

Antica Ebanisteria

Antica Ebanisteria di Carlo Caruso
via Sambucina, 31 - 90126 - Palermo
tel. +39 091 6683358 - fax +39 091 6682862
www.anticaebanisteria.com
www.ccdesign.eu
www.oji-design.com
info@anticaebanisteria.com

Catalogo realizzato all'interno
del Laboratorio di disegno industriale
condotto da Dario Russo
con la collaborazione di Pierfrancesco Arnone
Ph Antonio Scontrino (Bowling Green State University, in Ohio, USA)
Progetto grafico di Angela Graci
Traduzioni di Petulia Blake

Università degli Studi di Palermo
Corso di Laurea in Architettura LM4
A.A. 2012-2013

Antica Ebanisteria

Manifesto

Furniture Design

Un buon progetto nasce non dall'ambizione di lasciare un segno, ma dalla volontà di instaurare uno scambio, anche piccolo, con l'ignoto personaggio che userà l'oggetto da voi progettato (Achille Castiglioni)

Con questa frase, più volte enunciata da Achille Castiglioni, ci si rivolge a chi realmente intende conoscere, definire e sviluppare le varie fasi di un progetto compiuto.

Negli ultimi anni, la parola “design” ha subito un'abnorme inflazione nel linguaggio comune. Così vengono indicati innumerevoli modi di progettare, talvolta lontani dal design stesso. In ogni modo, l'etichetta “di design” rende un oggetto accattivante, appetibile, quindi vendibile (?). Per noi, semplicemente, furniture design significa “progetto del mobile”; e più specificatamente, per una scelta categoriale, progetto di sedute, tavoli e librerie. Nel laboratorio, quindi, svilupperemo un progetto – dopo avere capito che cos'è un progetto – passando per tutte le fasi necessarie alla realizzazione di un prodotto, grazie anche alla concreta collaborazione di un'azienda.

Partendo dal concept, cercheremo di conciliare la pragmatica mentalità del tecnico aziendale con la capacità del designer di vedere oltre, senza tralasciare il senso pratico del nostro lavoro, in vista del prodotto seriale. In questa prospettiva, l'azienda metterà a disposizione le sue attrezzature e il suo know-how, indicando cosa si può ottenere, ma saremo noi – designer – a capire fino a dove ci si può spingere, mettendo a fuoco soluzioni creative o meglio processi ragionati, che partono da un progetto possibile per arrivare a un prodotto concreto. Molti mobili, oggi, riempiono i magazzini di aziende che ogni anno gettano sul tappeto le loro spumeggianti “novità” (!); ma, guardando attentamente questi prodotti, ben pochi sono quelli degni di nota, perché manca un aspetto

A good project does not begin with ambition to make a mark, but by the desire to establish a connection, however small, with the unknown person who will use the object designed by you (Achille Castiglioni)

This sentence is for those who really would like to know, define, and develop the different phases of an accomplished project.

In recent years, the word “design” has been used incorrectly by the general population. For this reason, people refer to countless ways to design, sometimes far from the design itself. In any case, the term “design” makes an object desirable, appealing, and for this reason it becomes for sellable (?). For us, furniture design means “furniture project”, and more specifically, to a categorical choice, project related to chairs, tables and bookcases.

In the workshop, then, we will develop a project – after having understood the definition of a project – going through all the steps needed to build a product, thanks to the active collaboration with a company. Starting from the concept, we will attempt to compliment the pragmatic mindset of the company's technicians with the ability of designers to envision, without neglecting the practical sense of our work, in view of the industrial production. In this perspective, the company will provide its equipment and know-how, telling us what we can obtain, but we – the designer – will figure out how far we can push yourself in focusing on creative solutions or better reasoning process that a project starting from a realistic project to a real product.

Today, many companies fill their warehouses each year with sparkling “new” products! But looking carefully at these products, very few are worth mentioning, because they lack a fundamental element: the research. This is due to the business requirements, most of the time, dominate the research that substantiates a good project. And after

fondamentale: la ricerca. Ciò accade perché le esigenze commerciali, il più delle volte, sovrastano la ricerca che sostanzia un buon progetto; e dopo che un cattivo prodotto viene lanciato sul mercato, si cercano le cause del flop commerciale brancolando nel buio.

Quanto a noi, cercheremo d’invertire l’idea per la quale bisogna assolutamente inventare (!) o rendere stravagante un prodotto, affinché sia “di design”. Ogni ipotesi di progetto sarà verificata, senza mai tralasciare l’ottimizzazione delle risorse disponibili. Allo stesso modo, metteremo in discussione la concezione del disegno o del render come status di prodotto finale. Al contrario, ci proponiamo d’implementare la ricerca sul campo, grazie all’apporto dell’azienda.

Così, studieremo le tecniche e i materiali con i quali intendiamo progettare, prevalentemente legno, metallo e relativi derivati. Capiremo come impiegarli e quali tecniche di lavorazione adottare per la corretta realizzazione del prodotto. Ancora, l’apporto dell’azienda sarà decisivo, soprattutto in termini di prototipizzazione, per verificare la fattibilità del prodotto.

Operativamente, suggeriamo la formazione di gruppi di lavoro, per far sì che il progetto nasca da un confronto, circostanza non sempre facile nell’ambito del progetto, data la diffusa tendenza all’individualismo narcisistico. Sgombrato il campo da pretese “artistoidi”, procederemo attraverso quattro fasi:

- 1) produzione: tecnica e materiali, standardizzazione, investimento, riduzione dei costi recando la convenienza;
- 2) mercato: cultura, linguaggio, scelta, immagine cercando la comunicazione;
- 3) vita: funzionalità, comfort, ergonomia, flessibilità ricercata nella funzione;

a bad product is launched on the market, they try determine reasons for its failure.

As for us, we will try to reverse the idea for which it is absolutely necessary to create a product (!) or make it extravagant, so that it can be considered “design”. Each proposal will be verified, without neglecting the optimization of available resources. Similarly, we will have a discourse on the concept or on the render to determine the conditions of final product. Instead, we propose to implement field research, thanks to the support of the company. We will research the techniques and materials with which we want to design, mainly wood, metal, and related derivatives. We will learn how to use them and the kind of processing techniques to adopt for the proper implementation of the product. Further, the company’s contribution is vital, especially for the prototyping in order to verify the feasibility of the product.

Operationally, we suggest to work in teams, to ensure that the project is developed collaboratively, which is not always easy during a project, given the tendency of individualistic narcissism. We want to eliminate pseudo-artistic approach before proceed through four phases:

- 1) production: technique and materials, standardization, investment, cost reduction, cost effectiveness;
- 2) market: culture, language, choices, image through communication;
- 3) life: functionality, comfort, ergonomics, flexibility and function;
- 4) awareness: honesty, responsibility, and sustainability.

A project start from the concerted action of several parts; from stimuli, from research involving all key stakeholders: the designer, the company, and the

4) consapevolezza: onestà, responsabilità, sostenibilità, nuova generazione attraverso la reintegrazione.

Un progetto nasce dalla concertazione di più parti, di più stimoli, da una ricerca che coinvolge tutti gli attori principali: il progettista, l’azienda, il commerciale. Queste tre figure si muovono in modo attivo e fanno sistema. In mancanza di una di queste, è difficile che un prodotto possa raggiungere l’obiettivo finale: arrivare a casa del fruitore.

Pierfrancesco Arnone
Dario Russo

salesforce. These three figures move in an active way creative a system. In the absence of one of these stakeholders, it is unlikely that a product can achieve its ultimate goal: to get to the user.

Pierfrancesco Arnone
Dario Russo

Manifesto

Complements

Gli oggetti devono fare compagnia
(Achille Castiglioni)

I complementi sono gli oggetti che completano l'arredamento. Possono essere accessori da tavola, lampade, appendiabiti, vasi, portariviste, nani da giardino... In una casa, sono molto importanti, anche perché vengono a caratterizzare l'ambiente, personalizzandolo. Talvolta, li acquistiamo perché suscitano emozioni e ricordi; oppure, osservandoli nelle vetrine commerciali, immaginiamo la precisa collocazione che potrebbero trovare nel nostro ambiente familiare, o di farne dono a una persona cara.

Oggi, più che mai, il progetto del complemento paga. Molte aziende di mobili, infatti, hanno arricchito le loro collezioni di complementi per diverse ragioni; in primis perché i complementi, avendo dimensioni contenute, richiedono un investimento minore; cosa che ne favorisce la commercializzazione e permette di vendere una quantità maggiore di prodotti (contract). In effetti, capita più spesso di acquistare complementi che sedie, divani e tavoli.

Quanto a noi, ci proponiamo di progettare complementi per la zona giorno: portariviste, vasi, appendiabiti, mensole, candelieri, centrotavola ecc.; e realizzati prevalentemente in legno e marmo.

Alcune collezioni presentano prodotti con la stessa sagoma ma di materiale e look differenti; ciò comporta un investimento iniziale per lo stampo e una successiva lavorazione che non incide molto sul costo di produzione. Non necessariamente, però, il nostro progetto deve prevedere stampi. Infatti, grazie ad abilità artigiane, possiamo mettere in forma una serie di complementi "artigianali" pressoché identici. Questa è la soluzione che proponiamo, almeno inizialmente, perché le aziende coinvolte, che lavorano in una dimensione semi-artigianale, realizzeranno i prototipi sia manualmente sia con

The purpose of the objects is to keep your company
(Achille Castiglioni)

The accessories are items that complete the decor. They can be table accessories, lamps, coat racks, vases, magazine racks, garden gnomes... These accessories are very important because they characterize the environment, customizing it. Sometimes we buy these products because they create emotions and memories. While looking at them in storefronts, we imagine where they could be best fit within our homes, or as a gift to a loved one. Today, more than ever, designing accessories is rewarding. Many furniture companies, in fact, have enriched their collections of accessories for several reasons. Firstly, because the accessories are small in size; thus, requiring less investment. This allows for the promotion and sale of more products. In fact, people are consuming more accessories than chairs, sofas and tables.

As for us, we aim to design accessories for the living area; for example, magazine racks, pots, hangers, shelves, candlesticks, centerpieces, etc., made primarily of wood and marble.

Some collections present products with the same shape but of different material and style. This involves an initial investment for the mold and a subsequent processing that does not impact the cost of production significantly. Our project however, will always require molds. In fact, thanks to the skill of the artisan, we are able to create a series of hand-crafted accessories "craft" with the pieces almost identical to each other. Initially, this is the approach that we propose because the companies involved operate in a semi-hand-crafted techniques. They will create their prototypes which is manually or with CNC; that is, machines with numerical control.

The workshop will therefore be developed into four main phases:

macchine CNC a controllo numerico.

Il laboratorio si svolgerà dunque in quattro fasi principali:

- ricerca dei prodotti sul mercato;
- conoscenza delle aziende, delle tecniche produttive e dei macchinari a disposizione;
- brief e relativa progettazione;
- prototipizzazione.

Qui, terremo in considerazione i fondamentali parametri tecnici del progetto, come i costi di produzione, la semplificazione del processo, l'usabilità, senza perdere di vista gli aspetti simbolici, estetici, psicologici e, in generale, culturali. Ma tutto ciò, alla ricerca di una sintesi di tecnica ed estetica, dovrà essere approfondito ben al di là di esercitazioni ed esami...

Come diceva Achille Castiglioni, “se non siete curiosi, lasciate perdere”; e la cosa vale tanto per il designer quanto per l'architetto: se non v'interessa ciò che vi sta attorno, se non vi curate “d'instaurare uno scambio, anche piccolo, con l'ignoto personaggio che userà l'oggetto da voi progettato”, beh... lasciate perdere.

Pierfrancesco Arnone
Dario Russo

- search for products on the market;
- knowledge of companies, production techniques and the type of equipment that is available;
- briefing and planning;
- prototyping.

Here, we will consider the basic technical parameters of the project, such as production costs, the simplification of the process, usability, without losing sight of the symbolic aesthetic, psychological, and cultural aspects. Overall, everything must be investigated, going beyond exams to identify a synthesis of technique and aesthetics. As Achille Castiglioni said, “If you're not curious, forget about it.” This applies as much to the designer as it does the architect: if you do not care about what surrounds and you do not care to connect, however small, with the unknown people who will use your objects, then “forget about it.”

Pierfrancesco Arnone
Dario Russo

Progetti

No-one

Rosalba Ruggeri

Flavia Termini

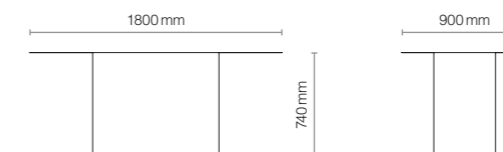


Questo tavolo nasce dal concetto di maschera, quale simbolo di finzione teatrale ed espressione del rapporto tra l'individuo e la sua società d'appartenenza. Qui, il riferimento obbligato è l'opera di Pirandello *Uno, Nessuno e Centomila*, il cui protagonista scopre di non essere Uno come aveva sempre creduto ma Centomila, nel riflesso delle prospettive degli altri, quindi Nessuno. No-One dunque significa "Nessuno"; togliendo "No", rimane soltanto "One", ovvero "Uno"; in più, se si leggono le due parole simultaneamente, otterremo "non uno", ovvero non solo uno, quindi più di uno, "Centomila". *No-One* è un tavolo da pranzo (1800x900x740 mm), con "Centomila" essenze di legno diverso, ma è disponibile anche nella versione colorata, per la stanza dei bambini, e come tavolo basso.

This table derives from the concept of mask, as a symbol of theatrical fiction and expression of the relationship between the individual and the society in which he belongs. Here, the principal reference is the work of Pirandello, *One, No-one, and One Hundred Thousand*, whose protagonist turns out not to be as he had always believed, but one hundred thousand, from the perspectives of others, then None. No-One, then, does "None": if you remove "No", it is only One, that is, "One"; also reading the two words separately in their literal sense, you get "not one", by which we mean "not just one", or more than one, "a hundred thousand." *No-One* is a dining table (1800x900x740 mm), with "One hundred thousand" different types of wood, and more are being developed also a colored version for a kids room, and a low table.

Materiali

Vetro, noce nazionale, wengè, ulivo, ebano, acero, mogano, rovere, frassino, faggio.



Materials

Glass, walnut, wenge, olive, ebony, maple, mahogany, oak, ash, beech.



Divina

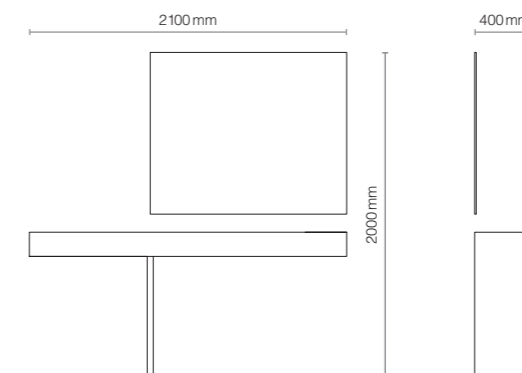
Giulia Agnello
Sefora Bonanno
Elisabetta Maria Caruso

Misura e proporzione sono i canoni cui il Rinascimento s'ispira e aspira per raggiungere perfezione e bellezza. Gli apporti scientifici e artistici della classicità alimentano le teorie degli umanisti, incentrate sulla razionalità. La sezione aurea è così riscoperta come principio regolatore delle parti. Su tale costruzione, si basa la composizione *Divina*: una consolle d'ingresso con specchiera. Dalle linee semplici ed essenziali, la consolle rispetta la rigida geometria della sezione aurea, risultando allo stesso tempo fluida e continua grazie al segno grafico della spirale che, seppur non palesemente manifesto, lega armoniosamente le sue componenti. La purezza degli elementi non intacca la funzionalità di un mobile che adempie al suo uso specifico e si fa portatore del design Made in Italy.

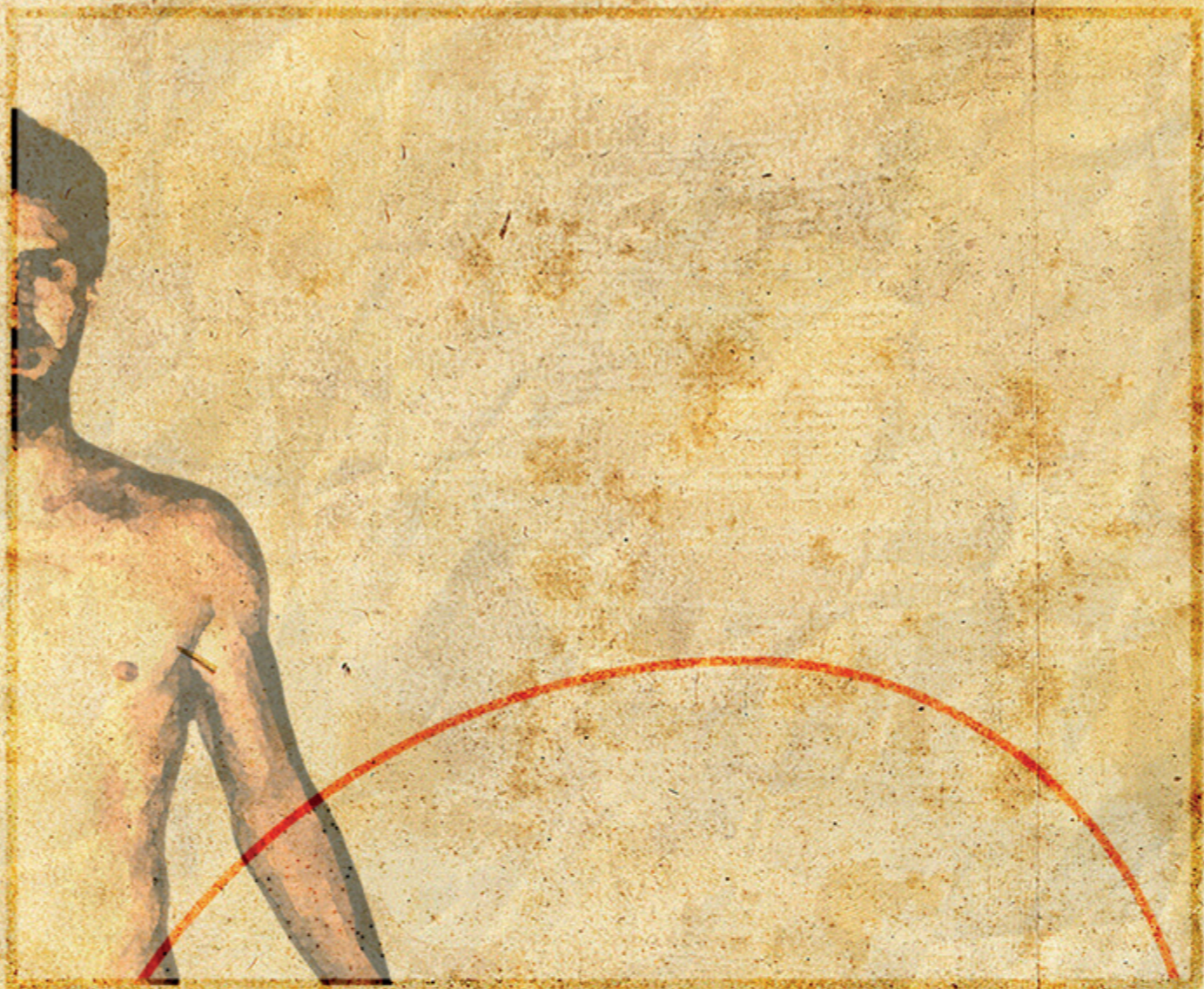
The Renaissance is inspired to measure and proportion to achieve perfection and beauty. The contributions of science and art of classical theories influence the humanists, focusing on rationality. The golden section is rediscovered as a guiding principle to balance the parties. The *Divina* composition is based on this principle: a console table with mirror. From the simple and essential lines, the console table meets the rigid geometry of the golden section, being at the same time fluid and continuous, contributed by the graphic sign of the spiral which, although not openly linked harmoniously its components. The purity of the elements does not affect the functionality of a piece of furniture that fulfills its intended use and the bearer of Made in Italy design.



Materiali
Rovere, MDF laccato, vetro,
specchio.



Materials
Oak, lacquered MDF, glass,
mirror.



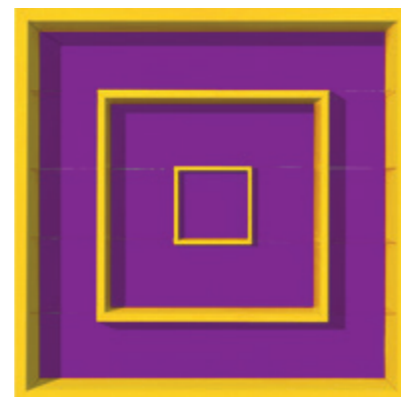
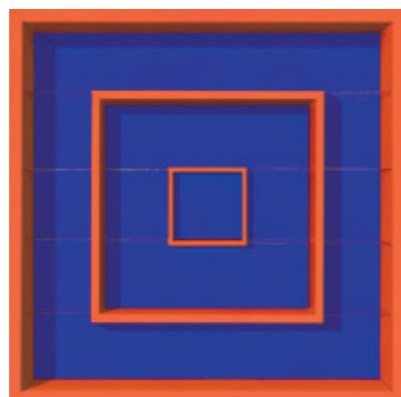
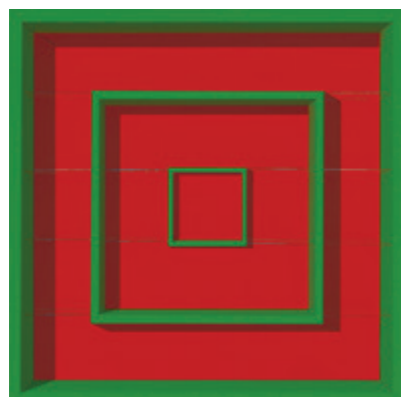


Fuga

Rachele Atanasio
Serena La Porta

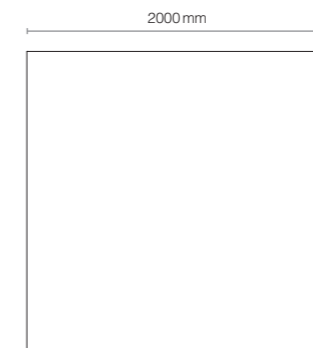
Fuga evoca un solido geometrico visto in prospettiva celebrando la scoperta rinascimentale di Brunelleschi, simbolo di italianità. Altri riferimenti fondamentali sono: il principio della Matrioska, che costituisce un ulteriore punto di forza sul mercato russo verso cui il mobile è principalmente indirizzato; la Minimal Art e gli studi sul colore di Josef Albers (*Interaction of Colors*), per la resa del volume nelle due dimensioni tramite quadrati concentrici e accostamenti di colore soppesati; l'Astrattismo geometrico di Malevich, strumento guida per il Costruttivismo russo per El Lissitzky. Ma c'è di più: una fuga verso il centro, verso un infinito che esula dalla realtà. Il vortice che trascina l'osservatore, infatti, richiama l'arte psichedelica, cui sono ispirate le coloratissime versioni speciali dai colori complementari che, insieme alla struttura della libreria, sprigionano una potente energia. Le gocce distillate da tutti questi temi si sono coagulate in *Fuga*, minimale ed elegante, perché la cura dei dettagli è stile.

Fuga evokes a solid geometric seen in perspective celebrating the discovery of Brunelleschi's creation during the Renaissance, representing a symbol of Italian style. In addition, there are references to the principle of Matryoshka, which is additional strength for the Russian market in which the cabinet will be marketed. There are also references to Minimal Art and the color studies of Josef Albers (*Interaction of Color*) to represent the volume in two dimensions by means of concentric squares and color combinations. Also, there are reference to geometric abstractism developed by Malevich, instrument for guiding the Russian Constructivism of El Lissitzky. There is also a flight towards the center, an infinite that is beyond reality. The vortex that draws the observer, in fact, represent the psychedelic art, which is inspired by the colorful special edition with complementary colors. This, combined with the library structure, emits a powerful energy. All these elements together can be found in *Fuga*, minimal and elegant, because style means paying attention to detail.



Materiali

Rovere decapato, vetro.



Materials

Pickled oak, glass.



ChessCube

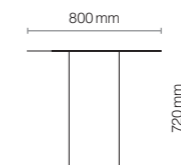
Eleonora Gelardi
Giuseppe Genzardi

ChessCube si basa sulla figura elementare del cubo e sulle potenti suggestioni del gioco degli scacchi. La scacchiera è composta da cubi 50x50x50 mm, in legno laccato rosso e nero, la cui giustapposizione compone uno quadrato 400x400 mm. A partire da ciò, i piedi sono pensati come estrusione dei cubi stessi, in posizione apparentemente casuale, per movimentare le forme pure e stereometriche di quadrati e cubi. La base, in marmo nero assoluto, ribadisce la del progetto: un parallelepipedo 400x400x50 mm, che corrisponde al quadrato della scacchiera sovrastante. Elemento distanziatore rispetto al piano da gioco è il ripiano in vetro extrachiaro temperato: una lastra quadrata 800x800 mm, con spessore di 8 mm.

ChessCube is based on the elementary shape of the cube and the powerful influences of chess game. The chessboard is composed of 50x50x50 mm cubes, painted red and black wood, whose juxtaposition is 400x400 mm. From this, the feet are designed as extrusion to the cubes, in a seemingly random position, to make the pure and stereometric shapes and cubes more dynamic. The base, made of absolute black marble, reiterates the project shape: a box 400x400x50 mm, which corresponds to the square of the chessboard above. Spacer element relative to the plane of the game is the extra-clear tempered glass surface: a square board 800x800 mm, with a thickness of 8 mm.

Materiali

vetro extrachiaro temperato,
rovere laccato rosso e nero,
marmo nero assoluto.



Materials

extra-clear tempered glass,
oak lacquered red and black,
absolute black marble.



Dante

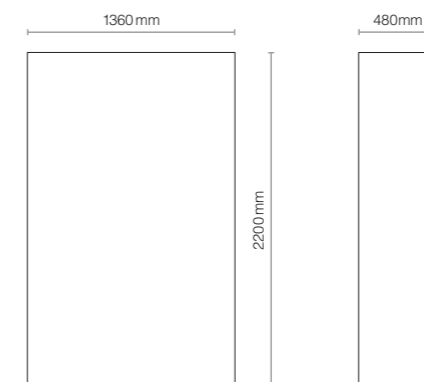
Vincenzo La Bruzzo
Salvatore La Puma
Marcello Messana

“Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ché la diritta via era smarrita”. Versi noti, che richiamano immediatamente la *Divina Commedia* in particolare e la letteratura italiana in generale. Numerosi tentativi d’interpretazione, di trascrizione, di trasposizione nei più svariati ambiti del sapere si sono succeduti nel corso dei secoli, proponendo sempre nuovi approcci all’esegesi dell’opera. In architettura, si va dal *Danteum* di Terragni alla libreria *Dante* di La Bruzzo-La Puma-Messana, le cui proporzioni armoniche si legano concettualmente alla struttura perfetta dell’opera, richiamando il processo ascensionale del viaggio dantesco. L’Inferno è caratterizzato da un sistema di chiusure che celano i vizi capitali e che si compongono in una spirale aurea simboleggiando la voragine infernale. Il Purgatorio è costituito da sette mensole esili, poste in modo da apparire come un’ascesa verso il Paradiso. Quest’ultimo, a mo’ di coronamento, è contraddistinto da una mensola in vetro su cui poggiano dieci elementi verticali, per richiamare i cerchi del Paradiso.

“Midway upon the journey of life, I found myself within a dark forest, for as the straightforward pathway had been lost.” Known verses, which immediately brings reminds us of the *Divine Comedy* in particular and in general, Italian literature. Numerous attempts of interpretation, transcription, transposition in the most diverse fields of knowledge have taken place over the centuries, always proposing new approaches to the exegesis of his work. In architecture, ranging from *Danteum* of Terragni to bookshelf *Dante* of La Bruzzo-La Puma-Messana, whose harmonious proportions are conceptually linked to the perfect structure of the work, reiterating the ascension process of Dante’s journey. Hell is characterized by a system of locks that conceal the deadly sins and which are made up in a golden spiral symbolizing an abyss. Purgatory is made up of seven thin shelves, positioned to appear as an ascent to Heaven. The latter, by way of coping, is marked by a glass shelf on which ten-piece vertical elements rest to represent the circles of Paradise.

Materiali

Rovere nero e grigio, acciaio cromato, vetro.



Materials

Black and gray oak, chrome-plated steel, glass.



Veritas

Giuseppe Castrone
Francesco Di Maio
Francesco Ferrara

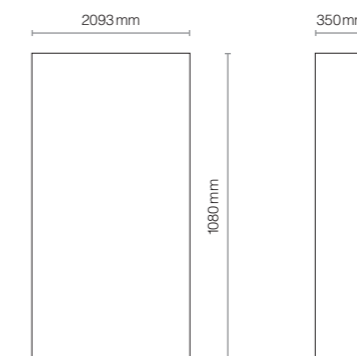


Vino, simbolo d'italianità, eleganza, raffinatezza, è da sempre presente sulle tavole degli italiani. Affidato in Occidente all'immortalità della pittura, rende migliore l'uomo. Il "nettare degli dei", pur essendo ormai prodotto a livello industriale, conserva caratteri artigianali, intrinseci della tradizione italiana. Il paesaggio italiano, infatti, è caratterizzato da zone agricole, in particolare da vigneti; mentre l'Italia è il primo produttore di uva ed esportatore di vino nel mondo. Così, la libreria *Veritas*, caratterizzata da rombi che ricordano la struttura delle credenze per vino, si propone di diventare simbolo d'italianità nel mondo.

Wine, a symbol of Italy, style, elegance, sophistication, has always been present on Italian tables. The wine was depicted in the western culture through the immortality of painting, making people better. The "nectar of the gods", even though it is now produced on a large scale, it is still an artisanal approach characterizing by the Italian tradition. The Italian landscape, in fact, is characterized by agricultural areas, in particular by vineyards, and Italy is the largest producer of grapes and wine in the world. Thus, the bookshelf *Veritas*, featuring diamond shapes that resemble the structure of wine shelves, proposed to become a symbol of Italian style in the world.

Materiali

Rovere, acciaio, vetro, MDF.



Materials

Oak, steel, glass, MDF.

Zoom

Roberta Accardi
Claudia Fricano

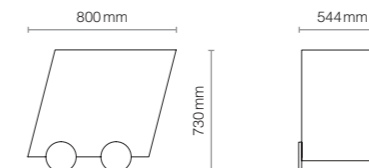


Il carrello portavivande *Zoom* prende forma dai concetti di dinamismo e movimento futuristi, nonché dalla volontà di trasferire in esso uno degli aspetti del nostro Paese che rivestono a livello mondiale un'importanza strategica: il Futurismo. Nelle opere futuriste, infatti, è sempre costante la ricerca del dinamismo; tanto che un oggetto non appare mai fermo ma in movimento, suggerendo una sensazione dinamica per moltiplicazione d'immagini in sequenza. Il Futurismo esalta la velocità e la simultaneità della visione, aspetti che il carrello *Zoom* manifesta esplicitamente grazie a una configurazione minimale e proiettata in avanti. La parte superiore è costituita da un vassoio che può essere sganciato e utilizzato in maniera indipendente.

The cart *Zoom* takes shape from the idea of dynamism and movement of Futurism, as well as the desire to transfer it into one of the aspects of our Country that is of strategic importance in the world: the Futurism. In the futurist works, there is constant search for dynamism, in fact, an object never appears stationary but always in motion. This suggests a dynamic sensation by the multiplication of images in sequence. The Futurism enhances speed and simultaneity of vision. The cart *Zoom* explicitly shows those aspects with a minimalist design and projected forward. The upper portion of the cart is made from a tray that can be detached and used separately.

Materiali

Acciaio, hanex, vetro, ebano.



Materials

Steel, Hanex, glass, ebony



Iconoclasta

Alessandro De Santis

Filippo Gaglio

Renato Lombardo

Da tempo ormai assistiamo al ripetuto e incessante degrado sociale che ha infettato e continua a infettare come un cancro l'Italia: organizzazioni mafiose, classi dirigenti corrotte, manifestazioni violente, droga ecc. Qui, atroci verità contornano, avvilendola, quella che dovrebbe essere una serena quotidianità. Ecco perché il tavolo *Iconoclasta* esibisce nelle sue molteplici facce i gravosi problemi del malcontento italiano, prendendo spunto dall'occhio autocritico dell'eccellenza cinematografica italiana e dal sapiente decollage di Mimmo Rotella. Così, le locandine cinematografiche "deturpate" rappresentano parte integrante del paesaggio italiano e, in quanto tali, mostrano il rapido mutare del volto cittadino legato al suo degrado sociale.

For some time now, we have been witnessing the repeated and incessant social decay of Italy by mafias, corrupt elites, violent demonstrations, drugs, etc, which acts like a cancer. The *Iconoclasta* table shows in its multiple faces the harsh problems of discontented Italians, inspired the critique by Italian cinematography and by Mimmo Rotella and his decollage. In this way, the the film posters "defaced" represents the Italian landscape and, as such, showing the rapidly changing city as a result of social decay.



Materiali

MDF stampato, cristallo.



Materials

MDF molded, crystal.



Come Here

Marta Centineo
Gianni Cusumano
Giuseppe Cuti

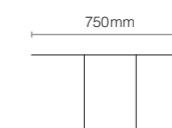
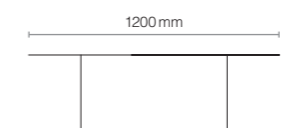


Sensualità e fascino sono le chiavi di lettura di *Come Here*: ispirato alla Dolce Vita ovvero alla celeberrima scena nella fontana di Trevi di Marcello Mastroianni e Anita Ekberg, il tavolo basso è caratterizzato dalla contrapposizione di due elementi che fungono da base per un piano di vetro, mentre ricalcano idealmente le caratteristiche dei protagonisti della scena. Da un lato, una tavola di legno nero, rettangolare, rigida, richiama il tentennante Marcello, estasiato dalla vista della bella Silvy che lo chiama a sé; dall'altro Silvy è rappresentata da una forma realizzata nel medesimo legno, curva, sinuosa, che protende verso Marcello fin quasi a sfiorarlo. Il magnetismo dello sguardo di Sylvia viene trasposto nella composizione attraverso una particolare accortezza nella scelta dei materiali: sulla faccia interna di "Marcello" è applicato uno strato di acciaio cromato riflettente, che genera un effetto specchio sul quale si riflette l'immagine accattivante di "Silvy", in un exploit di sensualità e fascino.

Sensuality and appeal are the key to understanding *Come Here*: inspired by the famous scene at the Trevi fountain with Marcello Mastroianni and Anita Ekberg. The low table is characterized by the juxtaposition of two elements that serve as the basis for a glass surface, attempting to recapture the characteristics of the protagonists in the scene. On one hand, a black wooden board, rectangular in shape, rigid, invokes the uncertain Marcello, entranced by the sight of the beautiful Sylvia, who beckons him to her; on the other Sylvia is represented by a shape made from the same wood, but with curves, reaching out to Marcello almost touching him. The magnetism of the Sylvia's eyes is transposed in the composition with a particular care in the choice of materials on the inner side of "Marcello" which consists of a layer of reflective chrome-plated steel, creating a mirror reflecting a captivating image of "Sylvia" in an explosion of sensuality and charm.

Materiali

Frassino a poro aperto laccato nero, vetro, acciaio.



Materials

Ash open pore black lacquer, glass, steel.

