



2012 米蘭設計周Part 2

意大利新鮮人

Italia Is Back

*The carpet
gives the welcome
to your plant
in the house*

*It cannot get dirty
with the water and
in a natural way
it gives the space
for a tree...*

在意大利，二、三十歲出頭的設計師，只可說是「初出茅廬」，年屆四十的才叫年輕，六十歲則是成熟的黃金之年，八十歲才夠資格被稱作大師。在這個歷史悠久、重視階級和傳統文化的意大利設計行業，加上廠家對外國明星設計師趨之若鶩，大部分四十歲以下的設計師，既要面對不停變化的全球市場、又要維持本國設計水準、保存傳統手工藝，創業對他們來說，可以說是難上加難。

今年我們找來幾位在米蘭設計周發表新作的意大利「年輕」設計師，從他們的創作世界中分享種種對生活、創意、意大利和世界的看法。他們當中有些以普及方法跟人羣溝通，有些選擇重新發掘傳統手工藝，有些嘗試實驗新數碼技術，有些則延續前人的設計精神……這些年輕意大利設計師，對待設計的方法和態度，既可以保留意大利文化，卻又與國際世界接軌。

今年是香港政府訂下的「設計年」，位於中環前警察已婚宿舍的原創坊將於2014年落成之際，本地的設計中心、創意團體和設計學院正在積極培育年輕設計師。也許這班來自意大利年輕設計師的經驗，可以作為參考之用？



Fabio Novembre

令老人家和小孩都看得懂設計

「我要呼吸，直到最後一口氣。我要愛，直到生命完結。」

Fabio Novembre總是把「愛」放在嘴邊，使人們常常用熱情、感性等形容詞去描述這位設計師。今年四十八歲的他，可以說是意大利年輕設計師中名氣最大的一位。他的作品不只是充滿胴體、神話符號、心形，亦滿載意義。無論是坐具、產品或室內設計，都是造型色彩豐富、線條感強烈的作品，背後跟設計師的創作理念和意大利根源有密切的關係。



心靈花瓶
Happy Pills

Fabio為Venini設計的花瓶Happy Pills，利用人工水晶鮮艷的顏色和形狀，暗示人類和藥丸之間的關係。他說：「物件的功能始終會被取代或淡化，藥丸卻總是默默地在人們身邊，為我們治療和帶來歡樂。」

祖母的記憶
36h/35h

Fabio常常想起祖母在家做意粉的場面，「她總是可以把最簡單的材料，透過麵團和雙手變出來，過程本身就是一場魔法表演。」Driade的新坐具36h和35h的造型正來自這段記憶，從環狀的結構中，可以看到設計品與文化結合之後的神奇效果。



威尼斯之魂
Murana

威尼斯人在公共場所中，常常會戴上面具來掩飾自己的身份，王爾德的名句中也說過「面具就是最誠實的一面」。新作品Murana，就是想把威尼斯最具奇幻特色的一面，利用沙石、火、顏色和透明感呈現，在瓶上的面孔並沒有性別、國籍之別，可以代表不同人、物件的靈魂。



展場設計以七種顏色分類，令遊人參觀的時候，可以清楚地理解不同種類的平面設計。

Grafica Italiana

Triennale 設計博物館首次用意大利平面設計作展覽主題，展出來自五十至七十年代具備重要意義的作品，當中不乏經典的Bodoni字體、出版物、海報和各種重要的平面設計，意義舉足輕重。展場設計象徵Open Book的平面設計世界，以紅橙黃綠青藍紫七個顏色，代表不同種類的設計。

(左) 場內不少珍貴的平面海報、插畫真蹟，都用木相框展示。

(右) 展覽中不乏意國熟悉的商業標誌設計作品。



“對我來說，設計師的工作就是說故事。作品本身就是給世界的立體宣言，溝通思想和情感，我覺得設計師跟麵包師傅、計程車司機一樣，都要在工作中全心全意地灌注熱情和專注力，把自己視為生活藝術的一部分，然後在其中尋找詩意。”

當平面變成空間

鏡頭下的Fabio Novembre總是一副正經八百的樣子，不苟言笑也沒有表情，拍照時身子站得直直的，更會擺出不同的英氣姿態。鏡頭後的他卻充滿笑容、熱情、健談，說話時總是連珠妙語，就像他為Cappellini設計的坐具AND那螺絲般的造型，跟你對話時，就會一直引導至話題的核心。

「我喜歡用很Pop的手法去吸引人們的注意力，造型首要大膽、精采。人們看到之後，再一層一層地告訴他們設計背後的意思，令小朋友到老人，都可以看得明白。」一邊說，他一邊舞動雙手。

到訪位於米蘭西邊的Novembre工作室之前，我們跟着助理Dino先參觀了Triennale設計博物館內舉行的意大利平面設計作品展覽《TDM5: Grafica Italiana》。設計博物館的展覽，向來都是米蘭家具展的重點節目之一，前幾年都以意大利經典產品和家具為主，這次則是首次以意大利平面設計為主題，選出五十至七十年代具重要意義的作品，包括經典字體如Bodoni、出版物、海報等等。大部分平面視覺設計的展品都是扁扁平平的，要把它們從2D變成3D空間，幾乎是建築師的噩夢。Fabio卻玩得起勁，把展場變成一本打開的書，象徵平面設計世界的Open Book，以紅橙黃綠青藍紫七個顏色，分別代表不同種類的設計，包括字體、書籍、海報、插畫、包裝、標誌、方向指示、立體視覺、影片，為人們留下想像的空間。

玩味的故事性

Dino 跟我們穿過七彩斑斕的展區，一面微調場內的佈置，一面解說不同空間的用意：「我們找來平面設計工作室 Leftlot 合作，將顏色和空間融合成為具故事性的空間，每個展廳都有自己的主題，亦會根據不同展品的需要，量身定製展示的方式。例如海報和插畫的真蹟作品，用畫框裝好；字體打印在牆上；實物在展示櫃子

中；書本以影片方式展示；商標則利用外面的中庭位置，人們可以站在Logo裝置底下，細聽不同的聲音，如純羊毛是羊咩聲，地下鐵是列車行走聲等等，猜猜是哪家商戶的標誌，玩味十足。」

是次展覽，博物館本來屬意國大師 Enzo Mari操刀，大師卻不小心跌倒受傷，於是館長Silvana Annicchiarico急忙地找Fabio接下這份Mission Impossible的工作。「能夠成為Enzo Mari之後的第二人選，我開心也來不及！」Fabio一臉榮幸地說。坐在一旁的助手Dino則道來當中艱辛的過程：「在這短短兩個月內，我們一面做設計，一面統籌各種事情。因為一個平面設計展需要大量資源，博物館展覽的預算卻有限。例如為了彩虹般的顏色，我們特別去找Ettore Sottsass曾經在Memphis雕塑上使用過的彩色膠紙，並說服供應商擔任贊助，為展覽免費提供物料。我們之所以能夠在如此短時間內完成任務，就是因為Fabio具備溝通、說服人的能力，人們聽過他的想法，都會伸出手來幫忙。」

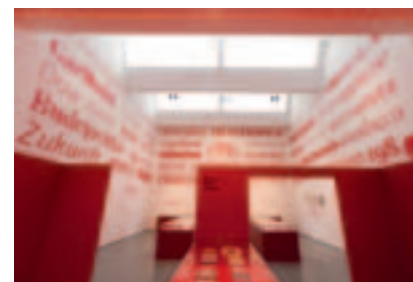
靈感來自天與地

本身喜愛閱讀的Fabio，認為平面設計的世界就是時間軸線。在這次案子中，他形容自己的任務就是要令這隻「蝴蝶」飛起來，為觀眾帶來最美好的立體閱讀體驗。「平面設計的載體，擁有最小空間，卻裝載了最大的精神和時間，可以跨越不同的世界或國度，充滿想像空間。我有兩個女兒，對於她們來說，平面視覺最初的印象，就是顏色。這是我們學會文字、線條之前，最基本的視覺元素，所以我們採用了七種顏色代表七種平面設計。除具備分類功能外，這七種顏色亦代表了希臘神話中的七位靈感繆思，象徵把天與地結合。因為"Museum"，本來是指宙斯神殿中的七位女兒，我們把博物館變成書，目的亦是想回應平面視覺設計的精神層面。」

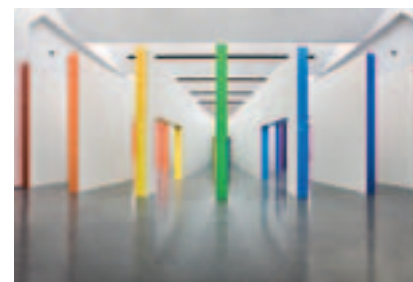
類似的例子，在Fabio的設計中比比皆是。



設計師特別運用中庭作為標誌花園的展場，以聲音方式與參觀者互動。



第一區域是以紅色代表的字體區，牆上不少字體都是出自意大利字體設計師之手。



展場象徵Open Book的平面設計世界，以紅橙黃綠青藍紫七個顏色，代表不同的章節。



VISITING INFO
TDM5:Grafica Italiana
地址：Triennale Design Museum,
Viale Alemagna,6 20121 Milano
時間：即日起至2013年2月24日
www.triennale.it

Inside The Studio



伊甸園工作室
工作室改裝自香蕉倉庫，與住家相連的兩層房子，看起來就像花園般。



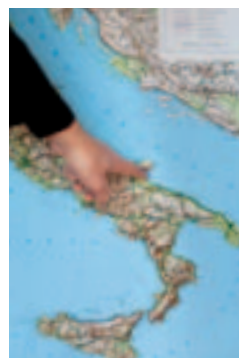
大蛇

蛇，在聖經中代表邪惡，引誘夏娃和亞當吃禁果。在佛教中卻代表保護，為佛陀驅去危險。這頭大蛇是Fabio在英國時為新娘子設計裙子的一部分，利用蛇在東西宗教中的不同故事，帶出婚姻的意義。



猩猩頭

Fabio常常頭戴猩猩面具跟女兒們玩耍，他覺得自己的內心跟靈長類動物很相似。



Lecce

「我來自意大利南部的Lecce，就是靴子的跟部，非常接近希臘地中海的地域，所以我對希臘神話非常熟悉。」



做夢機

「你一走進去，就可以睡覺和做夢。」

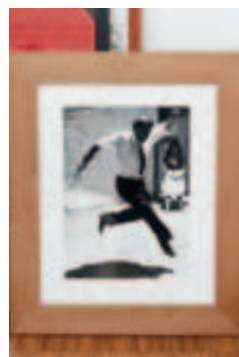
電單車

這是九十年代Tom Dixon在英國送給Fabio的禮物，他們都喜歡這台電單車的造型和濃濃的工業味道。



荷蘭設計學生的椅子

去年Design Academy Eindhoven畢業生Dirk van der Kooij的作品，特別為Fabio做的一張。



費里尼

這幅跳躍起舞中的費里尼，是Fabio自掏腰包買的第一幅藝術作品。費里尼既是他最喜歡的意大利電影大師，亦時常在案頭旁邊提醒他，創作時要輕狂，忠於自己。

愛與自由並行

從1994年入行到現在，Fabio的作品種類多之外，每一件靈感都來自不同神話。無論是坐具、室內空間、運動鞋、書櫃也好，總是離不開「愛」的命題。其中一件最令他頭痛的設計案子，卻是門把。

「我最討厭門！」他咬牙切齒地說。

「我討厭空間緊閉起來的感覺。我是一個需要自由的人，門卻是代表關閉、阻攔的東西，所以當我在設計門把的時候，特別把心形放在手把上，並取名作"love open doors"將這個最死板的物件，變成一條新出路。」

他的工作室本身也是一個完全開放式的空間，改裝自香蕉倉庫。和住家相連的兩層房子，看起來就像花園般，有樹、花草和懶洋洋的貓。開揚的設計，真的很少門，就算是有（例如在浴室），也會被巧妙地收藏起來。

意大利核心價值

修讀建築出身的他，飽覽羣書，在工作室書架上都是意大利文學作品，如Umberto Eco、Italo Calvino、Carmelo Bene、Pierpaolo Pasolini，至愛的大師則是電影導演費里尼。對於一切與聖經有關的東西，Fabio都興趣盎然，例如擁有蘋果標誌的iPhone。

「如果達文西投胎再生的話，那個人一定是Steve Jobs。因為他早在十年之前，便說要把電話與平板電腦結合。結果這個產品改變了千千萬萬人們的生活。在彈指之間，我們就可以在異地跟親人保持聯繫。」

「我來自意大利南部，在地圖上就是『靴子』的鞋跟，非常接近希臘地中海地

域，我的成長環境本身就是西方神話故事的源頭。那兒天氣炎熱，總是把我們曬得黑黝黝的，像煞非洲人。我們常常在戶外廣場流連，跟人們聊天交流。令南方人對於生活空間的看法，跟北方人截然不同。直到十八歲，我到米蘭唸建築，當時是1994年，電腦還未普及，行業最重視手繪圖技術，我卻是個最爛的畫圖員，連去建築師工作室見工都沒有人請。於是跑去美國紐約，想在那邊唸電影，用創意、文本創造故事和電影世界。轉捩點卻是來自於朋友的大膽邀請——到香港為她的時裝店設計室內空間——為我打開設計世界的大門，之後到英國跟Tom Dixon合作、回米蘭成立工作室，擔任Bisazza的美術總監，一直到現在。」

現在與未來

「電影給人們帶來的影響是一輩子的，因為當中有打動人的故事，也是我喜歡用故事來做設計的原因。就像為Driade設計椅子，那段關於外婆的記憶，本來是腦海中遺忘了的片段，突然之間出現，讓我再次想起從前地中海的生活，那些外婆做的小雲吞，就像是摺紙般，轉化成為籐具。創意總是這樣子藏在生活之中的毛細孔，在需要它的時候，便會出現。」

問及意大利設計的未來，Fabio直言有點擔憂。「你知道宜家傢俬的總部要移到意大利來嗎？面對歐洲經濟問題，亞洲成本愈來愈高的壓力之下，這個涉及龐大資金的家俱品牌，會選擇意大利，對我們來說也是一件大事。」

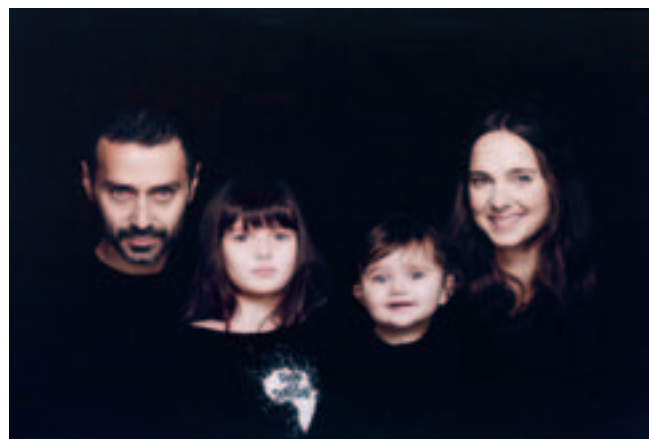
「從前的意大利設計工業紮根本地，設計師一定要到米蘭來找工作，現在有了電腦、互聯網和飛機，人們在什麼地方工

作、生活都差不多，就算是吃的食物，看的文化藝術表演，也非常相近。我跟你不同的地方，就只有我們的感受、靈性的差別。意大利設計師之所以難找工作，就是因為這一點，現在廠牌可以選擇的設計師，比比皆是。再者年輕人為什麼還要拘泥於設計椅子？你可以做其他東西，好好地利用新媒體，去做沒有人發展過的東西。正如我常常跟學生們說，不要跟建築師玩，要去認識不同的朋友、藝術家、音樂家、平面設計師、電影人，什麼都好，在他們身上學到的東西，可以用在你的專業之上，這樣才有原創性。」

www.novembre.it



工作室的中間，放滿Fabio的作品和物件。



家庭

這幅用Novembre全家福製作的畫作，對於Fabio來說是最重要的東西之一。

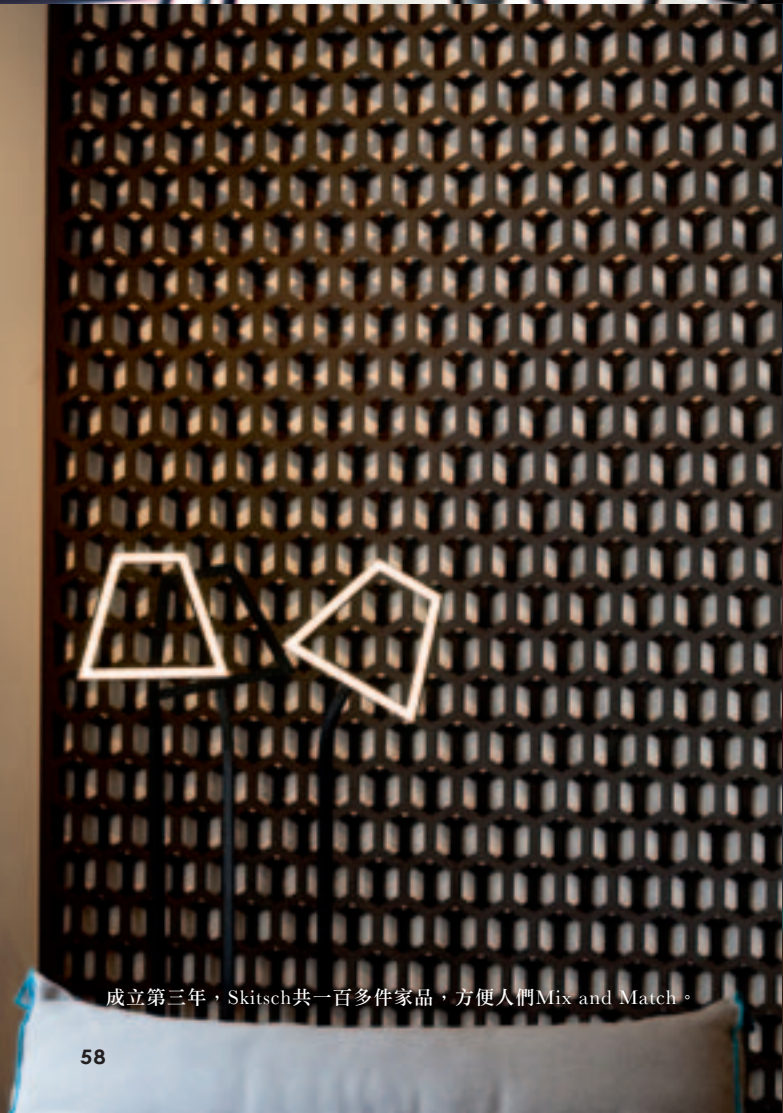


足球機

Fabio常常會招呼來自不同地方的設計師，這台足球機平日不單是成員們的娛樂，也是跟不同設計師比賽的玩意之一。



Skitsch 2012米蘭店內的新品，以一班新晉設計師的家品為主。



成立第三年，Skitsch共一百多件家品，方便人們Mix and Match。



剛上任主理人的Luca Bombassei，積極令品牌成長。

Skitsch

尋找生力軍

Frolla

由Andrea Radice和Folco Orlandini設計，把豆袋與沙發二合為一的坐具。



Skitsch成立只有短短三年，剛上任六個月的年輕主理人Luca Bombassei，為品牌帶入新血，今年起用不少年輕的意大利設計師，透過他們新鮮、具國際化的生活經驗，去製作適合現代家居的用品。

「我們有來自三十多位設計師，共一百多件家品，從沙發、坐具、櫃子、燈具和碗碟用品。作為品牌，我們的角色是協助設計師將意念變成真品，所以Skitsch沒有一個創意總監主導設計，反而是集百家之大成，正因如此，我們一直以來都會收到不少年輕設計師自薦的計劃書。這些都不是傳統的椅子或桌子，而是有不同的想法和聲音。」

一直與品牌合作無間的女設計師Alessandra Balerschi，畢業於Domus Academy設計碩士學位，向來採用不同實驗性方法製作家具，如用樹葉、青苔作坐具、地氈。今年她帶來了墨綠色的直條子抽屜櫃Wunder，簡潔的線條加上特別的把手設計，為衣櫃添上一襲新綠衣；而



Jupe

Elia Mangia根據自己在法國時常要搬家的需要，設計出的帽子型燈罩。

Elia Mangia的Jupe燈罩，則利用聰明的剪裁，讓儼如傘裙和帽子形狀的塑膠罩，可以簡單地套上燈泡。「這個是我在法國居住時，因為要不停搬家而想出來設計。造型切割的位置，乃是來自我們拆除燈罩的動作。跟Skitsch製作的版本，有兩個款式，共四種不同顏色，方便人們隨時更換。」Andrea Radice 和Folco Orlandini的Frolla沙發，亦有異曲同工的味道，都是來自生活常見的Fusion家具，將豆袋（Beam Bag）和扶手椅結合，Frolla的內膽由不同的聚酯纖維碎料組成，軟柔中帶彈性。

「我們常常會在不同城市遇上在當地工作的意大利設計師。這個年頭的年輕設計師，大多數具有外國生活經驗，設計國際化和中性之外，也重視手工藝的質量，因此我們在2012年的廿二件新品，全是貨真價實的現貨，可以在計設周期間於店內發售。」Luca說。

www.skitsch.it



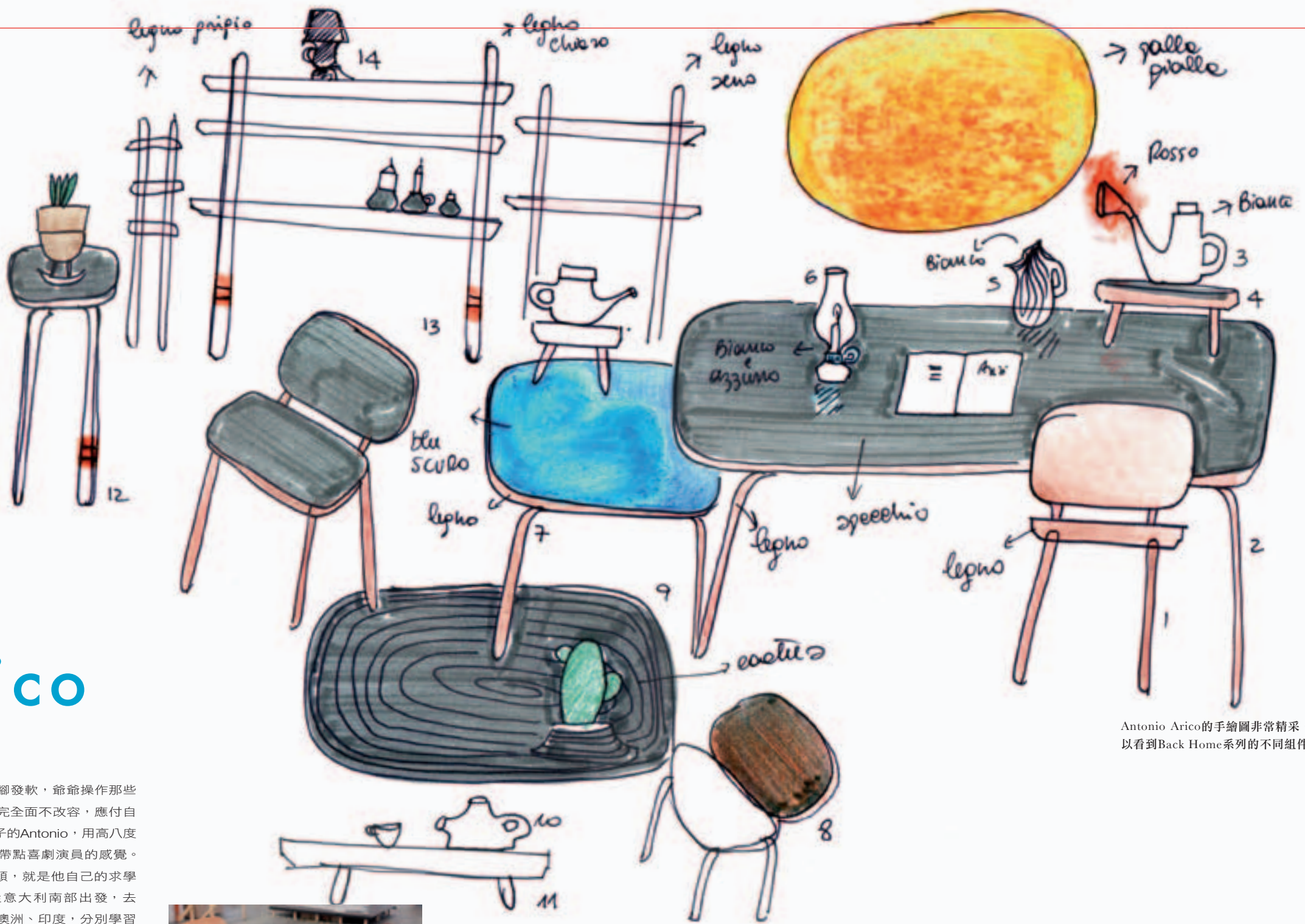
Wunder

米蘭女設計師Alessandra Balerschi，利用綠色條子發揮的櫃子。



Back Home

在Ventura Lambrate的展場，Antonio利用不同家具組合，展示系列多元化的組合性。



Antonio Arico的手繪圖非常精采，在圖中你可以看到Back Home系列的不同組件。

Antonio Arico

爺孫組合

「在這些厚重的椅子中，裝滿了歡樂、溫暖和個性，我們希望把大家帶回從前的記憶、童年世界去，就像回家般熟悉的感覺。」

Antonio Arico自小在南部成長，跟從事木工製作的祖父、父母和五兄弟姊妹一起生活。他們居住的房子地下就是祖父的木工廠，多年來都跟木家具一起生活。今年新發表的Back Home系列，是一套由Antonio和祖父合作的新家具。坐具的造型設計，由活潑、愛玩的孫子負責，製作則由沉實的爺爺一手一腳生產，他們的椅子Waitress Armchair、Dumba Chair、Silly Chair和 Bench One & a Half，均融合了上一代紮實的木工，以及年輕的生活氣息。

「我從小便喜歡畫畫，想東想西，構思是我的強項。但說到製作，我一看見那

些巨型的工具就雙腳發軟，爺爺操作那些機器切割巨木，卻完全面不改容，應付自如。」蓄了一臉鬍子的Antonio，用高八度的聲音說話時，略帶點喜劇演員的感覺。「回家」系列的源頭，就是他自己的求學故事，十八歲起從意大利南部出發，去過米蘭、蘇格蘭、澳洲、印度，分別學習不同範疇的設計專業，如布料、產品、建築等。越洋的生活經驗中，令他更感受到意大利傳統設計的重要性，於是在去年回老家，一面為不同廠牌設計，一面跟祖父合作自己的品牌。「工業化令市場上充斥二流的设计品，爺爺認為設計一定要有品質，故此我們的家具一方面可以保用一輩子，另一方面也具備現代人生活的需要和美感。」

www.antonioarico.com



Welcome Tree Carpet

靈感來自印度織品，升高的盆子形狀，可以放盆栽，讓植物與家居融合在一起。



來自意大利南部的Antonio Arico，擁有豐富的外國生活經驗，使他的設計充滿生活氣息。



爺爺擁有多年熟練的木工經驗，一手一腳負責椅子的製造。

封面故事

La Mise

為Cassina設計的沙發，巧妙地運用針步，令製作工序簡化之外，亦把傳統的沙發造型變得年輕些。



Luca Nichetto

靈感來自傳統

Torei

為了跟La Mise配搭而設計的，結合托盤和矮茶几的設計，方便在現代住宅中使用。



Stewie

為Foscarini設計的新燈具。



設計師Luca Nichetto，擁有十多年的家具設計經驗，曾於威尼斯、斯德哥爾摩設立工作室，是近年不同歐洲品牌的熱門設計師人選之一。

自立門戶十多年的米蘭設計師Luca Nichetto，今年發布的新品超過十多件，從知名大廠牌的Cassina、Foscarini、Established & Sons到新銳歐洲牌子La Chance、MG LAB都有。我們在Cassina的會場中見面，坐在他以品牌傳統針步為靈感的La Mise沙發上，細談其設計生涯。Luca畢業威尼斯藝術學院，十年前自立工作室，與不同的家具品牌合作，因此對傳統意大利家具文化累積了深入的認識。對於他來說，要開展一項新設計，除了點子之外，品牌的工藝背景亦很重要。「我是研究了Cassina過去的背景和設計之後，才提出這個方案。利用布料的質感、Zig Zag形狀的針步，既將品牌的風格延續，另一方面也帶來新鮮的感覺，令沙發看上去比舊款式休閒和年輕，配上Torei咖啡茶几，就是客廳中的最佳組合。」

www.lucanichetto.com



Float

為新晉法國家具品牌La Chance，利用石頭和鋁材製作的咖啡矮桌。

Si

尋找失落的手工藝



Chivari

擁有兩百多年歷史的意大利手工椅子。



由家族三代承傳的銅鍋，手工精巧、耐用，是不少意大利主廚的心水煮食用具。

由工匠、設計師組成的團體Si (Segno Italiano)，在全國不同地方搜尋、探訪、研究和紀錄碩果僅存的傳統手工藝作坊，當中包括已承傳三代的手工銅鍋、擁有兩百年歷史的Chivari手工椅、威尼斯百年陶具作坊Este Ceramica。這些物件都是被人們遺忘或停產的款式，在其網站上透過整理、拍攝紀錄片、展覽活動等等，Si希望推廣和保存這些傳統的意大利手工藝製作。我們在設計周期間遇上銅鍋與廚師crossover的活動，Si邀請主廚利用這種產自Trento的銅鍋，即席示範二小時的美食活動，讓人們可以親身眼體會這些古老工具的價值和實用性。成員之一的產品設計師Domenico Rocca表示：「我們一方面尋找失落的百年作坊，另一方面尋找新的零售方式，讓這些古老且有價值的家品可以重見天日，繼續生產。我們做的並不是一般的設計，而是向用家重新介紹這些曾經存在過的經典物件。」

www.segnoitaliano.it

Este Ceramica

位於威尼斯小鎮內的百年陶具作坊，有不少絕版的中古款式的陶具。Si將會協助它們重新投產和推廣至不同地方。





Occasional Table

由Andrea Gianni的工作室設計桌子，然後由Tecnificio用雪花圖案的電子立體雕塑作裝飾配合。



Photo@Federico Villa

(左) 其中兩位合作的工藝設計師。
(右) 二人組合Tecnificio，利用3D Digital Printing的技術為傳統家具，加上詩意般的新部件。



Innesto System

由皮革組件、竹枝組合而成的作品，可以靈活變成不同的造型。



Carnovsky 用RGB發聲

利用三色RGB電子設計製作的新視覺，每層圖案都有不同意思，交錯出新的視覺空間。



Introverso

由大理石變化出來的花瓶，設計師利用由電子機器切割出來的鏟子，把新造型解放出來。

Analogico/ Digitale 電子手藝實驗

傳統意大利家具的設計Know-how，跟工匠的手工藝有密切關係，包括如何處理皮革、玻璃、石雕、木工、陶瓷、金屬等等天然物料。隨着電子工業興起，手工藝日漸失傳、工作坊面臨關閉，不少設計師都在思考如何尋找另類的出路。專門代理獨立生產（Self-production）設計畫廊Subaltern01，在米蘭設計周策劃了一場別開生面的展覽《Analogico / Digitale》，聯合來自不同專業的工匠和設計師，由二人組合Tecnificio擔任橋樑，利用電腦數碼機器與本地家具工藝結合。「我們想找

出新的生產方法，利用3D Digital Printing的靈活性，在傳統家具中加入具詩意的元件，如樹枝、雪花、菱角等等，甚至是像Introverso的石頭花瓶，是用鏟子敲打出來的新造型，每個具互動性的合作形式，都可以是未來的新生產方向。」設計師Marcello Pirovano說。不少年輕設計師都不容易接觸到生產廠，自己落手落腳做是一個方法，另一個則是靠數碼機器，雖然不能夠大量生產，卻是思考、改良傳統手工藝的好方向。

www.analogicodigital.it



RGB語言不只用於牆紙之上，還可以化成時尚用品，呈現於絲巾之上。

新一代的設計師，從傳統出發，在新數碼技術中，也可找尋到自己的一片天。由二人組合Carnovsky研發的RGB視覺技術，透過膠片看到重疊的三原色圖案，製造出三維空間的錯覺，意念嶄新、圖像卻是來自中古世紀的意大利圖案，綠色是兩棲類、藍色是中古動物、紅色則是哺乳類，每層都要經過細心研究、考慮再拼合，才能完成。成品於去年首次發布牆紙，今年則有絲巾、屏風等等。

核心人物Francesco Rugi和Silvia Quintanilla，一位來自意大利，另一位來自哥倫比亞。二人在米蘭Domus Academy修讀碩士設計課程時認識，兩年前開始合作自家的RGB語言，並運用到不同的生活媒介之中。「我們希望利用三原色的語言，來製造新的溝通方法。這種設計，需要不停地製作試版，與我們合作的生產商都是傳統印刷作坊，意念和設計手法均以用數碼為主，甚至包括LED光線。」Silvia說。

「在米蘭從事設計的好處，是這兒仍然有傳統手工精巧的作坊。當我們需要尋找古老資料時，也非常容易。例如在牆紙上運用古老生物圖案，我們就是在不同博物館的檔案中找到。我們每次都會因應設計改變圖案，當運用於現代空間的時候，便可以帶來介乎於真實與奇幻之間的感覺。」Francesco接道。

www.carnovsky.com



Carnovsky的核心成員Francesco Rugi和Silvia Quintanilla。

Lorenzo Damiani

誠實設計不少

「他的設計，為人帶來解決方案和美感，還有會心微笑。我跟Lorenzo認識好幾年了，他是一位充滿原創性的設計師，從來不做沒有意義的設計，每件作品背後都有一個原因。」 Giulio Cappellini



Lorenzo Damiani

在九十年代加入Castiglioni工作室，與大師工作。今年重回工作室，成為基金會第一位邀請辦展覽的年輕設計師，取名為《He came by》。

意大利設計大師Achille Castiglioni工作室，今年開展了第一個由基金會策劃的展覽，邀請跟Castiglioni擁有相同設計精神的年輕設計師辦個人展。在米蘭家具展期間，為觀眾帶來主流廠牌以外的誠實設計。近年的意大利廠家不少都是為了名氣、好看而生產家具，忘記了用家的需要，更對一些意大利設計師拒諸門外，就算是大師Castiglioni的門生、曾獲Compasso d'Oro Award青年設計獎項的Lorenzo Damiani，也是非常困難。「我們今次展出的二十五件作品，包括絕版的設計和2012發表新品。」Castiglioni基金會主理人和女兒Giovanna Castiglioni說。

跟物件連繫

走進已故大師的工作室，跟隨地板上的紅線，可以找到四散於不同角落的Lorenzo作品，如掛在牆上的Packlight，桌子上的吸塵機Airpouf、儲物壺 Ermetico、玻璃裝置擺設 152 和環保物料手工藝家品Truciolari，甚至連洗手間地板上，也有Lorenzo即席發揮的創意——用黑白階磚當作棋盤遊戲，隨時席地而玩。

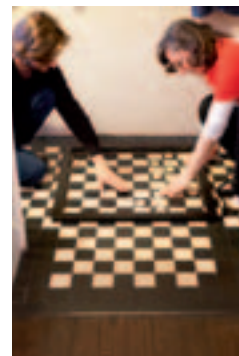
在Lorenzo的設計中，不少是日常生活物件，從臉盆燈具、食物儲存壺、水龍頭或可以一椅多用的坐具Slope。Lorenzo從事設計多年，一直利用不同方法，說服廠家採納跟用家溝通的設計，例如跟他合作關係最長的Campeggi，在過去十年間便推出了不少有趣的產品。「我們想尋找願意投入資源和時間在產品設計上的廠牌，因為設計不是為了明星設計師服務，而是將物件好好地設計，然後交給用家帶回家。對於用家來說，他們並不需要知道設計師是誰，只要好好地跟物件共處。」另一方面，Lorenzo認為跟工匠們保持友好關係，亦非常重要。「產品是由人做的，如果那個人都不喜歡自己做出來的東西，就不能做出令人喜愛的成品。對於我來說，工匠是最好的夥伴，他們常常會教我解決問題的方法，如跟Calvasina研發Foglio石凳時，工匠們對於成果雀躍不已。這點也是Castiglioni對待夥伴們的態度。」

www.achillecastiglioni.it
www.lorenzodamiani.net



Onlyone

外形貌似遊戲機手掣的水龍頭，用法簡單，是ib rubinetterie受歡迎的型號之一。



Toliet Chess

Lorenzo在工作室內即席發揮的創意，利用洗手間地下的黑白格子下棋。



Slope

Campeggi 2012年的新作，可以坐和用作樓梯的綜合家具。



Omolux

由電線、電池組成的快樂小人，跟Achille Castiglioni的紙板人相映成趣。



152

知名Fornasier玻璃廠牌找Lorenzo做設計，在看過廠房的生產線後，他發現用剩的玻璃料，各有形態，於是收集組合成為擺設裝置。



Truciolari

Lorenzo與工匠合作的限量製品，以可持續環保物料製作，現已停產。