

Our life is a work of art - whether we know it or not, whether we like it or not. To live as required by the art of life we must - like any artist, whatever his art - set difficult challenges [...] to oppose in close-range combat; we must choose goals that are [...] well beyond our scope, and standard of excellence irritating for their stubborn way of being [...] well beyond what we were able to do or we would be able to do. [...]
Zygmunt Bauman, *The Art of Life*, 2008.

Concilio Europeo dell'Arte in collaboration with Progetto Officina faces a new challenge that is based on the concept of becoming, of transformation applied on design projects realization. The aim is to deal with changing, developing projects. The design can thus also be movable, as a living tool in the hands of the consumer that, starting from the original project, could wish to realize it in accordance with personal ambitions, preferences and needs. Each project has different requirements and then find expression in different contexts.

I FIND/I CHOOSE

The solid phase of modernity-commonly known as a "society of producers" - was an 'era of the masses, binding rules and strong political powers. The values that ruled were safety, stability and durability. That world has been replaced by the "consumer society", whose supreme value is the right-obligation to the "pursuit of happiness", a fleeting happiness that does not come from the satisfaction of desires, but only from the quantity and intensity of them.

Instantaneous happiness that characterizes contemporary world and gained through increasingly sophisticated means of communications, is leaving room for a new "phase" of society in which the New seems to be the discovery, the choice... IFIND/ I CHOOSE The artists of Concilio Europeo dell'Arte, in collaboration with Progetto Officina, interpret this "equation" creating, through their artistic gesture, an idea, a force, an artistic sign.

Their creativity is in the service of the "public" : the artists offer the "fruit" of their genius and the user ideally chooses its transformation to make it personal in size and materials, according to use and desire. At this stage, the experience and the craftsmanship of a versatile company that loves challenges come into play, realizing and indulging requirements of demanding customers, adapting any project to their personal demands.



A cura di Concilio Europeo dell'Arte
Progetto Officina

**Dal 26 agosto
al 25 novembre 2012**

InParadiso Gallery
**Giardini della Biennale,
Castello 1260, Venezia**

Aperto tutti i giorni dalle 10:00 alle 18:00
Ingresso libero

Info e contatti:

www.street-italia.com

Concilio Europeo dell'Arte
www.concilioeuropeodellarte.org
concilioeuropeodellarte@gmail.com

Progetto Officina
www.progettoofficina.it
info@progettoofficina.it

Street

La nostra vita è un'opera d'arte – che lo sappiamo o no, che ci piaccia o no. Per viverla come esige l'arte della vita dobbiamo – come ogni artista, quale che sia la sua arte – porci delle sfide difficili [...] da contrastare a distanza ravvicinata; dobbiamo scegliere obiettivi che siano [...] ben oltre la nostra portata, e standard di eccellenza irritanti per il loro modo ostinato di stare [...] ben al là di ciò che abbiamo saputo fare o che avremmo la capacità di fare. [...]

Zygmunt Bauman, The Art of Life, 2008.

Il Concilio Europeo dell'Arte in collaborazione con Progetto Officina affronta una nuova sfida che si basa sul concetto del divenire, della trasformazione e che trova il suo campo di applicazione in progetti di design in continua evoluzione, mutevoli e mutanti. Il design può così essere anche mobile, in quanto strumento vivo nelle mani del fruitore che, partendo dall'elaborazione del progetto originale, può desiderare di vederlo realizzato secondo le proprie ambizioni, le proprie preferenze e necessità. Ciascun progetto ha requisiti diversi e trova espressione quindi in contesti differenti.

SCOPRO/SELGO

La fase solida della modernità – comunemente riconosciuta come "società dei produttori" - è stata un'epoca di masse, regole vincolanti e poteri politici forti. I valori che la governavano erano sicurezza, stabilità, durata nel tempo. Quel mondo è stato sostituito dalla "società dei consumatori", il cui valore supremo è il diritto-obbligo alla "ricerca della felicità", una felicità istantanea che non deriva tanto dalla soddisfazione dei desideri quanto dalla loro quantità e intensità. La felicità istantanea che caratterizza il contemporaneo, ottenuta attraverso mezzi di comunicazione sempre più evoluti, sta lasciando spazio ad una nuova "fase" sociale in cui il nuovo sembra essere la scoperta, la scelta SCOPRO/SELGO.

Gli artisti del Concilio Europeo dell'Arte, in collaborazione con Progetto Officina, interpretano tale "equazione" creando, attraverso il loro gesto artistico, un'idea, una forza un segno artistico.. La loro creatività viene messa al servizio del "pubblico": l'artista offre infatti il "frutto" del suo genio e il fruitore sceglie, idealmente la sua trasformazione per poterla fare sua, nelle dimensioni, nei materiali e nelle misure preferite adatte all'uso e al desiderio. Entra a questo punto in gioco l'esperienza e la maestria artigianale di un'azienda versatile che ama le sfide: realizzare e assecondare le richieste di una clientela esigente, adattando qualsiasi progetto alle esigenze personali.



"Skell" - Fusione in Alluminio

FRANCISCO MONTOYA

Artist and designer

Nato a Bogotà, Colombia dove ha studiato Architettura, ha proseguito gli studi di Industrial Design a Milano. Designer a 360 gradi, ha esperienze in diversi campi, dal disegno degli occhiali all'interno degli aerei, dal gioiello, al design di orologi. Nel campo dell'Industrial Design ha collaborato con Givenchy, Patrick Cox, Escada, Max Mara, IBB, Aghifug, Salvatore Ferragamo, Maria Grazia Casseti, Eurobrass, Entra, Tonon, Binova, Confalonieri, Trussardi E specificamente nel Design di orologi con Honda Access Europe, Mercedes Benz, Renault, Momo Design, Mondia, Roberta di Camerino.

Born in Bogota, Colombia where he studied Architecture, he continued his studies in Industrial Design in Milan. Designer at 360 degrees, he has experiences in various fields, from the design of the glasses to the aircraft interior, the jewel, to watches design.

In the field of Industrial Design he has worked with Givenchy, Patrick Cox, Escada, Max Mara, IBB, Aghifug, Salvatore Ferragamo, Maria Grazia Casseti Eurobrass, Log, Tonon, Binova Confalonieri, Trussardi and in the design of watches with Honda Access Europe, Mercedes Benz, Renault, Momo Design, Mondia, Roberta di Camerino.



"Marmore Wall" - Video Installazione Interattiva

MICHELANGELO BASTIANI

Artist

Michelangelo Bastiani artista e curatore fiorentino, si laurea all'Accademia di Belle Arti di Firenze nel 2004 nella sezione di Pittura e Fotografia del Maestro Gustavo Giulietti. Lavora principalmente con video e fotografia. Incosciente del debito che ha con la storia dell'arte; pretende con la sua opera di fare tabula rasa nei confronti della tradizione. Il principio di Nachleben come sopravvivenza dell'antico, proprio della teoria warburghiana, non si ripresenta proprio in questo artista. L'obiettivo principale di Michelangelo Bastiani è evitare la tortura della noia all'osservatore, creando un'interazione diretta tra opera e pubblico con l'ausilio delle tecnologie digitali più attuali.

Michelangelo Bastiani, is a Florentine artist and art curator. He graduated from the Florence Academy of Fine of Arts in 2004, from the department of Painting and Photography under Professor Gustavo Giulietti. His activity is mainly focused on video and photography. Ignoring any sense of debt to traditional art, he seeks to make a clean sweep against tradition. Nachleben's Principle on the "Survival of the Antique", typical of Warburg's Theory, is intentionally not presented in the work of this artist. The main objective of Michelangelo Bastiani is to avoid the torture of boredom for the viewer by creating a direct interaction between the work and the public, with the help of the latest digital technologies.