





# ARTE

/àr-te/ | sostantivo femminile

1. Qualsiasi forma di attività dell'uomo come riprova o esaltazione del suo talento inventivo e della sua capacità espressiva.

2. Qualsiasi complesso di tecniche e metodi concernenti una realizzazione autonoma o un'applicazione pratica nel campo dell'operare di una professione o di un mestiere

Non è assurdo pensare a quante cose riesca a racchiudere una parola così breve?

Arte, arte, arte, un soffio tra le labbra che incespica giusto un istante sulla "r" (sempre ostica), il tempo di un battito di palpebre e di un battito di cuore.

Eppure, non è poi questo il suo obiettivo? Quello di farti sbattere gli occhi dall'incredulità e quello di accelerarti il battito cardiaco (o di rallentarlo, quasi in un inchino, quasi in una reverenza).

Così, nella nuova esposizione al nhow Milano, il talento inventivo ed innovativo degli artisti così come la capacità innata di sintetizzare funzionalità ed estetica dei designer, si incontrano con l'obiettivo comune di toccare le corde più nascoste dell'animo umano provocando una reazione simile a stupore, a nostalgia e incredulità, tutti assieme.

Nel farlo, costante è la volontà di riportare a quel mondo spensierato dell'infanzia, dove a far paura c'erano solo i mostri sotto al letto –facilmente annientabili dalle potentissime torce dei genitori-, dove i limiti e i confini non esistevano, dove bastava un "Buu buu settete" per essere felici come solo un qualcuno che gioca con te può renderti.

Buu, buu, settete! Peek a boo, tradotto in inglese.

Ecco l'obiettivo di questa esposizione: la ricreazione di un'oasi felice nella quale riprovare le sensazioni benevole di quando si è piccoli, nella quale abbracciare le installazioni gigantesche esposte da Intentions non solo è plausibile ma doveroso, nella quale stupirsi davanti alle luci danzanti di Twinkly è inevitabile, nella quale nascondersi nella sala dedicata a StreetArtinStore è ineludibile.

Partecipare a Peek-a-boo sarà come entrare in un mondo parallelo nel quale godere di tutti i privilegi dei bambini senza rinunciare a quelli dei grandi: avere a che fare con i mostri di Giorgio Maggiorini ma saperli

affrontare con la vena satirica della maggiore età, incontrare i fantasmini della Gugliermetto Experience ma sorriderne per i rimandi culturali di un'epoca ormai passata, incontrare il cattivissimo coccodrillo di Peter Pan grazie alla reinterpretazione di Stefano Guarneri.

E ancora, essere in grado di fare ironia sui super(o anti?) eroi della Marvel grazie alle capacità artistiche di Francesco De Molfetta, poter indagare sui significati reconditi della pop-art di Andrea Rocca.

*"S'io avessi un mondo come piace a me, là tutto sarebbe assurdo: niente sarebbe com'è, poiché tutto sarebbe come non'è, e viceversa! Ciò che è, non sarebbe e ciò che non'è, sarebbe!"* diceva Alice, immersa nel suo mondo delle meraviglie, osservando compiaciuta le farfalle pane-e-burro.

Ed è questo che si vuole far esclamare al visitatore di fronte ai barboncini- mashmallow di Alessandra Pierelli oppure di fronte alle sedute pesce-fisk di Adrenalina.

Tutto è esattamente come non è al nhow Milano perché il mondo, nell'essere com'è, è un posto dal quale ogni tanto, vale la pena evadere, anche solo per qualche ora, anche solo idealmente; e tra paperelle luminose e omini della Lego, farlo risulta più semplice.

# ART

/at:/ | noun

1. The expression or application of human creative skill and imagination producing works to be appreciated primarily for their beauty or emotional power.

2. Subjects of study primarily concerned with human creativity and social life, such as languages, literature, and history.

Isn't it crazy to think about how many things can such a short word sum up?

Art, art, art, a breath between the lips that stumbles just for a moment on the "r" (always so tricky), the time of a blink of an eye and of a heartbeat.

And yet, isn't that its goal? To make us blink with disbelief and to speed up our heartbeat (or slow it down, almost in a bow, almost in reverence)?

Thus, in the new exhibition at nhow Milan, the artists' inventive and innovative talent as well as the designers' innate ability to synthesize functionality and aesthetics,

meet with the common goal of touching the most hidden strings of the human soul, causing a similar reaction to amazement, to nostalgia and disbelief, all at once.

In doing so, there is a constant desire to bring back to that carefree world of childhood, where only monsters under the bed were frightening - easily annihilated by the powerful torches of the parents -, where limits and borders did not exist, where a "Peek a boo" was enough to make you happy as only someone who plays with you can make you.

Peek a boo!

Here is the goal of this exhibition: the re-creation of a happy oasis in which to try again the benevolent sensations of when you were little, in which embracing the gigantic installations exhibited by Intentions is not only plausible but necessary, in which to be amazed in front of the dancing lights of Twinkly is inevitable, in which hiding in the room dedicated to StreetArtinStore is unavoidable.

Participating in Peek a boo will be like entering a parallel world in which to enjoy all the children's privileges without giving up those of the grown-ups: having to deal with Giorgio Maggiorini's monsters but knowing how to deal with them with the satirical vein of the age of majority, meeting Gugliermetto Experience's ghosts but smile at them for the cultural references of a bygone era, meeting the despicable Peter Pan crocodile thanks to Stefano Guarneri's reinterpretation.

And again, being able to be ironic about Marvel's super (or anti?) - heroes thanks to Francesco De Molfetta's artistic skills, being able to investigate the hidden meanings of Andrea Rocca's pop-art.

"If I had a world of my own, everything would be nonsense. Nothing would be what it is, because everything would be what it isn't. And contrary wise, what is, it wouldn't be. And what it wouldn't be, it would!" Alice said, immersed in her world of wonders, looking pleased at the bread-and-butterflies.

This is exactly what we want the visitor to exclaim in front of Alessandra Pierelli's poodles-marshmallows or in front of Adrenalina's fish-fisk sessions.

Everything is exactly as it is not at nhow Milan because the world, being as it is, is a place from which it is worth escaping every now and then, even if only for a few hours, even if only ideally; and among bright ducks and Lego men, doing it is easier.





**ALESSANDRA PIERELLI**  
**ANDREA ROCCA**  
**FRANCESCO DE MOLFETTA**  
**FRANCO GUARNIERI**  
**GIANLUCA PATTI**  
**GIORGIO MAGGIORELLI**  
**STREETARTINSTORE:**  
**ABYS, ALESSANDRO PIANO, CHEONE,**  
**GATTONERO, GAUDIO, ONIZBAR,**  
**VALENTINA RAPPOLDI, ZIVE**



# ALESSANDRA PIERELLI

ALESSANDRAPIERELLIART.COM  
ALESSANDRAPIERELLIART@GMAIL.COM  
IG: ALESSANDRAPIERELLIART



Nativa di Ancona, Alessandra Pierelli frequenta l'Accademia di Brera con indirizzo pittorico. Successivamente partecipa ad un corso di decorazione e trompe l'oeil presso l'Accademia del Superfluo di Roma, diretta dal Prof. Lucifero.

Dal 1996 al 1998 frequenta il corso dell'International Art School di Montecastello di Vibio (PG) diretta dal maestro Nicholas Carone.

Dal 2002 al 2005 collabora con il noto artista Alvin Held.

Nel giugno 2004 organizza insieme a Giuliana Dorazio e Giorgio Bonomi la mostra All'ombra di Bramante - Sculture in un parco.

Dal 2006 a oggi ha partecipato e organizzato numerose mostre collettive e personali, tra cui ricordiamo le due mostre personali tenute a Milano nel 2018: "I LOVE POP FOOD" al Mondadori Mega Store di Piazza Duomo, "The Breathing Art" presso lo Studio "The Breath" in Corso Matteotti, 3 (evento fuori salone) durante la Milano design week, entrambe curate dal critico Angelo Crespi, la partecipazione tramite la BG gallery di LA alle edizioni del 2019 e del 2020 del LOS ANGELES ART SHOW. Attualmente collabora anche con la Bg gallery di Santa Monica Los Angeles e lo Spazio Cima di Roma.

"Credo che quasi tutti gli artisti in qualche modo siano legati e guidati da una creatività fanciullesca, senza la quale, per l'appunto, sarebbe impossibile per loro l'atto di creare. Golosissima fin da piccola, ho cercato di fondere insieme la duplice passione per l'arte e per i dolci. Una specie di forno creativo da cui escono dolci, leziosi, raffinati, golosi e divertenti.

Ho voluto rappresentare con la tecnica artistica che mi contraddistingue (polistirolo, resina, puntine) questa nuova modalità di interagire tra esseri umani. In un mondo in cui le persone comunicano sempre di più, ma in cui la comunicazione avviene sempre più spesso tramite social, con sempre meno attenzione alle parole frettolosamente sostituite da simboli (come le faccine emoji). In pieno periodo di emergenza Covid-19, ho aggiunto agli emoji uno dei simboli più conosciuti, nel bene e nel male - la mascherina protettiva -, di questa fase che passerà alla storia. Come diceva Robert Rauschenberg: Il lavoro dell'artista è quello di essere testimone del suo tempo nella storia."

Alessandra Pierelli was born in Ancona, and studied painting at the Brera Academy in Milan. She took a course in decoration and trompe l'oeil course at the Accademia del Superfluo in Rome, directed by Prof. Lucifero. From 1996 to 1998 she attended the "International Art School" of New York directed by artist and master Nicolas Carone. From 2002 to 2005 she collaborated with the renowned artist Alvin Held. In June 2004, she organized, together with Giuliana Dorazio and Giorgio Bonomi, the exhibition "In the shadow of Bramante - Sculptures in a park". Since 2006 to today she has participated and organized numerous prestigious collective and personal exhibitions, including the two solo exhibitions held in Milan in 2018: "I LOVE POP FOOD" at the Mondadori Mega Store in Piazza Duomo, "The Breathing Art" at the Studio "The Breath" in Corso Matteotti, 3 (event outside the salon) during the Milan design week, both curated by the critic Angelo Crespi, the participation through the BG gallery in LA in the 2019 and 2020 editions of the LOS ANGELES ART SHOW. She currently collaborates with BG gallery in Santa Monica Los Angeles and the Spazio Cima in Rome.

I believe that almost all artists are in some way linked and guided by a childlike creativity, without which, the act of creating would be impossible for them. Greedy since childhood, I tried to blend together the double passion for art and sweets. A kind of creative oven from which sweets, cuddly, refined, greedy and fun come out.

I wanted to represent with my artistic technique (polystyrene, resin, pins) this new way of interacting between human beings. In a world where people communicate more and more, but in which communication takes place more often with social media, with less attention to words that are replaced by symbols (such as emoji faces). In the midst of the Covid-19 emergency period, I put one new element to the emoji, which is one of the best known symbols, for better or for worse - the protective mask, of this phase that will go down in history. As Robert Rauschenberg said: "The artist's job is to witness his time in history"



## GUMMY BEAR

Resina e caramelle Haribo  
Resin and gummy bears candies  
15x7x7 cm

## KOONS MARSHMALLOWS BALLOON DOG

Marshmallows polystyrene resin  
36x33x13 cm



## COOL EMOJI

Resina, puntine, polistirolo  
Polistyrene, pins, resin  
30x5 cm



## KOONS BALLON DOG

Resina, puntine, polistirolo  
Polistyrene, pins, resin  
35x31x12 cm



## KISSING EMOJI MASK

Resina, puntine, polistirolo  
Polistyrene, pins, resin  
30x5 cm



# ANDREA ROCCA

ROCCALIFEISART.WIXSITE.COM/ILMIOSITO  
FACEBOOK.COM/ANDREA.ROCCA.5205  
IG:@ANDREA\_ROCCA\_ART

Andrea Rocca è un artista e designer italiano, nato e cresciuto a Milano, città nella quale ha iniziato il suo percorso professionale e artistico.

Dopo aver conseguito il diploma di grafico pubblicitario presso lo IED Istituto Europeo di Design a Milano, orienta i propri studi verso la carriera pubblicitaria, lavorando freelance come illustratore, designer e pubblicitario.

Le diverse e numerose esperienze personali e professionali in Italia e all'estero hanno contribuito alla costruzione e all'evoluzione di una nuova identità artistica eclettica e creativa. Verso la fine degli anni '90 le precedenti esperienze si consolidano in uno stile maturo, confermando la scelta della pittura come mezzo espressivo privilegiato.

Legno, tela e oggetti di uso comune sono i supporti preferiti per ritratti, marchi storici e still life, opere che Andrea realizza in tecnica mista con un gusto pop estremamente personale spaziando dal pittorico figurativo, le installazioni, la grafica americana e l'astratto.

Dalla scelta dei soggetti traspare l'attrazione che lega l'artista al mondo dello spettacolo, portandolo a toccare la moda, la pubblicità, i fumetti, il cinema e la musica.

Emblemi consacrati dello star system sono reinterpretati attraverso un uso del colore originale e potente. L'incisività dei tratti e l'audacia della scelta cromatica rende la forza delle tinte calde la vera protagonista dell'immagine.

Andrea Rocca espone in diverse gallerie d'arte e spazi espositivi pubblici o privati, ha partecipato a diverse mostre collettive e personali in Italia e all'estero.

Andrea Rocca is an Italian artist and designer, born and raised in Milan, the city where he began his professional and artistic career.

After graduating as an advertising graphic designer at the IED European Institute of Design in Milano, directs their studies towards a career advertising, working freelance as an illustrator builder, designer and advertiser.

The various and numerous personal and professional experiences in Italy and abroad have contributed to the construction and evolution of a new one eclectic and creative artistic identity. Towards the the end of the 90s the previous experiences

are consolidated in a mature style, confirming I send the choice of painting as a medium privileged expressive.

Wood, canvas and everyday objects are the preferred supports for

portraits, historical brands and still life, works that Andrea creates in mixed media with a taste extremely personal pop, ranging from figurative painting, installations, American graphics and the abstract.

From the choice of subjects, the attraction that binds the artist to the world of spectacle, leading him to touch fashion, publicity, comics, cinema and music.

Consecrated emblems of the star system are reinterpreted through a use of original and powerful color. The incisiveness of the traits and the audacity of the chromatic choice de the strength of warm colors the real protagonist of the image.

Andrea Rocca exhibits in various art galleries and public or private exhibition spaces, has participated in several group and personal exhibitions in Italy and abroad.



## NASA MOON BASE

Tecnica mista su legno  
Mixed technique on wood  
200x165 cm  
2021



## LOVE STYLE LIFE

Tecnica mista su legno  
Mixed technique on wood  
122x83 cm  
2021

## DISNEY PHONE

Tecnica mista su telefono anni 70  
Mixed technique on a 70's Italian phone  
28 x 28 h.15 cm  
2021



## MILANO FURY

Tecnica mista su legno  
Mixed technique on wood  
122x83 cm  
2021



## NEVER GIVE UP

Tecnica mista su legno  
Mixed technique on wood  
122x83 cm  
2021





# FRANCESCO DE MOLFETTA

FRANCESCOCODEMOLFETTA.INFO  
FRANCESCOCODEMOLFETTA@GMAIL.COM  
FB: FRANCESCOCODEMOLFETTA  
IG: @FRANCESCOCODEMOLFETTA

Francesco De Molfetta in arte il "DEMO", classe 1979, vive e lavora a Milano, in Italia. Il suo lavoro, scoperto dal famoso gallerista dell'Arte Povera Franco Toselli, è stato esposto in Italia e all'estero in tutte le principali fiere d'arte a partire dal 2000. Ha esposto in Europa e nel mondo in musei e gallerie private. Nel dicembre 2013 è stato invitato al Museo L.A. MOCA in una mostra sulla scena artistica New Pop e Surrealista. Nel 2010 l'esplosione è con la sua enorme provocazione alla Biennale d'Arte Sacra con la scultura di "Lourdes Vuitton" (La Madonna che indossa un abito Louis Vuitton). Ha collaborato con marchi come Nike, Henry Cotton's, Fender chitarre e Lamborghini. Ha scritto e diretto quattro cortometraggi, uno dei quali ha vinto il primo premio Ambrogino d'Oro come opera migliore sulla città di Milano. Nel 2010 la prima sala museale a Vitoria nei paesi Baschi, nel 2012 alla Biennale di Tolentino, nel 2013 al Museo di Arezzo, nel 2017 una sala personale presso il Museo della Triennale di Milano.

Francesco De Molfetta aka "DEMO", born in 1979, lives and works in Milan Italy. His work, upbrought by the most famous Arte povera gallerist Franco Toselli, has been shown in major museums, art fairs and galleries throughout Europe and worldwide since the late nineties. IN 2013 he has exhibited at the L.A. MOCA in an exhibition on the New Pop Toy scene amongst the major Pop surrealist artists. In 2010 he has an explosion of visibility with the enormous provocation thanks to the "Lourdes Vuitton" sculpture (a statue of the Virgin mary dressed with a Louis Vuitton monogrammed gown). He has collaborated with brands like Nike, Henry Cotton's, Fender guitars and Lamborghini. He wrote and directed 4 short movies, one of which won the "Ambrogino D'oro", as best film on the city of Milan. In 2010 a solo exhibition in Vitoria, in the Basque country, in 2012 at the Biennale di Tolentino, in 2013 At the Arezzo museum, and in 2017 a solo show of his porcelain works at the most famous Triennale Museum in Milan.

Francesco de Molfetta's art is bold and holds back no punches. When viewing his art, the observer is invited to closely examine his own fate and position in the cultural landscape. Does he transcend and reshape, or remain complacent and numb in a material excessive and sensory overstimulated world? One has to decide because Francesco's art demands an answer.

Francesco's work is deep and rich in layers. On appearance there is the ouvert critique on our contaminated society with weak morales. However as you peel back the layers, at the core there is a glimmering light of hope and wisdom. Perhaps Francesco is saying that through all this craziness, that we really can all make it better somehow in the end.

Francesco is a prankster, a by-product of the 80's and 90's, he questions the legitimacy of the very society that has shaped his ideology and psyche through humour and irony in his art. Although his creations bares vulnerability, Francesco the Artist is a reserved sentimental individual with a deep appreciation for the world. Through his work, the viewer gains a glimpse into the heart of the artist who has an unabashed love for all things nostalgic, his dogs, every kind of art, and people who have shaped his reality. Francesco is an influential figure on the developing art establishment, and an admiration to many aspiring artists.



## FATWOMAN

Resina policroma, legno, pellame e materiali misti  
Polychrome resin, wood, leather and mixed materials  
45 x 40 x 40cm  
2016



## CLOWNPTAIN AMERICA

Resina policroma laccata a forno  
Oven-lacquered polychrome resin  
37 x 34 x 34cm  
2016

## SUPERACROBATMAN

Resina policroma laccata a forno  
Oven-lacquered polychrome resin  
42 x 21 x 18 cm  
2016





# FRANCO GUARNIERI

TEL: +39 3495731440



Franco Guarneri è un artista milanese che ha maturato la sua esperienza artistica tra Milano e Roma.

Da anni Guarneri si dedica prevalentemente alla scultura lignea utilizzando legni di recupero, tavole dismesse dalle impalcature, travi di vecchi sottotetti, assi che altrimenti finirebbero in discarica.

Sotto le sue mani, con l'ausilio di scalpello e vernici, quei legni riprendono vita. Diventano piante, foreste di cactus e personaggi della fantasia che, intrecciandosi, rendono materiche fiabe e ricordi infantili.

I cactus silenziosi diventano così l'ambiente naturale di un cocodrillo dalla pelle dura, le squame di diverse misure, gli occhi attenti e i denti scolpiti... ovviamente a misura reale.

L'artista crea un ritratto della natura riplasmando la sua stessa materia, aggiunge sfumature oniriche mescolando il reale alla fantasia, funge da tramite tra mondo reale e fantastico, realizza un ritratto realistico e oggettivo ma anche astratto e personale.

Franco Guarneri is a Milanese artist who matured his experience between Milan and Rome.

Presently, Franco Guarneri's art is mainly devoted to wood sculpture. He uses salvaged woods, such as scaffolding boards, old attic's beams, planks which would otherwise end in a dump.

Under his hands, with the help of chisel and coating, those woods take on a new life becoming plants, forest of long cactuses and fictional characters.

Silent cactuses thus become the natural environment of a real life sculpted crocodile with tough skin, scales of different sizes, watchful eyes and sharp teeth.

The artist makes a portrait of nature, molding anew its own substance, adds dreamlike nuances by mixing the real with the fantasy, acts as a link between the real and the fantastic world and creates a portrait which is at a time realistic and objective, and abstract and thus personal.



## PINOCCHIO

Struttura in legno lavorata a mano  
Hand-crafted wooden structure



## COCCODRILLO

Struttura in legno lavorata a mano  
Hand-crafted wooden structure



## RINOCERONTE

Struttura in legno lavorata a mano  
Hand-crafted wooden structure



## FUCILE

Struttura in legno lavorata a mano  
Hand-crafted wooden structure



# GIANLUCA PATTI

GIANLUCA PATTI.COM  
INFO@BIANCHIZARDIN.COM  
BIANCHIZARDIN.COM  
IG: @BIANCHIZARDIN  
FB: BIANCHIZARDIN



Gianluca Patti nasce nel 1977 a Monza, dove attualmente vive e lavora. La sua ricerca è incentrata sullo studio del colore e della materia quali strumenti di narrazione del vissuto personale e della dimensione temporale.

Lo studio da autodidatta della storia dell'arte ha avuto un ruolo fondamentale nell'evoluzione della sua ricerca artistica: all'inizio del suo percorso si appassiona al lavoro pittorico di grandi artisti quali Pollock, Vedova e Basquiat, approfondendone l'equilibrio cromatico e cercando un suo approccio unico al colore, nell'ambito di una personale ricerca in continua evoluzione. È attratto poi dalle correnti artistiche dell'Arte Povera e dall'approccio del Readymade, affascinato dalla decontestualizzazione e dalla nuova vita attribuita ad oggetti di uso comune. Inizia così a studiare i materiali maggiormente evocativi del proprio vissuto, rappresentati, data la propria formazione e il contesto familiare legato al settore edile, dai materiali da costruzione, utilizzandoli però quali elementi di costruzione del proprio processo artistico. Ne conseguono opere stratificate in cui prodotti cementizi, resine, reti e pigmenti si fanno metafora di ricordi sedimentati e tracce del passato.

Il lavoro di Gianluca Patti è stato esposto in molteplici mostre personali e collettive, ed è entrato a far parte di collezioni di arte contemporanea di rilievo.

L'approccio trasversale dell'artista l'ha portato inoltre a collaborare alla realizzazione di scenografie nel settore pubblicitario e dell'interior design e ad essere selezionato per progetti arte e impresa.

*The game è l'installazione presentata recentemente durante la mostra Once upon a time, today presso la galleria BIANCHIZARDIN.*

*Rappresenta il gioco del tris, un gioco che abbiamo fatto tutti, semplice e immediato che ci mette davanti a delle scelte. La partita è ancora aperta e a chi a toccherà la prossima mossa? Le chiavi di lettura possono essere molteplici, il mio invito è a mettersi in gioco e non smettere mai di ascoltare il bambino che è in noi.*

*Un inevitabile tuffo nel passato con la voglia di continuare la nostra partita personale, la VITA.*

Gianluca Patti was born in 1977 in Monza, where he currently lives and works. His research focuses on the study of colour and material as narration tools of the intimate sphere and the temporal dimension.

The study, self-taught, of the history of art, has played a fundamental role in his artistic research: at the beginning of his path, he became fascinated by the pictorial work of great artists as Pollock, Vedova and Basquiat, deepening their chromatic equilibrium and trying to develop a unique approach to the colour, within a personal research constantly evolving. He was attracted also by the Arte Povera artistic movement and by the Readymade approach, fascinated by the de-contextualisation and the new life given to common goods. Therefore, he started to study the most evocative materials of his life, represented, given his education and his familiar context linked to the construction sector, by building materials, using them as construction elements of his own artistic process. The results are stratified artworks, where cement, resin, nets and pigments become a metaphor of sedimented memories and traces of the past.

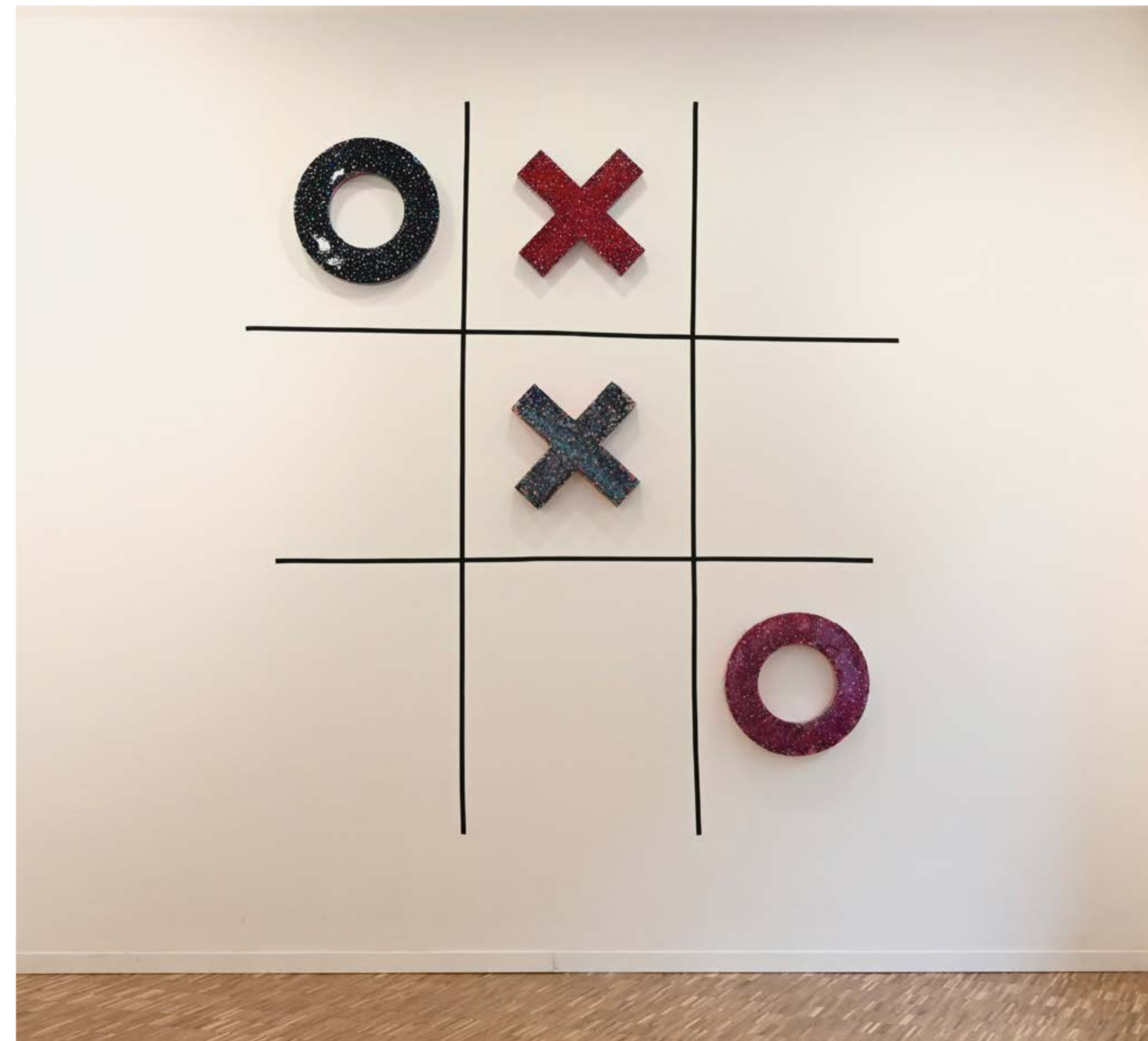
Gianluca Patti's work has been exhibited in several solo and group exhibitions, becoming also a part of relevant contemporary art collections.

Thanks to his transversal approach, he also participated in the realisation of scenographies in the advertising and interior design sectors, and has been selected for corporate art projects.

*An installation recently shown at BianchiZardin among the exhibition Once upon a time.*

*It reminds of the popular game known as Tris. It is simple and immediate and it leads the viewer to make choices. The game is still open, who is the next one to make the move?*

*There are multiple interpretations. I invite the spectator to play and never stop listening to his inner child. A throwback keeping alive our personal game, everyday life.*



**THE GAME**



# GIORGIO MAGGIORELLI

MAGGIORELLI.IT  
MAGGIORELLI72@GMAIL.COM

Pittore Milanese, Classe 72.

Si dedica all'arte dal 1993, passando da una preparazione non artistica, alla frequentazione della Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, dove si diploma nel 1997 con il Prof. Claudio Olivieri. Definisce la sua opera, talvolta figurativa-stilizzata, talvolta astratta, con riferimenti all'infanzia.

La sua ricerca nasce da una forte introspezione onirica, dai contrasti tra finzione e realtà, mescolando, luoghi, colori e atmosfere.

"Un gioco del tempo" in cui passato presente e futuro salgono e scendono gli stessi gradini, senza distinzione di causa, creando una composizione visionaria che trova il suo corso naturale in un clima di sospensione.

Il tutto legato ad un unico filo conduttore, il percorso espressivo, in continuo cambiamento e sempre in alternanza tra istinto e ragione.

"Fondamentalmente, è come quando ascolto la musica ad occhi chiusi e mi passano nella mente migliaia d'immagini di ogni genere. Il più delle volte è così che immagino la struttura di ciò che poi dipingerò, mi piace mischiare tutto."

I colori, così come la musica, sono ritenuti motore essenziale ai fini compositivi.

Se si potesse definire in un solo concetto la filosofia del personaggio, si potrebbe dire che per non pensare s'immaginerebbe una montagna innevata, completamente bianca, un'immersione nel neutro, che durerebbe solo qualche istante di pace, per poi poterla colorare.

Milanese painter. Born 1972.

He devoted himself to art since 1993, moving from a non-artistic background to the New Academy of Belle Arti Milan, where he got graduated in 1997 with Professor Claudio Olivieri. He defines his work sometimes as figurative-stylized, sometimes abstract, with hints at childhood.

His research originates from a strong, dreamlike introspection, from the contrasts between fiction and reality, blending places, colors and atmospheres.

"A time-game" in which past present and future climb up and down the same stairs, with no distinction of cause, creating a visionary composition which finds its natural course in a mood of suspension.

All of this is tied by one thread, that of the pathway of self-expression, constantly changing and always alternating between instinct and reason.

"Basically, it is as when I listen to music with eyes closed and hundreds of images of any sort cross my mind. Most of times this is the way I imagine the structure of what I am going to paint, I like to mix everything together".

Colors, as well as music, are an essential engine to the purpose of composition.

If we want to describe with one concept the philosophy of this character, we could say that, in order not to think, he plunges himself into a snowy mountain, completely white. An immersion into neutrality, lasting only some peaceful instants, to be colored right afterwards.



**MOSTRO BIANCO**  
Tecnica Mista su tela  
26 x 25  
2021



**MOSTRO BIANCO-TURCHESE**  
Tecnica Mista su Tela  
30 x 34  
2020



**SOGNO VERDE**  
Olio su tela  
80 x 148  
2012



**UN TENTATIVO,  
L'UNICA SPERANZA**  
Olio su tela  
100 x 100  
2017



# STREETARTINSTORE

STREETARTINSTORE.COM  
INFO@STREETARTINSTORE.COM  
IG: @STREETARTINSTORE

Street Art In Store è un brand di Galleria Prada, punto di riferimento per amanti e collezionisti di graffiti e street art che si afferma all'interno di una vasta rete di collaborazioni artistiche a livello nazionale e internazionale. È una realtà italiana in costante crescita, fondata e gestita da Paola Prada, che si occupa di murales e riqualificazione urbana, esposizioni d'arte urbana in location di prestigio, eventi, live performance, capsule collection, charity auctions, collaterals.

Una vera e propria galleria d'arte unconventional, con sede a Milano, che sostiene la street art in ogni sua forma ed espressione attraverso esposizioni e partecipazioni a fiere d'arte contemporanea, sviluppando partnership di prestigio, idee e forme di comunicazione alternative.

Gli artisti selezionati indagano ciascuno a proprio modo le complesse relazioni che intercorrono tra colore, forma, mezzo e significato; la loro ricerca spazia dalla bidimensionalità alla tridimensionalità nella quale il colore viene versato, dipinto, scolpito e lavorato in una molteplicità di materiali e tecniche.

La filosofia di Street Art In Store è quella di creare sempre qualcosa di nuovo rivolgendosi a tutti e aprendo le porte dell'arte a chiunque voglia vivere un'esperienza diversa fuori dall'ordinario.

Street Art In Store è un ambiente vivo, in continua trasformazione grazie e soprattutto al lavoro continuo di ricerca e sviluppo dato dai suoi numerosi artisti. Un'opera d'arte infatti non è mai solamente un oggetto d'arredo: ha uno scopo, emoziona e dialoga, ma, prima di tutto, è messaggera di significato.

Street Art In Store is a brand of Galleria Prada, a point of reference for graffiti and street art lovers and collectors that has established itself within a vast network of artistic collaborations at national and international level. It is an Italian company in constant growth, founded and managed by Paola Prada, who deals with murals and urban redevelopment, urban art exhibitions in prestigious locations, events, live performances, capsule collections, charity auctions, collaterals.

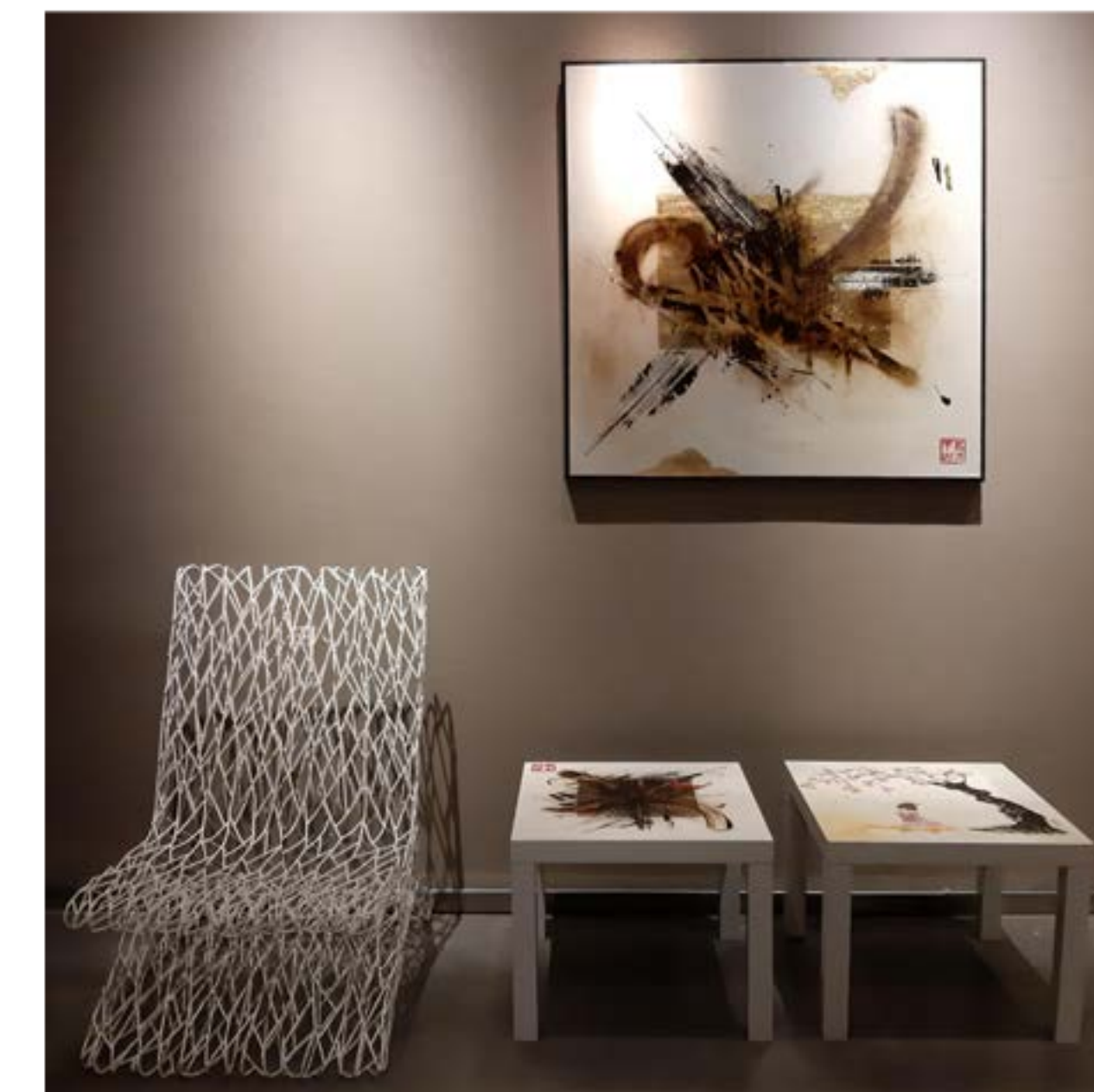
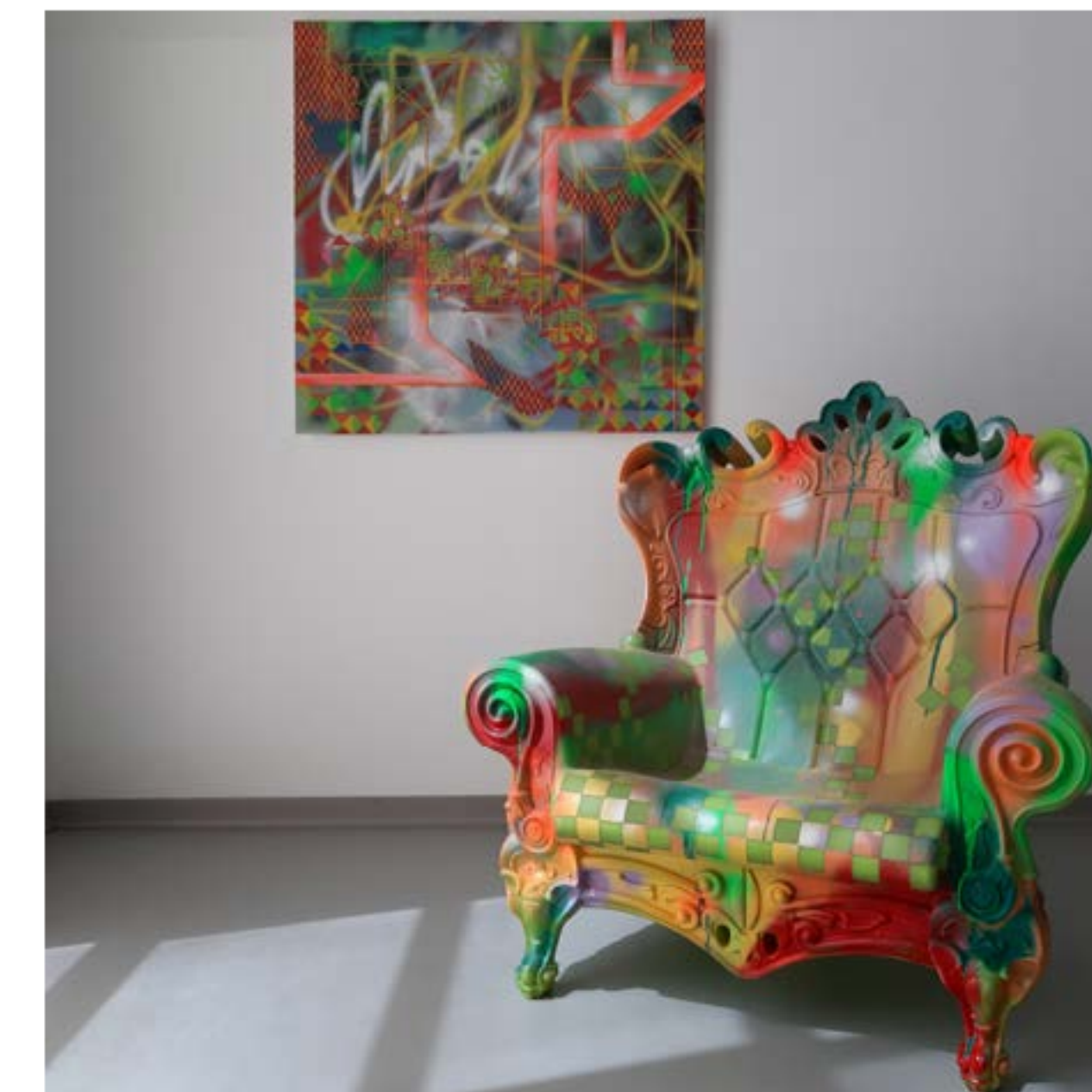
A real unconventional art gallery, based in Milan, which supports street art in all its forms and expressions through exhibitions and participation in contemporary art fairs, developing prestigious partnerships, ideas and alternative forms of communication.

The selected artists each investigate in their own way the complex relationships that exist between color, shape, medium and meaning; their research ranges from two-dimensionality to three-dimensionality in which color is poured, painted, sculpted and worked in a variety of materials and techniques.

The philosophy of Street Art In Store is to always create something new by addressing everyone and opening the doors of art to anyone who wants to live a different experience out of the ordinary.

Street Art In Store is a lively environment, in continuous transformation thanks and above all to the continuous research and development work given by its many artists. In fact, a work of art is never just a piece of furniture: it has a purpose, excites and dialogues, but first of all, it is a messenger of meaning.

**STREETART  
INSTORE**  
urban & unurban ideas







Abys è tra gli esponenti di maggior rilievo della street art francese, un giovane artista autodidatta che fa parte della crew dei pittori di arte urbana di Nancy in Francia.

Ha iniziato il suo percorso artistico con i primi graffiti nel 2006 diventando oggi un punto di riferimento importante e coinvolgente per i suoi murales.

Su muro e su tela, le sue opere appassiano, invitano a viaggiare con la fantasia tipica dei bambini, facendo scoprire mondi traboccanti di personaggi strani, colorati, simpatici e toccanti. Le sue realizzazioni appassiano collezionisti e il grande pubblico in generale.

Abys is one of the most prominent exponents of French street art, a young self-taught artist who is part of the crew of urban art painters from Nancy in France.

He began his artistic career with the first graffiti in 2006, becoming today an important and engaging reference street artist for his murals.

On walls and on canvas, his works are breathtaking. His murals invite you to travel with the typical imagination of children, making you discover overflowing worlds populated of strange, colorful, funny and touching characters. His creations are a must-have amongst collectors and street art lovers.



## RAINMAKERS

Stampa, firmato in originale

Hand signed print

Cm 70x50 cm



## LONE BIKERS

Stampa, firmato in originale

Hand signed print

70x50 cm



# ALESSANDRO PIANO

STREETARTINSTORE.COM  
INFO@STREETARTINSTORE.COM  
IG: @ALEPIANOART

**STREETART  
INSTORE**  
urban & unurban ideas



Per comprendere l'arte di Alessandro Piano è doveroso ripercorrere i suoi inizi, capire come nascono le sue sculture e le sue creazioni, ritornare in qualche modo bambini e ritrovarsi all'improvviso in un mondo ludico che per Alessandro si trasforma in arte. I giochi sono solo una piccola parte del nostro passato ma hanno la capacità di riportarci alla nostra infanzia, uno dei periodi più belli di tutta la nostra esistenza. Collezionare queste sculture è come tenere per mano il bambino che c'è in noi ed avere la possibilità di ottenere finalmente qualcosa che desideriamo da sempre. La ricerca si è approfondita quando è nata la figlia di Alessandro: il desiderio di mostrarle cosa ha reso suo padre un bambino felice quando aveva la sua età, è diventata un'ossessione per l'artista. Il passo successivo del processo creativo di Game Research è stato cercare di rielaborare questi giochi con l'intenzione di renderli iconici e unici. Ciò significa che molti giochi sconosciuti ad alcune persone, come i Mattoncini, per altri di noi sono immortali. Il riferimento a Fernandez Arman e a Piero Gilardi è evidente così come l'influenza della Pop Art e la scoperta della versatilità della resina hanno completato il cerchio. Dalla commistione di queste esperienze nascono gli "Alter Ego", una serie di sculture che appassiona il mondo del collezionismo d'arte contemporanea: forme iconiche, eleganti, giocose.

L'intenzione delle opere di Alessandro è quella di coinvolgere chi è nato intorno agli anni '70 in un tuffo iperbolico nel passato, tuttavia permettendo, a chi è nato successivamente, di scoprire un nuovo universo attraverso una visione differente di quei giocattoli che oggi, grazie a lui, diventano opere d'arte.

To understand Alessandro Piano's art, it is necessary to retrace his beginnings and how his sculptures and creations were born, somehow returning to childhood and suddenly find oneself in a playful world. Games are only a small part of our past but they have the ability to take us back to one of the best times of our entire existence. Collecting these sculptures is like holding the child in us by the hand and having the opportunity to finally get something we have always wanted. The research deepened when Alessandro's daughter was born: the desire to show her what made her father a happy child when he was his age became an obsession for the artist. The next step in Game Research's creative process was trying to rework these games with the intention of making them iconic and unique. This means that many games unknown to some people, such as Bricks, are immortal to others of us. The references to Fernandez Arman and Piero Gilardi are evident as well as the influence of Pop Art and the discovery of the versatility of the resin completed the circle. From the mixture of these experiences, the "Alter Ego" were born, a series of sculptures which thrill the world of contemporary art collectibles: iconic, elegant, playful sculptures.

The aim of Alessandro's artworks is to involve people born around the '70s in a hyperbolic dive into the past, however allowing those born later to discover a new universe through a different vision of toys that today, thanks to him, they become works of art.



## ALTER EGO

Resina epossidica, serie numerata 200 pezzi  
Epoxy resin, numbered series 200 pieces  
16x8x25 cm



## STARRY NIGHT

Stampa numerata 10 pezzi, tela  
Print, numbered edition 10 pieces, canvas  
120x80 cm



# CHEONE

STREETARTINSTORE.COM  
INFO@STREETARTINSTORE.COM  
IG: @COSIMOCHEONE

**STREETART  
INSTORE**  
urban & unurban ideas



Nome storico della street art italiana con oltre 30k followers sui social, Cheone è tra gli artisti più amati e fotografati per i suoi muri. La sua Hall of Fame, nelle immediate adiacenze di Milano, è meta di tour e di appassionati d'arte urbana. I suoi personaggi, siano essi umani che animali, sono giganti che arrivano a noi attraversando universi, escono dai muri e interagiscono con lo spazio, sfruttando e cercando ogni superficie. Precursore dell'anamorphic street art, Cheone stupisce e meraviglia. I suoi muri hanno fatto il giro del mondo ed è sicuramente tra i più stimolanti artisti contemporanei le cui opere generano un impatto emotivo stupefacente. Dai giganti sui muri alla ricerca della luce perfetta sulle tele, dai francobolli su cartoline antiche alle sculture con materiali di recupero fino ad arrivare alla free art con meravigliose farfalle. L'universo creativo di Cheone è una costante ricerca di nuove soluzioni, sperimentazioni e supporti al di fuori dell'ordinario.

Historical name of Italian street art with over 30K followers on social media, Cheone is one of the most loved and photographed artists for his walls. Its Hall of Fame, near Milan, is a destination for street art tours and urban art enthusiasts. His characters are titans, whether human or animal, and they come to us through universes, out of walls and interacting with space, exploiting and searching for every surface.

Precursor of the anamorphic street art, Cheone is amazing. He is certainly among the most inspiring contemporary street artists whose works generate an astonishing emotional impact. From the giants on the walls to the search of the perfect light on the canvasses, from the hand painted stamps on old postcards to the sculptures with recycled materials up to the free art with wonderful butterflies. Cheone's creative universe is a constant search for new solutions, experiments and supports out of the ordinary.

PEEK-A-BOO



**FUORI DAL TUNNEL**  
Spray su muro  
Spray on wall  
2018 | Nerviano (MI)

**BE CAREFULL**  
Spray su muro  
Spray on wall  
2018 | Nerviano (MI)





# ALESSANDRO GATTONERO

STREETARTINSTORE.COM  
INFO@STREETARTINSTORE.COM  
IG: @GATTONEROART

**STREETART  
INSTORE**  
urban & unurban ideas



Gattonero è un artista poliedrico, le cui attività si allargano al campo della scenografia, della scultura e del design. Ha realizzato opere in tutto il mondo fino ad arrivare a Tokio e Seoul ed è considerato uno dei veterani della old school milanese. La sua ricerca artistica ha solide basi nella contro-cultura skate, punk e hip-pop dei primissimi anni '90, periodo in cui ha collaborato con tutte le principali crew del momento come puppet designer. Nel 1996, con l'iscrizione in Accademia di Brera, di cui diventerà rappresentante, si avvicina ai grandi maestri del passato in particolare a Leonardo da Vinci in onore del quale, nel 2004, ricostruisce tutte le macchine legate all'acqua in una famosa mostra al Castello Sforzesco di Milano, e a Alberto Burri dal quale prende l'amore per la materia e lo spessore del colore. La sua arte è una commistione di due poli opposti: da un lato il più duro e puro pensiero provocatorio e critico del graffitismo e della street art e dall'altro la classicissima e costante ricerca estetica propria del rinascimento e della pittura scenografica dell'opera lirica. Gattenero è particolarmente acclamato e ricercato per la serie "Bandiere": tele sulle quali l'arte figurativa incontra quella materica e astrattista delle avanguardie strizzando l'occhio al design in una chiave di matrice muralistica.

Gattonero is one of the most important Italian street artist, whose activities extend to the field of scenography, sculpture and design. He has created set designs all over the world up to Tokyo and Seoul. His artistic research was born in the skate, punk and hip-pop countercultures of the early '90s, a period in which he painted with all the main Italian graffiti crews as a puppet designer. In 1996, at Accademy of Brera, he studies the great masters of the past, in particular Leonardo da Vinci in honor of whom, in 2004, he reconstructs all the water machines in a famous exhibition at the Castello Sforzesco in Milan, and Alberto Burri from whom he takes his love for materials and colors. Gattonero's art is a mixture of two opposite poles: on one hand the purest and critical thought of graffiti and street art and on the other hand the very classic and constant aesthetic research of the Renaissance movement. What we find in his paintings is the result of a very long experience which mixes together the figurative art of the great Italian school with the abstract art of the avant-gardes, creating an amazing design of muralistic matrix and giving birth to the "Flags" series artworks, now on display.



**CASELLE DEL GIOCO  
DELL'OCA GATTONERO**  
Acrilici e spray  
Acrylics and spray  
40x40 cm



# ALESSANDRO GAUDIO

STREETARTINSTORE.COM  
INFO@STREETARTINSTORE.COM  
IG: @GAUDIO\_ART

**STREETART  
INSTORE**  
urban & unurban ideas



Vincitore con il trittico "Icon makes Icons" del contest 'Art on iconic shapes' che gli ha permesso di esporre con artisti quali Banksy e Obey, Alessandro Di Vicino Gaudio è interprete di una società in trasformazione: le sue installazioni contengono messaggi sociali, spunti di riflessione a diversi livelli di lettura e nascono dalla contaminazione tra pittura e video. I video diventano finestre dalle quali osservare le contraddizioni dell'era contemporanea rafforzando e amplificando il messaggio pittorico.

Ha senso considerare il progresso tecnologico come il metro di misura più appropriato dello sviluppo raggiunto dalla civiltà? Al di là delle risposte che aprono infiniti mondi interpretativi, le sue installazioni sono fotografie di momenti: opere provocatorie, impattanti, tranquillizzanti, eleganti.

Alessandro Di Vicino Gaudio è presente in diverse gallerie nazionali e internazionali e molte delle sue opere fanno parte di collezioni private.

Winner with the triptych "Icon makes Icons" of the contest 'Art on iconic shapes' which allowed him to exhibit with artists such as Banksy and Obey, Alessandro Di Vicino Gaudio is the interpreter of a constantly evolving society: his installations contain social messages, food for thought to different levels of reading and they arise from the contamination between painting and video. The videos become windows from which to observe the contradictions of the contemporary era, strengthening and amplifying the pictorial message.

Does it make sense to consider technological progress as the most appropriate measure of the development achieved by civilization?

Beyond the answers which open up infinite interpretative worlds, his installations are pictures of every day moments: they are provocative, impacting, reassuring, elegant artworks.

Alessandro Di Vicino Gaudio's video installations are on display in several national and international galleries right now, and many of his artworks are part of private collections.



**NIGHT & DAY**  
Acrilici su pannello di legno con video in loop  
Acrylics on wood panel and video frame  
40x40 cm



**WATCH TV**  
Acrilici su pannello di legno con video in loop  
Acrylics on wood panel and video frame  
100x70 cm



# ONIZBAR

STREETARTINSTORE.COM  
INFO@STREETARTINSTORE.COM  
IG: @STREETARTINSTORE

**STREETART  
INSTORE**  
urban & unurban ideas



Onizbar è tra gli artisti francesi sicuramente il più trasversale.

Attratto dai supereroi Marvel, DC Comics, dai cartoons del mondo Disney e dall'universo dei manga giapponesi, Onizbar si concentra su di un'interpretazione personale di questo mondo fantastico rivisitando i grandi miti e le icone del passato in chiave provocatoria e dall'impronta fortemente street, tipica di una generazione disillusa e in costante evoluzione.

Onizbar si ispira alle proprie esperienze, ai momenti effimeri catturati in una strada della capitale o ad un incontro straordinario. La sua firma rappresenta la forte identità di un personaggio singolare: rifiuta qualsiasi etichetta anche se la sua tecnica è paragonabile alla street art e i suoi riferimenti sono spesso di cultura pop. Le sue opere sono caratterizzate da un forte contrasto di linee, segni e un'esplosione di colori. Le storie che racconta sullo sfondo delle tele, spesso scritte con un tratto di penna, per quanto divertenti nascondono gli umori del momento e sono spesso messaggi tratti da momenti significativi della sua vita. Onizbar è un personaggio eclettico ancora alla ricerca dei limiti del suo universo, molto amato da collezionisti e dal pubblico in generale.

French artist Onizbar boasts extraordinarily broad appeal.

Tapping into the world of Marvel superheroes, DC Comics, Disney cartoons and Japanese manga, Onizbar brings his own twist to this fantastic world and he revisits great myths and icons in a provocative vein, typical of a disillusioned, ever-evolving generation.

Onizbar is inspired by his experiences, ephemeral moments captured at the turn of a street in the capital or a memorable encounter. His signature depicts the strong identity of a singular character; he refuses any label even though his techniques are very similar to street art and his varied references are often derived from pop culture. His artworks are characterized by a strong contrast between the sharp black lines that pose the subject. He waltzes everything into an explosion of abstract colors or in the form of small punchlines who came straight out of his head. The stories he tells on the background of his paintings, often written with a stroke of a pen very pleasant to read, hide his moods and are often messages from moments of his life. Onizbar, an eclectic character, has not reached yet the limits of his universe, though he is really loved by contemporary art collectors and street art lovers.



## GOOD GAME

Tecnica mista su tela  
Mixed media on canvas  
61x50 cm



## BABY GIRL

Tecnica mista su tela  
Mixed media on canvas  
55x46 cm



# VALENTINA RAPPOLDI

STREETARTINSTORE.COM  
INFO@STREETARTINSTORE.COM  
IG: @ART\_ON\_THE\_RUN\_

**STREETART  
INSTORE**  
urban & unurban ideas



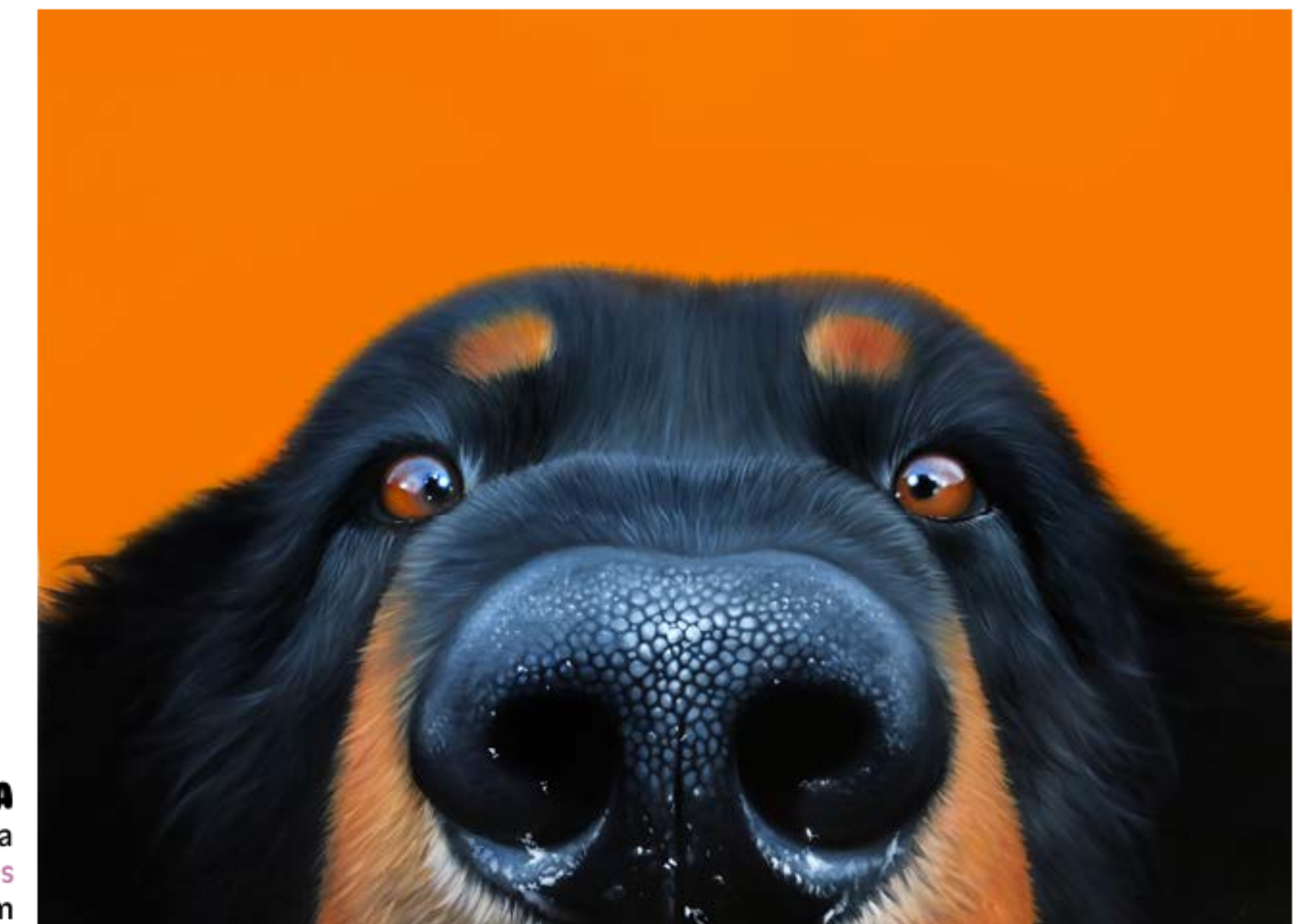
Le opere di Valentina Rappoldi, semplicemente, emozionano. Gli sfondi colorati, accesi e monocromatici esaltano l'espressività degli insoliti primi piani: nasoni umidi di animali, occhi giocosi che catturano l'attenzione e raccontano una storia, la loro storia, fatta di tenerezza, ilarità, gioia, fiducia. Il tratto iperrealista di Valentina trasforma la tela, fotografa un momento, plasma le emozioni e restituisce stupore e meraviglia.

Laureata in International Economics, Management & Finance all'Università Luigi Bocconi di Milano, continua il suo percorso professionale in Svizzera con un master in Hospitality Management al Glion Institute di Montreaux per arrivare, oggi, a gestire 5 villaggi turistici sul Lago Maggiore. Nonostante l'impronta fortemente razionale del suo percorso formativo, l'arte accompagna Valentina in ogni momento della giornata, aprendole orizzonti creativi infiniti, permettendole di scoprire universi di emozioni, di raccontarli e di plasmarli con un'aurea brillante dalle cromie impattanti. Elabora mascotte per i suoi villaggi, scrive e illustra libri per bambini, partecipa a mostre collettive in Italia e Svizzera, esplora il rigore del bianco e nero, sperimenta grafite e pastelli, ritorna ai colori ad olio. La serie di opere dedicata al cibo è un'esplosione di sensazioni visive e di cromie gustative che rivelano l'amore per il minimalismo estetico che, tra una pennellata e l'altra, abbraccia un ampio spettro di dettagli significativi. Tuttavia sono gli occhi degli animali, dei suoi animali, in cui si concentrano emozioni sconfinite che costantemente ci meravigliano.

Valentina Rappoldi's artworks just speak to the heart. The colorful, brightful and monochromatic backgrounds enhance the expressiveness of the unusual close-ups: animals' wet noses, playful eyes which capture the attention and seem to tell us a story, their story, made of cuteness, hilarity, joy, loyalty. Valentina's hyper-realistic trait transforms the canvas, it shapes the emotions and it gives us back surprise and wonder. She graduated in International Economics, Management & Finance at Luigi Bocconi University in Milan, mastering her professional career in Switzerland in Hospitality Management at Glion Institute in Montreaux and nowadays she manages 5 touristic villages on Lake Maggiore. Despite the strongly rational imprint of her educational path, art follows Valentina in every moment of the day, opening her infinite creative horizons, allowing her to display universes of emotions, to tell and shape them with a shining aura and impacting colors. She creates mascots for the villages where she works, she writes and illustrates children's books while taking part to collective exhibitions in Italy and Switzerland. During the years, she has explored the rigor of black and white, graphite and pastels, and she turned up to oil colors. All her artworks dedicated to food are an explosion of visual sensations and tasteful colors which reveal the love for aesthetic minimalism between one brushstroke and the next, covering a wide range of significant details. However, boundless emotions are concentrated in the eyes of her animals which are still enchanting everyone.

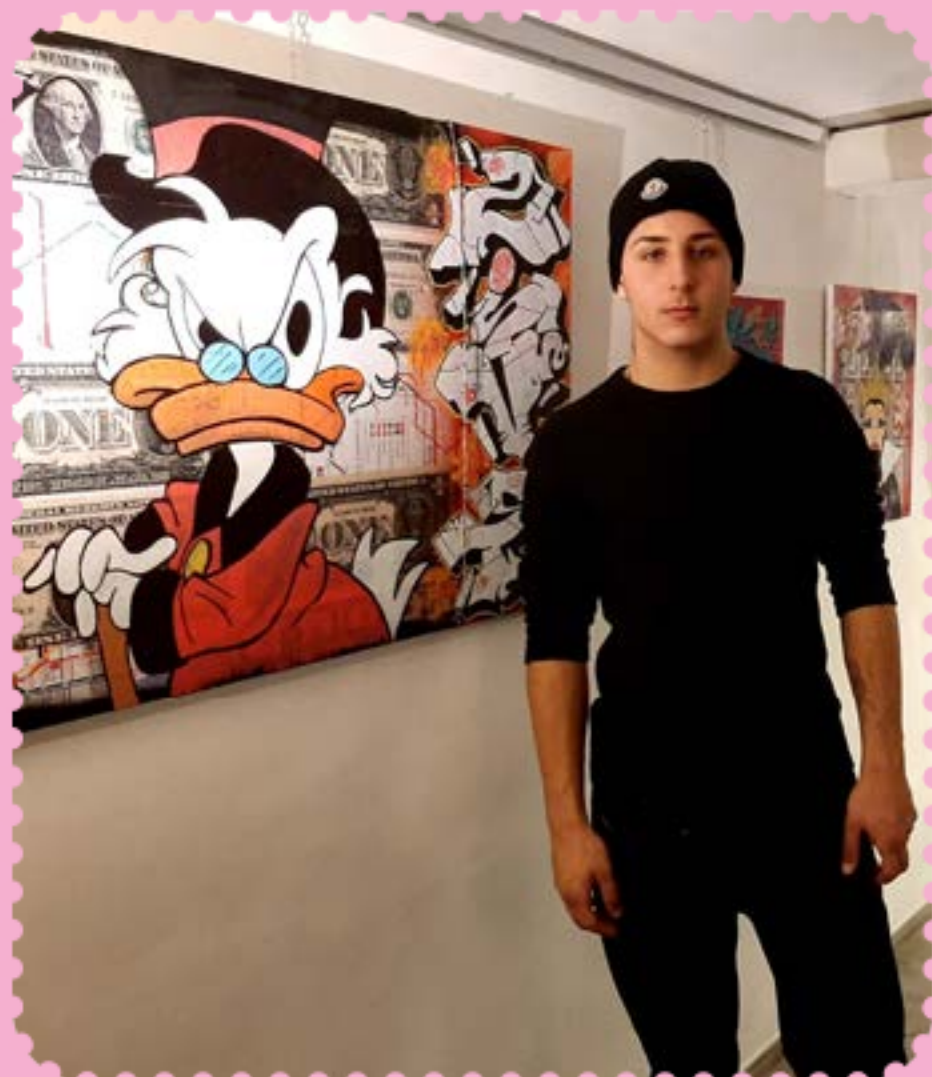


**ARCO**  
Olio su tela  
Oil on canvas  
70x70 cm



**INDIANA**  
Olio su tela  
Oil on canvas  
70x70 cm





Zive, giovanissimo street artist, nasce a Milano nel 2001. Frequenta il liceo artistico milanese Umberto Boccioni. Nasce con la passione per i graffiti che realizza in ambiente urbano e suburbano per evolvere la sua arte su altri supporti spaziando dal cartoncino al compensato, dal multistrato alla tela con dimensioni e tecniche diverse. Ma è nel ciclo "Custom Body" che Zive proietta la propria creatività dinamica e il proprio mondo espressivo. I Custom Bodies sono opere uniche su figure sinuose, sono disegni a mano libera, graffiti che esplodono di colore. Sono alternanza e connubio tra pop e street art, il tutto declinato in modo assolutamente personale, vivido ed esteticamente "cool". Con il suo logo ormai famoso, Zive rende ogni opera originale e di immediata riconoscibilità. Troviamo ricorrente il tema dei Bad Money sovrapponendo al collage i personaggi che meglio rappresentano tutta quella schiera di vizi e debolezze suscitati dai Money. L'avarizia e la bramosia di ricchezza di Uncle Scrooge, la vanità di Grimalde, l'ineptitudine di Donald Duck, la perfidia di Mr Burns, la furfanteria dei fratelli Dalton. Ma l'utilizzo dei Money lo troviamo anche per esprimere l'immaginario pop del lusso ed è a questo scopo che associa i soldi e i personaggi dei fumetti ai grandi marchi della moda mondiale. Ogni Body è una rappresentazione dei simboli pop contemporanei ed esprime il rapporto personale dell'artista con la società. Una dichiarazione semiseria volta a raccontare una visione critica del mondo e delle sue velleità.

Zive is a young street artist and he was born in Milan in 2001. He attended the art school Umberto Boccioni. He has a passion for graffiti that he realizes in urban and suburban environments to finally find out his passion on other supports ranging from cardboard to plywood, from multilayers to canvas with different sizes and media. But it is in the Custom Body cycle that Zive projects his dynamic creativity and his own expressive world. Custom Bodies are unique artworks on sinuous forms, they are fre-hand drawings with colored graffiti. They combine pop and street art in an absolutely personal, amazing and aesthetically "cool" way. With his famous Zive logo, he makes each of them original and instantly recognizable. In his artworks we find the theme of Bad Money representing vices and weaknesses aroused by money itself. Uncle Scrooge's greed and lust for wealth, Grimalde's vanity, Donald Duck's ineptitude, Mr Burns's perfidy, the rascality of Dalton brothers. But the use of Money is also found to express the pop imagery of luxury and it is for this purpose that he associates money and comics with the upper brands in fashion. Each Body is a representation of contemporary pop symbols and it expresses the artist's personal relationship with society. A semi-serious statement aimed at telling a critical view of the world and its ambitions.



## CUSTOM BODY BAD BOY

Collage, spray, acrilici e smalto  
Collage, spray acrylics and enamel  
60x42x20 cm



## CUSTOM BODY UNCLE SCROOGE

Collage, spray, acrilici e smalto  
Collage, spray acrylics and enamel  
60x42x20 cm

## CUSTOM BODY THOR

Collage, spray, acrilici e smalto  
Collage, spray acrylics and enamel  
90x50x25 cm







## NHOW MILANO

VIA TORTONA, 35  
MILANO

- 246 ROOMS
- 1800 SQM FOR MEETINGS & EVENTS
- INTERNATIONAL BAR & RESTAURANT
- FITNESS ROOM





## DESIGN

/di'zain/ | sostantivo femminile

Progettazione di un oggetto che si propone di sintetizzare funzionalità ed estetica: l'arte del moderno d.; anche, la forma di un oggetto, rispondente a criteri estetici e funzionali

Non è assurdo pensare a quante cose riesca a racchiudere una parola così nuova?

Design, design, design, una smorfia di labbra che si ritrovano sulla "gn" (sempre ostica), il tempo di un sorriso di labbra e di un incontro tra lingua e denti.

Eppure non è poi questo il suo obiettivo? Quello di far incontrare due mondi così lontani quali la pragmaticità e la bellezza creando un connubio di pura magia?

Così, nella nuova esposizione al nhow Milano, il talento inventivo ed innovativo degli artisti così come la capacità innata di sintetizzare funzionalità ed estetica dei designer si incontrano con l'obiettivo comune di toccare le corde più nascoste dell'animo umano provocando una reazione simile a stupore, a nostalgia e incredulità, tutti assieme.

Nel farlo, costante è la volontà di riportare a quel mondo spensierato dell'infanzia, dove a far paura c'erano solo i mostri sotto al letto –facilmente annientabili dalle potentissime torce dei genitori-, dove i limiti e i confini non esistevano, dove bastava un "Buu buu settete" per essere felici come solo un qualcuno che gioca con te può renderti.

Buu, buu, settete! Peek a boo, tradotto in inglese.

Ecco l'obiettivo di questa esposizione: la ricreazione di un'oasi felice nella quale riprovare le sensazioni benevole di quando si è piccoli, nella quale abbracciare le installazioni gigantesche esposte da Intentions non solo è plausibile ma doveroso, nella quale stupirsi davanti alle luci danzanti di Twinkly è inevitabile, nella quale nascondersi nella sala dedicata a StreetArtinStore è ineludibile.

Partecipare a Peek-a-boo sarà come entrare in un mondo parallelo nel quale godere di tutti i privilegi dei bambini senza rinunciare a quelli dei grandi: avere a che fare con i mostri di Giorgio Maggiorelli ma saperli

affrontare con la vena satirica della maggiore età, incontrare i fantasmini della Gugliermetto Experience ma sorriderne per i rimandi culturali di un'epoca ormai passata, incontrare il cattivissimo cocodrillo di Peter Pan grazie alla reinterpretazione di Stefano Guarneri.

E ancora, essere in grado di fare ironia sui super(o anti?) eroi della Marvel grazie alle capacità artistiche di Francesco De Molfetta, poter indagare sui significati reconditi della pop-art di Andrea Rocca.

*"S'io avessi un mondo come piace a me, là tutto sarebbe assurdo: niente sarebbe com'è, poiché tutto sarebbe come non'è, e viceversa! Ciò che è, non sarebbe e ciò che non'è, sarebbe!"* diceva Alice, immersa nel suo mondo delle meraviglie, osservando compiaciuta le farfalle pane-e-burro.

Ed è questo che si vuole far esclamare al visitatore di fronte ai barboncini- mashmallow di Alessandra Pierelli oppure di fronte alle sedute pesce-fisk di Adrenalina.

Tutto è esattamente come non è al nhow Milano perchè il mondo, nell'essere com'è, è un posto dal quale ogni tanto, vale la pena evadere, anche solo per qualche ora, anche solo idealmente; e tra paperelle luminose e omini della Lego, farlo risulta più semplice.

## DESIGN

/di'zain/ | noun

Planning of an object that aims to synthesize functionality and aesthetics: the art of modern d.; also, the shape of an object, responding to aesthetic and functional criteria

Isn't it crazy to think about how many things can such a new word sum up?

Design, design, design, a twitch of the lips that meet on the "gn" (always difficult), the time for a smile on the lips and a meeting between tongue and teeth.

And yet, isn't that its goal? To bring together two worlds as distant as pragmatism and beauty, creating a combination of pure magic?

Thus, in the new exhibition at nhow Milan, the artists' inventive and innovative talent as well as the designers' innate ability to synthesize functionality and aesthetics, meet with the common goal of touching the most hidden strings of the human soul, causing

a similar reaction to amazement, to nostalgia and disbelief, all at once.

In doing so, there is a constant desire to bring back to that carefree world of childhood, where only monsters under the bed were frightening - easily annihilated by the powerful torches of the parents -, where limits and borders did not exist, where a "Peek a boo" was enough to make you happy as only someone who plays with you can make you.

Peek a boo!

Here is the goal of this exhibition: the re-creation of a happy oasis in which to try again the benevolent sensations of when you were little, in which embracing the gigantic installations exhibited by Intentions is not only plausible but necessary, in which to be amazed in front of the dancing lights of Twinkly is inevitable, in which hiding in the room dedicated to StreetArtinStore is unavoidable.

Participating in Peek a boo will be like entering a parallel world in which to enjoy all the children's privileges without giving up those of the grown-ups: having to deal with Giorgio Maggiorelli's monsters but knowing how to deal with them with the satirical vein of the age of majority, meeting Gugliermetto Experience's ghosts but smile at them for the cultural references of a bygone era, meeting the despicable Peter Pan crocodile thanks to Stefano Guarneri's reinterpretation.

And again, being able to be ironic about Marvel's super (or anti?) - heroes thanks to Francesco De Molfetta's artistic skills, being able to investigate the hidden meanings of Andrea Rocca's pop-art.

"If I had a world of my own, everything would be nonsense. Nothing would be what it is, because everything would be what it isn't. And contrary wise, what is, it wouldn't be. And what it wouldn't be, it would!" Alice said, immersed in her world of wonders, looking pleased at the bread-and-butterflies.

This is exactly what we want the visitor to exclaim in front of Alessandra Pierelli's poodles-marshmallows or in front of Adrenalina's fish-fisk sessions.

Everything is exactly as it is not at nhow Milan because the world, being as it is, is a place from which it is worth escaping every now and then, even if only for a few hours, even if only ideally; and among bright ducks and Lego men, doing it is easier.



**ADRENALINA  
GUGLIERMETTO EXPERIENCE  
INTENTIONS  
TWINKLY**



# ADRENALINA

ADRENALINA.IT  
PRESSOFFICE@ADRENALINA.IT  
FB / IG: ADRENALINA DESIGN

Adrenalina è libertà di esprimersi, di fantasticare ad alta voce, di dare colore all'immaginazione, attraverso proposte d'arredo innovative e audaci, con forme e colori dalla vocazione sperimentale. Le iconiche sedute Adrenalina esaltano la personalità e le passioni di chi abita la scena, ed emanano il fascino della tradizione e la magia dello stile più attuale, interpretando il desiderio di chi ama circondarsi di pezzi fortemente protagonisti, capaci di conferire caratteri di unicità al luogo che li ospita.

Adrenalina è il rifugio dell'originalità, lo spazio in cui la differenza è un valore da tutelare.

Le collezioni Adrenalina sono prodotte completamente in Italia e lavorate artigianalmente.

Il marchio Adrenalina fa parte di Domingo Salotti, azienda presente sul mercato dal 1973, altamente specializzata in arredo imbottito per il settore contract.

Collaborano con Adrenalina numerosi de-

signer d'avanguardia italiani e stranieri.

**MICROMEGA, Roberto Romanello, 2016**

Micromega mette al centro l'uomo con le sue necessità di incontro e socializzazione in spazi definiti, accoglienti ed estetici; da qui il senso di mutuare simbolicamente le figure del cerchio e del quadrato dallo schema vitruviano di Leonardo. Micromega è una micro-architettura destinata a mega spazi pubblici, e consente di realizzare aggregazioni infinite e di forte impatto. Micromega è un sistema imbottito modulare di sedute per il contract ed il settore office, ma con moduli di piccole dimensioni utilizzabili anche in spazi domestici contemporanei.

**FIK, Simone Micheli, 2014**

*Fisk è una delle figure fantastiche che popolano il mondo Adrenalina. È un pouf dalle dimensioni ridotte pensato non solo per sedersi ma anche per divertirsi.*

*Versatile e mutevole perché modulare, il pesce Fisk permette a ognuno di disegnare divertenti geometrie. Dedicato a grandi e piccoli, soddisfa il desiderio di esclusività e divertimento degli adulti e l'incanto della fantasia divenuta realtà per i più piccoli!*

**MOTONDA, Simone Micheli, 2006**

*Motonda è un pezzo eccentrico; un essere vagante che entra nella galassia umana e svela la sua personalità mutante. Forme avvolgenti che creano un grembo sicuro dove essere cullati. Lode al dinamismo. Spazio nello spazio. Nascondiglio dove reclamare intimità.*

Adrenalina is freedom of expression, of dreaming aloud, and of coloring the imagination, through bold and innovative solutions, with iconic seating solutions that break the mold and bristle with energy, interpreting the desire of those who love to surround themselves with protagonist pieces, capable of adding a unique character to the space that surrounds them.

Adrenalina is the refuge of originality, a space where diversity is a value to be protected.

All Adrenalina collections are 100% in Italy hand made produced.

The Adrenalina brand belongs to the mother company Domingo Salotti, produ-

cing soft furniture in Italy since 1973 and now high skilled for the commercial furniture.

Several Italian and foreign avant-guard designers design for Adrenalina.

Micromega focuses on man and his needs to meet and socialize in defined, comfortable and aesthetically pleasing spaces; hence the reason why we symbolically borrowed the circular and square shapes of Leonardo's Vitruvian scheme.

**MICROMEGA, Roberto Romanello, 2016**

*Micromega is a micro-architecture intended for mega public spaces, such as hotel lobbies, and allows you to create endless and stunning combinations.*

*Micromega is a modular upholstered seating system for commercial settings, but with small modules that can be used even in contemporary residential spaces.*

**FIK, Simone Micheli, 2014**

*Fisk is one of the fantastic figures of the Adrenalina world. It is a small ottoman, designed not only for sitting, but also for fun. Versatile and adaptable because of its modular design, it can be used to create fun and interesting geometries.*

*Designed for young and old, FISK satisfies the desire for exclusivity and fun in adults and offers the enchantment of a fantasy come true for the little ones!*

**MOTONDA, Simone Micheli, 2006**

*Motonda is an eccentric piece, a wandering entity which will reveal its mutant personality in human spaces. Its enveloping shape creates a fashionable womb where to be cradled. Motonda is a praise to dynamism, space within space, a spectacular hiding place where you can claim intimacy by declaring your eccentricity.*

**MOTONDA**

Design Simone Micheli  
2006



**FIK**  
Design Simone Micheli  
2014

**MICROMEGA**

Design Roberto Romanello  
2016



**adrenalina®**  
WE ARE DIFFERENT!



# DIEGO MARIA GUGLIERMETTO

G-EXPERIENCE.IT  
FB: G-EXPERIENCE  
IG: @GUGLIERMETTO\_EXPERIENCE



Gli anni Sessanta consacrano i fratelli Gugliermetto come ambasciatori dell'Italian Radical Design.

In questo periodo di grande fermento creativo, cresce Diego Maria Gugliermetto, figlio d'arte, nonché apprendista nell'azienda di famiglia fin da bambino. L'amore a prima vista con la Pop Art e la passione per l'architettura, il design e la luce segnano il suo percorso formativo al Politecnico di Torino e poi professionale come interior designer.

A partire dalla rivoluzione introdotta dall'azienda del padre, Diego Maria approfondisce la visione surreale della stessa, nel segno di un'innovazione alternativa, alla ricerca della propria dimensione personale come designer, artigiano e imprenditore nell'azienda di sua proprietà: la Gugliermetto-Experience.

Lungo il percorso di ricerca e sperimentazione, Diego Maria incontra alcuni dei massimi esponenti del design italiano, che diventano ben presto suoi amici, oltre che continue fonti di ispirazioni. Con loro lavora, si confronta e partecipa a prestigiosi eventi di design.

Uno di loro, il light designer Leonardo Zanino, descrive le creazioni firmate Gugliermetto con l'espressione: "Una storia di favolosa Follia", in cui Diego Maria si riconosce perfettamente tanto da utilizzarla come titolo di alcune mostre.

L'euforia di un sognatore di fronte a un'esperienza nuova, ludica e fantastica, da riscoprire e provare nuovamente anche da adulti. Questa è l'interpretazione della follia, sana, genuina e spontanea, in cui Diego Maria si rivede, come il Cappellaio Matto che accoglie Alice nel Paese delle Meraviglie.

The sixties consecrate the Gugliermetto brothers as ambassadors of Italian Radical Design, in this period of great creative ferment, Diego Maria Gugliermetto, son of art, as well as an apprentice in the family business since childhood, grows up. The love at first sight with Pop Art and the passion for architecture, design and light marked his training at the Polytechnic of Turin and later professional as an interior designer. Starting from the revolution introduced by his father's company, Diego Maria deepens the surreal vision of the same, in the sign of an alternative innovation, in search of his own personal dimension as a designer, craftsman and entrepreneur in the company he owns: Gugliermetto -Experience. Along the path of research and experimentation, Diego Maria meets some of the greatest exponents of Italian design, who soon become friends with him, as well as continuous sources of inspiration. He works with them, confronts and participates in prestigious design events. One of them, the light designer Leonardo Zanino, describes the creations by Gugliermetto with the expression: "A story of fabulous madness", in which Diego Maria recognizes himself perfectly enough to use it as the title of some exhibitions. The euphoria of a dreamer in front of a new, playful and fantastic experience, to be rediscovered and tried again even as adults. This is the interpretation of madness, healthy, genuine and spontaneous, in which Diego Maria sees himself again, like the Mad Hatter who welcomes Alice in Wonderland.



## SEDUTA PACMAN

Designer Diego Maria Gugliermetto

Un tributo al più famoso dei videogiochi, all'ispirazione di generazioni, di collezioni, di sognatori... e dell'artista.

Corpo poliuretano schiumato a freddo con interventi manuali successivi, struttura in acciaio.

Rivestimento in tessuto elastico, sfoderabile e lavabile.

Base girevole in acciaio specchiato.

A tribute to the most famous video games, to the inspiration of generations, collections, dreamers ... and mine.

Cold-foamed polyurethane body with subsequent manual interventions, steel structure. Cover in elastic fabric, removable and washable.

Swivel base in mirrored steel.

Ø 60cm x h45cm

2021

## SEDUTA JAC

Designer Diego Maria Gugliermetto

Nell'attesa di risolvere il dubbio se si torna bambini o se non si è mai smesso di esserlo, un ripasso delle "basi" può essere salutare.

Struttura multistrato di betulla taglio laser. Cuscini in poliuretano a portanze differenziate, rivestimento tessuto elastico

While waiting to resolve the doubt if you become a child again or if you have never stopped being a child, a review of the "basics" can be healthy Laser cut birch plywood structure. Cushions in polyurethane with differentiated carrying capacity, elastic fabric covering.

75 cm x 100cm x h100cm

2021

## CILINDRO

Designer G-Experience Lab

Il cappello più elegante? Il cilindro ! Il cappello più magico? Il cilindro! Un pouff/sgabello perfetto per ogni mondanità: elegante, formale o ...BROADWAY! Corpo poliuretano lavorato a mano, struttura in acciaio.

Rivestimento in tessuto elastico, sfoderabile e lavabile Base girevole in acciaio specchiato

The most elegant hat? The cylinder!

The most magical hat? The cylinder!

A perfect pouf / stool for any social life:

elegant, formal or... BROADWAY!

Hand-worked polyurethane body, steel structure.

Cover in elastic fabric, removable and washable Swivel base in mirrored steel

75cm x 65cm x h50cm

2017



# INTENTION

INTENTIONS.IT

FB: INTENTIONSRL

IG: INTENTIONS\_SRL

INFO@INTENTIONS.IT

Intentions è un'azienda italiana dal respiro internazionale: seleziona brand da tutto il mondo rendendo accessibile il meglio del design mondiale. Dal 2006, anno della sua fondazione, Intentions si è distinta sul mercato come importante distributore di linee esclusive, selezionando con cura le ultime novità e tendenze nel settore dei complementi d'arredo. Oggi l'azienda ha deciso di rafforzare ancora di più il suo posizionamento, scegliendo di specializzarsi negli accessori di design per la zona living e outdoor. L'offerta di Intentions è delineata su misura per le reali esigenze quotidiane, pur spaziando tra proposte originali di importanti marchi di nicchia, dal carattere forte e la personalità non convenzionale, per i quali Intentions si posiziona come unico importatore e distributore autorizzato in Italia. In linea con il nuovo concetto di Casa, che prevede la presenza di spazi esterni vivibili dall'intero nucleo familiare, l'impegno di Intentions si focalizza sulla valorizzazione di quegli ambienti che sprigionano vita e dinamicità, attraverso soluzioni intrinse di praticità, efficienza e stile. Intentions abbraccia così la nuova tendenza di abitare gli spazi interni, ma anche quelli esterni, proponendo soluzioni di arredo dallo stile inconfondibile.

*Affronta tutti i tuoi problemi con Fatboy Attackle! Una panchina da giardino o da sala adorabile, sorprendentemente originale e che sarà senza dubbio un tema di conversazione tra amici e familiari. Goditi ogni momento con questo amico a quattro zampe.*

*The boat lamp*

*Chi da piccolo non ha mai fatto un origami di carta a forma di barchetta - cappellino? Ora la barchetta diventa una lanterna per grandi e piccini! Le lampade outdoor sono progettate per muoversi insieme a te:*

*i moduli led integrati con tecnologia di ricarica*

*wireless permettono di trasportare le lampade dalle loro apposite stazioni di ricarica a qualsiasi luogo tu desideri, rendendole l'accessorio must-have per il giardino o la piscina.*

*Il Fatboy CO9 è un emblematico coniglietto di peluche disponibile in diversi colori e dimensioni. Dal perfetto peluche per bambini a uno straordinario oggetto di design. I coniglietti di peluche Fatboy hanno tutti una finitura leggera ma estremamente resistente grazie al cotone 100% stonewashed.*

*Bird cattura il vostro affetto con il suo design unico. La posizione leggermente inclinata in avanti ti ricorda di un uccellino che cura i suoi piccoli e ti regala una sensazione di protezione con la sua luce soave.*

*Chirp è una sveglia unica nel suo genere che unisce la tecnologia all'avanguardia della luce e del suono con l'artigianato tradizionale. La forma incontra la funzionalità perché CHIRP non è solo un oggetto pratico ma aggiunge anche una bella estetica alla camera da letto. CHIRP ti sveglia con una dolce luce e i suoni della natura, regolabili tramite app!*

*Unendo la luce diffusa e una cassa Bluetooth, JinGoo è il mix perfetto di estetica orientale e una superba qualità audio, che ti aiuta a sfuggire dal ritmo veloce della quotidianità, creando una piacevole atmosfera per qualsiasi spazio.*

*Chi di noi, da bambino, non ha avuto un animale giocattolo del cuore?*

*Chi un cagnolino, chi un gattino...ma uno, più di tutti, ha coccolato i nostri primi anni di vita, la paperella! Sinonimo di gioia, di divertimento, spensieratezza, di giochi nell'acqua e di tutti i bei ricordi che l'estate porta con sé.*

*Le Duck Duck Lamp sono progettate per muoversi insieme a te: i moduli LED integrati con tecnologia di ricarica wireless permettono di trasportare le lampade dalle loro apposite stazioni di ricarica a qualsiasi luogo tu desideri, anche in acqua!*

Intentions is an Italian company with an international outlook: it selects brands from all over the world making the best of world design accessible. Since its foundation in 2006, Intentions has stood out on the market as an important distributor of exclusive lines, carefully selecting the latest novelties and trends in the field of furnishing accessories. Today the company has decided to strengthen its positioning even more, choosing to specialize in design accessories for the living and outdoor area.

Intentions' offer is tailored to the real daily needs, while ranging from original proposals of important niche brands, strong character and unconventional personality, for which Intentions is positioned as the sole importer and authorized distributor in Italy. In line with the new concept of Home, which provides for the presence of outdoor spaces livable by the entire family, the commitment of Intentions focuses on the enhancement of those environments that release life and dynamism, through solutions full of practicality, efficiency and style. Intentions thus embraces the new trend of living indoors, but also outdoor spaces, proposing furnishing with an unmistakable style.

*Face all your problems with Fatboy Attackle! A lovely garden or lounge bench, surprisingly original and that will undoubtedly be a topic of conversation between friends and family. Enjoy every moment with this four-legged friend. This two-seater bench for indoor and outdoor environments is soft, strong and reliable thanks to 100% polyethylene with a soft touch. While other quadrupeds get dirty quickly, this dachshund is repellent to dirt and moisture.*

*The Boat Lamp is a fun lantern for kids and grown-ups alike who will find in this object all the fun of childhood, reminiscent of a happy bath time or the popular fairground game. With its IPX8 rating The Boat Lamp (XL)™ finds its place just as easily indoors as outdoors, making it the ultimate garden or pool accessory. The Boat Lamp (XL)™ floats on water and is designed to move around. Its cordless rechargeable battery allows it to be transported from its charging dock to any place desired.*

*The Fatboy CO9 is an emblematic plush bunny available in different colors and sizes. From the perfect plush for children to an extraordinary design object. Fatboy plush bunnies all have a light but extremely resistant finish thanks to 100% stonewashed cotton.*

*The Duck Duck Lamp is a fun lantern for kids and grown-ups alike who will find in this object all the fun of childhood, reminiscent of a happy bath time. The original Duck Duck Lamp (S)™ floats on water and is designed to move around. Its cordless rechargeable battery allows it to be transported from its charging dock to any place desired.*



CO9



BOAT LAMP



JINGOO

BIRD



DUCK DUCK LAMP



INTENTIONS



# TWINKLY

TWINKLY.COM  
INFO@TWINKLY.COM  
PR@TWINKLY.COM  
FB/IG: TWINKLY.SMART.DECORATION



Twinkly è una tech company italiana leader nel settore dello smart lighting, nata nel 2016 e diventata in pochi anni un brand globale. Ha rivoluzionato il mondo dell'illuminazione decorativa con una gamma di prodotti tecnologicamente avanzati, brevettati e premiati a livello internazionale.

La luce e la tecnologia hanno trovato infinite applicazioni nella storia dell'arte – i Futuristi ne glorificavano la potenza e la versatilità come principio di una nuova era scientifica e creativa – e sono il cuore pulsante di Twinkly, che ha dato vita a un ecosistema unico dove luce, musica e tecnologia si intrecciano creando nuove esperienze connesse.

Oggi, con Twinkly Flex, la luce prende una nuova forma: una decorazione tubolare flessibile a LED che si apre alla creatività individuale per realizzare nuove composizioni ed incredibili effetti di luce.

I LED diventano veri e propri pixel controllabili uno a uno, che compongono una tavolozza da 16 milioni di colori con cui poter creare infinite installazioni artistiche. Luce e arte diventano democratiche: chiunque ha la possibilità di creare, con estrema facilità e con le proprie mani, dipinti e sculture di luce dove le opere prendono vita e si colorano di disegni e immagini creati a propria immagine.

Silhouettes iconiche illuminano e riscaldano gli ambienti dove i Flex di Twinkly si rincorrono in giochi caleidoscopici che ci riportano all'atmosfera dei più famosi videogiochi degli anni '80, un mondo ludico e colorato dove poter rivivere le emozioni del mondo della sala giochi.

Grazie all'esperienza semplice ed intuitiva di utilizzo della tecnologia brevettata da Twinkly, chiunque sarà in grado di dare forma ad opere d'arte uniche ed innovative che, oltre agli spazi della propria casa, da oggi illumineranno anche le mostre itineranti che Twinkly dedicherà a questa iniziativa.

Scopri le creazioni degli artisti con Twinkly Flex seguendo l'hashtag #twinklypopart

Twinkly is a leading Italian tech company in the smart lighting sector, born in 2016 and that has already become a global brand. It revolutionized the world of decorative lighting with a range of technologically advanced, patented, and internationally awarded products.

Light and technology have found endless applications throughout the history of contemporary art – the Futurists glorified their power and versatility as the beginning of a new scientific and creative era – and they are Twinkly's beating heart. Twinkly created a unique ecosystem where light, music, and technology interweave to create new, connected experiences.

Today, with Twinkly Flex, light has taken a whole new shape: a flexible, decorative LED tube that opens up to individual creativity to create new compositions and amazing lighting effects.

Each LED bulb becomes a pixel that can be controlled individually, making up a palette of 16 million colors, which in turn become infinite artistic installations. Light and art become democratic: anyone has the possibility to create, effortlessly and with their own hands, paintings and light sculptures. Artworks come to life with colour, drawings and images, making this new visual art form completely unique.

Iconic silhouettes illuminate and warm up the rooms where Twinkly's Flexes play a kaleidoscopic game and take us back to the atmosphere of the most famous videogames of the 80's, bringing us to a playful and colorful world that allows us to relive the emotions of the game rooms.

Thanks to the simple and intuitive experience with Twinkly's patented technology, anyone can give shape to unique and innovative artworks which, as well as their own homes, can now also light up the travelling exhibits that Twinkly will organise as part of this initiative.

Discover all artists' creations with Twinkly Flex following the hashtag #twinklypopart







## NHOW MILANO

VIA TORTONA, 35  
MILANO

- 246 ROOMS
- 1800 SQM FOR MEETINGS & EVENTS
- INTERNATIONAL BAR & RESTAURANT
- FITNESS ROOM









