

# T'Journal

Rêveries, daydreams



T'Journal Issue 8, April 2017 — A magazine about Design  
Published by Tacchini Italia Forniture

 Tacchini

Issue 8



T'Journal  
A magazine about Design  
Issue 8, Spring 2017

## Chapters

New Collection 2017 2

During the International  
Furniture Fair in Milan,  
Tacchini presents  
the extended range  
of products and finishes

Tacchini Edizioni 38

Tacchini's new  
offshoot is producing  
a brand new collection  
of accessories for  
homes and public  
spaces

## Rêveries

*Who knows what will happen* 46  
A conversation with Lucia  
Pescador about her *Interiors*  
project

*An open shape* 55  
A conversation with Umberto  
Riva about his lamp *E63*

*The who, when, where, and* 78  
*(some) whys of Italian Design*  
An essay by Matteo Pirola

Italian text 84

Overview I – VII  
Technical information

Esistono diverse modalità per raccontare una storia: qualunque essa sia. Una possibilità è quella di far parlare i protagonisti, lasciando a loro la parola e la descrizione degli eventi: in una raccolta di rilievo oggettivo, che possa poi diventare analisi critica. Oppure, possiamo far parlare i luoghi e gli oggetti che caratterizzano la nostra storia: come in un romanzo di Simenon, ogni traccia diventa indizio, tassello, tessera di un puzzle, per ricostruire l'intera narrazione. Ancora una visione possibile è quella di valutare le intenzioni e le aspettative, come punto di tangenza di tutto il racconto: rappresentato nel presente e proiettato nel dopo.

Bene. State sfogliando pagine che raccontano di Design: attraverso le storie dei suoi protagonisti, le immagini e i dettagli dei progetti, gli orizzonti della produzione Tacchini e le ambizioni della nuovissima Tacchini Edizioni. E ogni punto di vista, e spunto di lettura, è rappresentato con attenzione e cura. Così, la consueta edizione del giornale Tacchini, diventa lo strumento che state maneggiando: un magazine di approfondimento, un vademecum per comprendere un capitolo fondamentale del design italiano e internazionale, raccontato tramite le pagine mitiche di questa storia, ma anche attraverso interviste ai progettisti e ai maestri di questa arte. Tacchini svela poi il suo punto di arrivo, ma anche di nuova partenza, presentando i progetti della nuova produzione e la linea di complementi di Tacchini Edizioni: per racchiudere in un soffio di pagine sfogliate, il respiro di tutto un progetto.



There are different ways of telling a story, whatever it may be. One option is to let the protagonists speak, using their own words to describe the events, in an objectively significant collection that can open the way for critical analysis. Or we can allow the places and objects in the story to speak: like a Simenon novel, each trace becomes a clue, a piece of the puzzle, with which to reconstruct the narrative as a whole. A further possibility is to explore intentions and expectations, as a “point of tangency” for the story as a whole, represented in the present and projected into the future.

You are now leafing through pages that talk about design: the stories of its star players, design details and pictures, the outlook of Tacchini’s production, and the ambitions of the brand new Tacchini Edizioni. Every viewpoint, slant and interpretation is represented with care and attention. And so it is that the usual edition of the Tacchini journal has been transformed into the publication you are holding in your hands: a magazine exploring issues in depth, a guide to help you understand a fundamental chapter in the history of Italian and international design, narrated in these legendary pages, as well as in interviews with designers and masters of this art. Tacchini then reveals its point of arrival, which is also a new starting point, presenting the new designs in production and the line of accessories from Tacchini Edizioni: in the riffle of these pages is contained the full breadth of a project.

Esistono diverse modalità per raccontare una storia: qualunque essa sia. Una possibilità è quella di far parlare i protagonisti, lasciando a loro la parola e la descrizione degli eventi: in una raccolta di rilievo oggettivo, che possa poi diventare analisi critica. Oppure, possiamo far parlare i luoghi e gli oggetti che caratterizzano la nostra storia: come in un romanzo di Simenon, ogni traccia diventa indizio, tassello, tessera di un puzzle, per ricostruire l’intera narrazione. Ancora una visione possibile è quella di valutare le intenzioni e le aspettative, come punto di tangenza di tutto il racconto: rappresentato nel presente e proiettato nel dopo.

Bene. State sfogliando pagine che raccontano di Design: attraverso le storie dei suoi protagonisti, le immagini e i dettagli dei progetti, gli orizzonti della produzione Tacchini e le ambizioni della nuovissima Tacchini Edizioni. E ogni punto di vista, e spunto di lettura, è rappresentato con attenzione e cura. Così, la consueta edizione del giornale Tacchini, diventa lo strumento che state maneggiando: un magazine di approfondimento, un vademecum per comprendere un capitolo fondamentale del design italiano e internazionale, raccontato tramite le pagine mitiche di questa storia, ma anche attraverso interviste ai progettisti e ai maestri di questa arte. Tacchini svela poi il suo punto di arrivo, ma anche di nuova partenza, presentando i progetti della nuova produzione e la linea di complementi di Tacchini Edizioni: per racchiudere in un soffio di pagine sfogliate, il respiro di tutto un progetto.

# New Collection 2017

OVERVIEW – Technical information p. I — IV

During the International Furniture Fair in Milan, Tacchini presents the extended range of products and finishes:

p. 3 *Face to Face* sofa

by Gordon Guillaumier,

p. 11 *Oliver* (Design Classics)

sofa by Gianfranco

Frattini, p. 16 *Ischia* modular

system by Pearson

Lloyd, p. 26 *Roma* sofa and

armchair by Jonas Wagell

and p. 34 *Soap* low table

by Gordon Guillaumier.



Face to Face, designed by Gordon Guillaumier





Face to Face (Category: Sofa), designed by Gordon Guillaumier. Overview p. III.





Face to Face (Category: Sofa), designed by Gordon Guillaumier. Overview p. III.



Oliver, designed by Gianfranco Frattini



Oliver (Category: Sofa), designed by Gianfranco Frattini. Overview p. IV.



Oliver (Category: Sofa), designed by Gianfranco Frattini. Overview p. IV.  
On this page: E63 by Umberto Riva, Umbra by Maria Gabriella Zecca, Gio by Gianfranco Frattini.



Oliver (Category: Sofa), designed by Gianfranco Frattini. Overview p. IV.





Ischia (Category: Modular System), designed by Pearson Lloyd. Overview p. III.



Ischia (Category: Modular System), designed by Pearson Lloyd. Overview p. III.





Ischia (Category: Modular System), designed by Pearson Lloyd. Overview p. III.



Ischia (Category: Modular System), designed by Pearson Lloyd. Overview p. III.





Ischia (Category: Modular System), designed by Pearson Lloyd. Overview p. III.

Roma, designed by Jonas Wagell



Roma (Category: Sofa, Armchair), designed by Jonas Wagell. Overview p. IV  
On this page: Dorian, Linea and Vasum by Maria Gabriella Zecca, Soap by Gordon Guillaumier.



Roma (Category: Armchair), designed by Jonas Wagell. Overview p. IV.  
On this page: Soap by Gordon Guillaumier, Vasum by Maria Gabriella Zecca, Dorian.



Roma (Category: Sofa), designed by Jonas Wagell. Overview p. IV.





Roma (Category: Armchair), designed by Jonas Wagell. Overview p. IV.





Soap (Category: Low Table), designed by Gordon Guillaumier. Overview p. IV.  
On this page: Vasum by Maria Gabriella Zecca.

Soap, designed by Gordon Guillaumier





Soap (Category: Low Table), designed by Gordon Guillaumier. Overview p. IV.  
On this page: E63 by Umberto Riva.



## Tacchini Edizioni

The art of staging is all about the ability to present a story: giving aesthetic representation to a piece of music, a story or a vision. With Tacchini Edizioni, the desire and ambition is to stage Tacchini's furniture and design icons, with accessories that dress up the snapshots of our life, depicting truly sophisticated living.

Just like accessories in fashion, furnishing accessories are the details that enhance, or simply 'complete' the background of an otherwise neutral snapshot. A rug or lamp, like a hat or tie, can provide an accent and add value, but if they are mismatched, they can spoil even the loveliest of clothes or the most elegant designs. For this reason, the work has been carried out with care and attention to every detail. Tacchini Edizioni draws directly on the earliest history of production at Tacchini, exploiting the same evocative rich cultural loam, with care and courteous respect for the designs and for the great masters. And this is how new projects are born, budding and sprouting, the natural offshoots of the great classics, but as fully-formed adults, ready to shine in their own right.

L'arte del scenografare è quella capacità di "mettere in scena" un racconto: dare l'occasione di rappresentazione estetica a una musica, a un racconto, a una visione. Con Tacchini Edizioni, il desiderio e l'ambizione è quella di mettere in scena gli elementi di arredo e le icone del design Tacchini: con gli oggetti di complemento che vestono le istantanee del nostro essere, affrescando un sofisticato reale dell'abitare.

Così, come l'accessorio lo è per la moda, il complemento di arredo rappresenta il dettaglio che impreziosisce: ma, anche semplicemente, 'completa' lo sfondo di un'istantanea, altrimenti neutra. Un tappeto, una lampada, come un cappello o una cravatta, possono essere quindi un accento di valore aggiunto: ma se stonati, possono disturbare gli abiti più belli o il design più raffinato. Per questo il lavoro è stato svolto con attenzione e cura di ogni dettaglio. Tacchini Edizioni si alimenta direttamente dalla storia della produzione primordiale di Tacchini, attingendo dallo stesso humus culturale evocativo: con attenzione e garbato rispetto dei progetti e dei maestri. Nascono così, quasi per gemmazione, altri progetti, figli naturali dei grandi classici: ma già adulti, e capaci di brillare di luce propria.



Tacchini's new offshoot is producing a brand new collection of accessories for homes and public spaces.

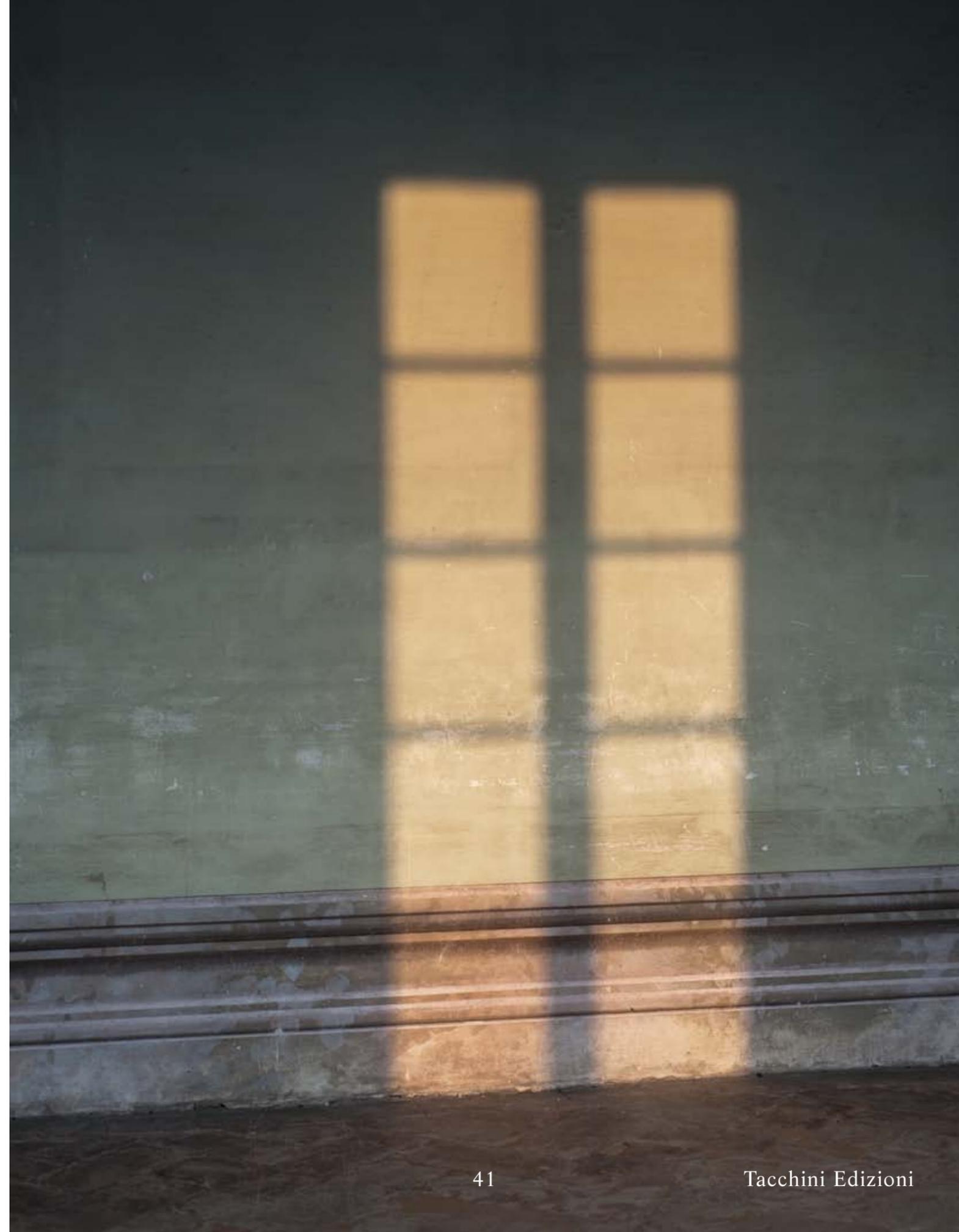
In this issue: p. 41 *Poissons* and p. 44 *Interiors* textiles for *Nebula* screens,

p. 48 *Dorian* mirror, p. 52 *E63* lamp (Design Classics),

p. 50 *Vasum* and p. 58 *Tarsia* accessories, p. 62 *Mod* clock,

p. 68 *Umbra* and p. 72 *Linea* rugs;

and two conversations with artist Lucia Pescador and architect Umberto Riva.



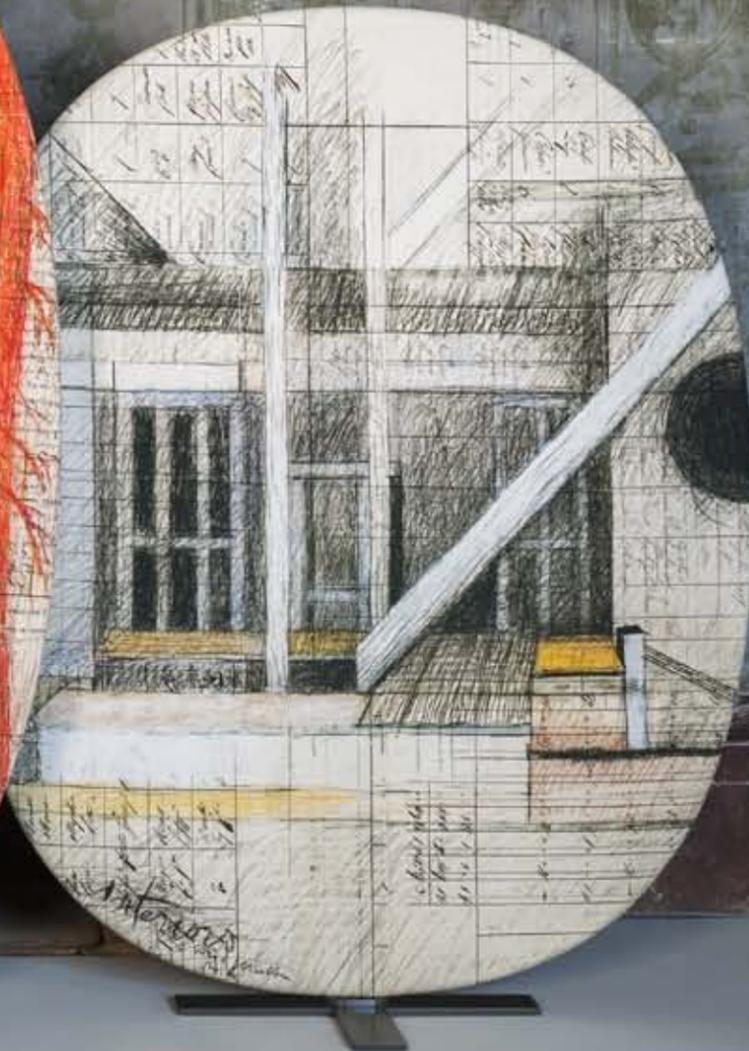
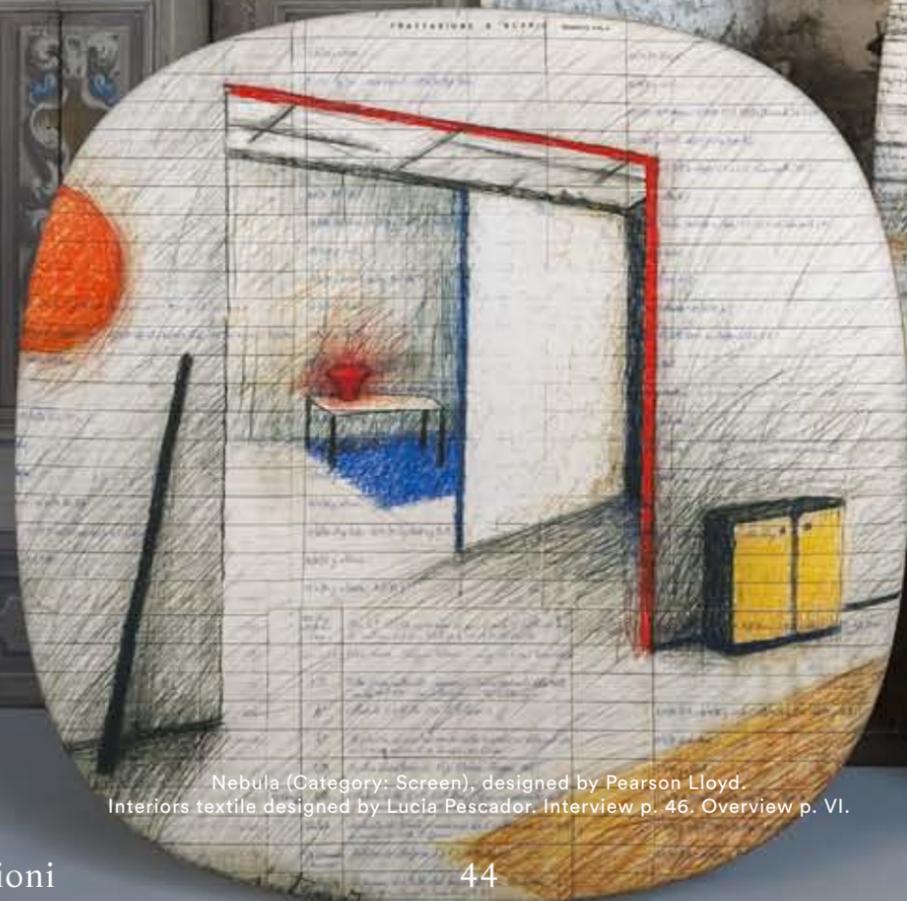


Nebula (Category: Screen), designed by Pearson Lloyd.  
Poissons textile designed by Jean Dunand. Overview p. VI.

Nebula, designed by Pearson Lloyd  
with Poissons textile by Jean Dunand



Nebula, designed by Pearson Lloyd  
with Interiors textile by Lucia Pescador



Nebula (Category: Screen), designed by Pearson Lloyd.  
Interiors textile designed by Lucia Pescador. Interview p. 46. Overview p. VI.

Lucia Pescador, tell us about yourself.

L.P. My name is Lucia Pescador, I am an artist. My whole life I've been drawing, I work especially on paper.

We would like to hear about the inspiration for your works.

L.P. My main topic since at least twenty years has been the inventory of the 1900s with the left hand. The 1900 is my century, even if it is considered as the past century. For me the past century remain the 1800. I work on the memory of culture and on the nature, two elements which often weave together.

In your work you have moved very easily from paper to other materials. What's the difference between these spheres?

L.P. I love the applied art, I am one of those artists who love working with their own hands. So clearly between the product of applied art and the artistic product in my opinion the terrains blend.

And what about design?

L.P. I love objects, I am attracted by all objects. I love objects of feeling, of affection. But design is another thing and I would say that, if done like this, widened like this, maybe it is the first time.

Tell us something about the art version of Nebula screens for Tacchini. How was this project born?

L.P. I love the screen as object, but I love the classic screen, because I love the oriental art so much as well. When I was been told (Oh, that's nice!) I thought I would have been asked to create more decorative things. They have proposed me interiors details instead. I have drawn lots of interiors because I love architecture. Loving architecture, loving design and screens, then the rest follows. For me this is new.

I feel quite insecure.

How is working with Tacchini?

L.P. I love working with people I get along with. With Tacchini I immediately felt harmony. I was a little scared. They already had projects for their screens and I told them: "Aren't they better than my works?" and they replied: "No, yours are unique!". We have all run the risk, you never know if the biscuits taste good until you get them out from the oven!

What's the difference between design and art?

L.P. Maybe you should see what you do from a less personal but more decorative point of view. As I work on culture, I am a very well-informed person in the sense that I am curious. And I think that many designers are extremely well-informed about the art as well. Some designers are like artists, as well as some architects. These fields have been mixed up.

Then would you say that your experience in the design world has been positive?

L.P. Some people love to try, others don't. Loving objects, I love to try.

What are your plans for the future?

L.P. I love cinema very much. And just to laugh I always said: "When I grow up..." — I mean, I love painting and I love my job! — "...I want to be a film director". I will shot in my studio during the night. It will be a night trip in a video camera. I don't know if it is movie or direction, or one of my dreams. Who knows what will happen...



Dorian (Category: Mirror). Overview p. V.



Vasum (Category: Accessory), designed by Maria Gabriella Zecca. Overview p. VII.

Vasum, designed by Maria Gabriella Zecca





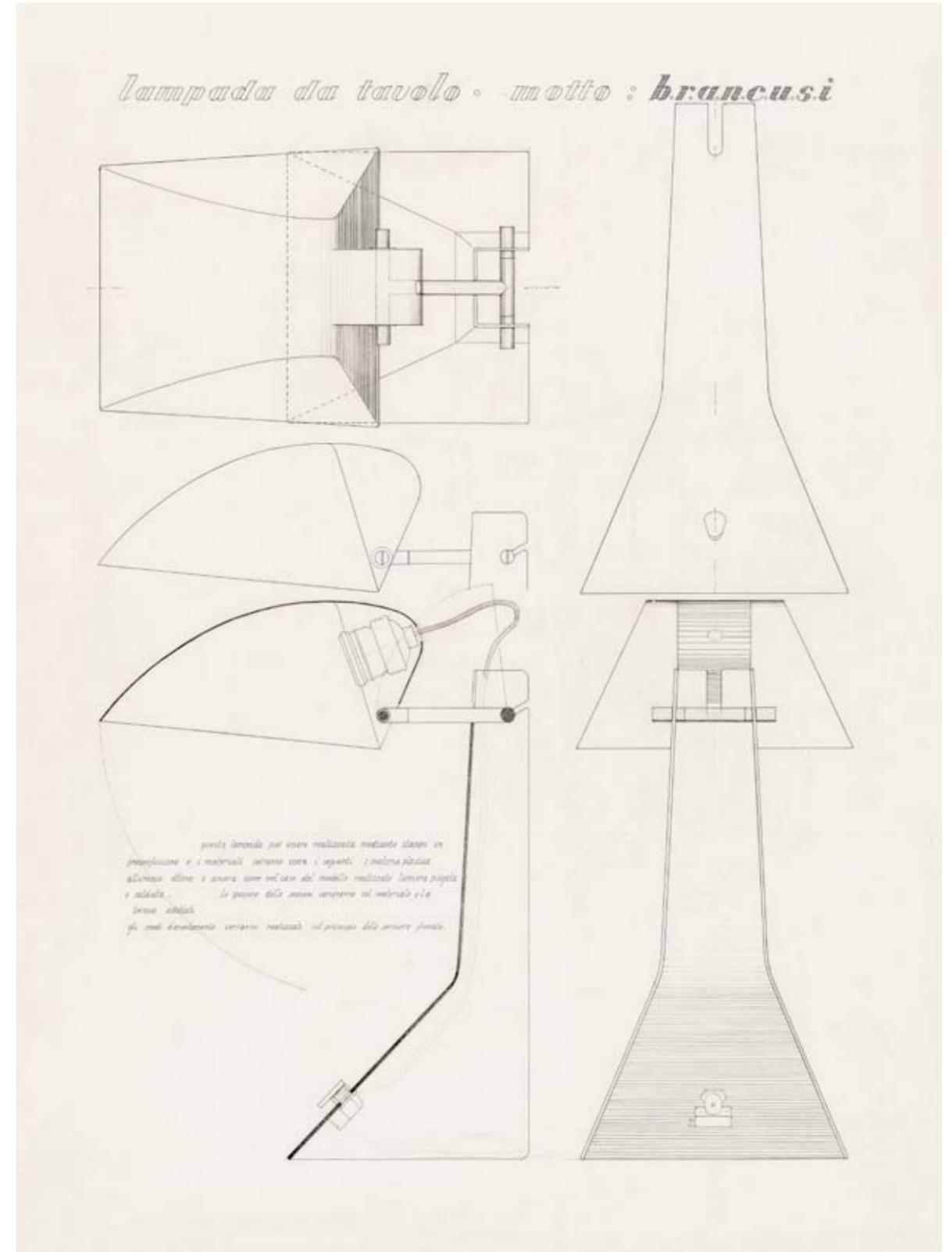
E63 (Category: Lamp), designed by Umberto Riva. Interview p. 55. Overview p. V.

An open shape

Umberto Riva



E63 (Category: Lamp), designed by Umberto Riva. Interview p. 55. Overview p. V.



E63, original sketches by Umberto Riva

Architect Riva, you were a student of Carlo Scarpa and your career has brought you to various disciplines. Tell us about your job.

U.R. I always had some problems with the world of work, meant as the inevitable collaboration of artisans, clients, costs. They are all coercive elements. The painter, instead, should have found a sense in his job. But it was not like that.

That's why your projects have been "designed" like pencil sketches?

U.R. The design gave me everything. I could also work after having investigated the subject, then through the unknown of the sign I found answers, discoveries or possible choices. The mistake is the nourishment to forget all known paths, used to find a mistake to the answers for something with mysterious origins.

Where do you take inspiration from?

U.R. I would say that landscape is the inspiring source for everything. The best thing is to be in harmony with the landscape, and not feeling it as an adverse element.

What makes an object attractive?

U.R. A shape is legitimated by an appropriate use of materials and by the formal and visual culture typical of each of us.

Tell us about E63 lamp, that Tacchini has re-edited.

U.R. I love this lamp, and it doesn't happen so often. I feel it as a friend. This lamp represents much of my professional history, my approach to the realization of the first projects. It was born from an open contest by Artemide, I was 35 years old. Initially this lamp should have been made of plastic, but with metal it obtained dry shapes and precision of the edges. Think about the power obtained with these rigid materials, a result which is impossible to have with plastic. It is an open shape. A mould should have been a mould. If I would have done a plastic sample when I draw it, I would have met big difficulties, also because I didn't know plastic. When we have decided to realize samples in plastic, they were in fiber-resin, a material which gives a beautiful light, with

a smooth external face; on the inside part, instead, the whole weaving of the material can be seen. Consequently, it was easier for me to realize

all samples in metal: the first lamps are in fact made of brass. The sample you see here is the result of a sophisticated laser technology. The weld joint allows to have a clear sign in and outside. When the first samples were made of brass, the weld joint was a brass drawstring that joined all parts and from inside this element was visible.

We would like to hear about the inspiration to design this lamp.

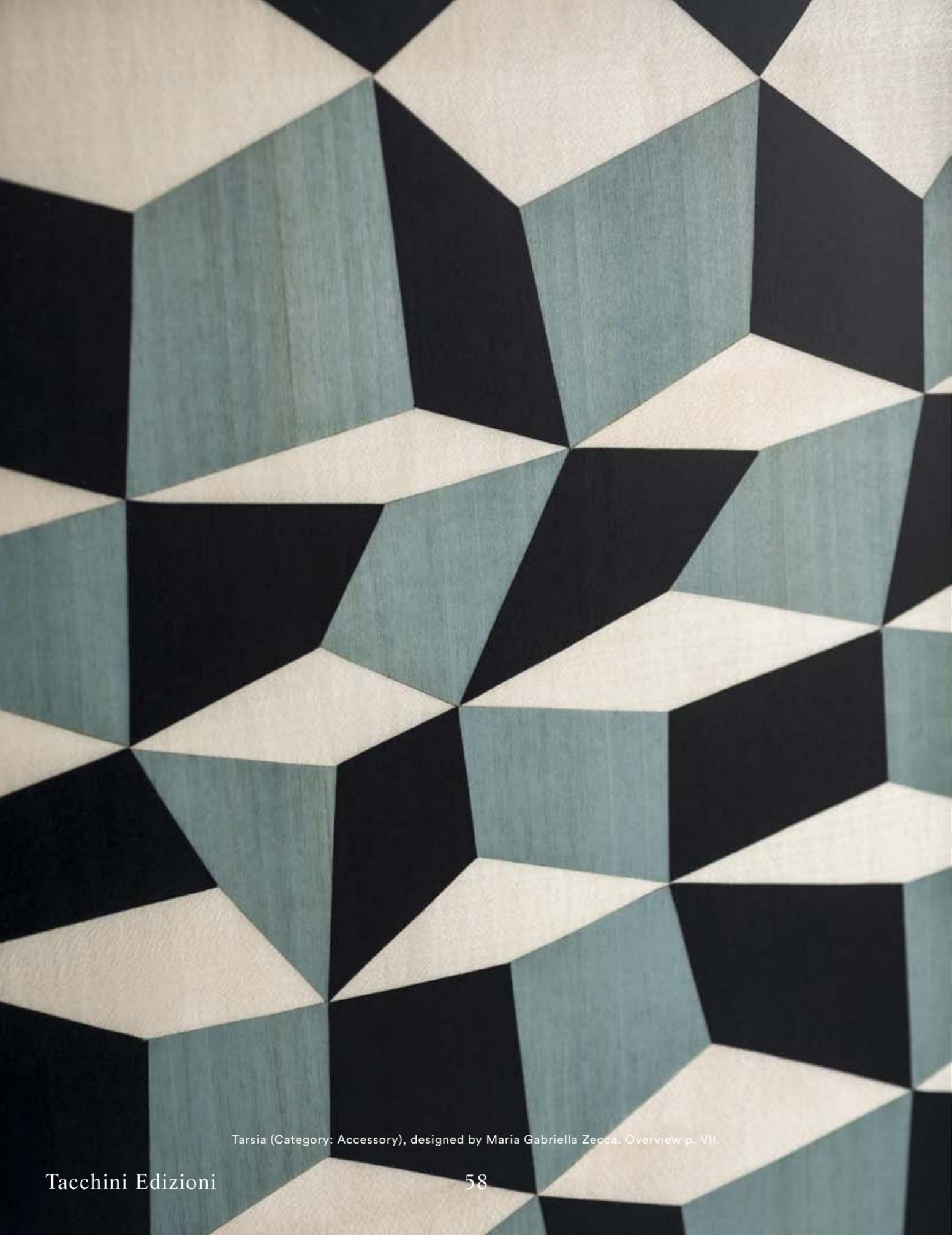
U.R. Originally, the name of this lamp was Brancusi. It took 10 years for me to become an architect, I was a painter before and my mentality was completely different. More than the creation of a lighting fixture, this is a result of my figurative culture; Edison invented the lamp, great designers like Castiglioni or Scarpa created more often "illuminated shapes".

How was the collaboration with Tacchini born?

U.R. Mrs Antonia Iannone brought these two lamps to Bologna for an art exhibition, and there Mrs. Tacchini saw it. She met Mrs. Iannone and considered the idea to re-edit it.

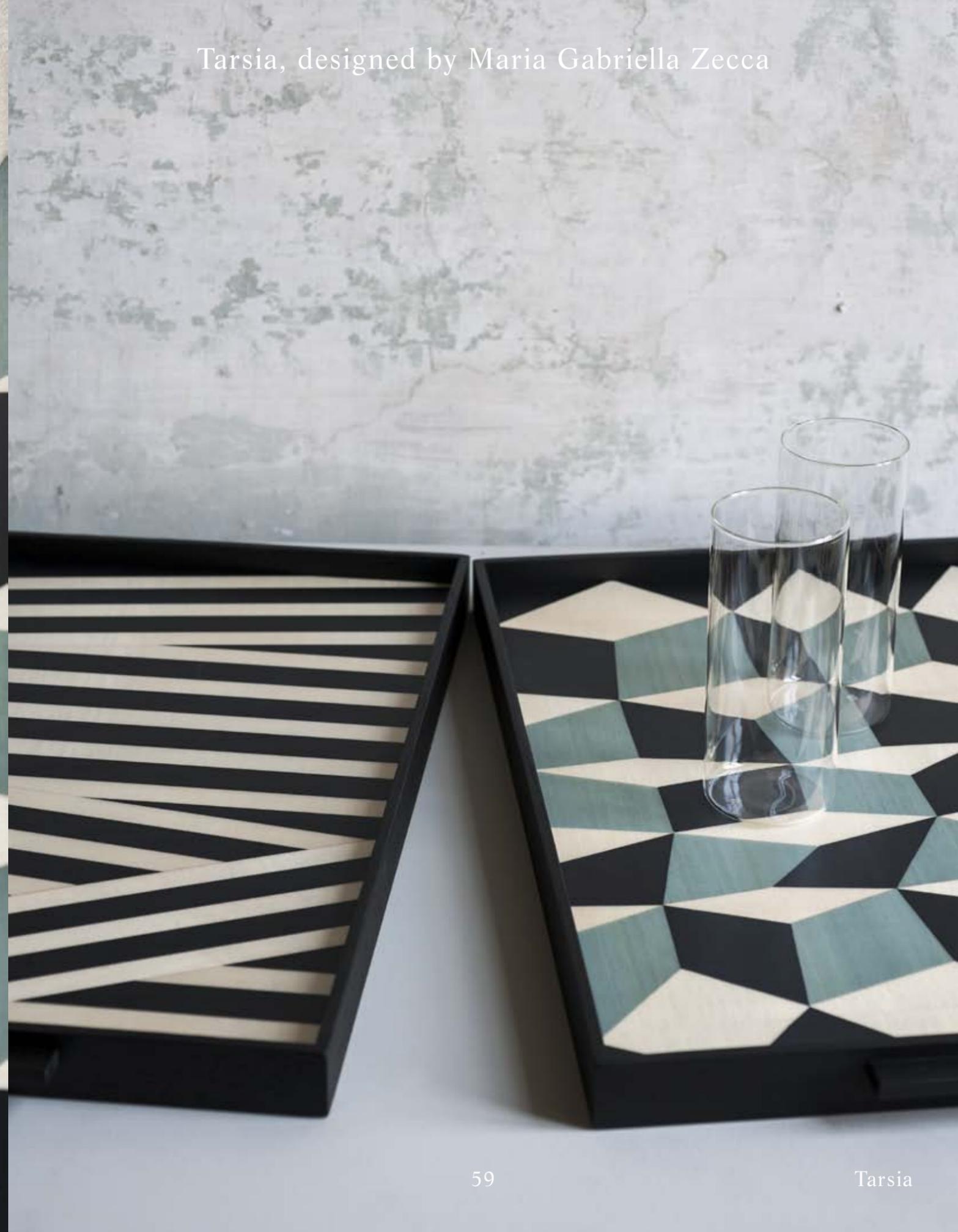
What do you want to be when you grow up?

U.R. I almost forced myself to like the job of architect. The world of painting would have been more suitable because, as I told before, the approach would have been completely private and I would have been totally responsible for what I was doing. Meanwhile if you are an architect or a designer, there are lots of aspects that influence the final result: the client, the manufacturer, the economic issue, usually very significant, the responsibility of understanding which will be the final result, and the final result itself. If you do a painting or make a sculpture, you have the control, especially on architectural works: they do not come out from a private formal process, but from precise requirements.



Tarsia (Category: Accessory), designed by Maria Gabriella Zecca. Overview p. VII.

Tarsia, designed by Maria Gabriella Zecca





Tarsia (Category: Accessory), designed by Maria Gabriella Zecca. Overview p. VII.





Mod (Category: Clock), designed by Think Work Observe. Overview p. VI.





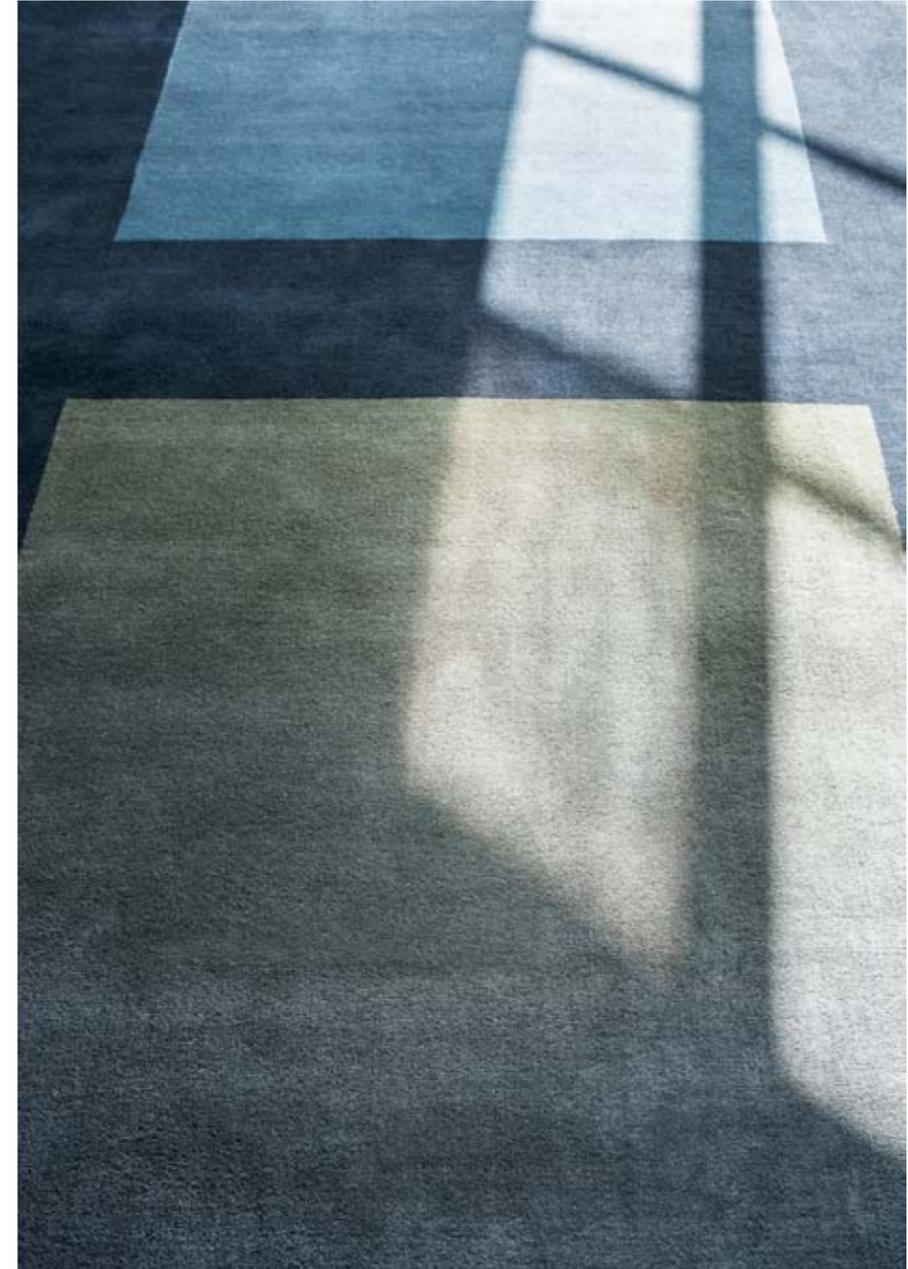
Mod (Category: Clock), designed by Think Work Observe. Overview p. VI.



Mod (Category: Clock), designed by Think Work Observe. Overview p. VI.



Umbra, designed by Maria Gabriella Zecca



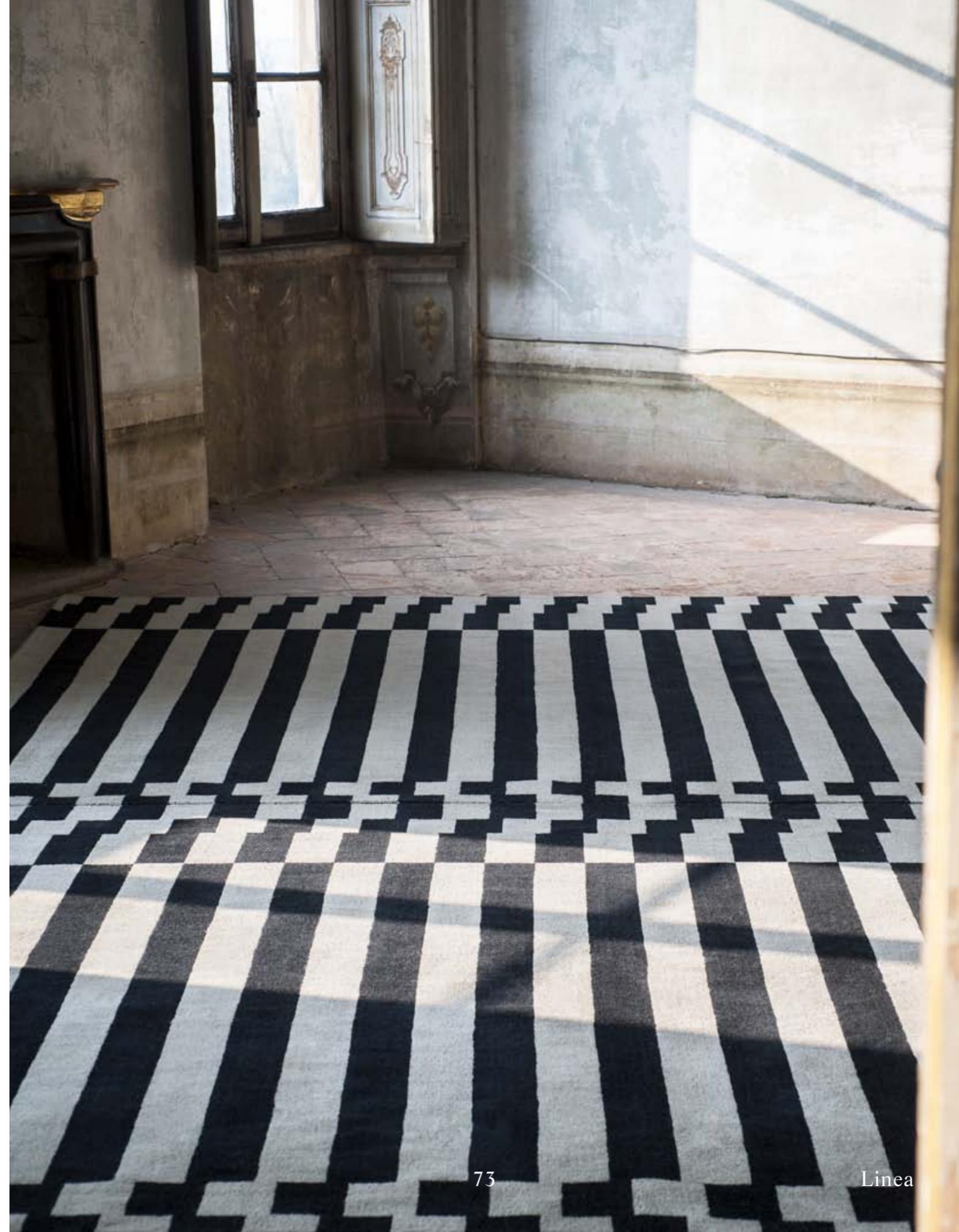
Umbra (Category: Rug), designed by Maria Gabriella Zecca. Overview p. VII.



Linea, designed by Maria Gabriella Zecca



Linea (Category: Rug), designed by Maria Gabriella Zecca. Overview p. V.





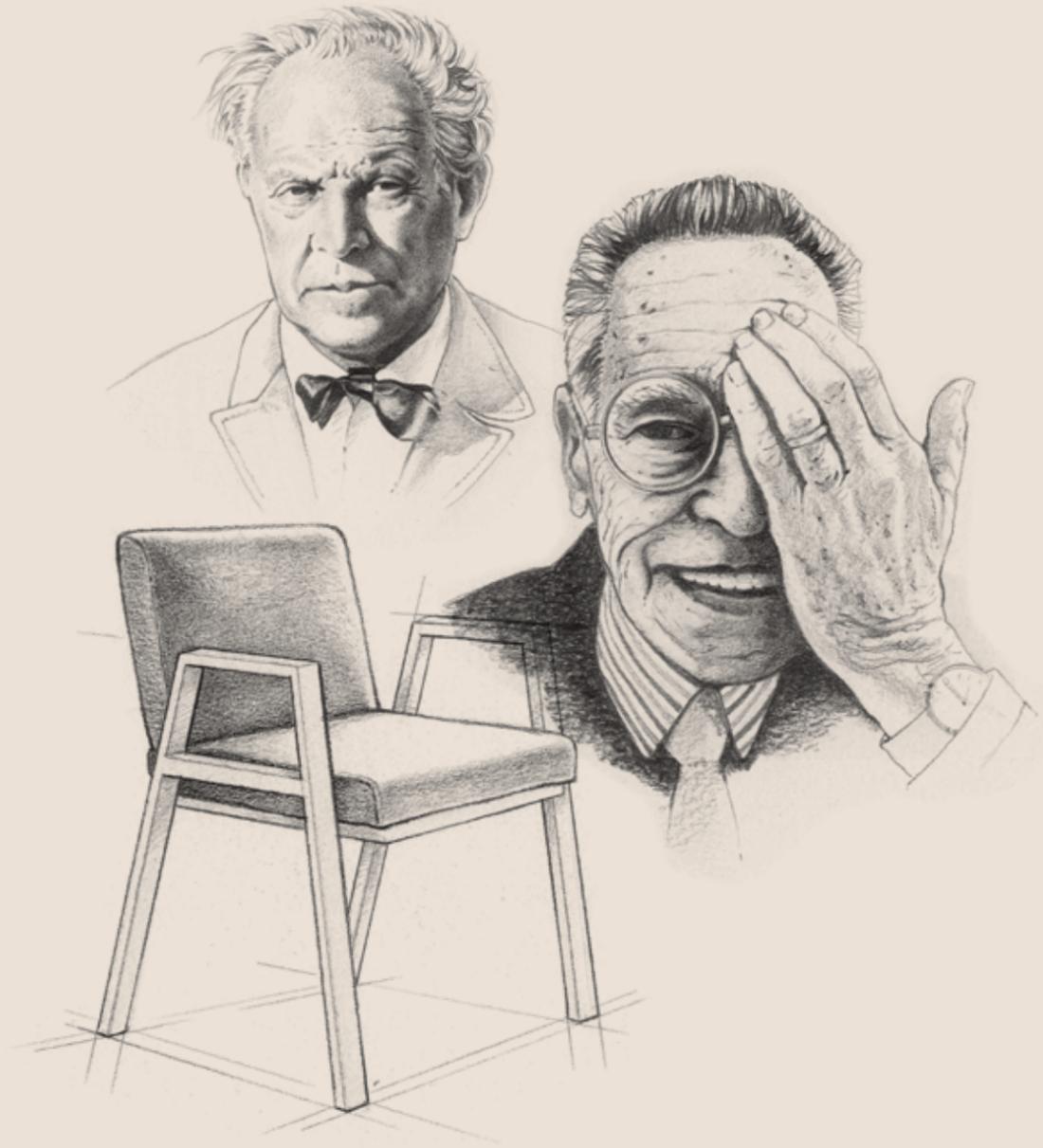
Linea (Category: Rug), designed by Maria Gabriella Zecca. Overview p. V.



Linea (Category: Rug), designed by Maria Gabriella Zecca. Overview p. V.

## The who, when, where, and (some) whys of Italian design

Matteo Pirola



We hear a lot about the Masters of design, Milan as Italy's design capital, and the Modern as the principal historical movement of the 20th century. These three "special ingredients" overlapped and coincided just long enough, in a process resembling alchemy, to create the concrete yet magical conditions in which Italian design was transformed into a priceless material, which then accumulated in a cultural stash that will long give off light, like a brilliant star that might be very distant (perhaps even burnt out) but continues to shine and show the way for generations to come.

### THE MASTERS

By "Master" we mean someone who, intentionally or not, managed to set standards, clear a path, and produce universal questions (first and foremost, before replies) that their "pupils" attempted to answer. Our pioneer designers were certainly Masters: the generation beginning with Gio Ponti — the "father of Italian design" — who bridged the 19th and 20th centuries and penned many of the industry's germinal writings. To demonstrate that this undeniable quality was matched by an equally evident quantity, here are a few more illustrious and illuminating names, in generational order: Franco Albini (Tacchini is re-issuing his MONZINO table and BIANCA chair) and Carlo Molino, a pair of apparent opposites who marked out a new discipline between interior design and product design, between craft and industry, by proffering the principles of Rationalism on the one hand and Surrealism on the other, the appeal of function vs. the efficacy of form (and vice versa); Bruno Munari, an outsider who used art, while thinking of design, to make us understand the necessary spirit of betterment beyond mere function, the importance of an idea together with its realization. Then we have our more classic master designers, textbook we might say, yet

also thoroughly modern: Ettore Sottsass, Achille Castiglioni (Tacchini is re-issuing his BABELA and SAN CARLO chairs), Marco Zanuso, Vico Magistretti, Angelo Mangiarotti and many more, including those we might think of as minor but only because critics and history have not yet taken a serious look: Gianfranco Frattini (Tacchini is re-issuing his GIO table, his GIULIA and AGNESE armchairs, and his SESANN seating system), Ico Parisi, Gastone Rinaldi, Gino Colombini. The designers were Masters, of course, but so were the entrepreneurs, the "captains of industry," brave and visionary in their quest for resources at one end and their oversight of products at the other end of this long manufacturing process, which only towards the centre has design and designers as the core of a complex system. The patriarch of enlightened industry was none other than Adriano Olivetti, the first to see in design and industry the chance for a better society. In furniture, the most important branch of Italian design, we have a list of businessmen whose names coincide with the companies they personally guided into the history books: Cesare Cassina, Dino Gavina, Aurelio Zanotta, Piero Busnelli, and of course Antonio Tacchini, who in 1967 founded the namesake business that still bears his name to this day.

The fact that Italy's iconic design firms are tied to a name and to a family that has kept them running for generations, taking in new master designers like members of the family, is one of the most crucial factors in the Italian way of design. This generation of entrepreneurs and designers met in the flower of their youth and drive, and together made a pact to design and produce a better world.

## MILAN

Milan is the southernmost point of a triangle called Brianza, whose other vertices are Como and Lecco. For centuries, this territory has produced outstanding builders (remember the Comacine masters from over a millennium ago, and the seven young architects from Como who founded Italian Rationalism in 1926) and craftsmen ready to furnish these architectural marvels. A vast number of villas, for the aristocracy or the upper middle class, still stand as witnesses to how these gentle slopes and valleys were privileged vacation spots for the genteel in days gone by. Throughout Brianza, many special events over the last century lent solidity and pride to the design community: in Cantù, the *Selettive del Mobile* started in 1955; in Lissone, the *Settimane Lissonesi dell'Arredamento* began in 1936; and in Monza, Villa Reale has hosted the first University of Decorative Arts since 1922 and the Biennial of Decorative and Modern Arts since 1923. This research and development spanning applied arts and modern industry, along with the cultural and commercial exposure, gave all of Brianza — first its craftspeople and then its businesses — a focal

point and source of inspiration that stayed in place for an entire century, with some ups and downs, until 2014 when Monza's Villa Reale once again became the epicenter with its Permanent Collection of Italian Design.

The city of Milan, then, is simply where the head of all this activity became concentrated over the years, while its dynamic body, and most importantly its skilled hands, were distributed neatly in the area stretching out to Lake Como. An event that helped make Milan the capital of design was the 1893 founding of the *Società Umanitaria*, the first major starting point in this long history. The *Società Umanitaria* was a philanthropic society, formed at the bequest of Prospero Moisé Loria, a Milanese benefactor who wished to create a "house of work" for the professional training and social and cultural advancement of the young working poor. Together with the Cities of Milan and Monza, it was also one of the founders of the University of Decorative Arts set up inside Monza's Villa Reale. After this first institution, which along with better known European guilds and associations of the time (Arts & Crafts in England, Werkbund in Germany, Secession and Werkstätte in Austria) laid the foundations for a culture of design and product tied to modern society, throughout the 20th century Milan saw an endless succession of places, entities and events that gave structure to this complex system. The year 1917 marked the opening of La Rinascente, the first large department store for clothing and furnishings, a place for high-end yet democratic shopping. In 1920 came the *Fiera Campionaria* (trade fair), the largest and most important promotional



and commercial institution in Italy, which every year showed the finest achievements of small and medium-sized private firms. Milan is the city where a single year, 1928, saw the founding of both Domus and Casabella: the two (sometimes contrasting) pillars of Italian architecture and design. The 1930s witnessed the first companies that used design, still a new and experimental field, to help the “applied arts” evolve into the new discipline construed as “artistic design for industry.” With the fifth Exhibition of Modern Decorative and Industrial Arts, in 1933, the event became triennial instead of biennial and moved from Monza to its new location at the Palazzo dell’Arte in Milan. Throughout the century, this was the meeting point for the most renowned names in Italian and international design, until it officially opened as the Triennale Design Museum in 2007. After a “black” period that led Italy into the Second World War, in 1947 there was finally a glimmer of light, with the slow rebirth of society and the resumption of these exhibitions with the eighth Triennale, whose theme and objective was precisely the reconstruction of the city and of society through modern architecture and design. After a decade of self-reflection, the city was finally ready to rise from the ashes, and the first official efforts to launch “good Italian design” took place in 1954. From that wonderful year, we have the establishment of the *Compasso d’Oro*, sponsored by La Rinascente as the ultimate honor to bestow on design and a means of underlining the “aesthetics of product” and encouraging the Italy’s nascent “industrial design”; and the tenth Triennale, which included an initial conference now considered the manifesto

of Italian design as well as the *Mostra Internazionale dell’Industrial Design*, the first official exhibition to treat its subject on a par with the other arts. In 1956, the birth of the *Associazione Disegno Industriale* (ADI) was notable for the inclusion not only of designers, architects and graphic artists but of anyone involved in the industry — businesses, journalists, schools, researchers, etc. — in order to marshal every component of the design community and give creative impetus to the culture of design. Closing out the decade, as Italy prepared to “conquer the world,” in 1961 a new tradeshow was born that would soon cross the boundaries of commerce and become a mass cultural phenomenon by invading the city with thousands of events open to the public and definitively consecrating what is still viewed today as the most important design event on the planet: the *Salone del Mobile* or Milan Design Week.

#### THE MODERN

By Modern we primarily mean a period that architecture historians recognize as stretching from the early 1920s (just past the avant-garde movements) to the end of the ’80s, when Post-Modernism was slowly defined. It is safe to say that as turbulent as the first half of the period was on account of the avant-gardes, the birth of political regimes and two world wars, the second half was a crescendo of positive new energy that produced none other than an economic boom and the “Italian miracle.” The 1950s, smack in the middle of this long era of modernity, was an apex for design as all of its best and most significant tools were finally validated,

recognised and defined. But the word “modern,” whose etymology certainly speaks of looking at the present while separating from the old, also suggests a transmittable (and always improvable) way of transitioning from an artistic, experimental, artisanal phase to one that is scientific, repeatable and practical. All thanks to know-how, to technique, to “the kind of rationality that accepts as rational only what achieves the utmost purpose with the minimum means” (Umberto Galimberti). Applied to design, this definition demands the achievement of the best contemporary aesthetic language for the greatest number of people.

#### THE WHYS

To conclude, now that we’ve seen Who (the Masters), identified Where (Milan) and defined When (the Modern), let’s have a look at some Whys: what magical coincidences made Italian design so important around the world and what keeps it so today. Because the necessary confluence of the two key figures in the manufacturing process, the DESIGNER and the ENTREPRENEUR, created a NEW GENERATION of young contemporaries with a broad, open horizon, each of whom contributed the ideals, efforts, failures and triumphs of this new profession. Because MILAN is not just a city unto itself but an entire territory, the industrial district of BRIANZA, with an enormously rich network of talent and experience that has drawn in many an international player hoping to work in this community so open to the project of the future and the progress of society. Because designers’ training in ARCHITECTURE, the “mother of all arts,” helped their thought

processes develop through INTERIORS in that optimal spatial dimension where the body meets object and edifice. Because beyond the very solid discipline of architecture there has often been another more fluid, effervescent one guiding sensibilities and the quest for new paths to consider the here and now: CONTEMPORARY ART. The strong artistic component in the history of Italian design has also ensured that all designers have their own well-defined, recognizable language. Because, aside from art as the great guiding hand within contemporaneity, the success of Italian design has always hinged on RESEARCH, aesthetic and/or technical, often proposed and demanded by designers and welcomed and supported by business owners who are well aware that only research leads to development. And finally, because in all this activity of design and production, no one has ever questioned the importance of concrete action, the thrill of discovery and of seeing to fruition a new idea, the stimulating achievement of dreams as opposed to the satisfaction of needs. This is called CULTURE, and when culture encompasses not only intellectuals but also industrialists, and finally the common citizen who enjoys it daily and at length, it’s a sure bet that a society will grow not just economically but spiritually as well.

## Italian text

p.46

### CHISSÀ POI COSA SALTA FUORI

Intervista: Lucia Pescador

Lucia Pescador, ci parli di lei.

L.P. Mi chiamo Lucia Pescador, faccio l'artista. Disegno da tutta la vita, lavoro soprattutto su carta.

A che cosa si ispira per i suoi lavori?

L.P. Il mio tema base da almeno vent'anni è l'inventario del Novecento con la mano sinistra. Il Novecento è il mio secolo e anche se per tutti è il secolo passato, per me il secolo passato rimane l'Ottocento. Lavoro sulla memoria della cultura e sulla natura, due elementi che spesso si intrecciano.

Nel suo lavoro è passata con molta facilità dalla carta ad altri materiali. Che differenza c'è tra questi ambiti?

L.P. Io amo molto l'arte applicata e faccio parte di quegli artisti che amano lavorare con le proprie mani. E quindi è chiaro che tra il prodotto di cosiddetta arte applicata e il prodotto artistico secondo me i terreni si confondono.

E il design?

L.P. Io amo gli oggetti, tutti gli oggetti mi affascinano. Amo gli oggetti di sentimento, di affezione. Però il design è ancora un'altra cosa e direi che questa è forse la prima volta che me ne occupo.

Ci parla della versione d'arte del paravento Nebula per Tacchini?

Com'è nato questo progetto?

L.P. Amo il paravento come oggetto, il paravento classico intendo, perché amo molto anche l'arte orientale. Quando mi è stato detto che avrei lavorato su un paravento (che bello!) pensavo che mi avrebbero chiesto di fare qualcosa di più decorativo, invece mi hanno proposto particolari di interni. Io ho disegnato molti interni, perché amo l'architettura. Amando l'architettura, amando il design e i paraventi, tutto è venuto da sé. Per me è qualcosa di totalmente nuovo, tanto che mi sento un po' più insicura.

Com'è stato lavorare con Tacchini?

L.P. Io amo molto lavorare con persone con le quali sono in sintonia dal punto di vista umano e con Tacchini mi sono

trovata subito in sintonia. Ho avuto un po' paura. Loro avevano già dei progetti su questi paraventi e io gli ho detto: "Ma non sono più belli questi dei miei lavori?" e loro hanno detto "No, i suoi lavori sono più particolari!". Abbiamo rischiato un po' tutti, non si capisce mai come vengono i biscotti quando li tiri fuori dal forno!

Qual è la differenza tra design e arte?

L.P. Si deve vedere quello che si fa da un punto di vista un po' meno personale, forse, e un po' più decorativo. Io lavoro sulla cultura e quindi mi informo tantissimo, non perché sia necessario ma perché sono curiosa. Allo stesso modo penso che molti designer siano estremamente informati anche sull'arte, anzi, ci sono designer che sono quasi degli artisti, così come gli architetti. I campi si sono molto mischiati. Ormai siamo un'unica banda, credo.

Quindi direbbe che la sua esperienza nel mondo del design è stata positiva?

L.P. C'è chi ama provare e chi non ama provare. Amando io gli oggetti, io amo provare.

Che progetti ha per il futuro?

L.P. Io amo molto il cinema. E un po' per ridere dicevo sempre: "Da grande (amo la pittura e la mia professione!) farò anche la regista". Farò fare delle riprese dentro il mio studio di notte. E sarà un percorso notturno in una videocamera. Non so se questo è film o regia, o un sogno mio. Chissà poi cosa salta fuori...  
p.55

### UNA FORMA APERTA

Intervista: Umberto Riva

Architetto Riva, lei è stato allievo di Carlo Scarpa e la sua carriera l'ha portata verso i più diversi ambiti disciplinari. Ci parla del suo lavoro? U.R. Ho sempre avuto qualche problema con il lavoro di architetto inteso come punto di contatto inevitabile tra artigiani, committenza e costi, che percepisco come elementi coercitivi. Invece, avrei sempre voluto fare l'artista, il pittore, per trovare tutto il senso nel mestiere stesso. Non è andata così. Per questo i suoi progetti nascono "disegnati", come schizzi a matita? U.R. Il disegno mi dà tutto. Anche

quando indago prima il tema, è attraverso l'incognita del segno che trovo risposte o scoperte o possibili scelte. L'errore stesso è un nutrimento per superare le strade già indagate, già usate per trovare delle risposte.

Dove cerca l'ispirazione?

U.R. Direi che il paesaggio è la fonte ispiratrice di tutto. Un paesaggio in cui si è in armonia e dove non ci si sente l'elemento avverso.

Cosa rende un oggetto desiderabile?

U.R. Una forma si legittima con l'uso appropriato del materiale e attraverso la cultura formale e visiva che uno si porta addosso.

Ci racconti della lampada E63, che Tacchini ha rimesso in produzione. U.R. Questa lampada mi piace molto e non mi succede molto spesso: me la sento amica. Forse perché si porta dietro molta della mia storia professionale, molto dell'approccio alla realizzazione dei miei primi progetti. Nasce da un concorso di Artemide, io avevo 35 anni. La lampada doveva essere fatta a stampo in materia plastica, ma ha una forma aperta e uno stampo deve invece essere intero: farlo in plastica mi sarebbe costato molta fatica perché non conoscevo bene quel materiale, tant'è che quando abbiamo deciso di riprodurre il modello in plastica abbiamo usato la fibroresina, che dà una bellissima luce e ha una faccia esterna levigata, ma all'interno lascia intravedere tutta la tessitura del materiale. E visto che i modelli mi era più facile realizzarli in metallo, le prime lampade sono state fatte in ottone. Penso che con il metallo questa lampada abbia acquistato asciuttezza di forme, esattezza di spigoli, tensione: caratteristiche che si ottengono con i materiali rigidi e che non avrei mai ottenuto con la plastica. Nei primi modelli si vede ancora la saldatura tra le parti, un cordoncino di ottone che fungeva da elemento di giunzione. In seguito la saldatura è stata fatta a laser, una tecnologia sofisticata che permette un segno molto netto.

A cosa si è ispirato per disegnare questa lampada?

U.R. All'origine la lampada si chiamava Brancusi, perché prima di diventare

architetto ero un pittore e la mia mentalità era del tutto diversa. Più che l'invenzione di un corpo illuminante, quindi, è il risultato della mia cultura figurativa; Edison ha inventato la lampadina, grandi designer come Castiglioni o Scarpa hanno invece creato delle "forme illuminate".

Com'è nata la collaborazione con Tacchini?

U.R. Giusi Tacchini vide la lampada a Bologna, durante una mostra d'arte curata da Antonia Iannone. Proprio in quell'occasione si parlò dell'ipotesi di poterla rieditare.

Cosa vuol fare da grande, architetto?

U.R. Il mestiere dell'architetto me lo sono fatto piacere. Il mondo della pittura mi sarebbe stato più congeniale perché, come ho detto prima, l'approccio sarebbe stato privato e mi avrebbe totalmente responsabilizzato. Se fai l'architetto o il designer esistono degli aspetti che condizionano molto l'esito finale: la committenza, chi realizza il progetto, un problema economico di solito piuttosto rilevante, la responsabilità di capire quale sarà il risultato finale, il risultato finale stesso. Se dipingi un quadro o fai una scultura, hai il controllo; quando realizzi un'opera di architettura, che non nasce da un processo formale privato ma da richieste precise, no.

p.78

### CHI, DOVE, QUANDO E (ALCUNI) PERCHÉ DEL DESIGN ITALIANO

Matteo Pirola

Si parla spesso di Maestri del design, di Milano come capitale italiana, e del Moderno come principale movimento storico nel novecento. Queste tre entità, questi tre ingredienti speciali, sovrapponendosi e coincidendo precisamente per un periodo abbastanza lungo, in modo quasi alchemico, hanno creato e sviluppato una condizione magica e concreta in cui il Design Italiano si è trasformato in una materia molto preziosa, che si è accumulata nel tempo in un giacimento culturale che a lungo emanerà la sua luce, come una splendente stella che, anche se ormai lontana (qualcuno dice spenta), continua a brillare e a segnare la strada per le generazioni a venire.

### MAESTRO

Per Maestro definiamo in generale la figura di un autore che ha saputo, volente o no, fissare dei riferimenti, tracciare una strada e produrre delle domande universali (prima ancora che dei responsi) alle quali i cosiddetti allievi hanno provato a dare delle risposte particolari. Sono sicuramente Maestri i designer della prima ora, quella generazione che prende avvio con Gio Ponti, il "padre del design italiano", colui che ha unito Ottocento e Novecento, e scritto personalmente molti capitoli iniziativi della nostra cultura del progetto. Per mettere in ordine generazionale un po' di altri nomi illustri e illuminanti, giusto per fare capire come oltre alla qualità evidente ci sia stata anche una altrettanto quantità indiscussa, nominiamo: Franco Albini (Tacchini riedita il tavolo MONZINO e la seduta BIANCA) e Carlo Mollino, una coppia di progettisti apparentemente agli opposti che hanno tracciato i confini di una nuova disciplina tra architettura degli interni e disegno del prodotto, tra artigianato e industria, mettendo in scena i principi del Razionalismo da una parte e del Surrealismo dall'altra, del fascino della funzione e dell'efficacia della forma (o viceversa); Bruno Munari, un outsider d'eccezione che attraverso l'arte, ma pensando al design, ha fatto capire a tutti lo spirito di ricerca necessario al di là della funzione, sempre puntando all'importanza di una idea insieme alla sua realizzazione concreta. E poi i maestri designer, più consolidati, ormai potremmo quasi dire classici, pur nella loro modernità: Ettore Sottsass, Achille Castiglioni (Tacchini riedita la seduta BABELA e la seduta SAN CARLO), Marco Zanuso, Vico Magistretti, Angelo Mangiarotti, e molti altri, compresi per esempio quelli considerati apparentemente minori, solo perché la critica e la storia non se ne sono ancora occupate seriamente: Gianfranco Frattini (Tacchini riedita il tavolo GIO, la seduta GIULIA, la seduta SESANN, la seduta AGNESE), Ico Parisi, Gastone Rinaldi, Gino Colombini. Maestri sono i designer certo, ma lo sono stati anche gli imprenditori, i "capitani di industria", coraggiosi e visionari nel trovare le risorse da un lato e a controllare il prodotto dall'altro lato di questo lungo processo produttivo che solo guardando

verso il centro vede il progetto e i designer come nucleo di un sistema complesso. Capostipite dell'industria illuminata è stato certamente Adriano Olivetti, che ha saputo vedere per primo nel design e nell'industria l'occasione di una società migliore. Parlando poi di arredamento, che è il più importante ramo del design italiano, non possiamo non citare nomi di imprenditori che coincido con le aziende da loro stessi condotte fino nei libri di storia: Cesare Cassina, Dino Gavina, Aurelio Zanotta, Piero Busnelli, e certo anche Antonio Tacchini, che fonda l'omonima azienda nel 1967 e che ospita ora queste parole. Il fatto che le storiche aziende del design italiano siano legate a un nome e ad una famiglia che si è succeduta nel tempo e che ha accolto via via vari maestri del progetto come membri di questa famiglia, è una delle più importanti peculiarità del modo italiano di fare design. Questa generazione di persone, imprenditori e progettisti, si sono incontrati nel pieno della loro giovinezza e voglia di fare, e insieme hanno deciso di provare a disegnare e produrre un mondo migliore.

### MILANO

Per Milano individuamo un punto, vertice inferiore di quella grande area territoriale e triangolare che ha gli altri vertici in Como e Lecco, e che ha come nome Brianza. In questo territorio, da secoli, si sono succedute realtà artigianali abilissime nelle costruzioni (ricordiamo i millenari Maestri Comacini e i sette giovani architetti comaschi che hanno fondato il Razionalismo Italiano nel 1926) e di tutti gli elementi necessari ad arredare queste architetture. Pensiamo alla grande quantità di ville, aristocratiche o borghesi, che ancora oggi si trovano a testimoniare come questi dolci pendii e valli fossero i luoghi privilegiati per le villeggiature dei "signori" nei tempi passati. In questa Brianza, nello scorso secolo tante sono state le sedi di avvenimenti speciali che hanno dato al design motivo di orgoglio e solidità: a Cantù le Selettive del Mobile dal 1955, a Lissone le Settimane Lissonesi dell'Arredamento dal 1936, e infine a Monza, con la presenza della Villa Reale che fin dal 1922 ha ospitato la prima Università delle Arti Decorative e dal 1923 la Biennale delle Arti Decorative e Moderne. Questa attività di ricerca e

sviluppo tra arti applicate e industria moderna, insieme all'esposizione culturale e commerciale, hanno dato a tutti gli operatori produttivi della Brianza, prima più artigiani e poi più imprenditori, un grande punto di riferimento e di continuo slancio che ha accompagnato con alti e bassi, tutto un secolo fino al 2014, quando proprio la Villa Reale di Monza è tornata ad essere sede di riferimento con la presenza della Collezione Permanente del Design Italiano. La città di Milano dunque, è solo il luogo di riferimento dove si è concentrata nel corso degli anni la testa di tutto questo operare, che però ha sempre visto il corpo dinamico e soprattutto le mani sapienti, distribuiti puntualmente tra la città e il lago Lario. Qui, alla scoperta di quegli eventi che fanno della città la capitale di questo sistema riconosciamo nella Società Umanitaria, fondata nel 1893, il primo importante punto di partenza di questa lunga storia. La Società Umanitaria era un ente filantropico, costituito su lascito di Prospero Moisè Loria, benefattore milanese che volle istituire una "casa del lavoro", dedita alla formazione professionale e alla promozione sociale e culturale dei giovani e poveri lavoratori dell'industria. Questo Ente è stato anche, insieme al Comune di Milano e al Comune di Monza, tra i fondatori di quella Università delle Arti Decorative stabilita nella Villa Reale di Monza. Oltre a questa prima istituzione, che al pari delle più note corporazioni e associazioni europee del tempo (Arts & Crafts in Inghilterra, Werkbund in Germania, Secessioni e Werkstatte in Austria) hanno creato la base per la cultura del progetto e del prodotto legato alla società moderna, a Milano, lungo poi tutto il novecento si sono succeduti innumerevoli altri luoghi, enti ed eventi, che hanno strutturato un intero sistema complesso. Del 1917 è la apertura de La Rinascente, primo grande negozio multimerceologico dedicato all'abbigliamento e all'arredamento, con lo scopo di offrire un commercio di qualità ma democratico; del 1920 la Fiera Campionaria, istituzione promozionale e commerciale più grande e importante d'Italia, che ogni anno esponeva i migliori risultati della produzione delle piccole e medie imprese private. Milano è la città in cui nello stesso anno, 1928, vengono fondate Domus e Casabella: i due pilastri, a volte contrapposti, della cultura italiana

dell'architettura e del design. Negli anni '30 si strutturano le prime aziende che usano il design, una nuova disciplina ancora in evoluzione sperimentale, per sviluppare l'evoluzione delle "arti applicate" nella nuova disciplina che vede il "disegno artistico per l'industria". Del 1933 è l'inaugurazione della V Triennale delle Arti Decorative e Industriali Moderne, che vede prima la trasformazione da evento biennale a evento triennale e poi il trasferimento dalla sede di Monza alla nuova sede del Palazzo dell'Arte di Milano. Proprio qui, lungo poi tutto il secolo, si sono ritrovati tutti i più importanti interpreti del design italiano e internazionale (è del 2007 la definitiva apertura del Triennale Design Museum). Dopo un periodo buio, letteralmente "nero", che ha portato il paese alla seconda guerra mondiale, nel 1947 si vede finalmente una nuova luce, con la lenta rinascita della società e la riapertura delle Triennali, con la VIII Triennale, che aveva proprio come tema e obiettivo la ricostruzione della città e della società, attraverso l'architettura moderna e il design. Dopo un decennio di ripresa di coscienza, finalmente la società è pronta al risorgimento dalle ceneri, e nel 1954 avvengono le prime operazioni ufficiali di avviamento del cosiddetto "buon design" italiano. Di questo anno mirabile, sono: l'istituzione del Compasso d'Oro, istituito e sostenuto da La Rinascente come massimo riconoscimento al progetto, al prodotto, e nato per individuare l'"estetica del prodotto" e incentivare il nascente "disegno industriale" italiano; la X Triennale, nella quale vennero organizzati un primo convegno considerato il manifesto del design italiano e la "Mostra Internazionale dell'Industrial Design", prima mostra ufficiale che considerava il disegno industriale come le altre arti esposte. Del 1956 la nascita dell'ADI (Associazione Disegno Industriale) caratterizzata non solo dalla presenza dei designer, architetti e grafici, ma di tutti gli operatori del sistema, quali imprese, giornalisti, scuole, ricercatori, con lo scopo di avvicinare tutte le componenti progettuali e produttive del mondo del design, contribuendo a dare una spinta innovativa alla cultura del design. Ed in chiusura di questo decennio, che poi apre alla conquista del mondo, è del 1961 l'inaugurazione di un evento

fieristico che con il tempo ha valicato i confini del commercio e si è fatto cultura di massa, invadendo tutta la città con migliaia di eventi aperti al pubblico, stabilendo la definitiva consacrazione di quello che ancora oggi è considerato il più importante evento mondiale del design: il Salone del Mobile.

#### MODERNO

Per Moderno intendiamo principalmente un periodo, che gli storici dell'architettura riconoscono con un Movimento, che va dai primi anni '20, subito dopo le avanguardie alla fine degli anni '80, quando lentamente si definisce il Post-Moderno. Diciamo pure che in questo periodo, tanto la prima metà è stata tormentata, con le turbolente avanguardie, la nascita dei regimi e ben due guerre mondiali, quanto la seconda metà è stata un crescendo di nuove energie positive che hanno dato vita al cosiddetto "miracolo italiano" e al "boom economico". Proprio in mezzo a questo lungo periodo della modernità, troviamo quell'apice temporale riconoscibile nel decennio degli anni '50, che per il design significa ufficializzazione, riconoscimento, definizione, finalmente, di tutti gli strumenti migliori per operare nel più significativo dei modi. Ma "moderno", che etimologicamente definisce certo una temporalità che guarda al presente distaccandosi dall'antico, si riferisce anche alla definizione di un "modo", una modalità, un metodo trasmissibile (e certo sempre migliorabile) che determina il passaggio tra una fase artistica, sperimentale, artigianale, ad una fase scientifica, ripetibile, applicabile. Il tutto grazie al "saper fare", alla "tecnica" ovvero «quel tipo di razionalità che prevede che sia razionale solo ed unicamente raggiungere il massimo degli scopi con l'impiego minimo di mezzi» (Umberto Galimberti). Questa definizione applicata al design vuole anche che si ottenga il raggiungimento del miglior linguaggio estetico contemporaneo, per un maggior numero di persone.

#### PERCHÉ

Ora, per concludere, visto Chi: i Maestri, individuato Dove: Milano, e definito Quando: il Moderno, cerchiamo in sintesi di riassumere qualche Perché: quali magiche coincidenze hanno fatto

sì che il Design Italiano sia stato, e sia ancora, così importante nel mondo. Perché nell'incontro necessario delle due figure principali del processo produttivo, il PROGETTISTA e L'IMPRENDITORE, si è incontrata una NUOVA GENERAZIONE di giovani coetanei con un orizzonte ampio e lontano, che hanno messo insieme, ognuno dalla sua parte, tutti gli ideali, gli sforzi, i fallimenti e le soddisfazioni, di questa nuova professione. Perché MILANO non è solo una città isolata ma è un intero territorio, il distretto industriale della BRIANZA, fatto di una rete ricchissima di talenti ed esperienze e in cui sono confluiti anche tanti attori internazionali, interessati a lavorare in questo campo aperto al progetto del futuro e al progresso della società. Perché provenendo dall'ARCHITETTURA, la "madre di tutte le arti", il pensiero dei designer si è sviluppato attraverso gli INTERNI, in quella dimensione spaziale ottimale in cui un corpo si incontra con l'oggetto e con l'edificio. Perché oltre all'architettura, solida disciplina da un lato, c'è spesso stata anche un'altra di disciplina, più fluida e effervescente, a guidare lo sviluppo delle sensibilità e le ricerche verso nuove strade che indagassero la contemporaneità: l'ARTE CONTEMPORANEA. La forte presenza della componente "artistica" nella storia del design italiano ha anche fatto in modo che ogni autore avesse un proprio linguaggio, molto ben definito e riconoscibile. Perché, oltre all'arte come grande modalità di orientamento nella contemporaneità, nel successo del Design Italiano non è mai mancata la RICERCA, estetica e/o tecnica, spesso proposta e auspicata dai progettisti, accolta e sostenuta dagli imprenditori, ben sapendo che solo con la ricerca si ottiene sviluppo. Infine perché in tutta questa attività progettuale e produttiva, non si è mai messa in secondo piano l'importanza teorica di un atto pratico, il piacere della scoperta e della realizzazione di una idea nuova, la stimolante realizzazione di desideri più che la semplice soddisfazione di bisogni. Questo si chiama CULTURA e quando la cultura è fatta non solo dagli intellettuali ma anche dagli industriali, e infine dal cittadino comune che ne gode quotidianamente e a lungo termine, è sicuro che una società cresce non solo economicamente ma anche spiritualmente.

PUBLISHED  
by Tacchini Italia  
Forniture Srl

CREATIVE DIRECTION  
AND DESIGN  
Think Work Observe

PHOTOGRAPHY  
Andrea Ferrari

PHOTOGRAPHIC  
CONCEPT AND STYLING  
Maria Gabriella Zecca

CONTRIBUTING  
WRITERS  
Massimiliano Di Bartolomeo  
Matteo Pirola  
Lisa Cadamuro

POST PRODUCTION  
Erica Fadini

ENGLISH TEXT  
Studio Intra  
(p. 1, 39, 79 – 83)

ILLUSTRATIONS  
Maurizio Faleschini

PRINTED  
by Grafiche Filacorda  
Udine (03.2017)

FEATURED  
IN THIS ISSUE  
Gianfranco Frattini  
Gordon Guillaumier  
Jean Dunand  
Jonas Wagell  
Lucia Pescador  
Maria Gabriella Zecca  
Pearson Lloyd  
Think Work Observe  
Umberto Riva

COPYRIGHT  
All right reserved.  
No part of this  
publication may be  
used or reproduced  
in any manner  
without written  
permission from the  
publisher.

© Tacchini Italia  
Forniture Srl 2017

T'JOURNAL  
A magazine about Design  
Issue 8, Spring 2017

## OVERVIEW

I Ischia: compositions  
designed by Pearson Lloyd

New Collection 2017

III Face to Face, designed  
by Gordon Guillaumier  
III Ischia, designed by Pearson Lloyd  
IV Oliver, designed  
by Gianfranco Frattini  
IV Roma, designed by Jonas Wagell  
IV Soap, designed  
by Gordon Guillaumier

Tacchini Edizioni

V Dorian  
V E63, designed by Umberto Riva  
V Linea, designed  
by Maria Gabriella Zecca  
VI Mod, designed  
by Think Work Observe  
VI Nebula, designed by Pearson Lloyd  
with Poissons textile, designed  
by Jean Dunand and Interiors textile,  
designed by Lucia Pescador  
VII Tarsia, designed  
by Maria Gabriella Zecca  
VII Umbra, designed  
by Maria Gabriella Zecca  
VII Vasum, designed  
by Maria Gabriella Zecca

# Overview: Ischia

Designed by Pearson Lloyd



Single element



Single element with table



Single element (bench)



Single element (bench) with table



Double element



Double element with table



Double element (bench)



Double element (bench) with table

 Tacchini

Tacchini Italia Forniture Srl  
19, v. Domodossola, 20822  
Baruccana di Seveso (MB), Italy  
T. +39 0362 50 41 82  
F. +39 0362 55 24 02  
E-mail: info@tacchini.it  
www.tacchini.it

(EN) Ischia comprises a number of freely-combinable individual components: the seats can be single or double, and come with or without a backrest. The system also offers the possibility of adding a table or a woven cane screen, to keep any given area separate and hidden away. The components have an essential feel, with soft shapes and oblique lines, balanced out by the strong finishes of the wood or marble bases that connect them up.

(IT) Ischia è composto di elementi singoli, liberamente combinabili: i sedili sono singoli o doppi, senza schienale o con schienale. Il sistema offre la possibilità di aggiungere il tavolino o il paravento in paglia di Vienna, che separa e nasconde. L'essenzialità degli elementi, caratterizzati da forme morbide e linee oblique, è bilanciata dalle finiture importanti delle basi in legno o marmo che connettono tra loro gli elementi.



Linear System



L-Shape System 1



L-Shape System 2



L-Shape System 3

p. 48

DORIAN



Category: Mirror  
L 49 x D 2 x H 91 cm

(EN) Mirrors serve to amplify a space: not only because they make it seem larger, but also because they show impossible points of view, where you look left to see to the right, and to see behind, you don't have to turn around. Dorian mirror is a depiction of this game of reversals, while the screen-printed decorations around the mirror itself outline the edges of this window into ambiguity, both horizontally and vertically.  
(IT) Lo specchio è amplificatore di un luogo: non solo perché ne raddoppia lo spazio, ma anche perché mostra punti di vista impossibili, dove per guardare a destra ti volti a sinistra, e per vedere dietro puoi non girarti. Lo specchio Dorian è il ritratto di questo gioco del rovescio: mentre il decoro serigrafato sul bordo dello specchio stesso, disegna i contorni di questa finestra sull'ambiguo, sia in verticale che in orizzontale.

p. 52

E63, designed by Umberto Riva

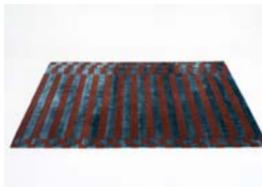


Category: Lamp  
L 17 x D 21,7 x H 43,5 cm

(EN) The design for this lamp dates back to 1963, and today it is reissued with the name E63. This alphanumeric code is a reflection of the intellectual complexity of its designer, Umberto Riva: part architect, part designer, part artist, part light-tamer, and a whole lot of all these things. A table lamp designed with great precision, featuring simple lines around broad surfaces, that seemingly give a solid form to the light itself: steel, almost armour, protecting the precious source.  
(IT) Nel 1963 nasce il modello di questa lampada, oggi rieditata con il nome E63. In una sigla alfanumerica, si racchiude la complessità intellettuale del suo progettista, Umberto Riva: un po' architetto, un po' designer, un po' artista, un po' addomesticatore della luce, e molto di tutto ciò. Una lampada da tavolo disegnata in modo esatto, con linee semplici per contenere superfici ampie, che sembrano dare forma solida alla luce stessa: acciaio, quasi come una corazza a proteggere la preziosa fonte.

p. 72

LINEA, designed by Maria Gabriella Zecca



Category: Rug  
L 300 x D 200 cm

(EN) Subtracting, removing, until a perfect synthesis of parallel lines is reached, breaking up to create a three-dimensional feel. This is the process that led to Linea rug, in three versions, each created by combining two colours: the contemporary minimal look of black and white wool, the softness of champagne pink combined with khaki green, and the eclectic version with petrol blue silk, which changes hue with the changing light, combined with burgundy red.  
(IT) Sottrarre fino ad arrivare a una sintesi perfetta di linee parallele che si scompongono e prendono tridimensionalità. Nasce così il tappeto Linea in tre varianti, ciascuna derivata dall'abbinamento di due colori: il minimal contemporaneo di nero e bianco lana, la dolcezza del rosa polvere accostato al verde kaki, l'eclettica variante con la seta blu petrolio, che cambia sfumatura a seconda della luce, abbinata al rosso burgundy.

p. 62

MOD, designed by Think Work Observe



Category: Clock  
Small: L 30 x D 10 x H 30 cm  
Medium: L 45 x D 10 x H 45 cm  
Large: Ø 60 x D 10

(EN) Mod is a family of clocks inspired by art and contemporary graphics. A different slant on the clock. A model that is square in shape, with corners that become more rounded as its size grows, until the initial shape is transformed into a circle. Modern because it draws upon design from the electronics world and from the shape of station and street clocks. Modular: from small to large, three sizes and three shapes, for home, office and contract settings.  
(IT) Mod è una famiglia di orologi ispirata all'arte e alla grafica contemporanea. Un modo di intendere l'orologio. Un modello che corrisponde a un quadrato con gli angoli che all'aumentare della dimensione si arrotondano fino a trasformare la forma di parzenza in un cerchio. Moderno perché suggestionato dal design del mondo dell'elettronica e dalla grafica degli orologi di stazioni e metropolitane. Modulare: da piccolo a grande, tre misure e tre sfumature per ambienti domestici, uffici e spazi contract.

p. 41

NEBULA, designed by Pearson Lloyd  
POISSONS, textile designed by Jean Dunand



Category: Screen  
L 123 x D 4 x H 125 (floor)/123 (suspension) cm  
L 123 x D 4 x H 153 (floor)/151 (suspension) cm  
L 122 x D 4 x H 183 (floor)/181 (suspension) cm

(EN) The screen is one of the more intriguing themes in the design world: with its two-dimensional form, it can give shape to a three-dimensional space. What's more, it is something of an oxymoron in its function and aesthetics: it is on display, but in order to hide something. Nebula is a design by Pearson Lloyd, interpreted by Tacchini in two different artistic versions: the Oriental poissons by artist Jean Dunand, and the spatial drawings from the series *Inventario del Novecento con la mano sinistra* by Lucia Pescador.  
(IT) Il paravento è uno dei temi più affascinanti del mondo del design: capace, nella sua essenza bidimensionale, di ritagliare uno spazio tridimensionale. Inoltre, è ossimoro nella sua funzione ed estetica: si mostra ma per nascondere. Nebula è un progetto di Pearson Lloyd, declinato da Tacchini in due versioni d'arte: i poissons orientali dell'artista Jean Dunand, e i disegni spaziali della serie *Inventario del Novecento con la mano sinistra* di Lucia Pescador.

p. 44

NEBULA, designed by Pearson Lloyd  
INTERIORS, textile designed by Lucia Pescador



Category: Screen  
L 123 x D 4 x H 125 (floor)/123 (suspension) cm  
L 123 x D 4 x H 153 (floor)/151 (suspension) cm  
L 122 x D 4 x H 183 (floor)/181 (suspension) cm



Category: Screen  
L 123 x D 4 x H 125 (floor)/123 (suspension) cm  
L 123 x D 4 x H 153 (floor)/151 (suspension) cm  
L 122 x D 4 x H 183 (floor)/181 (suspension) cm

p. 58

TARSIA, designed by Maria Gabriella Zecca

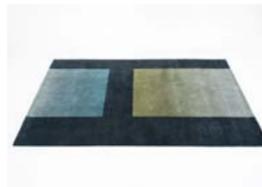


Category: Accessory  
L 48 x D 33 x H 3 cm

(EN) The age-old art of marquetry comes back to life in these two trays, which reinterpret ancient and precious wood-working techniques. Like in a Renaissance workshop, the graphic designs and geometrical patterns of Tarsia trays are created by hand, placing together different pieces of the same material, cut according to a precise design and masterfully assembled within a simple, linear frame.  
(IT) L'antica arte dell'ebanisteria rivive in questi due vassoi, che reinterpretano le antiche e preziose tecniche della lavorazione dei legni pregiati. Come in una bottega rinascimentale, le grafiche e le geometrie dei vassoi Tarsia sono il risultato della composizione manuale di diversi frammenti dello stesso materiale, tagliati secondo un preciso disegno e assemblati con maestria dentro una cornice semplice e lineare.

p. 68

UMBRA, designed by Maria Gabriella Zecca



Category: Rug  
L 300 x D 200 cm  
L 200 x D 200 cm

(EN) Light colours everything it touches, and together with its shadows, it creates depth and ever-changing patterns. Studies into the movement of light on surfaces and the projections created are a favoured subject of artists such as James Turrell, Peter Alexander and William Turner, painters beloved of Maria Gabriella Zecca, who draws her inspiration from them for her Umbra rugs. The unaligned and deliberately disproportionate composition makes it easy to combine two rugs of different shapes and sizes to create unique compositions and expand the floor area covered.  
(IT) La luce colora tutto ciò su cui si va a depositare e crea, attraverso le ombre, tridimensionalità e segni sempre differenti. Lo studio del movimento della luce sulle superfici e delle proiezioni che ne scaturiscono è il soggetto dell'arte di James Turrell, Peter Alexander e William Turner, autori amati da Maria Gabriella Zecca che ne trae l'ispirazione per i tappeti Umbra. L'inquadratura disassata e volutamente sproporzionata permette di accostare due tappeti di misura e forma differente creando ogni volta delle composizioni diverse per ampliare l'area di copertura.

p. 50

VASUM, designed by Maria Gabriella Zecca



Category: Accessory  
L 16,5 x D 16,5 x H 21,6 cm  
L 15 x D 15 x H 40 cm  
L 30 x D 30 x H 12 cm

(EN) A shape and a material that represent classical, almost primordial elements of design objects: the porcelain pot. Maria Gabriella Zecca's Vasum design arose by developing and overlaying elementary geometrical shapes: each portion features a colour, so as to define a rhythm made of colours and volumes. The Limoges porcelain ensures the absolute purity of the surfaces of these objects, making them perfectly hygienic for use with food. All in all, this simple design contains all the complexity of sophisticated references and quotations: the Bauhaus school and its masters, the art of Brancusi and the visionary creations of fashion designer Courrèges. Made entirely by hand with traditional techniques, Vasum project is produced in Italy.  
(IT) Una forma e un materiale che rappresentano elementi classici, quasi primordiali, degli oggetti di design: il vaso di porcellana. Il progetto Vasum di Maria Gabriella Zecca, nasce dallo sviluppo di forme geometriche elementari e sovrapposte: ogni porzione contiene un colore, in modo da definire una scansione cromatica e volumetrica. Inoltre, la ceramica di Limoges garantisce la massima purezza di superficie, rendendo questi oggetti igienicamente perfetti anche per un impiego alimentare. Così, in questo semplice progetto è contenuta la complessità di funzioni e usi, ma anche riferimenti e citazioni alte: la scuola della Bauhaus e i suoi maestri, l'arte di Brancusi e il disegno visionario dello stilista Courrèges. Interamente realizzati a mano secondo tecniche artigianali, il progetto Vasum è prodotto in Italia.

SOAP, designed  
by Gordon Guillaumier



Category: Low Table  
L 54 x D 54 x H 54 cm  
L 130 x D 62 x H 35 cm

(EN) Gordon Guillaumier's search for minimalism continues with the discreet elegance of the new occasional table Soap. The simplicity of the soft shapes, rounded corners and smooth luxury of the marble top, available in Sahara Noir and glossy Calacatta, complements the sofas in the Tacchini collections.  
(IT) Prosegue la ricerca di essenzialità di Guillaumier, che con Soap crea un tavolino dall'eleganza discreta. Le forme morbide, gli angoli arrotondati e la liscia preziosità del top in marmo, disponibile in Sahara Noir e Calacatta lucido, completano con semplicità i divani delle collezioni Tacchini.

ROMA, designed  
by Jonas Wagell



Category: Sofa  
L 234 x D 121,4/84 x H 73,5 cm  
H seat 38,5 cm



Category: Armchair  
L 106,3 x D 88,5 x H 73,5 cm  
H seat 38,5 cm

(EN) Almost suspended above the floor, with the slenderest of legs upholding a large, cosy seat. Jonas Wagell imagines a family of sofas, inspired by the soft, curving form of a semicircle: this little collection, from armchair to sofa to chaise longue, is called Roma, a strong reference to the classical sphere in which its lines are rooted. With citations from fifties design, not of affectation, but of clear inspiration, this design is "classical" by nature, and not only in name.  
(IT) Quasi sospeso dal pavimento, con esilissime gambe che sorreggono la seduta ampia e avvolgente. Jonas Wagell immagina una famiglia di divani, ispirati dal segno morbido di una curva a emiciclo: questa piccola collezione si chiama Roma, evocando in modo sensibile, dalla poltrona alla chaise longue, passando per il divano, l'ambito classico a cui si possono ricondurre i segni stilistici del disegno. Un rimando al design degli anni '50, non di manierismo ma di attenta ispirazione: per un progetto nato già 'classico', appunto, anche nel nome.

OLIVER, designed  
by Gianfranco Frattini



Category: Sofa  
L 190 x D 83,5 x H 77 cm  
H seat 40 cm

(EN) Designed by Gianfranco Frattini in 1957 and produced as from the following year, the 872 sofa has achieved a huge success over the years. Minimalist and elegant, it features a lightweight structure in steel with end feet in wood and tufted upholstery on the seat and back, a detail requiring great craft expertise.  
(IT) Disegnato da Gianfranco Frattini nel 1957 e prodotto a partire dall'anno successivo, il divano 872 ha riscosso negli anni un grandissimo successo. Essenziale ed elegante, è caratterizzato da una struttura leggera in acciaio con piedini terminali in legno e dall'imbottitura capitonné di seduta e schienale, un dettaglio di grande sapienza artigianale.

ISCHIA, designed  
by PearsonLloyd



Category: Modular System  
Single L 119,3 x D 103,8 x H 75,5 cm  
Double L 199,2 x D 112,4 x H 75,5 cm  
H seat 43 cm



Category: Modular System  
Screen L 135,5 x D 45 x H 136,9 cm

(EN) In the beginning there were rocks, shaped by the wind and the waters, veined stones, perfectly overlaid or slotted together by nature. Then, when organic shapes inspired artistic forms, we saw monoliths such as those of Barbara Hepworth and abstract paintings from Serge Poliakoff. Descended from this same line is the new design by Pearson Lloyd, a modular system influenced by natural shapes and artistic allusions, destined for collective settings. Ischia comprises a number of freely-combinable individual components: the seats can be single or double, and come with or without a backrest. The system also offers the possibility of adding a table or a woven cane screen, to keep any given area separate and hidden away. The components have an essential feel, with soft shapes and oblique lines, balanced out by the strong finishes of the wood or marble bases that connect them up.  
(IT) In principio sono le rocce plasmate dall'aria e dall'acqua, le venature dei sassi, le sovrapposizioni e gli incastri perfetti creati dalla natura. Poi, quando la forma organica ispira quella artistica, nascono i monoliti di Barbara Hepworth e le opere astratte di Serge Poliakoff. Si colloca su questa linea il nuovo progetto di PearsonLloyd, un sistema modulare influenzato da forme naturali e suggestioni artistiche, destinato ad ambienti collettivi. Ischia è composto di elementi singoli, liberamente combinabili: i sedili sono singoli o doppi, senza schienale o con schienale. Il sistema offre la possibilità di aggiungere il tavolino o il paravento in paglia di Vienna, che separa e nasconde. L'essenzialità degli elementi, caratterizzati da forme morbide e linee oblique, è bilanciata dalle finiture importanti delle basi in legno o marmo che connettono tra loro gli elementi.

FACE TO FACE, designed  
by Gordon Guillaumier



Category: Sofa  
L 196 x D 97 x H 73,5 cm  
H seat 38 cm

(EN) "Sit down next to me. I want to look at your face while we speak, to understand what you're thinking." Gordon Guillaumier reinterprets the sofa, transforming it into a space for one-on-one relations. Two backrests mirror each other, while soft feather cushions invite us to sit face-to-face and look each other in the eye, rediscovering the human dimension of our gaze, wherever we may be. With fabric or leather covering, Face to Face is designed to sit at the centre of the room, both in contract settings and in the intimacy of a domestic lounge room. The contrasting cross-stitched seams make it the perfect metaphor of any relationship between two people.  
(IT) "Siediti accanto a me. Voglio guardare il tuo viso mentre parliamo. Capire cosa pensi". Gordon Guillaumier reinterpreta il divano e lo trasforma in uno spazio di relazione uno-a-uno. Due schienali contrapposti e morbidi cuscini in piuma invitano a sedersi *vis à vis* e a guardarsi negli occhi, per ritrovare la dimensione umana dello sguardo ovunque ci si trovi. Rivestito in tessuto o pelle, Face to Face è pensato per essere messo a centro stanza sia in un ambiente contract sia nell'intimità di un salotto domestico. Le cuciture a contrasto con punto a incrocio lo rendono la perfetta metafora di ogni rapporto a due.

Printed on the occasion of International Furniture Fair  
Milan, Italy 04 — 09.04.2017  
Published by Tacchini Italia Forniture