

# FAR



NILUFAR DEPOT METTE IN SCENA IL FUTURO DEL DESIGN.

NILUFAR DEPOT STAGES THE FUTURE OF DESIGN.

WORDS Laura May Todd PHOTOGRAPHY Pim Top TRANSLATION Gianni Pannofino

▷ IN APERTURA, IL PROGETTO  
CROSSOVER DI THOMAS BALLOUHEY.

▷ OPENING PAGE, THE CROSSOVER  
PROJECT BY THOMAS BALLOUHEY.

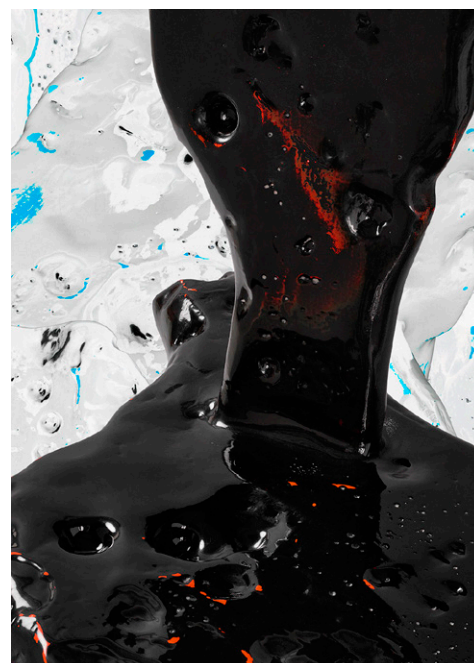
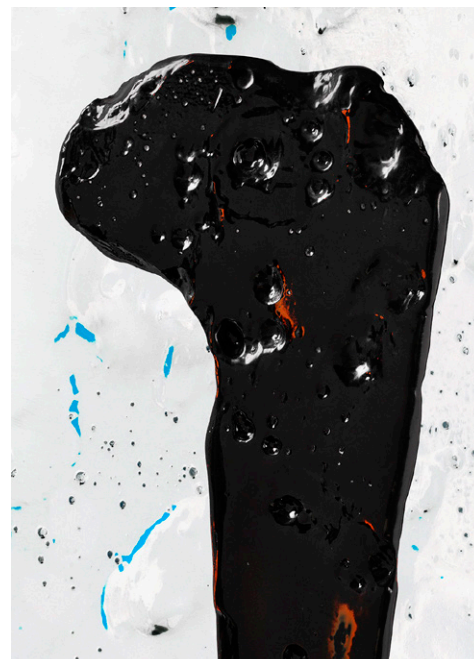
Un virus si è insinuato nelle viscere del Nilufar Depot. L'autorevole istituzione, punto di riferimento per il design da collezione, è stata presa d'assalto da giovani radicali. Con la mostra *FAR*, Valentina Ciuffi di Studio Vedèt e Joseph Grima di Space Caviar stanno rianimando la galleria dall'interno all'esterno e per questo obiettivo hanno invitato dieci giovani designer: dal noto duo olandese Odd Matter a Audrey Large, da poco uscita dalla Design Academy Eindhoven, passando per l'emergente cileno Alberto Vitelio e Thomas Ballouhey, anch'egli laureato a Eindhoven.

«Con questa mostra rimettiamo in discussione il concetto di design da collezione» spiegano i curatori, che annunciano l'inaugurazione di *FAR* durante la settimana del Salone del Mobile di Milano. «Il mercato dei “begli oggetti” è saturo. Per questo ci siamo orientati verso un design più sorprendente, che costringesse a interrogarsi sulla sua collocazione nello spazio, sulla sua funzione e fruibilità». I giovani professionisti che partecipano alla mostra sono interessati prevalentemente al processo creativo e rifiutano i criteri tradizionali di composizione e forma, per privilegiare l'aspetto tecnico. Questi designer esprimono le loro intenzioni direttamente sulla superficie, creando oggetti domestici quasi grotteschi, dalle forme strambe e gibbose, che raccontano di una generazione più sensibile alla ricerca sui materiali che all'estetica, e con un atteggiamento controverso nei confronti del concetto di funzionalità.

A parasite has burrowed into the belly of Nilufar Depot. The esteemed institution of collectable design has been taken over by the young and the radical. Under the banner of *FAR*, Studio Vedèt's Valentina Ciuffi and Space Caviar's Joseph Grima are reanimating the gallery from the inside, out. Ten young designers were chosen to participate: from well-known Dutch duo Odd Matter to recently graduated Audrey Large, to Chilean up-and-comer Alberto Vitelio and Thomas Ballouhey, also Eindhoven Design Academy grads.

“With this exhibition, we are rethinking the definition of collectable design,” the curators explain of the show, which will debut during Milan Design Week. “The market for beautiful pieces is saturated. We have moved towards design that is striking, that makes you question its position in space, its function, and usability.” The young practitioners featured are largely process-driven, rejecting traditional tenets of composition and form in favor of technique. These designers lay their intentions on the surface, creating almost grotesque domestic objects: their misshapen and bubbling forms telling of a generation concerned with material research over aesthetics and an ambivalence towards functionality.

Among this new generation is Thomas Ballouhey, described as “science fiction caricatures” and “multifunctional with no function.” His are the Frankenstein's monster of electrical outlets: plugs and assorted



↑ PER LA MOSTRA, IL FOTOGRAFO PIM TOP HA CREATO SFONDI AL COMPUTER PRENDENDO SPUNTO DALLE QUALITÀ TATTILI DELL'OGGETTO.

↑ PHOTOGRAPHER PIM TOP DEvised THE IMAGERY FOR THE EXHIBITION, CREATING COMPUTER-GENERATED BACKGROUNDS BASED ON THE OBJECT'S SURFACE QUALITIES.

→ NELLA *LABI COLLECTION* ALBERTO VITELIO USA GLI SCARTI DELLA SALDATURA PER “TATUARE” PEZZI DI LEGNO, CHE VENGONO POI VERNICIATI.

→ IN THE *LABI COLLECTION* ALBERTO VITELIO USES SCRAPS FROM THE WELDING PROCESS TO “TATTOO” WOOD PIECES, WHICH HE COATS IN AUTOMOBILE PAINT.









A questa generazione appartiene Thomas Ballouhey, le cui opere sono descritte come «caricature fantascientifiche», «oggetti multifunzionali senza funzione». I suoi sono veri e propri mostri «alla Frankenstein», fatti di materiale elettrico e accessori vari — spine, lampadine, ganci, un portabottiglie da bicicletta — che rifiutano la prescrizione tipologica dell'invisibilità. Fanno l'effetto di una specie di elaborata parodia del design da collezione: figure bitorzolute e goffe elevate al rango di opere d'arte. «Abbiamo qui dei designer che hanno abbandonato l'idea di produrre oggetti belli», proseguono. «Non vogliono realizzare oggetti splendidi e attraenti in ottone». Presentato come un'istantanea della generazione futura, il lavoro curatoriale di ricerca ha anche esplorato la natura della mostra collettiva contemporanea, con la scelta di progettisti accomunati da quelli che definiscono «collettivi temporanei». «Si stanno formando nuove tipologie di gruppi, estremamente fluidi» spiegano, a proposito della tendenza dei designer emergenti ad aggregarsi e a disperdersi secondo necessità, opportunità o, più semplicemente, maggiore o minore prossimità. A differenza dei granitici collettivi degli anni 60 e 70, organizzati intorno a manifesti quasi politici, i designer odierni si uniscono in un modo che riflette la loro appart-

accessories—light bulbs, hooks, a bicycle's bottle holder—that reject the typology's prescription of invisibility. They come off as some kind of elaborate troll on collectable design: lumpy, clumsy figures elevated to the level of fine art. “These are designers who have abandoned the idea of making beautiful objects,” they continue, “they don't want to make something super good-looking in brass.”

Billed as a snapshot of the future generation, the curatorial research also looked into the nature of the contemporary group show, choosing designers that associate in what they describe as “temporary collectives.” “We have new kinds of collectives at the moment,” they explain of emerging designers' tendency to condense and disperse based on need, opportunities, or simply proximity, “that are very fluid.” Unlike the iron-clad collectives of the 1960s and 70s that organized around quasi-political manifestos, the way designers congregate today reflects their networked generation—those who navigate the gig economy and make contacts on social media—an aspect of the design world they wanted to reflect.

Take, for example, Alberto Vitelio, discovered on Instagram. Vitelio

enza a una generazione interconnessa, che vive immersa nella gig economy e stabilisce contatti sui social media: un aspetto del mondo del design che la mostra ha cercato di rispecchiare.

Si consideri, ad esempio, Alberto Vitelio, scoperto su Instagram. Vitelio, pur operando in modo indipendente e senza alcun rapporto con le capitali europee del design, ha creato in Cile una vivace community online. Nato nel 1990 in una famiglia di fabbri artigiani, Vitelio attinge a questa profonda fonte di conoscenza per creare i suoi mobili fatti a mano. Usando metallo di scarto prodotto durante il processo di saldatura, brucia e deforma frammenti di legno che poi vengono ricoperti con diversi strati di vernice industriale a creare una pelle, simile a lava cristallizzata. Il completamento della procedura, interamente ideata da Vitelio, richiede ore e ore di accurata e ponderata elaborazione. «È una sorta di rituale».

Questo duplice approccio alla curatela della mostra fa emergere, per così dire, nuclei vaganti e spesso poco definiti di giovani designer indipendenti, galvanizzati dall'opportunità di partecipare a una mostra dal grande richiamo per il pubblico, promossa con il sostegno di Nina Yashar, la fondatrice di Nilufar che ha scoperto molti celebri talenti. I due curatori hanno realizzato un'installazione che rende omaggio ai collettivi radicali degli anni 60 e 70. È una mostra audace, persino per una persona avvezza alle novità come Yashar. Domandiamo alla curatrice di FAR che cosa pensa ora l'inossidabile gallerista, dopo essere stata contagiata dal virus di questa Nuova generazione sperimentale. «Qualche giorno fa», risponde, «ha esplicitamente ammesso che questa roba comincia a piacere anche a lei».



↑ BALLOUHEY USA LEGNO, ARGILLA EPOSSIDICA, SABBIA E RESINA ACRILICA PER RENDERE RUVIDA E GREZZA LA SUPERFICIE DELL'OGGETTO.

↑ BALLOUHEY USES A MIX OF WOOD, EPOXY CLAY, SAND, AND ACRYLIC RESIN TO RENDER THE OBJECT'S ROUGH SKIN.

← COMBINANDO MATERIALI INDUSTRIALI DI RECUPERO, BALLOUHEY DÀ VITA A INDECIFRABILI ARCHETIPI DI OGGETTI DOMESTICI.

← A COMPOSITE OF MANUFACTURING LEFTOVERS MAKE UP BALLOUHEY'S UNRECOGNIZABLE DOMESTIC ARCHETYPES.

built up a flourishing community online while working independently—and totally disconnected from Europe's design centers—in his home country of Chile. Born in 1990 into a family of artisan blacksmiths, he draws from this deep well of knowledge to create his striking, handmade furniture. Vitelio uses waste metal cast off from the welding process to burn and blister wood scraps, which he then coats several times with industrial paint, rendering a skin like crystallized lava. The process, which he devised himself, takes hours of careful meditative construction to complete. "It's like a ritual."

This dual curatorial approach brings to the surface, so to speak, the drifting and often murky clusters of young and independent designers working today, galvanizing them in a blockbuster exhibition co-signed by Nilufar's star-making gallerist Nina Yashar.

The duo has planned a full-scale installation that pays homage to the radical collectives of the 1960s and 70s. It is a bold show, even for the taste-making Yashar. But having succumbed to the self-described "parasite," what does she think of this experimental New Gen? "She actually admitted to me the other day," Ciuffi recounts of the hard-to-impress curator, "even I'm starting to like this stuff."