

**LAB**  
*The Right Tool*

**EMOTIONAL NETWORK  
CREATION**

«La creatività è uno spazio-tempo in cui l'uomo è connesso con il Tutto, e l'Arte è riconosciuta da tutti, come la massima espressione di visibilità di questo processo.»

MGM&AT  
Brand Communication

### A chi ci rivolgiamo?

Noi abbiamo creduto che portare la creatività, nelle nostre personali esistenze, avviasse quel modo di divenire più fusionali e meno simbiotici come a dire «più vitali e meno mortali» perché di questo, palesemente, abbiamo necessità.

Questo il motivo per cui abbiamo dato **VITA** a questo Spazio-Tempo coniato come «**Emotional Network - Creation**», dove, tutti coloro che si identificano in questa preziosa parola – **creatività** – possono trovare in **LAB**, una giusta collocazione e mezzo di esplorazione sia come creativi, come artisti e sia come sponsors ricordando le azioni a sostegno, che hanno visto protagoniste le grandi e nobili famiglie di tutto il mondo.

Oggi, gli stessi, li chiamiamo: investitori, business angel, sostenitori, filantropi.



Collaborare ad un progetto artistico e/o creativo, significa dare sempre più spessore ad un linguaggio sociale che ha in sé, la potenza della rigenerazione sociale.

Il beneficio di un progetto è nutrimento della comunità con cui entra in contatto, e più si espande, e più differenzia la qualità dei comportamenti.

### La Crescita degli altri è anche la nostra Crescita.

Oggi, questi, sono i valori emergenti che reclamano uno spazio definito anche in attività considerate puramente commerciali: una crescita condivisa.

“Come non partecipare all'Arte, che da sempre, ha creato per l'Uomo, quello Spazio-Tempo, ricordo e rifugio dell'Anima...”

MGM&AT  
Brand Communication



## BUSINESS IN ART ART IN BUSINESS

È un Progetto del LAB The Right Tool che sviluppa per le imprese un percorso di crescita, fra pensiero creativo e luoghi di lavoro, attraverso l'intervento di docenti e artisti di fama internazionale.

### LABORATORIO PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO CREATIVO

*Diretto da Italo Chiodi, docente di Disegno e Didattica dei Linguaggi all'Accademia di Brera di Milano.*

I laboratori creativi, frutto di anni di perfezionamento, hanno come obiettivo quello di elaborare una curiosità esplorativa, che porta, attraverso l'osservazione, l'utilizzo del "gioco" come linguaggio di trasformazione.

La consapevolezza del proprio corpo e l'accettazione dell'errore diventano un processo di invenzione, **divertente e curioso**.

I laboratori avranno la durata di tre ore circa in più appuntamenti (consigliati minimo n.3), la loro scelta sarà conforme alle esigenze aziendali.



*Il gesto, il segno, lo scarabocchio, la macchia,  
lo spazio in tutte le sue forme sia fisico che mentale,  
il corpo e tutte le sue dinamiche di movimento,  
il colore, le colle, gli scotch, il ritratto, l'autoritratto,  
la percezione dei sensi, i linguaggi in tutte le sua accezioni,  
il respiro, le carte come luoghi di narrazione,  
i fili di ogni genere e specie, matite e ogni attrezzatura che lasci traccia,  
e altre materie che possano essere tagliabili,  
cucibili, piegabili, incollabili, fotografabili,  
sedie, tavoli, rami, fiori, foglie, sassi, sostanze organiche, profumi.*

*Italo Chiodi*

## CREATIVE PERFORMANCE

L'artista, davanti ad un team di spettatori, **crea un'opera d'arte completa e compiuta**, usando tutti i materiali a sua disposizione.  
*(si può pensare anche di rielaborare i loghi aziendali)*

Nel corso della creazione l'artista dialoga con il pubblico e cerca di esternare e approfondire ogni suo movimento ed ogni sua decisione. In tal modo il pubblico assiste dal vivo all'attuazione di un pensiero laterale e creativo, teso verso la ricerca del nuovo e del bello.

**Affidata all'artista è la conduzione e il coinvolgimento del team presente**, facendolo pensare e creare in modo artistico, fino al punto di poter intervenire sull'opera stessa.

Tale laboratorio si affianca e asseconda la creazione dell'opera d'arte, che a fine incontro, rimarrà all'interno dell'azienda.

Il progetto sarà correlato con un Emotional Book, *(composto dalle testimonianze-interviste con foto)*, che ne racconterà tutti i passaggi emozionali.

L'incontro e il laboratorio con l'artista hanno una durata complessiva dalle 4 alle 6 ore nella giornata lavorativa.



## THE "FUNNY-ART" COFFEE

L'artista, o una collaborazione di più artisti, **R-Innova gli ambienti di ristoro e pausa per i dipendenti dell'azienda**, rendendoli opere d'arte interattive.

Con attenzione ai valori dell'impresa e alle proposte dei dipendenti, saranno prospettate differenti soluzioni da parte degli artisti, per poi scegliere il progetto vincente.

**L'opera sarà creata in forma di installazione artistica, rendendo unico e vivo l'ambiente scelto.**

La proposta, nata dal dialogo tra l'artista e tutti i componenti dell'azienda, verrà coordinata dal LAB The Right Tool con interviste e fotografie che documenteranno la storia della creazione dell'opera.

Tale progetto sarà correlato, quindi, con un Emotional Book in forma cartacea, che ne racconterà tutti i passaggi emozionali.

L'impresa può usufruire delle agevolazioni fiscali che sono oggetto dell'attuale Decreto Legge 31/5/2014, n. 83, così detto "Art Bonus".





# ITALO CHIODI

**ITALO CHIODI**  
1961, Villa D'Ogna, Bergamo

Docente di Brera. "L'esperienza laboratoriale, anche in ambienti non artisticamente specifici, mi ha dimostrato che il pensiero creativo può essere stimolato a chiunque con adeguati percorsi. I laboratori creativi hanno come obiettivo quello di elaborare e stimolare una curiosità esplorativa, che si strutturi partendo dalla capacità di osservazione del mondo per poi saperlo trasformare. L'utilizzo del gioco come linguaggio elaborativo, la consapevolezza del proprio corpo e delle possibilità espressive in relazione allo spazio, l'accettazione dell'errore e dello sbaglio come processo di invenzione: lo scopo della creatività non è quello di non sbagliare mai, ma è quello di saper utilizzare gli errori a proprio favore. Tutti questi aspetti hanno bisogno di un esercizio costante che sappia scardinare le rigidità che si sono formate nel tempo".

[www.italochiodi.net](http://www.italochiodi.net)

- 1 **Acqua e Carbone** - 2009
- 2 **Interferenze visive** - 2014



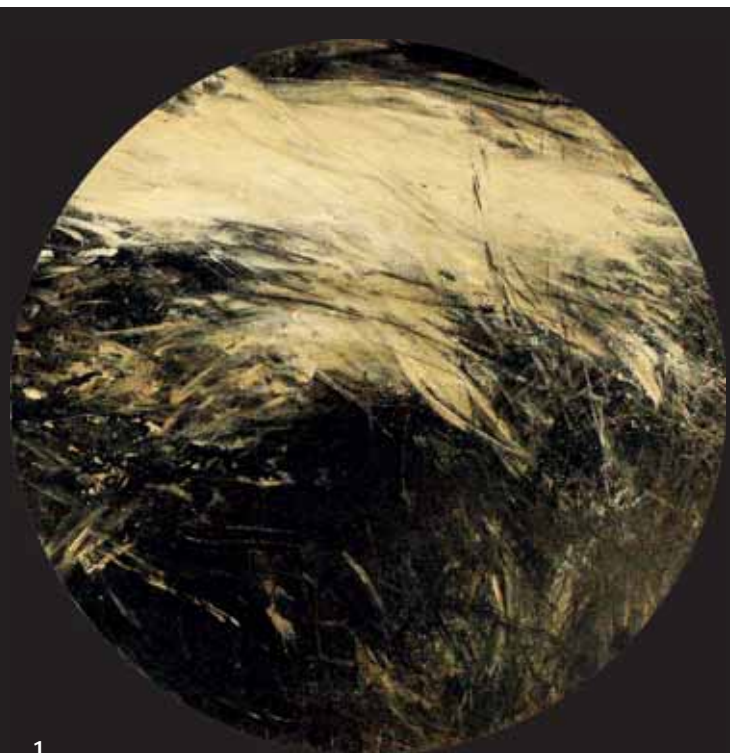
# ISABELLA NAZZARRI

**ISABELLA NAZZARRI**  
1987, Livorno

"Sono nata pittrice per poi evolvere il lavoro in sculture ed installazioni per realizzare le mie visioni nella loro totalità. Le suggestioni visive sono legate alla natura, mentre il processo artistico è molto più legato alla sedimentazione della materia, nel caso specifico della pietra minerale. Sono sempre stata convinta che l'arte serva a generare domande, non a fornire risposte. L'opera è per me un continuo esercizio di presenza nell'istante in cui viene compiuta, e così vorrei che fosse anche per chi osserva. Le mie opere caricano sempre lo spettatore di un senso di straniamento che le porta a vivere intensamente quel determinato istante, dimenticando le proprie certezze e partendo per un viaggio lontano e presente allo stesso tempo".

[www.isabellanazzarri.com](http://www.isabellanazzarri.com)

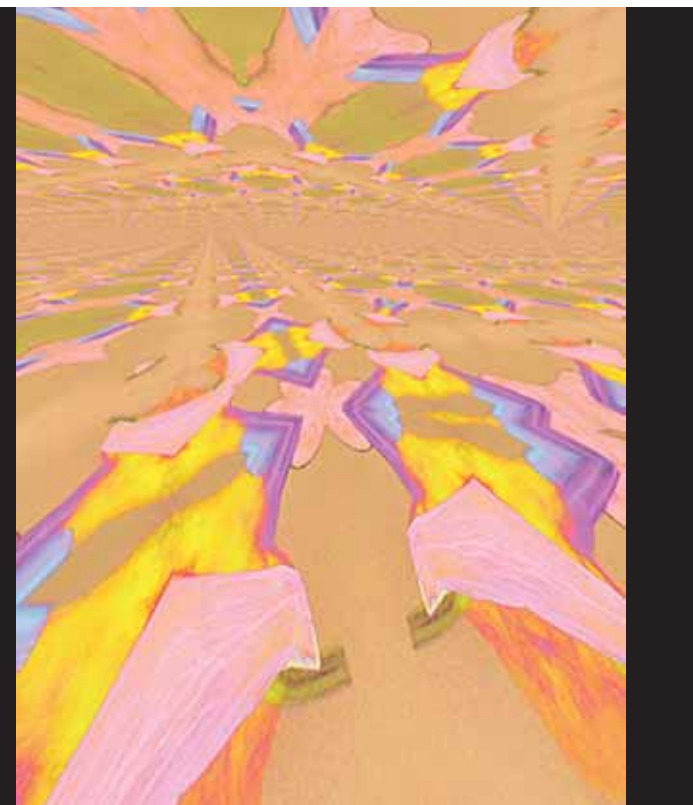
- 1 **Fractalia** - 2018
- 2 **Fractalia** - 2018



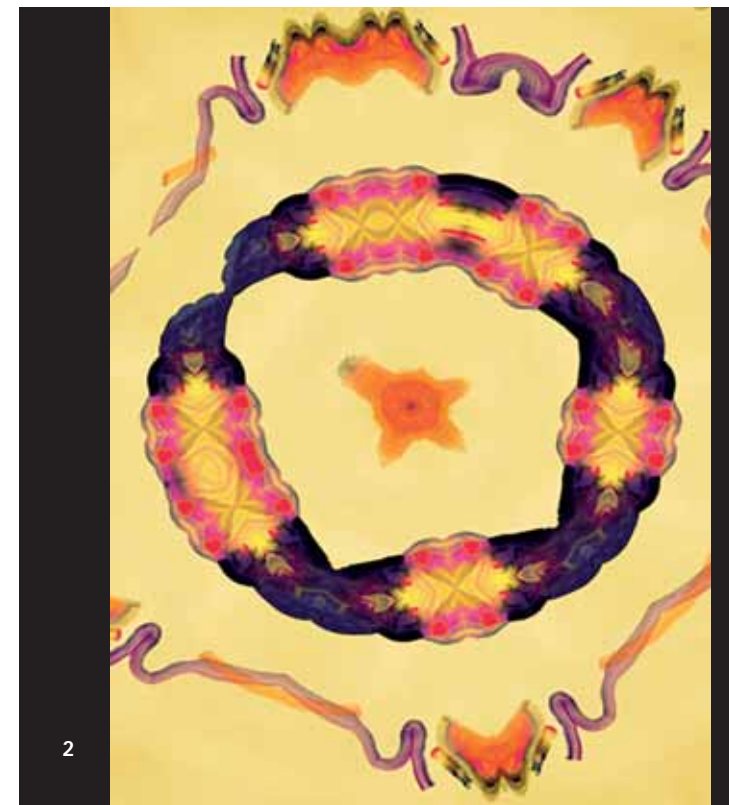
1



2



1



2



# GUIDO NOSARI

**GUIDO NOSARI**  
1984, Bergamo

"Utilizzo differenti materiali e tecniche, tra cui il cucito, la pittura, l'installazione e il video. La mia ricerca è indirizzata all'esplorazione dei confini corporei, ai luoghi dove il corpo viene posto in dubbio: le trasparenze, gli scarti, le coperture e gli abiti, le ripetizioni e gli echi, la definizione del proprio corpo come misura dello spazio. La possibilità di rendere ogni materiale uno spazio del proprio corpo alimenta la mia ricerca".

[www.guidonosari.wix.com/madre](http://www.guidonosari.wix.com/madre)

- 1 Chopin Preludes by Cortot - 2015
- 2 Civetta Milanese - 2019



# RENZO NUCARA

**RENZO NUCARA**  
1955, Crema

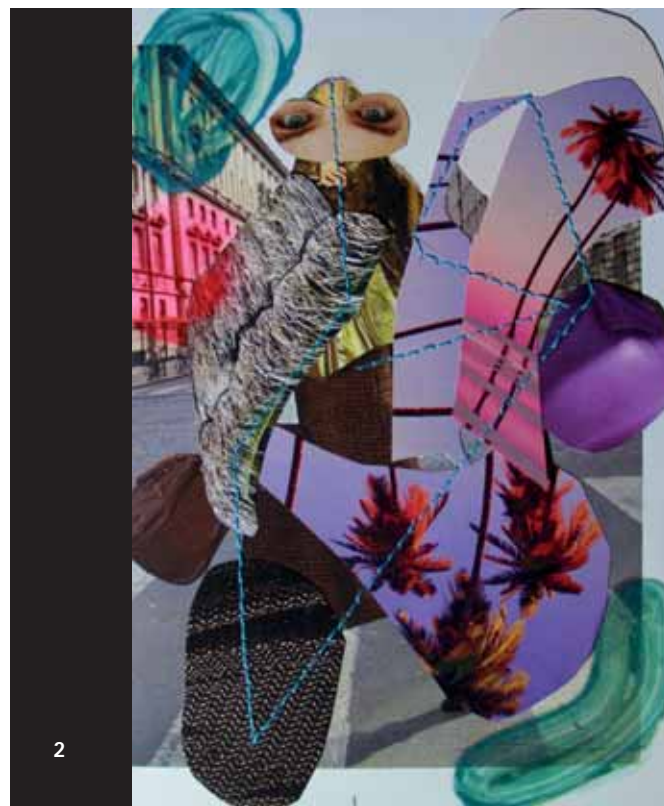
"Materia d'elezione è la plastica che diventa anche veicolo di impegno ecologico e sociale. Con l'installazione S.O.S. World, 1500 tartarughe dorate, ho partecipato per la prima volta alla 49° Biennale, dove sarò presente anche nel 2011 e 2013. La dimensione di arte collettiva caratterizza molti miei progetti: Time Machine, Infinite Monkey e Arbre Magique sono tutte opere d'arte collettive create espandendo la pratica artistica al fruitore dell'opera. A livello individuale continuo la mia ricerca artistica creando con il plexiglass la serie degli Stratofilm, sculture in metacrilato attraversate dalla luce a led, tutti caratterizzati dalla contaminazione tra naturale e artificiale".

[www.renzonucara.com](http://www.renzonucara.com)

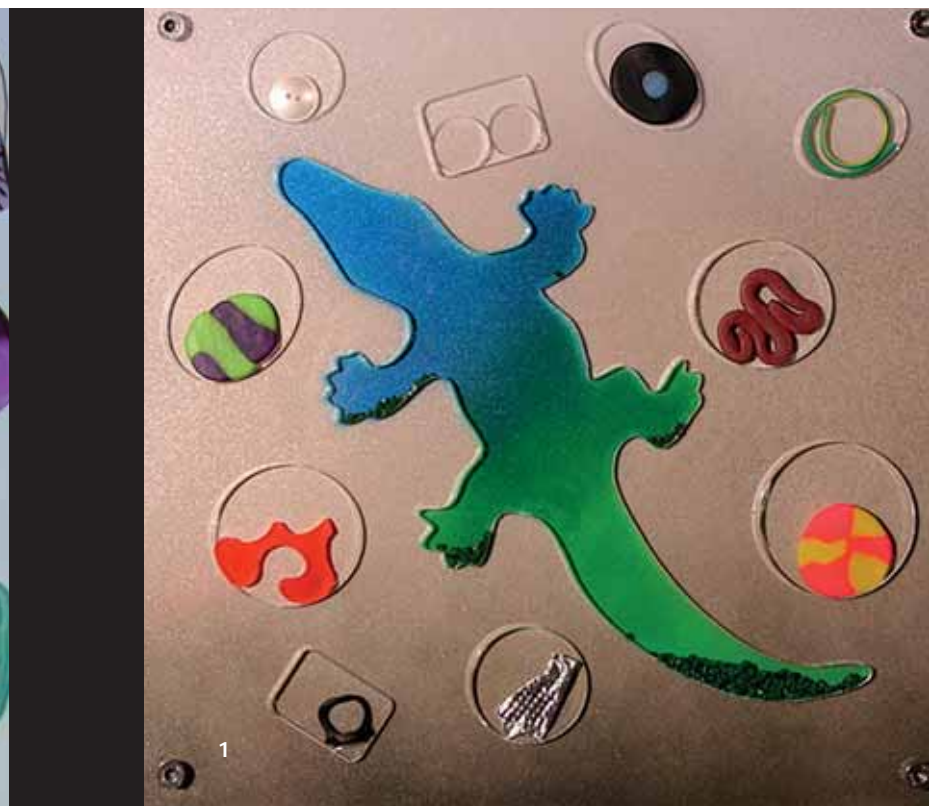
- 1 Crocodile - 2013
- 2 Monkey - 2013



1



2



1



2



# ANDREAS SENONER

## ANDREAS SENONER

1982, Bolzano

“Rappresento l'essenza di una contemporaneità feroce, gli sguardi assenti delle sculture umane lasciano un'impressione di malinconia e disturbo e racchiudono un mesto senso di smarrimento e di spensieratezza perduta. Piccole miniature accompagnano i personaggi come a volerne rendere ancora più visibile l'intimità, come a voler guidare nella decodificazione dei sentimenti, conferendo così una armonia empatica in grado di stringere e raccontare.

È una visione del mondo che va ben oltre la cruda essenzialità e mostra un nuovo sguardo puro e fragile, un meraviglioso esempio di esistenza umana”.

[www.andressenoner.com](http://www.andressenoner.com)

1 **Cage** - 2016

2 **Heritage** - 2017



# VIVEKA ASSEMBERG

## VIVEKA ASSEMBERG

1959, Stoccolma

“Il mio interesse si addensa sulle suggestioni che provengono dalla presenza della figura nel suo agire lo spazio: visioni plastiche di cui viene suggerito un incipit ma la narrazione rimane aperta, un'azione che rimane sospesa. La loro è una natura non determinata, non portata a termine.

Nelle mie sculture agiscono due forze emozionali contrastanti, spesso sottolineate anche dal ricorso alla coesistenza di materiali diversi - il bronzo che interagisce con il ferro o il raku che accoglie il bronzo: la vulnerabilità che si tramuta in fattore di forza e la solidità che diviene elemento negativo”.

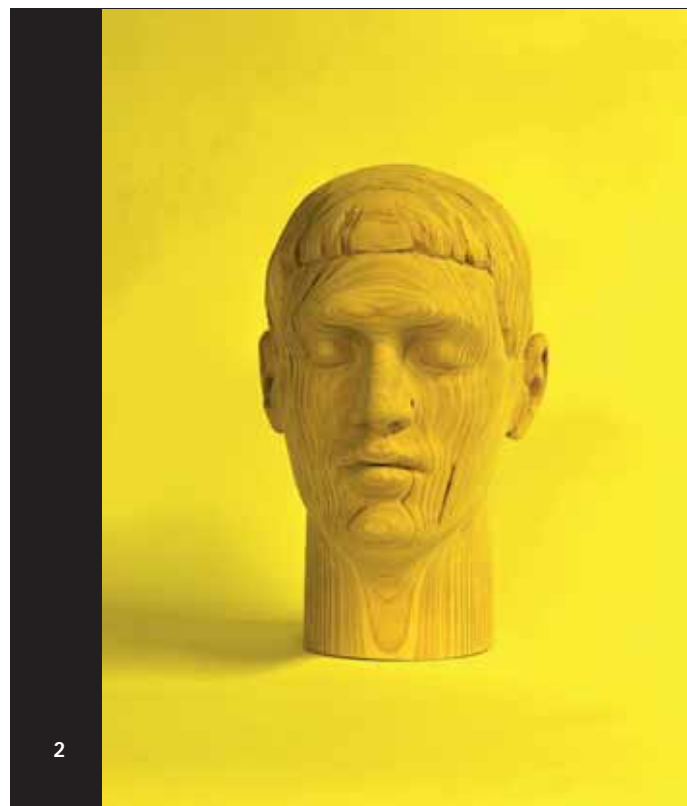
[www.vivekaassemblergs.com](http://www.vivekaassemblergs.com)

1 **Passaggio**

2 **Occorrono le ali**



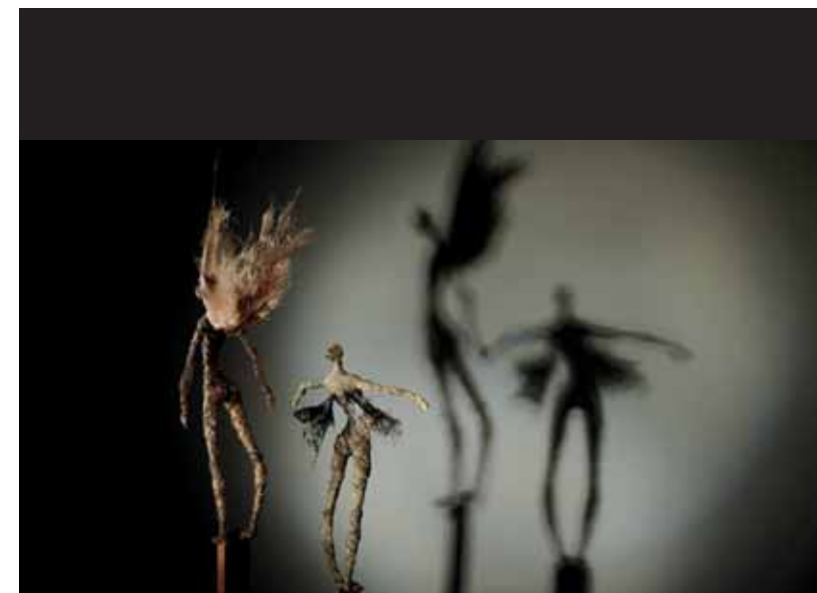
1



2



1



2



# MATTEO VOLPATI

## MATTEO VOLPATI

1973, Milano

"Lavorando con la carta voglio dare forma ad una materia intrisa di storie, immagini, cronaca, politica e pubblicità. Mi piace plasmare questa materia prima, povera e già digerita che, attraverso di me, rivive caricandosi di nuovi significati. Ogni scultura nasce dal caos che mi abita e che mi difende da questa società solo apparentemente civilizzata. Per questa ragione, nel mio lavoro, uomo e animale, in un paradossale gioco delle parti, si fondono in un'unica forma".

[www.matteovolpati.com](http://www.matteovolpati.com)

1 **Pensatore** - 2014

2 **Pianta di patata** - 2013 Collezione privata San Carlo Gruppo Alimentare



1



2



# GIULIO ZANET

## GIULIO ZANET

1984, Colletterto Castelnuovo, Torino

"Mettendo in atto un processo di astrazione, realizzo opere che trattano la documentazione di momenti e riflessioni della vita quotidiana e la domanda su come questi possano essere rappresentati attraverso la pittura. L'ambiguità e l'evidenza, la ripetizione, la variazione, le regole e le omissioni, l'accettazione e il rifiuto sono elementi che metto in gioco per portare lo spettatore a mettere in discussione il significato dell'opera. La mia opera non mostra una struttura completa, racconta storie di stralci di soggetti e verbi, e infinitamente suggerisce metafore".

[www.giuliozanet.com](http://www.giuliozanet.com)

1 **Untitled** - 2018

2 **Untitled** - 2018



1



2





[www.therighttool.eu](http://www.therighttool.eu)