



particle



VELENI

UN PROGETTO PARTICLE IDEATO DAL DUO CREATIVO LANZAVECCHIA + WAI

con testo curatoriale di Maria Cristina Didero

Oggetti di vetro portano un messaggio di consapevolezza e responsabilità sui temi dell'inquinamento, tra mondo fisico e digitale.

Design fisico e design digitale, insieme.

Tecnica tradizionale e concetto ipercontemporaneo.

Trasparenza e colori pieni.

Armonia e pericolo (calcolato).

VELENI è il nuovo progetto di Particle, il team multidisciplinare che promuove cultura, arte, design, creatività attraverso esperienze reali e virtuali, e si presenta a Basilea, dal 13 al 19 giugno 2022, con uno spazio all'interno di Curio Design Miami.

Con VELENI Particle offre al pubblico e ai collezionisti diverse possibilità:

- . fisica, con la nuova collezione che interpreta 12 oggetti in vetro, ideati da Lanzavecchia + Wai e realizzati dai soffiatori di vetro di Murano;
- . virtuale, attraverso realtà aumentata studiata e sviluppata da Particle per la collezione;
- . digitale, grazie agli approfondimenti/percorsi multitematici consultabili tramite la APP di Particle.

Lanzavecchia + Wai apparecchiano una "tavola di *vanitas* contemporanea" per creare consapevolezza intorno ai temi dell'inquinamento, per farci capire, una volta di più, quanto i veleni siano quotidianamente vicini a noi, e quanto il nostro atteggiamento debba cambiare e applicarsi verso la responsabilità, perché non è troppo tardi.

Oggetti comuni come un bicchiere, un piatto, un vaso, una clessidra, una bolla per pesci rossi diventano opere d'arte, piccoli manifesti, suggeritori di coscienza, portando, all'interno di ciascuna forma, delle capsule di "veleni quotidiani" come microplastiche, microfibre, pillole, detersivi, pneumatici e palline di piombo. Li vedi da lontano e pensi "come sono belli questi vetri trasparenti e coloratissimi", li vedi da vicino e riconosci le materie incapsulate come "non buone".

Le sostanze inquinanti, isolate nel vetro, reagiscono ai movimenti dei singoli oggetti e i loro colori sono attraenti: creano con il pubblico un'interazione giocosa e allo stesso tempo ingannevole, non appena diventa chiaro che quelle sostanze colorate sono in realtà tossiche.



particle

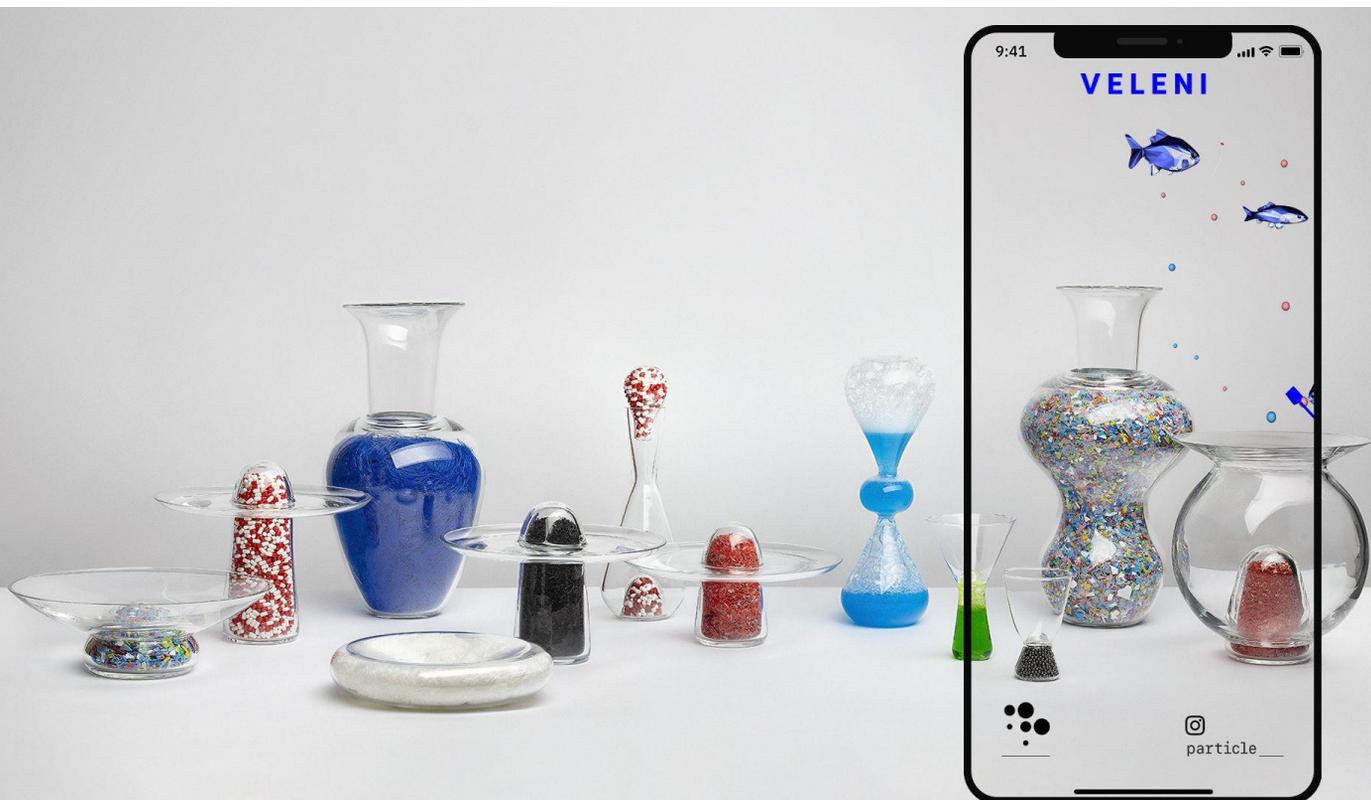
VELENI è un progetto che fa incontrare tanti mondi, in una sorta di continua dicotomia: dal fisico al virtuale, da una tecnica antica e straordinaria come quella delle vetriere veneziane al design contemporaneo, da un'idea di piacevolezza estetica al forte rimando a elementi tossici.

Come creatori di oggetti, per noi designer è un paradosso parlare di sostenibilità. La sostenibilità non può essere affrontata quale problema a breve termine come, per esempio, con una raccolta di plastica riciclata. Dovrebbe invece essere un obiettivo a lungo termine che nasce dalla consapevolezza e dalla collaborazione tra le discipline, dato che riguarda tutte le attività umane. Lanzavecchia + Wai

Con i veleni (veri), tutti i giorni funziona che: li incontriamo, li respiriamo, li ingeriamo, consumiamo, entriamo in contatto, ma sono invisibili.

Con VELENI (la collezione) invece funziona che: gli agenti inquinanti sono vicini e visibili, ma assolutamente non accessibili, grazie alle straordinarietà del vetro, barriera efficacissima per le sue caratteristiche tra "totale inerzia chimica e biologica, impermeabilità ai liquidi, ai gas, ai vapori e ai microrganismi, inalterabilità nel tempo, sterilizzabilità". La collezione di Particle rende quindi visibili, ma non accessibili, gli agenti generati da diverse attività umane, veleni che in vario modo contaminano le nostre acque, l'aria, le nostre vite.

«Nulla è di per sé veleno, tutto è di per sé veleno, è la dose che fa il veleno», diceva Paracelso. Alla luce di questa affascinante dualità del bene che contiene il male e viceversa, Lanzavecchia + Wai fornisce una risposta insolita e ironica per quanto amara, eppure reale. Il frutto di una rigorosa ricerca è qui trasmesso e restituito in qualità di vanitas, a dire come quel veleno che ci rimanda a Cleopatra e alla sua aspide, o alla spietata saga dei Borgia possa essere dannoso quanto affascinante, intrigante quando pericoloso, attraente quanto repellente.





particle

Cade la pioggia da una nuvola sopra la collezione? Un pesce fluttua attorno agli oggetti di vetro? Possibile. Interazioni ed elementi digitali integrano gli oggetti fisici per creare un forte coinvolgimento del pubblico a diversi livelli, valorizzandone l'esperienza e creando consapevolezza nei confronti della sostenibilità, nello stile di Particle.

La collezione a Basilea è esposta in uno spazio neutro, ideato per mettere in evidenza gli oggetti, realizzati con una delle materie più riciclabili al mondo: il vetro. Il *booth* di Particle è l'unico all'interno di Curio Design Miami in cui il visitatore può sperimentare un viaggio tra reale e virtuale, innovativo, multidisciplinare, multitematico e giocoso. L'esperienza sensoriale si sviluppa a un livello digitale parallelo, accessibile tramite il proprio smartphone e attraverso un QR code specifico, dove suoni ed elementi di *augmented reality* arricchiscono gli oggetti.

Play, immerse, collect: il pubblico è invitato a giocare con la realtà aumentata, a immergersi in uno storytelling multimediale grazie alla APP di Particle e a collezionare attraverso *digital token*.

VELENI è parte di *Sostenibilità*, uno degli ecosistemi interconnessi di Particle, che esplora il tema del cambiamento climatico e del legame tra industria e comunità. Il progetto coinvolge differenti tipologie di pubblico, compresi gli studenti universitari oltre ovviamente ai designer e artisti digitali e a chi ha voglia di scoprire, divertirsi, capire ed emozionarsi grazie a Particle. All'interno di *Sostenibilità* coesistono, cercando di contaminarsi e ispirarsi: la realizzazione di VELENI e la sua esposizione a Basilea, il concorso di design *Social Furniture*, realizzato in collaborazione con università italiane e internazionali, e *Disturbing the Balance*, progetto espositivo di arte digitale in programma a settembre 2022.





particle

Lanzavecchia + Wai è una collaborazione creativa tra Francesca Lanzavecchia (Pavia, 1983) e Hunn Wai (Londra, 1980). Per loro essere designer significa essere ricercatori, ingegneri, artigiani e narratori allo stesso tempo. La loro collaborazione è iniziata alla Design Academy di Eindhoven, in Olanda, sotto la supervisione di Gijs Bakker, cofondatore di Droog Design. Lanzavecchia si concentra sulle relazioni che gli oggetti hanno e possono avere con il corpo e l'anima umana, oltre ad avere un occhio attento alle tendenze future. Wai è affascinato dalle collisioni e dalle fusioni di materiali, significati e forme. I progetti di design sono per loro viaggi di ricerca caratterizzati dal perseguimento e dall'impiego selettivo di diverse discipline di design e competenze professionali, da curare, incrociare e coltivare in concetti e prodotti che propongono possibilità e ispirano nuove prospettive. Lo studio di design con sede sia in Italia sia a Singapore è stato ufficialmente fondato nel 2010 e il loro lavoro spazia da edizioni limitate a prodotti di massa per marchi come Zanotta, FIAM, Living Divani, LaCividina, Cappellini, De Castelli, Gallotti&Radice, Bosa, Nodus, Mirage a commissioni speciali per grandi marchi e musei come Hermès, La Triennale di Milano, Wallpaper*, MAXXI, M+ Hong Kong, Antolini, Tod's, AgustaWestland, Alcantara. Tra i loro numerosi successi, il duo è stato premiato con il "Young Design Talent of the Year" da Elle Décor International Design Awards 2014.

Particle idea, sviluppa, promuove e condivide arte, cultura, design e creatività, innescando processi di innovazione e *augmented experience*, creando progetti fisici, digitali e *phygital* (crasi tra "physical" e "digital"). Particle aspira al futuro attraverso gli strumenti del presente, grazie a un team multidisciplinare tra arte, economia, scienza, comunicazione, design, tecnologia, che progetta esperienze immersive a più livelli. Particle si rivolge a tutti: al pubblico, ai collezionisti, alle istituzioni, alle aziende, promuovendo iniziative che creino empatia tra i fruitori e attraverso la tecnologia. Con Particle le distanze diminuiscono, il fascino dell'ingegno si rinnova, l'arte produce emozione e stupore.

Photo credit Enrico Fiorese

www.particle.art

IG: [@particle](#)

LinkedIn: [Particle.art](#)

YouTube: [Particle_Art](#)

ufficio stampa
adicorbetta
press@adicorbetta.org
t. 02 36594081