

THE INSTANT OF CHANGE

When design meets art

Tris

Designed by Finemateria
Interview by Elisabetta Donati De Conti

17 – 23 April 2023

Elisabetta Donati De Conti: For The Instant of Change 2023, which will be held at Mo.1950, you have decided to work on the theme of game, developing a concept that is very inclusive, aggregative, and evokes moments of sharing. Why are these values important to you? Why did you decide to work on this theme at this time?

Studio Finemateria: This is the first time we have created a project that combines different materials produced by such diverse companies. By thinking about this union, we decided to focus on play as an action that can distract, make the moment of the Salone del Mobile informal, and foster fun, dialogue, and meeting, creating the conditions for developing one's work. Historically, games have always favored dialogue that brings together more people.

EDDC: At a time when it is important to talk about diversity, you do it with a project called Tris, which therefore has to do with at least three things, but then manifesting itself in the game, it aggregates many others. What is Tris?

SF: Tris as you said brings together several factors. Tris is both in the game, in the union of three companies, three materials, but it is also in the union of people. Of course, the fun thing is that Tris is played with two people, not three, which creates an additional playful level. So if we want, we can always talk about dualism, even if the beautiful thing that will happen is that around these tables, game tables, objects, let's call them what we want, there will be differences of views, dialogue, fun, constructive exchanges. Not always an output of design, of product, becomes a tangible volume or something usable. The intention was to put into play, to allow people not to observe the object from afar, but to make it tactile, to ask the visitor, the reader to interact with the object and with others. The checkers will have to be touched, moved to start the game. This requires an intention, to put oneself in the game.

All three materials are touched, people touch them, so from a sensory, tactile point of view, there is certainly a very deep interaction, visually of course, everyone has their own depth of view. And if we want, even the weight of a material like steel can be well perceived, in other cases no, but in all cases you can perceive a sound, a touch, differences. These things are aspects that can be transmitted very well by a game.

EDDC: What impressed you the most? What did you absorb most in this process of dialogue and confrontation for various steps with all these companies? If you had to summarize a bit also this adventure of discovery within their production lines or confrontation with the experience of the people who then operate within these companies, what remained?

SF: Certainly, the fact that they are completely different realities remained, and therefore the beauty of the game was precisely trying to find cohesion between their oppositions, in the sense that we go from a company with dimensions and turnovers and very large production realities, passing through companies with very small productions, but with a very direct dialogue. One curious thing is that then all this diversity is found within a single space like that of Mo.1950. We did not expect so much diversity, but precisely also at the level of how the material begins to exist, the production of it, therefore precisely the approach that exists in dynamics of dialogue

within companies. In the past, we worked on a project that compared, in contrast if we want, craftsmanship and industry, and we believe that we relived the same dynamics by carrying out this project. I do not mean to say that they are completely artisanal companies, but maybe in the case of Rexa, there is a certain type of approach and dialogue, certainly given by the flexibility and technical characteristics of the raw material. Clearly with Ceramiche Caesar, there is another type of approach, much more, let's say, corporate. It is important for us designers to also insert ourselves into the different production processes, trying to find a solution to production. In the case of Ceramiche Caesar, in the Modenese, it is actually a problem to stop the production line, in favor of something that is custom or something that interests the manual labor of the person employed in the line. Automation is given much space, synonymous with a market that demands and the company that responds to this demand. We talk about different materials, we talk about different outputs. We talk about standard non-standards. That is the beauty of it. The beauty is that the game we designed ultimately represents the game that was this project because it is a bit of a game to work on a project and then put together three decided materials. A bit like cooking, giving three ingredients to a person, to a chef, trying to come up with a new creation, a new dish.

EDDC: What about the other companies?

SF: With Rexa, we experienced a different practice, meeting a flexible production line that is open to dialogue in order to favor a more artisanal approach to design. Always starting from a slab, this time in Corian, we were able to experiment with the shape, preferring a softer and more rounded line thanks to its technical characteristics. So we immediately decided to prefer a plastic direction, thermoforming, creating an ethereal volume, a very soft volume that plays, that contrasts the edges and joints of the porcelain stoneware at the base. The top, the last element of this table, and if we want, the only element repeated in the object: are the checkers. Each Tris table will have nine checkers, made in this case with Quadrodesign in steel. The checkers will have a double face, one will represent the circle, the second the cross. With Quadrodesign we experimented and introduced an additional method of creation into the production process, namely milling, which allowed us to range in lines and shapes, showing how objects that are apparently rigid, statuary, and solid can contain reflections, angles, and comfortable and soft spaces within their compositions. The three materials therefore mutate into a single object, merging for capacity and ability, playing together in a repeated series of moves that aggregate, unite, and amuse. We talked about cuts, joints, thermoforming and therefore also gentle modifications towards softness and then milling. There are really many different processing techniques that meet in the same object and with sometimes dissonant proportions. This extrusion that then meets the detail and the minutia of the checkers.

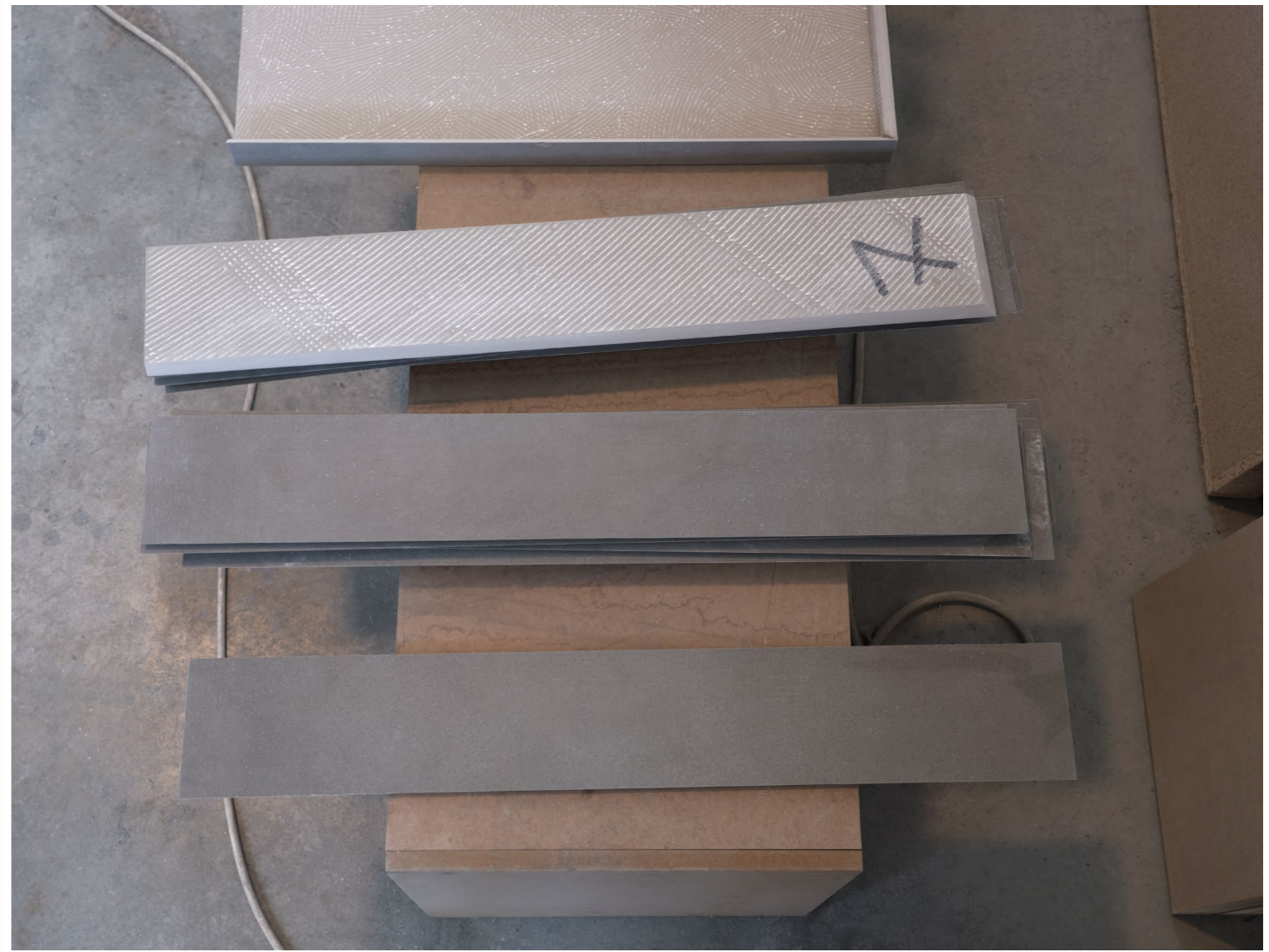
EDDC: In your opinion, how important is it in the development of the language of a contemporary object to start or at least consider all the reasoning on innovative processing techniques and materials that are available to overcome certain visual codes that are sometimes sedimented, but that technical processing allows us to overcome?

SF: We can say that this concept is part of our practice as a studio. We, as Finemateria, leave ample space to tell the story of the processes related to the material, therefore from production to sensations related to processing, and therefore we say that language and form are the result of these journeys that take place at the beginning of the project. The form is the result of the steps that have taken place during the journey, with the ultimate goal of not creating a new aesthetic language at all costs, but rather to meet, for example, these companies that give you the opportunity to design and put your ability into practice.

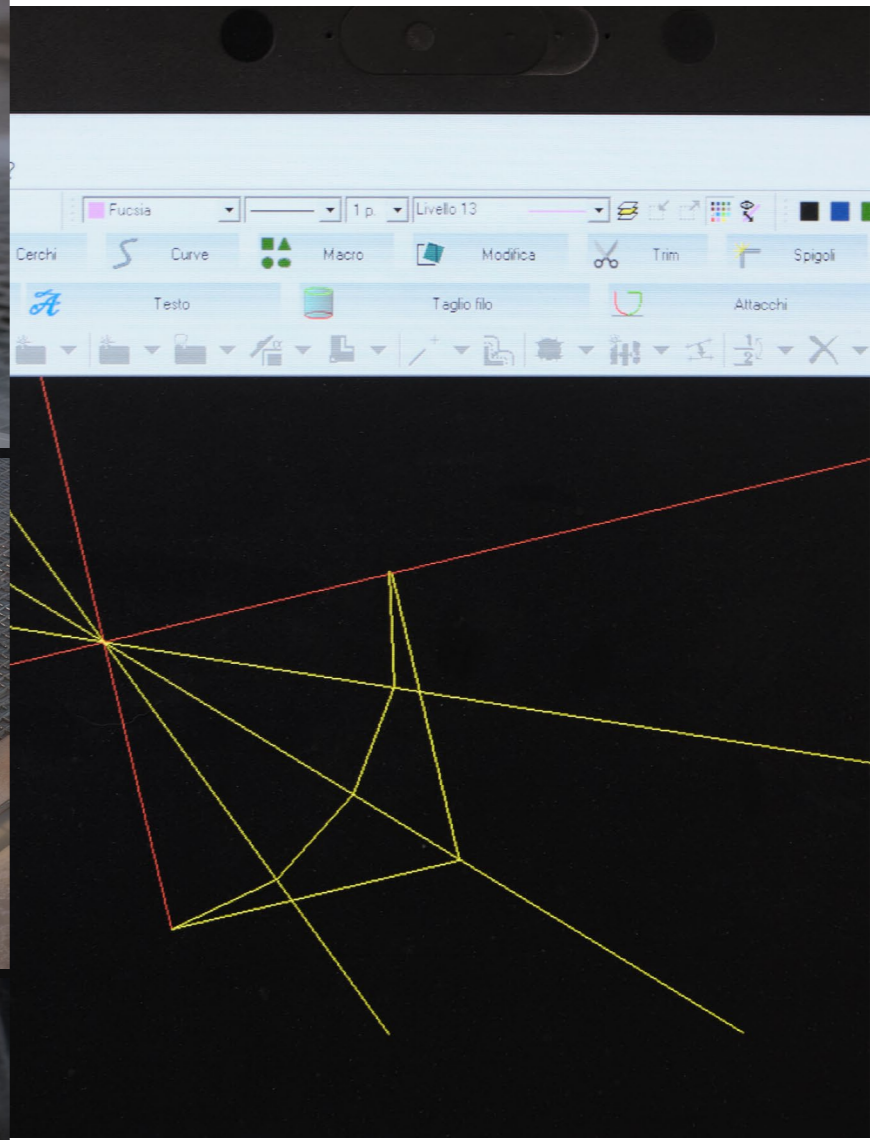
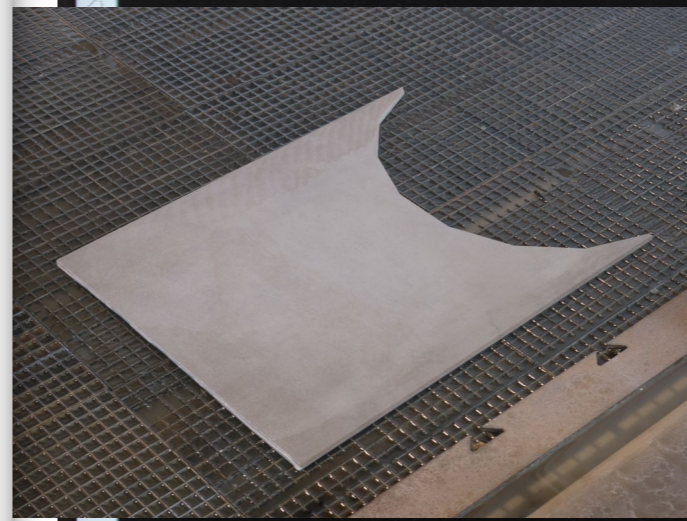
Tris

Finemateria
Caesar
Rexa
Quadrodesign















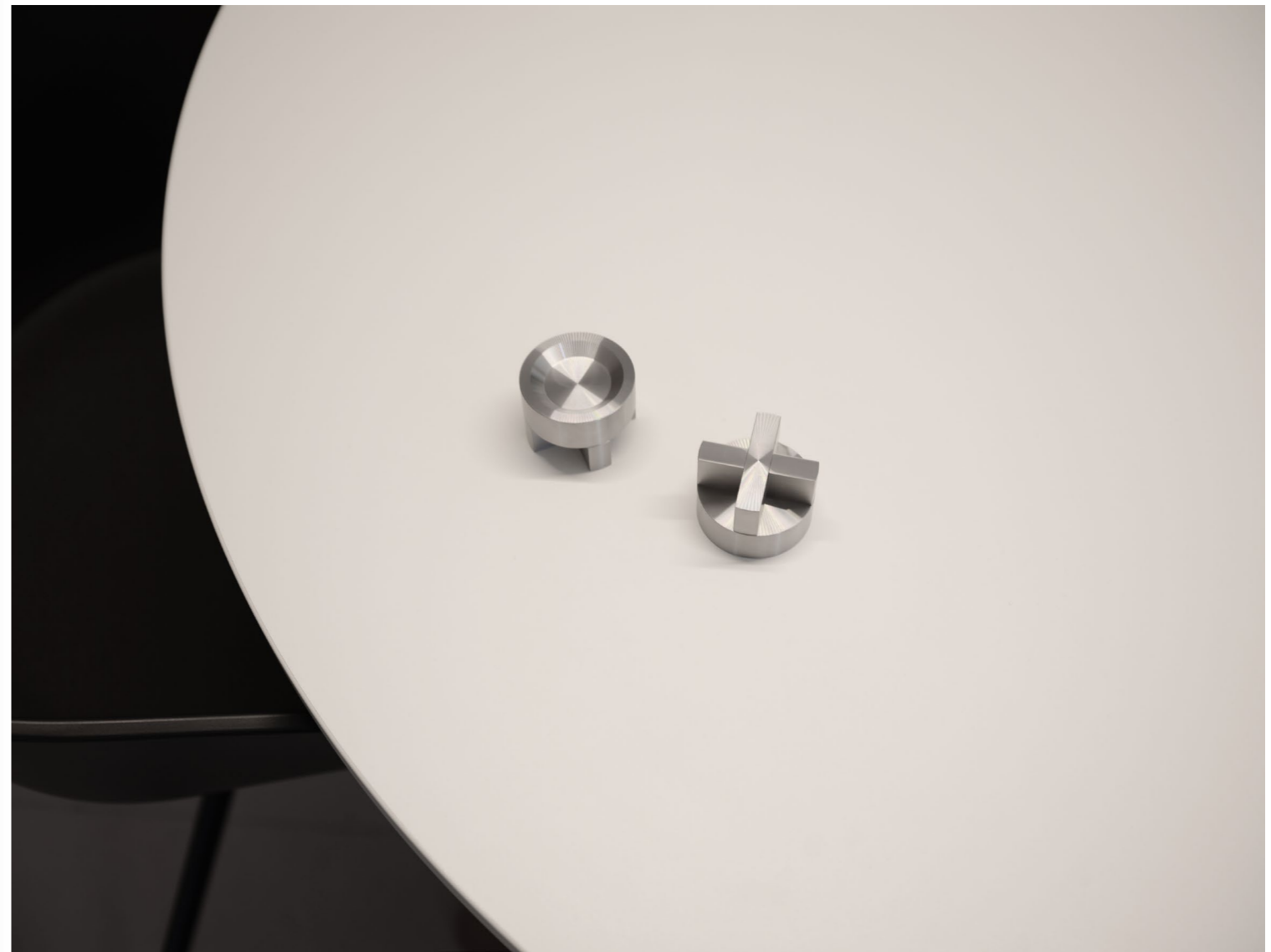


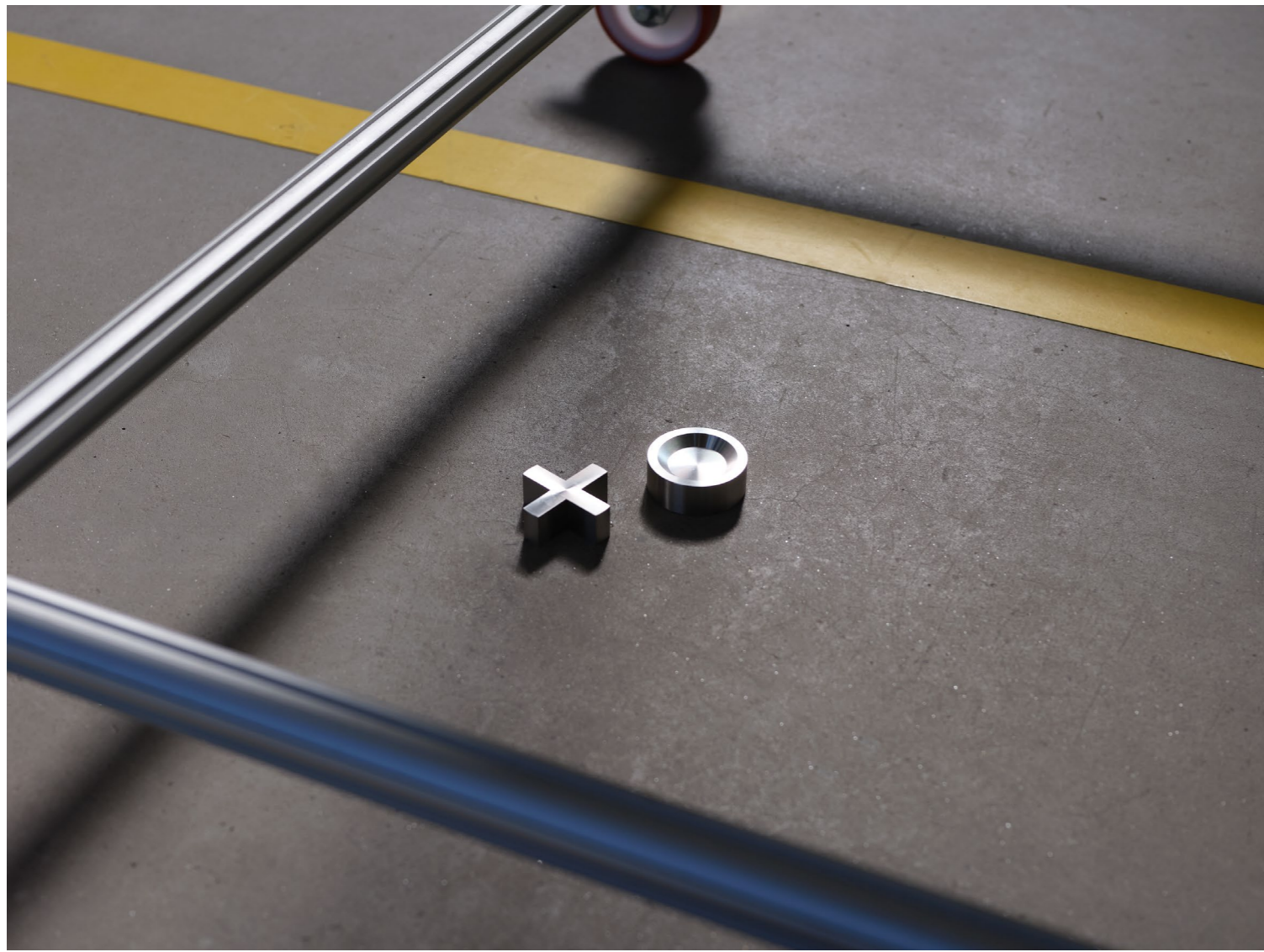














THE INSTANT OF CHANGE When design meets art

Tris

Design di Finemateria
Intervista di Elisabetta Donati De Conti

17 — 23 April 2023

Elisabetta Donati De Conti: Per The Instant of Change 2023, che sarà ospitata negli spazi di Mo.1950, avete deciso di lavorare sul tema del gioco, di sviluppare quindi un concept molto inclusivo e che rimanda a dei momenti di condivisione. Come mai sono importanti per voi questi valori? Come mai avete deciso di lavorare proprio su questo?

Studio Finemateria: È la prima volta che realizziamo un progetto che unisce diversi materiali prodotti da aziende così diverse tra di loro. Proprio ragionando su questa unione, abbiamo deciso di puntare sul gioco come azione che possa distrarre, che renda informale il momento del Salone del Mobile, per favorire il divertimento, il dialogo e l'incontro e per creare i presupposti per sviluppare il proprio lavoro. Da sempre storicamente il gioco favorisce il dialogo che mette a confronto più persone.

EDDC: Nel momento in cui è importante parlare di diversità, voi lo fate con un progetto che si chiama Tris, che quindi ha a che fare con almeno tre cose, ma poi manifestandosi nel gioco, ne aggrega anche tante altre. Che cos'è Tris?

SF: Tris appunto come dicevi mette insieme più fattori. Tris è sia nel gioco, sia nell'unione di tre aziende, tre materiali ma è proprio anche nell'unione delle persone. Chiaramente la cosa divertente è che a tris si gioca in due e non in tre, il che crea un ulteriore livello ludico. Quindi se vogliamo possiamo parlare sempre di dualismo, anche se la cosa bella che avverrà è che attorno a questi tavoli, tavoli da gioco, oggetti, chiamiamoli come vogliamo, si andranno a creare delle differenze di vedute, di dialogo, degli scambi divertenti, costruttivi. Non sempre un output di progetto, di prodotto, diviene un volume toccabile o comunque qualcosa di utilizzabile. La volontà era quella di mettere in gioco, di permettere alle persone di non osservare l'oggetto da lontano, ma di renderlo tattile, di chiedere al visitatore, al lettore di interagire con l'oggetto e con l'altro. Le pedine dovranno essere toccate, spostate per fare in modo che il gioco abbia inizio. Questo prevede un'intenzione, il mettersi in gioco.

Tutti e tre i materiali si toccano, le persone li toccano, quindi dal punto di vista sensoriale, tattile sicuramente si ha un'interazione molto profonda, visiva chiaramente ognuno ha la sua profondità di veduta. E se vogliamo anche il peso di un materiale come quello dell'acciaio si riesce bene a percepire, negli altri casi no, ma in tutti si riesce, per esempio, a percepire un suono, un tocco, delle differenze. Queste cose sono aspetti che riescono a essere trasmessi molto bene da un gioco.

EDDC: Cosa vi ha colpito di più? Che cosa avete assorbito maggiormente questo processo di dialogo e confronto per vari passaggi con tutte queste aziende? Se doveste sintetizzare un po' anche questa avventura di scoperta all'interno delle loro linee di lavorazione o di confronto con l'esperienza delle persone che operano poi all'interno di queste aziende, che cosa vi è rimasto?

SF: C'è rimasto sicuramente il fatto che sono realtà completamente diverse e quindi il bello del gioco è stato appunto cercare di trovare una coesione tra le loro opposizioni, nel senso che si passa da un'azienda con delle dimensioni e dei fatturati e realtà produttiva molto ampia, passando per aziende con delle produzioni molto piccole, ma con un dialogo molto diretto. Una cosa curiosa è che poi tutta questa diversità la si ritrova all'interno di un unico spazio come quello di Mo.1950. Non ci aspettavamo tanta diversità ma proprio anche a livello di

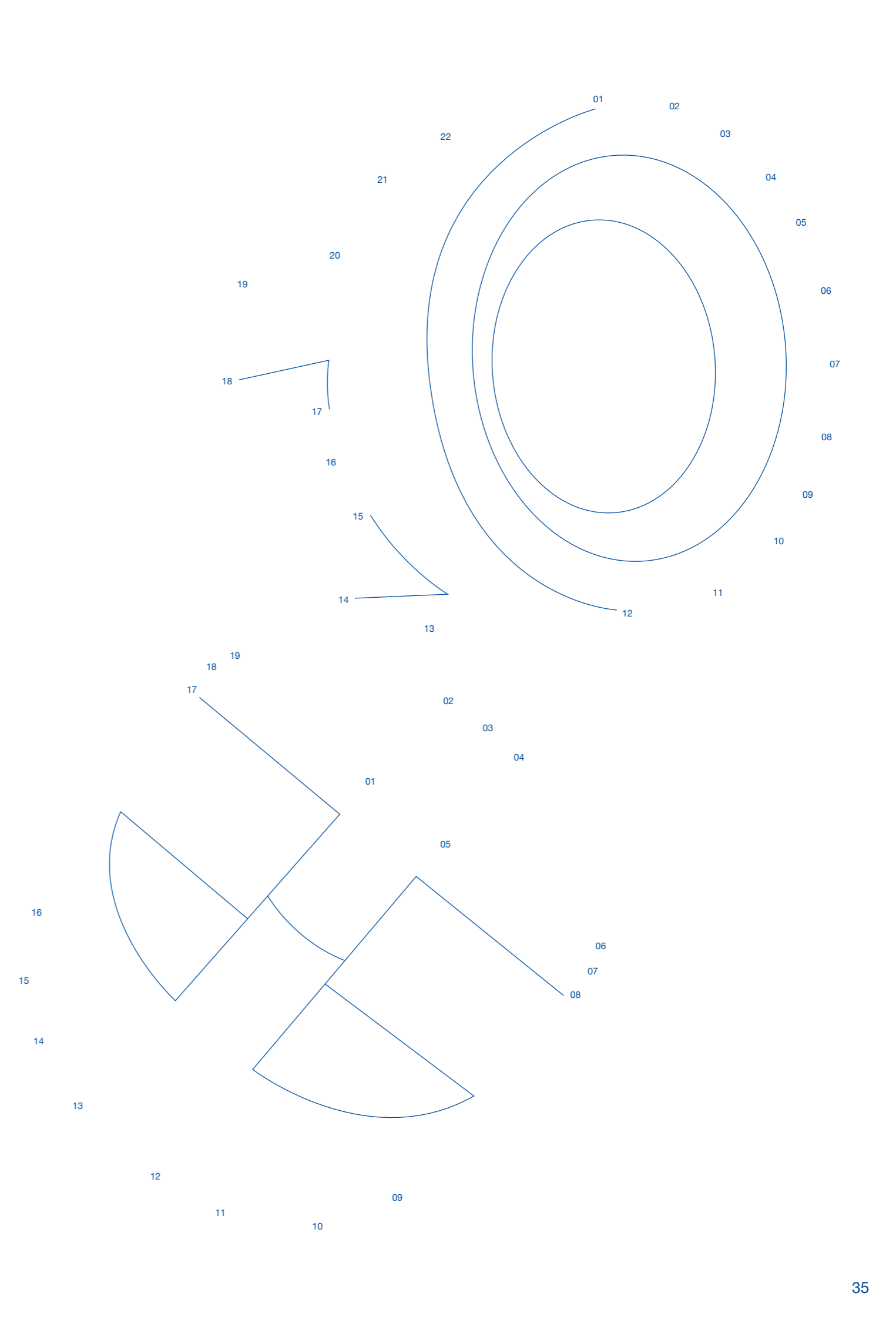
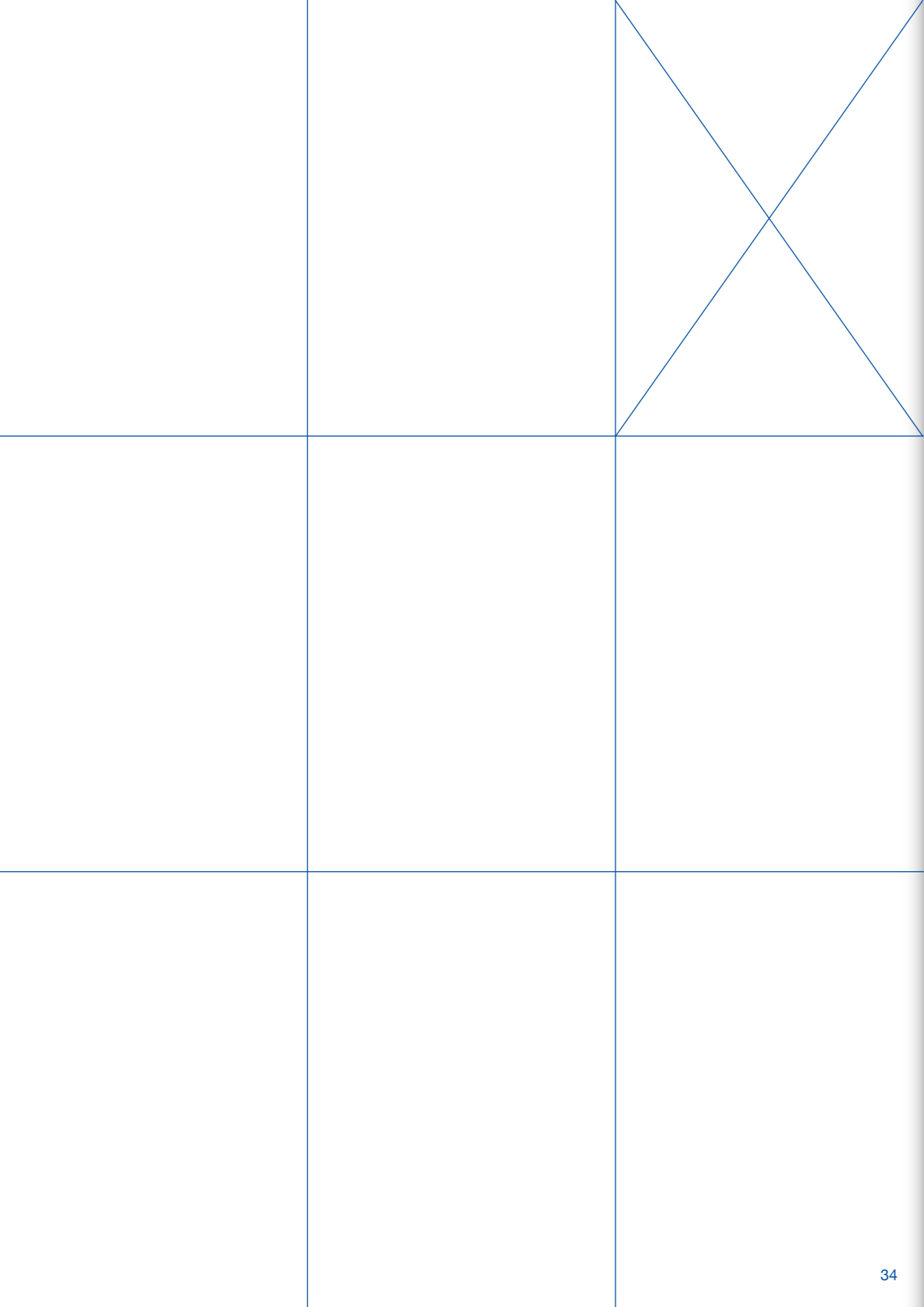
come il materiale inizia ad esistere, la produzione di esso quindi proprio l'approccio che si ha in dinamiche proprio di dialogo all'interno delle aziende. In passato abbiamo lavorato ad un progetto che metteva in paragone, in contrasto se vogliamo, l'artigianato e l'industria, e crediamo di aver rivissuto le stesse dinamiche anche effettuando questo progetto. Non voglio dire che siano comunque aziende del tutto artigianali, però magari nel caso di Rexa si ha un approccio un dialogo di un certo tipo, dato certamente dalla flessibilità e dalle caratteristiche tecniche della materia prima. Chiaramente con Ceramiche Caesar si ha un altro tipo di approccio molto più, diciamo, aziendalista. È importante per noi progettisti anche il fatto di inserirci nei diversi percorsi produttivi cercando di trovare una soluzione alla produzione. Nel caso di Ceramiche Caesar, nel Modenese, è effettivamente un problema fermare la linea produttiva, in favore di qualcosa che sia custom o qualcosa che interessi la manualità della persona impiegata nella linea. Si tende a dare molto spazio all'automazione, sinonimo di un mercato che richiede e dell'azienda che risponde a tale richiesta. Si parla di materiali diversi, si parla di output differenti. Il bello è quello. Il bello è che il gioco che abbiamo disegnato alla fine rappresenta un po' anche il gioco che è stato questo progetto. Un po' come cucinare, dando tre ingredienti ad una persona, ad uno chef cercando di tirar fuori una creazione nuova, un piatto nuovo.

EDDC: E con le altre aziende?

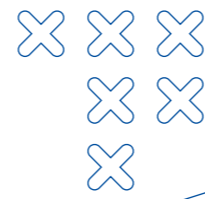
SF: Con Rexa abbiamo vissuto un'esperienza differente, incontrando una linea produttiva flessibile e aperta al dialogo al fine di favorire una progettualità in un'ottica più artigianale. Partendo sempre da lastra, questa volta però in Corian, abbiamo potuto sperimentare la forma preferendo una linea più morbida e tondeggiante grazie alle sue caratteristiche tecniche. Quindi abbiamo deciso subito di preferire una direzione plastica, termoformando, andando a creare un volume etereo, un volume molto morbido che gioca, che contrasta gli spigoli e le unioni del grès porcellanato alla base. La parte superiore, l'ultimo elemento di questo tavolo: sono le pedine. Ogni tavolo da tris avrà nove pedine, realizzate in questo caso con Quadrodesign in acciaio. Le pedine avranno una doppia faccia, una rappresenterà il cerchio, la seconda la croce. Con Quadrodesign abbiamo sperimentato ed introdotto nel processo produttivo un ulteriore metodo di creazione e cioè la fresatura che ci ha permesso di spaziare nelle linee e nelle forme, potendo dimostrare come oggetti così rigidi, statuari e solidi apparentemente possono contenere all'interno della loro composizioni, riflessi, angoli e spazi comodi e morbidi. I tre materiali quindi mutano in un unico oggetto fondendosi per capacità ed abilità, giocando insieme in una serie ripetuta di mosse che aggregano, uniscono e divertono. Abbiamo parlato di tagli, giunture, di termoformatura e quindi anche di modificazioni gentili verso la morbidezza e poi di fresature. Sono veramente tantissime lavorazioni diverse che si incontrano in uno stesso oggetto e con proporzioni anche talvolta dissonanti.

EDDC: Secondo voi quanto è importante nello sviluppo del linguaggio di un oggetto contemporaneo partire o comunque tenere in considerazione tutti i ragionamenti sulle tecniche di lavorazione innovative e sui materiali che ci sono a disposizione anche per superare certi codici visivi che talvolta sono sedimentati, ma che proprio le lavorazioni tecniche ci consentono di superare?

SF: Diciamo che questo concetto fa parte della nostra pratica come studio. Noi come Finemateria lasciamo largo spazio di racconto di quelli che sono i processi legati alla materia, quindi dalla produzione, alle sensazioni legate dalle lavorazioni e quindi diciamo che il linguaggio e la forma sono il risultato appunto di questi percorsi che avvengono al principio del progetto. La forma è il risultato degli step che sono avvenuti durante il percorso con l'obiettivo finale che non deve essere quello di creare ad ogni costo un nuovo linguaggio estetico ma di andare incontro per esempio a queste aziende che ti danno la possibilità di disegnare e di mettere in pratica la tua capacità.



[01]
game:
paper + pencil, competitive



[02]
age:
no limits

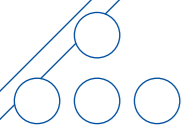
[03]
number of players:
two

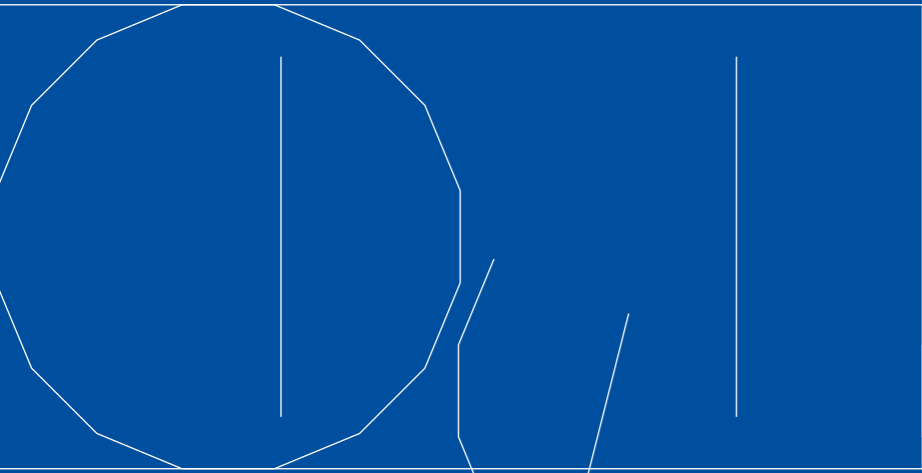
[04]
where:
everywhere

[05]
what do you need:
square grid divided into nine boxes,
drawing paper

[06]
rules pt.1:
"Noughts and crosses" is played on a three-by-three grid
by two players, who alternately place
their marks X and O in one of the nine
spaces in the grid

[07]
rules pt.2:
The player who succeeds in placing
three of their marks in a horizontal,
vertical, or diagonal row is the winner





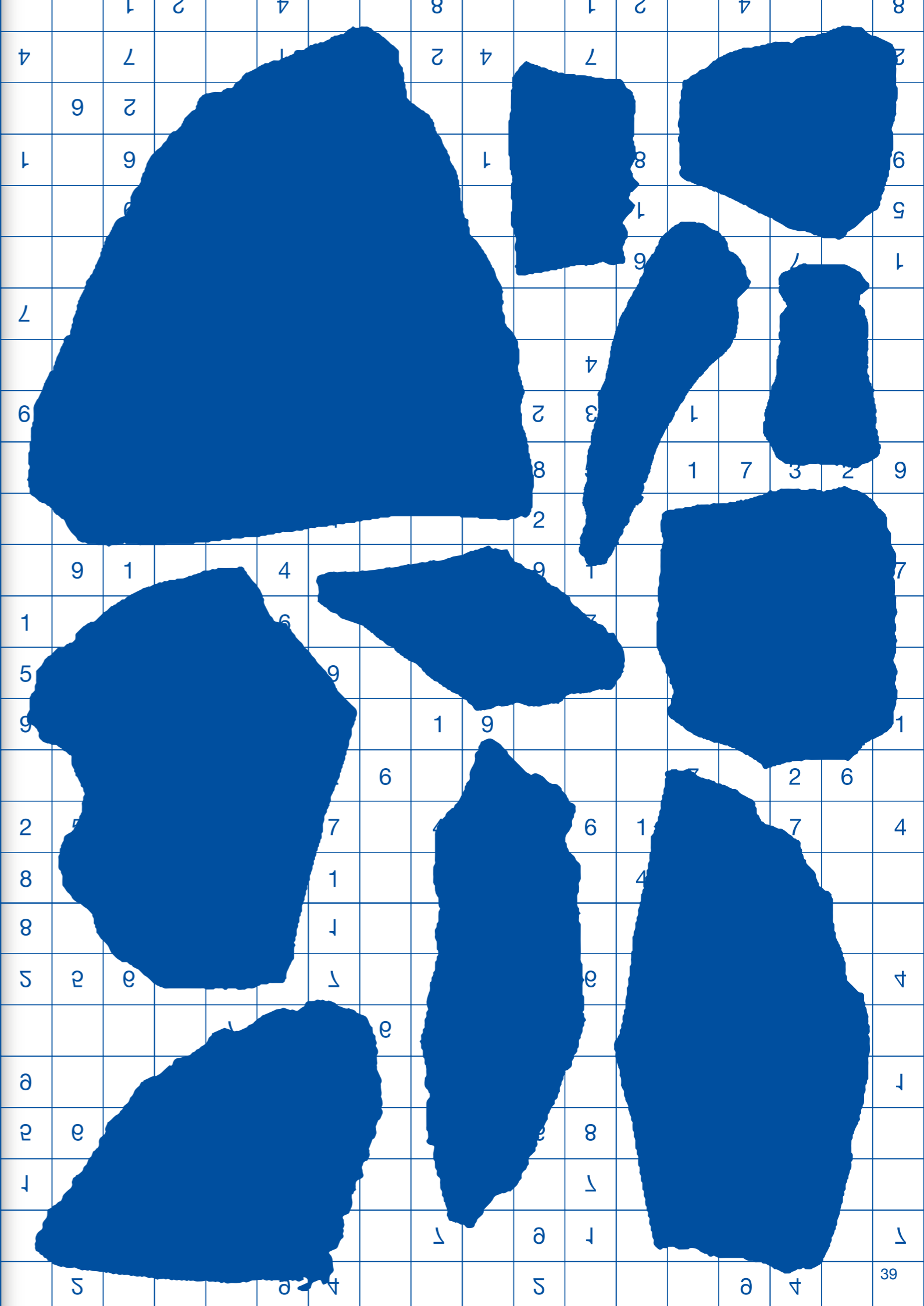
- 16
- 15
- 12
- 13
- 11
- 8
- 9

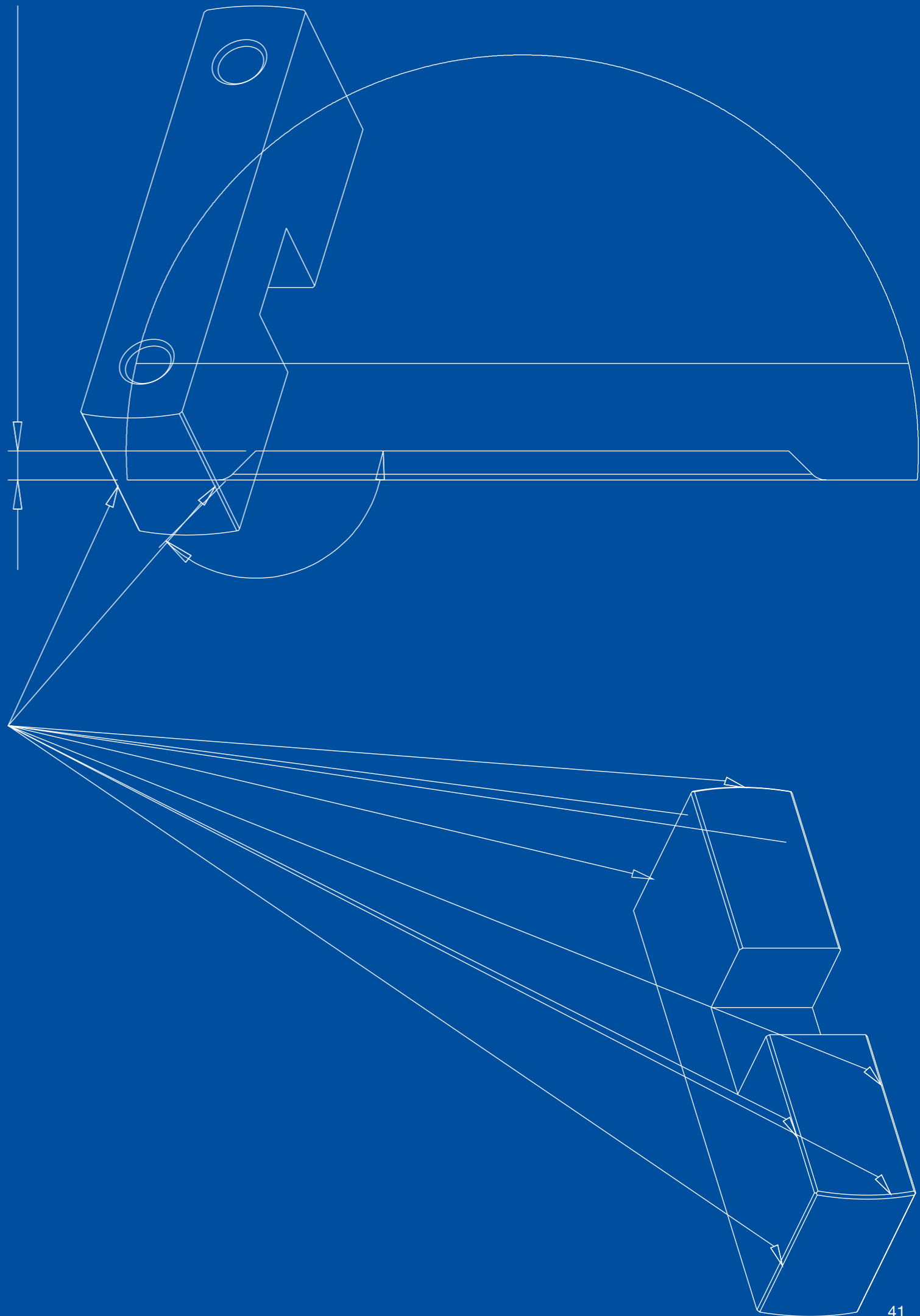


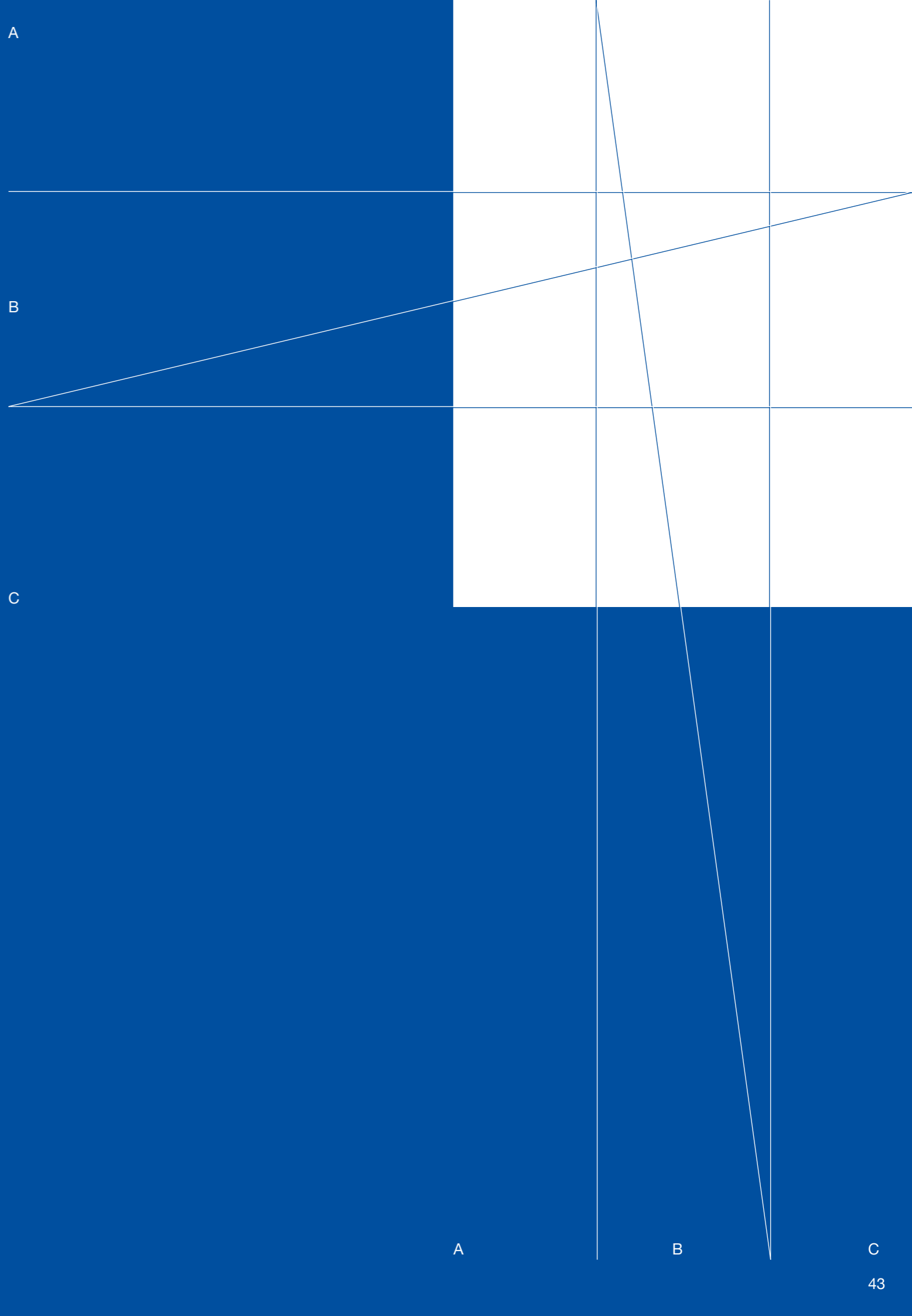
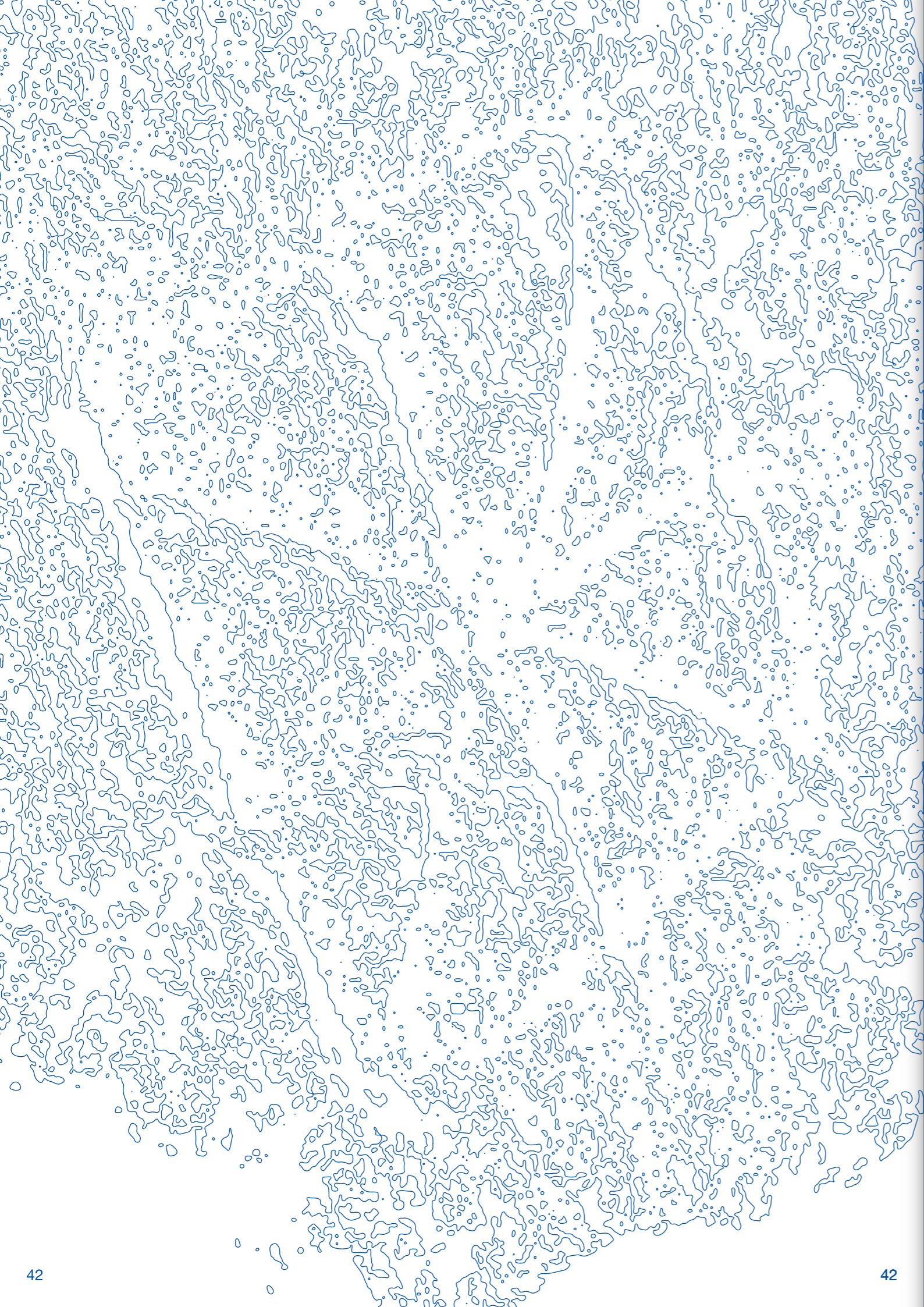
- 7
- 6
- 10

- 5
- 4
- 3

- 14
- 2
- 1







A

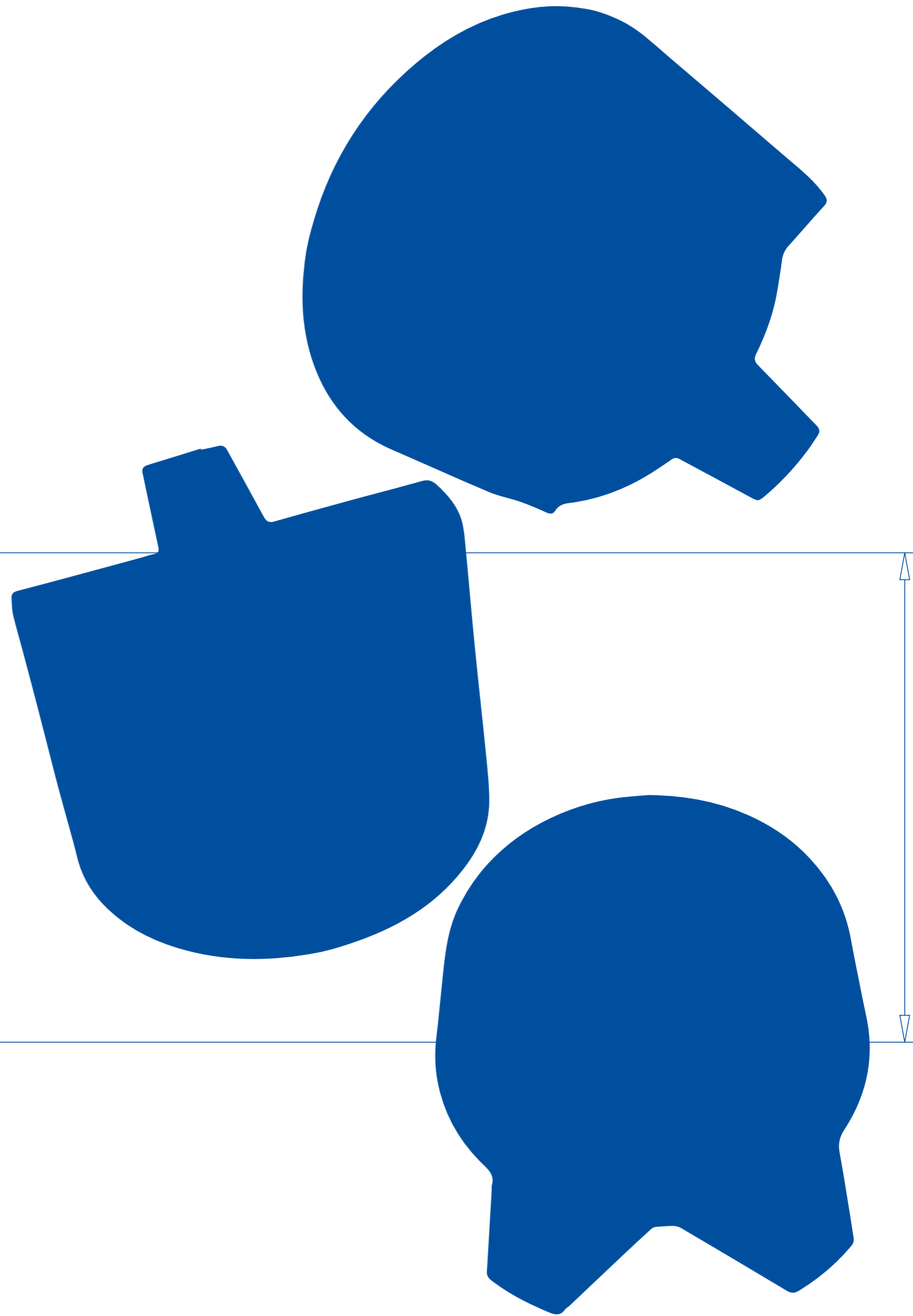
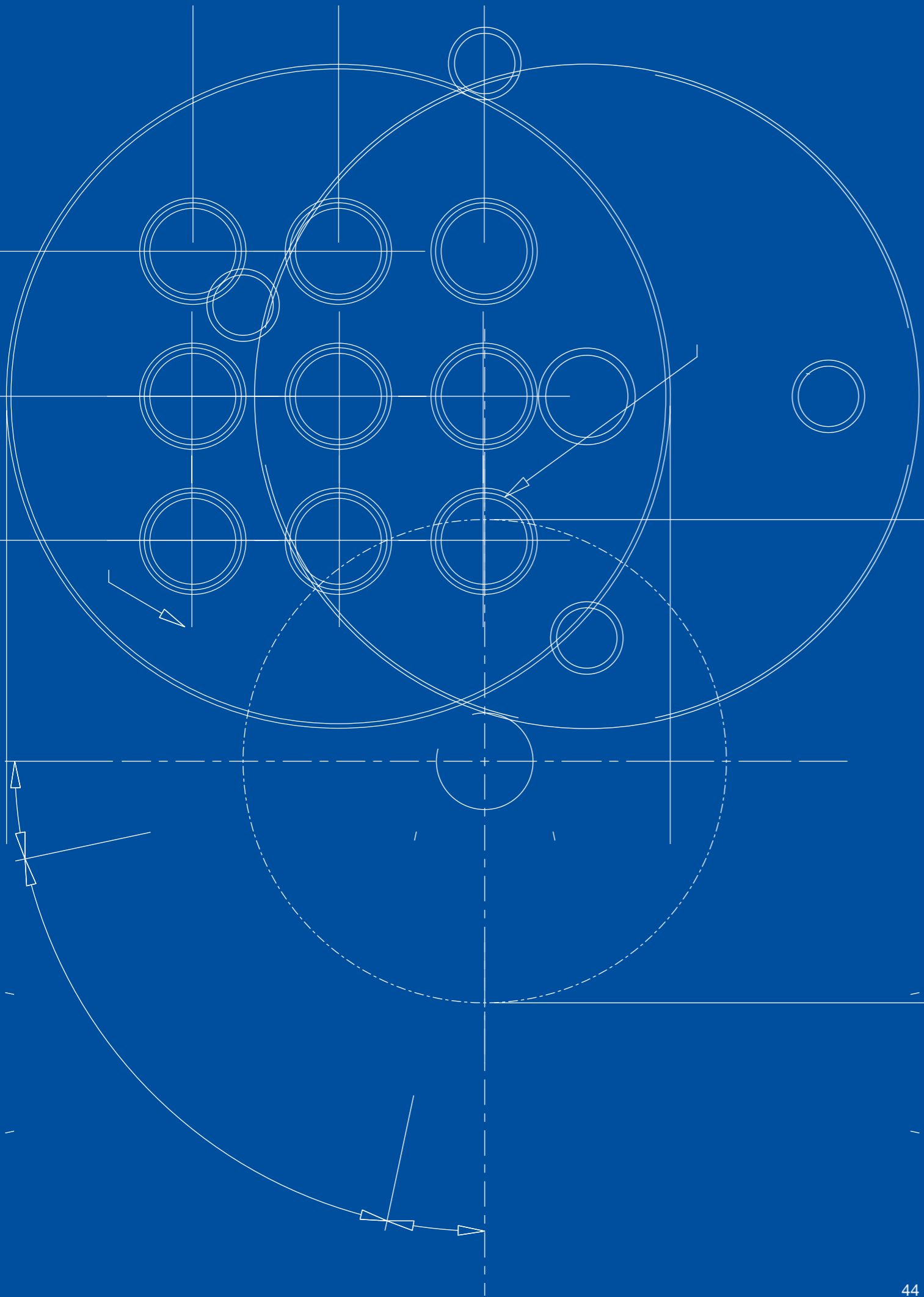
B

C

A

B

C



THE INSTANT OF CHANGE
When design meets art

Tris

Finemateria
Caesar
Rexa
Quadrodesign

Art Direction
Luca A. Caizzi

Photography
Luca A. Caizzi
Marcello Maranzan

Graphic Design
Irene Pinatto

Printed by
Paolo Nava

Hosted by

Mo.
1950

·CÆSAR·
CERAMICHE

QUA
DRO

REXA

The Instant of Change is a research into the transformation of materials. A conversation with Finemateria in partnership with Ceramiche Caesar, Quadrodesign and Rexa. Hosted by Mo.1950.

17— 23 April 2023