

Kasthall *Rug Designer* EXHIBITION 2009

Kasthall DISEGNA E PRODUCE *esclusivi tappeti* INTESSUTI E FABBRICATI A MANO DAL 1889. FIN DAI TEMPI DELLA FONDAZIONE, L'AZIENDA HA SEDE NELLO STABILIMENTO DI KINNA, *Svezia*. È ANCORA QUI CHE REALIZZIAMO TUTTI I NOSTRI TAPPETI. NEL CORSO DEGLI ANNI, Kasthall È CRESCIUTA DIVENTANDO UNA DELLE AZIENDE DI *design* E *produzione* DI TAPPETI LEADER NEL MONDO.

Kasthall ASSUME UNA *responsabilità* ATTIVA NEI CONFRONTI *dell'ambiente* E DISPONE DI CERTIFICAZIONE AMBIENTALE IN CONFORMITÀ ALLA NORMA ISO 14001. NEL NOSTRO LAVORO QUOTIDIANO, APPORTIAMO MIGLIORAMENTI CONTINUI A TUTTO VANTAGGIO DELL'AMBIENTE, DALLA CREAZIONE DI UN LUOGO DI LAVORO PULITO AL CONTRIBUTO ALLA TUTELA DELLA NATURA.

GIOCHI GEOMETRICI

Nello showroom milanese, Kasthall presenta la mostra Giochi Geometrici. Protagonisti sono i disegni originali e i percorsi creativi dei tappeti realizzati da 23 architetti e designer che, aderendo all'invito di Kasthall, hanno giocato con filati, forme e colori per realizzare una serie di pezzi unici.

Gli autori si sono misurati con i vincoli produttivi del telaio, dove trama e ordito impongono esclusivamente linee verticali e orizzontali, la diagonale diventa difficile e la curva proibita! Nonostante questo, e dopo un primo momento di sconcerto, hanno giocato con grande entusiasmo e intelligenza, producendo lavori che spiccano a volte per creatività, a volte per ironia, e a volte semplicemente per l'altissima qualità.

Le fonti d'ispirazione piu' svariate, dall'arte contemporanea alla natura olandese, dal codice Morse alla vita stessa, hanno preso forma nei disegni elaborati dagli architetti che, con il supporto di Rug Designer, il programma interattivo di Kasthall, hanno realizzato i loro personalissimi tappeti. Giochi Geometrici propone quindi un percorso curioso tra geometrie e sfumature che portano, con tratto sicuro, dall'immaginario alla realtà.

L'idea della mostra nasce da Rug Designer, un nuovo programma sviluppato da Kasthall che permette agli operatori del settore e non solo, di creare tappeti personalizzati in funzione del gusto e delle specifiche esigenze di arredo del cliente. Ed e' proprio questo lo strumento che gli architetti che hanno aderito all'iniziativa hanno utilizzato, in una sorta di test-drive creativo, tra forme geometriche e una gamma di 50 colori, per creare i loro originali tappeti a telaio.

HANNO PARTECIPATO - GLI AUTORI:

Marco Bay - *Waterland*
Niccolò Belloni - *Samuel or Alfred*
Martino Berghinz - *Acordeon*
Andrea Bracchetti & Nicola Saibene - *Life on the Rug*
Tommaso Calini - *Reale Astratto*
Corinna Cappa - *Lewitt 5*
Maddalena Casadei - *Punto linea punto*
Giulia Clausetti, Elisabetta Biffi, Elena Bonato - *Tridacne*
Alessandro Ino Crespi - *Locombia*
Anna Dal Sasso - *Carabbotino*
Francesco De Agostini - *Maròn Bleu*
Federica Foltran - *Sushi*

Enrico Bruno Giovanni de Gasperi - *Caos*
Lorenzo Bustillos - *TV - Interlaced*
Lorenzo Argento Laurenti - *Agnes*
Mitla Morato - *Parabola*
Ornella Noorda - *China*
Kensaku Oshiro - *Pedestrian Crossing*
Giusi Rabotti - *Inverno*
Orsetta Ronchetti - *Fibonacci*
Sung Sook Kim - *Moru*
Marco Zanuso - *Senza titolo*
Cino Zucchi - *(Washed Out) Tiger Rug*

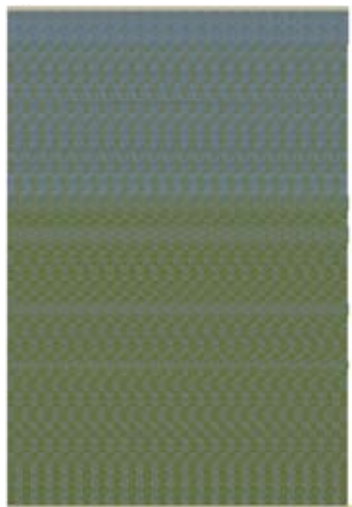
Giochi Geometrici, Ideazione: Kasthall Italia, Comunicazione e Ufficio Stampa: Donata Orlando



Marco Bay

RUG TITLE: *Waterland*
MARCO BAY ARCHITETTO
www.marcobay.it

Marco Bay architetto milanese, trova la sua vocazione in Gran Bretagna dove ammira e studia i giardini di Sir Geoffrey Jellicoe, sul quale ha pubblicato una monografia. La sua ricerca conduce a segnare sigilli vegetali nel mondo che lo circonda. Si ricordano: una "seduta vegetativa", e i vasi "cangianti" creazioni presentate negli ultimi Saloni del Mobile a Milano. Ma la sua attività non è solo ludica: da quando ha aperto il suo studio si è occupato di sistemazioni paesaggistiche per parchi storici, svincoli stradali, centri commerciali, giardini pensili, aree industriali, paesaggi privati sui colli toscani e altri lavori che non mancano di raffinatezze e stile contemporaneo.



PERCHÉ *Waterland*

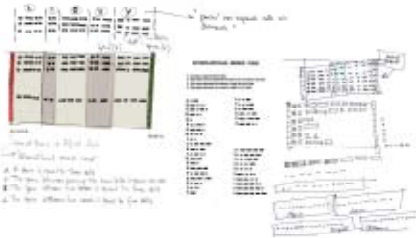
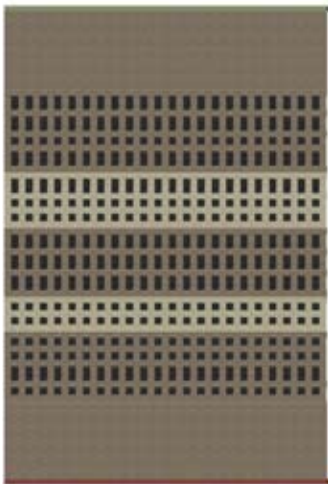
L' idea di *Waterland* nasce da un viaggio, quest'estate, fra terra e acqua, ordito e trama, osservando l'essenza del paesaggio olandese. Paesaggio in continuo cambiamento in cui la terra viene rubata all'acqua. Paesaggio come tessuto disegnato, come tappeto.



Niccolò Belloni

RUG TITLE: *Samuel or Alfred*
NICCOLÒBELLONIARCHITETTI
www.bbarch.it

Lo Studio di Architettura fu fondato alla fine degli anni '40 in via della Moscova dagli architetti Gian Luigi Giordani e Ippolito Malaguzzi Valeri; divennero soci pochi anni dopo Ezio Sgrelli e Marco Bertola. Nei decenni successivi le opere si concentrarono prevalentemente nei campi dell'architettura per l'industria e per la residenza sia pubblica sia privata. Niccolò Belloni inizia qui la sua attività nei primi anni '90 e dal 2005 è alla guida dello Studio dove svolge la propria attività anche l'architetto Tiziana Cesi.



PERCHÉ *Samuel or Alfred*

1. Una linea equivale a tre punti.
2. Lo spazio tra le parti di una stessa lettera equivale a un punto.
3. Lo spazio tra due lettere equivale a tre punti.
4. Lo spazio tra due parole equivale a cinque punti"

International Morse Code (Samuel Morse & Alfred Vail).

"Il codice Morse, detto anche alfabeto Morse, è un sistema per trasmettere lettere, numeri e segni di punteggiatura per mezzo di un segnale in codice ad intermittenza. È stato sviluppato da Alfred Vail nel 1835 durante la sua collaborazione con Samuel Morse nello sviluppo della telegrafia e completato l'8 gennaio del 1838." "Il codice Morse è una forma ante litteram di comunicazione digitale." "Il costo di un messaggio telegrafato dipendeva dalla sua lunghezza, per questo vennero escogitati alcuni codici commerciali in modo da codificare intere frasi in gruppi di poche lettere (normalmente cinque) che venivano poi inviati come singole parole. Per esempio: LIQUY ("Perché non rispondi alla mia domanda?") o AYYLU ("Non codificato chiaramente, ripeti più chiaramente")." Wikipedia



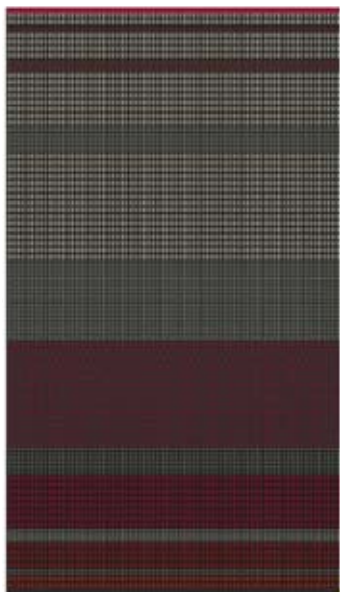
Martino Berghinz

RUG TITLE: *Acordeon*

MARTINO BERGHINZ ARCHITETTO

www.martinoberghinz.eu

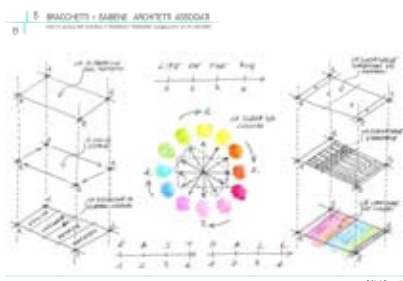
Martino Berghinz è nato a Milano nel 1963. Nel 1989 vince una borsa di studio alla Facoltà di Architettura di Lisbona e nel 1992 si laurea in Architettura presso il Politecnico di Milano. Tra le prime esperienze lavorative quelle presso lo studio di Manolo De Giorgi e poi di Antonio Citterio. Dal 1997 al 2000 collabora come Senior Designer presso lo studio Piero Lissoni Associati. Si occupa di progettazione nel campo dell'architettura, dell'interior e dell'exhibit design. Ha disegnato apparecchi illuminanti per Antonanangeli e Tronconi. Dal 2001 al 2007 è stato partner di Patricia Urquiola occupandosi di architettura, interior e installazioni. Dal 2008 ha avviato il suo studio a Milano.





RUG TITLE: *Life on the rug*
BRACCHETTI + SAIBENE ARCHITETTI
ASSOCIATI

Si occupa di architettura, urbanistica, interni, design ed allestimenti passando dalla cura del dettaglio alla complessità dell'architettura a scala urbana. L'attività progettuale si caratterizza da una costante ricerca trasversale nei diversi ambiti della progettazione sviluppando temi, linguaggi e forme sempre nuovi ed espressione di un vivere contemporaneo. Il concetto d'architettura espresso, mai predeterminato, nasce sempre da un processo di progettazione che comprende responsabilità sociale, sviluppo tecnologico, sostenibilità ambientale e qualità estetica. Nel corso della propria attività ha realizzato progetti a diverse scale d'intervento per società quali Pirelli Re, F.A.I. Fondo dell'Ambiente Italiano, Sorigenia, Risanamento, Devero Costruzioni e per la committenza privata.



PERCHÉ *Life on the rug*

Il tappeto inteso come espressione dello sviluppo della vita. Come la vita, un tappeto deve essere percepito, conosciuto e compreso attraverso i sensi. La vista: disegno e colore sono i primi elementi che risaltano e definiscono. Il tatto: il fruscio della lana o della seta. L'udito: mitiga i rumori. L'olfatto: svela antichi segreti e ricordi. Il tappeto è l'espressione del pensiero e dell'anima di chi l'ha prodotto.

"Hanno filato la sua trama col filo dell'anima: l'hanno filata per il Diario del mondo".



Tommaso Calini

RUG TITLE: *Reale Astratto*
TOMMASO CALINI ARCHITETTO

Interior designer, continuamente alla ricerca di contaminazioni stilistiche e nuovi modi di vedere e vivere gli oggetti e gli spazi. Grande passione per i materiali, anche quelli ritenuti "poveri", di cui amo le declinazioni più pure ed essenziali. Convinto che il design debba far sempre i conti con l'utilizzatore finale, cerco di progettare prestando particolare attenzione ai comportamenti e alle abitudini di chi ho di fronte. Viaggio non appena il lavoro me lo permette e amo intrecciare le mie tradizioni, i miei sapori e il mio background culturale con il mondo diverso che incontro, ritrovandomi spesso a scardinare o viceversa a consolidare le mie convinzioni e abitudini.



PERCHÉ *Reale Astratto*

La mia ispirazione nasce dai materiali, nella loro espressione ed essenza più pura, e dalla luce, che spaventa e incanta, che incupisce e rasserena. Questi due elementi fondamentali, uniti, danno vita al reale/ astratto, quel preciso momento in cui un' immagine, un oggetto, un paesaggio, fanno scattare in noi il "momento contemplativo", una frazione di secondo in cui ci estraniamo e i nostri dubbi e il nostro senso di inadeguatezza momentaneamente scompaiono. Ne è un esempio altissimo la pittura di Giorgio Morandi, che ha tradotto su tela in modo suggestivo questo ossimoro. Il tappeto che ho disegnato è il tentativo di sintetizzare tutto ciò attraverso uno schema di contrasti tenui e di ritmi morbidi.



Corinna Cappa

RUG TITLE: *Lewitt 5*
CAPPA + STAUBER
www.cappastauber.com

Corinna Cappa è nata a Torino nel 1966. Ha studiato alla Bartlett, University College London. Nel 1992 si è laureata con lode alla facoltà di architettura di Torino. Ha collaborato con la Gregotti Associati International, gli architetti Rodolfo Dordoni e Ferruccio Laviani e attualmente con lo studio CLS Architetti.

Elke Stauber è nata a Weingarten, Ravensburg, in Germania, nel 1971. Dopo la laurea in architettura a Karlsruhe nel 1997, ha conseguito nel 2002 un master in architettura e urbanistica alla Architectural Association di Londra con Patrick Schumachere e Zaha Hadid. Ha collaborato con diversi studi, tra cui la Gregotti Associati International e Foster and Partners.

Nel 2000 hanno aperto insieme il loro studio a Milano e nel 2002 in Germania a Weingarten.



PERCHÉ *Lewitt 5*

Il disegno del tappeto s'ispira liberamente all'artista americano Sol LeWitt. Il tappeto è concepito come una sequenza ordinata di campi che vanno dal più chiaro al più scuro sfruttando le regole geometriche proprie delle trame della Kasthall e applicandone altre, seguendo una sequenza logica. Attraverso un metodo, che applica alle forme semplici dei tappeti delle semplici regole che governano il disegno e ne limitano il più possibile l'arbitrarietà, si arriva a una composizione rigorosa.



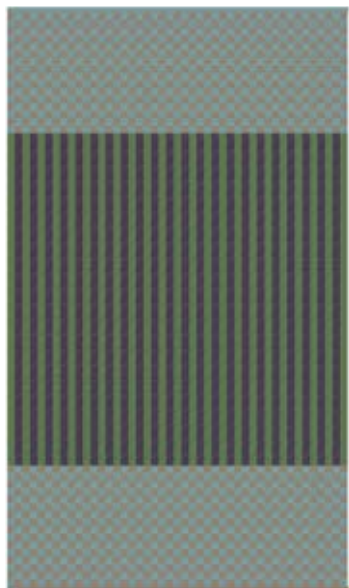
Maddalena Casadei

RUG TITLE: *Punto linea punto*

JAMES IRVINE

www.james-irvine.com

Maddalena Casadei. Nasce a Forlì nel 1976. Si laurea in Architettura presso l'università di Ferrara nel 2001. Nel 2002 si trasferisce a Milano dove frequenta il master in Design alla Domus Academy. Continua una collaborazione professionale con Domus Academy per i 3 anni successivi. Dal 2004 ad oggi collabora con lo studio James Irvine seguendo progetti in diversi campi spaziando dal design all'interior per aziende come Alias, Danese, Muji, Pamar, Thonet, WMF... Continua inoltre a collaborare con lo studio di architettura del padre a Forlì.



PERCHÉ *Punto linea punto*

Un alternanza di 2 segni il punto e la linea e di 2 colori. Un gioco che si può ripetere all'infinito.



Giulia Clausetti, Elisabetta Biffi e Elena Bonato

RUG TITLE: *Tridacne*

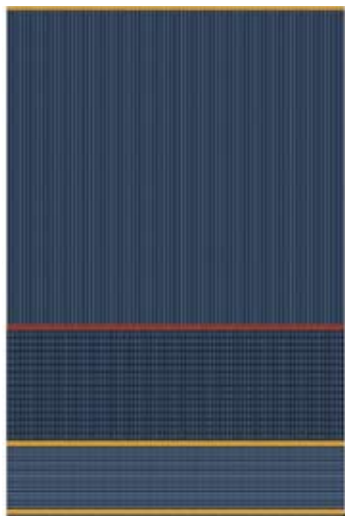
BBC_K

www.bbck.it

Nasce a Milano nel 2002 in seguito alla maturazione del desiderio di una crescita comune da parte di tre professioniste: Elisabetta Biffi, Elena Bonato e Giulia Clausetti.

Ciascuna col proprio bagaglio e le proprie esperienze, cominciano con la ristrutturazione di abitazioni private a Milano, partecipando in parallelo ad una serie di concorsi che vanno dal progetto di un grattacielo a Dubai al concept di un impianto per uffici pubblici italiani.

Negli anni spaziano dalla progettazione di negozi ed uffici alla realizzazione di svariati loft; dalla ristrutturazione di edifici storici alla progettazione ex-novo, muovendosi in tutta Italia, Europa, U.S.A. e Corea del Sud. Non rifiuteranno certo l'invito di Kasthall a disegnare un tappeto affrontando il tema sempre ricorrente dei materiali, delle geometrie e dei colori.



PERCHÉ *Tridacne*

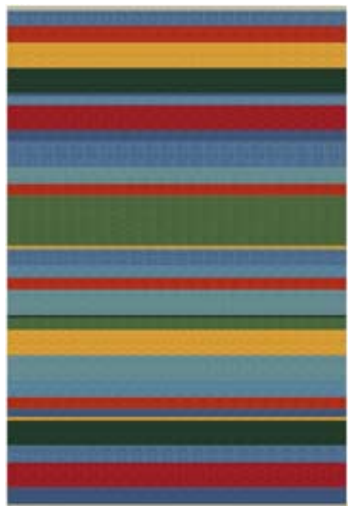
Il tappeto *Tridacne*, è stato pensato nei colori del mare, come queste magnifiche, immense conchiglie che lo abitano e che lo punteggiano di colori vivaci.



Alessandro Ino Crespi

RUG TITLE: *Locombia*

Alessandro Ino Crespi, architetto, laureato al Politecnico di Milano in storia dell'architettura poi passato al campo del design e della grafica mantenendo però sempre vivo l'interesse iniziale. Collabora da tempo con la Dega Design Group nel campo dell'architettura, della grafica e del design avendo trovato in essa l'ambiente ideale per esprimere al meglio le proprie capacità.



PERCHÉ *Locombia*

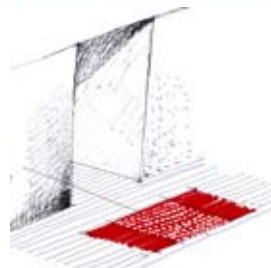
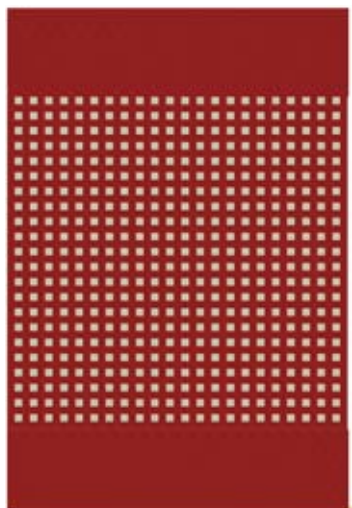
Locombia è un paese matto e saggio nello stesso tempo ed è il nome che i colombiani, con un gioco di parole, hanno dato affettuosamente alla loro terra ottenendo un effetto particolare: loco, in spagnolo vuol dire matto... e Locombia è una terra di pazzi e di enormi contrasti. I ricchi sono veramente ricchi e i poveri tra i più poveri del mondo. Differenze enormi e contrasti che si possono notare anche nel paesaggio, nei suoi abitanti, nei suoi colori.



Anna Dal Sasso

RUG TITLE: *Carabottino*
FERRARI ARCHITETTI
www.ferrariarchitetti.it

Nata a palazzolo sull'oglio (bs) il 13.01.1974, si laurea al Politecnico di Milano nel 2002 con relatore Antonio Monestiroli. Sviluppa la sua esperienza all'interno di studi di architettura a Milano dedicandosi prevalentemente al progetto degli interni. Da diversi anni collabora proficuamente con lo studio Ferrari Architetti affrontando le questioni del progetto di architettura, dall'ideazione alla costruzione, trovando applicazione prevalentemente al disegno degli interni e dell'arredo; partecipa a numerosi concorsi di idee nazionali ed internazionali.



PERCHÉ *Carabottino*

Questo è il tappeto, una forma che tende alla ricerca di una regolarità per costruire un spazio (quadrato) dentro un'altro spazio (rettangolo). Identità è quel luogo, 22 x 22 quadratini bianche in campo rosso. il rosso è astratto, architettonico, geometrico: è quel rosso che precisa il piano mobile che si può usare per individuare il tavolo da pranzo, l'ingresso di cara, un luogo da amare.

(Mario Radice, R.O.S.S., 1972, olio su tela 63,5x47 cm, da Luciano Caramel (a cura di), Mario Radice 1898-1987 retrospettiva, Electa, Milano, 2002).

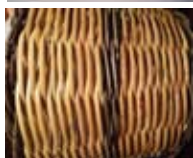


Francesco de Agostini

RUG TITLE: *Maròn Bleu*

FRANCESCO DE AGOSTINI ARCHITETTO

Nel 1992 entra a far parte dello studio di Giancarlo De Carlo, cui infine è associato dal 2002 al 2005. All'attività di progettazione in studio si affianca l'esperienza di cantiere, tra Venezia (BlueMoon al Lido), Ancona (Castello di Montefiore), Cervia (ponte mobile), Siena (Palestra Universitaria), Pesaro (Palazzo di Giustizia) e Urbino (Museo della Città). Parallelamente, dal 1997 partecipa a numerosi concorsi con Enrico Cerasi, poi in partnership con diversi studi internazionali – Mecanoo, Alberto Ceccetto, Insula Architettura. Nel 2004 apre il proprio studio dove, alla riduzione di scala degli interventi trattati, si affianca la radicata attenzione al dettaglio, permettendo escursioni in ambiti di progettazione spesso inediti, sia pur con particolare propensione ai temi del recupero e del restauro. Alla attività professionale ha sempre affiancato attività critica ed editoriale.



PERCHÉ *Maròn Bleu*

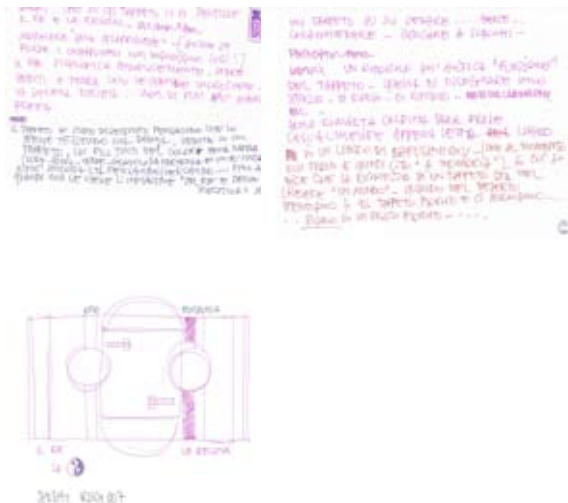
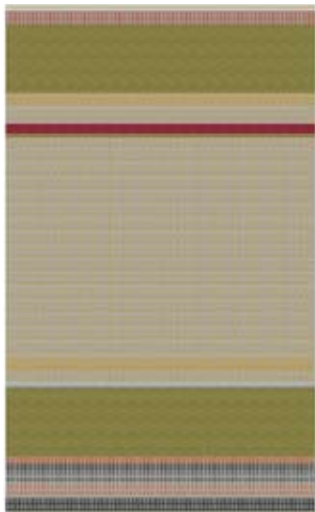
La capacità di coordinamento delle diverse competenze legate allo sviluppo del processo progettuale e produttivo, maturata attraverso numerosi cantieri e progetti a scala urbana, permette di riconoscere i margini, sempre diversi ma ogni volta più ridotti, tra concezione e costruzione. Il dettaglio costruttivo è l'elemento chiave di questo processo: chiave che consente di affrontare le più diverse scale di progetto. Allora un tappeto, con tutta la sua storia, le tecniche di produzione, la cultura materiale legata al suo uso, diventa tema di architettura.



Federica Foltran

RUG TITLE: *Sushi*
VOLVER
www.volver-studio.com

Nata a milano nel 1964. Dopo il liceo artistico si laurea in composizione architettonica al politecnico di Milano. Per ragioni di opportunità lavorative si occupa di ristrutturazioni e decorazione d'interni. Dal 2002 a questa attività affianca anche quella di set designer per campagne pubblicitarie e cataloghi fino a fondare nel 2006 con la fotografa Paola Miozza – il team VOLVER! che si occupa di art direction e produzione di servizi fotografici, cataloghi e campagne pubblicitarie per aziende nel settore della moda e dell'arredamento.



PERCHÉ *Sushi*

Al centro un tavolino basso sui lato due 2 piccoli pouf, come delle ciambelle. Si mangia "alla giapponese"....

E' un tappeto che vorrebbe essere prezioso con i colori dell'oro – dell'arancio - del bronzo – del rosso pompeiano – ma che denota la sua origine "contadina" alla base e alla testa .



Enrico Bruno Giovanni de Gasperi

RUG TITLE: *Caos*
DEGA DESIGN GROUP
www.degadesigngroup.it

Enrico Bruno Giovanni de Gasperi, designer e art director, fonda nel 1988 la Dega Design Group con l'intento di sviluppare idee e progetti nel campo dell'architettura, del design e della grafica statica e di movimento. Forma una équipe di lavoro capace di affrontare nuove esperienze nei più svariati campi partendo dal principio che un'insieme di "teste" arricchisce il confronto delle idee e stimola la creatività già nella fase progettuale. L'allegria nel lavorare che spero ci sia compagna ancora per molti anni, è sintomo di benessere, di fantasia e di quella ricerca del piacere (visivo) che caratterizza i prodotti della Dega Design Group.



PERCHÉ *Caos*

Tutti i giorni girando per Milano o per qualsiasi altra città, siamo bombardati visivamente da segnaletica stradale, da traffico automobilistico e pedonale che alterano sicuramente prospettive e viste cittadine. E' un mix di colori devastante ... è un CAOS.



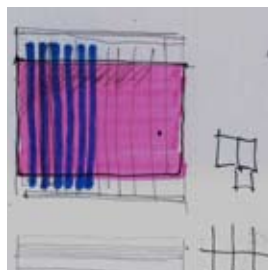
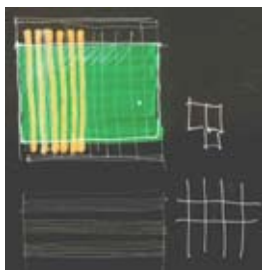
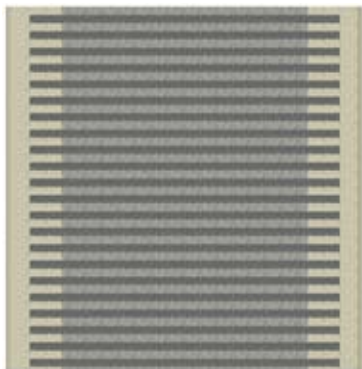
Lorenzo Argento Laurenti

RUG TITLE: *Agnes*

LBYPD - LUCA BRENTA YATCH DESIGN

www.lucabrenta.com

Lorenzo Argento Laurenti ha partecipato all'età di 12 anni alla sua prima regata sul lago di Garda, si appassiona profondamente di ogni aspetto del design; si laurea in yacht & boat design al college Southampton. Poi, si trasferisce sull'isola di Wight dove lavora per 1 anno a sp. tecnologie. Torna in Italia nel 1987, si unisce a Luca Brenta e fondano, 2 anni dopo, lo studio Luca Brenta Yacht Design. Come primo progetto nello studio Luca Brenta, Lorenzo ha lavorato alla admiral's cupper "Marisa". Da allora, è stato profondamente coinvolto in tutti gli aspetti dello yacht design, dello styling alla progettazione dell'architettura navale.



PERCHÉ Agnes

Agnes Martin, grande artista contemporanea canadese, ha fatto sua una poetica di righe e geometrie sottili, con toni delicati e sfumati. Nota per la sua enfasi su linee, griglie e campi di colori dalle differenze appena percettibili, i suoi lavori ritengono sempre piccole tracce della mano dell'artista. Allo stesso modo le geometrie della Kasthall si prestano a campi dai colori neutri, dalle righe eleganti pur ritenendo sempre traccia della manualità dell'artigiano.



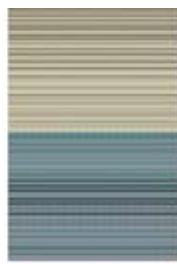
Lorenzo Bustillos

RUG TITLE: *TV - Interlaced*

LORBUS

www.lorbus.com

Nasce a Caracas, Venezuela nel 1975. Nel 1997 si laurea al Instituto de Diseño de Caracas. Si trasferisce a Milano, dove nel 1998 ottiene il Master in Design presso la Domus Academy. Nel 1999 collabora con lo Studio Sowden, e nel 2001 nello studio Monzini Raboni. Nel periodo 2004/2005 insieme a Juan Carlos Viso firmano con il nome juanco/lorbus tanti progetti. Ha collaborato con la Diamantini & Domeniconi, Banal Extra, Sintesi, Frida Kahlo corp, Cut Milano, Cleaf, Mycrom, Softbank, e Canon tra altri. Attualmente vive e lavora a Milano, occupandosi di industrial, concept e interior design. Potete trovare più informazione su lorbus.com che viene aggiornato in continuazione.



PERCHÉ *TV - Interlaced*

1. Sono un prodotto della generazione televisiva.
 2. I miei ricordi sono filtrati attraverso un rettangolo luminoso e intrecciato.
 3. Il numero di pixel aumenta geometricamente, e mi manca la vibrazione calda fornita dall'analogica.
 4. Un'immagine si può interpretare anche quando manca la metà delle informazioni.
 5. Il cervello è abilissimo nel colmare i dettagli mancanti.
 6. <http://en.wikipedia.org/wiki/Interlace>
-



Mitla Morato

RUG TITLE: *Parabola*

MITLA MORATO ARCHITETTO

www.mitla.com

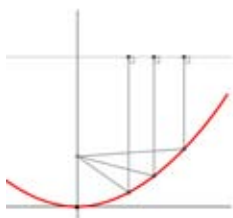
Nata a San Paolo, Brasile nel 1976, si è laureata in Architettura all'Università di San Paolo nel 1999. Nel 2000 si è trasferita a Milano dove ha frequentato il Master in Design presso la Domus Academy. Dal 2001 collabora con lo studio Lissoni Associati Milano, dove ha seguito progetti residenziali e commerciali, in Italia e all'estero, e attualmente è coordinatrice del settore Architettura.



PERCHÉ *Parabola*

Tappeto che può definirsi come intersezione di una superficie di filati colorati con un piano d'ordito tangente al pavimento. Equivalentemente si definisce come il luogo dei punti di una trama equidistanti da un colore e da un filato; questi sono detti rispettivamente fuoco e direttrice della stanza.

Una geometria di colori, un punto focale nella stanza, una semi-tria. Giochi di parola, giochi di parabola.





Ornella Noorda

RUG TITLE: *China*
NOORDA DESIGN

Nel 1965 con Noorda e Vignelli fondiamo la Unimark "Tempio della grafica pura". Poi su incoraggiamento di Alan Fletcher, famoso grafico "artista", fondatore di Pentagram a Londra, ho preso un indirizzo a me più consono seguendo non solo la grafica ma anche oggetti di consumo. La conoscenza di Terence Conran rappresenta l'inizio, e l'entusiasmo, di trasferire le mie esperienze grafiche su oggetti di consumo. In seguito comincio a produrre in Brianza tessuti stampati, oggetti in banda stagnata (vassoi, etc...), vetri, metacrilato, perspex e naturalmente carta. Tutto veniva acquistato dalla Rinascente in esclusiva per il famoso "Natale Idea". Da lì, la partenza per porcellane per Takascimaja (Giappone), Printemps (Parigi), Blumngdail (New York), Skialmp (Copenaghen), Jougat Carpet (Germania) e naturalmente per Habitat (Londra), Swarosai (Austria). In Italia ho avuto per lunghi anni consulenze per mobili, tra i quali si ricorda Bellato, T 70, Nazareno Gabrielli che all'inizio mi aveva interpellato per studiare un materiale di sintesi in alternativa alla pelle (da qui la famosa "spina pesce", e il negozio in Via Monteleone). Ho collaborato con diverse aziende tra cui Credit, Guzzini (premio Macef), Zucchi, Kartell, Edilnord Arredamento e Venini. Attualmente continuo la mia attività professionale nello studio Noorda Design da me fondato nel....



PERCHÉ *China*

Per il grande amore per l'Asia, dove ha viaggiato molto e ha avuto alcuni contatti di lavoro, ha prediletto il tema China.



Kensaku Oshiro

RUG TITLE: *Pedestrian Crossing*
KENSAKU OSHIRO DESIGN
www.kensakuoshiro.com

Born in Okinawa (Japan) in 1977, Kensaku Oshiro graduated from Polytechnic School of Design Milan in 1999, and worked in several design studios during his career. At the moment he is working at Lissoni Associati Milano. In 2006 he received "Designreport award" at salone satellite in Milan and the French Elle Decor Magazine for "Best Newcomer designer", followed by a Red Dot Award 2008 and IF Design Award 2009.



PERCHÉ Pedestrian Crossing

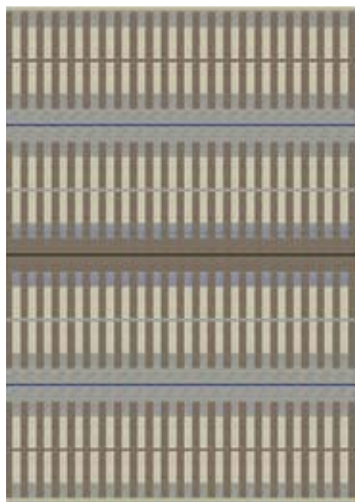
Un tappeto come un passaggio pedonale, un pezzo di marciapiede portato all'interno di una casa. Si può attraversare senza semafori.



Giusi Rabotti

RUG TITLE: *Inverno*
STUDIO GIUSI RABOTTI
www.giusirabotti.it

Giusi Rabotti è Agronomo, Spec. in Fitopatologia e Architettura del Paesaggio, Dottore di Ricerca in Biologia Vegetale. Si è specializzata nel corso degli anni su temi che spaziano dall'ambiente, all'arte dei giardini, al design. Ha collaborato a lungo con la Facoltà di Agraria di Milano nel campo della ricerca su tematiche ambientali, con il Parco Lombardo del Ticino progettando e realizzando come DL interventi di restauro di parchi storici e di recupero di ambienti naturali degradati, con il Gruppo Italiano Vini nel campo della Riqualificazione paesaggistica di aziende viti-vinicole, con studi di ingegneria per interventi di progettazione urbana e di inserimento paesaggistico. Ha progettato per privati una delle dieci nuove grandi foreste di pianura della Regione Lombardia, parchi e giardini per dimore storiche, dimore rurali, agriturismi, case di campagna, piccoli giardini e terrazzi. Tiene corsi e seminari su tematiche legate all'arte dei giardini e all'architettura del paesaggio presso università, scuole specialistiche, associazioni culturali e garden club.



PERCHÉ *Inverno*

Il contenuto del progetto riguarda il rapporto storico tra architettura e natura. Un dialogo che ha le sue radici nell'antichità e che risponde ad importanti esigenze attuali di equilibrio ed armonia tra elementi architettonici, naturali e monumentali. Il tema è presente in tutti i nostri progetti: l'appartamento e il suo terrazzo, la villa e il suo parco, la casa di campagna e il suo giardino, l'azienda agricola e il suo paesaggio rurale. Il progetto di una casa, di un giardino e del paesaggio è un percorso progettuale affascinante, a volte conflittuale, che viene risolto con armonia, bellezza e una raffinata semplicità. Un percorso che, per dirlo con il linguaggio degli alberi, deve essere perseguito con la forza di una quercia e la leggerezza dei fiori di ciliegio.

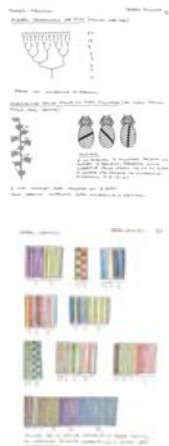
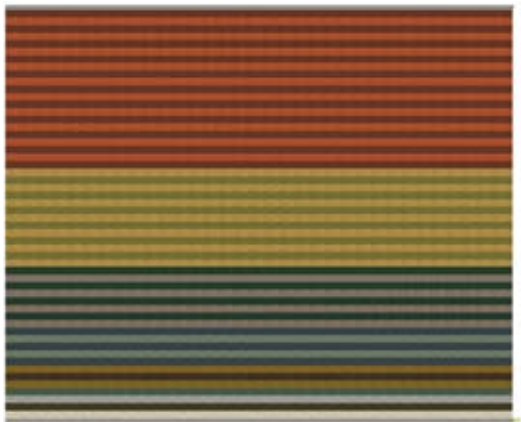


Orsetta Ronchetti

RUG TITLE: *Fibonacci*

ORSETTA RONCHETTI ARCHITETTO

Orsetta Ronchetti. Ho studiato al liceo artistico e mi sono laureata in architettura al politecnico di Milano nel 1995. Durante l'università ho vinto 3 borse di studio all'accademia reale di Copenaghen. Negli ultimi dieci anni sono stata cultore della materia e correlatrice di tesi al politecnico di Milano. Dal 1996 ho aperto il mio studio di architettura a Milano, le attività che lo studio svolge sono: progettazione architettonica e direzione lavori di abitazioni, edifici civili e di carattere culturale, progettazione arredi su misura, partecipazione a concorsi. Nel 2004 ho esposto alla Biennale di Venezia con il progetto della fondazione d'arte Mimmo Rotella e ho appena concluso una villa in Engadina (Svizzera).



PERCHÉ *Fibonacci*

La successione numerica di fibonacci (1170-1240) e' sia la ispirazione del tappeto. E' costituita da 1-1-2-3-5-8-13-21..... Ciascun numero, a partire dal terzo, e' uguale alla somma dei due precedenti. Inoltre il rapporto tra un termine il suo precedente oscilla, in eccesso o in difetto, intorno al rapporto aureo (tale relazione e' stata scoperta da keplero). Ho scelto di utilizzare la riga di Arkad come modulo della successione di Fibonacci; tramite il colore, a tinta unita, identifico la successione, formando delle sequenze cromatiche omogenee in corrispondenza di tale successione numerica. Cio' permette un' in finita varieta' di possibilita' di tappeti; dimensione, colori, moduli e composizione.



Sung Sook Kim

RUG TITLE: *Moru*
STUDIO SUNG SOOK KIM
www.sungsookkim.com

Art director. Industrial designer, Interior designer, Sung Sook Kim, coreana per nascita e formazione, vive e lavora a Milano. Dopo la collaborazione con Piero Lissoni, nel 2002 apre il suo studio di progettazione di design e architettura. Collabora nel settore di Industrial Design, Arredamento, Architettura, Comunicazione, Moda, sia in Europa che in Corea, con diverse aziende, tra cui, Omnidector, Euromobil, Pamar, Emmebi, Samsung, LG Electronics, Fasem, Enrico Pellizzoni, Iren Uffici, Decotec, Mariella Rosati, Sergio Rossi, N.30 via della Spiga, Ekaterinburg Potrovsky Passage, Piazza Sempione.



PERCHÉ *Moru*

Ispirazione architettonica per un tappeto costruito su strutture e reticoli che vengono invasi e penetrati dal colore. E' questa la personale interpretazione di Sung Sook Kim dell'azienda Kasthall. Compennetrazione di geometria e colore, per cui le regole del gioco, rigide e schematiche, diventano non limite, ma stimolo a misurarsi con la tecnologia come con la penna e il foglio.



Marco Zanuso

RUG TITLE: *Senza titolo*
STUDIO SONCINO
www.marcozanuso.com

Nato a Milano, si laurea in Architettura a Firenze, con una tesi sperimentale sull'architettura radicale. Dopo il periodo universitario comincia la collaborazione con lo studio dello zio Marco Senior su progetti di Design (Gavazza, Brionvega, Poltrona Frau, ecc) e Architettura (Piccolo Teatro, Teatro Fossati, uffici Ibm di Roma ecc) e col Politecnico con Enzo Mari e Achille Castiglioni. Nel 1991 apre lo studio con Daniele Nava, attualmente è in corso di realizzazione un complesso di residenze e uffici a Lambrate, la sistemazione del lungolago di Malcesine sul lago di Garda e sempre sul Garda il progetto di due nuove strutture alberghiere. Come designer collabora con numerose aziende tra cui Memphis, Fontana Arte, Cappellini, De Padova.





Cino Zucchi

RUG TITLE: (*Washed-out*) *Tiger rug*
CZA-CINO ZUCCHI ARCHITETTI
www.zucchiarchitetti.com

Nato a Milano nel 1955, ha conseguito il B.S.A.D presso l'M.I.T. nel 1978 e la Laurea in Architettura presso il Politecnico di Milano nel 1979, dove è attualmente Professore Ordinario. Insieme allo studio CZA ha progettato e realizzato edifici residenziali, commerciali, industriali, uffici, musei, spazi pubblici, master plan e recuperi urbani di aree industriali e storiche. Il ridisegno dell'area dismessa della ex-Junghans a Venezia ha conseguito numerosi menzioni e premi internazionali. Tra i principali lavori in corso gli Headquarters per la ditta Salewa a Bolzano, un master plan per l'area di Keski Pasila a Helsinki, il progetto di residenze ed uffici per l'ex area Alfa Romeo-Portello a Milano, la ristrutturazione e l'ampliamento del Museo dell'Automobile di Torino e gli edifici residenziali del complesso Trilogia Navile a Bologna. I progetti dello studio sono stati pubblicati su libri e riviste internazionali ed esposti a numerose mostre.



PERCHÉ (*Washed-out*) *Tiger rug*

Nei "tappeti-tigre" tessuti dai monaci tibetani troviamo tutte le combinazioni tra rappresentazione iconica e astrazione. Ernst Gombrich, nel suo affascinante libro *The Sense of Order*, ci racconta di come la sensibilità moderna abbia progressivamente cancellato gli aspetti figurativi dalla decorazione, scoprendo in essa una struttura geometrica più profonda. La nostra proposta per un tappeto Kasthall accetta questa moderna "ricerca di astrazione", dandogli un tocco "sentimentale" attraverso l'uso di una tavolozza di colori sommessi e desaturati.
