB Light works di federico babato

instagram: fb_light_works

Born in Dolo in 1977, Federico Babato is a Venetian artist engaged in the study and production of lighting fixtures.

Federico combines in his works the passion for lighting and the recovery of mechanical elements, using in his works mechanisms and gears from the old mechanical workshops of the Triveneto. Every object he produces is therefore an authentic work of art and as such unique in its essence and form.

"It all started with the idea of giving new life to abandoned materials. Chains, gears, bearings, marble and other waste products which once played a role in factories, garages and old machines, now take part in the creation of my unique design objects. I personally carry out all production steps: designing the product, searching for materials and producing the fixture, with a constant attention to details. Each piece is created instinctively, without a preliminary sketch, following the style the leftover material inspires me."

Nato a Dolo nel 1977, Federico Babato è un artista veneziano impegnato nello studio e nella realizzazione di complementi di illuminazione.

Federico coniuga nei suoi lavori la passione per l'illuminazione e per il recupero di elementi meccanici, utilizzando nelle proprie opere meccanismi e ingranaggi provenienti dalle antiche officine meccaniche del triveneto. Ogni sua realizzazione è un'autentica opera d'arte e, in quanto tale, unica nella sua essenza e forma.

"Tutto nasce dall'idea di dare nuova luce a materiali ormai dismessi. Catene, ingranaggi, cuscinetti, marmo e altro materiale di scarto, dopo aver dato il loro contributo in fabbriche, officine e vecchi macchinari, ora contribuiscono a dare vita alle mie creazioni, pezzi unici di design. Seguo in prima persona tutte le fasi di realizzazione del prodotto, dall'ideazione e ricerca dei materiali fino alla produzione, senza mai tralasciare la cura dei dettagli. Ogni singola creazione viene realizzata d'istinto senza un progetto di base, seguendo lo stile ispirato dal pezzo di recupero."



FB 
lightworks



FB3
 Lampada composta da un unico
 nastro di ferro derivante da
 macchine confezionatrici industriali
 Lamp made up of a single iron belt
 recovered from industrial packaging
 machines
 45 Ø x 50H cm
 2012



FB63
 Lampada realizzata con una catena
 doppia di nastri trasportatori
 industriali
 A lamp consisting in a double chain
 found on an industrial conveyor belt
 50H cm
 2017

FB86
 Lampada realizzata con
 ingranaggi di camion
 recuperati
 Lamp made with an old
 lorries' gears
 28 Ø x 30H cm
 2018



FB79
 Lampada realizzata con distanziali in metallo di una
 macchina confezionatrice di sale industriale alti 2 cm e
 con un diametro di 6 cm a formare una spirale
 A lamp made using metal spacers coming from an
 industrial salt-packaging machine, of 2 cm height and 6
 cm diameter
 60H cm
 2017



FB90
 Lampada realizzata con una catena
 tripla di un motore che alimentava una
 macchina industriale
 Lamp derived from the triple chain of
 an engine that set an industrial machine
 40H cm
 2017

Gino Giacomini

website: ginogiacomini.it
e-mail: info@ginogiacomini.it



Gino Giacomini, artigiano veneziano classe '61, inizia il proprio percorso specializzandosi con passione nella lavorazione dei pavimenti in legno. Nel 1980 fonda l'azienda ZG Opera Unica, con il socio Daniele Zanibellato, dove l'artista rielabora le conoscenze acquisite durante i suoi viaggi attorno al mondo, fondendo tradizioni esotiche e innovazione, e creando un nuovo modo di intendere pavimenti in legno e interior design.

Nel corso degli anni Gino Giacomini ha lavorato a stretto contatto con numerosi architetti e artisti, anche di fama internazionale, e ha acquisito e sviluppato pulizia delle linee e estro artistico. Dalla fusione di queste due caratteristiche nasce, a Treviso, l'Atelier Gino Giacomini - Opere Uniche, dove committenti, architetti, artisti e artigiani si confrontano e collaborano con l'ambizione comune di tessere l'haute couture dell'interior design.

"Vivere naturale all'interno dei propri spazi" è la filosofia su cui Giacomini e i suoi collaboratori hanno costruito il proprio know-how, caratterizzato dall'utilizzo di legni di ricerca, anche di recupero, uniti a cuoio, stoffa e ferro per creare opere di particolare unicità, con un design senza tempo, al di fuori di mode e ostentazioni, sempre caratterizzato da eleganza, leggerezza e sostenibilità.

Gino Giacomini, Venetian craftsman born in 1961, begins his path specializing with passion in the processing of wood flooring. In 1980 he founds ZG Opera Unica with Daniele Zanibellato. Here the artist elaborates the knowledge acquired during his travels around the world, blending exotic traditions and innovation, and creating a new way of meaning wooden floors and interior design.

Over the years Gino Giacomini has worked closely with several architects and artists, also internationally known, and has acquired and developed clean lines and artistic inspiration. Thanks to the merge of these two features, the 'Gino Giacomini Atelier - Unique Works', was founded in Treviso, where clients, architects, artists and craftsmen come and work together with the common ambition to weave the interior design's haute couture.

"Living naturally within one's own spaces" is the philosophy on which Giacomini and his colleagues have developed their know-how, characterized by the use of research wood, and also recovered wood, combined with leather, cloth and iron to create works of particular uniqueness, with a timeless design, outside of fashions and ostentations, always characterized by elegance, lightness and sustainability.



GINO GIACOMINI
Atelier



Carega Boomerang
 Legno di Panga panga, rovere,
 noce, cinghie in corda e cuscini
 in velluto di ciniglia e pelle
 Panga panga wood, oak, walnut,
 rope belts and pillows in chenille
 velvet and leather
 70 x 40 x H90 cm
 2015



Carega Nido
 Poltrona in legno di noce
 rivestita in velluto di cotone
 jacquard
 Armchair in walnut wood
 upholstered in velvet cotton
 jacquard
 82 x 70 x 50 cm
 2017



Ciao Murano
 Catene industriali, ingranaggi di bicicletta e
 corpo centrale costituito dal motore di un "Ciao"
 e coppe in vetro di Murano - pezzo unico
 Industrial chains, bicycle gears, central body
 made up of a "Ciao" engine and Murano glass
 cups - unique piece
 100 x 100 cm x 100 cm
 2017

Minnie
 Sezione di tronco di noce
 e gambe in ferro
 Walnut trunk section and
 iron legs
 40 x 35 x H45 cm
 2016



Tavolo Libro
 Legno di noce composto da due tavole che ricordano le Tavole della Legge,
 gambe in metallo bronzato
 Two tables of walnut wood recalling the Tablets of the Law, legs in bronzed metal
 200 x 100 x 75 cm
 2018



Carega Gino Buon Vino
 Sedia in legno di barrique di rovere, tessuti in
 cotone/lino stampato e cotone spalmato pvc.
 Piedistallo in metallo
 Chair in oak barrique wood, fabrics in printed
 cotton/linen and pvc coated cotton. Pedestal in
 metal
 60 x 60 x H120 cm
 2018

Morelato

website: morelato.it

e-mail: morelato@morelato.it

facebook: [MorelatoSrl](https://www.facebook.com/MorelatoSrl)

website: fondazionealdomorelato.org

e-mail: info@fondazionealdomorelato.org

facebook: [MAAM.Museo.Arte](https://www.facebook.com/MAAM.Museo.Arte)

[Applicate.nelMobile](https://www.applicate.nelmobile.it)

Morelato, nata agli inizi del secolo scorso, rivisita il legno nell'arredo contemporaneo, grazie alla tradizione dei maestri ebanisti, garantendo un prodotto Made in Italy di altissima qualità. Attraverso il Centro Ricerche e le collaborazioni con architetti di fama mondiale, l'azienda realizza mobili d'arredo originali utilizzando legni che provengono da coltivazioni italiane e vernici atossiche. Nel 2002 crea la Fondazione Aldo Morelato, costituita dai figli come tributo al suo fondatore, per la valorizzazione e diffusione della cultura d'impresa nel territorio. Accanto a questa attività la Fondazione ha attivato il MAAM - Museo sulle Arti Applicate nel Mobile, con un'ampia raccolta di opere realizzate negli ultimi trent'anni da architetti e designer del panorama internazionale in rapporto all'evoluzione dell'abitare moderno.

Il *Centro Ricerche MAAM* opera all'interno dell'azienda sotto la direzione di Giorgio Morelato, con la collaborazione di diverse figure di progettisti e tecnici del legno. Sviluppa costantemente un accurato lavoro di indagine sulle tecniche costruttive del mobile, studia la reinterpretazione degli stili e dei modelli classici rendendoli funzionali alle esigenze dell'arredo domestico e degli spazi collettivi contemporanei, collabora con i designer per la definizione e l'ingegnerizzazione dei nuovi progetti e si occupa di "progettazioni sartoriali" su richiesta del cliente.

Franco Poli

Dopo quarant'anni di presenza ai massimi livelli sulla scena del design mondiale, il designer Franco Poli si conferma come uno dei più importanti designer italiani contemporanei. È presente nel catalogo Morelato con molti e significativi oggetti di design. Acceso difensore delle peculiarità culturali del design "made in Italy" dal 1998 vive e lavora a Verona.

Morelato, fondata al beginning of the last century, reinterprets wood in contemporary furnishing, thanks to a tradition of master craftsmen, providing Made in Italy products of the highest quality. Through its Research Centre and collaborations with world-renowned architects, the company creates original furniture, using wood from Italian plantations and non-toxic varnish. In 2002 Aldo Morelato's children founded the Aldo Morelato Foundation, to enhance and promote the culture of the territory. Besides this activity, the Foundation has set up the MAAM (Museum of Applied Arts in the furniture sector) with a large collection of pieces collected over the past thirty years, designed by architects and designers on the international scene in relation to the evolution of modern living.

The MAAM Research Centre operates within the company under the direction of Giorgio Morelato, in collaboration with a team of designers and wood technicians. It effects constant and accurate investigation on furniture construction techniques, on the reinterpretation of styles and the adaptation of classic models to the needs of contemporary life in both home and public spaces. Together with a group of designers the Centre defines the engineering of new projects and develops "tailor-made projects" on customer demand.

Franco Poli

After being for years among the top designers of the world, Franco Poli is still one of the most important contemporary Italian designers. Many of his design pieces are part of the Morelato catalogue. Poli supports the cultural peculiarities of the "made in Italy" design. Since 1998, he has been living and working in Verona.

MORELATO

E B A N I S T E R I A I T A L I A N A

WASTELAND



Sedia Celeste

Sedia in legno massello di ciliegio con seduta in multistrato di faggio impiallacciato in ciliegio

Chair made of solid cherry wood and seat in beech plywood veneered with cherry

50 x 47 x 80H cm

2013



Tavolo Zero

Tavolo fisso con struttura realizzata in legno di ciliegio e piano in cristallo, appoggiato su di un vano portaoggetti

Table made of cherry wood with glass top resting on storage trays

214 x 100 x 77H cm

1988



Credenza Cartesia

Design by Franco Poli

Credenza bifacciale con struttura a 3 ante in legno di noce canaletto e acero. Ripiani interni regolabili

Sideboard made of maple and walnut wood finished on all sides, 3 doors and internal adjustable shelves

220 x 55 x 75H cm

2002



nhow Milano

Via Tortona, 35
Milano

246 rooms
1800 sqm for meetings & events
International bar & restaurant
Fitness room



CURATOR
Elisabetta Scantamburlo

ART



ART

Wasteland è un'esposizione dedicata all'utilizzo di materiali di scarto e di riciclo nell'arte e nel design, e ispirata al celebre poema di Eliot che già all'inizio del XX° secolo vedeva la società occidentale arrivata a un punto di crisi.

Da anni si parla dell'importanza dell'ecosostenibilità. In un mondo in cui continuare a produrre pone sempre più questioni problematiche, non solo in termini di scarsità di materiali, ma anche del dispendio energetico richiesto nella produzione, sono sempre più numerosi i creativi che scelgono di riutilizzare quanto esiste già attorno a loro.

Una parte del percorso espositivo è dedicato al rapporto tra l'industria e la creatività. Alcuni degli artisti e designer in mostra infatti utilizzano materiali di scarto (sfrido) forniti dalle fabbriche. È un riutilizzo del materiale che precede il riciclo perché la materia prima in questo caso è ancora nuova, non è stata buttata dopo un primo utilizzo e ciclo vitale, ma è uno scarto di materiale 'buono'.

Wasteland si propone anche come un invito alla responsabilità verso l'ambiente in cui viviamo rivolto a tutti i visitatori.

Artista autodidatta, a **Marisa Pracella** piace mettere le mani 'nello sporco'. L'ispirazione la trova ovunque, dai mercatini dell'usato ai rifiuti abbandonati in strada. Il suo spirito eclettico la porta a utilizzare i media più disparati, dal dipinto all'installazione. L'apparenza giocosa delle sue opere cela spunti di riflessione che spaziano dal sociale all'ambientale.

Dal rifiuto può nascere non solo una nuova vita, ma addirittura un'architettura spirituale. Così **Matteo Naggi** interpreta le sue strutture, veri labirinti tridimensionali, realizzati con materiali edili, reti di recupero e carta. Architetture vuote come esercizi verso l'essenzialità e la purificazione. Una sorta di riciclo che seleziona i materiali e li pulisce non solo fuori, ma anche dentro. Recupero, scultura e architettura si fondono in uno sguardo verso un futuro più consapevole.

Una simile essenzialità si incontra nella produzione artistica di **Mirko Demattè**, scultore trentino che dopo anni di sperimentazioni coi materiali e i colori, è approdato a un punto in cui pittura e scultura si incontrano e i colori si placano. A testimoniare la strada intrapresa, alcune sculture totemiche realizzate in Woodn, un materiale che concilia tecnologia e rispetto per l'ambiente.

Materiali industriali, duri e pesanti vengono manipolati e trasformati in un ricamo tridimensionale dalle mani forti di **Anna Santinello**. Pitttrice e scultrice, presenta in questa occasione una scultura realizzata attraverso l'intreccio di fili metallici di varia natura, forti e resistenti, recuperi industriali lavorati da lei a mano con pazienza per dare vita a creature testimoni di vite complesse, e a volte di ferite che lasciano il segno.

Alcuni artisti trovano ispirazione sulle spiagge, come **Annarita Serra**, che sulle coste sarde raccoglie oggetti e frammenti di plastica di ogni tipo, che manipola, trasforma o anche solo accosta, realizzando opere energiche e intense, dove i rifiuti trovano una nuova vita. A questi si accostano anche i rifiuti elettrici, sempre più presenti nelle nostre vite. Nell'utilizzare la sua tavolozza di plastica per ricreare icone di gran-

Wasteland is an exhibition dedicated to the use of waste materials and recycling in art and design, inspired by the famous poem by Eliot who, at the beginning of the twentieth century, already saw how Western society had come to a crisis point.

For years now, we have been talking about the importance of eco-sustainability. In a world where a continuous productions poses more and more problematic issues, not only in terms of scarcity of materials, but also of the energy expenditure required in production, there is a growing number of creatives choosing to reuse what already exists around them.

Part of the exhibition is dedicated to the relationship between industry and creativity. In fact, some of the artists and designers on show use waste materials (swarf) supplied by factories. It is a kind of reuse of the material that precedes recycling, because the raw material is still new, has not been thrown away after a first use and life cycle, but it is a waste of 'good' material.

Wasteland is also an invitation to responsibility towards the environment in which we live to all visitors.

Self-taught artist **Marisa Pracella** likes to get her hands 'in the dirt.' She finds inspiration everywhere, from flea markets to waste abandoned in the street. Her eclectic spirit leads her to use the most disparate media, from painting to installation. The playful appearance of her works inspires reflection on society and the environment.

Not only can a new life arise from waste, but even a spiritual architecture. That is how **Matteo Naggi** interprets his structures, real three-dimensional labyrinths, made with building materials, recovery networks and paper. Empty architectures as exercises towards essentiality and purification. A sort of recycling that selects the materials and cleans them not only outside, but also inside. Reuse, sculpture and architecture get towards a more conscious future.

A similar essentiality is encountered in the artistic production of **Mirko Demattè**, a sculptor from Trentino, who after years of experimentation with materials and colours, has reached a point where painting and sculpture meet and the colours subside. Some totem sculptures in Woodn—a material that combines technology and respect for the environment—testify the path taken by the artist.

Hard and heavy industrial materials are manipulated and transformed into a three-dimensional embroidery by the strong hands of **Anna Santinello**. Painter and sculptor, she presents on this occasion a sculpture made by interweaving strong and resistant metal wires of various nature, industrial scraps patiently intertwined to create creatures witnessing complex lives and long-lasting wounds.

Some artists find inspiration on the beaches, like **Annarita Serra**, who collects plastic objects and fragments of any kind on the Sardinian coasts. She manipulates and transforms them, and puts them together, creating energetic and intense works, where waste finds a new life. Next to them is also electrical waste, ever more present in our daily life. By using her plastic palette to recreate portraits of great artists and popular icons, the artist wrong-foots the visitor, who discovers only in a second moment the 'not-noble' material used. Serra's work

di artisti e volti di personaggi conosciuti, l'artista spiazzava il visitatore che scopre solo in un secondo momento la materia 'non nobile' dell'opera. Il lavoro di Serra porta immediatamente il pensiero all'inquinamento e alla responsabilità individuale nel modo in cui utilizziamo gli oggetti che lei usa nelle sue creazioni.

Anche **Alessandro Siccardi**, detto il **Sic**, ex architetto, realizza creature dalle forme più bizzarre, talvolta antropomorfe, nate dalla raccolta di oggetti e materiali di scarto riportati dalle onde sulla riva del mare, e chiamate *Relitti Perfetti*. La nuova vita di ogni opera d'arte è sancita da una vera e propria carta di identità che ridà valore e dignità a oggetti gettati via. Tramite l'arte Sic recupera dall'oblio ciò che il tempo e l'uso potrebbero cancellare, dandogli un soffio vitale colorato e giocoso.

In genere consideriamo la plastica un materiale utile e funzionale, con una sua bellezza intrinseca, finché non diventa rifiuto. **Giuseppe La Spada** si chiede quanto possiamo ancora considerarlo tale se da materiale per contenitori è diventato il contenuto dei nostri mari. Il suo progetto *In a changing sea* unisce la bellezza e l'ambiguità della plastica per sensibilizzare su queste tematiche ambientali e sociali.

Oltre alla plastica i nostri mari ospitano però ancora una ricca fauna marina, sempre più minacciata dall'inquinamento. Anche i pesci quando muoiono lasciano un materiale di scarto. **Gianni Depaoli**, che proviene da famiglia che da generazioni lavora nel settore ittico, i pesci li conosce bene, e ha deciso di utilizzarne le pelli come tavolozza per la sua arte. Come i colori a olio hanno caratteristiche diverse dalle tempera, così la pelle di un cefalopode è diversa da quella di un salmone. Depaoli ha imparato a trattarle realizzando opere misteriose e ipnotiche, che ci riportano alla materia organica pura, di cui siamo fatti anche noi.

Un altro richiamo ai fondali marini si ha nell'opera di **Maria Rosa Vendola**, dove reti e coralli sono fili di metacrilato fatti colare a mano sul parabrezza di un vecchio camion, a testimonianza continua di come ogni oggetto dismesso può diventare materiale prezioso per l'artista che lo vede con occhi nuovi e già percepisce in lui la nuova vita che potrà dargli.

Anche l'uomo, quando termina il proprio ciclo vitale, diventa scarto. Esorcizzando un primo senso di ripugnanza che lo scheletro umano può dare, **Tom Porta** sceglie il teschio come soggetto del suo progetto *The Box*: una serie di dipinti di piccole dimensioni e di sculture di teschi su cui sono dipinte opere d'arte celebri e loghi. Discostandosi dalle diverse valenze che il teschio ha avuto nella storia dell'arte, l'approccio di Porta è giocoso e guarda al soggetto scelto come uno scrigno uguale per tutti nella forma, ma i cui contenuti rendono ogni uomo diverso dall'altro.

Se la fotografia permette di rendere immortale l'immagine dell'uomo, al giorno d'oggi la sovrabbondanza di immagini è tale e il loro supporto, dal cartaceo al virtuale, così vulnerabile, da renderne precaria la durevolezza. **Vincenzo Musacchio** ricicla immagini da riviste e giornali che altrimenti prima o poi andrebbero al macero. Con una tecnica e una precisione affinate negli anni, l'artista realizza collage sempre più ricchi e complessi, celebrazioni pop del mondo d'oggi, riflessioni sul mondo dell'arte e sulla società contemporanea in un tripudio di colori e di accostamenti che, oltre a far riflettere, preservano e nobilitano immagini che hanno solitamente una vita breve.

immediatamente brings our thought to pollution and individual responsibility in the way we use the objects she uses in her creations.

Also **Alessandro Siccardi**, aka **Sic**, a former architect, makes creatures with the most bizarre, sometimes anthropomorphic forms, using the collection of objects and waste materials brought by the waves on the seashore, and called *Relitti Perfetti* (Perfect Relics). The new life of every work of art is sanctioned by a proper identity card restoring value and dignity to the objects that have been thrown away. Through art Sic recovers from oblivion what time and use could erase, giving it a colorful and playful vital breath.

We generally consider plastic to be a useful and functional material, with its own beauty, until it becomes waste. **Giuseppe La Spada** wonders how much we can still consider it so, when we think that a material used as container material has become the content of our seas. His project *In a changing sea* combines the beauty and ambiguity of plastic, to raise awareness on these environmental and social issues.

Beyond plastic, our seas still host a rich marine fauna, increasingly threatened by pollution. Even fish when they die leave a waste material. **Gianni Depaoli**, who comes from a family who has been working in the fishing industry for generations, knows fish well, and has decided to use their skin as a palette for his art. As oil colours have different characteristics from tempera, so the skin of a cephalopod is different from that of a salmon. Depaoli has learned how to treat them, creating mysterious and hypnotic works, bringing us back to the pure organic matter, of which we are also made.

Another reference to the seabed is in the work of **Maria Rosa Vendola**, where nets and corals are methacrylate threads hand-dripped on the windshield of an old truck: a testimony of how any disused object can become precious material for the artist who sees it with fresh eyes, perceiving the new life he can give it.

Even man, when his life cycle ends, becomes waste. Dispelling a first sense of repugnance, that the human skeleton can give, **Tom Porta** chooses the skull as the subject of his project *The Box*: a series of small paintings and sculptures of skulls on which famous works of art and logos are painted. Moving away from the different values that the skull has had in the history of art, Porta's approach is playful and looks at the chosen subject as a casket that has the same shape for everyone, but whose contents make each man different from the other.

Photography can make the image of man immortal, but nowadays the superabundance of images is such, and their support – from paper to virtual – so vulnerable, that its durability is precarious. **Vincenzo Musacchio** recycles images from magazines and newspapers that would sooner or later go to waste. With a technique and precision refined over the years, the artist creates ever richer and more complex collages. They are pop celebrations of today's world, reflections on the art world and contemporary society in a blaze of colours and combinations that, while being thought provoking, preserve and enoble images that usually have a short life

Elisabetta Scantamburlo

ARTISTS



Alessandro Siccardi

Anna Santinello

Annarita Serra

Gianni Depaoli

Giuseppe La Spada

Maria Rosa Vendola

Marisa Pracella

Matteo Naggi

Mirko Demattè

Tom Porta

Vincenzo Musacchio



Alessandro Siccardi

website: relittiperfetti.com

e-mail: sicsan@me.com

facebook: sicrelittiperfetti

instagram: sicsandro

Relitti perfetti

L'incontro decisivo per Alessandro Siccardi, aka il Sic, è avvenuto nel 2003 su una spiaggia della Maddalena, quando è inciampato in un relitto del mare e gli è bastato guardarlo per capirne che quello scarto aveva una voce, e bisognava darle fiato. Sono nati così i *Relitti Perfetti*, una colorata famiglia in continua espansione di sculture poetiche, irriverenti e più o meno antropomorfe. C'è qualcosa di riconducibile a Duchamp e alla sua idea del ready made: anche il Sic trova lo spunto artistico in ciò che già esiste, e in questo caso ciò che già esiste è lo scarto, il relitto, l'oggetto imperfetto accantonato dall'uomo o dalla natura. Tronchi riemersi dal mare, lamiere scassate, cunei di cemento, ingranaggi inceppati, macchine da scrivere che non scrivono più: il recupero è una seconda vita, la più autentica forse, che fa di questi scarti delle opere d'arte. Il ready made si veste di pop, in un impianto narrativo che fa di queste opere dei veri e propri personaggi, spesso accompagnati dalla carta d'identità che ne descrive la provenienza e la vocazione.

Come ha detto Miroslava Hajek, "non sono solo statue, ma personaggi estremamente comunicativi e ben caratterizzati. La loro indiscutibile forza vitale, la naturalezza dell'aspetto e una sottile ironia della forma, li fa sembrare degli esseri viventi, tornati a visitare la realtà che una volta era anche la loro".

Quella di Siccardi è dunque un'operazione che va oltre l'estetica per accedere alla dimensione sentimentale, ha a che fare con la malinconia e con la permanenza, con l'idea che l'arte sia la dimensione in cui ciò che era destinato all'oblio ritrova la vita. Ed è anche un atto ludico, di divertissement, dove i relitti-personaggi ci raccontano delle storie, d'avventura o d'amore, catturati nel compimento di un gesto, alla ricerca di un contatto con un relitto fratello o con lo spettatore. In questa mostra alcuni Relitti "storici" convivono con la produzione più recente, in cui ritorna il tema del volo e degli uccelli. Architetto per professione, artista per vocazione, Siccardi cerca e trova il punto d'incontro tra la propria sfrenata fantasia e la materia del mondo, dove ciò che era scarto diventa arte. Di nuovo.

Perfect Wrecks

The crucial moment for Alessandro Siccardi, aka Sic, was in 2003, on a beach of La Maddalena, where he stepped into a sea wreck. Looking at it, he heard a voice coming from it, and decided he wanted to spread it out. This is how the first *Perfect Wreck* was born, followed by his colourful and still growing family. In Sic's sculptures there's a taste of Duchamp's ready made concept: the work of art raises from what is already there, in this case all kind of wrecks and wastes, forgotten objects or fragments of objects released from humans or the environment. Bits and pieces of trunks, concrete, gears, plastics and plates, old typewriters that no longer type: in Sic's work all kind of wrecks find a new life, the best one maybe, because in this recovery from oblivion they become works of art. In this process these objects become characters, more or less anthropomorphic, each one with his own identity and history.

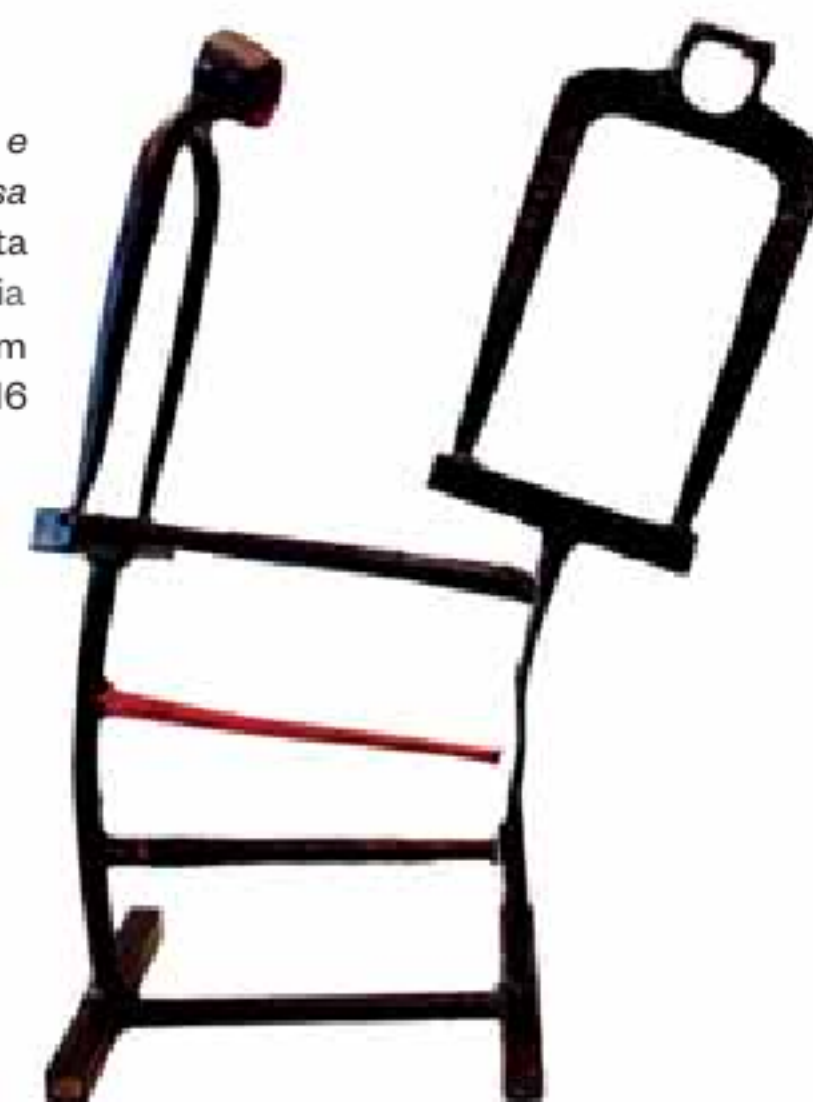
As Miroslava Hajek said, "more than sculptures, these works are real characters: extremely communicative, they have vital strength and specific peculiarities. They seem to have come back into the same reality that was their own, with subtle irony".

In his art, Siccardi leads us to a sentimental dimension, that has to do with melancholy and permanence, suggesting that art is the place where things that were lost can start to live again. Architect and artist, Siccardi searches and finds the place where his fantasy can meet the wrecks of the world, in a creative and prolific encounter. Again.





7016 Mac
Tecnica mista
Mixed media
30 x 15 x 76 cm
2017



R618 Carmelitana e
consorella grassa
Tecnica mista
Mixed media
40 x 25 x 60 cm
2016

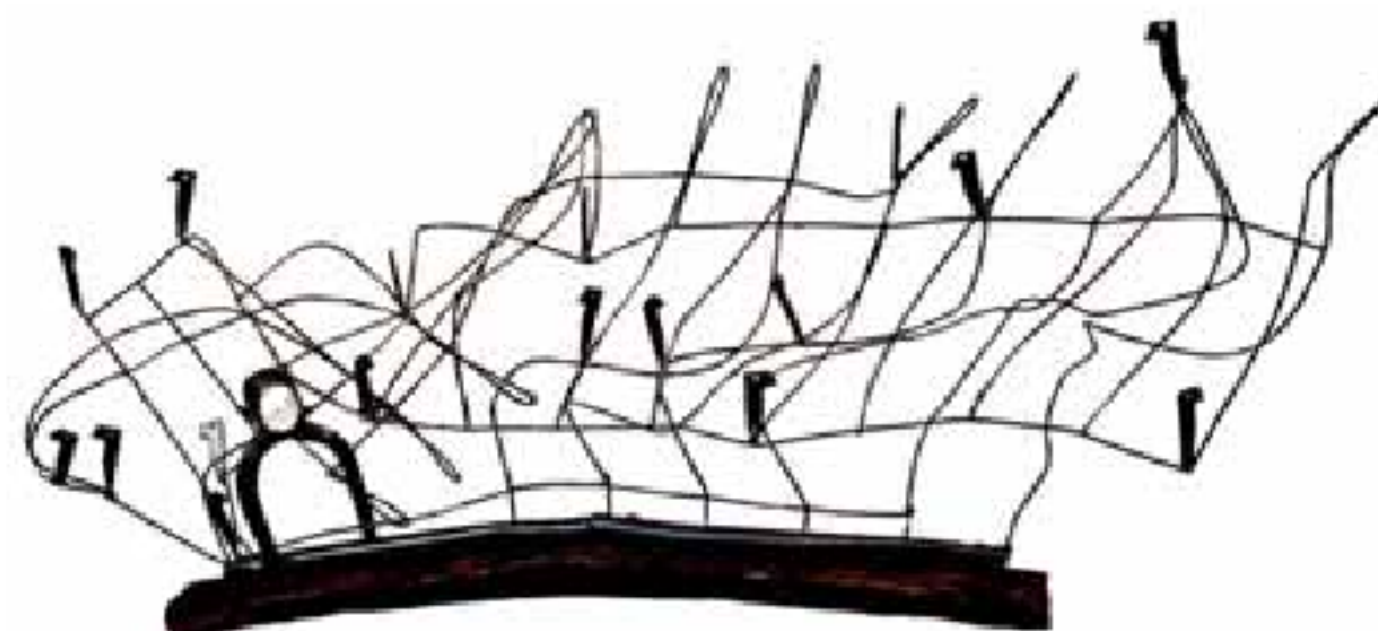


7004 Loro tre
Tecnica mista
Mixed media
20 x 25 x 30 cm
2017



R680 Presepe
Tecnica mista
Mixed media
10 x 20 x 30 cm
2016

7026 Uccellini ucellacci
Tecnica mista
Mixed media
110 x 20 x 65 cm
2017



Anna Santinello

website: annasantinello.com

e-mail: anna@annasantinello.com

Nata a Padova, Anna Santinello si è diplomata presso l'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano, dove vive e lavora. Sempre alla ricerca di stimoli creativi nelle più diverse realtà sociali, ha fatto frequenti viaggi all'estero con prolungate permanenze, in particolare a Parigi, dove ha vissuto per un paio d'anni in un piccolo studio nel Marais, arricchendo il suo bagaglio culturale grazie alla frequentazione di ambienti artistici e alla particolare atmosfera parigina.

Questo suo vissuto ha influenzato la sua ricerca artistica, in particolare la sua scultura, cui è giunta dopo una lunga, esaltante e tormentata esperienza pittorica attraverso la quale ha cercato di dare nuova vita anche a materiali poveri di recupero, già attraversati dal dolore di esistenze precedenti. Molte sue opere di scultura e pittura denunciano il dolore, l'abbandono e la violenza subita da tante donne in questa società in costante decadimento e rivolta più all'apparire che all'essere.

Ha presentato le proprie opere in affermate gallerie, in Italia e all'estero, e partecipato a importanti manifestazioni anche a livello internazionale, tra cui:

- Biennale di Milano (1993 - Palazzo della Permanente)
- Casa dei Carraresi di Treviso, 1997 e 2011
- Biennale de l'Art de la Fibre, Museo dipartimentale di Beauvais - Oise (Francia), 2002
- BIAB - Biennale Internazionale d'Arte di Pechino, 2005
- Open 2005 nell'ambito del Festival del Cinema di Venezia Lido
- Museo Ca' Pesaro di Venezia, 2007 e 2009
- Museo Liu Hai Su di Shanghai, 2008
- Triennale di Poznan (Polonia), 2009
- Concorso "Sculture nella Città" promosso dal Comune di Milano, 2009
- 54° Biennale di Venezia, Padiglione Italia, a cura di Vittorio Sgarbi, presentata da Silvia Vegetti Finzi, 2011
- Biennale di Brabant - Tilburg (Olanda) con la Van Loon Galleries, 2012
- Personale al Broletto di Pavia, con presentazione di Alessandra Quattordio e Giacomo Galazzo

E' del 2017 la mostra personale a Palazzo Marino, Milano, presentata dal Sindaco Giuseppe Sala. Ha inoltre ricevuto il Premio della Provincia di Milano per il suo impegno contro la violenza sulle donne, è stata finalista del Premio Internazionale di Scultura "Terre Moretti" a Brescia, ed è stata membro di alcune commissioni artistiche tra cui quella del Museo della Permanente di Milano.

Tra i molti critici d'arte che si sono occupati del suo lavoro, figurano: Giovanni Testori, Marco Vallora, Tommaso Trini, Luciano Caramel, Rossana Bossaglia, Philippe Daverio, Giorgio di Genova, Enzo Fabiani, Alberto Veca, Valerio Dehò, Giovanni Raboni, Maurizio Cecchetti, Mario Pancera, Pierre Restany, Fulvio Panzeri, Marisa Vescovo, Stefano Crespi, Domenico Montalto e altri ancora.

Born in Padua, Anna Santinello graduated from the Brera Academy of Fine Arts in Milan, where she lives and works. Always looking for creative stimuli in the most diverse social realities, she made frequent trips abroad with prolonged stays, particularly in Paris, where she lived for a couple of years in a small studio in the Marais, enriching her cultural background thanks to the closeness to the artistic environment, and to that particular Parisian atmosphere.

Her experience has influenced her artistic research, especially her sculpture, which came after a long, stimulating and tormented painting experience through which she tried to give new life to poor recovery materials, crossed by the pain of previous existences. Many of her sculptures and paintings denounce the pain, abandonment and violence suffered by women in a society in constant decay, turned more to appearance than to being.

She presented her works in well-known galleries, in Italy and abroad, and took part in important international events, such as:

- Biennale di Milano (1993 - Palazzo della Permanente)
- Casa dei Carraresi, Treviso, 1997 and 2011
- Biennale de l'Art de la Fibre, Departmental Museum of Beauvais - Oise (France), 2002
- BIAB - Beijing International Art Biennial, 2005
- "Open 2005", as part of the Venice Lido Film Festival
- Ca' Pesaro Museum, Venice, 2007 and 2009
- Liu Hai Su Museum, Shanghai, 2008
- Triennial of Poznan (Poland), 2009
- "Sculptures in the City" competition promoted by the Municipality of Milan, 2009
- 54th Venice Biennale, Italian Pavilion curated by Vittorio Sgarbi, presented by Silvia Vegetti Finzi, 2011
- Brabant Biennial - Tilburg (Holland) with Van Loon Galleries, 2012
- Solo exhibition at Broletto, Pavia, introduced by Alessandra Quattordio and Giacomo Galazzo

In 2017, Santinello had a solo exhibition at Palazzo Marino, Milan, presented by the Mayor Giuseppe Sala. She also received the Province of Milan Award for her commitment against violence against women, was a finalist of the "Terre Moretti" International Sculpture Award in Brescia, and was a member of various artistic commissions including that of the Museo della Permanente di Milano.

Among the many art critics who have written about her work are: Giovanni Testori, Marco Vallora, Tommaso Trini, Luciano Caramel, Rossana Bossaglia, Philippe Daverio, Giorgio di Genova, Enzo Fabiani, Alberto Veca, Valerio Dehò, Giovanni Raboni, Maurizio Cecchetti, Mario Pancera, Pierre Restany, Fulvio Panzeri, Marisa Vescovo, Stefano Crespi, Domenico Montalto and others



Come il vento
Acciaio inox
intrecciato, fusione in
bronzo e pneumatici
Twisted stainless
steel, bronze casting
and tires
160 x 100 x 75 cm
2009



Annarita Serra

website: annaritaserra.com
e-mail: info@annaritaserra.com
facebook: Annarita Serra
instagram: annaritaserramilano

Annarita Serra trasporta a Milano grandi quantità di plastica raccolta sulle spiagge della Sardegna, suo paese natale. Nel suo atelier, colmo di spazzatura, archivia e assembla in un nuovo ordine ogni sorta di scarto che poi incolla, inchioda, trapana. Qui non ci sono colori o pennelli, ma strumenti da officina che hanno poco a che fare con la visione romantica del fare dell'artista. Prendono così forma opere energiche e intense, dove i rifiuti trovano una nuova vita.

Spesso Annarita ricrea icone di grandi artisti e volti di personaggi conosciuti che attirano l'attenzione da lontano, per poi scoprire da vicino che sono realizzate con ogni sorta di spazzatura che così ricomposta, raggiunge un impegno estetico intenso e una comunicazione forte e insieme dolce. I suoi lavori, attraverso una bellezza mascherante, si fanno testimoni del silenzioso grido d'aiuto di una natura sempre più contaminata.

Protagonisti dei suoi lavori sono soprattutto il mare e l'inquinamento delle acque, ma l'artista esplora anche i rifiuti di apparecchiature elettroniche che aumentano sempre più, e il cui smaltimento pone problemi d'inquinamento e biodegradabilità. Alcune opere realizzate con tasti del computer e schede madre sono state esposte nel 2015 all'interno della sua mostra personale a Palazzo Ducale di Genova in occasione della presentazione del progetto europeo 'Weenmodels' per la gestione in Italia dei rifiuti hi-tech.

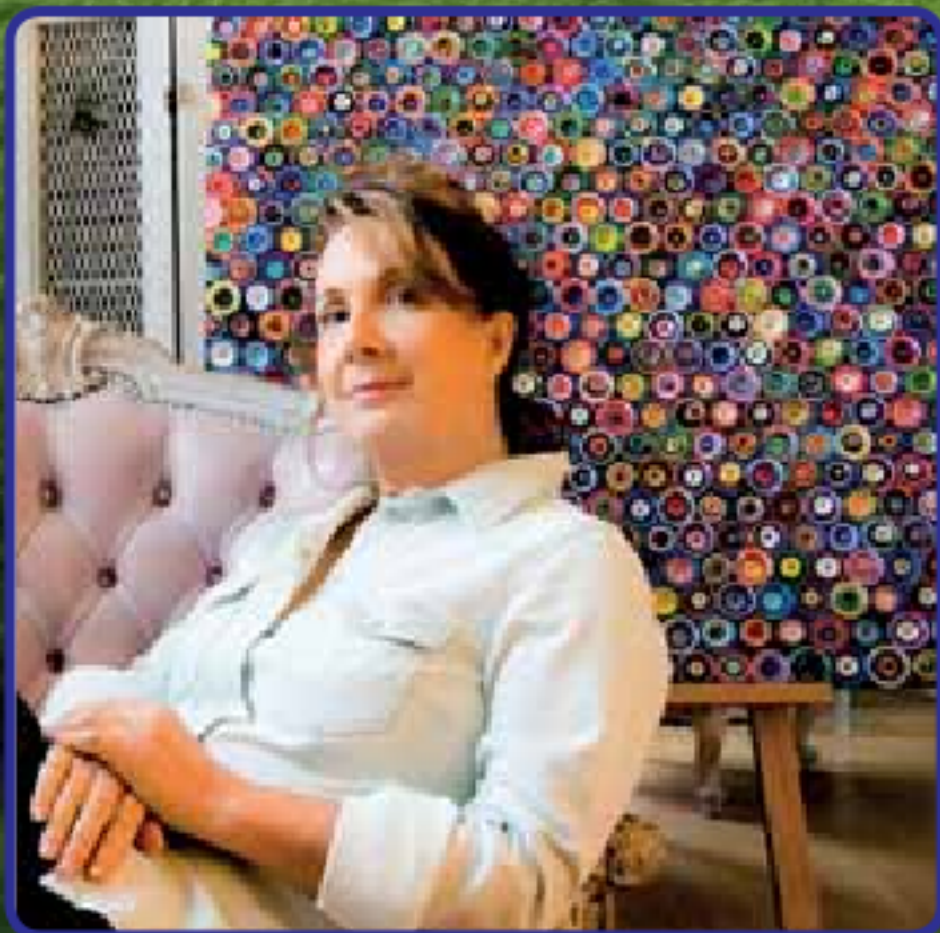
La sua attività espositiva inizia nel 2006, lasciandosi alle spalle un'esperienza maturata nel campo del marketing. Diplomata al Liceo Artistico Statale di Brera, ha frequentato la facoltà di Architettura al Politecnico di Milano.

Annarita Serra gathers a large quantity of plastic from the beaches of Sardinia, her homeland, and takes it to Milan. In her atelier, filled with refuse, she stores and assembles all kinds of waste into a new order. She then glues, nails and drills; here there are no colours or brushes, there are only workshop instruments that have little to do with the romantic image of the artist. This is how her intense and energetic works are born, giving new life to waste.

Annarita often recreates great artistic icons and the faces of celebrities, attracting attention from afar, to discover, once close enough, that they are realized with recycled waste. She thus reaches an intense aesthetic commitment through a strong but delicate and humane communicative mode. Her works, through a form of masking beauty, become witnesses of an increasingly contaminated nature's silent cry for help.

The main characters of her work are the sea and pollution of the waters, but they also refer to the growing waste of electronic appliances, whose recycling poses problems of pollution and biodegradability. Some of her works, created with computer parts such as keyboard keys and motherboards, were exhibited on the occasion of her personal exhibition at Palazzo Ducale in Genoa, during the presentation of 'Weenmodels', a European Project for the management of hi-tech waste in Italy.

Annarita began exhibiting her work in 2006, after a career in the field of marketing. Prior to that, she received her diploma from the Liceo Artistico Statale Brera, and studied Architecture at the Milan Polytechnic.





Frida
Plastica dal mare
Plastic from the sea
90 x 90 cm
2014

Tupperware
Tappi e coperchi di plastica
Plastic caps and lids
90 x 90 cm
2017



Marilyn
Plastica dal mare
Plastic from the sea
90 x 90 cm
2013

Margherita Hack
Tasti di computer
Computer buttons
90 x 90 cm
2015



Gianni Depaoli

website: giannidepaoli.it
e-mail: arte@giannidepaoli.it
facebook: gianni depaoli

Nato a Ivrea nel 1961, Gianni Depaoli vive e lavora a Candia Canavese. Ha creato opere e installazioni che testimoniano il degrado ambientale e la violenza sugli animali attraverso mostre itineranti sostenute da musei e da enti istituzionali. Sono note iniziative quali *Mare Nero* al Museo di Bergamo, *Allarme Ambiente* al Museo di Scienze di Genova, al Museo A come Ambiente di Torino, al Museo Garda di Ivrea e al Marineland ad Antibes, e progetti itineranti rappresentati da installazioni come *Anime Silenziose* inaugurato all'Acquario civico di Milano, *Verso il Quinto mondo* a Paratissima Torino, e *Oceaniche Alchimie* alla Biennale Italia-Cina a Torino.

La nuova ricerca, sviluppata con l'uso di inchiostri e pelli di cefalopodi, lo porta a indagare la materia per scoprirne la bellezza, abbandonando, ma non dimenticando, i drammi precedentemente trattati. Ciò dona vita alla nuova serie di mostre: *Rossomare* alla Galleria d'Arte Moderna di Genova Nervi, e all'installazione dell'opera in permanenza *Prede e Predatori* all'Ambasciata Italiana a Montecarlo.

Nel 2017 la ricerca della forma, del colore e della trasparenza lo porta a un nuovo studio. La pittura materica diventa ancora più raffinata e ricca di vita. Con i progetti *Rosso Calamaro* e *Acqua*, Depaoli indaga il noto e l'ignoto con abissi e meandri sospesi nel vuoto. Nel 2017 è invitato a esporre *Eko-500Project* al MAUTO, in occasione del 60° anniversario della Fiat 500, e nel 2018 è invitato alla mostra *La Vespa nella storia e nell'Arte* al MACIST di Biella.

Gianni Depaoli si interessa di arte, filosofie e bellezze naturali e artificiali.

"Dall'edibile che nutre il corpo, all'arte che nutre lo spirito."

Born in Ivrea (Italy) in 1961, Gianni Depaoli lives and works in Candia Canavese. He created exhibitions and installations that testify to environmental degradation and violence on animals through itinerant exhibitions supported by museums and institutions, such as *Mare Nero* (Black Sea) at the Museum of Bergamo, *Allarme Ambiente* (Environment Alarm) at the Science Museum of Genoa, at the A for Ambiente Museum in Turin, at the Garda Museum in Ivrea and at Marineland in Antibes, and many other installations like *Anime Silenziose* (Silent Souls) at the aquarium of Milan, *Verso il Quinto Mondo* (Toward the Fifth World) at Paratissima Turin, and *Oceaniche Alchimie* (Oceanic Alchemies) at the Biennial Italy-China in Turin.

The artist's new research, developed by using inks and skins of cephalopods, has brought him to investigate matter to find its beauty abandoning, without forgetting, the previous tragedies. His material painting becomes even more refined and full of life. This gives life to a new series of exhibitions. With the *Rosso Calamaro* and *Acqua* projects, Depaoli investigates the known and the unknown through abysses and meanders suspended in the void. In 2017, he was invited to exhibit *Eko500Project* at the MAUTO, on the occasion of the 60th anniversary of the Fiat 500, and in 2018 he was invited to the exhibition *La Vespa in history and art* at the MACIST in Biella.

He is interested in art, philosophies and natural and artificial beauties.

"From edible feeding the body, to art feeding the spirit."



EKO500PROJECT

Tecnica mista, parti di Fiat 500,
pelle di salmone, valigette in legno
di pallets, resina

Mixed technique, parts of Fiat
500, salmon skin, cases in pallet
wood, resin

1,21 x 2,97 x 1,39H mt

2013



RED ABYSS_GULF

Tecnica mista su fibra, pelle e
inchiostro di cefalopode, metacrilato
Mixed technique on cephalopod
fibre, skin and ink, methacrylate

39 x 24 cm

2018



RED ABYSS_ITALY

Tecnica mista su fibra, pelle e
inchiostro di cefalopode, metacrilato
Mixed technique on cephalopod fibre,
skin and ink, methacrylate

39 x 24 cm | 2018



RED ABYSS_SQ04

Tecnica mista su fibra, pelle e
inchiostro di cefalopode, metacrilato
Mixed technique on cephalopod fibre,
skin and ink, methacrylate

39 x 24 cm | 2017



RED ABYSS_AFRICA

Tecnica mista su fibra, pelle e inchiostro di
cefalopode, metacrilato
Mixed technique on cephalopod fibre, skin and ink,
methacrylate

37 x 37 cm | 2018



Giuseppe La Spada

website: giuseppelaspada.com

e-mail: alessandra.hiwhim@gmail.com

Giuseppe La Spada è un artista interdisciplinare ispirato dalla natura e dal suono. L'obiettivo della sua ricerca è far coesistere arte, sostenibilità e spiritualità, e con la sua ricerca si pone l'obiettivo di sensibilizzare la collettività su tematiche sociali e ambientali.

Nel 2007 vince il prestigioso Webby Award (gli Oscar di Internet) per il progetto legato all'ecologia *Mono no aware*. La stessa sera ritirano il premio David Bowie, i Beastie Boys, i fondatori di YouTube, ecc. È del 2008 la collaborazione con Ryuichi Sakamoto e Fennesz per la tournée *Cendre*, conclusasi con lo spettacolo di Ground Zero a New York.

Nel 2009 realizza *Afleur* che rientra tra le opere digitali esposte a *Digitalife2* accanto a quelle dell'artista Marina Abramovic, Christian Marclay e molti altri. L'immagine della manifestazione è realizzata dallo stesso La Spada. Nel 2015 l'opera *Migrants* viene esposta al Louvre, in occasione dell'Exposure Award. A ottobre dello stesso anno presenta in Triennale a Milano *Sublimis*, un progetto interdisciplinare sulla relazione uomo-acqua, che vanta le collaborazioni di scienziati e artisti internazionali. Per tale evento Ryuichi Sakamoto firma la composizione inedita *Shizen no Koe*. Del 2016 la presentazione del progetto *Sublimis* al South Street Museum di New York e la residenza artistica all'isola La Certosa durante il Festival For the Earth in cui rappresenta l'Italia.

Nel 2017 presenta al MIA Fair il progetto *In a Changing Sea*, per sensibilizzare l'opinione sulle problematiche legate alla presenza delle plastiche in mare. Nello stesso anno il progetto è esposto presso il Museo Oceanografico di Monaco all'interno del Festival for the Earth assieme all'installazione *Shizen no Koe*, alla presenza del Principe Alberto II.

La Spada è membro dell'International Academy of Digital Arts and Sciences (New York), e docente a contratto presso L'Accademia di Brera e l'Istituto Europeo di Design. Vive e lavora a Milano.

IN A CHANGING SEA

"La bellezza ha sempre mosso la mia ricerca. Un antico detto giapponese recita 'Il bello è la conseguenza del giusto'. Mi sono chiesto se fosse un'affermazione ancora attuale, soprattutto analizzando una delle creazioni più 'belle' e 'funzionali' dell'uomo, la plastica. La sua forma e la sua trasparenza mi hanno affascinato sin da bambino, per le sue utilità e i suoi colori. Oggi non so quanto questo elemento sia anche giusto, quantomeno nella sua gestione, dato che viene dismesso quasi sempre dopo il suo utilizzo. Sembra un paradosso che sia nato per contenere l'acqua e oggi ci troviamo proprio davanti all'esatto contrario. Ogni volta che entro in acqua, sento che dobbiamo fare i conti con un mare che sta cambiando, a causa di un'entità estranea che sta letteralmente invadendo l'elemento più prezioso per la sopravvivenza del pianeta."

Courtesy Amy D Arte Spazio

Giuseppe La Spada is an interdisciplinary artist inspired by nature and sound. The purpose of his research is to make art, sustainability and spirituality coexist, raising awareness on social and environmental issues.

A 2007, he won a Webby Award, alongside Beastie Boys, David Bowie, YouTube founders, etc., thanks to his ecological web project *Mono no aware*. In 2008, he collaborated with Ryuichi Sakamoto and Christian Fennesz for the *Cendre* tour, which ended with a show at Ground Zero, New York.

In 2009, he created *Afleur*, one of the digital works exhibited at *Digitalife2*, alongside those of Marina Abramovic, Christian Marclay, and many other contemporary artists. The image of the event itself was designed by La Spada.

In 2015, his artwork *Migrants* was digitally displayed at the Louvre, on the occasion of the Exposure Award. In the same year the artist was at the Triennale in Milano with *Sublimis*, an interdisciplinary project on the relationship between man and water, developed in collaboration with eminent international scientists and artists. Ryuichi Sakamoto created the inedited music composition *Shizen no Koe*. The preview of the same project was presented also at the Seaport Museum, New York, in 2016. In 2017, La Spada presented the project *In a Changing Sea* at the MIA Fair to raise public awareness of the environmental issue of marine pollution. In 2017, his water interactive installation *Shizen no Koe* was part of the Festival for the Earth at Oceanographic Museum of Monaco, in the presence of Prince Albert II.

He is a member of The International Academy of Digital Arts and Sciences (New York), and a contract professor at the Accademia di Belle Arti di Brera and at the Istituto Europeo di Design in Milan. He currently lives and works in Milan.

IN A CHANGING SEA

"Beauty has always moved my research. An ancient Japanese saying goes 'Beauty is the outcome of the right.' I've asked myself whether it still holds true, especially by analysing one of the most 'beautiful' and 'functional' creations of man, plastic. As a child, its form and transparency bewitched me through its usefulness and its colours. Nowadays, I don't know if its beauty can also be right, at least in the way it is managed, as it is nearly always neglected after its use. It seems a paradox that plastic was born to hold water, and today we find ourselves in front of the precise opposite. Every time I step into water, I feel that we must deal with a sea which is changing, because of a foreign element that is literally invading the most precious element for our planet's survival."

Courtesy Amy D Arte Spazio





DIAMOND
Stampata su Hahnenemuhle
Photo Rag Bright White 310
gms, montata su Dibond 3mm.
Edizione certificata: 1/12 + 1 Pa
Printed on Hahnenemuhle
Photo Rag Bright White 310
gms, mounted on Dibond 3mm.
Certified edition: 1/12 + 1 Pa
105 x 70 cm
2017

EXOSKELETON
Stampata su Hahnenemuhle
Photo Rag Bright White 310 gms,
montata su Dibond 3mm.
Edizione certificata: 1/12 + 1 Pa
Printed on Hahnenemuhle
Photo Rag Bright White 310 gms,
mounted on Dibond 3mm.
Certified edition: 1/12 + 1 Pa
70 x 50 cm
2017



HOPE
Stampata su Hahnenemuhle Photo
Rag Bright White 310 gms, montata
su Dibond 3mm.
Edizione certificata: 1/12 + 1 Pa
Printed on Hahnenemuhle Photo
Rag Bright White 310 gms, mounted
on Dibond 3mm.
Certified edition: 1/12 + 1 Pa
70 x 50 cm
2017

SUFFOCATION
Stampata su Hahnenemuhle
Photo Rag Bright White 310
gms, montata su Dibond 3mm.
Edizione certificata: 1/12 + 1 Pa
Printed on Hahnenemuhle
Photo Rag Bright White 310
gms, mounted on Dibond 3mm.
Certified edition: 1/12 + 1 Pa
105 x 70 cm
2017



Maria Rosa Vendola

website: mariarosavendola.eu

e-mail: info@mariarosavendola.eu

Artista genovese eclettica, attiva dal 1982.

Le creazioni di Maria Rosa Vendola spaziano da rappresentazioni di paesaggi e fiori sulla scia post-impressionista a dipinti astratti dai toni decisi o delicati, dalle sperimentazioni con le sculture in Poliwood, a quelle realizzate con colature di metacrilato. Amante della sperimentazione e ricerca, Maria Rosa Vendola conosce a fondo la materia che plasma con le sue mani, braccia e cuore. Dalla pittura alla scultura il percorso non cambia, teso verso una nuova soglia da scoprire e conoscere, verso un contatto con un'interiorità universale che si esprime in tutto ciò che ci circonda e che lei continua a esplorare e scoprire giorno dopo giorno con gli occhi di un'eterna bambina.

Una lunga ricerca artistica ha portato Maria Rosa Vendola a scoprire materiali come il Poliwood e il Methacrylate_Optix, che studia da ventisette anni. Per questa occasione ha voluto creare un'opera sul parabrezza di un motoscafo. Le opere qui esposte hanno in comune il gesto che si esprime con le colature di metacrilato che danno forma a coralli, membrane e creature marine. Rappresentano l'ultimo e il più sperimentale lavoro dell'artista, dove un risultato che sembra fatto di zucchero filato è raggiunto attraverso una lavorazione ad alte temperature, con guanti e protezioni, seguita e svolta in tutte le sue fasi dall'artista stessa. Il metacrilato è un materiale utilizzato a fini industriali per ottenere filamenti in apparenza vetrosi. Nell'esecuzione dell'opera l'artista lo fa colare, ma è brevissimo il tempo tra la sua colata e la sua solidificazione. Così è anche la vita, fatta di statu d'animo cangianti, e che si costruisce senza fine su sedimentazioni e sovrapposizioni di livelli e di storie, affinché diventiamo noi stessi.

Dimostrare come l'idea prende forma mantenendo la leggerezza dell'intuizione originale non è facile, soprattutto in ambito scultoreo. La materia impone particolari vincoli di concretezza che pongono all'artista una sfida continua. Maria Rosa Vendola ha risolto in modo brillante la questione, lavorando sulla trasparenza e sulla leggerezza. Il metacrilato si trasforma nelle sue mani in una calligrafia espressiva.

Eclectic Genoese artist, active since 1982.

The creations of Maria Rosa Vendola range from depictions of landscapes and flowers in a post-impressionist style to abstract paintings alive with strong or delicate brushstrokes, from the experiments with the sculptures in Poliwood, to those made with methacrylate drippings. Lover of experimentation and research, Maria Rosa Vendola has a deep knowledge of the material that she molds with her hands, arms and heart. From painting to sculpture the path does not change, aimed at a new threshold to discover, at a contact with an inner universal that is expressed in everything that surrounds us, and which she continues to explore and discover day after day with the eyes of an eternal child.

Eclectic Genoese artist, active since 1982.

The creations of Maria Rosa Vendola range from representations of landscapes and flowers in the post-impressionist wake to abstract paintings in bold or delicate tones, from experiments with the sculptures in Poliwood, to those made with methacrylate drips. Lover of experimentation and research, Maria Rosa Vendola thoroughly knows the material she moulds with her hands, arms and heart. From painting to sculpture the path does not change, tending towards a new threshold to discover and know, to a contact with a universal interiority that is expressed in everything that surrounds us and that she continues to explore and discover day after day with her eyes of an eternal child.

A long artistic research has led Maria Rosa Vendola to discover materials such as Poliwood and Methacrylate_Optix, which she has been studying for twenty-seven years. For this occasion, she made a work on the windshield of a motorboat. The works shown here have in common the gesture, that is expressed with methacrylate drips giving shape to corals, membranes and marine creatures. They represent the latest and most experimental work of the artist, where a result that seems to be made of cotton candy is achieved through a high temperature process, with gloves and protections, followed and carried out in all its phases by the artist himself. Methacrylate is a material used for industrial purposes to obtain apparently glassy filaments. In the execution of the work, the artist makes it drip, but the time between its casting and its solidification is very short. So is life, made up of changing moods, built endlessly on sedimentation and overlapping of levels and stories, so that we become ourselves.

To demonstrate how an idea takes shape, while maintaining the lightness of the original intuition, is not easy, especially in sculpture. The matter dictates certain concrete constraints, facing the artist with a continuous challenge. Maria Rosa Vendola has solved the question in a brilliant way, working on transparency and lightness. The methacrylate is transformed into her hands in an expressive calligraphy.





Frammenti di mare
 Metacrylate Optix su Poliwood
 Methacrylate Optix on Poliwood
 73 x 107 cm
 2017

Medusa
 Metacrilato
 Methacrylate
 27 x 24 cm
 2017



Caos
 Metacrylate Optix su
 parabrezza di motoscafo
 Methacrylate Optix on a
 motorboat windscreen
 83 x 124 cm
 2017

Marisa Pracella

e-mail: marisapracella@gmail.com
instagram: marisapracella

Marisa Pracella was born in Milan in 1965.

She always had a natural instinct towards art, so she got spontaneously closer to it as a self-taught artist. At the beginning she used elements and materials that she felt more close to, and started to create her first works on wooden tables, using stucco and acrylic colours.

Her passion, constantly aimed at the research of creative stimuli, connected with her dexterity, has brought her to refining her art, going from the use of mixed/material technique, to oil painting.

Furthermore, she reinterprets objects in new forms and identities, using recycled materials like iron, wood, fabrics and toys.

Her experimentations wind on ever-different paths, on aesthetic ideas conceptually flexible and contemporary, where the moment, her thought and even her mood dictate the compositional rules.

Marisa Pracella nasce a Milano nel 1965.

Avendo da sempre un istinto naturale verso l'arte, vi si avvicina spontaneamente da autodidatta. Inizialmente utilizzando elementi e materiali che in quella fase lei sente più affini, comincia a creare le sue prime opere su tavole di legno, utilizzando stucchi e colori acrilici.

La sua passione costantemente alla ricerca di stimoli creativi, unita alla sua manualità, la porta a raffinare la sua arte, passando dalla tecnica mista/materica, alla pittura a olio.

Decide inoltre di reinterpretare oggetti, in nuove forme e identità, utilizzando materiali di riciclo, come ferro, legno, tessuti e giocattoli.

Le sue sperimentazioni si snodano su strade sempre diverse, idee estetiche concettualmente flessibili e contemporanee, in cui il momento, il pensiero e anche l'umore ne dettano le regole compositive.



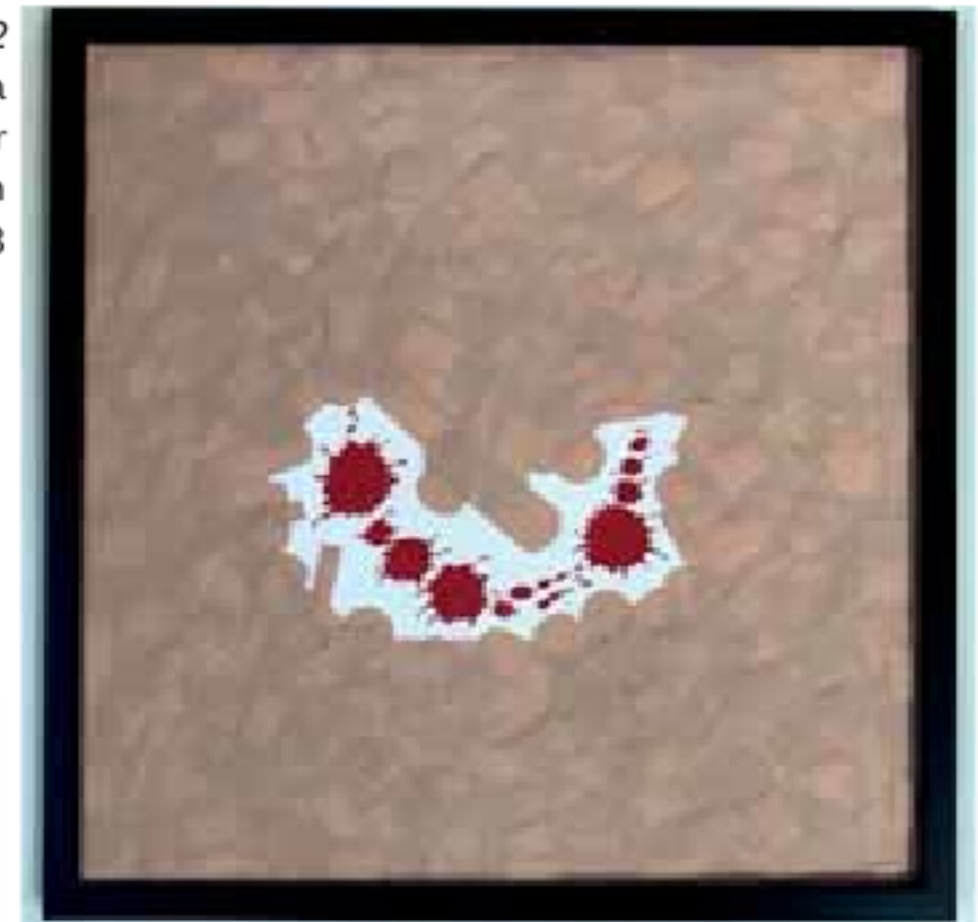


Tanica
 Cartoncino e nastro
 Cardboard and tape
 50 x 70 cm
 2018



Barbie
 Olio su tela
 Oil on canvas
 24 x 30 cm
 2018

La bellezza non è tutto 2
 Olio su carta
 Oil on paper
 39 x 39,5 cm
 2018



Deformazioni 2
 Poltroncina in legno anni '50, deformata e cucite a mano con tessuto e pelle di scarto, imbottita con materiale sintetico
 50s armchair in wood, deformed and hand sewn with fabric and waste leather, padded with synthetic material
 70 x 80 x 80H cm
 2010



Pistola ad acqua
 Cartoncino e nastro
 Cardboard and tape
 50 x 70 cm
 2018

Matteo Naggi

website: matteonaggi.it

e-mail: matteo.naggi14@gmail.com

facebook: [matteo naggi](#)

instagram: [matteo.naggi14](#)

Matteo Naggi nasce nel 1979 a Cuggiono (Milano), dove vive e lavora. E' diplomato presso il Liceo Artistico Casorati di Novara e presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Come scultore, ha avuto esperienze di fonderia e soprattutto di ceramica. Si è specializzato nella scultura ceramica agli Istituti Cova di Milano e Ballardini di Faenza, a Albissola e Sargadelos (Spagna). Tra il 2006 e il 2007 ha vissuto ad Albissola, presso lo studio dello scultore Sandro Lorenzini.

PROGETTO CATTEDRALE PRIMITIVA

"Il progetto nasce da uno sguardo all'architettura orientale contemporanea e da una personale riflessione sul fare scultura nel contemporaneo. Non ritengo queste opere solo delle sculture bensì anche delle costruzioni. La scultura rifonda il proprio linguaggio interagendo con la costruttività dell'architettura, viceversa l'architettura sembra aver bisogno dell'intimità e libertà della scultura. Il materiale utilizzato è quello edile, reti di recupero e carta. La modularità della rete è necessaria al mio scopo.

Le mie costruzioni nascono in questa forma ridotta come un esercizio di purificazione; delle preghiere. Concepite fin a se stesse, trovano il loro senso nell'atto costruttivo, un atto religioso, processuale, considerano il tempo come valore primario.

In queste dimensioni, sono opere e forme latenti, prototipi in attesa di assumere una dimensione ambientale. Non assumeranno mai la funzione di un edificio architettonico e nemmeno saranno sculture in scala maggiore, ma un compromesso tra i due, qualcosa che assomigli a un "santuario".

Il crescente interesse per l'idea di luogo, di spazio vissuto e esperienziale porta l'uomo a diventare sempre più protagonista e interprete attivo dell'opera. La possibilità che la costruzione diventi luogo per la gente apre a diverse interpretazioni, tra cui quello di aggregazione.

Opera indefinita, aperta all'interpretabilità dello spettatore, ha l'intento di dare un volto nuovo anche all'architettura, uno sguardo al futuro fondato su una nuova esperienza di spazio, sull'ambiguità della forma e sulla sua libera interpretazione; una struttura che non ha funzione ben precisa, se non quella di essere vissuta.

A dimensione ambientale, non siamo più di fronte a uno spazio architettonico classico, ma a uno spazio indefinito in cui le persone si adattano allo spazio in modo soggettivo; il loro fluire in modo differente inverte la funzione dell'edificio architettonico."

Matteo Naggi was born in 1979 in Cuggiono (Milan), where he currently lives and works. He graduated from Liceo Artistico Felice Casorati of Novara, and has a Bachelor Degree from the Fine Arts Academy of Brera. As a sculptor, he has experience in foundry, and especially in ceramics. He specialized in ceramic sculpture at the Cova Institute of Milan, Ballardini Institute in Faenza, and in Albissola and Sargadelos (Spain). Between 2006 and 2007, he lived in Albissola, where he worked for sculptor Sandro Lorenzini.

PRIMITIVE CATHEDRAL PROJECT

"The project is based on contemporary oriental architecture and on a personal reflection on creating sculpture in contemporary art. I do not consider these works just as sculptures, but also as buildings. The sculpture re-establishes its own language by interacting with the constructive nature of architecture, while on the other hand, architecture seems to need the intimacy and freedom of sculpture. The materials used are from a construction site, and vary from metal grids to paper. The modularity of the grid is necessary for my purpose.

My constructions are born in this reduced form as an exercise of purification or prayers. Conceived as an end to themselves, they find their meaning in the constructive act, a religious and procedural act that takes time as a primary value.

In these dimensions, these are latent forms, prototypes waiting to take on an environmental dimension. They will never assume the function of an architectural building, and neither will they be sculptures on a larger scale, but a compromise between the two, something that looks like a "sanctuary".

The growing interest in the idea of place, especially of a lived and experienced space, has led man to become more and more protagonist and active interpreter of the work. The possibility for construction to become a place for everyone, opens to different interpretations, including that of aggregation.

An unfinished work, open to the interpretation of the spectator, has the intent to give a new face to architecture, a fresh look to the future based on a new experience of space, on the ambiguity of the form and its free interpretation; a structure that has no precise function, other than that of being lived.

On an environmental dimension, we are no longer in front of a classical architectural space, but an indefinite space in which people adapt in a subjective way; their different flows reverse the function of the architectural building."





Cattedrale Fiorita
Ferro e carta di giornale
Iron and newspapers
165 x 115 x 110 cm
2017



Cattedrale Nomade
Ferro e carta di giornale
Iron and newspapers
202 x 76 x 73 cm
2017



Cattedrale Primitiva III
Ferro e carta di giornale
Iron and newspapers
205 x 95 x 80 cm
2015/16

Mirko Demattè

website: mirkodematte.it

e-mail: info@mirkodematte.it

Mirko Demattè matura le prime esperienze estetiche a contatto con la natura rigogliosa della sua terra natia, il Trentino. Poco dopo la nascita, il padre si trasferisce negli Stati Uniti e a undici anni Demattè resta orfano di madre e viene accudito dai nonni. La difficile situazione si rivela di grande importanza per la formazione del carattere e della sensibilità interiore dell'artista. Fin da piccolo è attratto dai colori della natura e incuriosito dal dinamismo e dalla forza con cui quei tratti sgargianti vengono impressi sul mondo che lo circonda.

All'età di diciotto anni decide di partire per gli Stati Uniti, mosso dal desiderio di ricongiungersi con il padre e di conoscere i fratellastri nati dopo di lui. L'esperienza statunitense risulta decisiva per il futuro artista che inizia a sentire la necessità di dare una forma alle proprie pulsioni e sensazioni. Nel nuovo continente ha la possibilità di vedere le opere che si riconducono alla corrente dell'Action Painting, e in cui ritrova la veemenza dei colori che tanto lo hanno coinvolto emotivamente fin dalla prima infanzia.

Il suo rientro in Italia segna il tempo del fulgore creativo; le prime opere restituiscono la forza dei colori che manifestano l'esplosività di un io urlante compresso in una dimensione soffocante.

I richiami allo spazialismo accompagnano Demattè nella produzione artistica che risente di tale influenza, ma che è interiorizzata e resa originale, unica e riconoscibile. Dopo anni di sperimentazioni e di importanti esternazioni del proprio animo turbolento, inizia per lui un periodo di nuova riflessione, questa volta più pacata e asettica, apparentemente estranea al proprio universo interiore. L'oggetto di studio diventa la creazione del mondo, la materia di cui è fatto, la conoscenza della sua integrità. Il colore scompare per lasciare spazio al bianco e al nero; le tinte rimangono solo refusi e lontani ricordi di qualcosa che è stato e che ha lasciato il segno.

Pittura e scultura diventano funzionali l'una all'altra. Il germe dell'azione nasce dal contributo tra le due forme d'arte, la tridimensionalità assume il ruolo di protagonista, la sinuosità delle creazioni plastiche si affianca alla geometria delle costruzioni su tela. Demattè è il primo a utilizzare il Woodn nella realizzazione di opere d'arte. Lo riconosce come materiale simbolo della propria filosofia artistica, come accordo tra progresso tecnologia e rispetto dell'ambiente.

Mirko Demattè had his first aesthetic experiences in the exuberant nature of his native land, Trentino, in the north of Italy. Soon after his birth, his father moved to the United States, and when he was eleven, he lost his mother and grew up with his grandparents. The predicament proved pivotal for the formation of his character and inner sensibility. As a child, he was attracted by the colours of nature and intrigued by the dynamism and the strength with which those gaudy colours were imprinted in the world around him.

At the age of eighteen, he leaves for the United States, anxious to be reunited with his father and the stepbrothers born after him. The experience turns out to be decisive for the future artist, who begins to feel the need to give a shape to his own instincts and feelings. There, he has the opportunity to see Action Painting works, where he finds the vehemence of the colours that have involved him emotionally so much from his early childhood. His return to Italy marks the time of creative brilliance. His first works show the strength of the colours and express the explosiveness of a screaming ego compressed in a suffocating dimension.

Spatialism influences Demattè's artistic production, but it is internalized and made original, unique and recognisable. After years of experiments and impactful utterances of his turbulent soul, a new period of reflection begins for the artist, this time more sober and detached, apparently unrelated to his own inner universe. The object of study becomes the creation of the world, its composition, and the preservation of its integrity. Colours disappear to make room for black and white, remaining just a remote memory of something that has been and has left its mark.

Painting and sculpture are functional to each other. The seed of creation is born from the union between the two forms of art, the three-dimensionality becomes protagonist, the sinuous plastic creations join the geometry of the structures on canvas. Demattè is the first to use Woodn in creating artworks. He considers it as a material symbolic of his artistic philosophy, as a contact between technological progress and respect for the environment.





Proiezioni 1
Woodn, ferro e smalto.
Estrusione a caldo
Woodn, iron and enamel.
Hot extrusion
20 x 20 x 60H cm
2016



Proiezioni 2
Woodn, ferro e smalto.
Estrusione a caldo
Woodn, iron and enamel.
Hot extrusion
20 x 20 x 80H cm
2016



Proiezioni 3
Woodn, ferro e smalto.
Estrusione a caldo
Woodn, iron and enamel.
Hot extrusion
20 x 20 x 80H cm
2016



Proiezioni 4
Woodn, ferro e smalto.
Estrusione a caldo
Woodn, iron and enamel.
Hot extrusion
20 x 20 x 80H cm
2016

Tom Porta

website: mariogiustihq.com

facebook: mariogiusti.hq

instagram: mariogiusti_hq.com

website: tomporta.it

Mario Giusti



HEADQUARTER



Photo: Gaia Menchicchi

Nato nel 1970 a Milano, Tom Porta ha sviluppato fin da piccolo un forte interesse per l'arte. Nel 1988, dopo essersi diplomato come Maestro d'Arte, inizia una carriera di successo nell'illustrazione e nella fotografia. Dal 1986 al 1994 Tom ha vissuto e lavorato in Germania, Francia, Giappone e Stati Uniti, collezionando esperienze che in seguito hanno avuto un'influenza fondamentale sulla sua arte. Nel 2003 ha trovato la sua massima espressione nei colori a olio su tela, dipingendo a tempo pieno con un immediato successo, e diventando una figura preminente nel panorama artistico contemporaneo. Nel 2007 è stato inserito tra i 100 migliori artisti italiani.

Porta è stato inserito in prestigiosi cataloghi come "500 Years of Italian Paintings", in volumi di Sotheby's e Christie's, e le sue opere sono state esposte in numerose mostre personali e collettive. Al momento lavora a Milano e la sua produzione artistica spazia dalle opere storiche ai paesaggi e alle opere concettuali.

The Box

Diceva Enzo Cucchi: «Il teschio non è una cosa spaventosa, è solo un elemento primario, elemento di conoscenza, la cosa più vecchia e tranquilla che abbiamo». Questo, principalmente, è il motivo della mostra di Tom Porta del 2015 dal titolo "THE BOX, Beauty Overkill", con cui presentava un lavoro "tranquillo" che scaricasse un po' la fatica fisica e psicologica accumulata.

Scrivendo Porta: «È un rimando alla scatola cranica intesa come contenitore, lo scrigno della mente, il luogo dove nascono le idee. Soggetto molto visitato nella storia dell'arte, ricco di simbolismi o semplice "natura morta". I miei teschi sono altro. Ironici, dissacratori, colorati. Non sono più simbolo di morte, ma i silenti custodi dell'ingegno. Moda, arte, fumetto, tutto infilato in una scatola e fatto riapparire da un illusionista in un contesto inaspettato. Ancora una volta non parlo di morte, ma di quel che resta dopo la vita»

Dunque un omaggio alla vanitas che nella storia del teschio nell'arte ha un posto primario. Mark Rothko diceva che "tutta l'arte è in rapporto con la morte," infatti il teschio ha sempre costituito un forte motivo di attrazione per gli artisti. Da un punto di vista iconologico, in Europa tutto inizia nel Medioevo, quando l'ossessione della morte determinava una paurosa coscienza del vuoto di senso. I rimandi e le citazioni continuano in epoca contemporanea, nelle opere di Adami, Klimt, Mapplethorpe, Haring e Basquiat, e nei lavori degli anni '70 di Warhol. Il lavoro di Porta non desidera però dimostrare rimandi culturali anche quando, in modo giocoso, dipinge sul suo teschio opere di Klimt, Picasso o Mondrian. È l'uomo uguale che si differenzia nei pensieri.

Cambia quindi la valenza del teschio, che si sposta sul piano del gioco comunicazionale. Quasi una moderna visione granguignolesca consegnata con leggerezza e humor, anche per la formazione "rockettara" dell'artista. Daltronde, l'anello col teschio di Keith Richards è il "cranio" più famoso del mondo!

Mario Giusti, Milano, 21 marzo 2018

In collaborazione con Mario Giusti Headquarter

Tom Porta was born in Milan in 1970. He developed a strong interest in art from a very early age. In 1988, after graduating as Maestro d'Arte, he began a successful career in illustration and photography. From 1986 to 1994, Tom lived and worked in Germany, France, Japan and the United States, collecting life experiences that later had a fundamental influence on his art works. In 2003, he finally found his fullest expression in oil colours on canvas, and he began painting full time, achieving immediate success, and becoming a preeminent figure in the contemporary art scene, being listed in the 100 top Italian artists of 2007.

Porta has been featured in prestigious catalogues such as "500 Years of Italian Paintings", Sotheby's and Christie's volumes, and his works have been displayed in numerous solo and group exhibitions. He is now based in Milan, and his artistic production spans from historical works to landscapes and conceptual works. The artist's prolific career is being rewarded by an international success.

The Box

Enzo Cucchi said: "The skull is not a scary thing, it's just a primary element of knowledge, the oldest and most tranquil thing we have." This is the main reason for Tom Porta's exhibition in 2015 entitled "THE BOX, Beauty Overkill", with which he brought on a "quiet" job, to let off some accumulated physical and psychological fatigue.

Porta writes: "It is a reference to the skull box, intended as a container, the casket of the mind, the place where ideas are born. A much visited subject in the history of art, rich in symbolism or just a "still life." My skulls are different, ironic, desecrating, coloured. They are no longer a symbol of death, but the silent guardians of genius. Fashion, art, comics, these are all stuffed in a box and made to reappear by an illusionist in an unexpected context. Once again, I do not speak of death, but of what remains after life."

It is then a tribute to the vanitas, that has a primary place in the history of the skull in art. Mark Rothko said that "all art is related to death." In fact, the skull has always had a strong attraction for artists. From an iconological point of view, everything began in Europe in the Middle Ages, when the obsession with death determined a fearful consciousness of the emptiness of meaning. References and citations continue in contemporary times, in the works of Adami, Klimt, Mapplethorpe, Haring and Basquiat, and in those of the '70s by Warhol. Nonetheless, Porta's work does not want to demonstrate cultural references even when, in a playful way, he paints on his skulls works by Klimt, Picasso or Mondrian. It is the same man who differs in his thoughts.

It is the value of the skull that changes, shifting on the level of a communicational game, like a modern granguignolesque vision delivered with lightness and humour, also due to the "rockettara" formation of the artist. After all, Keith Richards' skull ring is the most famous "skull" in the world!

Mario Giusti, Milan, March 21st 2018

In collaboration with Mario Giusti Headquarter



Klimt
Olio e acrilico su tela
Oil and acrylic on canvas
100 x 100 cm
2015



Calavera
Olio e acrilico su pannello
telato
Oil and acrylic on canvas
panel
40 x 50 cm
2015



Checkmate
Olio e acrilico su pannello
telato
Oil and acrylic on canvas
panel
40 x 50 cm
2015



MDF (Marchio di Fabbrica)
Olio e acrilico su pannello
telato
Oil and acrylic on canvas
panel
40 x 50 cm
2015



Picasso
Olio e acrilico su pannello
telato
Oil and acrylic on canvas
panel
40 x 50 cm
2015



Easy Rider
Olio e acrilico su pannello
telato
Oil and acrylic on canvas
panel
40 x 50 cm
2015

Vincenzo Musacchio

website: vincenzomusacchio.it

email: vincenzo.musacchio@gmail.com

facebook: vincenzo.musacchio75

instagram: vincenzo_musacchio

Vincenzo Musacchio nasce a Como nel 1975.

E' un collage artist e le sue opere raccontano attraverso le immagini i contesti in cui vive. Si laurea al Politecnico di Milano in Ingegneria Logistica e della Produzione. Dopo gli studi si trasferisce a Milano tra Chinatown e Isola. Le influenze orientali, le atmosfere bohémien e le accelerazioni metropolitane di questi luoghi forniscono stimoli serrati e continui, presenti in ogni dettaglio della sua produzione artistica.

Tutto parte dai tempi del liceo, da una forte tensione verso la bellezza: legge, sfoglia, seleziona e si appassiona alle immagini delle innumerevoli riviste accumulate in casa e destinate al macero. Con il desiderio di dare una seconda vita alle foto, ritaglia e recupera le figure inanimate che iniziano a popolare il suo mondo. I suoi primi lavori trovano spazio sul diario di scuola, sull'armadio e più tardi realizza le prime composizioni su cartoncino.

Dopo anni di sperimentazione le sue creazioni sono ora realizzate su tela e continuano a essere rigorosamente fatte a mano. Fil rouge resta la particolare cura del dettaglio e la speciale attenzione per la ricerca. I suoi quadri sono densi di icone e brand recuperati da diversi ambiti: arte, cinema e nuovi media, moda e architettura. Le sue fonti di ispirazione vanno da Rotella a Warhol, da Wesselmann a Blake; i suoi fotografi di riferimento sono Lachapelle e Richardson.

Lavori provocatori, ironici, inattesi, nonsense, bizzarri e davvero pop ne sono il risultato.

Nell'ultimo biennio ha prodotto oltre 150 opere.

Immergersi nel mondo compatto e complesso di questo artista permette di fare i conti con l'effimero, l'estetica, i contenuti a volte espliciti e a volte da ricercare, la superficialità e la densità contemporanea.

Vincenzo Musacchio was born in Como in 1975.

He is a collage artist whose works speak of the contexts in which he lives. Graduated at the Polytechnic of Milan in Logistics and Production Engineering, after his studies he moved to Milan in the area between Chinatown and Isola. The oriental influences, the bohemian atmospheres and the metropolitan accelerations of these places have provided strong and continuous stimuli, still present in every detail of his artistic production.

It all started in high school, when he developed a strong attraction towards beauty: he read, flipped, selected and was passionate about the images of the many magazines stacked at home and destined for pulp. Wishing to give a second life to those photos, he cut out and recovered the inanimate figures that started to populate his world. His first works found space on the school diary, on the wardrobe, and only later did he create the first compositions on cardboard.

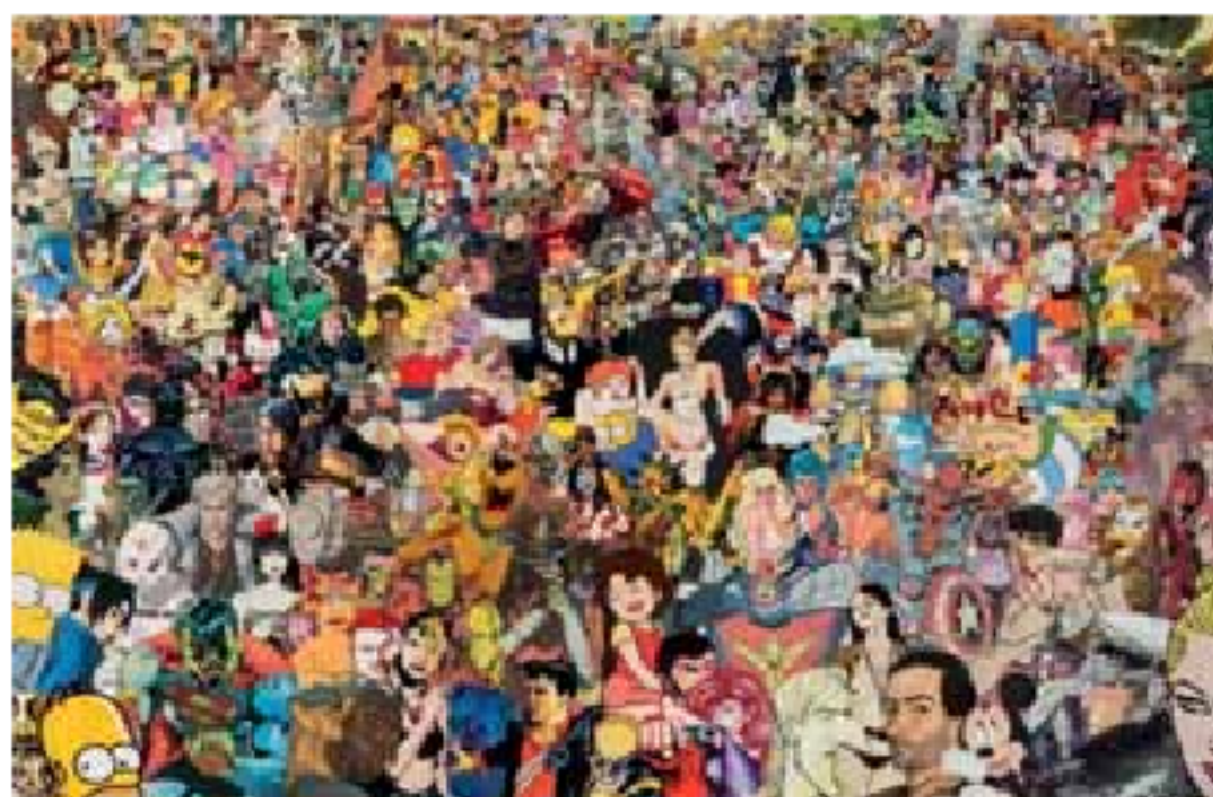
After years of experimentation, his creations are now made on canvas and continue to be rigorously handmade. The constant fil rouge is his particular attention to detail and the special care in the research process. His paintings are full of icons and brands recovered from different fields: art, cinema and new media, fashion and architecture. His sources of inspiration range from Rotella to Warhol, from Wesselmann to Blake; his reference photographers are Lachapelle and Richardson.

The result is provocative, ironic, unexpected, nonsense, bizarre and really pop works.

In the last two years he has produced over 150 works.

Getting into the compact and complex world of this artist allows us to deal with the ephemeral, the aesthetic, the sometimes explicit and sometimes to be searched contents, the superficiality and the density of our times.

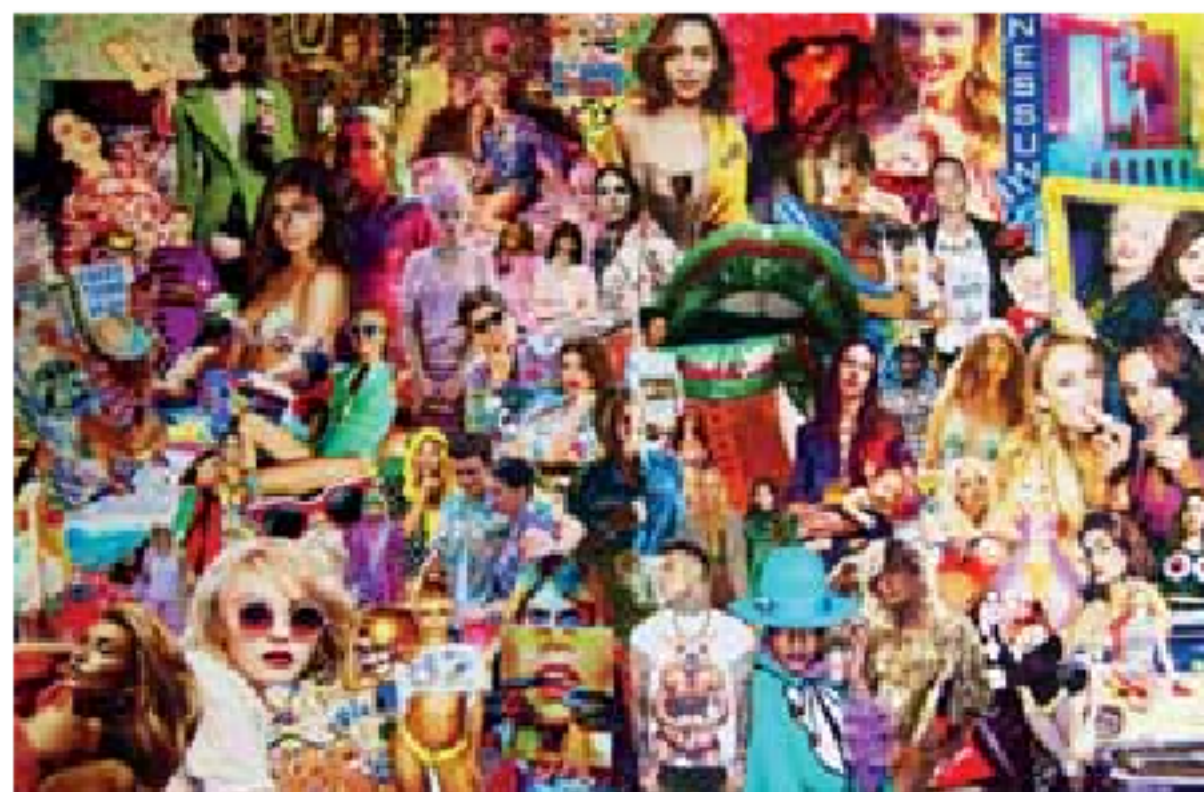




COLOSSAL!
Collage su tela
Collage on canvas
120 x 80 cm
2017



ITALIA IS LOVE
Collage su tela
Collage on canvas
120 x 80 cm
2016

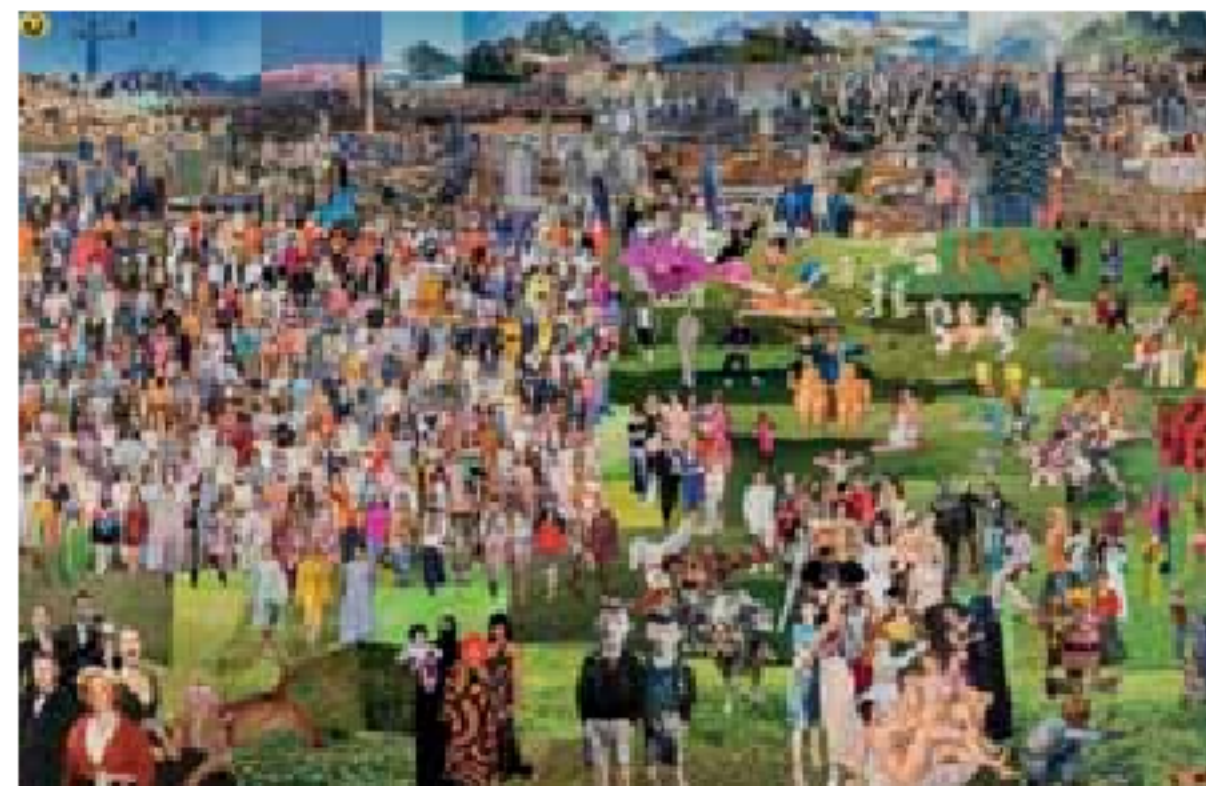


NESSUN DORMA
Collage su tela
Collage on canvas
120 x 80 cm
2016

STARS AND STRIPES
Collage su tela
Collage on canvas
120 x 80 cm
2017



UN GRANDE PRATO VERDE
Collage su tela
Collage on canvas
120 x 80 cm
2017





nhow Milano

Via Tortona, 35
Milano

246 rooms
1800 sqm for meetings & events
International bar & restaurant
Fitness room

