



Fragments of
life being lived:
Tellurico's founder
Francesco Pace
in conversation
with contemporary
design publicist and
writer Anna-Giulia
Caradeuc

Photography by
AMIR FAZAHD
PETROS TOUFEXIS
TELLURICO'S ARCHIVE
FABRIZIO VATIERI

Text by
ANNA-GIULIA CARADEUC
FRANCESCO PACE



Francesco and I “met” in May 2021 when both of us were involved in Emma Scully Gallery’s Cast Iron group exhibition in New York. For his first US show, Tellurico (Francesco’s research-based multidisciplinary design studio) presented a monumental cast iron throne, and I was responsible for the communication campaign on the project. When I write “met”, the use of quotation marks is significant. We didn’t actually meet until the following September during Salone del Mobile in Milan – Francesco in fact was not able to travel to the US for Cast Iron because of the restrictions in place at the time. And yet, we’ve been consistently working together and exchanging ideas the whole time, him in Eindhoven, and I in Brooklyn. We can certainly thank our respective Italian roots and our generally-outward, curious tempers, but the Internet and the pandemic gave us that extra push – in a moment of stillness, when everything we know is being questioned, it is easier to let go and dare.

AGC Hi, Francesco. Happy New Year. Last year was so busy for you. As we enter a new cycle, we learn things and we let go of others. I feel like there was a lot of good energy around your work in 2021. Is there anything you'd like to take from it?

FP Last year was quite busy despite the pandemic, which kind of made it a weird year. There was the first part, which was frozen in time and almost nothing happened, and then there was the second half, where basically I had projects nonstop, often overlapping one another. What I would take from last year is the desire to continue with my performance project. Last year I did two performances, one in Milan during Salone and another in Athens in collaboration with Stefano Fusani (aka NeoStandard), and they were extremely positive experiences. With the performances, I could not only show my project, but also show the process behind the object I was developing and give more of a glimpse into how I usually design, and what is the creative process behind my practice.

AGC From a spectator point of view, the performances are very special moments to be a part of and quite emotional, to be honest. How did this idea of the performance come to you in the first place?

FP The performance was born during the first year of the pandemic, I did the first one in Milan back in 2020. The idea, in a way, was related to all of the issues we encountered during lockdown, spending time at home in isolation; the performance is investigating the importance of time in a design process and how it is often the only thing that, as a designer, I really own and can sell to a client. So, it was a medium to really give value to this ephemeral thing that is time, essentially. What also interested me about the performance, is the fact that there is a part of it that is designed, predetermined: I design the volume that I want to work on, I design the function that this volume will have. I design the craft I'm going to use. I design the space where I want to work. I design the people who I collaborate with. But then there is the other part, which represents at least

50% or 60% of it, that is all improvisation. It's just driven by the moment. And that is something that really interests me because meanwhile, when I am in the laboratory with my assistants or with the people that work with me, we spend countless days designing the pieces. How we want to achieve a certain edge, which material we want to use, what is the meaning and the message that we want to convey. All these parts are extremely intentional. On the other hand, when I am doing a performance, it's all there: what is going to happen in the moment, what the material advises me in the moment. And there is a freedom in that, which is something that I'd like to keep experimenting with.

AGC Performance or not, I feel like in addition to time, it's most of all what surrounds you that dictates the experience and the work you create. Context is at the heart of Tellurico and what you do is always a response to your environment, no matter the subject or the medium.
FP Tellurico is more than a design studio, it's more of a research-based practice. In what I call my laboratory, I can really experiment and there isn't really one linear way of doing things that follows step one, step two, step three, and step four. There is often step three, step one, step four, and then there is no step two. Or there is just step four. Or sometimes none of these four steps are working at all and you need to invent something else.

The idea of experimenting happens on all levels. I experiment with material, shape, video, photography, and performances. And this is how I would like to continue evolving with my practice, to try to always get closer to the limits of the discipline, and then come back to it and continue to develop it. My projects are extremely different for that reason. My main medium is the object itself because it's something that belongs to me and I feel comfortable with the physicality of it, but in a way, it's also very limiting. It's much like the summary of something bigger, and as you were saying before, the context is the core of Tellurico's practice. So, I always try to analyze the context of a project, which is always bound to differ from the previous project as well as the next. For instance, with a work like Telluride, I was analyzing an area in the south of Italy where I'm from where there is a very anomalous volcanic activity. On top of this volcano live 200,000 people, and everybody feels very comfortable living on top of an active volcano. So, I started to investigate how people lived there, which were their habits. And from there, I started to analyze the soil and see what I could do with it, which led me to developing "Volcanic Porcelain", which is basically a composition of porcelain and lava. All these steps might seem a bit scattered, but in reality, are extremely interconnected, and are all part of the same research. And from investigating this geological event I developed a material I am now making objects with. And I have had this approach for almost everything. Even when a client or a gallery comes to me, I always try to see the bigger picture: what is the concept behind the brief that you are giving me? How can I show it into the final object?

Same thing I did with Emma (Scully): I designed a cast iron piece, first created by me in Eindhoven, and then produced in cast iron in the USA. My contribution to the show emerged from the relationship with Emma and our constant back and forth, exchanging ideas about the project, how it could evolve, and how to push it further. I wanted my piece to actually represent this ongoing exchange we had for almost a year. That's why I decided to divide the production of the object, half in my laboratory and the other half in the US. I also wanted the final object to carry signs from this multi-layered production process it went through. And the fact that in the object, the Aesthetic Follows the Process, which is also the title I gave to the piece itself. In the end, I designed a chair, but the actual final object is made out of cast iron that looks like wood, bearing marks of the process.

The two projects that I just described are completely different, but my approach is exactly the same: the analysis of the context, the gathering of the information within a specific context, the analysis of the data gathered and then based on that, understanding what the most rational and logical way is of proceeding to achieve the final product, that does not need to be an object in itself, it can be anything.

AGC Because of how much you study the context and your surroundings, your creative process is very much outward. I'm guessing that somehow, you're in a permanent state of exploration, wherever you find yourself and whoever you encounter. In a year of supposed isolation, what role has social media played in your career as a designer?

FP Social media has been very important for many designers, including myself, particularly during the pandemic, allowing us to keep showing our work. But I also think that while design experienced a renaissance through social media, the community still really needs to come together during exhibitions, performances, shows and experience the physical element that is lacking from social media. That is one of the reasons why the performances in Milan and Athens. It was a moment of coming together into the physical world again.

AGC So, it's more like social media has been an accelerator and a facilitator of the design experience...

FP ...but not the substitute. That's what we were kind of saying at the beginning: we met through social media in the sense that we have worked together on a show in New York without ever meeting and then our work relationship developed in friendship, and we've been collaborating on other projects since. But we met in person only after several months and at the time we were already working on at least two projects together. Social media, as you said, was the facilitator. But then the fact that we gathered physically, was the confirmation that, okay, maybe we could do more.





Francesco e io ci siamo "incontrati" nel maggio 2021 quando entrambi siamo stati coinvolti nella mostra collettiva Cast Iron della Emma Scully Gallery a New York. Per la sua prima mostra negli Stati Uniti, Tellurico - studio di design multidisciplinare basato sulla ricerca di Francesco - ha presentato un monumentale trono in ghisa, e io ero responsabile della campagna di comunicazione del progetto. Quando scrivo "incontrato", l'uso delle virgolette è significativo. In realtà non ci siamo incontrati fino al settembre successivo durante il Salone del Mobile di Milano. Francesco, infatti, non ha potuto viaggiare negli Stati Uniti per Cast Iron a causa delle restrizioni in vigore all'epoca. Eppure, abbiamo sempre lavorato insieme e scambiato idee, lui a Eindhoven e io a Brooklyn. Possiamo certamente ringraziare le nostre rispettive radici italiane e i nostri temperamenti generalmente estroversi e curiosi, ma Internet e la pandemia ci hanno dato quella spinta in più; in un momento di quiete, quando tutto ciò che sappiamo viene messo in discussione, è più facile lasciarsi andare e osare.

AGC Ciao, Francesco. Buon anno nuovo. L'anno scorso è stato molto impegnativo per te. Quando entriamo in un nuovo ciclo, impariamo cose e ne lasciamo andare altre. Mi sembra che ci sia stata molta buona energia intorno al tuo lavoro nel 2021. C'è qualcosa che vorresti prendere da esso?

FP L'anno scorso è stato abbastanza impegnativo nonostante la pandemia, che lo ha reso un po' strano. C'è stata la prima parte, che è stata congelata nel tempo e non è successo quasi nulla, e poi c'è stata la seconda metà, dove fondamentalmente ho avuto progetti senza sosta, spesso sovrapposti gli uni agli altri. Quello che mi porterei via dall'anno scorso è il desiderio di continuare con il mio progetto di performance. L'anno scorso ho fatto due performance, una a Milano durante il Salone e un'altra ad Atene in collaborazione con Stefano Fusani (aka NeoStandard), e sono state esperienze estremamente positive. Con le performance, ho potuto non solo mostrare il mio progetto, ma anche mostrare il processo dietro l'oggetto che stavo sviluppando e dare più di uno sguardo a come disegno di solito, e qual è il processo creativo dietro la mia pratica.

AGC Dal punto di vista dello spettatore, le performance sono momenti molto speciali di cui far parte e piuttosto emozionanti, ad essere onesti. Come ti è venuta l'idea della performance?

FP La performance è nata durante il primo anno della pandemia, ho fatto la prima a Milano nel 2020. L'idea, in un certo senso, era legata a tutti i problemi che abbiamo incontrato durante il lockdown, passando il tempo a casa in isolamento. La performance sta indagando l'importanza del tempo in un processo di design e come spesso sia l'unica cosa che, come designer, possiedo davvero e posso vendere a un cliente. Quindi, era un mezzo per dare davvero valore a questa cosa effimera che è il tempo, essenzialmente. Quello che mi interessava della performance, è il fatto che c'è una parte di essa che è progettata, predefinita: lo progetto il volume su cui voglio lavorare, progetto la funzione che questo volume avrà. Disegno il mestiere che userò. Disegno lo spazio dove voglio lavorare. Progetto le persone con cui collaboro. Ma poi c'è l'altra parte, che ne rappresenta almeno il 50% o 60%, che è tutta improvvisazione. È semplicemente guidato dal momento. E questa è una cosa che mi interessa molto perché nel frattempo, quando sono in laboratorio con i miei assistenti o con le persone che lavorano con me, passiamo innumerevoli giorni a progettare i pezzi. Come vogliamo ottenere un certo bordo, quale materiale vogliamo usare, qual è il significato e il messaggio che vogliamo trasmettere. Tutte queste parti sono estremamente intenzionali. D'altra parte, quando faccio una performance, è tutto lì: quello che succederà nel momento, quello che il materiale mi consiglia nel momento. E c'è una libertà in questo, che è qualcosa che mi piacerebbe continuare a sperimentare.

AGC Performance o no, sento che oltre al tempo, è soprattutto ciò che ti circonda che detta l'esperienza e il lavoro che crei. Il contesto è il cuore di Tellurico e quello che fai è sempre una risposta al tuo ambiente, non importa il soggetto o il mezzo.

FP Tellurico è più di uno studio di design, è più uno studio basato sulla ricerca. In quello che chiamo il mio laboratorio, posso davvero sperimentare e non c'è davvero un modo lineare di fare le cose che segue il passo uno, il passo due, il passo tre e il passo quattro. Spesso c'è il passo tre, il passo uno, il passo quattro, e poi non c'è il passo due. O c'è solo il passo quattro. O a volte nessuno di questi quattro passi funziona affatto e bisogna inventare qualcosa'altro.

L'idea di sperimentare avviene a tutti i livelli. Sperimento con il materiale, la forma, il video, la fotografia e le performance. Ed è così che vorrei continuare a evolvere con la mia pratica, per cercare di avvicinarmi sempre di più ai limiti della disciplina, per poi tornarci e continuare a svilupparla. I miei progetti sono estremamente diversi per questo motivo. Il mio mezzo principale è l'oggetto stesso perché è qualcosa che mi appartiene e mi sento a mio agio con la sua fisicità, ma in un certo senso è anche molto limitante. È come il riassunto di qualcosa di più grande, e come dicevi prima, il contesto è il nucleo della pratica di Tellurico. Quindi, cerco sempre di analizzare il contesto di un progetto, che è sempre destinato a differire dal progetto precedente e da quello successivo.

Per esempio, con un lavoro come Telluride, stavo analizzando una zona nel sud dell'Italia da cui provengo dove c'è un'attività vulcanica molto anomala. In cima a questo vulcano vivono 200.000 persone, e tutti si sentono molto a loro agio a vivere in cima a un vulcano attivo. Così, ho iniziato a indagare su come le persone vivevano lì, quali erano le loro abitudini. E da lì, ho iniziato ad analizzare il terreno e vedere cosa potevo fare con esso, che mi ha portato a sviluppare "Volcanic Porcelain", che è fondamentalmente una composizione di porcellana e lava. Tutti questi passi potrebbero sembrare un po' dispersivi, ma in realtà, sono estremamente interconnessi, e fanno tutti parte della stessa ricerca. E dall'investigazione di questo evento geologico ho sviluppato un materiale con cui ora faccio oggetti. E ho avuto questo approccio per quasi tutto. Anche quando un cliente o una galleria viene da me, cerco sempre di vedere il quadro generale: qual è il concetto dietro il brief che mi state dando? Come posso mostrarlo nell'oggetto finale?

La stessa cosa ho fatto con Emma (Scully): Ho disegnato un pezzo in ghisa, prima creato da me a Eindhoven, e poi prodotto in ghisa negli USA. Il mio contributo alla mostra è emerso dal rapporto con Emma e dal nostro costante avanti e indietro, scambiandoci idee sul progetto, su come poteva evolvere e su come spingerlo oltre. Volevo che il mio pezzo rappresentasse effettivamente questo scambio continuo che abbiamo avuto per quasi un anno. Ecco perché ho deciso di dividere la produzione dell'oggetto, metà nel mio laboratorio e l'altra metà negli Stati Uniti. Volevo anche che l'oggetto finale portasse i segni di questo processo di produzione multistrato che ha attraversato. E il fatto che nell'oggetto, l'estetica segue il processo, che è anche il titolo che ho dato al pezzo stesso. Alla fine, ho progettato una sedia, ma l'oggetto finale effettivo è fatto di ghisa che sembra legno, con i segni del processo.

I due progetti che ho appena descritto sono completamente diversi, ma il mio approccio è esattamente lo stesso: l'analisi del contesto, la raccolta delle informazioni all'interno di un contesto specifico, l'analisi dei dati raccolti e poi in base a questo, capire qual è il modo più razionale e logico di procedere per ottenere il prodotto finale, che non deve essere necessariamente un oggetto in sé, può essere qualsiasi cosa.

AGC A causa di quanto studi il contesto e ciò che ti circonda, il tuo processo creativo è molto esterno. Immagino che in qualche modo tu sia in uno stato permanente di esplorazione, ovunque ti trovi e chiunque incontri. In un anno di presunto isolamento, che ruolo hanno avuto i social media nella tua carriera di designer?

FP I social media sono stati molto importanti per tanti designer, me compreso, soprattutto durante la pandemia, permettendoci di continuare a mostrare il nostro lavoro. Inoltre, penso che mentre il design ha vissuto una rinascita attraverso i social media, la comunità ha ancora bisogno di riunirsi durante le mostre, le performance, gli spettacoli e sperimentare l'elemento fisico che manca ai social media. Questo è uno dei motivi delle performance a Milano e Atene. È stato un momento per riunirsi di nuovo nel mondo fisico.

AGC Quindi, è più come se i social media fossero stati un acceleratore e un facilitatore dell'esperienza del design...

FP ...ma non il sostituto. È quello che dicevamo all'inizio: ci siamo conosciuti attraverso i social media, nel senso che abbiamo lavorato insieme per una mostra a New York senza mai incontrarci e poi il nostro rapporto di lavoro si è sviluppato in amicizia, e da allora abbiamo collaborato ad altri progetti. Ma ci siamo incontrati di persona solo dopo diversi mesi e all'epoca stavamo già lavorando ad almeno due progetti insieme. I social media, come hai detto tu, sono stati il facilitatore. Ma poi il fatto che ci siamo incontrati fisicamente, è stata la conferma che, ok, forse potevamo fare di più.







