

nhow
MILANO

**ART
CATALOG**
14.11.2019
10.04.2020

**OH
MY
POP!**

Fulcro d'arte, design e moda, nhow Milano è situato nel polo milanese della creatività, in via Tortona 35.

Progettato dall'architetto Daniele Beretta e arredato dall'interior designer Matteo Thun, l'hotel, nato dalla vecchia fabbrica della General Electric ristrutturata e riconvertita, è oggi uno spazio multifunzionale, una scatola di esperienze che ospita oggetti di design e opere d'arte da scoprire ma soprattutto da vivere.

nhow Milano ribalta completamente il concetto architettonico e strutturale di spazio-hotel preferendo quello di installazione interattiva, frutto di contaminazioni glamour e lifestyle italiano. Stile eclettico, spazi ampi e confortevoli che alternano pezzi d'arte e di design, rimanendo sempre funzionali.

Cornerstone of art, design and fashion, nhow Milano is located within the Milanese creativity district, in via Tortona, 35.

The hotel was designed by architect Daniele Beretta and furnished by interior designer Matteo Thun. Built on the premises of the old General Electric Factory, the venue, once restructured and reconverted, has turned into a multifunctional location that hosts design items and artworks that are meant to be uncovered, but above all to be lived.

nhow Milano completely overturns the architectural and structural concept of hotel space, favouring the notion of interactive setting, derived from Italian glamour and lifestyle contaminations. It presents an eclectic style of broad and comfortable spaces, which alternate works of art and design items, while staying true to functionality.

nhow
MILANO

Via Tortona, 35 - Milano

+39 02 489 88 61
info.nhow@nh-hotels.com
nhow-hotels.com
nhow.milano
nhow.milano

**OH
MY
POP!**

CURATOR
Elisabetta Scantamburlo
escanta@gmail.com

CATALOG DESIGN
Piero Galastri
pieromod@gmail.com
Emanuele Brivittello
emanuele.brivittello@gmail.com

ART



Nata in Inghilterra e negli Stati Uniti tra gli anni '50 e i '60, la pop art è stata forse l'ultima vera rivoluzione nel mondo dell'arte. Staccandosi da ogni carattere elitario, il movimento era espressione di un immaginario collettivo contemporaneo e si rivolgeva alle masse che vivevano immerse in quell'immaginario. Gli artisti si ispiravano a oggetti della realtà quotidiana e di consumo comune, e le opere diventavano esse stesse prodotti commerciali, spesso prodotte in serie. Da allora l'arte pop non ha mai smesso di esistere. Gli artisti continuano ancora oggi a reinterpretare soggetti e temi comuni della cultura popolare, portando avanti una celebrazione dei tempi e, allo stesso tempo, una critica su un consumismo sempre crescente. L'arte pop utilizza un linguaggio accattivante, il linguaggio è quello della pubblicità e della comunicazione pubblicitaria di massa, le immagini sono colorate, i toni ironici e giocosi. Come un prodotto ben confezionato, l'involucro rivela però un contenuto che può avere significati inaspettati e meno dolci di come appaiono. In occasione di questa nuova esposizione al nhow Milano, artisti e designer interpretano motivi e tensioni contemporanee e esplorano i confini tra arte e prodotto, mettendo in dubbio il modo in cui interpretiamo la realtà in cui siamo immersi, dove la comunicazione stessa cerca di sconfinare sempre più nell'arte, perdendo di vista i suoi scopi originali. Pur utilizzando ognuno modi espressivi personali, un punto in comune tra gli artisti è dato dal rapporto tra tradizione e contemporaneità. Da una parte la volontà di far sopravvivere un passato che fa parte di noi, dall'altra la ricerca di una chiave per interpretare un presente i cui significati a volte ci sfuggono.

Esponente del movimento artistico giapponese post-moderno *Superflat*, con le sue opere dalle forme piatte e linee definite, **Tomoko Nagao** riempie i suoi lavori - che riprendono soggetti e opere celebri dell'arte passata, dalla tradizione giapponese e dai maestri europei del Rinascimento - di marchi, loghi e simboli commerciali. L'apparenza *kawaii* (cool) dei suoi lavori cela una riflessione ironica sui meccanismi economici del potere nella produzione di immagini. I mecenati di una volta sono scomparsi, sostituiti oggi dai direttori creativi di grandi marchi. **Pablo "Pinxit" Compagnucci** è uno dei più famosi artisti sudamericani al momento. Anche la sua ricerca mette insieme riferimenti contemporanei che comprendono musica, televisione, icone pop, politica, a motivi estetici che si rifanno alla street art attraverso gli stencil e gli spray. Il risultato, a metà strada tra astrattismo e figurativismo, sono dei piccoli panorami e micromondi dal sapore caldo della sua terra di origine, in cui l'artista nasconde messaggi sociali. Lo stesso calore si trova, seppur in modo differente, nei lavori di **Felipe Cardeña**, artista spagnolo che nei suoi collage crea superfici sovraccariche di informazioni visive da cui emergono icone della cultura popolare che toccano i mondi della cultura popolare contemporanea, dalla politica alla musica, dalla storia ai fumetti. Cardeña riproduce, con un linguaggio estetico personale, la sovrabbondanza di immagini e di significati cui siamo sottoposti ogni giorno su più fronti. Il suo lavoro mette in dubbio anche i concetti di identità del singolo individuo e dell'opera d'arte, con azioni di arte sociale e eco-pacifiste che realizza in giro per il mondo. Originario di Catanzaro, **Massimo Sirelli** si riferisce con la sua arte a

Born in England and the United States between the 1950s and the 1960s, pop art was perhaps the last revolution in the art world. Detaching itself from any elitist character, the movement was the expression of a contemporary social imaginary and addressed the masses who lived immersed in that imaginary. Artists were inspired by objects of everyday reality and common consumption, and the works themselves became commercial products, often mass-produced. Since then, pop art has never ceased to exist. The artists still continue to reinterpret common popular culture objects and themes, bringing forward a celebration of the present time, together with a critique on an ever-increasing consumption. Pop art's language is captivating, it is the language of advertising and mass advertising communication, whose images are colourful, the tones ironic and playful. Just like a well-packaged product, the wrapper reveals a content whose meanings can be less sweet than expected. On the occasion of this new exhibition at nhow Milan, artists and designers interpret contemporary motifs and tensions, exploring boundaries between art and product, and questioning the way in which we interpret the reality in which we are immersed, where communication itself tries to encroach more and more on art, often losing its original purpose. While using personal expressive ways, a common point among the artists is the relationship between tradition and modernity. On the one hand, there is the will to preserve a past that is a part of us, and on the other there is the search for a key to interpret a present whose meanings sometimes escape us.

Exponent of the post-modern Japanese art movement Superflat, Tomoko Nagao's works are characterised by flat shapes and defined outlines. Including and making reference to famous subjects and works from arts of the past-from Japanese tradition and the European masters of the Renaissance-they are also filled with trademarks, logos and commercial symbols. The kawaii (cool) appearance of her works hides an ironic reflection on the economic mechanisms of power in the production of images. The patrons of the past have disappeared, being replaced today by the creative directors of major brands. Pablo "Pinxit" Compagnucci is one of the most famous contemporary South American artists. His research also brings together contemporary references including music, television, pop icons, politics, and aesthetic motifs referring to street art through stencils and sprays. The result, halfway between abstractionism and figurative art, are small panoramas and microworlds with a warm flavour of his homeland, where the artist hides social messages. The same warmth is found, albeit in a different way, in the works of Spanish artist Felipe Cardeña. The surfaces of his works are collages overlapped with visual information, from which emerge the icons of popular culture coming from the worlds of traditional contemporary culture, from politics to music, from history to comics. Cardeña reproduces, with a personal aesthetic language, the overabundance of images and meanings to which we are subjected every day on several fronts. His work also calls into question the concepts of identity of the individual and of the work of art, with social art and eco-pacifist actions around the world. Originally from Catanzaro, Massimo Sirelli refers with his art to a more typically Italian context. His immediate references are Mimmo Rotella's torn posters, the Italian circus and street-art. In his works, tradition and modernity come together, bringing back a nostalgic past and the contemporary atmospheres of the street at the same time. Italian artist at a crossroads between art, comics, design and music, Massimo Giacon presents a new work, a triptych made especially

un contesto più tipicamente italiano. I suoi riferimenti immediati sono gli strappi dei manifesti di Mimmo Rotella, il circo italiano e la street art. Nelle sue opere tradizione e contemporaneità si uniscono riportandoci a un passato nostalgico e alle atmosfere contemporanee della strada allo stesso tempo. Artista italiano a un crocevia tra arte, fumetto, design e musica, **Massimo Giacon** presenta un lavoro inedito, un trittico realizzato apposta per l'occasione, intitolato *Animale-Vegetale-Minerales*. Un tentativo ambizioso di ridisegnare il mondo per l'artista attivo dagli anni '80, e testimone degli sviluppi dell'arte contemporanea italiana. È apparentemente più intimo il lavoro di **Silvia Manazza** che, per le sue sculture e installazioni, ha utilizzato i tessuti di vecchi materassi trovati casualmente in un vecchio collegio in disuso. Il risultato sono opere di piccole e grandi dimensioni che, in modo ironico, riproducono o simboleggiano situazioni quotidiane permettendoci di approcciarle da un punto di vista differente, inserendo dubbi o domande che spesso vengono coperte dall'abitudine. Anche **Domenico Pellegrino** si rifà alla tradizione, e in particolare a quella della sua terra, la Sicilia. Le luminarie tipiche delle feste popolari siciliane diventano così il mezzo per parlare di temi contemporanei. Le sue sculture trasformano i super eroi dei fumetti in divinità contemporanee che non sono altro che le persone comuni che affrontano le avversità e le sfide di ogni giorno, coprendosi dei motivi tipici dei carretti siciliani. Tradizione e contemporaneità si fondono permettendo all'artista di trovare modi nuovi per un'espressione al tempo stesso personale e collettiva. Il super eroe è un motivo che compare anche nei lavori di **Gian Pietro Bombardelli**. Supereroi, cani, teschi, divinità femminili, cartoni animati. Una cosmologia contemporanea emerge da superfici in cui si mescolano collage, frammenti di altre tele ricucite, interventi precedenti e successivi, creando paesaggi selvaggi e strutturati che enfaticizzano i contrasti e le contraddizioni degli accostamenti realizzati dall'artista. Accostamenti solo apparentemente insignificanti, ma che aprono le porte a relazioni inaspettate. In modo simile **Anna Muzi**, artista milanese, nelle sue opere realizzate con un mezzo più tradizionale, la pittura a olio, unisce e mescola riferimenti diversi alla cultura popolare contemporanea, riportandoli tutti su uno stesso livello, dall'alta moda a quella più popolare, dal cinema alla musica e al consumismo di massa. I prodotti di consumo scelti da **Alessandra Pierelli** sono i dolci che nelle sue mani diventano *pop food* accattivante e divertente. Il prodotto diventa arte che ridiventa a sua volta prodotto. Lo slittamento di senso avviene tramite la scelta di allargare le misure degli oggetti scelti o nello spostamento di una lettera, causando una spiazzamento visivo e di significato nel visitatore. L'artista al giorno d'oggi è più che mai poliedrico. Ne è un esempio **Alê Jordão**, artista brasiliano che si muove tra arti visive, design e moda, attraverso l'uso della tecnologia e del neon. Anche qui uno slittamento semantico ha portato alla realizzazione di *Disco Fucile*. In portoghese *balada* può significare due cose: il ballare insieme o anche una sparatoria. In alcune feste brasiliane la musica è così forte che i colpi di una pistola si potrebbero confondere con i battiti della musica. Jordão ha condensato queste affinità in un'opera in cui la musica diventa un'arma pericolosa. Un colpo può essere musica o sparo. Quando la musica smette, la vita continua. L'artista ci invita così a una consapevolezza nella vita di ogni giorno, anche nelle piccole cose, come ascoltare la musica. In esposizione anche un omaggio alla moda con una scultura in ferro e neon, tra i media privilegiati e distintivi dell'artista, esposta precedentemente anche al MUDEC.

for the occasion, entitled Animal-Vegetable-Mineral. An ambitious attempt to redesign the world for the artist, active since the 1980s, and witness to the developments of contemporary Italian art. It is only apparently more intimate the work of Silvia Manazza, who uses the fabrics of old mattresses found by chance in an old disused college for her sculptures and installations. The result are works of small and large dimensions that, in an ironic way, reproduce or symbolize everyday situations, approaching them from a different point of view, and thus inserting doubts or questions that are often checked by habit. Domenico Pellegrino also refers to tradition, and in particular that of his land, Sicily. The typical lightning systems used in Sicilian folk festivals become the means to talk about contemporary themes. His sculptures, transforming comics super heroes into contemporary divinities, that are nothing but ordinary people who face everyday adversities and challenges, are covered with the typical decorative motifs of traditional Sicilian carts. Tradition and contemporaneity merge allowing the artist to find new ways to express himself both personally and collectively. The super hero motif appears also in the works of Gian Pietro Bombardelli. Superheroes, dogs, skulls, female deities, cartoons: a contemporary cosmology emerges from surfaces, where collages, fragments of other canvases sewn together, previous and subsequent interventions are mixed, creating wild and structured landscapes emphasizing the contrasts and contradictions of the combinations chosen by the artist. Those-only apparently meaningless-combinations open the door to unexpected relationships. In a similar way Anna Muzi, a Milanese artist, using a more traditional medium, oil painting, combines and mixes different references to contemporary popular culture, bringing them all to the same level, from high fashion to the most popular trends, from cinema to music and mass consumerism. The consumer products chosen by Alessandra Pierelli are sweets and candies, turning them into charming and fun pop food. The product becomes art, which in turn becomes product. The shift of meaning takes place through the choice of enlarging the size of the chosen objects or moving a letter in their names, causing a visual and content confusion and surprise in the viewer. The artist today is more than ever versatile. One example is Alê Jordão, a Brazilian artist who moves between visual arts, design and fashion, through the use of technology and neon. Here too, a semantic shift has led to the creation of Disco Fucile. In Portuguese the word balada can mean two things: dancing together and shooting. In some Brazilian festivals the music is so loud that the blows of a gun can be confused with the music beats. Jordão has condensed these affinities in a work, where music becomes a dangerous weapon. A shot can be music or a blast. When the music stops, life goes on. The artist thus invites us to presence in everyday life, even in small things, like listening to music. On display is also a tribute to fashion with an iron and neon sculpture, one of the artist's privileged and distinctive media, previously exhibited at MUDEC (Museum of Cultures).

Elisabetta Scantamburlo

**ARTI
STS**

ALÊ JORDÃO

ALESSANDRA PIERELLI

ANNA MUZI

DOMENICO PELLEGRINO

FELIPE CARDEÑA

GIAN PIETRO BOMBARDELLI

MASSIMO GIACON

MASSIMO SIRELLI

PABLO "PINXIT" COMPAGNUCCI

SILVIA MANAZZA

TOMOKO NAGAO



ALÊ JORDÃO

🌐 www.alejordao.com
 ✉ patricia@alejordao.com
 📷 @alejordao_art

Nato a São Paulo, città in cui tuttora vive, Alê Jordão ha studiato arte alla FAAP in Brasile, e design alla Domus Academy a Milano. Inizia la sua attività professionale nel 2001 e da allora ha prodotto una serie di opere potenti e complesse, sia dal punto di vista materiale sia da quello concettuale.

Il suo lavoro ha molto successo nel mettere in relazione nel suo linguaggio grafico vari campi come le arti visive, il design e la moda, nonché l'uso della tecnologia e del neon.

Per Jordão, l'oggetto-opera d'arte non è solo il risultato di un processo di produzione, ma qualcosa che viene forgiato e che mantiene il significato originale dell'impronta creativa. La tecnologia e il design sono i mezzi privilegiati dell'artista per trasmettere la propria idea d'arte e per dare vita a pezzi unici.

Per questa occasione, l'artista presenta un'installazione, *Disco Fucile*, che rappresenta un modo irriverente di ascoltare la musica, specialmente nel mondo di oggi. Con la roulette russa, un colpo può essere un suono o un proiettile. Una canzone si ferma e una vita continua. Non essere il bersaglio e non smettere di ballare.

La seconda installazione esposta, *Neon Fashion Dress*, fa parte di una serie di abiti-sculture urbane luminose che rendono omaggio ai nomi della haute couture come Vivienne Westwood, Coco Chanel e Dolce & Gabbana. Il ferro si contorce e prende vita grazie ai dettagli conferiti dal neon. Il risultato sono abiti "stilizzati" che riportano l'eleganza, la vivacità e anche l'eccesso insito nel design di questi grandi personaggi della moda internazionale.

Born in São Paulo - Brazil, where he lives, Alê Jordão studied Fine Arts at FAAP in Brasil, and Design at Domus Academy in Milan. He began his professional artistic life in 2001, and throughout his career he has defined a powerful and complex body of work, both materially and conceptually.

His work is very successful in relating varied fields - such as the visual arts, design, fashion, as well as the use of technology and neon - in his graphic language.

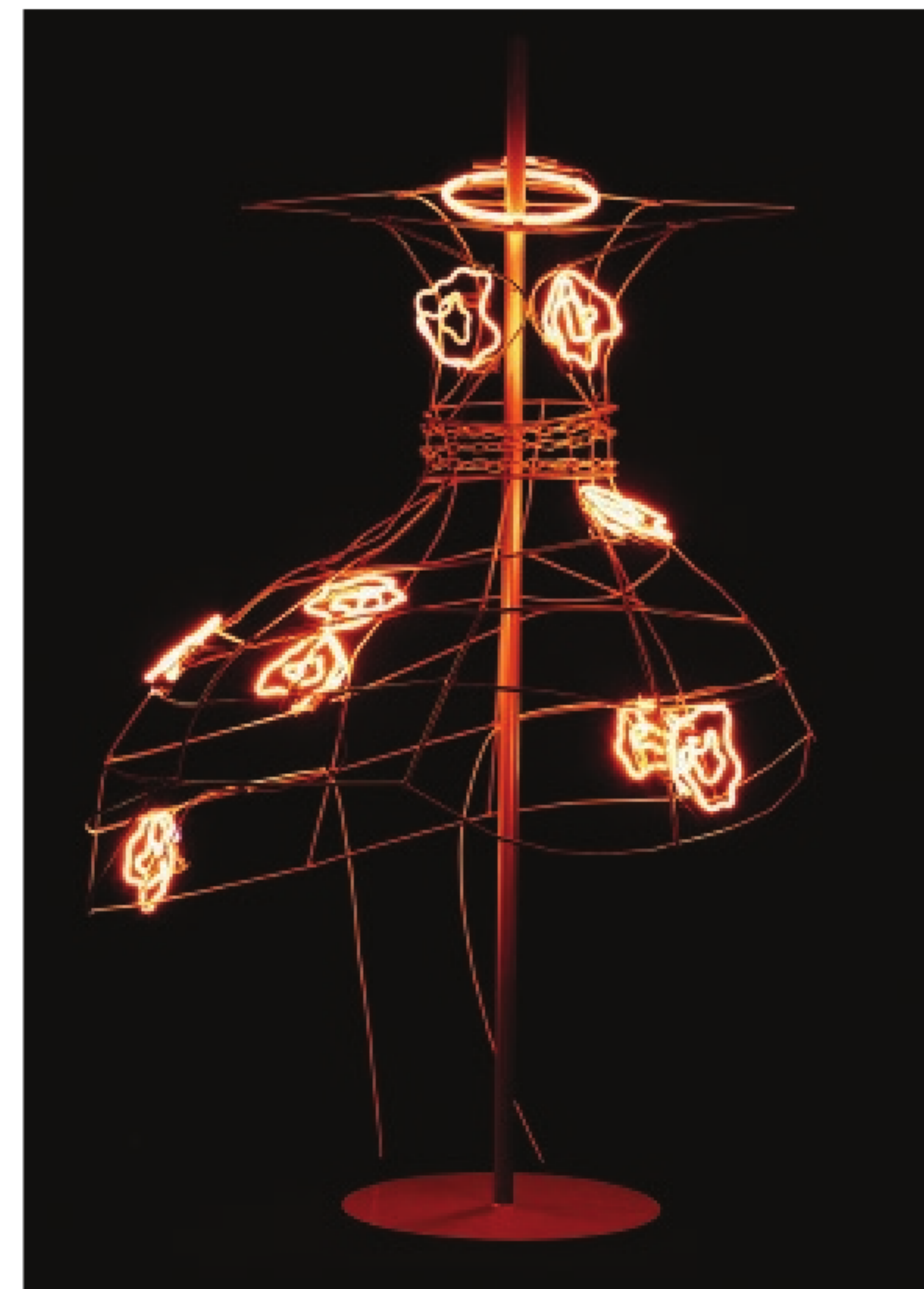
For Jordão, the object-work of art is not only the result of a production process, but something that is forged and that maintains the original meaning of the creative imprint. Technology and design are the artist's privileged means of conveying his own idea of art and of giving life to unique pieces.

For this exhibition, the artist presents the installation Disco Fucile, an irreverent way of listening to music, especially in today's world. With a sort of "russian roulette", a shot can be a sound or a bullet. A song stops and a life goes on. Don't be the target and don't stop dancing.

The second installation on show, Neon Fashion Dress, is part of a series of luminous urban sculptural dresses, that pay homage to the names of haute couture such as Vivienne Westwood, Coco Chanel and Dolce & Gabbana. The iron writhes and comes to life thanks to the details given by the neon. The result is "stylized" clothes that bring back the elegance, liveliness and even the excess, inherent in the design of these great international fashion personalities.

Disco Fucile

Scultura basata su pickup Technics, vinile, specchio, scatola di legno ricoperta di acrilico
Sculpture based on Technics pickups, mirror vinyl, wooden box covered with acrylic
 40 x 50 x H40 cm - Base H120 cm
 2019



Neon Fashion Dress (tribute to D&G)

Struttura in ferro e neon
Structure in iron and neon
 120 x H190 cm
 2019



ALESSANDRA PIERELLI

www.alessandrapierelliart.com
alessandrapierelliart@gmail.com
 Alessandra Pierelli
 @alessandrapierelliart

Alessandra Pierelli è nata a Ancona e ha frequentato l'Accademia di Brera con indirizzo pittorico. Successivamente ha partecipato a un corso di decorazione e trompe l'oeil presso l'Accademia del Superfluo di Roma, diretta dal Prof. Lucifero. Dal 1996 al 1998 ha frequentato il corso dell'International Art School di Montecastello di Vibio (PG), diretta dal maestro Nicholas Carone. Dal 2002 al 2005 ha collaborato con l'artista Alvin Held. Nel giugno 2004 ha organizzato, 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. Dal 2017 collabora con il critico e giornalista Angelo Crespi che ha curato sue due mostre personali tenutesi a Milano nel 2018. Attualmente collabora con le gallerie: ECONTEMPORARY di Trieste, GARD di Roma, e la Bg gallery di Santa Monica Los Angeles.

"Il POP FOOD è uno degli elementi della Pop Art. Il mio lavoro, oltre che materico, è anche concettuale e aderisce, come nella migliore tradizione Pop, al contesto rappresentato, quello ludico dei dolciumi e delle caramelle. Evidenzia i limiti della rappresentazione mutandone la scala (ingrandendola), oppure con nuove proposizioni segniche che agiscono sul significante e di conseguenza anche sul significato (per esempio il *Cornetto Agita*, in tutto e per tutto simile all'originale tranne per un refuso nel corrispettivo marchio.) Questo slittamento semantico è sufficiente per trasformare un'opera iperrealista in un'opera concettuale."

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 at the Accademia del Superfluo in Rome directed by Prof. Lucifero. From 1996 to 1998 she attended the International Art School of Montecastello di Vibio (PG), directed by Nicholas Carone. From 2002 to 2005, she collaborated with renowned artist Alvin Held. In June 2004 she organized, together with Giuliana Dorazio and Giorgio Bonomi, the exhibition In the shade of Bramante - Sculptures in a park. Since 2006, she has participated in and organized numerous prestigious collective and personal exhibitions. From 2017, she has been collaborating with art critic and journalist Angelo Crespi, who curated two of her solo exhibitions held in Milan in 2018. She currently collaborates with ECONTEMPORARY Gallery in Trieste, GARD in Rome, and Bg Gallery in Santa Monica Los Angeles.

"POP FOOD is one of the elements of Pop Art. Answering to the best Pop tradition, my work is material as well as conceptual, adhering to the represented context, which is the playful one of sweets and candies. Yet, I highlight the limits of its representation, by changing the scale (enlarging it), or with new sign propositions, acting on the signifier and therefore also on its meaning (in Cornetto Agita, everything is similar to the original, except for a misprint in the corresponding product name). This semantic shift is enough to turn a hyperrealist work into a conceptual work."

Pink Donut
 Polistirolo e resina
Polystyrene and resin
 70 x 70 x 20 cm
 2018



Cornetto Agita
 Polistirolo e resina
Polystyrene and resin
 70 x 50 x 30 cm
 2018



Candy Cane
 Polistirolo e resina
Polystyrene and resin
 70 x 20 x 8 cm
 2018



ANNA MUZI

www.annamuzi.com
anna.muzifalconi@gmail.com
 Anna Muzi Falconi
 @annamuzifalconi8

Anna Muzi Falconi è nata a Roma, vive e lavora a Milano. Ha frequentato l'Accademia di Moda e Costume a Roma e la Central St. Martins School of Arts di Londra.

Ha tenuto la sua prima personale nel 1998 presso la galleria Antonia Jannone di Milano. Le sue opere sono state esposte presso lo Spazio per l'Arte Contemporanea di Lugano, alla Stattbad Gallery di Berlino e al Museo de Bellas Artes, La Havana Cuba.

Anna Muzi Falconi was born in Rome, she works and lives in Milan. She attended The Fashion and Costume Accademy in Rome and the Central St. Martins School of Arts in London.

She held her first solo exhibition in 1998 at the Galleria Antonia Jannone in Milan. Her work has been shown in Spazio per L'Arte Contemporanea in Lugano, at the Stattbad Gallery in Berlin and at the museum of Bella Artes, La Havana, Cuba.



Brown Sugar
 Olio su tela
Oil on canvas
 100 x 100 cm
 2014



Dazed and confused
 Olio su tela
Oil on canvas
 40 x 40 cm
 2013



Super Shroom
 Olio su tela
Oil on canvas
 40 x 40 cm
 2013

DOMENICO PELLEGRINO

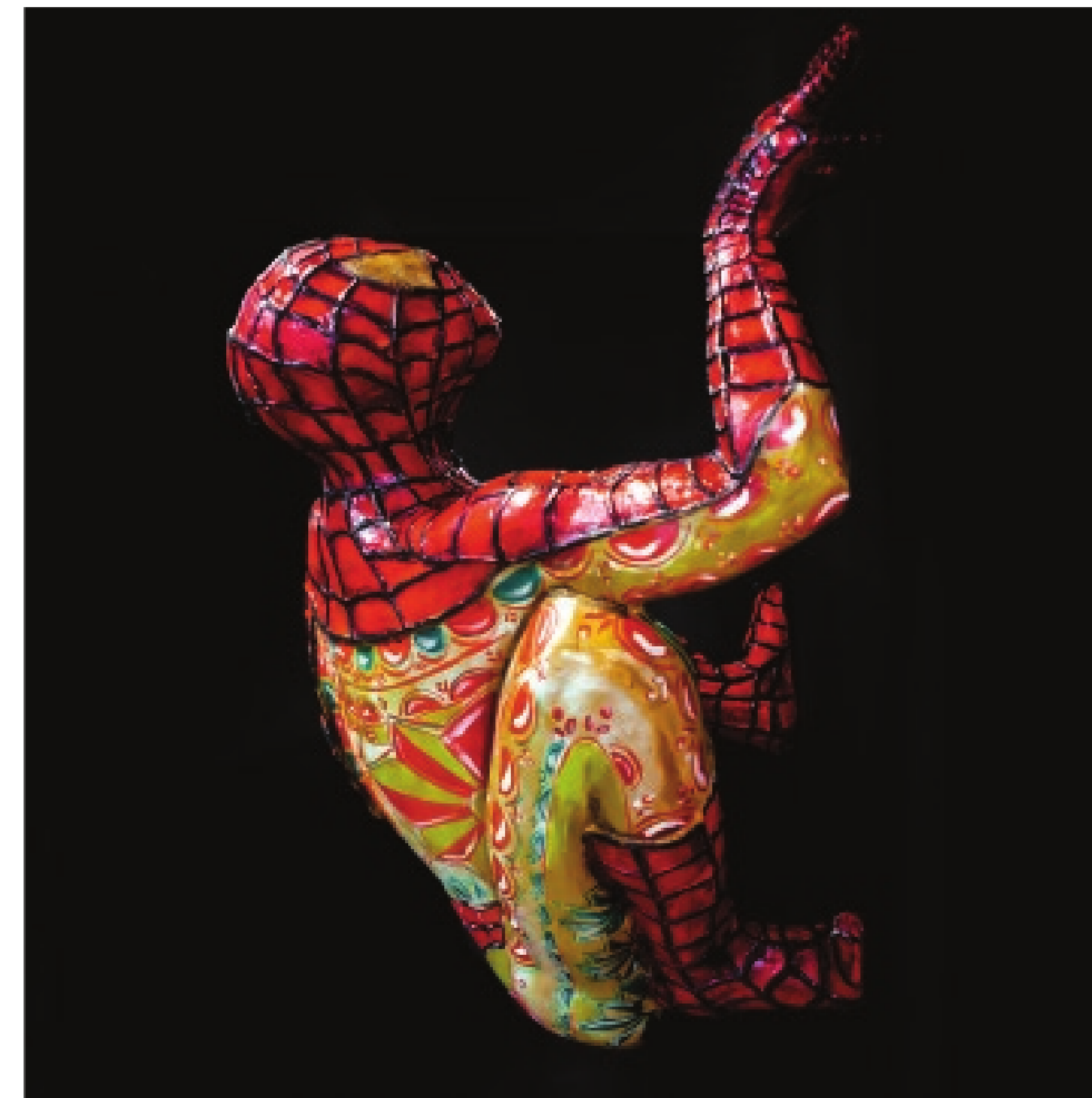
🌐 www.domenicopellegrino.com
✉ info@domenicopellegrino.com
📘 [domenicopellegrinoartista](#)
📷 [@domenicopellegrinoartista](#)

Dettagli iconografici, innesti decorativi, appositamente esasperati o rivisti, sono gli elementi connotativi del lavoro di Domenico Pellegrino, artista siciliano che ha fatto delle tradizioni popolari il suo marchio, riconosciuto a livello internazionale. Le sculture di Pellegrino sono guerrieri o salvatori di un presente reale pieno di pericoli e insidie: un'ironica trasposizione da quel mondo di carta, di plastica o di celluloidi da cui i nostri eroi sono stati partoriti. Una galleria di supereroi, rivisitati secondo un incastro singolare tra spirito pop e riferimenti folk. Nel suo ciclo scultoreo Domenico Pellegrino reinventa noti personaggi dei fumetti facendone personaggi a dimensioni naturali, coloratissime presenze sceniche piombate in un presente che si fa teatro di una invasione fantasy. L'Incredibile Hulk, Spiderman, Capitan America, Catwoman escono dalle strisce dei fumetti per trasformarsi in oggetti tridimensionali dal forte impatto visivo, copie conformi di quei beniamini che hanno accompagnato le fantasie di adulti e bambini. L'iperrealismo di Pellegrino nasconde però alcuni dettagli fuorvianti, elementi di disturbo che tradiscono l'immagine di riferimento. Innesti decorativi presi a prestito dalla tradizionale pittura del carretto siciliano compaiono sulla pelle dei personaggi, modificandone l'aspetto e qualificandosi come indizi rivelatori di senso. Realizzate secondo tecniche artigianali tramandate di generazione in generazione, le strutture policrome ricalcano accenti propri della palermitanità, connotazioni caratteriali o culturali afferenti al territorio di riferimento. Per l'artista i supereroi sono le persone comuni, identificate nei personaggi dei fumetti americani e paragonati agli Dei dell'antichità greca e romana. L'artista vede in Spider-man il Dio Apollo, unica divinità che rimane con il solito nome sia nel culto romano che in quello greco, in Capitan America il Dio Hermes, in Catwoman la Dea Afrodite, etc. Mette così in luce la dualità e il rapporto tra gli Dei della mitologia greca, romana e i suoi supereroi, nuovi Dei contemporanei, che contaminano il territorio. In mostra anche opere realizzate con le luminarie tipiche delle feste popolari siciliane, che diventano, attraverso l'azione dell'artista, il mezzo per parlare di temi contemporanei.

Iconographic details, decorative graftings-exaggerated or revised-are the connotative elements of the work of Domenico Pellegrino, a Sicilian artist who has made popular traditions his internationally recognized trademark. Pellegrino's sculptures become warriors or saviours of a present reality full of dangers and pitfalls: an ironic actualized transposition of the world of paper, plastic or celluloid from which our heroes were born. A gallery of superheroes, revisited according to a unique conjunction of pop spirit and folk references. In his sculptural cycle, Pellegrino reinvents famous characters from the comics, creating life-size characters, brightly coloured scenic presences catapulted into the present time, which becomes the scene of a fantastical invasion. The Incredible Hulk, Spiderman, Captain America and Catwoman emerge from the comic strips to become three-dimensional objects with a powerful visual impact, faithful reproductions of those unforgettable heroes, who populated the fantasies of adults and children alike. However, Pellegrino's hyperrealism hides some misleading, disturbing details that betray the original image. Decorative graftings borrowed from traditional Sicilian cart painting appear on the skin of the characters, changing their look and thus qualifying as revealing clues of meaning. The polychrome structures are made according to artisan techniques handed down from generation to generation, emphasising certain features, character or cultural connotations relating closely to the territory of reference, Palermo. For the artist, Superheroes are ordinary people, and can be identified in American comic characters, which in turn are compared to the gods of Greek and Roman antiquity. The artist sees in Spider-Man the God Apollo, the only divinity that keeps the same name both in Roman and Greek worship, in Captain America the God Hermes, in Catwoman the Goddess Aphrodite, etc. He aims to highlight the duality and the relationship between the Gods of Greek and Roman mythology and his superheroes, new contemporary Gods, who contaminate the territory. Exhibited are also works made with the illuminations typical of Sicilian folk festivals, which become, through the artist's action, the means to talk about contemporary themes.

A-mori

Uomo e donna luminaria e legno,
pittura smalti acrilici
*Man and woman luminaria and
wood, acrylic enamels painting*
93/81 x 100 cm
2019



Spiderman/Apollo

Scultura, stucco policromo, acrilico, pittura a olio
Sculpture, polychrome stucco, acrylic, oil painting
150 x 150 x H160 cm
2019



FELIPE CARDEÑA

✉ cardena.felipe@gmail.com
 📷 felipecardena
 📱 felipecardenaarte
 felipe.cardena
 📺 @felipecardena
 @f_c_c_felipecardenacrew

Felipe Cardena è nato a Balaguer (Spagna) nel 1979. Artista "misterioso in stile Banksy", come l'ha definito il *Corriere della Sera*, Cardena ha fatto della sua biografia picaresca e dell'ambiguità che la circonda un'operazione artistica e performativa. Dopo essersi dedicato per anni all'attività di mimo di strada in tutto il mondo, nel 2005 dà via al progetto "Power Flower": una serie di collages coloratissimi e strabordanti, dall'effetto eccentrico e barocco, che toccano i temi del sacro, del fantastico, delle diverse identità culturali, del mescolamento tra strutture sociali e forme naturali. Questa scelta poetica, come l'ambiguità identitaria, caratterizzano il suo lavoro che verte su temi quali la molteplicità dell'identità nell'era del web, il rapporto tra vero, verosimile e falso, l'incapacità dell'informazione di trovare una verità oggettiva, il gioco dei rimandi tra vita vissuta e invenzione letteraria e artistica. Oggi le sue azioni di arte pubblica sono realizzate da una crew di ragazzi (la Felipe Cardena Crew) che replica i moduli floreali e colorati dei suoi quadri utilizzando diverse tecniche. Cardena ha partecipato a numerose mostre in giro per il mondo: Biennale di Venezia, Cina, New York, Milano, Londra, Cuba, Istanbul, San Pietroburgo, Rio de Janeiro. Nel 2012 viene invitato da Gillo Dorfles alla mostra *Il kitsch oggi* a Milano, e Philippe Daverio cura la sua mostra *Poesie della fine del mondo* a Roma. Vittorio Sgarbi ha scritto che Felipe "ripropone la tecnica amatoriale del collage, perseguendo un'iconografia ripetitiva e ossessiva come il rosario quotidiano di una monaca di clausura", mentre Dorfles ha parlato, per il suo lavoro, di un "kitsch elitario e consapevole". Nel 2014 realizza, con i ragazzi di una favela, un grande intervento di arte urbana a Rio de Janeiro, e prende parte al progetto sociale contro la fame nel mondo *Hungry for art - Food Right Now* a Milano. Nel 2017 la sua crew proclama l'indipendenza della Repubblica di Cardena. Nel 2018 la sua crew partecipa all'*Alzheimer Fest* e, in occasione di Palermo Città della Cultura 2018, Cardena espone santi siciliani trasformati in eroi pop per le strade del centro della città. Nel 2019 il suo personaggio "Felipanda" diventa la mascotte-simbolo di una campagna di sensibilizzazione targata WWF Italia.

In collaborazione con Christian Gangitano

Felipe Cardena was born in Balaguer (Spain) in 1979. A "mysterious artist in the style of Banksy", as the Italian newspaper Corriere della Sera described him, Cardena made his picaresque biography and the ambiguity surrounding it, an artistic and performative operation. After having dedicated himself for years to the activity of street mime all over the world, in 2005 he started the "Power Flower" project: a series of colourful and overflowing collages, with an eccentric and baroque effect, touching the themes of the sacred, the fantastic, different cultural identities, and the mixing of social structures and natural forms. This poetic choice, together with the ambiguity regarding his identity, characterize his work, which focuses on contemporary issues such as the multiplicity of identity in the web age, the relationship between true, plausible and false, the inability of information media to find an objective truth, the game of references between real life and literary and artistic invention. Today, his public art actions are carried out by a crew of boys (the Felipe Cardena Crew) that replicates the floral and colourful modules of his paintings using different techniques. Cardena has participated in numerous exhibitions around the world: the Venice Biennale, China, New York, Milan, London, Cuba, Istanbul, St. Petersburg, Rio de Janeiro. In 2012, he was invited by Gillo Dorfles to take part in the exhibition Kitsch today in Milan, and Philippe Daverio curated his exhibition Poesie alla fine del mondo (Poems of the end of the world) in Rome. Vittorio Sgarbi wrote that Cardena "brings up again the amateur collage technique, pursuing a repetitive and obsessive iconography, like the daily rosary of a cloistered nun", while Dorfles spoke, about his work, of an "elitist and conscious kitsch". In 2014, Cardena realized, with the boys of a favela, a great urban art intervention in Rio de Janeiro, and took part in the world social project against hunger Hungry for art - Food Right Now in Milan. In 2017, his crew proclaimed the independence of the Republic of Cardena. In 2018, his crew participated in the Alzheimer Fest and, on the occasion of Palermo Città della Cultura 2018, Cardena exhibited Sicilian saints transformed into pop heroes in the streets of the city centre. In 2019, his character "Felipanda" became the symbol of a WWF Italy awareness campaign. In collaboration with Christian Gangitano



Grande Odalisque
 Collage su tela
 Collage on canvas
 80 x 120 cm
 2012



Mao Suprême
 Collage su tela
 Collage on canvas
 100 x 100 cm
 2017



Super Extra Power Flower
 Collage su tela
 Collage on canvas
 100 x 70 cm
 2014



GIAN PIETRO BOMBARDELLI

www.gpbart.it
info@gpbart.it
[gianpietro.bombardelli](https://www.facebook.com/gianpietro.bombardelli)
[@gianpietrobombardelli](https://www.instagram.com/gianpietrobombardelli)

Gian Pietro Bombardelli nasce a Riva del Garda (TN) nel 1978. Nel 1994 si iscrive all'istituto d'arte Fortunato Depero a Rovereto (TN), e nel 1998 inizia un vero e proprio percorso artistico di ricerca. Un amico gli concede l'utilizzo del "Fonte", un atelier seminterrato, ed è in questo luogo carico di energia che nasce lo stile che lo contraddistingue. Bombardelli trasforma la tela con la tecnica del collage, distruggendo lavori già esistenti, e aggiungendo energia, colore, inserimenti pop e incursioni verso l'astratto. Il risultato sono collage che evocano territori vergini e selvaggi, singolari angoli di mondo abitato da strane creature.

"Lavoro con la tecnica del collage unita alla pittura. I quadri, eseguiti a terra direttamente sul pavimento, sono il risultato di innumerevoli tentativi. Strappo i miei vecchi quadri e ne faccio delle tessere. Muovo, sposto, cambio e sovrappongo queste tessere fino allo sfinito, fino a dar vita a un nuovo quadro. Ogni creazione non si dimentica del mio passato artistico, ma lo ripropone fisicamente sotto una nuova veste estetica. In questo disperato movimento di pezzi di tela, anche la dimensione del quadro, che non è mai decisa a priori, cambia. La pittura poi si fonde con la sartoria. Cucio i pezzi l'uno all'altro sullo sfondo di figure dipinte che vengono inserite sempre con la composizione adagiata a terra. Ad opera conclusa il quadro si alza come in una rinascita. I miei quadri sono associazioni libere dense di significato. Il contrasto, la contraddizione, l'insensatezza solo apparenti, sono le dimensioni in cui si muovono i miei soggetti. La provocazione è evidente, mai prepotente. Sacro e profano, erotismo, cinofilia, nudo femminile, simboli di morte. Fondo più stili, lasciandomi la possibilità di essere ciò che voglio. Tutto in perfetta armonia con la mia incoerenza."

Gian Pietro Bombardelli was born in 1978 in Riva del Garda (Trento). From 1994 to 1999 Gian Pietro attends "Fortunato Depero" Art College in Rovereto (Trento), and in 1998 he begins his journey of artistic research. A friend grants him the use of a basement Atelier called "Fonte", a place full of energy, where Gian Pietro can experiment and work on his unique style. He transforms the canvas using the collage technique, destroying existing works, putting energy and colour, pop insertions and incursions into the abstract, creating collages that evoke a virgin and wild territory, an unusual corner of the world inhabited by strange creatures.

"I work with the collage technique combined with painting. My compositions executed on the ground, directly on the floor, are the result of innumerable attempts. I tear out my old paintings and make them into tiles. I move, shift, change and overlap these tiles up to exhaustion, to give life to a new work of art. Each creation maintains the features of my artistic past, but physically shows it under a new aesthetic look. In this desperate movement of pieces of canvas, the size of the paintings also changes, as it is never decided beforehand. Afterwards, painting merges with tailoring. I sew the pieces together to prepare the background for the painted figures that are always inserted with the composition still lying on the ground. At the end of the artistic process, the painting rises as if a dead man were resurrected. My paintings are free associations full of meaning; the contrast, the contradiction, the only apparent senselessness are the dimensions in which my subjects move. The provocation is obvious, never overbearing. Sacred and profane, dog-love, female nude, symbols of death and cartoon characters, everything is in perfect harmony with my inconsistency.



Obedience n.2

Tecnica mista e collage su tela
 Mixed technique and collage on canvas
 125 x 145 cm
 2010



Superman cinofilo
 Tecnica mista e collage su tela
 Mixed technique and collage on canvas
 230 x 206 cm
 2011



Venere senza piombo
 Tecnica mista e collage su tela
 Mixed technique and collage on canvas
 210 x 168 cm
 2019



MASSIMO GIACON

www.massimogiacon.com

massimo.giacon.7

@giaconmaximus

Nato a Padova nel 1961, Massimo Giacon lavora a Milano sospeso tra le sue diverse attività di fumettista, illustratore, designer, artista e musicista. Star dai primi anni '80 del rinnovamento del fumetto italiano proveniente da riviste come *Frigidaire*, *Alter*, *Dolce Vita*, *Cyborg* e *Nova Express*, inizia a collaborare nel 1985 con Ettore Sottsass, e in seguito con Matteo Thun, Studio Mendini, Sieger Design, Olivetti, Memphis, Artemide, Alessi, Swatch, Philips, etc. Nel 1990 inizia un'attività artistica che lo porta a numerose mostre personali e collettive in Italia e per il mondo. Nel 1994 inizia a lavorare per reti televisive e siti web. Dopo un decennio di attività musicali con diversi gruppi, nel 1996 pubblica il suo primo album solista *Horror Vacui* e nel 2003 il secondo, *La Città Ideale*. Ha anche disegnato arazzi, tappeti, ceramiche, articoli per la cucina, illustrazioni per pubblicità, collaborato con designer e riviste di moda (*Romeo Gigli*, *Elle*, *Glamour*), e realizzato progetti per mostre internazionali e eventi televisivi. Attualmente sta continuando la progettazione e la produzione di vari oggetti per Alessi, disegnando fumetti e illustrazioni per *Sole 24 Ore Magazine*, *Repubblica*, *Linus Magazine* e portando avanti le sue attività musicali e collaborazioni performative-artistiche con varie gallerie. Insegna presso l'Istituto Europeo di Design di Milano, e ha disegnato *Amami* e *Il Mondo Così Com'è*, due graphic novel scritti da Tiziano Scarpa, oltre al graphic novel *La quarta necessità*, su sceneggiatura di Daniele Luttazzi, *Ettore*, un graphic novel su Ettore Sottsass e *Ed è subito Serial*, sui serial televisivi dal passato ad oggi. *Animale-Vegitale-Mineraie*, realizzato per questa esposizione, è una delle sue tante opere concentrate e ambiziose, dove chi disegna ha la presunzione di ridisegnare il mondo. Da più di 10 anni Massimo Giacon disegna anche sculture in ceramica a tiratura limitata per **Superego**. Sono ceramiche con qualche funzione? A volte sì, molto spesso no. A meno che queste ceramiche pop non siano dei feticci che con il loro aspetto bizzarro e un po' inquietante non servano da ricettacolo per assorbire i nostri malesseri. Forse l'intenzione di Giacon era proprio quella. Non disegnare semplici soprammobili, ma dei personaggi pop che, come recita la dicitura, "mangeranno sé stessi" (*The Pop Will Eat Itself*), e in questo autofagocitarsi mangeranno anche una parte dei nostri piccoli malesseri quotidiani.

SUPEREGO
editions

www.designdesign.it

info@superegodesign.com

Massimo Giacon was born in Padua in 1961, and works in Milan, suspended among his various activities as a cartoonist, illustrator, designer, artist and musician. Star of the renewal of Italian comics happening in magazines such as Frigidaire, Alter, Dolce Vita, Cyborg and Nova Express since the early 1980s, he began working in 1985 with Ettore Sottsass, and later with Matteo Thun, Studio Mendini, Sieger Design, Olivetti, Memphis, Artemide, Alessi, Swatch, Philips, etc. In 1990, he began an artistic activity that led to numerous solo and group exhibitions in Italy and around the world. In 1994, he started working for television networks and websites. After a decade of musical activities with different groups, in 1996 he released his first solo album Horror Vacui, and in 2003 his second, The Ideal City. He has designed tapestries, carpets, ceramics, kitchen items, advertising illustrations, collaborated with fashion designers and magazines (Romeo Gigli, Elle, Glamour), and made projects for international exhibitions and television events. He teaches at the European Institute of Design in Milan. He is currently pursuing the design and production of products for Alessi, drawing comics and illustrations for Sole 24 Ore Magazine, Repubblica, Linus Magazine while at the same time carrying out his musical activities and performing-artistic collaborations with various galleries. He designed Amami and Il Mondo Così Com'è, two graphic novels written by Tiziano Scarpa. He also designed the graphic novel The fourth necessity, based on a script by comedian Daniele Luttazzi, Ettore, a graphic novel about Ettore Sottsass and Ed è subito Serial, a graphic novel about television serials from the past to the present. Animal-Vegital-Mineral, created for this exhibition, is one of his many concentrated and ambitious works, where the designer has the presumption to redesign the world. For over 10 years, Massimo Giacon has also been designing limited-edition ceramic sculptures for Superego. Are they ceramics with some function? Sometimes yes, very often not. Unless these sparkling-coloured pop ceramics are not fetishes that with their bizarre and somewhat disturbing appearance serve as a receptacle for our ailments. Perhaps that was Giacon's intention. Not to draw simple ornaments, but Pop characters who, as stated in the works' series title, "will eat themselves" (The Pop Will Eat Itself), and in this self-eating they will also eat a part of our small daily illnesses.



Monkey Kali

Ceramica

Ceramic

30 x H55 cm

2018

In collaborazione con /

In collaboration with Superego



Coniglieschio

Ceramica

Ceramic

H68 cm

2009

In collaborazione con /

In collaboration with Superego

Minerale

Acrilico su tela

Acrylic on canvas

100 x 100 cm

2019



MASSIMO SIRELLI

www.massimosirelli.it
info@massimosirelli.it
[massimosirellofficial](https://www.facebook.com/massimosirellofficial)
[@massimosirelli](https://www.instagram.com/massimosirelli)

Writer, artista eclettico, poliedrico, Massimo Sirelli unisce la rabbia e l'istintività dei graffiti alla razionalità pulita della grafica. Una prospettiva differente lo aiuta a filtrare l'operato dei grandi della pop art e dell'action painting, con una particolare attrazione verso l'arte contemporanea. L'inizio della sua carriera è determinato in giovane età dall'approccio ai graffiti. L'uso degli spray come strumento di pittura ha poi incrociato lo stencil e la street art. Massimo Sirelli opera dal 1995 tra Torino e Catanzaro, collezionando numerose pubblicazioni internazionali. Dal 2008 è docente di Tecniche di Presentazione e Portfolio presso lo IED di Torino. "Massimo Sirelli interpreta al meglio l'essenza del Graffiti e della Street Art. Anzi, ne rappresenta una personale evoluzione. Partendo dai costrutti della Pop Art degli anni '70, Sirelli rappresenta un connubio tra la stessa e i segni del "Tagging" metropolitano, una forma di comunicazione alternativa sempre più parte dell'immaginario urbano. I manifesti, i loro colori, il tratto del graffito, danno un'idea di gioia e freschezza, e sorridono a colui che si lascia attrarre dall'opera. La libertà espressiva e i segni stilistici identificano al meglio la sua arte che egli stesso in modo poetico rappresenta così:

'I muri della mia città sono il cibo per strani esseri che amo definire predatori urbani. Non si vedono, ma so che esistono animali notturni e silenziosi. Ti accorgi del loro passaggio al sorgere del sole. Pubblicitari, writers, circensi, innamorati e indignati, politici e burloni. Sono le voci della città. Si contendono lo stesso spazio per lasciare il proprio messaggio. Una lotta che avviene nell'ombra della notte dove ognuno fa la sua mossa e attende la mossa dell'altro. Una partita a scacchi tra avversari che non si vedono né conoscono. Così sui muri si evolve il segno del passaggio di ogni predatore e si mescola a quello che c'era prima. Strati su strati di colori e messaggi. Scritte, lembi di poster, il grigio del cemento. Così appare ogni angolo del mio quartiere, così appare il mio CIRCUNNARIO.'

Massimo Carpentieri

Writer, eclectic and polyhedric artist, Massimo Sirelli combines the instinct and anger of graffiti with the pure rationality of graphics. His peculiar approach allows him to filter the work of the great representatives of pop art and action painting, with a particular attraction towards contemporary art. He started his career as a graffiti painter, and later the use of sprays as painting tool has given rise to a combination of stencil and street art. Since 1995, Massimo Sirelli has been working between Turin and Catanzaro, and his work has been published internationally. Since 2008, he has been teaching Presentation Techniques and Portfolio at IED in Turin. "Massimo Sirelli interprets at its best the essence of Graffiti and Street Art. Indeed, he brings up his personal evolution of them. Starting from the Pop Art of the '70s, Sirelli represents a true link between Pop Art and the metropolitan "Tagging", an alternative form of communication increasingly part of the urban imagination. The posters, their colours, the graffiti trait in his works bring up joy, freshness and a smile to the one who lets himself be attracted by the work. His expressive freedom and stylistic marks best identify his art, which he himself poetically defines:

The walls of my city are food for strange beings, that I like to call urban predators. They go unseen, but I know they include nocturnal and silent animals. You notice their passage at sunrise. Advertisers, writers, circus people, lovers and indignants, politicians and pranksters. They are the voices of the city. They compete for the same space to leave their message. A fight that happens in the shadow of the night, where everyone makes his move and wait for the others' to make their own. Like a chess match between opponents unseen and unknown to each other. Thus, the sign of the passage of each predator evolves on the walls, and mixes with what was there before. Layers on layers of colours and messages. Lettering, poster strips, the grey of the cement. This is how every corner of my neighbourhood appears, my CIRCUNNARIO."

Massimo Carpentieri



La Regina

Decollage, tecnica mista su tela
 Decollage, mixed technique on canvas
 100 x 100 cm
 2018



Live in Milano

Decollage, tecnica mista su tela
 Decollage, mixed technique on canvas
 100 x 80 cm
 2017



Grock the Clown

Decollage, tecnica mista su tela
 Decollage, mixed technique on canvas
 110 x 180 cm
 2018

PABLO "PINXIT" COMPAGNUCCI

🌐 www.pablopinxit.com

✉ pablocompagnucci@yahoo.it

📘 Pablocompagnucciartworks

📷 @pablopinxit

Pablo "Pinxit" Compagnucci è nato a La Plata (Argentina) nel 1964. Membro dell'Associazione Culturale Atelier Spazio Xpò, ha vissuto la scena artistica berlinese nel periodo della caduta del Muro. I suoi collage pittorici e gli stencil art sono un mix di colori e immagini sapientemente orchestrati in un flusso di energia che scorre davanti ai nostri occhi. Lo sguardo non si posa sugli elementi compositivi, ne segue il ritmo, trasportato in un carosello vertiginoso. Solo alcune immagini frammentarie emergono da questo turbinio, come brandelli di memoria dal flusso della vita, della storia, della cultura, dei personaggi della storia dell'arte e della politica, ma anche di icone pop.

I quadri di Pinxit, soprattutto le composizioni floreali e la più recente stencil art, si staccano dall'incombenza della narrazione. L'opera stessa si fa mimesi dell'umano, specchio universale che ci rimanda la nostra immagine come individui e come società. Se quest'immagine risulta, a un primo sguardo, giocosa e ottimista, è solo grazie all'ambiguità profonda dei simboli, manipolati da Pinxit con maestria. Primo fra tutti il colore, sgargiante e saturo, steso in campiture piatte, e le serigrafie sovrapposte a pittura acrilica e spray. Richiamano alla mente la pop art americana che negli anni '60 fece tabula rasa della cultura classica e mise in crisi il concetto di opera originale, avvicinandosi così alla massa e facendo dell'opera d'arte un prodotto di consumo. Il richiamo a questa corrente non è casuale. Pinxit si appropria del suo codice estetico, ma ne dirotta il significato utilizzando tecniche di creazione complementari e a volte opposte a quelle della pop art. Attivo dai primi anni '80 in un momento di forte controultura e fervidi linguaggi artistici tra musica, arte e spettacolo, l'artista ha raccolto negli anni diari, memorie e grafiche, in un'epoca in cui non esistevano internet e i social network, una propria raccolta di immagini e pensieri che viene restituita nelle sue opere e interventi di street art e urban decor. È proprio con la tecnica degli stencil e degli spray, della quale Pinxit è maestro, che vengono rievocate frasi, lettering, personaggi, figure e forme, per arrivare a una narrazione visiva di forte impatto con immagini concatenate, sovrapposte o opposte tra loro.

In collaborazione con Christian Gangitano

Pablo "Pinxit" Compagnucci was born in La Plata (Argentina) in 1964. Member of the Cultural Association Atelier Spazio Xpò, he lived the Berlin art scene during the period of the fall of the Wall, 30 years ago. His pictorial collages and stencil art are a mix of skilfully orchestrated colours and images, an uncontrollable stream of energy flowing before our eyes. The gaze does not rest on the compositional elements, it follows the rhythm, transported in a vertiginous carousel. Only a few fragmentary images emerge from this whirlwind, like shreds of memory from the flow of life, history, culture, characters from the history of art and politics, but also pop icons. Pinxit's paintings, especially the floral compositions and the most recent stencil art, break away from the task of narration. The work itself becomes mimesis of the human, a universal mirror sending back our image as individuals and as a society. If at a first glance this image turns out to be playful and optimistic, it is only thanks to the profound ambiguity of the symbols manipulated by Pinxit with skill. First of all the colour, flamboyant and saturated, and serigraphs superimposed on acrylic paint and spray. They bring to mind the American pop art, that in the '60s made a clean sweep of the classical culture and undermined the concept of the original, thus addressing the mass and turning the work of art into a consumer product. The reference to this current is not accidental. Pinxit appropriates its aesthetic code, but hijacks its meaning by using complementary techniques, sometimes even opposed to pop art creation. Active since the early '80s, in a time of strong counterculture and fervent artistic dialogue among music, art and entertainment, the artist has collected diaries, memoirs and graphics over the years, in an age where the internet nor the social network existed. This collection of images and thoughts appears in his works and interventions of street art and urban decor. It is precisely with the technique of stencils and sprays, of which Pinxit is a master, that phrases, lettering, characters, figures and forms are summoned to tell a visual story with a narrative impact made of linked, overlapping, and sometimes opposing images.

In collaboration with Christian Gangitano



Schopenhauer

Serigrafia, stencil spray su palboard

Silk screen and spray stencil on palboard

50 x 50 cm

be iconic

Stampa, stencil, spray e serigrafia su pvc

Printing, spray stencil and silk screen on pvc

120 x 166 cm





SILVIA MANAZZA

🌐 www.silviamanazza.com

✉ silviamanazza@libero.it

📘 [manazzasilvia](https://www.facebook.com/manazzasilvia)

Nata a Roma nel 1957, dopo aver seguito il corso di Grafica e Pittura presso la Civica Scuola di Arti Visive di Pavia, Silvia Manazza si perfeziona al Centro dell'Immagine di Milano, con Mario Raciti e successivamente, visto il suo interesse per la scultura, frequenta il Laboratorio di Giuseppe Giannini a Pietrasanta dove apprende le tecniche del calco, necessarie per le fusioni in cera. La vera "folgorazione" avviene quando, trovata casualmente in un vecchio collegio in disuso, con centinaia di materassi abbandonati e pronti per essere eliminati, viene presa dal desiderio di ridare loro un destino diverso.

Da quel momento comincia a ricucire le tele "sdrucite", ad imbottirle di crine e, con ironia, a ricreare oggetti del quotidiano, narrando nuove storie ed invitando tutti a lasciarsi andare. Dal 2003 al 2005 Silvia Manazza si è interessata alla videoarte e, in collaborazione con l'artista Lino Budano, ha anche lavorato ad alcuni video come performer.

Ha partecipato a numerose mostre personali e collettive, ed è la vincitrice della sezione Artist in Residence presso lo Swatch Art Peace Hotel (Shanghai, Cina) durante l'edizione 15.16 del Premio Arte Laguna.

Born in Rome in 1957, after completing the course on Graphics and Painting at the Civic School of Visual Arts of Pavia, Silvia Manazza perfected herself at the Centro dell'Immagine in Milan, with the artist Mario Raciti and later, after recognising her interest in sculpture, she attended the Laboratory of Giuseppe Giannini in Pietrasanta, where she learned the moulding techniques, necessary for melting wax.

The real "shock" occurred when she accidentally found herself in an old disused school, with hundreds of abandoned mattresses, ready to be thrown away. Suddenly, she was taken by the desire to give them a different destiny.

From that moment, she began to stitch their "ripped" canvases, stuffing them to ironically recreate everyday objects, telling new stories and inviting everyone to let themselves go. From 2003 to 2005, Silvia Manazza became interested in video art and, in collaboration with the artist Lino Budano, she also worked on some videos as a performer.

She has taken part in many personal and collective exhibitions, and she is the winner of the Artist in Residence section at The Swatch Art Peace Hotel (Shanghai, China) during the Edition 15.16 of the Arte Laguna Prize.

Vita da Cactus

Tecnica mista su stoffa: fodere di materassi, crine vegetale, spaghi, ferro

Mixed technique on fabric: mattress covers, vegetable hair, twine, iron

Dimensioni variabili - installazione

Variable dimensions - installation

2012



Vado al mare in bassa stagione

Tecnica mista su stoffa: fodere di materassi, crine vegetale, spaghi, ferro

Mixed technique on fabric: mattress covers, vegetable hair, twine, iron

Dimensioni variabili - installazione

Variable dimensions - installation

2014



Cattiva cattività

Tecnica mista su stoffa: fodere di materassi, crine vegetale, ferro, plastica

Mixed technique on fabric: mattress covers, vegetable hair, iron, plastic

150 x 50 x 44 cm

2016





TOMOKO NAGAO

🌐 www.tomokonagao.info

✉ tomoko.nagao

📷 tomoko.art

Tomoko Nagao è nata a Nagoya (Giappone) nel 1976, e vive e lavora a Milano. Ha studiato in Giappone e a Londra, dove nel 2003 ha conseguito il Master in Belle Arti presso il Chelsea College of Arts. Nelle sue opere le forme appiattite e i contorni definiti, derivati dal linguaggio visivo del movimento artistico giapponese post-moderno *Superflat*, appaiono come una versione estrema dello stile dei vecchi maestri del Rinascimento, che lavoravano su principi simili. Questa affinità ricorda anche il modo in cui l'arte giapponese del periodo Edo (1603-1868) fu percepita in Europa durante la seconda metà del diciannovesimo secolo, più o meno nello stesso periodo in cui fu riscoperto Botticelli. *Superflat* fa anche riferimento al concetto estetico di *kawaii*, conosciuto in Europa principalmente attraverso i film d'animazione giapponesi, e usato per commentare la cultura consumistica giapponese. Gli adattamenti di Nagao dei dipinti dei vecchi maestri sono intesi come un riferimento ironico ai meccanismi economici del potere nella produzione di immagini in cui i mecenati del Rinascimento, come i Medici, sono stati ora sostituiti dai direttori creativi di grandi marchi. Tomoko Nagao ha tenuto mostre personali e collettive in Italia e all'estero. Tra le personali: *Tomoko Nagao*, Milano, Palazzo della Triennale (2019); *Iridescent Obsessions*, Milano, Deodato Arte (2018); *Tomoko Nagao*, Sesto San Giovanni, Villa Puricelli Guerra (2017); *Superflat experience di Tomoko Nagao*, Milano, Galleria Famiglia Margini (2012); *Micropop Kawaizzazione di Tomoko Nagao*, Olgiate Olona, MO.OM (2012); *Castle in the sky*, Yokohama, Yamate 234 Gallery (1999). Tra le collettive *Japan pop in Franciacorta*, Rovato, Franciacorta Outlet Village (2018); *Botticelli Rimaged*, Londra, Victoria and Albert Museum (2016); *Botticelli Renaissance*, Berlino, Gemäldegalerie (2015); *Popup Revolution*, Milano, Caserma XXIV Maggio; Porto Cervo, MdM museum; Parma, Art Gallery; *Link art fair Hong Kong*, Art Basel in HK, Hong Kong (2013); *Salomè & Nipposuggestioni*, Milano, Via Dante (2013); *Fuwari in Palazzo Reale*, Milano, Palazzo Reale (2009).

Con la collaborazione di Christian Gangitano

Tomoko Nagao was born in Nagoya (Japan) in 1976, and lives and works in Milano. She studied in Japan and in London, where in 2003 she received her Master in Fine Arts from the Chelsea College of Arts. The emphatic flatness of the image and its clearly defined outlines, derived from the visual language of the postmodern Japanese art movement Superflat, appear here like an extreme version of the style of the Old Renaissance masters, who worked on similar principles. This affinity is also unintentionally reminiscent of the way in which Japanese art of the Edo period (1603-1868) was perceived in Europe during the second half of the nineteenth century, around the same time as Botticelli was rediscovered. Superflat routinely employs the aesthetic concept of kawaii, known in Europe primarily through Japanese animated films, and used to comment on Japanese consumer culture. Nagao's adaptations of Old Masters' paintings are intended as an ironic reference to the economic mechanisms of power in the production of images, where Renaissance patrons like the Medici have now been replaced by the creative directors of major brands. Tomoko Nagao has held solo and group exhibitions in Italy and abroad. Among her personal exhibitions: Tomoko Nagao, Milano, Palazzo della Triennale (2019); Iridescent Obsessions, Milano, Deodato Arte (2018); Tomoko Nagao, Sesto San Giovanni, Villa Puricelli Guerra (2017); Superflat experience by Tomoko Nagao, Milano, Galleria Famiglia Margini (2012); Micropop Kawaizzazione by Tomoko Nagao, Olgiate Olona, MO.OM (2012); Castle in the sky, Yokohama, Yamate 234 Gallery (1999). Among the collectives exhibitions: Japan pop in Franciacorta, Rovato, Franciacorta Outlet Village (2018); Botticelli Rimaged, London, Victoria and Albert Museum (2016); Botticelli Renaissance, Berlin, Gemäldegalerie (2015); Popup Revolution, Milano, Barracks XXIV Maggio; Porto Cervo, MdM museum; Parma, Art Gallery; Link art fair Hong Kong, Art Basel in HK, Hong Kong (2013); Salomè & Nipposuggestioni, Milano, Via Dante (2013); Fuwari in Palazzo Reale, Milan, Palazzo Reale (2009).

In collaboration with Christian Gangitano



Hokusai - The Great Wave of Kanagawa with MC, CupNoodle, Kewpie, Kikkoman, Mondadori and Hello Kitty

Stampa su plexiglass

Print on plexiglass

124 x 88 cm

2014



4 Skeletons - bluemetal iridescent

Smalto su PVC e tela

Enamel on PVC and canvas

110 x 100 cm

2019

nhow
MILANO

**OH
MY
POP!**

**DESIGN
CATALOG**

14.11.2019

10.04.2020

Fulcro d'arte, design e moda, nhow Milano è situato nel polo milanese della creatività, in via Tortona 35.

Progettato dall'architetto Daniele Beretta e arredato dall'interior designer Matteo Thun, l'hotel, nato dalla vecchia fabbrica della General Electric ristrutturata e riconvertita, è oggi uno spazio multifunzionale, una scatola di esperienze che ospita oggetti di design e opere d'arte da scoprire ma soprattutto da vivere.

nhow Milano ribalta completamente il concetto architettonico e strutturale di spazio-hotel preferendo quello di installazione interattiva, frutto di contaminazioni glamour e lifestyle italiano. Stile eclettico, spazi ampi e confortevoli che alternano pezzi d'arte e di design, rimanendo sempre funzionali.

Cornerstone of art, design and fashion, nhow Milano is located within the Milanese creativity district, in via Tortona, 35.

The hotel was designed by architect Daniele Beretta and furnished by interior designer Matteo Thun. Built on the premises of the old General Electric Factory, the venue, once restructured and reconverted, has turned into a multifunctional location that hosts design items and artworks that are meant to be uncovered, but above all to be lived.

nhow Milano completely overturns the architectural and structural concept of hotel space, favouring the notion of interactive setting, derived from Italian glamour and lifestyle contaminations. It presents an eclectic style of broad and comfortable spaces, which alternate works of art and design items, while staying true to functionality.

nhow
MILANO

Via Tortona, 35 - Milano

☎ +39 02 489 88 61

✉ info.nhow@nh-hotels.com

🌐 nhow-hotels.com

📘 [nhow.milano](https://www.facebook.com/nhow.milano)

📷 [nhow.milano](https://www.instagram.com/nhow.milano)

**OH
MY
POP!**

CURATOR

Elisabetta Scantamburlo
escanta@gmail.com

CATALOG DESIGN

Piero Galastri
pieromod@gmail.com
Emanuele Brivittello
emanuele.brivittello@gmail.com

**DES
IGN**



Negli anni in cui si è sviluppata la pop art, il product design e i modi in cui i prodotti venivano pubblicizzati al grande pubblico influenzavano il nuovo movimento artistico, e allo stesso tempo la Pop art influenzava il product design. Nel boom del dopoguerra, soprattutto in Inghilterra e negli USA, dove è nata la Pop art, la produzione di massa era ovunque, venivano creati spot dai colori vivaci che proponevano scene di vita idilliaca, l'industria della moda stava riprendendo, la musica pop stava nascendo. Era giunto il momento per la cultura popolare e il consumismo di farsi strada nell'arte. Prima della Pop art, il Neo-dadaismo negli anni '50 aveva utilizzato gli *objets trouvés* (come aveva fatto prima il Dadaismo) e i prodotti di massa, ma come materiale da destrutturare. L'arte pop invece utilizza gli oggetti che prende in prestito dal consumismo di massa così come sono. Pur essendo la Pop art britannica precedente dal punto di vista storico, in realtà è stata ispirata dalla cultura popolare americana, dove la corrente è apparsa alla fine degli anni '50 e si è subito imposta nel mondo in modo più aggressivo. Molti dei primi artisti pop, come Andy Warhol, lavoravano nella pubblicità, da cui prendevano in prestito tecniche e linguaggi, visivamente caratterizzati da colori forti e linee nette. I processi di produzione industriale, la stilizzazione, la citazione, il prestito e la riappropriazione sono le principali tecniche della pop art, che si diffuse presto anche nel design. In breve tempo l'estetica e il linguaggio pop hanno iniziato a influenzare diverse aree del design. I mobili pop degli anni sessanta condividevano con l'arte pop gli stessi colori vivaci, design insoliti, forme geometriche robuste e, come materiale, la plastica, simbolo del consumismo, considerato il materiale del futuro perché allora considerata accessibile a tutti e pratica.

Il pop design, come la pop art, punta a un grande effetto visivo, e a un carattere non convenzionale, spiritoso, geometrico, dai colori vivaci e contrastanti, e alla portata di tutti.

Un esempio di mobile pop è il divano *Bocca*, anche conosciuto come *Marilyn*, creato da Studio 65 e prodotto da Gufram nel 1972. Ciò che lo rende così significativo è il fatto che sembra irreali per essere un pezzo d'arredo funzionale; è un pezzo che non solo conforta il corpo, ma solletica anche la mente.

Nel tempo il design pop ha scoperto nuovi materiali che i produttori di mobili più convenzionali non avrebbero preso in considerazione. Negli anni '60 i designer utilizzavano non solo la plastica, ma anche fibre metalliche e carta, dando vita anche a stili di arredamento tra i più popolari (e discutibili), come i gonfiabili. I giovani, incuranti della sua corta durata e bassa qualità, li trovavano attraenti. Quei pezzi di arredo così effimeri furono uno schiaffo per i designer di arredo più tradizionale, e una critica all'America orientata al denaro nei tempi del secondo dopoguerra. Le brevi vite di questi pezzi hanno sollevato una domanda: l'arte deve essere eterna per essere considerata arte? Al giorno d'oggi certi sviluppi portano con sé anche altre questioni, legate all'ambiente, alla sostenibilità e al futuro, che i designer contemporanei non possono ignorare. Il design e l'arte pop

In the years when pop art developed, product design and the ways in which products were advertised to the general public influenced the new artistic movement, and at the same time Pop art influenced product design. In the time of the post-war boom, especially in England and the USA, where Pop art was born, mass production was everywhere, brightly coloured commercials featured scenes of an idyllic life, the fashion industry was picking up, pop music was on the rise. The time had come for popular culture and consumerism to make their way into art. Before Pop art, Neo-Dadaism in the 1950s had used the objets trouvés (as Dadaism had done before) and mass products, but more as a material to deconstruct. Pop art, on the other hand, uses the objects it borrows from mass consumerism as they are. Despite having historically come first, British Pop art was actually inspired by American popular culture, where the current appeared in the late 1950s and immediately spread its influence in the world. Many of the first pop artists, such as Andy Warhol, worked in advertising, from which they borrowed techniques and languages, visually characterized by bold colours and clear lines. The processes of industrial production, stylization, quotation, borrowing and re-appropriation are among the main techniques in pop art, which soon spread also to design. In a short time, aesthetics and pop language have begun to influence different areas of design. The pop furniture of the '60s shared with pop art the same bright colours, unusual designs, sturdy geometrical shapes and, as among the materials, plastic, a symbol of consumerism, considered the material of the future because considered accessible to all and practical. Pop design, like pop art, aims at a great visual effect, and at an unconventional, witty, geometric character, with bright and contrasting colours, and available to everyone.

An example of pop furniture is the Bocca sofa, also known as Marilyn, designed by Studio 65 and made by Gufram in 1972. What makes it so significant is the fact that it seems unreal to be a functional piece of furniture; it's a piece that not only comforts the body, but also tickles the mind.

Over time, pop design has discovered new materials that more conventional furniture manufacturers would not have considered. In the '60s, designers used not only plastic, but also metallic fibres and paper, giving rise to some of the most popular (and questionable) furnishing styles, such as the inflatables. The young, regardless of their short duration and low quality, found them attractive. Those ephemeral pieces of furniture were a slap for the more traditional furniture designers, and a critique to money-oriented America in the post-World War II era. The short lives of those pieces have raised a question: should art be eternal to be considered art? Nowadays, certain developments bring along also other issues related to the environment, sustainability and the future, that contemporary designers cannot ignore. Thus, design and pop art continue to renew themselves today, responding to current questions and bringing up new ones.

Gufram is perhaps the most emblematic Italian interior design brand for pop design. Their iconic pieces have made history and entered the collective imagination, being also part of museums and private collections all over the world. The encounter with nhow Milan could not be more natural, a meeting of intent and vision: a playful, subversive, unconventional spirit, always ready to surprise. The Marshmallow sofa designed by Herman Miller in 1956, is another iconic work of pop design. The German designer Paul Ketz with his Marshmallow stools, has created an even more captivating piece today, almost in response to the rampant craze for food and cooking

continuano così a rinnovarsi, rispondendo alle domande dell'attualità e portandone di nuove.

Gufram è forse il marchio italiano di interior design più emblematico del pop design. I suoi pezzi iconici hanno fatto storia e sono entrati nell'immaginario collettivo, facendo parte di collezioni museali e private in tutto il mondo. L'incontro con nhow Milano non poteva essere più naturale, un incontro di intenti e di visione: uno spirito ludico, sovversivo, anticonvenzionale, sempre pronto a stupire. Il sofà *Marshmallow*, disegnato nel 1956 da Herman Miller è un'altra opera iconica del design pop. Il designer tedesco **Paul Ketz** con i suoi sgabelli *Marshmallow*, realizza un pezzo oggi più accattivante, quasi in risposta alla mania dilagante per la cucina e il cibo in tutte le sue forme, da quella reale a quella fotografata. I suoi sgabelli sembrano dolci creme appena versate su una griglia metallica. È quello infatti il processo produttivo, per cui ogni sgabello è una creazione unica. Il suo approccio al design, in questa serie come in tutta la sua produzione, è giocoso, nel migliore spirito pop. Non bisogna per forza essere seri per fare le cose sul serio.

Lo stesso spirito è quello di **Vibrazioni art-design** che disegna e produce arredamenti in metallo utilizzando vecchi bidoni recuperati dal settore petrolchimico e alimentare. Il prodotto industriale viene trasformato e reinventato per dare vita a oggetti unici, che diventano pop grazie alla scelta di forme, colori e alla conservazione di alcuni elementi dell'oggetto originale usato, come le superfici non lisce, mantenendo un legame diretto con la sua provenienza.

Adrenalina, da anni azienda leader nel settore degli imbottiti, si è sempre distinta per le sue forme ironiche e giocose e per le scelte e gli accostamenti cromatici arditi. Espone due tra le più recenti collezioni ispirate ai pianeti, realizzate a 20 anni dalla nascita dell'azienda e a 60 dall'allunaggio. Ispirate a Mercurio e a Venere, le collezioni esposte uniscono colori forti a forme geometriche pulite e fluide. Anche pezzi più iconici, come la *Sexy Chair*, ormai un classico disegnato nel 2005, porta una forte impronta pop con le sue forme seducenti e importanti.

Morelato, altro esempio di Made in Italy, che ha fatto invece del legno il proprio settore di ricerca tecnologica e estetica, presenta in questa occasione la collezione *Joyce*, in cui confluiscono presente e passato, rendendo contemporanee forme classiche che durano nel tempo. Con **ABC Mannequins** ci spostiamo nel mondo della moda, terzo elemento creativo del DNA nhow, insieme all'arte e al design. Con ABC il manichino si trasforma da semplice supporto a vera e propria opera d'arte, con una sua indipendenza estetica anche senza abiti. L'azienda si è specializzata non solo nei processi produttivi, ma anche in una ricerca del dettaglio che porta davvero a confondere i confini tra prodotto commerciale e opera d'arte.

Per la moda, questa volta il nhow Milano ha invitato a esporre il fashion designer indiano **Varun Ranga**. Il suo progetto **Kudugudu** è stato sviluppato con l'intento di rivoluzionare la moda partendo dalla tradizione popolare. Tessuti artigianali realizzati con materie prime naturali e a mano da piccole comunità locali seguendo tradizioni che rischiano di scomparire, vengono utilizzati per tagli di tendenza a livello globale per un nuovo approccio alla moda che comprenda anche l'attenzione per un ambiente migliore e un futuro più sostenibile.

in all their forms, from the real thing to the photographed one. His stools look like freshly made creams poured on a metal grill. That is indeed the production process, so that each stool is a unique creation. Ketz's approach to design, in this series as well as in all of his production, is playful, in the best pop spirit. You don't have to be serious to make serious things.

The same spirit is shared by Vibrazioni art-design, which designs and produces metal furnishings using old bins recovered from the petrochemical and food sectors. The industrial product is transformed and reinvented to give life to unique objects, which become pop thanks to the choice of shapes, colours and the preservation of some elements of the original object, such as non-smooth surfaces, maintaining a direct link with its origin.

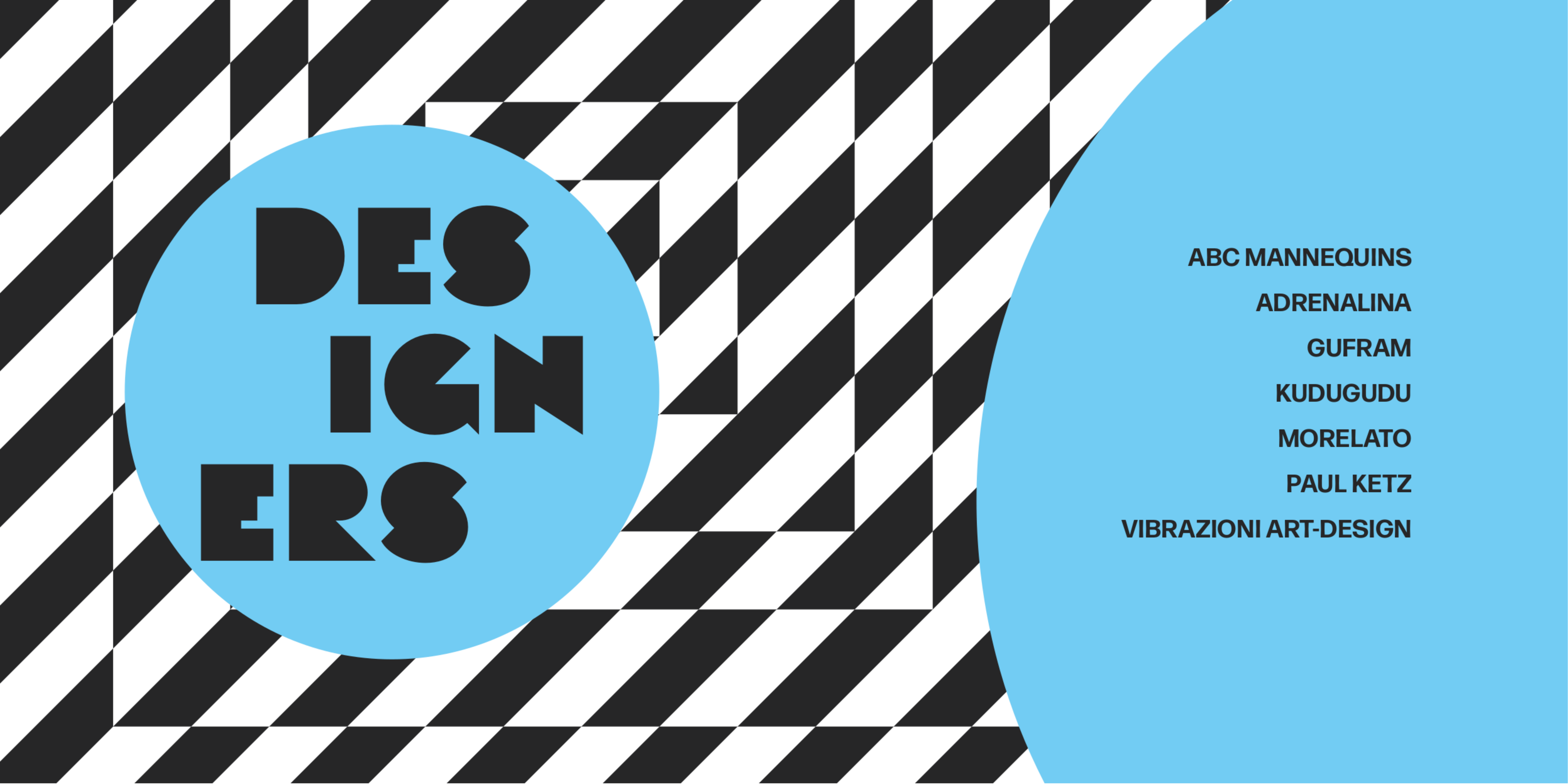
Adrenalina, leading Italian company in the upholstered furniture sector for years, has always stood out for its ironic and playful forms and for the bold choices and colour combinations. They show here two of their most recent collections inspired by the planets, created on the occasion of the 20th anniversary since the company foundation, and 60 years after the moon landing. Inspired by Mercury and Venus, the collections on display combine bold colours with clean and fluid geometric shapes. Also more iconic pieces, like the Sexy Chair, now a classic piece designed in 2005, bears a strong pop feeling with its seductive and important shapes.

Morelato, another example of Made in Italy company, which has made wood its technological and aesthetic research sector, presents on this occasion the Joyce collection, where past and present converge, making classic forms last over time.

With ABC Mannequins we move into the world of fashion, the third creative field in nhow DNA, together with art and design. With ABC, the mannequin is transformed from a simple support to a true work of art, with an aesthetic independence even naked. The company has specialized not only in production processes, but also in a special care for details, that leads to blurring the boundaries between commercial product and art work.

As for fashion, this time nhow Milano has invited to exhibit the Indian fashion designer Varun Ranga. His project Kudugudu was developed with the intention of revolutionizing fashion, starting from the popular tradition. Handcrafted fabrics made with natural raw materials and hand-woven by small local communities following traditions that are in danger of disappearing, are used for cutting trends at a global level, for a new approach to fashion that includes care for a better environment and a more sustainable future.

Elisabetta Scantamburlo



DES IGN ERS

ABC MANNEQUINS

ADRENALINA

GUFRAM

KUDUGUDU

MORELATO

PAUL KETZ

VIBRAZIONI ART-DESIGN



ABC MANNEQUINS

🌐 www.abcmannequins.com

✉ abc@abcmannequins.com

ABC Mannequins, azienda leader nello sviluppo e nella creazione di manichini, nasce dalla passione per l'eleganza, il lusso e la bellezza. Dal 1963, è un chiaro esempio di "Made in Italy", nato dal matrimonio tra la più antica scuola di artigianato e il design più moderno.

Un'esperienza ben radicata nella vendita al dettaglio unita alla sensibilità per la bellezza sono sintetizzati nella collezione ABC, creando così vere opere d'arte, manichini con un'anima.

Il design dei manichini ABC, siano essi stilizzati o realistici, si basa spesso sui loro particolari e personalizzabili processi di finitura, creati esclusivamente nel proprio centro di progettazione, in grado di interpretare e realizzare diversi progetti e richieste con competenza.

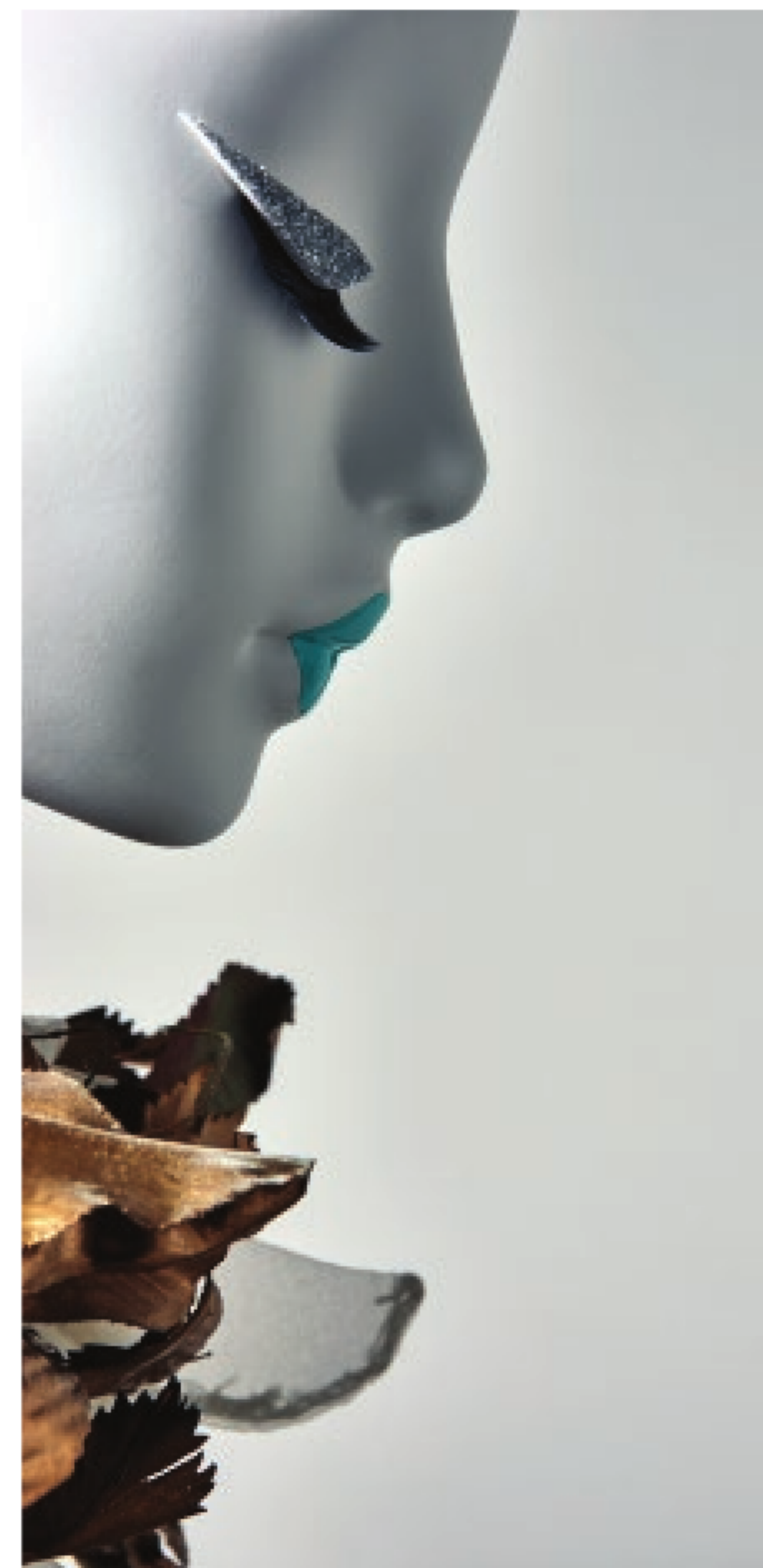
Oggi ABC Mannequins è un fornitore delle più prestigiose catene di distribuzione e negozi in tutto il mondo, con un gusto totalmente italiano, ma con radici cosmopolite.

ABC Mannequins, a leading company in the development and creation of mannequins, grew out of a passion for elegance, luxury and beauty. Since 1963, it is a clear example of "Made in Italy", born from the marriage between the oldest school of craftsmanship and the most modern design.

A well-rooted experience in retail combined with the sensitivity for beauty are synthesized in the ABC collection, thus creating true works of art, mannequins with a soul.

The design of ABC's mannequins, be they stylized or realistic, is often based on their particular and customizable finishing processes, created exclusively in the company's design centre, able to interpret and realize diverse projects and requests with skilled expertise.

Today, ABC Mannequins is a supplier of the most prestigious distribution chains and stores around the world, with a taste that is totally Italian but with cosmopolitan roots.



Collezione Futura
Collection Futura

Collezione Ophelia
Collection Ophelia



Collezione Juno Wood
Collection Juno Wood

adrenalina®
WE ARE DIFFERENT!

ADRENALINA

🌐 www.adrenalina.it
✉ pressoffice@adrenalina.it
f [adrenalina design](#)
📷 [@adrenalina design](#)

Adrenalina è libertà di esprimersi, di fantasticare ad alta voce, di dare colore all'immaginazione, che prende forma in sedute iconiche e all'avanguardia. 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. Adrenalina è un brand di Domingo Salotti srl, nato nel 1999 con la voglia di dare spazio a forme eclettiche e ad 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.

Mercury è il risultato di una sperimentazione libera che trae la sua essenza dalla voglia di mixare forme geometriche con un sovrapporsi di curve, linee rette e colori saturi. *Mercury* è una collezione dallo spiccato spirito di rottura contestualizzato in una visione dell'arredo contemporaneo che si distingue per scelte iconiche e originali.

Come una pietra scolpita dal vento, *Roche* plana da Venere con le sue forme armoniose e essenziali portando la bellezza impalpabile del pianeta più luminoso del sistema solare. Costituito prevalentemente da lava pietrificata, Venere ispira una collezione che sembra plasmata dalle rocce con l'intenzione di stupire e accogliere in un caldo abbraccio chi è alla ricerca di una pausa di relax. *Sexychair*, prodotto iconico dell'azienda, ha la grazia e la leggerezza di un oggetto duttile che mantiene un rapporto dialettico con lo spazio. Con le sue forme ammiccanti ha l'appel di una bella donna, un po' civettuola, che si diverte, con i suoi maniglioni metallici, a cambiare continuamente le "carte in tavola".

Adrenalina is freedom of expression, of dreaming aloud, and of colouring the imagination, through bold and innovative upholstered seating collections. Adrenalina draws on the experience and wisdom of traditional craftsmanship combined with a constant search for innovative materials and the development of modern production techniques, while maintaining the character of an atelier where the desires of those who love to surround themselves with bold original statement-like design can be fully satisfied. Adrenalina is the refuge of originality, a space where diversity is a value to be protected. And the uniqueness becomes absolute with Adrenalina, which gives its customer the opportunity to customize products endlessly or develop exclusive limited-edition items.

Adrenalina is a brand of Domingo Salotti srl, born in 1999 with the desire to conceive eclectic and innovative designs for upholstered furniture for commercial and residential use, reinterpreting armchairs, sofas and modular padded seating furniture as iconic and sculptural elements that, although stunning, are always extremely comfortable.

Mercury is the result of free experimentation, that draws its essence from the will to mix geometrical shapes with the overlapping curves, straight lines and bold colours. Mercury is a collection breaking away from any scheme, as the contextualization of a vision of contemporary interior design, where originality is essential.

Like a stone carved by the wind, Roche glides down from Venus with its harmonious, and essential shapes, bringing to Earth the impalpable beauty of the brightest planet in the solar system. Composed primarily of petrified lava, Venus inspires a collection that seems to be sculpted in rocks to amaze and satisfy the most demanding gaze and welcome in a warm embrace. Pretty, light and versatile, the iconic Sexychair has a dialectic relationship with its locations life. With its alluring and winding curves, and its metal handles, it constantly moves the goalposts, like sexy and beautiful woman, cute and frivolous.



Sexy Chair

Fibra di dacron® 100 gr, poliuretano espanso indeformabile di diverse densità, telaio in multistrato di legno, base in legno di faggio verniciato, cinghie elastiche intrecciate
Dacron® fibre 100 gr; high resilience polyurethane, foam of different densities; structural frame in plywood; base in varnished beech wood; elastic webbing
Poltrona/armchair 100 x 100 x H157/Hs51,5 cm
2015



Mercury

Fibra di dacron® 100 gr, poliuretano espanso indeformabile di diverse densità, telaio in multistrato di legno, base in legno di faggio verniciato, cinghie elastiche intrecciate
Dacron® fibre 100 gr; high resilience polyurethane, foam of different densities; structural frame in plywood; base in varnished beech wood; elastic webbing
Sofa 240 x 96 x H73,5/sH 40cm
2019



Roche

Fibra di dacron® 100 gr, poliuretano espanso indeformabile di diverse densità, telaio in multistrato di legno, base in legno di faggio verniciato, cinghie elastiche intrecciate
Dacron® fibre 100 gr; high resilience polyurethane, foam of different densities; structural frame in plywood; base in varnished beech wood; elastic webbing
Poltrona/armchair 92 x 86 x H74,5/sH 40 cm
2019

Gufram

GUFRAM

www.gufram.it
info@gufram.it
[Gufram](https://www.facebook.com/Gufram)
[@gufram](https://www.instagram.com/gufram)

Gufram è un marchio italiano di arredamento conosciuto nel mondo per aver forzato i limiti del disegno industriale. Con lo spirito del radical design e le sperimentazioni controcorrente legate alla ricerca estetica, tecnologica e di materiale, Gufram ha realizzato sedute e arredi che sono entrati nell'immaginario collettivo: prodotti ludici, sovversivi e dissacranti dall'anima pop concepiti come elementi di anti-design. Gufram nasce a Torino come una realtà artigianale dove le maestranze della tappezzeria, dell'ebanisteria e dell'imbottitura di mobili incontrano le avanguardie artistiche internazionali con l'intento di dare vita a un nuovo modo di intendere l'arredamento moderno. Dal 1966 produce icone del design che hanno preso forma grazie alla contaminazione tra l'approccio progettuale industriale, la realizzazione artigianale e l'estro creativo proprio dell'arte. Definiti anche sculture domestiche capaci di interpretare un punto di contatto tra il mondo dell'arte e quello del design, gli inconfondibili arredi di Gufram come il divano *Bocca*, la chaise longue *Pratone* e l'appendiabiti *Cactus*, sono custoditi nelle case più belle e nei musei più autorevoli del mondo. Attraverso le collaborazioni speciali, i prodotti più recenti e le esposizioni di caratura internazionale degli ultimi anni, Gufram ha dato nuova linfa al suo spirito non convenzionale. Oggi Gufram dà vita a nuove icone di stile anche fuori dal mondo dell'arredamento contaminando la moda (collezione *Moschino kissed Gufram*) e l'automotive (Citroën), fino al recente incontro tra design e gusto che suggella la collaborazione con Lavazza. *Cactus* è l'icona del design italiano che ha rivoluzionato il paesaggio domestico. Da quando è nato nasce nel 1972, questo totem ironico è realizzato e verniciato interamente a mano. Negli anni è stato declinato in diverse colorazioni per altrettante edizioni limitate esposte nei più importanti musei del mondo. *Roxanne*. Il nome di questa seduta evoca la passione del designer Michael Young per i Police. La musica è un elemento fondamentale nell'ideazione di questa poltroncina: l'ispirazione, infatti, nasce dagli arredi per discoteca che i radical designer degli anni '70 hanno disegnato e che, in molti casi, venivano prodotti proprio da Gufram.

*Gufram is an Interior Design Italian brand globally known for pushing the limits of industrial design. With its Radical Design spirit and its nonconformist experimentation linked to aesthetic, technological and material research, Gufram has created seats and interior design icons, that have entered collective imagination: playful, subversive and desecrating products with a pop soul, willingly designed as anti-design items. Gufram was born in Turin as an artisanal entity, where the craftsmen specialized in upholstery, cabinet making and furniture padding met the artistic and international avant-garde with the goal to give birth to a new way of understanding modern furniture. Since 1966, Gufram has been producing design icons that have become unique in form, thanks to the cross-contamination between the industrial design approach, the artisanal creation and the imaginative flair typical of art. Gufram's unmistakable furniture items like the couch *Bocca*, the chaise longue *Pratone* and the hall tree *Cactus*, also known as *Domestic Sculptures* able to interpret the contact point between both the artistic and the design worlds, are now displayed in the most beautiful houses and in the most renowned museums in the world. Thanks to special collaborations, its most recent products and the recent international exhibits, Gufram has recovered its precious cultural legacy. Today Gufram has given birth to new style icons also outside the world of Interior Design, contaminating all design fields from fashion (Moschino kissed Gufram collection) to automotive (Citroën) and everything related to contemporary aesthetics, up to the recent encounter between design and taste, which seals its collaboration with Lavazza. *Cactus* is the icon of Italian design that has revolutionized the domestic landscape. Since it was created in 1972, this ironic totem has been made and painted by hand. Over the years, it has been produced in several colours for limited editions exhibited in the most important museums in the world. *Roxanne*. The name of this seat evokes the designer Michael Young's passion for the Police. Music played a fundamental role in the conception of this sinuous armchair: the inspiration comes from the disco decor that the radical designers of the '70s designed and that, in many cases, was produced precisely by Gufram.*



Another White (Design: Guido Drocco & Franco Mello)

Appendiabiti a stelo in morbido poliuretano rifinito a mano in Guflac
 Standing hall tree of soft polyurethane finished by hand with Guflac
 70 x 70 x 170 cm
 (1972) nuova edizione / new edition

Roxanne (Design: Michael Young)

Ampia poltrona con struttura in legno, imbottita in morbido poliuretano, e rivestita in tessuto. Altri colori e tessuti disponibili su richiesta
 Large armchair with a wooden structure, filled with soft polyurethane and lined with cloth. More colours and cloths available upon request
 118 x 92 x 71 cm
 2017





KUDUGUDU BY VARUN RANGA

www.kudugudu.com
[kudugudu](https://www.facebook.com/kudugudu)
[@kudugudu](https://www.instagram.com/kudugudu)
[kuduguduHQ](https://www.tiktok.com/@kuduguduHQ)

[thevarunranga](https://www.facebook.com/thevarunranga)
[@thevarunranga](https://www.instagram.com/thevarunranga)
[thevarunranga](https://www.tiktok.com/thevarunranga)

Varun Ranga è un uomo dai molti cappelli. È uno stilista di professione e un artista che si muove guidato dalle sue varie passioni, con un illustre background nel settore del design indiano ed è noto per le sue forti competenze in Trend Analysis, Product Design, Illustration, Textiles e Branding.

Intorno al 2008, un'esperienza casuale di come le sostanze coloranti tossiche contribuiscono alle difficili condizioni del fiume Noyyal nel Tamil Nadu, ha avuto un forte impatto su Ranga. Come designer tessile, si è reso conto di quanto profondo sia questo vaso di Pandora, e quanto la consapevolezza su questo argomento sia un'esigenza fondamentale.

Da allora Varun Ranga ha contribuito a sensibilizzare l'industria dell'abbigliamento e delle industrie indiane verso una eco-sostenibilità in tutta la filiera produttiva. Ha sostenuto con passione l'immensa bellezza e il potenziale dell'artigianato locale per l'industria e per i consumatori.

Ranga ha anche osservato un ampio distacco tra i creativi, il settore dell'artigianato rurale impoverito e il vivace settore manifatturiero dell'abbigliamento. Crede che colmare questa distanza potrebbe essere la risposta ad alcune delle maggiori preoccupazioni globali di oggi. Si è dedicato con passione a questa missione fondando Kudugudu.

Varun Ranga is a man who dons many hats. He is a fashion designer by profession and an artist surfing through his various spheres of passion. He has had an illustrious background in the Indian design industry, and is known for his strong skills at Trend Analysis, Product Design, Illustration, Textiles and Branding.

Circa 2008, a chance sighting of how toxic dye stuff contributed to the plight of river Noyyal in Tamil Nadu, had a lasting impact on Varun Ranga. As a textile designer, it was not long before he realised how deep this rabbit hole was and that awareness on this subject was a critical need.

Varun Ranga has since been a juggernaut at sensitizing the apparel and textile industries of India to turn eco-friendly across its supply chain. He has been passionately advocating the immense beauty and potential of GI-centric artisan crafts to the industry and consumers alike.

Varun also observed a wide disconnect between the creatives, the impoverished rural craft sector and the busy garment manufacturing sector. He believes that bridging this gap could hold answers to some of today's biggest global concerns. He dutifully plunged into this mission by founding Kudugudu.



Oxalis, Pilot Resort Collection



Zinnia Red, Pilot Resort Collection



Breezy Sunshine

MORELATO

MORELATO

www.morelato.it
morelato@morelato.it
[Morelatosrl](#)

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.

La collezione *Joyce* nasce da un connubio di passato e presente, innovazione e tradizione, cercando di plasmare degli oggetti progettati per durare nel tempo. Tutti i pezzi della collezione perseguono i valori di artigianalità e manualità tipici della tradizione ebanista italiana, esaltando la bellezza del legno massello sagomato, le forme e le sue caratteristiche naturali. Eleganti, sofisticati, ma allo stesso tempo passe-partout e versatili, gli arredi della collezione *Joyce*, si adattano a diversi tipi di ambienti, dai più classici ai più moderni, resistendo nel tempo.

www.fondazionealdomorelato.org
info@fondazionealdomorelato.org
[MAAM.Museo.Arti.Applicate.nel.Mobile](#)

Morelato, founded at the 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 adaption 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.

The Joyce collection represents a blend of past and present, innovation and tradition in the attempt to shape objects designed to last over time. All the pieces of the collection pursue the values of artisanship and artistry typical of the Italian cabinetmaking tradition, enhancing the beauty of carved solid wood, its shapes and its natural features. Elegant, sophisticated but at the same time a versatile passe-partout, the pieces of the Joyce collection are suitable for different types of ambiances from classic to a modern home style, lasting over time.



Sedia Joyce

Sedia in legno di frassino con seduta imbottita e puntali in ottone

Chair made of turned ash wood with upholstered seat and brass tips

51 x 57 x H84 cm
2018



Tavolo Joyce

Tavolo in legno di frassino con piano in vetro e particolari in ottone

Table made of turned ash wood with glass top and brass tips

200 x 105 x H75 cm
2018



PAUL KETZ

🌐 www.paulketz.com
✉ mail@paulketz.com
📷 [@paulketzstudio](https://www.instagram.com/paulketzstudio)

... si diverte sul serio.

Paul Ketz è un product designer tedesco, con sede a Colonia e Istanbul. Cresciuto in campagna, Paul voleva diventare un inventore, un lavoro che sembrava inesistente. Da adolescente, Ketz è andato a Colonia e ha scoperto lo studio del product design. Dopo la laurea nel 2014, si è trasferito a Istanbul, dove ha aperto il suo studio di design. Da allora, Paul Ketz è sinonimo di creazione rivolta a Peter Pan, perché gli oggetti non devono essere noiosi per essere presi sul serio.

Il lavoro di Paul Ketz non si limita a predicati come praticità o utilità. Progettando per il bambino interiore, Ketz crea oggetti avventurosi con un valore emotivo: "Non c'è bisogno di un'altra sedia solo per sedersi".

Oggetti giocoso senza che essere giocattoli: divertimento serio per la vita di tutti i giorni.

Marshmallow è un lucido sgabello in morbida schiuma rivestita, che sembra quasi troppo gustoso per sedersi. Ogni pezzo è unico: non è stato infatti utilizzato nessuno stampo per realizzare gli sgabelli *Marshmallow*. La schiuma si espande da sotto attraverso la struttura metallica. Grazie a questo processo naturale, ogni pezzo appare così liscio e cremoso.

...makes serious fun.

Paul Ketz is a product designer from Germany, based both in Cologne and Istanbul. Growing up in the countryside, Paul wanted to become an inventor, a job that seemed non-existing. As a teenager, Ketz went to Cologne and discovered the study of product design. After graduating in 2014, he moved to Istanbul, where he started his design studio. Since then, Paul Ketz stands for creation addressed to Peter Pan inside Lord Grey - because things don't have to be boring to be serious.

The work by Paul Ketz is not limited to predicates like practical or helpful. Designing for the inner child, Ketz creates adventurous objects with emotional value: "There is no need for another chair just to sit on."

Playful work without it becoming a toy: serious fun for everyday life.

Marshmallow is a glossy coated soft foam stool, that seems almost too tasty to sit on. Each piece is unique - there is no mould used for making the Marshmallow stools. The foam expands from underneath through the metal structure. Because of the natural way of growing, every piece look so smooth and creamy.



Marshmallow stool

Acciaio, poliuretano
Steel, polyurethane
37 x 37 x H78cm
2018



Marshmallow stool

Acciaio, poliuretano
Steel, polyurethane
37 x 37 x H48cm
2018





Vibrazioni®
art·design

VIBRAZIONI ART-DESIGN

www.vibrazioniartdesign.com
ask@vibrazioniartdesign.com
vibrazioniartdesign
@vibrazioniartdesign

Vibrazioni art-design produce una gamma di prodotti con un alto valore simbolico, dal carattere rude e postmoderno. E' una filosofia che si muove controcorrente rispetto a un sistema di produzione di massa su scala industriale, privilegiando un processo di lavorazione artigianale che porta a un completo stravolgimento della materia. Vibrazioni art-design produce arredi in metallo con lamiere di recupero provenienti dal settore petrolchimico e alimentare, dando vita a un'entità materica unica, tangibile e riconoscibile. Ogni prodotto è espressione della filosofia VAD tra passato, presente e futuro: il sapere tradizionale e l'avanguardia vanno oltre la mera produzione di un pezzo e raccontano una storia sempre diversa attraverso sfumature, imperfezioni, combinazioni cromatiche. L'eccellenza artigianale è abbinata al recupero e a una ricerca continua: ferro e lamiera vengono sapientemente lavorati e trasformati nel rispetto delle qualità intrinseche dei materiali. I protagonisti sono i bidoni dai colori sgargianti e dalle singolari serigrafie che offrono una moltitudine di combinazioni cromatiche e texture superficiali. La loro esposizione nel tempo agli agenti atmosferici parallelamente compie una trasformazione estetica del materiale. I barili, una volta bonificati, in questo modo diventano materia prima-seconda. Taglio, piega, saldatura, smerigliatura e verniciatura: ogni operazione viene eseguita secondo criteri manuali relegando ai minimi termini la componente "macchina". Nulla viene coperto, camuffato o nascosto: lo scheletro diventa estetica e viceversa, l'imperfetto diventa stile. Forme e design vengono concepiti eliminando nel prodotto ogni riferimento alla forma del bidone: sugli arredi permangono la patina del tempo trascorso e la matericità della lavorazione, laddove il sapiente bilanciamento estetico-forma-funzione rende l'oggetto capace di comunicare e raccontare una storia. Ogni prodotto può essere replicato in maniera simile ma mai perfettamente uguale, sia per cause materiali che di lavorazione. Ogni pezzo è unico, siglato e numerato e sono possibili varie opzioni creative per quanto riguarda il design, il colore e la finitura. I prodotti VAD evocano una storia, suscitano emozioni e sono completamente Made in Italy. VAD è il paradigma del lifestyle di un pubblico pop e moderno.

Vibrazioni art-design produces a range of pieces focused on high symbolic value with a coarse and post-modern nature. Its philosophy goes against the grain compared to industrially scaled mass production, favouring a process of craftsmanship that brings about a total transformation of matter. Vibrazioni art-design produces metal furniture with recycled metal sheets coming from petrochemical and food barrels, giving life to a unique, tangible and recognizable material entity. Each piece is an expression of VAD philosophy among past, present and future: traditional knowledge and avantgarde go beyond the mere production of a piece, each time telling a different story through nuances, imperfections, colour combinations and surface textures. Excellence in craftsmanship is combined with recovery and continuous research: iron and sheets are expertly processed and transformed in compliance with the intrinsic qualities of the materials. The metal sheet recovered from the barrels used in petrochemical sector is the raw material from which VAD history was born. The leading actors are bright-coloured cans and unique serigraphs that offer a multitude of combinations. Also, their exposure over time to atmospheric agents simultaneously accomplishes an aesthetic transformation of the material. This way, the barrels, once drained, become second-stage raw material. Cutting, bending, welding, grinding and painting: each operation is carried out according to manual criteria, relegating the "machine" component to the lowest terms. Nothing is covered or hidden: the skeleton becomes aesthetic and vice versa, the imperfections become style. Forms and design are conceived by eliminating in the final product any reference to the shape of the bin: the patina of time and the materiality of the work remain on the furniture, where the balance aesthetic-shape-function makes the object capable of communicating and telling a story. Each product can be replicated in a similar way but never perfectly identical, both for material causes and processing. Each piece is unique and numbered and various creative options are available in terms of design, colour and finishing. VAD products evoke a story, arouse emotions and are completely Made in Italy. VAD is a lifestyle paradigm of a pop and modern culture.

Sedia Meceдора

Sedia a dondolo realizzata con lamiera di bidone recuperata e bonificata. Interamente scatolata e saldata senza l'ausilio di strutture portanti interne

Rocking chair completely made of recovered industrial metal sheet, without internal frame

42 x 89 x 47 cm
2018



Sedia Secca

Sedia realizzata in tubo metallico con applicazioni in lamiera recuperata e bonificata nella seduta e nello schienale. Ispirata alle sedie anni '50 in formica

Chair made of metallic tube with recovered metal sheet applications on the seat and on the backrest. Inspired by the '50s Formica chairs

42 x 89 x 45 cm
2019