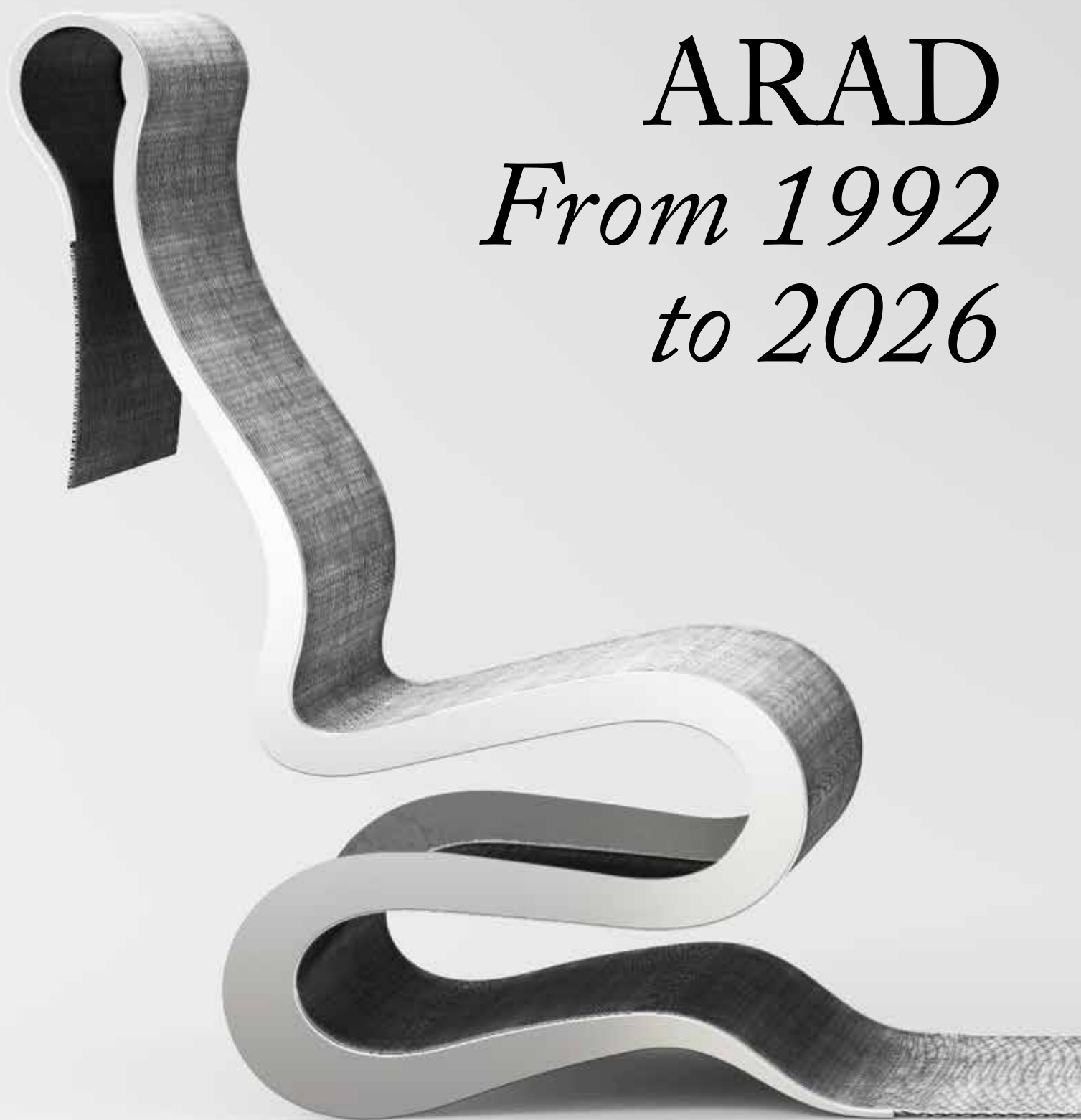


RON
ARAD

*From 1992
to 2026*



OPERA GALLERY

RON
ARAD
*From 1992
to 2026*

27 April–28 May
MONACO

OPERA GALLERY





PRÉFACE

L'œuvre de Ron Arad occupe un espace à la fois familier et totalement inexploré. Depuis le moment où il a transformé un siège issu d'une casse automobile en fauteuil *Rover*, Ron Arad s'est laissé guider par la curiosité. Ce premier fauteuil, qui n'existait que sous la forme d'une photographie jusqu'à ce qu'il la recrée et inscrive ses propres réflexions au dos, donne le ton d'une pratique caractérisée par une exploration enjouée, par la rigueur technique et par le refus de s'astreindre au cloisonnement posé entre différentes disciplines. Pour Ron Arad, fauteuils, tables et sculptures n'appartiennent pas à des catégories distinctes mais sont tous l'expression d'une même dynamique de questionnement, chaque pièce incarnant une expérimentation relative à la forme, à la matière et à la perception.

Avec *After Spring and Before Summer* (1992), la subtilité des courbes et les formes elliptiques évoquent un mouvement et un récit, une chorégraphie de la matière et de l'imaginaire qui invite le spectateur à s'attarder et à contempler. La table *Good Ping Pong Dining Table* (2023) transforme un objet du quotidien familier en terrain d'interaction, où la fonction utilitaire et le plaisir esthétique se rejoignent : vue dans un premier temps comme une sculpture, la table se fait ensuite jeu, une dualité que Ron Arad cultive dans l'ensemble de son œuvre. Le fauteuil *Big Easy* (2023), quant à lui, résume la versatilité de son approche en matière d'échelle, de volume et de matière. Né du métal, de la résine ou encore d'objets trouvés, il est à la fois meuble et performance, chaque nouvelle itération exprimant une personnalité qui lui est propre.

L'acier inoxydable de pièces telles que *Linguine* (2020) démontre à quel point la présence même de la matière dicte l'expérience vécue. Sa surface qui se recourbe et se replie de façon inattendue s'inscrit dans un échange avec son environnement et avec le spectateur, conférant à l'œuvre une existence à la fois visuelle, spatiale et tactile. Dans le même registre, *Minimalistic Rodin's Thinker* (2022) et *This Mortal Coil* (1992) reflètent le rapport de Ron Arad à la Sculpture traditionnelle, par ces hommages aux formes emblématiques réinterprétées à travers le prisme de matériaux et de sensibilités contemporains. Le fil conducteur de toutes ces œuvres reste l'échelle humaine, un élément central aussi bien dans l'interaction intime attachée à un meuble que dans la présence imposante d'une sculpture dans son espace.

L'expérimentation et la collaboration définissent la pratique de Ron Arad, qui n'a de cesse d'explorer les possibilités qu'offrent les matériaux et les processus. Les technologies ne viennent pas se substituer aux savoir-faire mais rejoignent l'éventail des outils ; l'expertise des artisans, les découvertes dues au hasard et la réceptivité des matériaux déterminent ensemble le devenir de l'œuvre finale. Les titres aussi émergent naturellement – autant de surnoms, de plaisanteries ou d'effets miroir synthétisant le caractère d'une œuvre tout en offrant au spectateur une grille de lecture poétique, ludique ou ironique.

L'exposition présentée à Monaco offre une occasion de poser le regard sur une carrière définie par la curiosité, l'audace et un refus inébranlable des limites. Ici, les pièces de Ron Arad sont autant de dialogues entre l'artiste et la matière, l'œuvre et le spectateur. Elles ouvrent un échange entre ces champs supposément distincts que sont l'Art, le Design, et la vie de tous les jours.

Gilles Dyan
Fondateur et président
Opera Gallery Group

Federica Beretta
Directrice internationale
Opera Gallery Group

Damien Simonelli
Directeur
Opera Gallery Monaco

FOREWORD

Ron Arad's work occupies a space that is at once familiar and entirely uncharted. From the moment he first transformed a car seat salvaged from a scrapyards into his *Rover* chair, Arad has been driven by curiosity. That early chair, which existed only as a photograph until he reconstructed it and inscribed his own reflections on its reverse, set the tone for a practice defined by playful exploration, technical rigour, and the refusal to be constrained by disciplinary boundaries. For Arad, chairs, tables, and sculptures are not separate categories; they are all expressions of the same questioning impulse, each an experiment in form, material, and perception.

In *After Spring* and *Before Summer* (1992), the subtle curves and elliptical forms suggest movement and narrative, a choreography of material and imagination that invites the viewer to linger and explore. The *Good Ping Pong Dining Table* (2023) transforms a familiar domestic object into a stage for interaction, where functional use and aesthetic delight converge; the table is first seen as sculpture, only later as a game, a duality that Arad cultivates across his work. The *Big Easy* (2023) armchair, meanwhile, epitomises his fluid approach to scale, volume, and material. Born of metal, resin, and occasionally found objects, it is both furniture and performance, every new iteration asserting itself with a personality all its own.

Stainless steel in works such as *Linguine* (2020) demonstrates how material presence can dictate experience. Its surface, bending and folding in unexpected ways, converses with the environment and the viewer, making the work simultaneously visual, spatial, and tactile. Similarly, *Minimalistic Rodin's Thinker* (2022) and *This Mortal Coil* (1992) reflect Arad's engagement with sculptural tradition, paying homage while reinterpreting iconic forms through the lens of contemporary materials and sensibilities. Across all these works, the human scale remains central, whether in the intimate interaction of furniture or the commanding presence of sculpture in space.

Arad's practice is defined by experimentation and collaboration as he constantly explores the possibilities inherent in material and process. Technology is embraced as a tool, not a substitute for handcraft; artisans' expertise, chance discoveries, and the responsiveness of materials themselves all shape the final work. Titles, too, emerge organically—nicknames, jokes, or reflections that crystallise the character of a piece and offer a poetic, playful, or ironic lens for viewing.

This exhibition in Monaco offers an opportunity to witness the vitality of a career defined by curiosity, audacity, and an unwavering refusal to accept limits. Here, Arad's works are dialogues between artist and material, between the work and the viewer, and between the boundaries we assume exist between Art, Design, and everyday life.

Gilles Dyan
Founder and Chairman
Opera Gallery Group

Federica Beretta
Global Director
Opera Gallery Group

Damien Simonelli
Director
Opera Gallery Monaco



INTERVIEW

Ron, votre œuvre occupe un espace unique entre le design et les beaux-arts. Pour les lecteurs qui connaîtraient essentiellement vos meubles phares, comment décririez-vous votre création et le fil conducteur reliant vos fauteuils, vos tables et vos pièces sculpturales ?

Je fais ce que j'ai fait tout au long de ma vie, à vrai dire. Ce n'est pas comme si j'avais cherché à flouter les délimitations entre disciplines. J'ai presque été happé par le domaine du mobilier. Par exemple, ma première pièce, le fauteuil *Rover*, provient d'une visite dans une casse où j'ai trouvé un siège automobile et je me suis dit : « Eh bien, je pourrais en faire un fauteuil ». Cela tenait plus à l'idée d'objets trouvés, de ready-mades, qu'à la conception de mobilier en tant que tel. En fait, je n'avais absolument pas l'intention de créer un objet iconique. Cela s'est fait tout seul.

Des années plus tard, je suis tombé sur un concept peu connu attribué à Jean Prouvé, dont on a seulement un croquis et une photo. Il n'existe aucun prototype officiel, et sa forme complète, comprenant le dossier, n'a jamais été documentée. Cela m'a mené par la suite à entreprendre une sorte de reconstruction méthodique du fauteuil en question, en collaboration avec des experts de Prouvé et des archives afin d'interpréter la forme qu'il aurait du avoir. Au lieu de rester directement relié au fauteuil *Rover* d'origine, ceci est devenu le projet *Twenty-Four*.

Il y a un fil conducteur autour duquel s'articule mon travail : la curiosité, la manière dont les objets se comportent, dont on peut les recourber, les plier, ou dialoguer avec la matière. Et donc un fauteuil, une table, une sculpture sont tous reliés par un même mode de pensée et non par la catégorie à laquelle ils appartiennent. Parfois on s'interroge : « Est-ce de l'art ? Est-ce du design ? » Pour moi, ce n'est ni l'un ni l'autre, ou bien les deux. Ce qui importe c'est : est-ce que cela vous exalte ? Cela vous amène-t-il à porter un autre regard sur le monde qui vous entoure ? C'est ça qui relie l'ensemble.

Ron, your work occupies a unique space between design and fine art. For readers who may know you primarily for your iconic furniture, how would you describe your practice and the throughline that connects your chairs, tables, and sculptural pieces?

I'm doing the same thing I've done all my life, really. It wasn't that I set out to blur boundaries between disciplines. I was almost dragged into furniture. For example, my first piece, the *Rover* chair, came from going to a scrapyard, finding a car seat, and thinking, well, maybe I can turn this into a chair. And that was more about the idea of found objects, readymades, than about furniture design as such. I mean, I had no intention of creating an icon. It just happened.

Years later, I came across a little-known design attributed to Jean Prouvé, known only through a sketch and a single photograph. There is no confirmed physical prototype, and even its full form, including the back, was never documented. This led me much later to undertake a kind of forensic reconstruction of the chair, working with Prouvé experts and archives to interpret what it might have been. That project became *Twenty-Four*, rather than being directly connected to the original *Rover* chair.

There is a thread that runs through all my work, and that is curiosity, the way objects behave, how you bend them, how you fold them, how you respond to the material. So the chair, the table, the sculpture—they're all connected through the same thinking, not through the category they fall into. Sometimes people say, "Is it art? Is it design?" For me, it's neither or it's both. The important thing is, does it excite you? Does it make you look differently at the world around you? That's what connects all of it.

Left page: *Rover chair*, 1981



Nombre de vos créations, comme After Spring and Before Summer, dénotent une approche de la forme enjouée mais néanmoins méticuleuse. Quel équilibre établissez-vous entre l'expérimentation et une compréhension rigoureuse des matériaux et de la structure ?

À vrai dire, tout est une question de curiosité. On se demande : « Qu'est-ce qui se passe si je fais ça ? » et « Qu'est-ce qui se passe si je ne le fais pas ? »

Ce ne sont pas les idées qui posent problème. Il y a toujours plus d'idées que ce qu'on peut réaliser. Le problème, c'est décider quelles idées poursuivre. J'utilise une technique simple : je ferme les yeux et je visualise la pièce sur un mur. Si j'arrive à me représenter que quelqu'un d'autre la concrétise et que ça me rend jaloux, alors je me lance. Sinon, je laisse tomber. C'est aussi simple que ça. Structure, matière, fonction – c'est comme ça que tout est mis à l'épreuve.

Il semble que vos études en architecture aient laissé une empreinte durable. Selon votre propre réflexion, en quoi les principes liés aux apprentissages de l'Architectural Association ont-ils influencé vos sculptures et vos créations design ?

Oui, j'ai beaucoup travaillé en architecture, et cela laisse manifestement une trace. Ma mère était peintre, une grande peintre, et chaque fois que je produisais un bon dessin, elle me disait : « Tu seras un grand architecte, » et non « Tu seras un grand

Many of your pieces, like After Spring and Before Summer, demonstrate a playful yet meticulous approach to form. How do you balance experimentation with a rigorous understanding of material and structure?

Well, it's all a question of curiosity, really. You ask yourself, "What happens if I do this?" and "What happens if I don't do it?"

Ideas are not the problem. There are always more ideas than you can realise. The problem is deciding which ideas you actually follow. One simple technique I use: I close my eyes and imagine the piece on the wall. If I can picture someone else making it and it makes me jealous, then I do it. If not, I drop it. I mean, it's that simple. The structure, the material, the function—they all get tested like that.

Your studies in architecture seem to have left a lasting imprint. Could you reflect on how the principles you learned at the Architectural Association inform both your sculptures and design pieces?

Yeah, I did a lot of architecture, and it left a mark. My mother was a painter, a great painter, and whenever I did a good drawing, she said, "You'll be a great architect," not "You'll be a great artist." I think she thought it was safer, which is funny because, for me, it wasn't about safety. When I came to London, the Architectural Association seemed more artistic than some art schools, really. Conceptual, experimental. People were playing with ideas instead of just building things.

artiste. » J'imagine qu'elle pensait que ce serait plus sûr, ce qui est drôle parce que de mon point de vue la notion de sécurité n'avait rien à voir avec tout ça. Quand je suis arrivé à Londres, l'Architectural Association semblait plus artistique que certaines écoles d'art, en fait. Conceptuelle, expérimentale. Où l'on jouait avec des idées plutôt que de simplement construire des choses.

Et puis l'architecture vous enseigne les notions d'échelle, d'espace et de complexité. Quand on réalise un dessin, on le fait seul. Quand on construit, on doit négocier avec les ingénieurs, les contraintes incendie, les clients, les promoteurs. Cela impacte la manière dont on envisage d'accomplir les choses. Même lorsque je réalise un fauteuil ou une sculpture, cette conscience de l'espace et de la structure est présente. Je n'ai jamais aspiré à être un architecte conventionnel, cette formation a été un vecteur de liberté, et non de contrainte.

Des objets tels que le fauteuil Big Easy floutent les lignes entre l'exploration de l'utile et du conceptuel. Vous voyez-vous plutôt comme un artiste, un designer, ou bien cette distinction n'a-t-elle aucune pertinence dans votre pratique ?

Pour moi, cette distinction n'a absolument aucune importance. Les étiquettes n'ont pas d'importance. Qu'on appelle cela de l'art, du design ou de la sculpture – je m'en fiche. Ce qui compte, c'est : est-ce que ça vous enthousiasme ? Est-ce que c'est barbant ou intéressant ? C'est ça le test.

Le *Big Easy* est un bon exemple. Ça a commencé avec un fauteuil mais c'est devenu un véritable terrain de jeu pour explorer d'autres idées. Chaque fois que je trouve un nouveau matériau ou une autre technique, le *Big Easy* resurgit en disant : « Utilise-moi. » Le processus devient alors une partie intégrante de l'œuvre. Il permet à l'œuvre d'exister de multiples façons à la fois et c'est très libérateur.

Left page: *After Spring and Before Summer* chaises longues, 1992
Right: *Big Easy* in patinated steel in 1987 (above) and a recent version from 2012 in bronze, its resin version is on view in Monaco

And architecture teaches you about scale, space, and complexity. When you make a drawing, you do it alone. But when you build, you have to negotiate with engineers, fire brigades, clients, developers. That changes how you think about making things. Even when I make a chair or a sculpture, that awareness of space and structure is there. And I never wanted to be a conventional architect; I used the training for freedom, not constraint.

Objects like the Big Easy chair blur the line between utility and conceptual exploration. Do you see yourself more as an artist, a designer, or is the distinction irrelevant in your practice?

To me, the distinction doesn't matter at all. Labels don't matter. People can call it art, design, sculpture—I don't care. What matters is, does it excite you? Is it boring or interesting? That's the test.

Big Easy is a good example. It started as a chair, but it became this playground for ideas. Every time I find a new material or technique, *Big Easy* just jumps and says, "Use me." And the process becomes part of the work. It allows the work to exist in multiple ways at once, and that's very freeing.



Dans des œuvres comme la table Good Ping Pong Dining Table, la fonctionnalité du quotidien se transforme en expérience esthétique et ludique. Comment approchez-vous le dialogue entre utilité et profondeur conceptuelle dans la création d'une nouvelle pièce ?

La table de ping pong est une drôle d'histoire. Sir Anthony Caro, le sculpteur, est venu la voir. Il l'a contemplée et a commenté : « C'est une sculpture magnifique. » Et puis il m'a soufflé : « Vous devriez essayer de jouer au ping-pong dessus. » Pour moi c'était extraordinaire parce qu'il l'avait tout d'abord considérée comme une sculpture, et c'est seulement par la suite qu'il a réalisé que c'était aussi une table pour jouer.

C'est cette double lecture que j'aime : les gens la regardent, puis jouent avec, et soudain cette interaction change leur perception.



Avec des pièces comme Linguine, l'acier inoxydable poli semble avoir une existence qui lui est propre, ce qui détermine le ressenti vécu en présence de l'œuvre. Lorsque que vous travaillez à une nouvelle création, commencez-vous habituellement par un concept ou selon les possibilités inhérentes à la matière elle-même ?

Ça dépend. Parfois, une idée part d'un croquis ou naît dans mon esprit, puis la matière suggère autre chose. L'inox, par exemple, a des propriétés qui donnent le sentiment d'un matériau vivant. Il reflète, s'écoule, se recourbe – on commence à le travailler et il entraîne le concept dans des directions que l'on n'avait pas anticipées.

On ne peut pas séparer le concept de la matière. Mon crayon est mon meilleur outil, mais rapidement la matière répond et me dit : « Fais comme ceci, pas comme cela. » C'est une conversation, et j'adore, parce ça signifie qu'au lieu d'être planifiée, la pièce évolue.

In works such as the Good Ping Pong Dining Table, everyday functionality is transformed into an aesthetic and playful experience. How do you approach the dialogue between usefulness and conceptual depth when creating a new piece?

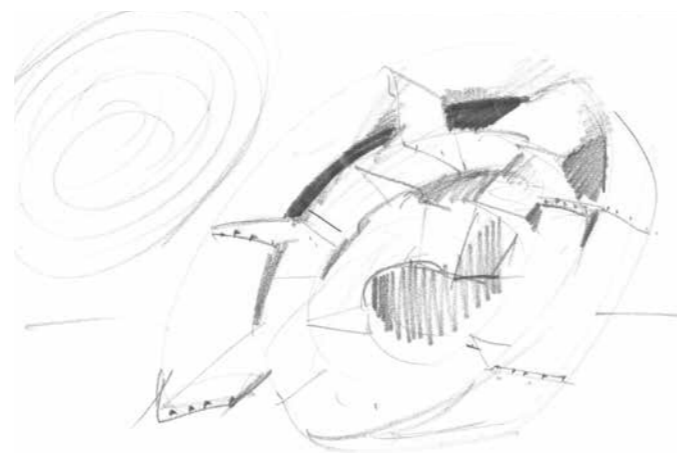
The ping-pong table is a good story. Sir Anthony Caro, the sculptor, came to see it. He looked at it and said, "This is a marvellous sculpture." And then he whispered to me, "You should try playing ping-pong on it." I mean, that was amazing because he first saw it as a sculpture, and only later realised it was also a game table.

That dual reading is what I like: people look at it, then they play with it, and suddenly the interaction changes their perception.

With pieces like Linguine, the polished stainless steel seems to take on a presence of its own, shaping how the work is experienced. When creating a new piece, do you usually start with a concept or with the possibilities inherent in the materials themselves?

It depends. Sometimes an idea starts in a sketch or in my head, and then the material suggests something else. Stainless steel, for example, behaves in ways that make it feel alive. It reflects, it flows, it bends—you start working with it, and it pushes the design in directions you didn't anticipate.

You can't separate concept and material. My pencil is my best tool, but very quickly, the material starts talking back, saying, "Do it like this, not like that." It's a conversation. And I love that, because it means the piece evolves, rather than being planned.



Above: Preparatory sketch for *This Mortal Coil*, 1993
Left: *Linguine* chair



Nombre de vos œuvres, dont Minimalistic Rodin's Thinker et This Mortal Coil, s'inscrivent dans la tradition sculpturale tout en en questionnant les codes. Quel équilibre recherchez-vous entre l'hommage, la réinterprétation et l'expression originale ?

Tout le monde est coincé dans la culture dans laquelle il a grandi. Je suis un enfant des années 1960, et donc de la pop culture, de l'art, de la musique, de la littérature – tout cela constitue mon langage. Le *Penseur* de Rodin est une image culte, partie intégrante d'un vocabulaire visuel. Je pars de cette image, non pas pour la copier, mais pour y répondre et voir où cela me mène.

L'œuvre évolue ensuite à travers le processus – la fonte, les expérimentations sur les matériaux, etc. Elle devient quelque chose de nouveau, toujours liée à la référence sans que celle-ci ne la bride. C'est tout à la fois un hommage, une réinterprétation, et une expression originale. On ne peut pas les séparer, tout cela vient s'entremêler dans l'œuvre.

Many of your works, including Minimalistic Rodin's Thinker and This Mortal Coil, engage with sculptural traditions while challenging them. How do you approach the balance between homage, reinterpretation, and original expression?

Everyone is trapped in the culture they grew up in. I'm a child of the 60s, so pop culture, art, music, literature—all of that is my language. Rodin's *Thinker* is an iconic image, part of the visual vocabulary. I start from that image, not to copy it, but to respond to it and see where it leads.

Then the work evolves through process—casting, material experiments, and so on. It becomes something new, informed by the reference but not limited by it. It is an homage, reinterpretation, and expression all at once. You can't separate them; they're entwined in the work.

Above: Marina Abramović sitting on the *Minimalistic Rodin's Thinker*

Dans votre travail de sculpture, comment envisagez-vous le rapport entre l'échelle humaine et l'occupation de l'espace ? Cette réflexion diffère-t-elle entre la conception de mobilier et la création de formes purement sculpturales ?

J'ai toujours la notion d'échelle à l'esprit. Le mobilier présente des contraintes évidentes – cela doit convenir au corps d'un être humain – mais une sculpture relève aussi de l'expérience physique. Le public se déplace autour de l'œuvre et en rapport à sa présence, et cela affecte comment elle est perçue.

L'Architecture a beaucoup influencé cette réflexion. Les bâtiments vous confrontent à l'espace, à l'échelle et au mouvement, ce que je transpose aux objets. Parfois les meubles se comportent comme des sculptures, parfois ce sont les sculptures qui se comportent comme des meubles. La distinction fluctue. La tension entre l'échelle, l'occupation de l'espace, et l'usage est ce qui donne vie à une œuvre.

Vos œuvres invitent souvent à une certaine interaction, que celle-ci soit physique ou visuelle. Quelle importance revêt l'engagement du spectateur et comment cela influence-t-il la manière dont vous travaillez les formes et les matériaux ?

L'interaction est un élément central. Les objets évoluent quand les gens interagissent avec. Ce ne sont plus simplement des images statiques, ils viennent s'inscrire dans un vécu. Dans le cas de la table *Good Ping Pong Dining Table*, c'est tout d'abord la sculpture qui s'impose mais ensuite l'interaction la transforme en une expérience totalement différente.

J'aime ce moment où les gens réalisent qu'ils peuvent s'asseoir sur l'œuvre, tourner autour, ou jouer avec. Ce n'est plus seulement une question de forme ou de matière, il s'agit de créer un dialogue entre l'objet et la personne qui interagit avec.

Ron Arad playing ping-pong on his *Good Ping-Pong Dining Table* at Opera Gallery London's Bond Street opening in 2023
Left page: *This Mortal Coil*, 1993

In your sculptural work, how do you consider the relationship between human scale and presence in a space? Does this thinking differ when you are designing furniture versus purely sculptural forms?

Scale is always in the back of my mind. Furniture has obvious constraints—you need to fit the human body—but sculpture is also experienced physically. People walk around it, move in relation to it, and that affects how it is perceived.

Architecture influenced this thinking a lot. Buildings confront you with space, scale, and movement, and I carry that into objects. Sometimes furniture behaves like sculpture, sometimes sculpture behaves like furniture. The distinction is fluid. That tension between scale, presence, and use is what keeps the work alive.

Your pieces often invite interaction, whether physically or visually. How important is the viewer's engagement, and how does that influence the way you shape form and material?

Interaction is central. Objects change when people engage with them. They stop being static images and become something lived with. With the *Good Ping Pong Dining Table*, the sculpture aspect comes first, but the interaction transforms it into a completely different experience.

I like that moment when people realise they can sit on it, move around it, or play with it. It's not just about material or form anymore; it's about creating a dialogue between the object and the person interacting with it.



Vous avez largement travaillé avec divers matériaux, de la résine cristalline à l'acier patiné en passant par l'innox. Y a-t-il des matériaux qui vous attirent encore et toujours, et qu'est-ce qui motive une telle préférence ?

On me demande toujours : « Quel est votre matériau préféré ? » Et je réponds généralement : « C'est comme si vous me demandiez si j'ai un enfant préféré. » Il y a des périodes où on est attiré par une chose, et puis quelque temps après autre chose retient votre intérêt. Par exemple, au début, je travaillais beaucoup l'acier parce que j'avais un atelier et je pouvais le recourber, le souder, le marteler – c'était incroyable, et je pouvais concrètement explorer les formes. Mais ensuite j'ai réalisé que je n'étais pas obligé d'être moi-même l'artisan tout le temps. Après avoir passé la main à des artisans spécialisés en Italie, j'ai pu me tourner vers d'autres matériaux.

Le verre aussi a été une grande passion. Quand je travaillais à Murano, je pouvais réaliser des choses en verre qui n'avaient jamais été faites auparavant. Et quant au marbre, vous savez, j'ai créé une pièce d'un seul tenant qui ressemble à une bande de tôle recourbée – résolument inattendue, pratiquement impossible. Les matériaux eux-mêmes suggèrent de nouvelles pistes. Un jour, c'est la broderie, le lendemain le marbre, le surlendemain le verre – chacun proposant quelque chose de complètement différent et chaque période de travail étant influencée par la curiosité et le champ des possibles qu'offre la matière.

Il est bien connu que la série Big Easy a évolué en partant d'une expérimentation avec des barils de pétrole démantelés. En quoi la chance, les heureux hasards, et le savoir-faire des artisans influencent-ils l'évolution de vos œuvres ?

La chance et les heureux hasards s'entrelacent inmanquablement avec le processus consistant à travailler avec les artisans. Les choses se font naturellement : on rencontre des personnes, on voit ce qu'elles peuvent faire, et on les laisse dialoguer avec la matière. Concernant le *Big Easy*, nous travaillions avec des barils de pétrole, et la culture des artisans au même titre que leurs compétences sont devenues partie intégrante de l'œuvre. Leur approche en termes de découpage, de façonnage et d'assemblage a modifié le résultat.



You have worked extensively with diverse materials, from crystalline resin to patinated steel to stainless steel. Are there materials you find yourself repeatedly drawn to, and what drives that preference?

People always ask, “Do you have a favourite material?” And I usually say, “It's like asking if you have a favourite child.” There are periods when you're drawn to one thing, and then the next moment something else becomes interesting. For example, early on, I worked a lot with steel because I had a workshop, and I could bend it, weld it, hit it with a mallet—it was amazing, and I could explore forms physically. But then I realised I didn't have to be the craftsman all the time. Once I gave it to skilled artisans in Italy, I could move on to other materials.

Glass has been a huge passion too. When I was working in Murano, I could do things with glass that had never been done before. And marble, well, you know, I made a piece in one block of marble that looks like a band of folded sheet metal—completely unexpected, almost impossible. Materials themselves suggest new directions. One day it's embroidery, the next day marble, the next day glass—each one brings something completely different, and each period of work is informed by curiosity and what the material wants to do.

C'est un peu comme une sorte de conversation entre l'artiste, la matière, et la personne qui réalise. Parfois, il se produit quelque chose d'inattendu et tout à coup l'œuvre prend une tournure entièrement nouvelle. On ne peut pas tout prévoir. Et j'aime ça, parce que cela donne vie à l'œuvre. Nombre de mes pièces n'auraient pas existé sans de tels moments.

Les avancées technologiques ne cessent d'étendre les possibilités de fabrication. Comment les incorporez-vous – ou y résistez-vous – dans l'exploration des savoir-faire et des expériences tactiles ?

Les technologies ne sont qu'un outil comme un autre, au même titre qu'un crayon ou un maillet. J'ai fait une exposition au MoMA intitulée *Not Made by Hand Not Made in China*, utilisant les premières formes d'impression 3D que l'on appelait alors le prototypage rapide. Cela nous permettait de réaliser des formes qui étaient impossibles selon les méthodes traditionnelles et j'ai adoré. C'était une manière d'explorer, de repousser les limites de ce que les matériaux et les processus pouvaient donner.

Les technologies ne remplacent pas les artisans – ce sont juste autant de manières de concrétiser les choses. Par exemple, au Sénégal, je n'aurais pas pu produire certaines pièces sans le travail des artisans locaux, tandis que d'autres projets ont nécessité des machines, du découpage CNC¹, ou du tissage assisté par ordinateur. Le but étant de répondre aux besoins d'une idée. Et j'aime combiner les deux mondes – ce n'est pas soit l'un soit l'autre.

Qu'elles soient sculpturales ou fonctionnelles, nombre de vos œuvres sont porteuses d'un récit et de résonances émotionnelles. Par exemple After Spring and Before Summer, évoque à la fois les notions de temps et de mouvement. Comment approchez-vous le récit à travers la forme, la matière et la composition ?

Généralement, le récit n'est pas prévu à l'avance. Il émerge à mesure que l'œuvre prend forme. Je pars d'une idée ou d'un croquis, mais alors que je travaille la matière et que je repousse les limites de la forme, un récit finit souvent par se révéler. Parfois c'est une histoire de mouvement, comme les courbes d'une table ou d'un fauteuil. Parfois c'est une histoire de réminiscence ou d'émotion. Les matériaux eux-mêmes, leur manière de se recourber, de refléter ou de capter la lumière, contribuent à ce récit.

The Big Easy series famously evolved from experimentation with deconstructed oil drums in Dakar. How do chance, serendipity, and collaboration with skilled artisans inform the evolution of your works?

The process of working with artisans is completely intertwined with chance and serendipity. It just happens naturally: you meet someone, you see what they can do, and you let them respond to the material. For the *Big Easy*, we were working with oil drums, and the artisans' own culture and their skill set became part of the piece. The way they approached cutting, shaping, and assembling changed the outcome.

It's a bit like a conversation between the artist, the material, and the person who is making it. Sometimes they do something you didn't expect, and suddenly the work evolves into something completely new. You can't plan everything. And I like that, because it keeps the work alive. Many of my pieces wouldn't exist without those moments.

Technological advances continuously expand the possibilities of fabrication. How do you incorporate—or resist—technology in the pursuit of craftsmanship and tactile experience?

Technology is just another tool; it's no different than a pencil or a mallet. I had an exhibition called 'Not Made by Hand Not Made in China' at the MoMA, which used early forms of 3D printing, which was then called rapid prototyping. It allowed us to make forms that were impossible with traditional methods, and I loved that. It was a way to explore, to extend what the material and process could do.

Technology doesn't replace the craftsman—it's just another way to make things happen. For example, in Senegal I couldn't have done certain pieces without working with the local artisans, and other projects required machines, CNC¹ cutting, or computer-aided weaving. It's all about what the idea needs. And I like to mix both worlds—it's not one or the other.

1. Computer Numerical Control



L'histoire continue d'évoluer à travers le regard du public. Les gens apportent des expériences et des interprétations qui leur sont propres, et cette interaction vient nourrir le récit. C'est un dialogue entre le concept, la matière et le spectateur. J'aime quand l'histoire n'est pas entièrement dictée par moi, mais cocrée par l'œuvre et par sa rencontre avec le public.

Les titres de vos œuvres sont souvent évocateurs, parfois poétiques, ou encore empreints d'humour. Comment se déroule ce processus pour vous ? Les titres émergent-ils habituellement avant la création de l'œuvre, ou à posteriori ?

Les titres font partie du processus – ils ne sont pas issus d'une pensée après coup, mais ils ne sont pas entièrement formulés au départ non plus. Souvent, un titre se dégage naturellement au cours de la production de l'œuvre. Parfois c'est un surnom donné au sein du studio, quelque chose que l'on utilise comme ça entre nous, et qui reste. Par exemple l'installation *Safe Hands* (2018) à Toronto, ou le *Big Easy* ont commencé comme des clin d'œil ou des plaisanteries, puis ils sont devenus officiels.

Many of your works, whether sculptural or functional, carry narrative or emotional undertones. For instance, After Spring and Before Summer evokes both time and movement. How do you approach storytelling through form, material, and composition?

The storytelling is usually not pre-planned. It emerges as the piece develops. I start with an idea or a sketch, but as I work with the material and push the form, a narrative often reveals itself. Sometimes it's about movement, like the curves of a table or chair. Sometimes it's about memory or emotion. The materials themselves, the way they bend, reflect, or capture light, contribute to that story.

The story continues to evolve once people see the piece. People bring their own experiences and interpretations, and that interaction becomes part of the narrative. It's a dialogue between concept, material, and the viewer. I like when the story isn't fully dictated by me but co-created by the work and the people who encounter it.

Il est très rare que je me pose à la fin et que j'invente un titre délibérément. Généralement, il se développe en même temps que l'œuvre. Il peut être poétique, jouer sur les mots ou l'ironie, mais il émane toujours du processus de création et de réflexion autour de l'objet, et non d'un exercice conceptuel distinct.

Au-delà de la matière et de la forme, y a-t-il des sources d'inspiration spécifiques qui nourrissent votre pratique – qu'il s'agisse d'autres artistes ou encore de références musicales, littéraires ou culturelles – et comment ces influences s'intègrent-elles dans votre travail ?

Tout est influence. Tout ce avec quoi on a grandi, tout ce qu'on remarque, est susceptible de finir quelque part dans ce qu'on crée.

L'influence la plus prononcée provient souvent de l'œuvre elle-même. Une pièce engendre l'idée suivante. Et puis une œuvre évolue naturellement. Si le crayon reste mon outil le plus important, les mots, les croquis, les conversations et l'observation du monde qui nous entoure le sont tout autant. Tout est relié et tout aboutit dans les objets, les formes et les interactions ludiques.

The titles of your works often feel evocative, sometimes poetic and others playful. How does the naming process unfold for you? Does the title typically emerge before the work is created, or does it arise afterwards?

Titles are part of the process—they aren't an afterthought, but they're not usually fully formed at the beginning either. Often a title arises organically while the piece is being made. Sometimes it's a nickname in the studio, something we use informally, and then it sticks. For example, the *Safe Hands* (2018) installation in Toronto, or *Big Easy*—they begin as references or jokes, and then they become official.

Very rarely do I sit down at the end and deliberately invent a title. Usually it grows with the work. It can be poetic, playful, or ironic, but it always comes from the process of making and thinking about the object, not from a detached conceptual exercise.

Beyond materials and form, are there particular sources of inspiration that feed into your practice—whether other artists, music, literature, or cultural references—and how do these influences find their way into your work?

Everything is an influence. Everything you grew up with, everything you notice, ends up somewhere in your work.

The strongest influence often comes from the work itself. One piece generates the next idea. Then the work evolves organically. The pencil is still my most important tool, but so are words, sketches, conversations, and observing the world around you. It's all connected, and it all finds its way into the objects, the forms, and the playful interactions.

Previous page: Installation view of the 'Ron Arad' exhibition in Opera Gallery Geneva, March 2023
Left page: *The Safe Hands* installation, Toronto, 2018



ARTWORKS





This Mortal Coil (large)

1992

Patinated and tempered mild steel

Edition of 20 + 5 AP

220 x 33 x 215 cm | 86.6 x 13 x 84.6 in

PROVENANCE

Artist's studio

After Spring and Before Summer chaises longues

1992

(Left)

Patinated steel

Edition AP 3/3

Signed 'Ron Arad' and numbered 'AP 3/3' on the base

107 x 195 x 38 cm | 42.1 x 76.7 x 15 in

(Right)

Patinated steel

Edition 5/5

Signed 'Ron Arad' and numbered '5/5' on the base

132 x 173.5 x 38 cm | 52 x 68.3 x 15 in



PROVENANCE

Gallery Mourmans, Maastricht

Patrick Brillet Fine Art, London

Private collection, UK

Sotheby's, Paris, 25 May 2011, lot 156

François and Betty Catroux collection, Paris

Sotheby's, Paris, 24 February 2022, lot 5

Private collection

EXHIBITED

Frankfurt, Museum für Kunsthandwerk, '13 Nach Memphis: design zwischen Askese und Sinnlichkeit', February 15–May 15, 1995, exh. cat. ill. No. 15 p. 30
(*After Spring* only)

New York, Barry Friedman, 'Ron Arad', May 5–June 24, 2005, exh. cat. ill. pp. 54-55

New York, The Museum of Modern Art, 'Ron Arad: No discipline', August 2–October 19, 2009, exh. cat. ill. n.p.

LITERATURE

Deyan Sudjic, *Ron Arad*, Bangert Verlag Publishers, London, 1999, p. 60

Matthew Collings, *Ron Arad talks to Matthew Collings about designing chairs, vases, buildings and ...*, Phaidon, London, 2004, p. 222



RTW

1996

Patinated steel

Edition 20/20

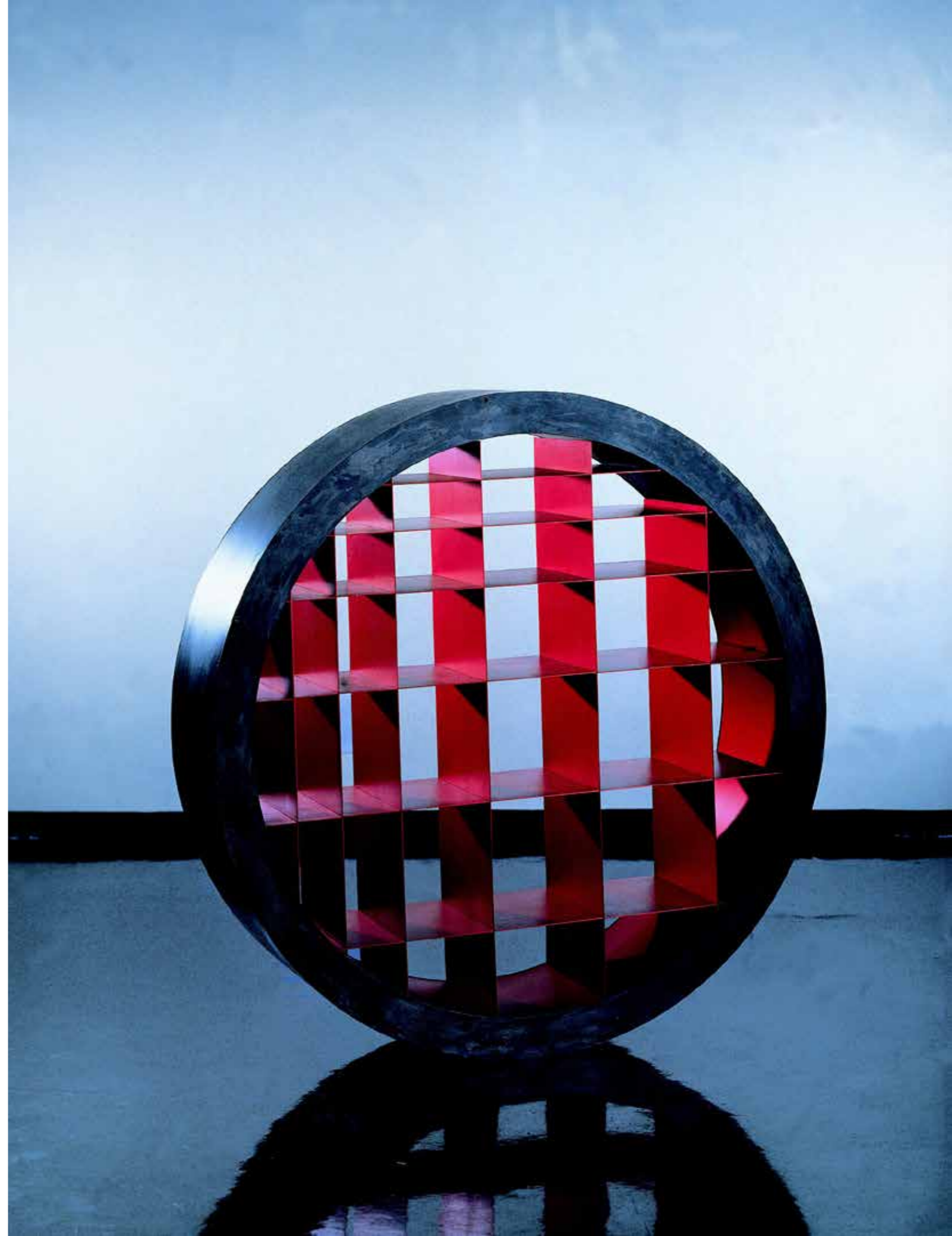
Signed and numbered 'Ron Arad 20/20' on the side

130 x 130 x 30 cm | 51.2 x 51.2 x 11.8 in

PROVENANCE

Artist's studio

28



Blo Void 2

2006

Mirror-polished aluminum alloy and anodized woven-aluminum mesh

Edition 3/20

Signed and numbered 'Ron Arad 3/20'

82 x 127 x 60 cm | 32.3 x 50 x 23.6 in

PROVENANCE

Gallery Mourmans, Maastricht, the Netherlands

(on a different edition number)

LITERATURE

Marie-Laure Jousset (ed.), *Ron Arad. No discipline*, Éditions du Centre Pompidou, Paris 2008, ill. pp. 116-117 (on *Blo-Void 1* and this work's prototype)



Bodyguard (solid)

2008

Super plastic aluminium

Unique piece

Signed on the bottom

140 x 190 x 93 cm | 55.1 x 74.8 x 36.6 in

PROVENANCE

Private collection, USA

EXHIBITED

London, Timothy Taylor Gallery, 'Ron Arad: New Work', 8 April–9 May 2009

London, Barbican Art Gallery, 'Ron Arad: Restless', 18 February–16 May 2010

CERTIFICATE

The Timothy Taylor Gallery has confirmed the authenticity of this work.



Even the Oddballs (2 parts)

2008

Stainless steel

Edition 3/3

Signed 'Ron Arad' and numbered '3/3' on the base

96 x 128 x 76 cm | 37.8 x 50.4 x 29.9 in

PROVENANCE

Private collection





Two Nuns Bicycle

2011

Steel, tempered stainless steel, aluminium

Prototype

170 x 100 x 65 cm | 66.9 x 39.4 x 25.6 in

PROVENANCE

Artist's studio





Pressed Flower Sketch Blue

2019

Metal, plastic, rubber, glass and wood

Unique piece

Signed 'R. Arad 19' on the reverse

43 x 61 x 5 cm | 16.9 x 24 x 2 in

PROVENANCE

Artist's studio



Pressed Flower Sketch Yellow

2019

Metal, plastic, rubber, glass and wood

Unique piece

39.4 x 57.2 x 3.3 cm | 15.5 x 22.5 x 1.3 in

PROVENANCE

Artist's studio



Pressed Flower Sketch Red

2019

Metal, plastic, rubber, glass and wood

Unique piece

Signed 'R. Arad 19' on the reverse

43 x 61 x 5 cm | 16.9 x 24 x 2 in

PROVENANCE

Artist's studio

Floating Love Song

2019

Patinated mild steel, mirror-polished stainless steel, wood, silicon

Unique piece

Signature etched on the edge on the frame

60 x 20 x 60 cm | 23.6 x 7.8 x 23.6 in

PROVENANCE

Artist's studio

46





SoSo

2019

Patinated mild steel, mirror-polished stainless steel, wood, silicon

Unique piece

Signature etched on the edge on the frame

200 x 100 x 30 cm | 78.7 x 39.3 x 11.8 in

PROVENANCE

Artist's studio





Linguine

2020

Stainless steel cordweave and mirror-polished stainless steel sides

Edition 4/20

111 x 392 x 62 cm | 43.7 x 154.3 x 24.4 in

PROVENANCE

Artist's studio

Minimalistic Rodin's Thinker

2022

Bronze and stainless steel

Edition of 6

76 x 69 x 94 cm | 29.9 x 27.2 x 37 in

PROVENANCE

Artist's studio

54





Big Easy (crystalline) Mixing Blue

2023

Crystalline resin

Edition 2/5

Signed and numbered on the back

92 x 132 x 80 cm | 36.2 x 52 x 31.5 in

PROVENANCE

Artist's studio

58





Little Albert (crystalline) Aquamarine

2023

Crystalline resin

Editions 4/5 and 5/5

Signed and numbered on the back of each

70 x 74 x 62 cm | 27.6 x 29.1 x 24.4 in

PROVENANCE

Artist's studio

62



Little Albert (crystalline) Olive

2023

Crystalline resin

Edition 4/5

Signed and numbered with the edition number on the back

70 x 74 x 62 cm | 27.6 x 29.1 x 24.4 in

PROVENANCE

Artist's studio

64



Little Albert (crystalline) White

2023

Crystalline resin

Edition 2/5

Signed and numbered 'Ron Arad 2/5' on the back

70 x 74 x 62 cm | 27.6 x 29.1 x 24.4 in

PROVENANCE

Artist's studio

66



Don't Ya Tell Henri (Africa)

2023

Steel

Edition of 6

200 x 200 x 35 cm | 78.7 x 78.7 x 13.8 in

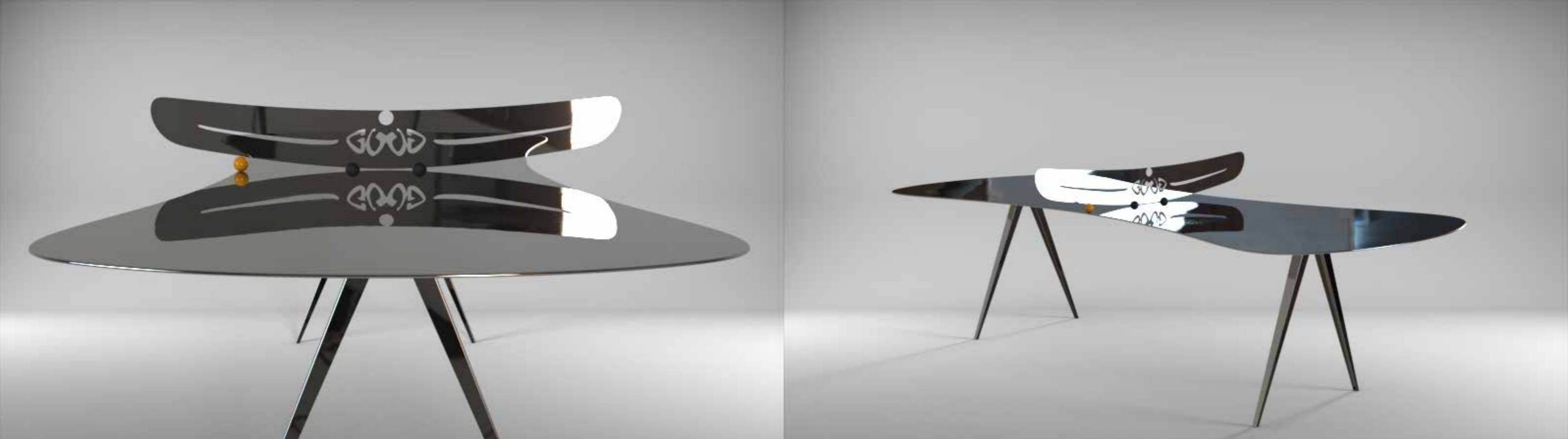
PROVENANCE

Artist's studio

Private collection

68





Good Ping Pong Dining Table

2023

Stainless steel

Edition 2/8 + 2 AP

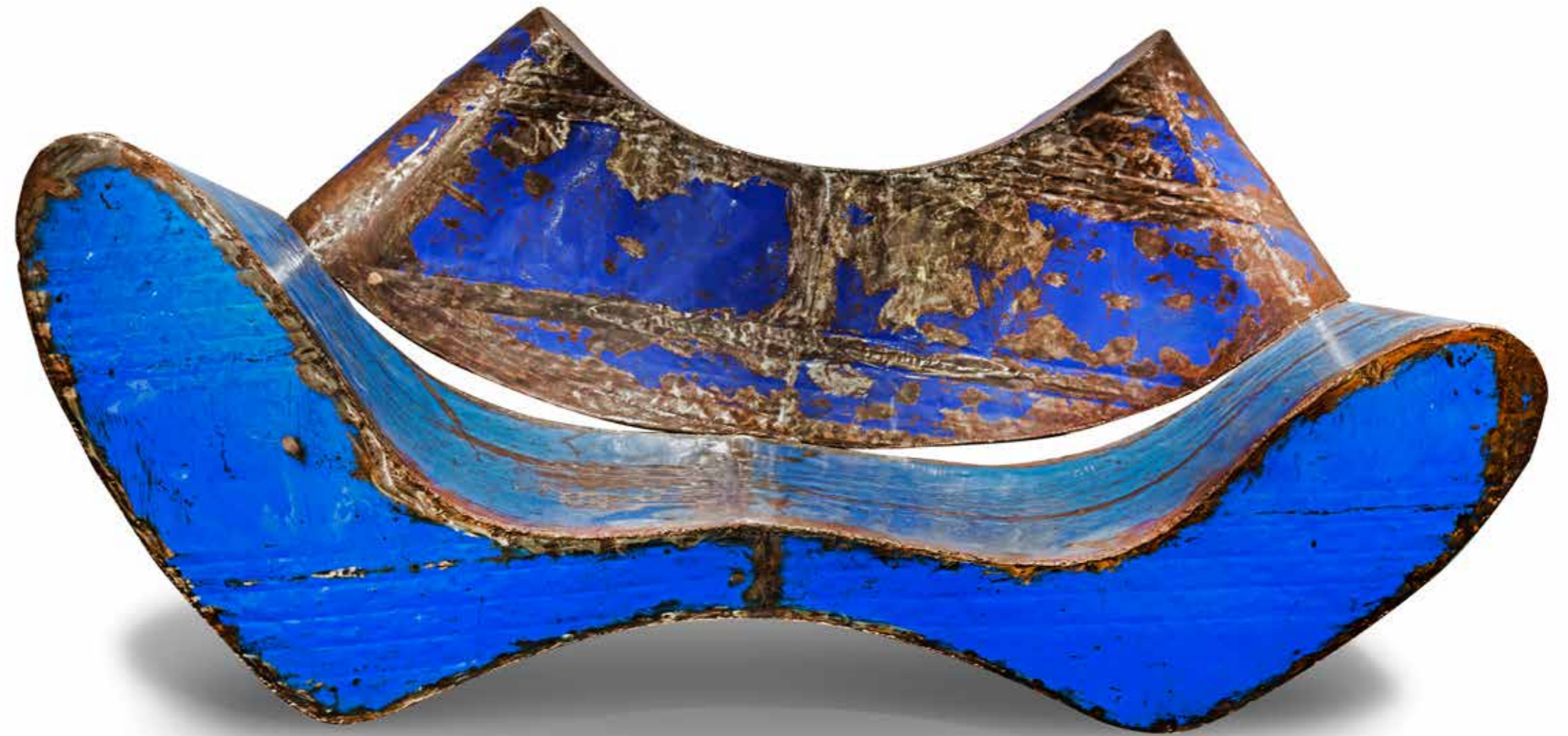
89.7 x 208.4 x 102.2 cm | 35.3 x 82 x 40.2 in

PROVENANCE

Artist's studio

70





D-Sofa

2023

Steel

Unique piece

85 x 200 x 85 cm | 33.5 x 78.7 x 33.5 in

PROVENANCE

Artist's studio



D-Sofa (Green)

2023

Steel

85 x 200 x 85 cm | 33.5 x 78.7 x 33.5 in

PROVENANCE

Artist's studio

Private collection

Big E (Yellow and Green)

2023

Steel
80 x 132 x 92 cm | 31.5 x 52 x 36.2 in

PROVENANCE
Artist's studio





Pebble Table, Aquamarine

2024

Crystalline resin

Edition 1/5

Signed, dated and numbered 'Ron Arad / 2024 1/5' on the side

26 x 98 x 120 cm | 10.2 x 38.6 x 47.2 in

PROVENANCE

Artist's studio

Little Albert (Black)

2024

Crystalline resin

Edition AP 1/2 (Edition of 5 + 2 AP)

Signed and dated 'Ron Arad 2024' on the back, at the bottom

70 x 74 x 62 cm | 27.6 x 29.1 x 24.4 in

PROVENANCE

Artist's studio

82



Sliced Love Song

2024

Patinated and polished bronze

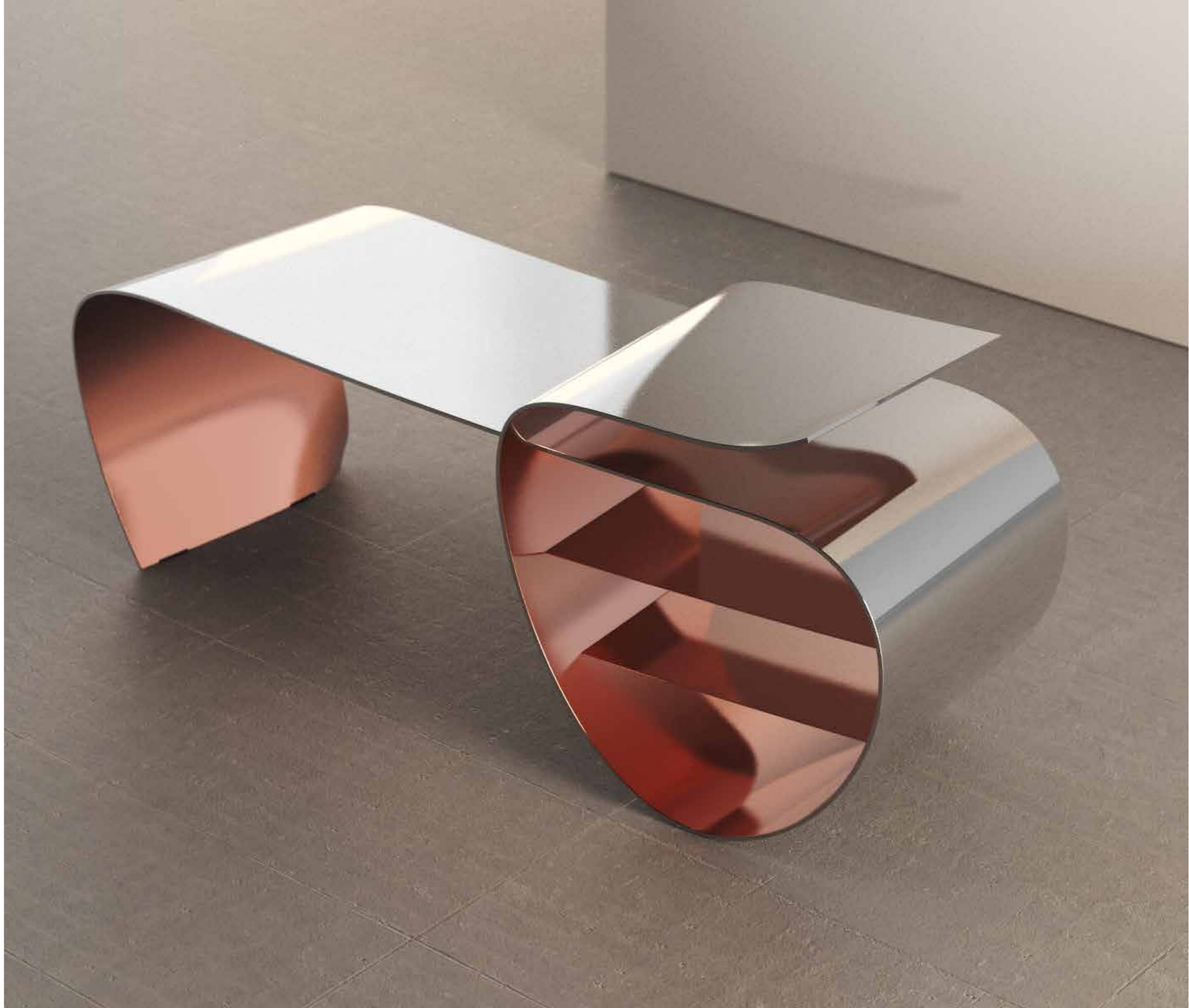
Edition of 8 + 2 AP

12 x 16 cm | 4.7 x 6.3 in

PROVENANCE

Artist's studio





Desk

2026

Polished stainless and polished copper

Edition of 8

98 x 262 x 85 cm | 38.6 x 103.1 x 33.5 in

PROVENANCE
Artist's studio



BIOGRAPHIE

Ron Arad est connu pour sa remise en question des frontières communément admises entre diverses pratiques artistiques telles que la Sculpture, l'Architecture et le Design de produits. L'artiste et designer israélo-britannique se reconnaît en outre par son utilisation de détournements radicaux en termes de contexte, de forme et d'usage, bousculant ainsi la façon dont nous les différencions. En conséquence, il a marqué de son empreinte la manière dont nous concevons chacune de ces catégories mais aussi leurs différences. Ses œuvres sont la résultante d'un processus constant d'expérimentation de la matière, qu'il s'agisse d'acier, d'aluminium ou de polyamide, qu'il transforme en autant de formes sinusoïdales, ellipses ou ovales alliant rigueur conceptuelle, attrait visuel et fonctionnalité. Au cœur même de sa pratique se trouve un sentiment de résistance à la catégorisation – au lieu de se limiter à un seul domaine, Ron Arad préfère évoluer librement de l'un à l'autre. Pour reprendre ses propres mots : « Je n'ai pas besoin de passeport pour aller d'une discipline à une autre. »

Né à Tel Aviv en 1951, Ron Arad a tout d'abord fait ses études à l'Académie des Beaux-Arts Bezalel de Jérusalem avant de rejoindre une grande école d'Architecture à Londres, l'Architectural Association, dont il sort diplômé en 1979. Deux ans plus tard, il crée son premier fauteuil *Rover*, simple fusion de deux objets trouvés : le siège d'une Rover P6, récupéré par l'artiste dans une casse automobile, et une structure en acier tubulaire à raccords Kee Klamp. Il explique que celui-ci s'inspire de la *Tête de taureau* (1942) de Picasso, sculpture évoquant la tête de l'animal réalisée à partir d'une selle et d'un guidon de vélo. Cette œuvre illustre très tôt la manière dont Ron Arad vient flouter les lignes entre art et design. En 1988, il imagine le *Big Easy*, imposant fauteuil aux courbes exagérées dont il continue de créer de nouvelles versions aujourd'hui.

Ron Arad est nommé Professor of Design Products du Royal College of Art de Londres en 1997, poste qu'il occupe jusqu'en 2009, année où lui est décerné le titre de professeur émérite. La rétrospective « No Discipline » consacrée à l'ensemble de son Œuvre ouvre ses portes au Centre Pompidou de Paris en 2008, avant de prendre ses quartiers au Museum of Modern Art de New York en 2009. L'année suivante, il fait l'objet d'une autre rétrospective intitulée « Restless », cette fois-ci au Barbican Centre de Londres. Son installation *Curtain Call*, faite de milliers de tiges de silicone suspendues à un anneau créant un écran-rideau proposant une expérience immersive est présentée à la Roundhouse de Londres en 2011 avant d'enchaîner sur une tournée commençant par le Musée d'Israël de Jérusalem.

Les œuvres de Ron Arad figurent dans diverses collections publiques à travers le monde, dont celles du Metropolitan Museum of Art de New York, du Musée d'Art Moderne et du Musée des Arts Décoratifs de Paris, du Musée des Beaux-Arts de Montréal et du Victoria and Albert Museum de Londres, entre autres. Il a également créé nombre d'installations dans l'espace public, que l'on peut notamment admirer à Tel Aviv, Séoul, Toronto, Londres ou encore au Japon. Par ailleurs, il a collaboré avec des marques telles qu'Adidas, Samsung, Kenzo, Fiat, LG, Yohji Yamamoto, Ruinart, parmi d'autres.. En 2013, Ron Arad est devenu académicien de la Royal Academy of Arts.

BIOGRAPHY

British-Israeli artist and designer Ron Arad is known for questioning the widely accepted boundaries between different creative practices, including sculpture, architecture and product design, and using radical changes in context, form and usage to interrupt the way that we differentiate them. Resultantly, he has left a mark on the way that we think about each of these categories and the differences between them. His works are the result of a constant process of experimentation with materials such as steel, aluminium and polyamide, which he distorts into sinusoidal, elliptical and oval forms that marry conceptual rigour, visual appeal and functionality. At the core of his practice is a feeling of resistance towards categorisation; instead of limiting himself to a single vocational silo, Arad would prefer to move freely between them. In his own words, "I don't need a passport to go from one discipline to another."

Born in Tel Aviv in 1951, Arad first studied at the Bezalel Academy of Arts and Design in Jerusalem before moving to London to study at the Architectural Association School of Architecture, from which he graduated in 1979. Two years later, he made his first Rover chair, which constituted a simple fusion of two readymades: the seat of a Rover P6 car, found by the artist in a scrapyards, and a Klee Klamp frame. He commented that it was inspired by Picasso's *Tête de taureau* (1942), a sculpture resembling a bull's head made from a bicycle saddle and handlebars. This work was an early example of Arad's blurring of the boundary between art and design. In 1988, he designed the *Big Easy* chair, a voluminous and exaggerated armchair that he continues to make new versions of today.

In 1997, Arad was appointed Professor of Design Products at the Royal College of Art in London, a position which he held until 2009, when he was elected Professor Emeritus. In 2008, his retrospective exhibition 'No Discipline' opened at Centre Pompidou in Paris, before touring to the Museum of Modern Art in New York in 2009. The following year, he was the subject of 'Restless', another retrospective exhibition at the Barbican Centre in London. His installation *Curtain Call*, comprising thousands of silicon rods suspended from an overhead ring to create an immersive curtain-like screen, debuted at the Roundhouse in London in 2011 before touring to The Israel Museum in Jerusalem, and later to Singapore and Valencia.

Arad's work is held in public collections worldwide including the Metropolitan Museum of Art in New York, Musée d'Art Moderne and Musée des Arts Décoratifs in Paris, Musée des Beaux-Arts de Montréal and the Victoria and Albert Museum in London, among others. He has also designed various public installations, some which can be seen in Tel Aviv, Seoul, Toronto, Japan and London. He has collaborated with brands such as Adidas, Samsung, Kenzo, Fiat, LG, Yohji Yamamoto, Ruinart and many more. In 2013, Arad became an Academician of the Royal Academy of Arts.



MAJOR ARCHITECTURAL PROJECTS

ToHA 1 & 2, Office towers,
Tel Aviv (Phase 1 completed 2019,
Phase 2 forthcoming)

Beit Shulamit, Cancer hospital
and research centre, North Israel
(To be completed 2019)

National Holocaust Memorial,
London (With Adjaye Associates
and Gustafson Porter + Bowman) (2017)

Armadillo Tea Canopy, Prefabricated
modular enclosure (2016)

Watergate Hotel, Public areas
and restaurants, Washington DC (2016)

D House, Private residence, Tokyo (2015)

Onion House, Prefabricated villa (2010 onwards)

Design Museum, Holon, Israel (2010)

Vortext, Public art installation, Seoul (2009)

Mediacite, Liège, Belgium (2009)

Ohayon Villa, Marrakech (2007)

Hotel Duomo, Rimini, Italy (2006)

154 HaYarkon Street, Tel Aviv (2006)

Zion Square Sculpture, Jerusalem, Israel (2005)

Hotel Puerta America, Madrid (2005)

Hotel at Kristallwelten, Wattens, Austria (2004)

Upperworld Hotel,
Battersea Power Station, London (2003)

Y's (Yohji Yamamoto) Flagship Store,
Roppongi Hills, Tokyo, Japan (2003)

Maserati Headquarters Showroom, Italy (2003)

Islamic Art Exhibition Enclosure,
Doha, Qatar (2002-2003)

Living & Dining Rooms for Sheikh Saud
Al Thani, Qatar (2002)

Selfridges Technology Hall, London (2001)

Advanced Technology Private Residence,
London (1998)

Adidas/Kronenbourg Sport Cafes,
France (1996)

Belgo Centraal, Restaurant, London (1995)

Belgo Noord, Restaurant, London (1994)

Tel Aviv Opera Foyer Architecture,
Israel (1994)

Flagship Adidas Stadium, Paris (1995)

SELECTED GROUP EXHIBITIONS

2026 'Dubai Design District: The Inaugural
Exhibition', Gary Tatintsian Gallery,
Moscow, Russia

2025 'New York Temporary Space Opening,
Inaugural Exhibition', Opera Gallery,
New York, USA

'Summer Vibes III', Opera Gallery,
Madrid, Spain

2024 Prouvé & Arad, 'Masters of Metal',
Galerie Downtown, Paris, France

'Summer Vibes', Opera Gallery,
Madrid, Spain

Ron Arad & Jossef Krispel, 'His Latest
Frame', Goldon Gallery, New York, USA

2023 'Untitled rencontres', Opera Gallery,
London, UK

'Colours', Opera Gallery, Madrid, Spain

'The Monaco Master Show2023',
Opera Gallery, Monaco

2017 'Ron Arad & Tony Bevan', Summer
Exhibition, Roya Academy of Arts,
London, UK

2015 Duo Show 'Ron Arad & Tony Bevan
in Summer Exhibition', Royal Academy
of Arts, London, UK

2007 MACEF—Fiat 500, Milan, Italy

2004 'Brilliant', Victoria & Albert Museum,
London, UK

1997 Ron Arad and Ingo Maurer, Spazio Krizia,
Milan, Italy

1996 Glasgow Festival of Architecture
& Design, UK

Ron Arad and Ingo Maurer, Spazio Krizia,
Milan, Italy

1995 Ron Arad and Ingo Maurer, Triennale,
Milan, Italy

1993 'Design in the 20th Century',
Grand Palais, Paris, France

1987 'Nouvelles Tendances',
Centre Georges Pompidou, Paris, France

'Documenta 8', Kassel, Germany

1986 'Intellectual Interiors', Seibo, Tokyo,
Japan (with P. Starck, R. Kawakubo,
S. Kuramata)

SELECTED SOLO EXHIBITIONS

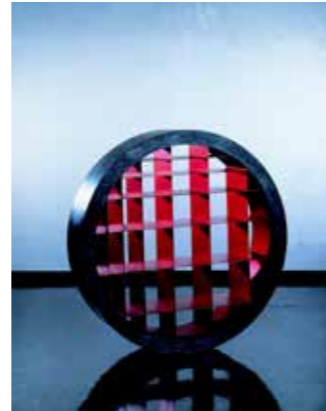
2025	'Love of Hong Kong', NUOVO The Galleria, Hong Kong, China	2017	'Beautiful, Useful, Love', Grob Gallery, Geneva, Switzerland	2009	'In a China Shop', Ben Brown Fine Arts, Hong Kong, China	2003	'Ron Arad in der Galerie Stefan Vodgt', Galerie der Moderne, Munich, Germany
2023	'Untitled Rencontres', Opera Gallery, London, UK		'One Man Show', Gary Tatintsian Gallery, Moscow, Russia		'No Discipline', Museum of Modern Art, New York, USA		'Ron Arad Studio Works: 1981-2003', Louisa Guinness Gallery, London, UK
	'Don't Ya Tell Henri', Opera Gallery, New York, USA	2016	'Summer Exhibition', Ben Brown FineArts, London, UK		'Ron Arad: New Work', Timothy Taylor Gallery, London, UK		'Von Mensch zu Mensch', Sparda Bank, Münster, Germany
	'Dubito Ergo Cogito', Gordon Gallery, Tel Aviv, Israel		'Ron Arad Rocks!', Louisa Guinness Gallery, London, UK		'Ron Arad', Gana Art Gallery, Seoul, South Korea		'Ron Arad', Galeria Marconi, Milan, Italy
	'Ron Arad', Opera Gallery, Geneva, Switzerland		Ron Arad x Moroso, 25 years of collaboration: 'Spring to Mind', Moroso showroom, Milan, Italy		'Drunken Bodyguards', Gallery Mourmans, Maastricht, The Netherlands		'Permetre's la Llibertat', Centre d'Art Santa Monica, Barcelona, Spain
2022	'Ron Arad 720", The Hortensia Herrero Foundation, Valencia, Spain		'Ron Arad's Curtain Call', Roundhouse, London, UK	2008	'No Discipline', Pompidou Centre, Paris, France	2002	'Two Floors', Galeria Marconi, Milan, Italy
	'If I were a Carpenter', ALPI Showroom, Milan, Italy	2015	'In Reverse', Kasmin Gallery, New York, USA		'Guarded thoughts', Friedman Brenda, New York, USA	2001	'Delight in Dedark', Galeria Marconi, Milan, Italy
2021	Strings, Love Song and a Red Car', Gordon Gallery, Tel Aviv, Israel	2014	'Ron Arad's Last Train', Ron Arad Studio, London, UK	2007	'Restless', Friedman Benda Gallery, New York, USA	2000	'Not Made By Hand Not Made in China', Galeria Marconi, Milan, Italy
	'Rod Arad 69', Newlands House Gallery, Petworth, UK		Paris Motor Show, Paris, France		'Bodyguards', Metropol, Milan, Italy		'Before and After Now', Victoria and Albert Museum, London, UK
2020	'Don't F**k With The Mouse', Over the Influence, Los Angeles, USA	2013	'In Reverse', Pinacoteca Agnelli, Design Museum Holon, Israel, Turin, Italy	2006	'There is no solution because there is no problem', Barry Friedman Gallery, New York, USA	1998	'R.T.W.' Gallery of Modern Art, Glasgow, UK
2018	'Cuba Working Title', Over the Influence, Los Angeles, USA		'The Last Train', Venice Biennale, Palazzo Cavalli Franchetti, Venice, Italy		'Blo-Glo', Dolce & Gabbana, Metropol, Milan, Italy	1997	'New acquisitions', Montreal Museum of Decorative Arts, Montreal, Canada
	'Yes to the Uncommon!', Vitra Desing Museum, Weil-am-Rhein, Germany		'Another Twist in the Plot', Ivorypress, Madrid, Spain		'Blo-Jobs', Gallery Mourmans, Lanaken, Belgium		Ron Arad at the Powerhouse Museum, Sydney, Australia
	'Fishes & Crows', Friedman Benda, New York, USA	2012	'No Discipline', Stedelijk Museum, Amsterdam, The Netherlands	2005	'Paved with Good Intentions', Miami Basel, USA	1995	'Ron Arad – Gazi', Athens, Greece
	'All and Nothing', Gordon Gallery, Tel Aviv, Israel		'Downtown @ Downtown', Laffanour-Downtown Gallery, Paris, France		'Designs by Ron Arad', Indianapolis Museum of Contemporary Art, USA		'The work of Ron Arad', Museum of Applied Arts, Helsinki, Finland
	'Flat Mates', Over the Influence, Hong Kong, China		'720", The Israel Museum, Jerusalem, Israel		'Ron Arad: A Retrospective Exhibition', Barry Friedman Ltd, New York, USA	1994	'L'Esprit du Nomade', Cartier Fondation, Paris, France
		2011	'Curtain Call', Roundhouse, London, UK	2004	'Ron Arad Fatto In Italia' Venice Biennale, Venice, Italy	1993	'Breeding in Captivity' Edward Totah Gallery, London, UK
		2010	'Restless', Barbican Art Gallery, London, UK		'Metamorph' Vincenza, Venice, Italy		'One Off and Short Runs', Centre for Contemporary Arts, Warsaw, Krakow, Poland, Prague, Czech Republic
					'Lorez dolores tabula rasa', Galeria Marconi, Milan, Italy	1991	'A Break with Tradition', Rohska Museum, Gothenburg, Sweden
						1990	'Recent Works', Tel Aviv Museum of Art, Israel



22
This Mortal Coil
1992



24
After Spring and Before Summer chaises longues
1992



28
RTW
1996



46
Floating Love Song
2019



50
SoSo
2019



52
Linguine
2020



30
Blo Void 2
2006



32
Bodyguard
2008



34
Even the Oddballs
2008



54
Minimalistic Rodin's Thinker
2022



58
Big Easy (crystalline) Mixing Blue
2023



38
Two Nuns Bicycle
2011



40
Pressed Flower Sketch Blue
2019



42
Pressed Flower Sketch Yellow
2019



44
Pressed Flower Sketch Red
2019



62
Little Albert (crystalline) Aquamarine
2023



64
Little Albert (crystalline) Olive
2023



66
Little Albert (crystalline) White
2023



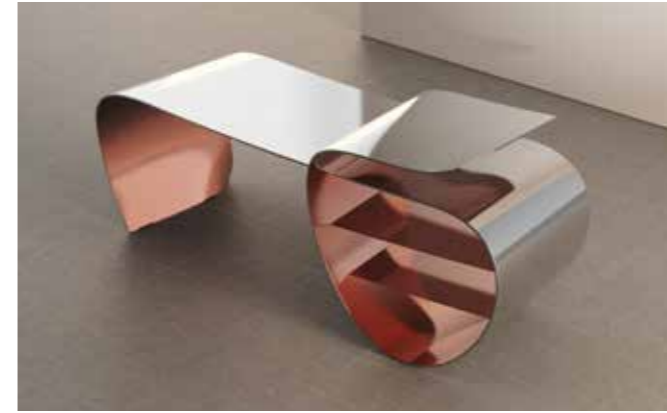
68
Don't Ya Tell Henri (Africa)
2023



70
Good Ping Pong Dining Table
2023



74
D-Sofa
2023



86
Desk
2026



76
D-Sofa (Green)
2023



78
Big E (Yellow and Green)
2023



80
Pebble Table, Aquamarine
2024



82
Little Albert (Black)
2024



84
Sliced Love Song
2024

This exhibition catalogue is created upon
the occasion of the exhibition

'RON ARAD

From 1992 to 2026

presented by Opera Gallery Monaco,

from 27 April to 28 May 2026.

ACKNOWLEDGMENTS

We extend our gratitude to all the individuals
who contributed to this extraordinary exhibition,
with special thanks to the Ron Arad Studio team
for their invaluable support and documentation.

CURATORS

Federica Beretta

Damien Simonelli

AUTHORS

Federica Beretta

Damien Simonelli

Louise Bassou

COORDINATION

Eleonora Gemmi

TRANSLATION

Sylvie Froschl

PROOFREADERS

Eve Grinstead

Valentina Facchinetti

GRAPHIC DESIGN

Mélanie Dautreppe-Liermann

COVER

Linguine, 2020

All rights reserved. Except for the purpose of
review, no part of this book should be reproduced,
stored in a retrieval system, or transmitted, in
anyform or by any means, electronic, mechanical,
photocopying, recording or otherwise, without
the prior permission of the publishers.

OPERA GALLERY

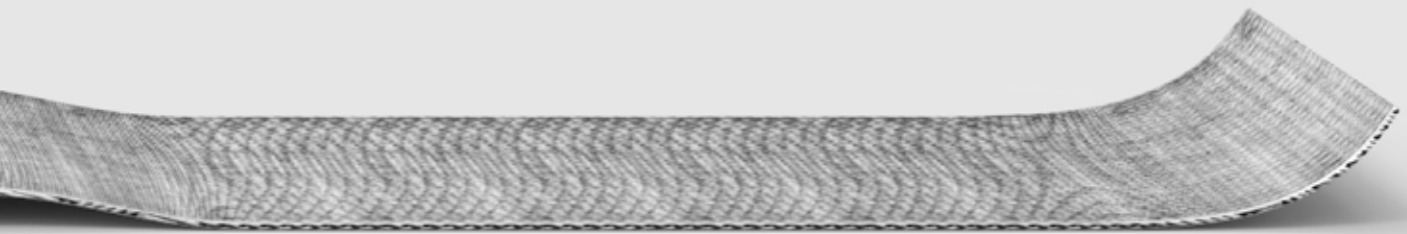
1 avenue Henri Dunant, Palais de la Scala,

98000 Monaco

+ 377 9797 5424

monaco@operagallery.com

operagallery.com



OPERA GALLERY