



Photos: Nella Morghen

### 1. L'ARRIVO DI UN NUOVO MEDIUM

Ricordate Marshall McLuhan? I suoi brillanti argomenti che contrapponevano media caldi a media freddi, media ad alta definizione a media a bassa definizione? Dopo un silenzio di qualche decennio, sembra essere tornato di nuovo il suo momento.

Il pensatore dell'era Pop è rimasto fuori dal dibattito per tutto il felice periodo tardo industriale e proto post-moderno, ma oggi il discorso sugli effetti dei media che aveva vivisezionato con tanta attenzione a metà degli anni Sessanta sembra tornare con implicazioni così violentemente quantitative e dirette da spazzar via qualsiasi briciola di ideologia e di pratica consolidata e da rivelarsi lo sguardo più spietato su ciò che ci attende nel XXI secolo.

Se un medium entra tecnologicamente nel gioco del mercato, non ci sono effetti che siano facilmente governabili in una direzione piuttosto che in un'altra. Esso si muove come uno tsunami e provoca risultati piuttosto univoci e irreversibili. I media del design sono rimasti relativamente tranquilli per tutto il periodo 1960/2010 per dare recentemente segnali di fermento e inquietudine. Se prima si succedevano una serie di innovazioni tecnologiche che modificavano la cultura dei materiali e dei macchinari in un progressivo percorso verso forme di automazione, esse rimanevano tuttavia sufficientemente circoscritte a un ambito tecnico e specifico. Eccoci invece alle prese con un medium i cui effetti potrebbero essere di tutt'altra portata: la stampante 3D, oggetto che da tutte le parti del pianeta risuona come un tamburo tribale.

Dal punto di vista delle ricadute sui comportamenti privati, attraverso la stampa di strati di materiali compositi, la terza dimensione sarà alla portata di tutti. Macroscopicamente, invece, questo medium è in grado di modificare e di intaccare il funzionamento stesso del sistema design con conseguenze niente affatto trascurabili sui due passaggi della progettazione e dell'esecuzione. Questa tecnologia ci porterà fortuna, pensano in molti, anche perché si tratta di una tecnologia sofisticata e a basso costo (ma nulla è gratis nel mondo del post-moderno e del globale, direbbe Baudrillard, e se oggi diminuisce il numero di morti per incidente stradale grazie all'uso delle cinture di sicurezza parallelamente va a picco la disponibilità di organi per i trapianti).

Eravamo stretti nelle maglie del mercato con migliaia di idee che rimanevano nel cassetto, e ora siamo finalmente liberi? Potremo finalmente fare a meno, grazie a questo strumento, di imprenditori ciechi e rigidi uomini marketing che hanno reso macchinoso il mondo del design in questi ultimi decenni? Ogni qualvolta qualcuno si innamora con abbandono di una tecnologia appena sbarcata sulla terra dovrebbe suonare un campanello d'allarme. Non abbiamo imparato niente in duecento anni di storia dell'industria e di tecnica moderna? Non abbiamo imparato niente dai limiti del positivismo da quello sfogo di Lucio Fontana? "Non ti dico quando è venuta la macchina per scrivere", sosteneva. "C'erano addirittura degli scrittori che perdevano completamente la trebisonda di fronte alla macchina per scrivere... Allora vedi che è la creazione che conta, la tecnica ha un'importanza secondaria. Purtroppo, sono sempre i ritardatari che guardano molto alla tecnica".

**A sinistra e in basso: stampi in acciaio per la produzione di parabole in alluminio, Torneria Piotto, Bareggio**

**■ Left and below: steel moulds for the production of aluminium satellite dishes produced by Torneria Piotto, Bareggio**

# TUTTO ARTIGIANO ARTISANS GALORE

MANOLO DE GIORGI

Le immagini pubblicate su queste pagine sono tratte dal film *Avanti Artigiani* (59 minuti) sceneggiato da Manolo De Giorgi per la regia di Teresa Sala (Centro Sperimentale di Cinematografia di Milano). Il film si inserisce in un ciclo di iniziative promosse dalla Fondazione Bassetti sul tema dell'innovazione e indaga i casi di 22 aziende artigiane della provincia di Milano e Monza-Brianza sull'evoluzione della figura dell'artigiano con particolare riferimento alla collaborazione con la realtà industriale

■ The photos here are stills from the film *Avanti Artigiani* (59 minutes) written by Manolo De Giorgi for the director Teresa Sala (Centro Sperimentale di Cinematografia, Milan). The movie belongs to a series of initiatives promoted by the Fondazione Bassetti on the subject of innovation, and takes a look at 22 craft ateliers in the provinces of Milan and Monza-Brianza. The focus is on the evolution of the craftsperson and in particular the collaboration with industry



Il tridimensionale è stato per secoli appannaggio assoluto di specialisti (chierici artigiani o tecnici della produzione) e se il nuovo secolo ha dimostrato con il web che ci si poteva impossessare pienamente delle due dimensioni, mancava proprio la terza perché il mito della creatività potesse venir esteso all'intera società.

Il tema è globale, ma necessita di una controprova locale, trasferendolo su un Paese manifatturiero come l'Italia. La festa per l'arrivo della stampante 3D ci sembra allora un argomento tanto significativo quanto largamente 'importato', perché è del tutto giustificabile dove è stata lanciata, in un Paese come gli USA che non ha mai avuto un artigianato di qualche importanza se non come espressione marginalissima di alcune minoranze come i Navajo, gli Hopi o gli Shaker, mentre è tutto da valutare in un Paese come l'Italia che ha sempre vissuto di una cultura industriale fatta da alte specializzazioni e da basse serialità di prodotto. Che cosa uscirà qui, di nuovo, dal ravvicinamento dell'asse progettista-prodotto, del tutto inedito peraltro nella maggior parte degli altri Paesi?

Che la stampante sia un incredibile strumento didattico non c'è dubbio: la scuola ha sempre fatto un'enorme fatica a visualizzare il design e a confrontarsi con qualcosa di realizzabile in tempi accettabili, e fin in qui i vantaggi di una prototipazione fai-da-te sono evidenti. Ma per il resto, in senso produttivo, quali sarebbero i vantaggi di una prototipazione rapida? L'Italia è perfettamente in grado in qualsiasi momento di farne già e di mettere insieme un imbottito nel distretto di Meda, disegni alla mano, in 48 ore. Perché spingere ulteriormente verso un design in presa diretta? Perché annullare ogni intervallo tra progettazione e produzione per andare a immettere oggetti in un mercato che non assorbe e in cui l'offerta supera abbondantemente la domanda?

## 2. II MAKER E L'ARTIGIANO

Certamente la stampante 3D viene a scompaginare il gioco delle parti del design e ha il merito di usare la lente di ingrandimento su un tema rilevante: la crisi della cultura industriale e delle sue figure egemoniche. L'epoca dell'industria italiana retta dal capo-inventore o dal padre-padrone è finita, si è esaurita anagraficamente. I Busnelli, i Castelli, gli Zanotta e i Gavina sono state splendide e inesauribili figure, ma sono oggi modelli non recuperabili. Si sono fatti largo da soli nell'idea della totale autonomia tecnica senza attendersi nulla dalla grande industria e pensando a un altro mercato che non fosse quello della merce, dove non avrebbero avuto i mezzi e le spalle per affrontare il vero tambureggiante prodotto incrementale. Il loro rapporto con il designer era però assolutamente intrecciato, la responsabilità nello sviluppo del prodotto era condivisa al 50%. Forse, senza saperlo, hanno offerto il più perfetto esempio di "politica degli autori" della storia della creatività. Ora quale figura imprenditoriale li ha sostituiti? Una dai contorni molto 'sfumati', una persona genericamente legata al mondo dell'immagine ma totalmente distante dal prodotto. Qualcuno di molto fiducioso nella detenzione del marchio e della sua onnipotenza, ma anche così totalmente distante dal designer come figura che partecipa fattivamente



Foto: Nicola Morghen

all'azienda al punto da utilizzare soprattutto dei designer-star, luci intermittenti e lontane con la funzione di avventizi prestigiatori e demiurghi che dovrebbero aprir loro le porte dei mercati più nuovi (preferibilmente poco colti). La ricerca del designer-star internazionale è una triste pratica che nel primo decennio del secolo ha prodotto ben poco. Ecco allora come i *maker* si sono affiancati a questa situazione con una voglia di smontare la struttura di questo quadro paludato. Hanno effettivamente un mezzo a loro disposizione per rendersi indipendenti da questi vincoli, ma bisogna ricordare che quel mezzo universalmente pervasivo potrà sempre rimandare a una tecnica che è e sarà di tutti e che esso andrà ad arricchire un prodotto che, alla fine, non sarà altro che una forma migliorata di merce. E non basterà neppure l'idea – soggetta alla pervasività della Rete – a far la differenza, proprio perché essa sarà il prodotto di una cultura del progetto tecnologicamente omogeneizzata. Così la stampante 3D entra dal livello *high* dell'innovazione tecnologica, ma i suoi effetti potrebbero essere macroscopici soprattutto sul livello *low* del prodotto, potrebbero cioè limitarsi a elevare il livello qualitativo della merce che oggi conosce il nuovo pericoloso capitolo della merce di cattiva qualità a poco prezzo (satisfaction not guaranteed). Su questo piano, i *maker* non potranno essere altro che gli autori di un lifting della merce. Perché la funzione del *maker* non si esaurisca nel suo bisogno di rappresentazione espressiva sulla Rete e non si riveli come un fanciullesco e ingenuo personaggio prodotto dalla crisi ha bisogno di altro. Altrimenti sei generico, sei uno qualunque, al massimo un discreto edulcoratore di merci di una qualche ricercatezza (formale) e di generica qualità tecnica. E finisce lì. Come si è osservato giustamente in un recente convegno del dicembre 2013 a Monza, promosso dalla Fondazione Bassetti, che si interrogava sulle recenti forme di innovazione collegate alla diffusione della stampante 3D, "cambia la relazione tra lavoro tecnico e persona e si offre l'opportunità di ribadire che la maestria artigiana è sostanza dell'innovazione, ma non puoi prescindere, anche se sei capace di produrre qualunque oggetto nel tuo laboratorio finanziandolo col *crowdfunding* per immetterlo in un mercato globale". È vero che le tecnologie di massa come la stampante 3D tribalizzano, mentre le tecnologie specialistiche de-tribalizzano e ti isolano, ma quando tutti diventano attori non c'è più azione e non c'è più scena, e allora per smarcarsi bisogna guardare all'ultimo anello della catena produttiva: l'artigiano.

## 3. UN DIVERSO ARTIGIANO

Abbiamo considerato troppo poco il fatto che il mondo industriale che stava dietro il design italiano era fatto di oggetti artigianali e che, come sostiene Enzo Mari, "non è vero che gli oggetti del design italiano sono industriali: sono pensati come industriali, ma prodotti artigianalmente". Abbiamo troppo poco radiografato il prodotto evidenziando che tutto ciò che ha creato valore aveva almeno un passaggio artigianale, che tutta la nostra produzione industriale è segnata da alti passaggi artigianali. L'artigiano era dato come il passaggio scontato, l'anonimo artiere che veniva ben dopo il designer e il capo-inventore-imprenditore. Per anni, si è parlato di artigianato rapportandolo a un problema

Sopra: un momento della lavorazione di forbici in acciaio al Consorzio Premax di Premana. In basso: sculture in acciaio lucido a specchio per Arik Levy di Metal Sistem, Cantù

■ Above: the processing of steel scissors at Consorzio Premax in Premana. Left: sculptures in mirror-polished steel for Arik Levy, produced by Metal Sistem, Cantù

di numeri: se si trattava di grande o media serie si stava nell'industria, se di piccola serie si stava nell'artigianato. Oppure la discriminazione avveniva sui materiali: finché si parlava di legno e ceramica si stava nell'ambito artigianale, con la plastica e le leghe di alluminio entrava in gioco lo strapotere delle macchine. Ma non è mai stato così: l'industria che ci interessa di più ha da sempre affiancato alla lavorazione di base, anche con l'automazione, il passaggio della finitura che avrebbe sottratto quel prodotto al semplice universo della merce. L'artigianato è sempre stato l'aspetto sottostante di quell'industria che aveva come disegno un surplus di qualità. Andiamo allora a recuperare proprio il valore più arcaico e nascosto, più scontato e sottovalutato degli ultimi trent'anni che, guarda caso, potrebbe coincidere in proiezione, proprio per una curiosa inversione delle parti, con il punto di massima innovazione futura e farci trovare improvvisamente al centro delle rivoluzioni più attuali. Abituamoci allora a pensare a un altro artigiano, una figura che entri ed esca dal prodotto per compiere preziose incursioni, sviluppare anche solo tratti di progetto altamente complessi. Abbandoniamo per un attimo la reificazione dell'oggetto artigianale.

Questo artigiano è l'unico in grado di fare il *just in time*, la commessa scriteriata che viene dagli antipodi del pianeta, e di farla una prima volta per poi magari ripeterla qualche mese dopo con una minima richiesta di variazione. Oppure di operare nella sfera del pezzo unico dove prototipo e produzione coincidono nel massimo grado di complessità. Egli è inoltre l'unico preposto al capitolo del "su misura" e alla sfera della manutenzione e della modifica del prodotto esistente che presto potrebbero ridimensionare larga parte dell'ideologia del riciclo. È la sua linea di produzione a corrente alternata che gli consente di passare dall'uno all'altro di questi comparti quasi naturalmente.

Chi fa ricerca, se non l'artigiano? L'unica ricerca possibile è quella fatta giorno per giorno, il workshop infinito che si presenta al variare delle commesse e che non passa neanche per il brevetto. Si tratta allora di organizzare figure che si troveranno a eseguire pratiche per lo più polverizzate in veste di intermediari, come terzisti di lusso, assieme a progettisti, in Rete con altri artigiani: tutte le combinatorie vanno prese in considerazione. Il fatto poi che le imprese sono organizzate più sulle persone che su ruoli, nella cultura manifatturiera di oggi porta a rivalutare completamente l'artigiano, mentre fino a vent'anni fa poteva costituire un grave handicap.

Questo artigiano nuovo si muove nella sfera del "super-servizio" e non più necessariamente in quella dell'oggetto concluso e irripetibile. Egli forse ancora non lo sa. Lo fa ma non lo sa. E l'artigiano vicino è nella sua stessa condizione. Ha abbandonato l'idea classica del controllo sull'intero arco delle operazioni. La Rete l'ha sempre in qualche modo utilizzata perché ne è stato una pedina, mentre ora deve sfruttarla in modo più evidente con la consapevolezza di essere un globe-trotter della qualità. E far vedere ora che la differenza nel mondo globalizzato, prima della cultura del designer e della cultura industriale, la può fare lui col suo apporto di ricette difficilmente replicabili. ©

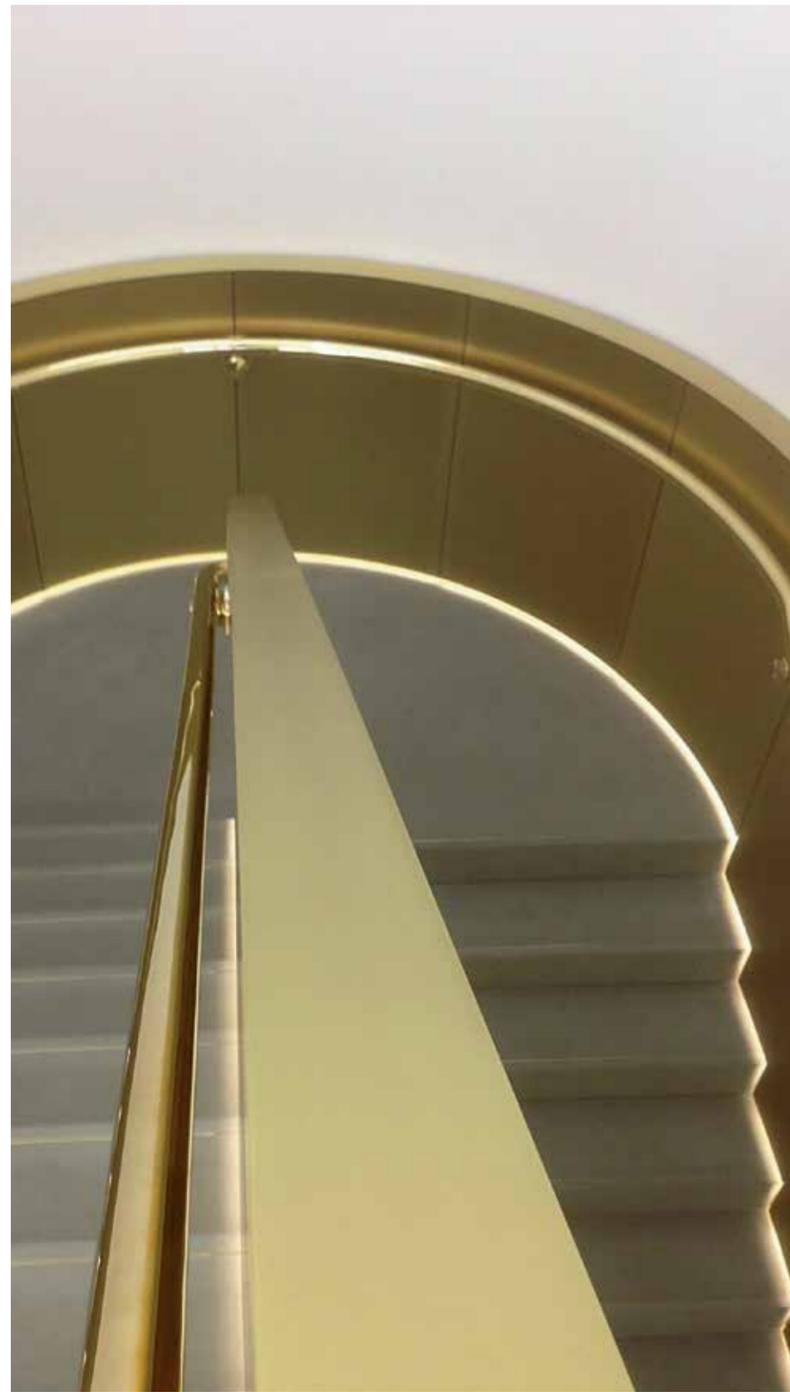


Foto: Umberto Pirob



Foto: Umberto Pirob



Foto: Umberto Pirob

Sopra: scala per il negozio Versace a Parigi realizzata di Metal Sistem, Cantù. A sinistra: tavolino in sfere di acciaio nickelato per una galleria di New York di Metal Sistem, Cantù

■ Above: staircase for the Versace store in Paris, produced by Metal Sistem, Cantù. Left: coffee table with nickel-plated steel beads for a gallery in New York, produced by Metal Sistem, Cantù

## ARTISANS GALORE

Craftsmanship has always been part and parcel of that particular industry whose design was characterised by a surplus of quality

### 1. THE ARRIVAL OF A NEW MEDIUM

Remember Marshall McLuhan? His brilliant arguments distinguishing “hot” from “cool” media, “high-definition” from “low-definition” media? After a silence of a few decades, his name seems to have come back into the limelight. This thinker from the Pop era stayed out of the debate throughout the happy age of late-industrialism and proto-postmodernism. But today the question of the effects of the media, which he vivisected in the mid-60s, seems to have swung back with such violently quantitative and direct implications as to sweep away any crumbs of ideology and consolidated practice, revealing a ruthless picture of what awaits us in this 21st century.

If a medium technologically enters the market situation, its effects cannot be governed easily in one direction or another. It swells like a tsunami, with univocal and irreversible results. The design media remained relatively calm for the entire period 1960-2010, until making recent signals of excitement and unease. While many technological innovations had occurred earlier, altering the culture of materials and machinery in a steady progress towards forms of automation, they nevertheless remained sufficiently confined to a technical and specific area. Here instead is a medium whose effects can be of a different breadth altogether: the 3D printer, an object that is resounding like a tribal drum in all parts of the planet. As for its effects on private behaviour, through printed layers of composite materials, the third dimension will be within everybody's reach. Macroscopically, on the other hand, this medium is capable of changing and corroding the actual functioning of the design system, with by no means negligible consequences for the two passages of designing and its execution. This technology will be a boon, many people think, because it is sophisticated and low-cost. But Baudrillard would have reminded us that nothing is free of charge in the postmodern and global world; and if today the number of road deaths is decreasing thanks to the use of safety belts, on a parallel the availability of transplant organs is plummeting.

Previously caught in the mesh of the market, with thousands of ideas still in the drawer, are we finally free? Will this new tool now at last enable us to do without the blinkered entrepreneurs and rigid marketing executives that have made such a heavy-handed impact on the design world in recent decades?

Whenever somebody falls wildly in love with a new technology that has just landed on earth, an alarm bell ought to ring. Have we learnt nothing in 200 years of industrial history and modern technology? Have we learnt nothing about the limits of positivism from Lucio Fontana's outburst: “Think what happened when the typewriter came in. There were writers who actually went out of their minds at the thought of a typewriter. So you see it's creation that matters, technique is of secondary importance. Unfortunately, it is always the latecomers who take technology so seriously.”

For centuries the three-dimensional was the absolute perquisite of specialists (craft clerics or production technicians) and although the new millennium has

demonstrated through the Web that the two dimensions can be fully possessed, precisely the third was still needed before the utopia of creativity could be extended to the whole of society.

This may be a global phenomenon, but it requires a local retest when transferred into a manufacturing country like Italy. The celebration of the arrival of the 3D printer therefore seems all the more significant for being largely “imported”. It is perfectly justifiable where it was launched, in the USA, which has never had craftsmanship of any real importance, other than as an extremely marginal expression of a few minorities like the Navajo, the Hopi or the Shakers. Instead, in a country like Italy that has always lived off an industrial culture based on highly specialised crafts and low product quantities, it is a much more doubtful option. What new developments will ensue here from the shortening of the designer-product axis, which for that matter is entirely new in the majority of other countries?

The printer is undoubtedly an incredible educational tool. Schools have always found it enormously difficult to visualise design and to find things that are made within an acceptable time frame. And in that, the advantages of do-it-yourself prototyping are evident. But as for the rest - in terms of production - what would the benefits of rapid prototyping be? Italy is already perfectly capable at any time of making such prototypes and assembling a piece of upholstered furniture in the district of Meda, drawings in hand, in 48 hours. So why go further with a direct design? Why abolish every interval between design and production to put objects on a non-absorbent market where supply is far in excess of demand?

### 2. THE MAKER AND THE CRAFTSPERSON

Certainly the 3D printer is upsetting the balance of design, with the merit of applying a magnifying glass to a highly relevant topic: the crisis of industrial culture and its hegemonic figures. The age of Italian industry run by the inventor-chief or father-boss is over, having had its day, age-wise. The Busnellis and the Castellis, the Zanottas and the Gavinas were splendid and inexhaustible figures, but not reusable models. They forged ahead by themselves in total technical autonomy, without expecting anything from big industry. Their minds were set on a different market, which was not that of goods, where they would have lacked the means and the clout to tackle the real drumfire of incremental production. Their dealings with designers, however, were absolutely reciprocal, and responsibility for the development of a product was shared equally. Perhaps, without knowing it, they offered the most perfect example of a joint policy in the history of creativity. Now what industrial figure has replaced them? One with very “blurred” contours, a person vaguely linked to the world of images but totally aloof from the product. Someone with blind faith in the possession of a trademark and its omnipotence, but so distant from the designer as someone actively engaged in the company that he relies on star designers - intermittent and distant lights serving as casual conjurers and demiurges expected to open up the newest (and preferably least sophisticated) markets.

The search for the international star designer is a sad practice, which in the first decade of this century produced very little. As a result, the makers want to dismantle this bogged-down condition. They can in effect utilise a medium to stay independent from these restraints. But it has to be remembered that this universally pervasive medium will always be a technique available to all. It will end up enriching a product that will ultimately be nothing more than an improved form of merchandise. Nor will ideas - subject to the pervasiveness of the Web - be enough to make the difference; precisely because they will be the product of a technologically homogenised design culture.

Thus the 3D printer enters from the high level of technological innovation. But its effects could be macroscopic most of all on the lower product level. They could in other words merely raise the quality of goods today in the new dangerous section of low-priced poor quality (satisfaction not guaranteed). On this level the makers will simply be facelifting their products. If the makers' function is not to be confined to the need for an expressive representation on the Web, and not to end up as a childlike and naïve character produced by the crisis, they must look somewhere else. Otherwise they will be run-of-the-mill nobodies, at the most a discreet sweetener of articles having a certain (formal) degree of refinement and generic technical quality but nothing more.

As rightly observed at a congress held in December 2013 in Monza, and promoted by the Fondazione Bassetti, to discuss the recent forms of innovation linked to the spread of the 3D printer: “It changes the relationship between technical work and persons, and offers a confirmation of the fact that skilled craftsmanship is the essence of innovation, but you can't ignore it, even if you are capable of producing any object in your workshop and financing it by crowdfunding for a global market.”

It is true that mass technologies like the 3D printer tribalize, whereas specialist technologies de-tribalize and isolate. But when everybody becomes an actor, there is no more action and no more stage, and so to stand out you need to look at the last link in the production chain: the craftsman.

### 3. A DIFFERENT CRAFTSPERSON

We have given too little consideration to the fact that the industrial world behind Italian design consisted of crafted objects and that, as Enzo Mari maintains, “it is not true that Italian design objects are industrial. They are conceived to be industrial, but are then homemade.”

We have not X-rayed the product sufficiently to show that everything that produced value entailed at least one craft passage; that all our industrial output is marked by elevated craft passages. The craftsman was taken for granted as the anonymous artisan who came well after the designer and the boss-inventor-entrepreneur. For years, craftsmanship was associated with numbers: large or medium-series products meant industry, and smaller ones meant craftsmanship. Other times, the discrimination referred to materials: as far as wood and ceramics were concerned, the sector was craftsmanship, but with plastic



Photo: Susana Morghini

and aluminium alloys, the überpower of machines came into play.

But it has never been like that: the industry that interests us most has always combined basic processing, even of the automated type, with a finishing stage that saved the product from belonging to the universe of ordinary goods. Craftsmanship has always been part and parcel of that particular industry whose design was characterised by a surplus of quality.

Let us then recapture precisely that most archaic and hidden value, the most obvious and underrated of the past 30 years. And indeed, it could coincide - due to a curious reversal of the parties concerned - with the point of maximum future innovation and bring us suddenly into the midst of the most topical revolutions.

Let us get accustomed, then, to thinking of a different kind of craftsman: an invaluable figure who moves in and out of the product giving precious contributions, developing highly complex design traits. Let us abandon for a moment the reification of the handcrafted object.

This craftsman is the only one who, in a timely fashion, can handle the unreasonable order received from the planet's antipodes, and who can do it a first time and then perhaps repeat it a few months later with a minimal request for variation. Or the craftsman may perhaps produce the one-off piece, where prototype and production coincide in the highest degree of complexity. Furthermore, he will be the only one responsible for the “made-to-measure” aspect and for maintenance and alteration of an existing product that might soon change much of the recycling ideology. His alternating, running production line enables him to switch almost naturally from one of these compartments to another.

Who executes all the studies, if not the craftsman? The only study possible is the kind that is done day by day - the endless atelier-work needed when commissions vary and when there are no patents involved. The question therefore is how to organise these professionals who will have to implement mostly microscopically subdivided practices as intermediaries or luxury suppliers, together with designers, online with other craftspeople. All combinations should be taken into consideration.

The fact that businesses in today's manufacturing culture are organised more in terms of people than roles, entails a complete reassessment of the craftsman. Until 20 years ago he could have constituted a serious handicap. These new craftspeople operate in the “super-service” sphere, and no longer necessarily in that of the concluded and unrepeatable object. They may perhaps not be aware of that yet. They do it without knowing. And the craftsman-neighbour is in the same condition. He has dropped the classic idea of controlling the full span of an operation. He has always somehow made use of the Web because he was a pawn within it, whereas now he must exploit it more overtly, in the knowledge of being a globetrotting seeker of quality. He must show that he, with his contribution of difficult-to-duplicate recipes is the one who is now making a difference in the globalised world, more than designer-culture and industrial culture are. @



Photo: Umberto Prato

In questa pagina: tavolo retrattile a scomparsa in bronzo per Habitare di Mendrisio, una realizzazione di Metal Sistem, Cantù

■ This page: a retractable bronze table disappears into the floor. Made for Habitare, Mendrisio, by Metal Sistem, Cantù



Photo: Umberto Prato

In alto: lavorazione al taglio di parabole per lampade in ottone di Azucena, Milano. A sinistra, fioriera per l'Aeroporto di Doha in bronzo martellinato all'esterno e acciaio inox all'interno, realizzazione di Metal Sistem, Cantù

■ Above: the crafting of conical brass lamps produced by Azucena, Milan. Left: flower box for Doha International Airport - hammered bronze on the outside; stainless steel on the inside, produced by Metal Sistem, Cantù