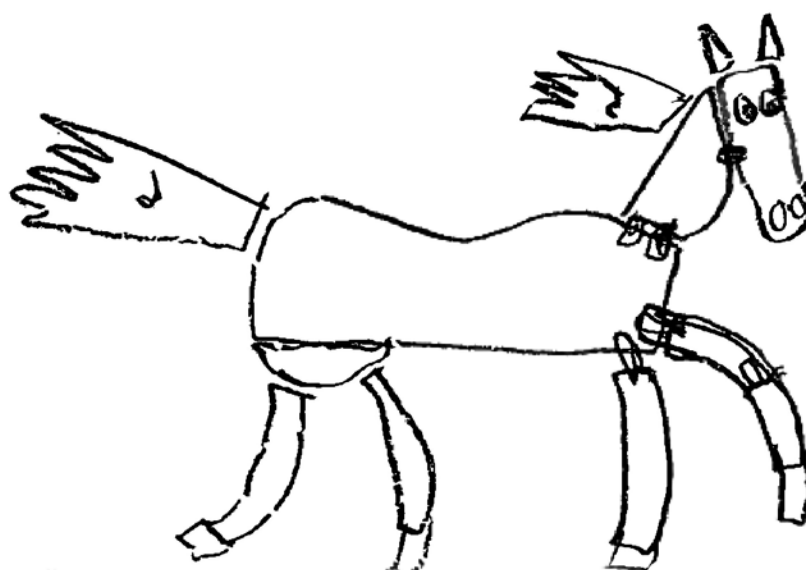


DANESE



MILANO



DANESE

COLLEZIONE DANESE 2026

Danese presenta la collezione 2026.

Una collezione di oggetti pensati per aggiungere creatività e qualità al vivere quotidiano, attraverso una cura nella relazione e nell'interazione con gli spazi e i ritmi della vita dell'uomo grazie a semplici gesti.

Il “portacandele” di Giulia Foscari e la “coperta” di Margherita Palli sono oggetti e progetti per ri-costruire un dialogo personale negli spazi privati o aperti della nostra vita. Gli “Animali di Chele” (Michele de Lucchi) nelle loro diverse forme e matericità, invitano ad un dialogo e ad un'interazione nel gioco, proseguendo la ricerca creativa dei giochi educativi attraverso il tema delle grafiche, parte fondamentale del DNA di Danese. Le idee proposte da De Lucchi, come tutti i progetti della nuova collezione, esprimono un'attenzione che si estende alle diverse generazioni, dai giochi pensati per i più piccoli al “Mestolo dell'architetto”, per la creatività dei più grandi.

Danese da sempre si configura come luogo di sperimentazione metodologica e materica. Oggi questa prospettiva si traduce nell'uso di materiali sostenibili, naturali come il legno o riciclati.

Inoltre la collezione si apre ad accogliere Selene, progettata da Vico Magistretti per Artemide, una riedizione che interpreta a pieno la visione del progetto Danese di oggetti senza tempo e trasversali.

Il progetto Danese esprime da sempre la coincidenza di saperi umanistici e competenze tecniche capace di creare bellezza ed emozione come risposta ai bisogni dell'uomo nella sua quotidianità.

2026 DANESE COLLECTION

Danese presents the 2026 collection.

A collection of objects designed to bring creativity and quality to everyday living, through careful attention to relationships and interactions with spaces and the rhythms of human life, enabled by simple gestures.

The “candle holder” by Giulia Foscari and the “blanket” by Margherita Palli are objects and projects aimed at re-establishing a personal dialogue within the private or open spaces of our lives. The “Animali di Chele” (Michele De Lucchi), in their various forms and materials, invite dialogue and playful interaction, continuing the creative exploration of educational toys through the theme of graphics, a fundamental part of Danese’s DNA. De Lucchi’s ideas, like all the projects in the new collection, express an attention that extends across different generations—from toys designed for the youngest to the “Mestolo dell’architetto”, created to inspire the creativity of adults.

Danese has always been a place of methodological and material experimentation. Today, this perspective is reflected in the use of sustainable materials, whether natural, such as wood, or recycled.

Furthermore, the collection opens up to include Selene, designed by Vico Magistretti for Artemide—a re-edition that fully embodies the Danese vision of timeless, versatile objects.

The Danese project has always expressed the convergence of humanistic knowledge and technical know-how, capable of creating beauty and emotion as an answer to the needs of people in their everyday lives.

Pag. 06

Il Mestolo dell'architetto

Michele De Lucchi

Pag. 12

Chele Puzzle

Michele De Lucchi

Pag. 18

La fattoria di Chele

Michele De Lucchi

Pag. 24

Convivio

Giulia Foscari, UNA/UNLESS

Pag. 28

Le déjeuner sur l'espace

Margherita Palli

Pag. 34

Selene

Vico Magistretti

AUTHORS



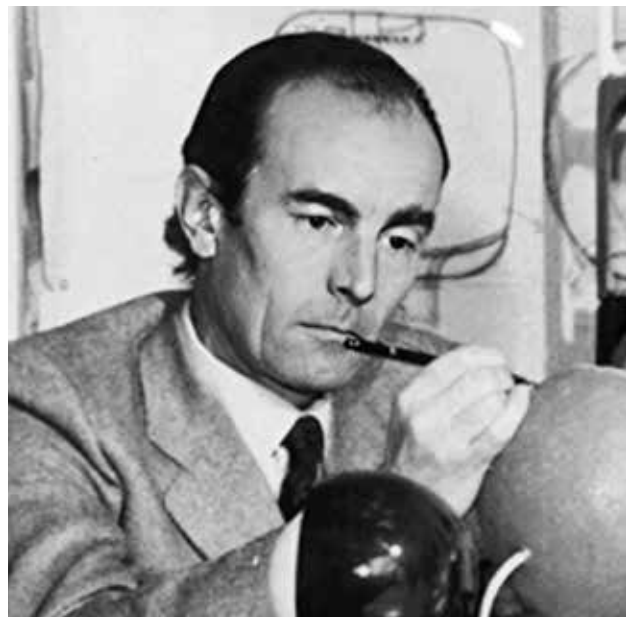
Michele De Lucchi



Giulia Foscari, UNA/UNLESS



Margherita Palli



Vico Magistretti

IL MESTOLO DELL'ARCHITETTO

MICHELE DE LUCCHI, 2026

Serve un mestolo. Uno strumento semplice ma indispensabile per mescolare. Compito difficile se non si ha niente da intingere nel minestrone per girare e mescolare. Si può provare con le dita ma è proprio in totale emergenza, ultima chance oltre la quale rimani bloccato con le mani sporche e senza poter toccare niente se non vuoi sporcare tutto. E con le mani si mescola male e fa sempre una certa impressione infilare le mani nude e l'avambraccio in liquidi sconosciuti magari caldi, troppo caldi, bollenti o freddi, troppo freddi, gelidi. Magari irritanti per qualche misterioso ingrediente che si è misteriosamente formato.

Si può facilmente fare un mestolo, con un bastone, un ramo un po' dritto, un manico di scopa. Purché sia solido e leggero. Soprattutto deve essere abbastanza lungo da arrivare sul fondo e grattare e far girare quello che è sempre incrostato nei bordi e sembra fare di tutto per non farsi combinare con il resto della brodaglia.

Non necessariamente un mestolo mescola un liquido brodoso o denso come un risotto. Ci vogliono anche mestoli più sofisticati per mescolare materiali astratti. Per mescolare le conoscenze per esempio e amalgamarle in un nuovo composto che sia un compendio del tutto e sorprendentemente nuovo.

C'è proprio bisogno di disegnare uno strumento che sappia mescolare bene, con la giusta velocità, rigirando gli ingredienti per offrire sempre una faccia nuova, più disponibile alla combinazione con la materia circostante.

Capace di far vorticare l'impasto e dare alle parti un movimento fluido da una parte e dall'altra, da destra a sinistra e da sinistra a destra, dal basso in alto e viceversa, dal fondo buio e scuro alla superficie bollente e luminosa.

Anche oggi, ieri e il domani si devono continuamente mescolare, tenere in movimento e rigirare alla giusta temperatura, come la polenta, il minestrone o il sugo della pasta asciutta. Ci insegnano i maestri indiani o zen che il saggio vive il presente e sa abilmente allontanarsi dal pensiero di quel che è successo prima e succederà dopo.

Ma noi uomini contemporanei siamo troppo indaffarati a cercare di essere sempre moderni e non smetteremo mai di cercare lo spirito del nostro tempo, sempre nuovo rispetto a chi è stato, sempre vecchio rispetto a chi verrà.

Mescolare continuamente gli ieri oggi domani è il processo mentale spontaneo e intuitivo che ci tiene in vita e ci permette di mettere in relazione l'esperienza di ieri con la consapevolezza di oggi e la speranza del futuro, in un flusso continuo di pensieri che alimentano la soddisfazione di aver vissuto e il desiderio di voler vivere ancora.

Come è fatto questo mestolo non lo so. So che tutti ce l'hanno e per alcuni funziona meglio che per altri.

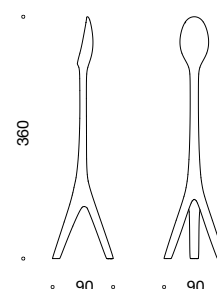
Michele De Lucchi

MATERIALE • MATERIAL

Legno di faggio • *Beech wood*

Il Mestolo dell'architetto

DDL0036A0L





Sketch by Michele De Lucchi

A wooden spoon is always needed. A simple yet essential tool for stirring. A difficult task if there is nothing to dip into the soup to turn and mix it. One could try using fingers, but that is truly an emergency solution—the last resort—beyond which you are left stuck with dirty hands, unable to touch anything without making a mess. And with hands, mixing is ineffective, and it always feels somewhat unsettling to plunge bare hands and forearms into unknown liquids—perhaps hot, too hot, boiling, or cold, too cold, icy. Possibly even irritating, due to some mysterious ingredient that has mysteriously formed.

A wooden spoon can easily be made—from a stick, a fairly straight branch, a broom handle. As long as it is sturdy and light. Above all, it must be long enough to reach the bottom, to scrape and turn what is always stuck to the sides and seems determined not to blend with the rest of the broth.

A wooden spoon does not necessarily stir only liquids, whether brothy or dense like a risotto. More sophisticated spoons are also needed to mix abstract materials. To stir knowledge together into a new compound that becomes a compendium of the whole—yet unexpectedly new.

There is a real need to design a tool capable of mixing well, at the right speed, turning ingredients so that they always present a new side, more open to combining with the surrounding matter.

A tool able to set the mixture in motion, giving its parts a fluid movement—back and forth, from right to left and left to right, from bottom to top and back again, from the dark depths to the boiling, luminous surface.

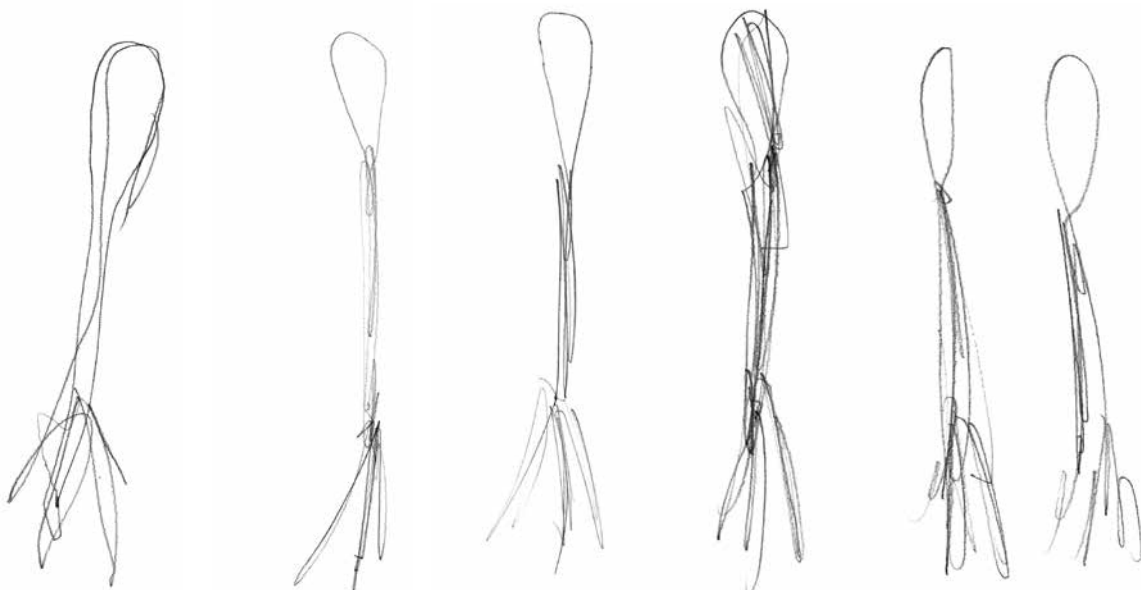
Even today, yesterday, and tomorrow must be constantly mixed—kept in motion and turned at the right temperature, like polenta, minestrone, or pasta sauce. Indian or Zen masters teach us that the wise live in the present and are able to distance themselves from thoughts of what came before and what will come after.

But we contemporary humans are too busy trying to always be modern, and we will never stop searching for the spirit of our time—always new compared to those who came before, always old compared to those who will come after.

Continuously mixing yesterday, today, and tomorrow is the spontaneous and intuitive mental process that keeps us alive. It allows us to connect yesterday's experience with today's awareness and tomorrow's hope, in a continuous flow of thoughts that nourishes both the satisfaction of having lived and the desire to keep living.

What this wooden spoon looks like, I do not know. I only know that everyone has one—and for some, it works better than for others.

Michele De Lucchi



Sketches by Michele De Lucchi







CHELE PUZZLE

MICHELE DE LUCCHI, 2026

Siamo tutti animali e fa proprio parte della nostra unicità non solo saperlo ammettere, ma anche analizzarne le differenze. Una differenza, per esempio, è che noi non solo li guardiamo, li studiamo, li curiamo e ce li mangiamo, purtroppo, ma anche abbiamo dato loro un nome e li fotografiamo perché sono simpatici e io li disegno perché mi fanno ridere. Mi vengono fuori più o meno bene, più o meno realistici. Io li disegno un po' geometrizzati, nel senso che li scompongo in parti, più o meno, geometriche, che, più o meno, ricordano le varie parti anatomiche degli animali. Quelli da fattoria, perché è nella fattoria dove noi umani esprimiamo il nostro amore per gli animali. Più o meno, perché poi ce li mangiamo.

Ho immaginato un puzzle di parti anatomiche di animali che si compongono, si incastrano e si rincorrono, più o meno. Vengono fuori forme di animali più o meno riconoscibili. Ci sono pance, code, zampe, colli, criniere, orecchi musi etc. Abbiamo un cavallo, un bue, un asinello, il cane, la pecora, il maialino, un pollo, un'anatra, un cigno e un uccellino. Forse c'è anche un gatto. E uno struzzo fuori contesto! Essendo le parti anatomiche separate ci si può divertire a metterli insieme facendo cavalli con la testa di pecora o cani con la pancia di maialino o asinello con la coda di cavallo. Insomma, si possono fare dei seri, corretti e compiti animaletti, ma si possono anche inventare un sacco di animali nuovi. Chissà se poi quando li mangiamo troveremo che il maialino ha il gusto del pollo! No, no, no, per carità! Meglio tenerceli per quello che sono!

Nascono dagli schizzi che faccio per illustrare le mie metafore, per decorare gli aforismi, che scrivo sui foglietti della carta che tengo in tasca, per fare le dediche nei libri, etc. E per fare un po' lo spiritoso quando sento che sto diventando troppo serio. Più o meno. Gli animali cambiano posto, si combinano in modi inattesi, generano figure sempre nuove. È un gioco di tentativi, di sorprese, di pura immaginazione. Per me è un gesto semplice e spontaneo, costruire, sbagliare, ridere... e ricominciare, ogni volta.

Questo "Chele Puzzle" lo ho fatto anche per i miei nipotini pensando e sperando che si possano divertire a giocare con gli animaletti, loro che sono totalmente vegetariani e le fattorie le hanno viste solo nei libri perché a Milano non ce ne sono più tante. Chele è il nome che mi hanno dato per risparmiare il "Mi" di Michele tutte le volte che mi chiamano.

Michele De Lucchi

We are all animals, and part of what makes us unique is that we are not always able to admit it, yet we are capable of analyzing the differences. One difference, for example, is that we not only observe them, study them, care for them—and, unfortunately, eat them—but we have also given them names, we photograph them because they are charming, and I draw them because they make me laugh. They turn out more or less well, more or less realistic. I draw them somewhat geometrically, in the sense that I break them down into parts—more or less geometric—that loosely recall the various anatomical features of animals. Farm animals, because it is on the farm that we humans express our love for animals. More or less—because then we eat them.

I imagined a puzzle of animal body parts that come together, interlock, and chase one another—more or less. Out of it emerge forms that are more or less recognizable as animals. There are bellies, tails, legs, necks, manes, ears, snouts, and so on. We have a horse, an ox, a little donkey, a dog, a sheep, a piglet, a chicken, a duck, a swan, and a small bird. Perhaps there is also a cat. And an ostrich—completely out of place! Since the body parts are separate, one can have fun putting them together—making horses with sheep heads, or dogs with pig bellies, or donkeys with horse tails. In short, you can create proper, well-behaved little animals—but you can also invent a whole range of entirely new ones. Who knows, when we eat them, whether the piglet might taste like chicken! No, no, no—heaven forbid! Better to leave them as they are!

They come from the sketches I make to illustrate my metaphors, to decorate the aphorisms I jot down on the scraps of paper I keep in my pocket, to write dedications in books, and so on. And also to lighten things up whenever I feel I am becoming too serious. More or less. The animals shift position, combine in unexpected ways, and generate ever new figures. It is a game of attempts, surprises, and pure imagination. For me, it is a simple and spontaneous gesture: to build, to make mistakes, to laugh... and to begin again, each time.

I created this "Chele Puzzle" for my grandchildren as well, hoping they might enjoy playing with these little animals as they are completely vegetarian, and they have only seen farms in books—since in Milan there are not many left. "Chele" is the name they gave me, to save the "Mi" of Michele every time they call me.

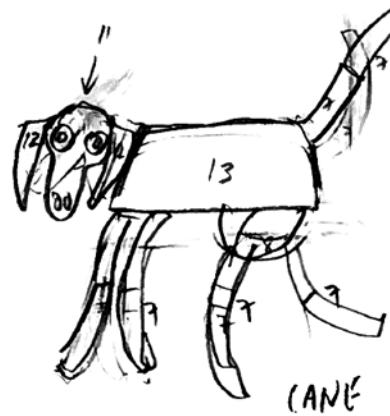
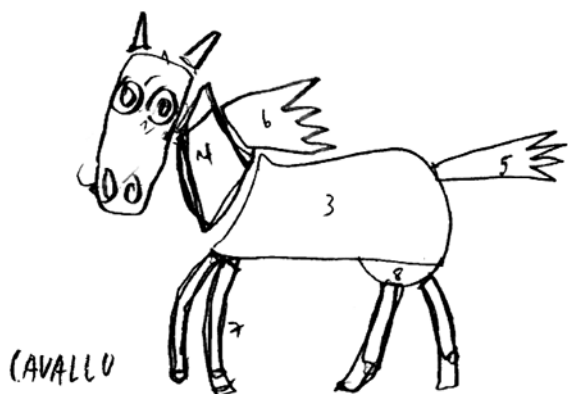
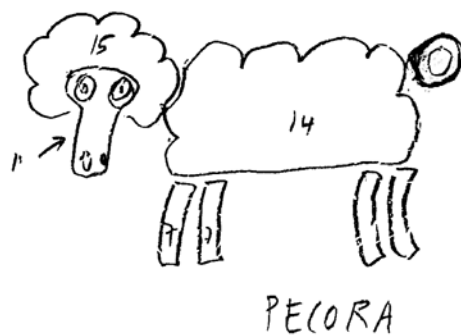
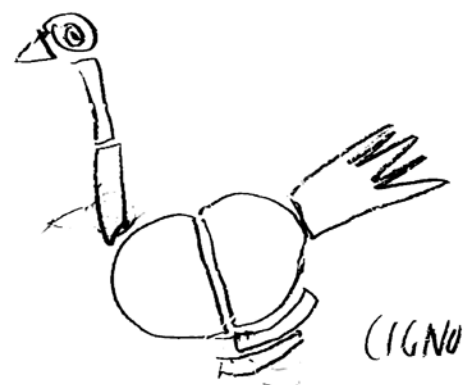
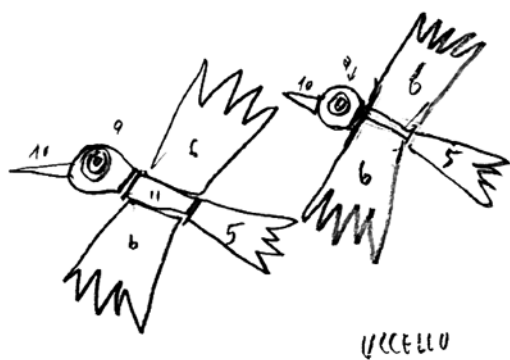
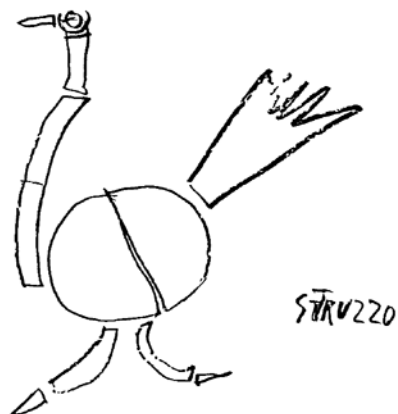
Michele De Lucchi

MATERIALE • MATERIAL

Cartoncino riciclato 2 mm • Recycled cardboard 2 mm

Chele puzzle

DDL0037A00



In continuità con la tradizione dei giochi didattici di Danese, gli schizzi di Michele De Lucchi, diventano un puzzle per stimolare creatività e libertà.

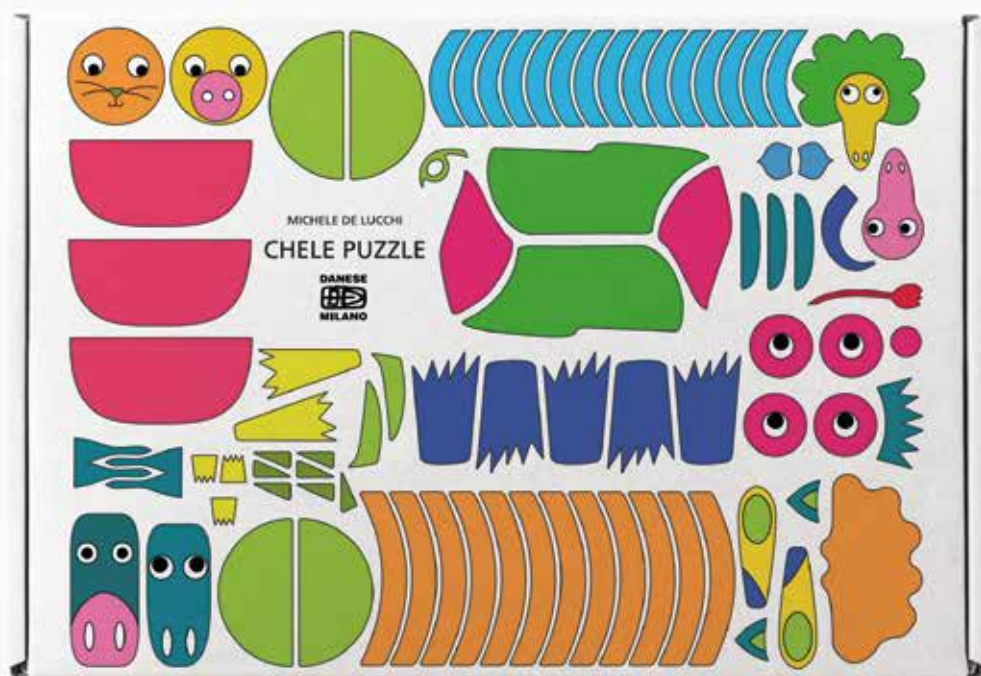
È un puzzle in cartoncino con cui comporre animali reali o immaginari combinando una serie di elementi stilizzati e dai colori vivaci. Un set di teste, corpi, gambe, code e geometrie che possono essere infinitamente interpretate dalla fantasia attraverso il gioco per stimolare la creatività, immaginare storie e trasmettere l'amore per gli animali. La scelta materica è volutamente semplice, uno spesso e rigido cartoncino con cui giocare in sicurezza.

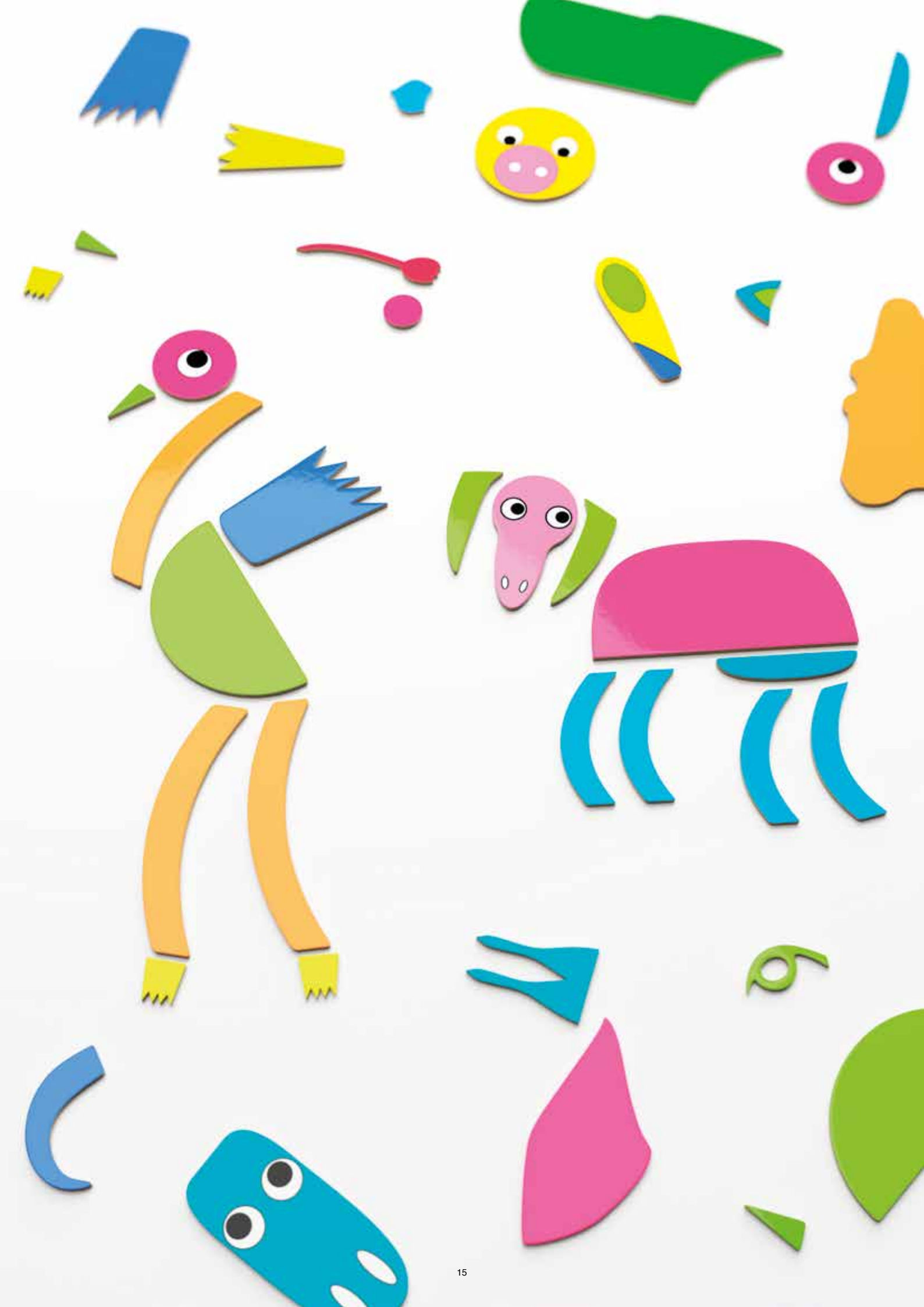
I vari componenti sono ottenuti da un'unica fustella. Stampati con colori e tratti decisi, essenziali, sintetizzano gli schizzi di Michele De Lucchi che gioca con queste figure trasformando animali reali e immaginandone di nuovi.

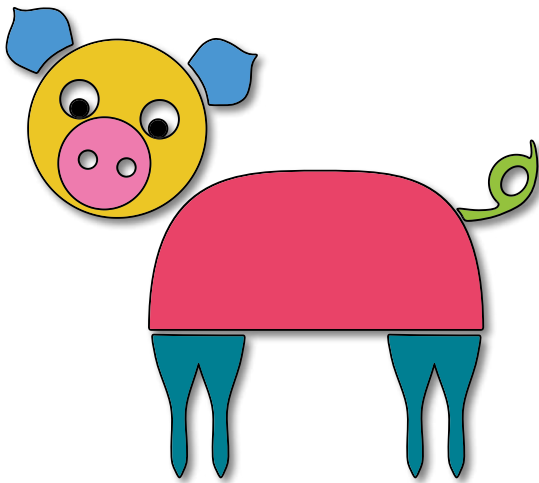
In continuity with Danese's tradition of educational toys, Michele De Lucchi's sketches are transformed into a puzzle designed to stimulate creativity and freedom.

It is a cardboard puzzle that allows users to compose real or imaginary animals by combining a series of stylized elements in vibrant colors. A set of heads, bodies, legs, tails, and geometric shapes that can be endlessly reinterpreted through play, stimulating creativity, inspiring storytelling, and fostering a love for animals. The choice of material is intentionally simple: thick, sturdy cardboard designed for safe play.

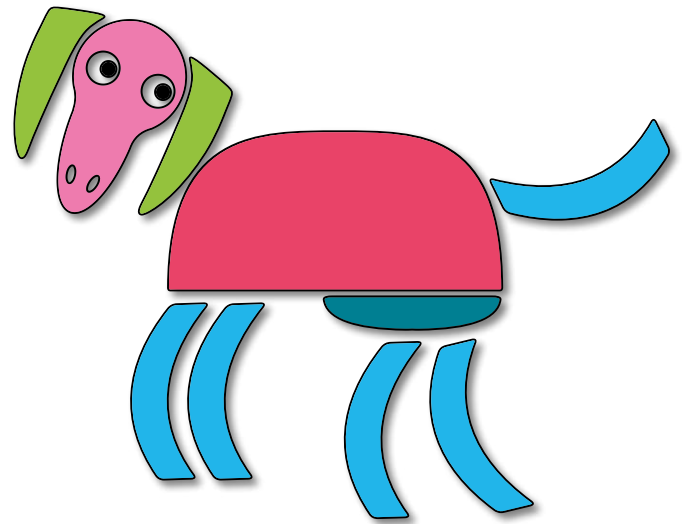
The various components are obtained from a single die-cut sheet. Printed with bold, essential lines and colors, they distill Michele De Lucchi's sketches, as he plays with these figures—transforming real animals and imagining new ones.



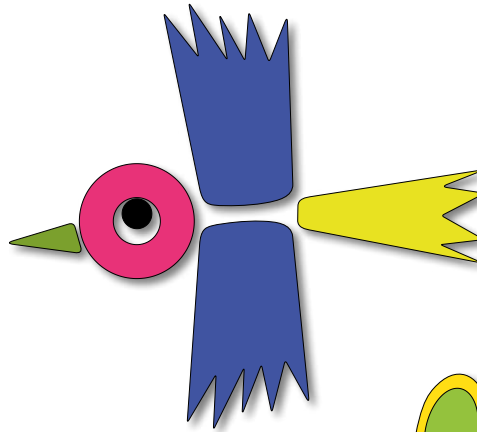




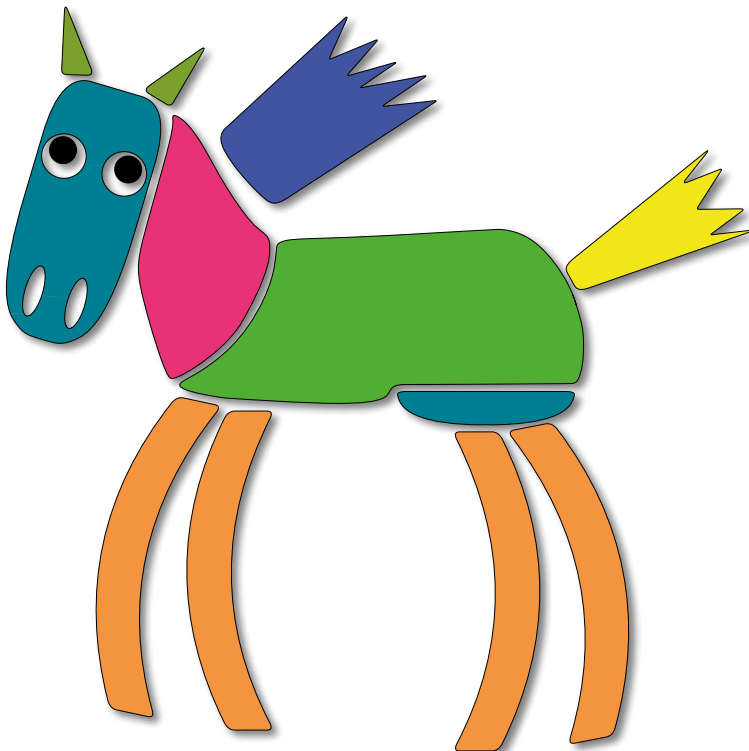
Il maiale - *the pig* (140 x 125 mm)



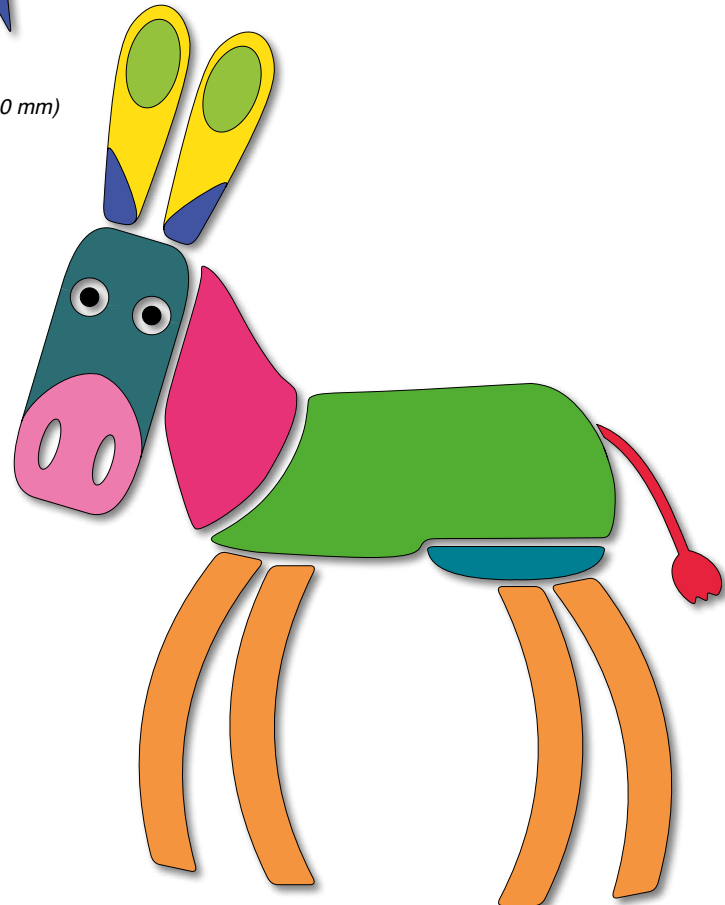
Il cane - *the dog* (175 x 135 mm)



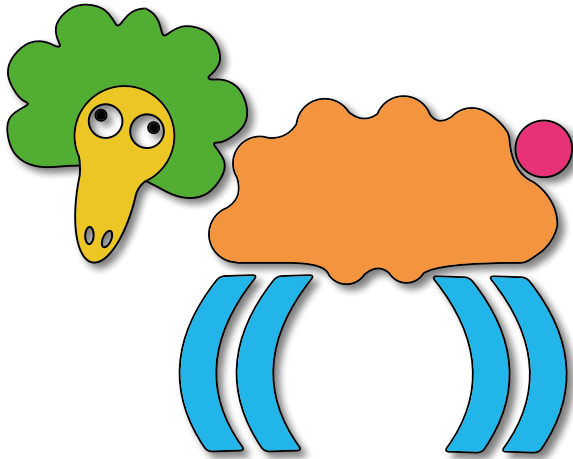
L'uccello - *the bird* (125 x 110 mm)



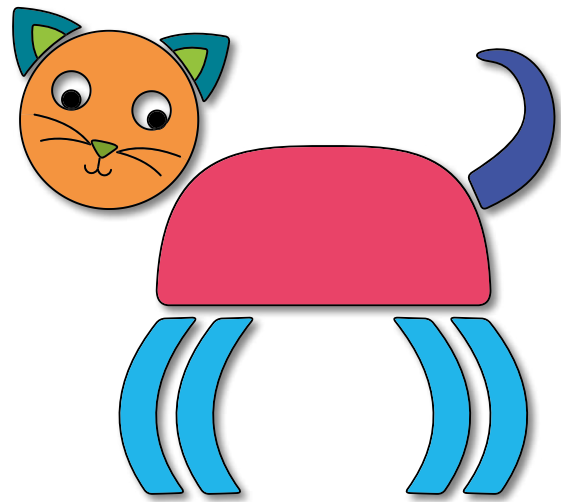
Il cavallo - *the horse* (200 x 200 mm)



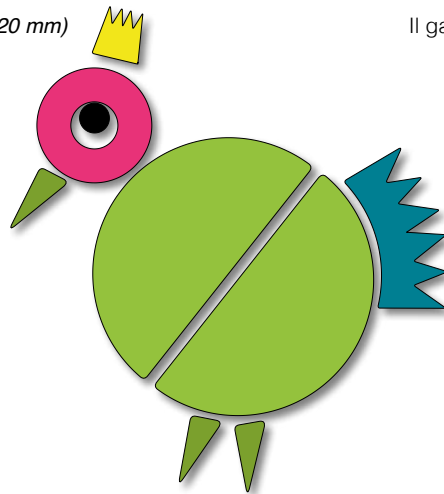
L'asino - *the donkey* (190 x 240 mm)



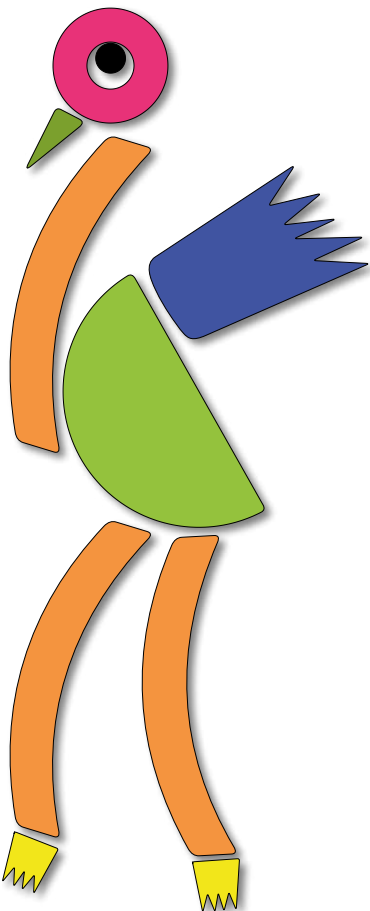
La pecora - *the sheep* (150 x 120 mm)



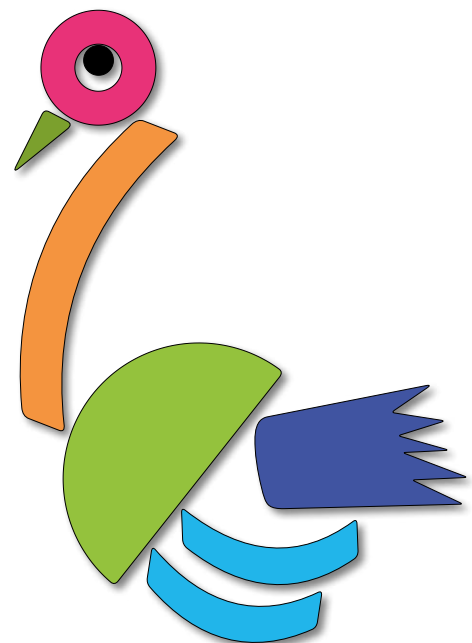
Il gatto - *the cat* (145 x 130 mm)



Il pollo - *the chicken* (115 x 130 mm)



Lo struzzo - *the ostrich* (95 x 240 mm)



Il cigno - *the swan* (120 x 170 mm)

LA FATTORIA DI CHELE

MICHELE DE LUCCHI, 2026

“La Fattoria di Chele” rappresenta i profili di otto diversi animali intagliati in cerchi di legno di Pino Cileno. Sono oggetti ibridi, si presentano come una grafica da appendere e diventano figure con cui interagire e giocare.

Un'intera fattoria di animali grafici, stilizzati ed “imperfetti” nel tipico tratto veloce degli schizzi di Michele De Lucchi. I soggetti sono rappresentati con profili rapidi e sintetici che nella loro istintività colgono l'idea, l'essenza di ciò che rappresentano. Sono animali della fattoria ritratti dall'architetto Michele De Lucchi con uno sguardo ironico e affettuoso pensando ai nipotini.

Da un'unica superficie di legno dello spessore di 9 mm si distinguono uno sfondo a base circolare ed il profilo degli animali. La figura ritagliata si evidenzia sporgendo leggermente grazie ad un feltro alla base che aggiunge spessore e qualità a questo elemento che può diventare autonomo.

“La Fattoria di Chele” continua la tradizione dei giochi didattici in legno di Danese, stimola percezione, manualità e immaginazione, interpreta il gioco come uno strumento di apprendimento visivo unendo componibilità, interazione, grafica ed educazione espressiva.

“La Fattoria di Chele” represents the profiles of eight different animals carved into circles of Chilean pine wood. These are hybrid objects: they appear as graphics to be hung, yet become figures to interact and play with.

An entire farm of graphic, stylized, and “imperfect” animals, rendered in the typical quick sketch style of Michele De Lucchi. The subjects are depicted with rapid, essential outlines that, in their instinctiveness, capture the idea—the very essence—of what they represent. These are farm animals portrayed by the architect Michele De Lucchi with an ironic and affectionate gaze, inspired by his grandchildren.

From a single wooden surface of 9 mm thickness, a circular background and the animal profiles emerge. Cut from the base, the profiles stand out slightly, thanks to a felt backing that adds thickness and quality to this element, which can also become independent.

“La Fattoria di Chele” continues Danese’s tradition of wooden educational toys. It stimulates perception, manual skills, and imagination, interpreting play as a tool for visual learning by combining modularity, interaction, graphics, and expressive education.

MATERIALE • MATERIAL

Legno di Pino Cileno • Chilean Pine Wood	
Il cavallo Chele - <i>the horse Chele</i> , Ø360 mm	DDL0038A0L
L'asino Chele - <i>the donkey Chele</i> , Ø360 mm	DDL0038B0L
La mucca Chele - <i>the cow Chele</i> , Ø360 mm	DDL0038C0L
Il maiale Chele - <i>the pig Chele</i> , Ø240 mm	DDL0038D0L
La pecora Chele - <i>the sheep Chele</i> , Ø240 mm	DDL0038E0L
Il cane Chele - <i>the dog Chele</i> , Ø240 mm	DDL0038F0L
L'uccello Chele - <i>the bird Chele</i> , Ø180 mm	DDL0038G0L
Il pollo Chele - <i>the chicken Chele</i> , Ø180 mm	DDL0038H0L

Ø 360 mm



Ø 180 mm



Ø 240 mm









Il maiale - *the pig* (Ø240 mm x 11 mm)



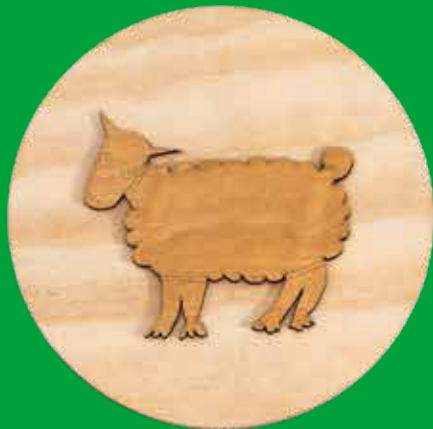
Il pollo - *the chicken* (Ø180 mm x 11 mm)



Il cane - *the dog* (Ø240 mm x 11 mm)



L'uccello - *the bird* (Ø180 mm x 11 mm)



La pecora - *the sheep* (Ø240 mm x 11 mm)



La mucca - *the cow* (Ø360 mm x 11 mm)



Il cavallo - *the horse* (Ø360 mm x 11 mm)



L'Asino - *the donkey* (Ø360 mm x 11 mm)

CONVIVIO

GIULIA FOSCARI, UNA/UNLESS

Oggi, gli spazi condivisi sono sempre più frammentati, i pasti sono spesso solitari, mediati da schermi piuttosto che dallo scambio umano. Convivio ripensa questi momenti di incontro, chiedendosi come la luce possa tornare a riunire le persone in una presenza realmente condivisa.

Una serie di elementi planari piegati si innesta in una guida rovesciata, formando una costellazione lineare che fluttua nello spazio. Tuttavia, questa non è una composizione fissa, ma una coreografia aperta: gli elementi possono essere spostati, tenuti o avvicinati tra loro, trasformando la luce in un oggetto condiviso. Il sistema si estende oltre l'illuminazione, in una più ampia ecologia d'uso, ludica, collettiva, continuamente riconfigurabile.

Prima dell'elettricità, c'era la fiamma. Convivio ritorna a quella condizione, non per ricreare il passato, ma per recuperare l'atto del riunirsi che essa rendeva possibile. Nel Simposio di Platone, il convivio non è il banchetto, ma lo spazio che esso genera: persone riunite attorno a una luce tremolante, dove parola, presenza e pensiero circolano liberamente e dove "gli amici hanno tutto in comune".

Operando tra il tecnologico e l'arcaico, Convivio è al tempo stesso sistema e rituale, infrastruttura e artefatto, ordine e improvvisazione. Propone la luce non semplicemente come illuminazione, ma come catalizzatore di convivialità.

Giulia Foscari

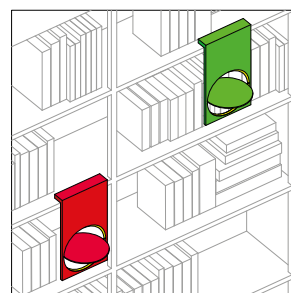
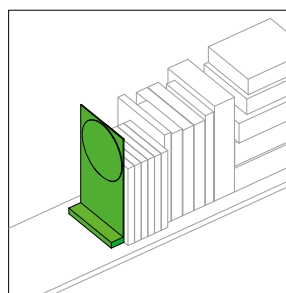
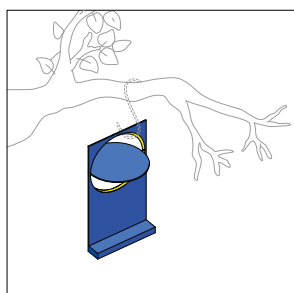
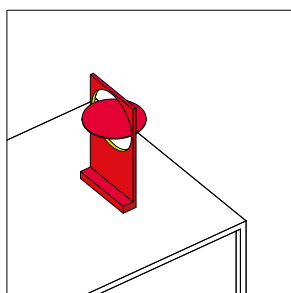
"Today, shared spaces are increasingly fragmented—meals are often solitary, mediated by screens rather than by human exchange. Convivio rethinks these moments of encounter, asking how light might once again gather people into a shared field of presence."

A series of folded planar elements plug into an inverted track, forming a linear constellation that hovers in space. Yet this is not a fixed composition, but an open choreography: elements can be displaced, held, or brought into intimacy, transforming light into a shared object. The system extends beyond illumination into a broader ecology of use—playful, collective, continuously reconfigured."

Before electricity, there was a flame. Convivio returns to that condition—not to recreate the past, but to recover the act of gathering it made possible. In Plato's Symposium, the Convivio is not the banquet, but the space it produces: people assembled around a flickering light, where speech, presence, and thought circulate freely, and where "friends hold all things in common."

Operating between the technological and the archaic, Convivio is both system and ritual, infrastructure and artifact, order and improvisation. It proposes light not simply as illumination, but as a catalyst for togetherness."

Giulia Foscari

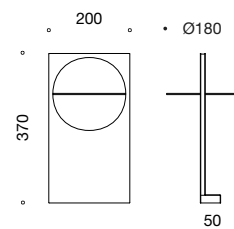


MATERIALE • MATERIAL

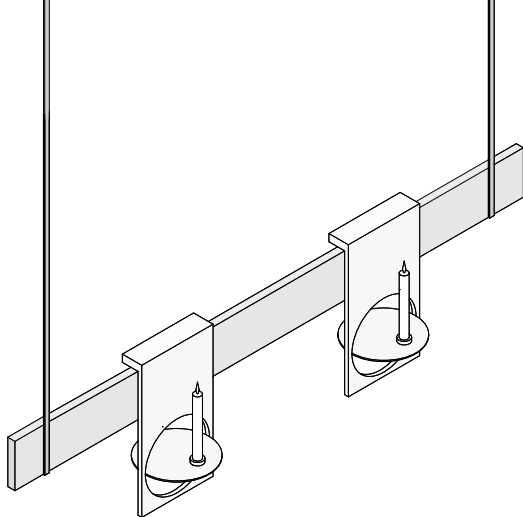
Acciaio inox lucido e metallo verniciato opaco • Polished stainless steel and matt painted metal

CONVIVIO

DGF1801A00





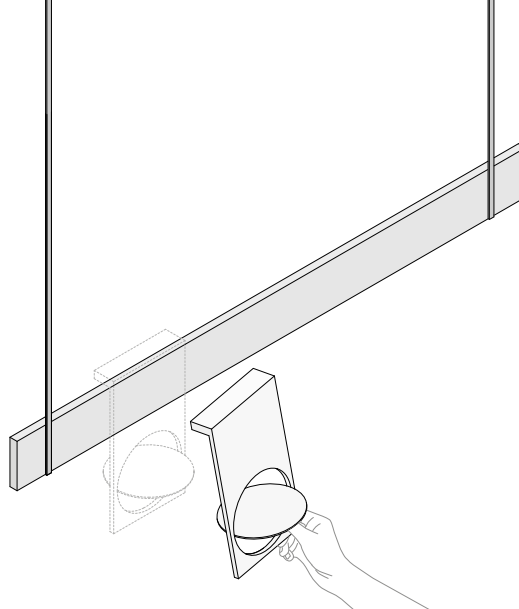


Convivio è un progetto che nasce dall'idea dello stare insieme, del raccogliersi per condividere momenti e dialogare.

È un volume con una geometria essenziale, una superficie verticale con una piccola base che lo sostiene appoggiato su un piano o, ribaltandone la geometria, permette di appenderlo ad una struttura o ad una mensola.

Dalla superficie verticale si ritaglia un piano circolare che ruota per supportare una candela o altri piccoli oggetti. La superficie specchiata in acciaio inox riflette la luce della candela, i profili e il cerchio centrale opachi creano un contrasto che accentua il dialogo tra pieni, vuoti e riflessioni.

Convivio è un oggetto multifunzionale, può diventare un fermalibro ed aprire a nuove inaspettate interazioni. È un oggetto essenziale pensato per prendersi cura del nostro tempo, sottolineando l'importanza di un momento con atmosfere raccolte.



Convivio is a project born from the idea of being together—of gathering to share moments and engage in dialogue.

It is a volume with an essential geometry: a vertical surface with a small base that supports it when placed on a surface or, by reversing its orientation, allows it to be hung on a structure or a shelf.

From the vertical surface, a circular plane is cut out and rotates to support a candle or other small objects. The mirrored stainless steel surface reflects the candlelight, while the matte profiles and central circle create a contrast that enhances the dialogue between solids, voids, and reflections.

Convivio is a multifunctional object: it can also serve as a bookend, opening up new and unexpected interactions. It is an essential object designed to care for our time, emphasizing the importance of intimate, atmospheric moments.





LE DÉJEUNER SUR L'ESPACE

MARGHERITA PALLI, 2026

Disegnare un telo da picnic trasformabile, lavorare con materie sostenibili, pensare un rettangolo che si ispira al movimento naturale delle pieghe di un sipario teatrale, che si modifica che diventa tutto e niente con delle asole, un cordino e una tasca. La coperta da picnic è un telo che si stende sul prato per una pausa, uno stacco dalla vita normale a contatto con la natura.

Il sipario a teatro è un grande drappo di tessuto pesante che separa il palcoscenico / l'attore / l'immaginario dalla sala, dal mondo reale, una soglia tra finzione e realtà, crea e divide ciò che lo spettatore vede da quello che poi immagina o ricorda.

Pensare un telo che si trasforma guardando una carta da gioco: il Matto, arcano maggiore; la carta 0 senza numero rappresenta la libertà, l'inizio di un nuovo viaggio. Il Matto è sempre raffigurato con un fagotto e un cane, il Matto racconta un viaggio senza sapere qual è la sua destinazione.

Il grande rettangolo, nasce come telo da picnic double face, un lato con un tessuto morbido, un lato con un velo impermeabile. Cercare i colori, ritornare ai rossi / arancio de Il concerto campestre di Tiziano, a cui Manet si ispira agli azzurri / blu di "Le Déjeuner sur l'herbe".

Il telo con il suo cordino si trasforma: in scialle, in plaid sul divano per accogliere corpi, oggetti, animali, momenti. Steso sul divano per riposare con gli amati animali, steso sul tavolo della barca per la gita sul lago, in fascia per portare il neonato al parco, tornare ad essere il fagottino del Matto, diventare sipario appeso su una porta, oppure finalmente steso a terra essere il telo per il pranzo sull'orlo del quadro di Manet.

Designing a transformable picnic blanket means working with sustainable materials and imagining a rectangle inspired by the natural movement of a theatre curtain—something that shifts, that becomes everything and nothing, through a system of loops, a cord, and a pocket. A picnic blanket is a cloth spread out on the grass for a pause, a break from everyday life, in contact with nature.

A theatre curtain, on the other hand, is a large, heavy drape that separates the stage—the actor, the imaginary—from the audience, from the real world. It is a threshold between fiction and reality, creating and dividing what the spectator sees from what they imagine or remember.

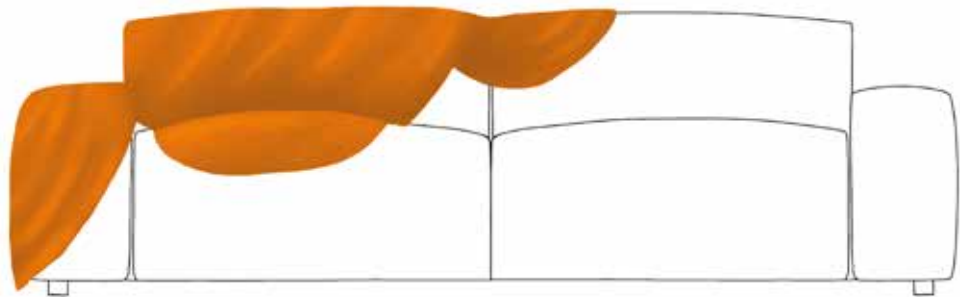
The idea is to conceive a fabric that transforms, inspired by the Tarot card of The Fool, the Major Arcana zero. A card "0" without number, it represents freedom—the beginning of a new journey. The Fool is always depicted with a bundle and a dog, setting off without knowing the destination.

The large rectangle takes shape as a double-faced picnic blanket: one side in a soft fabric, the other in a waterproof layer. Its colours draw from the reds and oranges of Titian's Pastoral Concert, echoed in the blues of Manet's "Le Déjeuner sur l'herbe".

With its cord, the cloth transforms: into a shawl, a throw on a sofa to welcome bodies, objects, animals, moments. Spread over the couch to rest with beloved pets, laid on a boat table for a trip on the lake, used as a sling to carry a newborn in the park. It returns to being the Fool's bundle, becomes a curtain hanging in a doorway, or finally, laid on the ground, becomes the cloth for a picnic at the edge of Manet's painting.

Margherita Palli



Margherita Palli

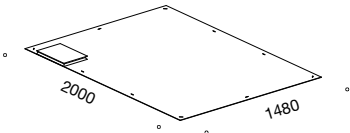


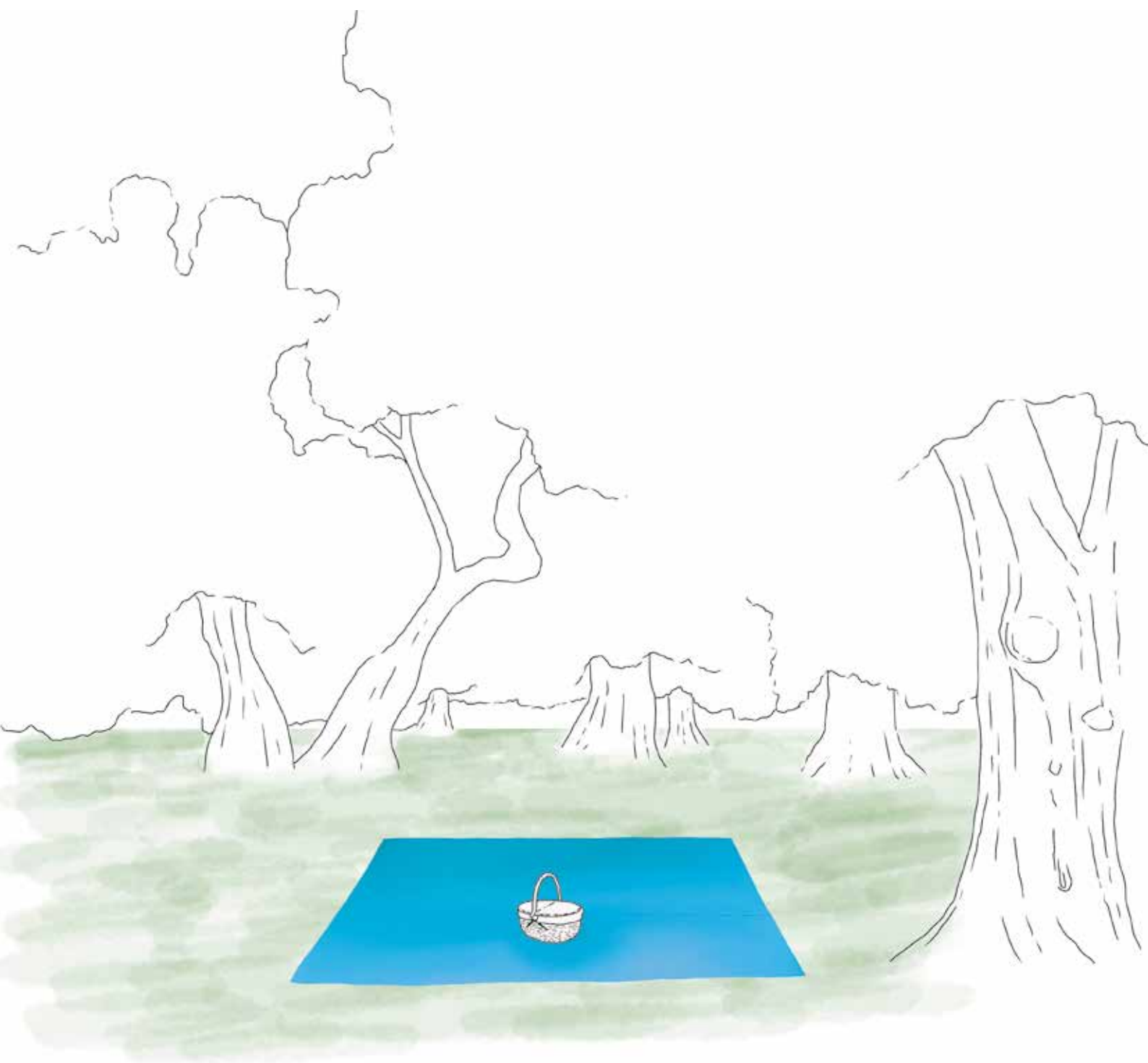
Sketch by Margherita Palli

MATERIALE • MATERIAL

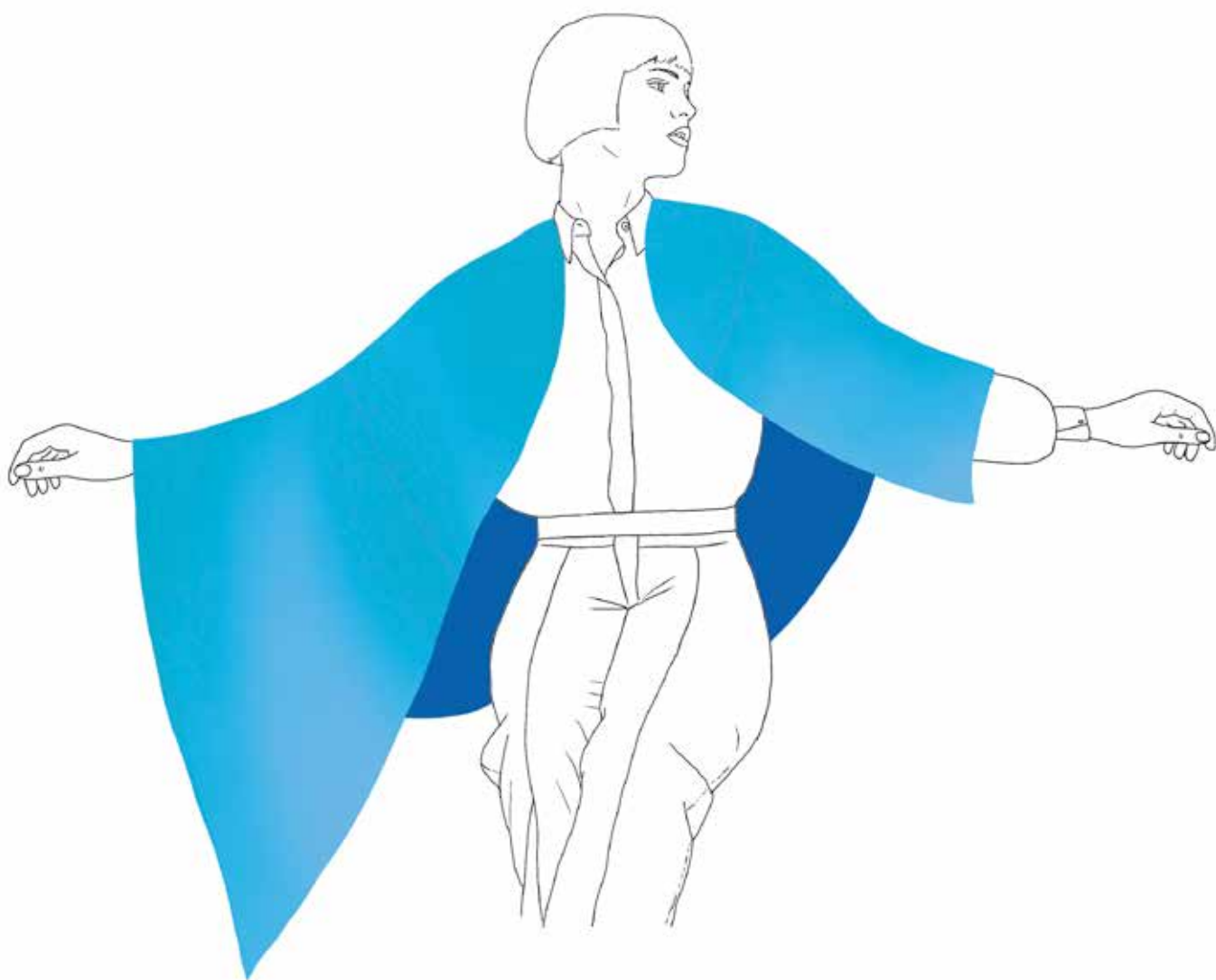
Polietilene riciclato, pile and jersey • *Recycled polyethylene, fleece and jersey*

LE DÉJEUNER SUR L'ESPACE 1		DPA1796A14A
LE DÉJEUNER SUR L'ESPACE 2		DPA1796A03R





Sketch by Margherita Palli

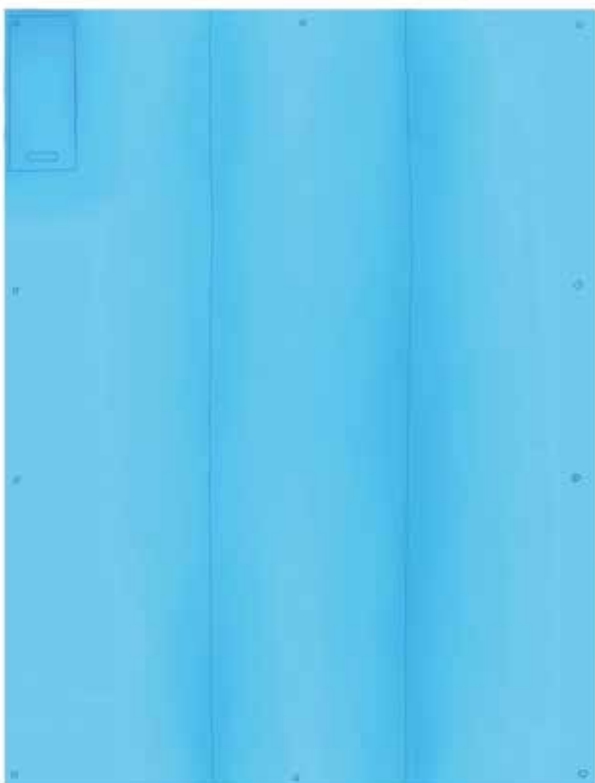


Sketch by Margherita Palli



Sketch by Margherita Palli

LE DÉJEUNER SUR L'ESPACE 1

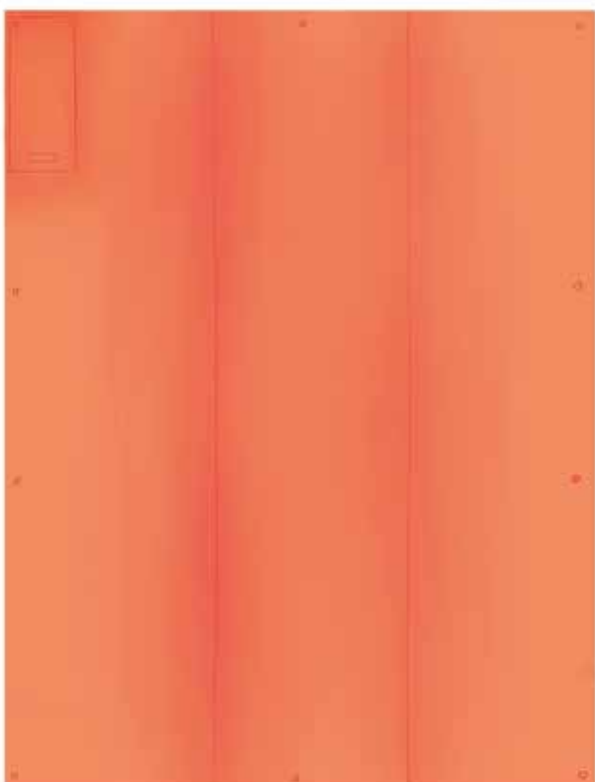


Light blue permeable side (jersey)



Blue waterproof side (post-consumer polyethylene)

LE DÉJEUNER SUR L'ESPACE 2



Orange permeable side (fleece)



Red waterproof side (post-consumer polyethylene)

Un telo per picnic intelligente e trasversale nella sua semplicità si rivela un progetto aperto ed interpretabile a diversi usi grazie ai dettagli funzionali ed alle scelte materiche. Tracciati delle cuciture, asole ed una tasca suggeriscono pieghe per riporlo, trasportarlo ed utilizzarlo in differenti modi e forme: steso, avvolto attorno al corpo, ripiegato o appeso per contenere.

Una doppia matericità supporta le diverse funzionalità, un lato morbido ed accogliente, l'altro impermeabile. Entrambe interpretano una ricerca attenta alla scelta di materiali sostenibili e riciclati, nessuna nuova fibra è stata prodotta per la realizzazione di questo progetto.

Le due versioni si distinguono non solo per colore ma anche per qualità dei tessuti utilizzati. Quella dai toni caldi è un pile, più pesante e morbido, mentre quella blu-azzurra è in un più leggero jersey.

Il tessuto utilizzato per la confezione proviene interamente da stock invenduti certificati Relivetex (garantisce la provenienza e la tracciabilità dei materiali tessili a fine ciclo di vita commerciale) trasformati con la tecnologia CÔËO. È un coating realizzato al 100% da imballaggi plastici a fine vita (polietilene post-consumo certificato plastica seconda vita ed EucertPlast). La tecnologia accoppia un film in polietilene post-consumo (certificato plastica seconda vita ed EucertPlast - provenienza da imballaggi post-consumo) ai tessuti trasformandoli in un nuovo materiale dalle caratteristiche tecniche superiori: waterproof, antivento, durevole e versatile. Il processo non richiede acqua, riduce le emissioni di CO₂ evitando la produzione di nuovi materiali, copre difetti e stampe del tessuto di partenza e consente ai materiali di essere impiegati in contesti d'uso completamente nuovi.

An intelligent and versatile picnic blanket, in its simplicity, reveals itself as an open and adaptable project thanks to its functional details and material choices. Stitching lines, buttonholes, and a pocket suggest ways of folding it for storage, transport, and use in different forms: laid flat, wrapped around the body, folded, or hung to hold items.

A dual materiality supports its various functions: one side is soft and welcoming, the other waterproof. Both reflect a careful research into sustainable and recycled materials—no new fibers were produced for the making of this project.

The two versions differ not only in color but also in the quality of the fabrics used. The one in warm tones is made of fleece, heavier and softer, while the blue version is in a lighter jersey fabric.

The fabric used comes entirely from unsold certified Relivetex stock (which guarantees the origin and traceability of end-of-life textile materials), transformed using CÔËO technology. This is a coating made 100% from end-of-life plastic packaging (post-consumer polyethylene certified “second-life plastic” and EucertPlast). The technology bonds a post-consumer polyethylene film (certified second-life plastic and EucertPlast—sourced from post-consumer packaging) to the textiles, transforming them into a new material with enhanced technical properties: waterproof, windproof, durable, and versatile. The process requires no water, reduces CO₂ emissions by avoiding the production of new materials, covers defects and prints of the original fabric, and allows the materials to be used in entirely new contexts.



SELENE

VICO MAGISTRETTI, 1966-2026

Progettata nel 1966 per la collezione di oggetti Artemide condivide con la produzione Danese Milano la stessa intelligenza che combina forma, materiali e tecnologie produttive in un oggetto semplice ed iconico. Seline è tra i primi esperimenti di produzione industriale di sedie in plastica stampata. Originariamente prodotta in Reglar rappresenta una perfetta sintesi di caratteristiche strutturali, resistenza ed estetica. Interpreta le possibilità della tecnologia con forme morbide realizzando in un unico pezzo monoblocco l'intera sedia.

“Un esemplare finito esce dalla macchina ogni cinque minuti” Vico Magistretti cerca così attraverso le nuove tecnologie e la produzione in serie di disegnare prodotti per una qualità accessibile a tutti. Lo schienale si raccorda morbidamente alla seduta e alle gambe che con la loro caratteristica forma ad “S” conferiscono resistenza ad un foglio plastico di soli 3 mm di spessore.

Oggi Seline è realizzata seguendo gli stessi principi tecnologici ma con un materiale più sostenibile. Per mantenere le stesse caratteristiche di resistenza nel tempo è stato scelto un Polipropilene Copolimero da riciclo post-industriale, rinforzato con 20% di fibra di vetro (PP 20% GF). La scelta di materiale riciclato da rifiuti industriali vuole ridurre l'impiego di materie prime e quindi di risorse senza modificare la durata del ciclo di vita del prodotto finale che rappresenta comunque l'elemento più significativo sull'impatto ambientale finale del prodotto.

Seline è una sedia leggera ma robusta, impilabile e senza tempo non solo per le sue linee pulite ma anche per la sua resistenza.

Designed in 1966 for Artemide's object collection, it shares with Danese Milano's collection the same intelligence that combines form, materials, and manufacturing technologies into a simple and iconic object. Seline is among the first experiments in the industrial production of molded plastic chairs. Originally produced in Reglar, it represents a perfect synthesis of structural strength, durability, and aesthetics. It explores the possibilities of technology through soft, flowing forms, creating the entire chair as a single monoblock piece.

“A finished piece comes out of the machine every five minutes.” In this way, Vico Magistretti sought, through new technologies and mass production, to design products that make quality accessible to everyone. The backrest flows smoothly into the seat and legs, whose characteristic “S” shape provides strength to a plastic sheet only 3 mm thick.

Today, Seline is produced following the same technological principles but with a more sustainable material. To maintain the same long-term performance, a post-industrial recycled polypropylene copolymer reinforced with 20% glass fiber (PP 20% GF) has been selected. The choice of recycled material from industrial waste aims to reduce the use of raw materials and resources without altering the lifespan of the final product, which remains the most significant factor in its overall environmental impact.

Seline is a lightweight yet robust, stackable, and timeless chair—not only for its clean lines but also for its durability.



Sketches by Vico Magistretti

MATERIALE • MATERIAL		
Polipropilene Copolimero riciclato, rinforzato con 20% di fibra di vetro • <i>Recycled polypropylene copolymer, reinforced with 20% glass fibre</i>		
SELENE WHITE	○	DVM0065A10
SELENE BLACK	●	DVM0065A09
SELENE WHITE MATTE	○	DVM0065A10M
SELENE BLACK MATTE	●	DVM0065A09M
SELENE RED	●	DVM0065A16
SELENE GREEN	●	DVM0065A12

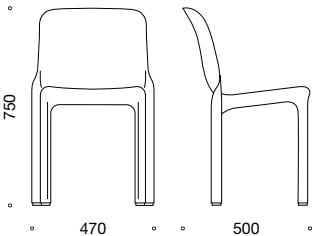




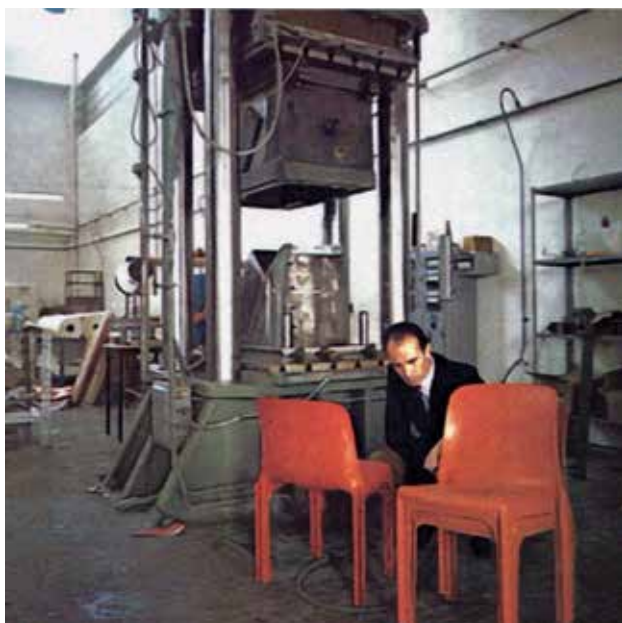
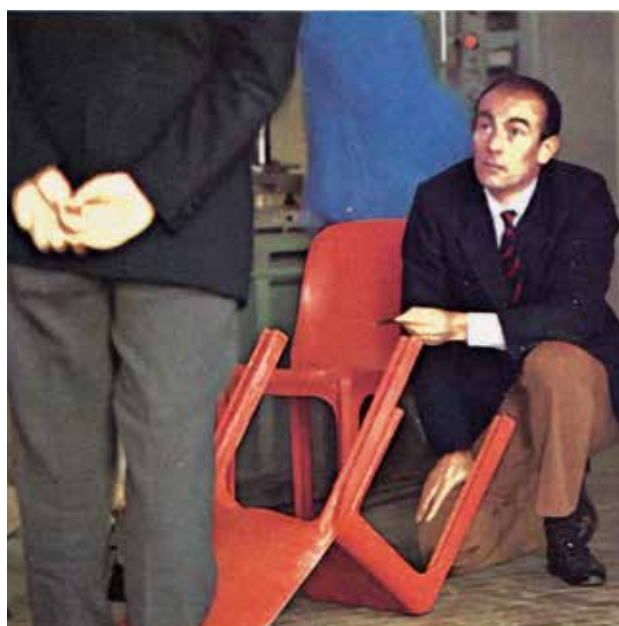
Photo by Aldo Ballo

«La seduta e lo schienale sono semplici piani curvati. Le gambe erano, per me, la vera immagine del pezzo dal volume sottile come la gamba di una comune sedia di legno. L'ho risolta utilizzando la caratteristica di uno stampo di materiale plastico formato da un semplice foglio di 3 millimetri di spessore con una semplice sezione a "S" molto resistente che dava all'oggetto una chiara parentela con le sedie comuni senza gambe da elefanti e non da sedia. È stato un divertente lavoro col falegname modellista sul modello in legno».

Vico Magistretti

"The seat and the back are simple curved surfaces. For me, the legs represented the real image of the piece, with as small a volume as that of any common wooden chair. I solved it by exploiting the moulding of a plastic material formed by a simple 3 millimetre thick sheet with a simple but very resistant "S" cross-section which clearly inter-related the object with ordinary chairs without however the elephant legs so untypical of chairs. It was fun working with the model maker on the wood model."

Vico Magistretti



1970 - Selene first production series
Vico Magistretti and Ernesto Gismondi at the Artemide factory

Artemide

Lampade,
mobili,
oggetti per arredamento

via Genova, 8
telefono: 314453 / 314558
20145 Milano

Sedia componibile
in resina rinforzata.
Colori: bianco, rosso, nero
e allaccio.
Larghezza cm. 47
Profondità cm. 50
Altezza cm. 71

design
Vico Magistretti

Selene



1968 - Selene advertising poster
Photo by Aldo Ballo



Photo by Aldo Ballo



Photo by Aldo Ballo

Direzione creativa • *Creative direction*

Carlotta de Bevilacqua

Daniele Moioli

Progetto grafico • *Graphics and layout*

Carolina Gismondi de Bevilacqua

Diego Martinelli

Testi • *Texts*

Laura Salviati

Foto • *Photos*

Aldo Ballo

Portait Margherita Palli - @Nicola Mafrisi

Federico Villa



DANESE

Via Bergamo, 18

20006 Pregnana Milanese (MI) Italy

T. +39.02.93518.1

info@danese milano.com

danese milano.com

SHOWROOM

Piazza San Nazaro in Brolo, 15

20122 Milano (MI) Italy

T. +39.02.58304150

showroomdanese@artemide.com

Artemide

Artemide S.p.A.

Corso Monforte, 19

20122 Milano (MI) Italia

artemide.com

© APRIL 2026 ARTEMIDE

Artemide reserves the right to change, at any time and without prior warning, the technical specification of any product illustrated in this catalogue.

Printed in Italy

