

FLOS

stories

Decima Edizione: Evoluzione – trasformazione di persone, cose e luoghi. SuperWire di Formafantasma fonde passato e futuro, Bellhop di E.Barber & J.Osgerby si trasforma in una meraviglia in vetro, le icone di Flos sono per sempre, nuova veste cromatica per Snoopy di Achille e Pier Giacomo Castiglioni e il meglio di Flos Hosting nelle città europee del design.







SuperWire di Formafantasma nasce da una sperimentazione fatta con il filamento LED che i designer hanno modificato e che grazie alla sua flessibilità e alla sua forma, hanno dato vita ad una collezione di lampade modulari che uniscono l'impronta industriale ai criteri di un design senza tempo. In queste pagine, Robert Rieger fotografa la collezione a Villa Crespi, dell'architetto Giuseppe De Finetti. La famiglia di SuperWire include modelli da tavolo, sospensione e da terra ed è caratterizzata da forme esagonali realizzate con pannelli di vetro planare collegati attraverso elementi in alluminio, illuminati da una sottile striscia LED lunga un metro, piatta, morbida e flessibile; un'innovazione unica sviluppata appositamente da Flos per questo progetto.

SuperWire unisce la sostenibilità ambientale che da sempre accompagna il lavoro dello studio con l'espressione poetica; la collezione è infatti un raro esempio di progetto di illuminazione in cui una sorgente luminosa LED può essere rimossa direttamente dall'utente in caso di necessità. Parlando di poetica e ricerca abbiamo chiesto al regista teatrale e d'opera Fabio Cherstich di incontrare Andrea Trimarchi e Simone Farresin di Formafantasma, per una conversazione che ha mappato il lavoro dello studio attraverso una lente culturale che ha esplorato la loro pratica dall'interno.

SuperWire di Formafantasma: una lampada senza tempo per il futuro









FABIO CHERSTICH La versione floor di SuperWire mi ricorda un razzo. Voglio dare alla nostra conversazione l'arco che Georges Perec traccia nel suo libro "Specie di spazi", esplorando gli spazi dalla pagina bianca, al letto, alla scrivania, alla casa, alla città, allo Stato, fino alla terra vista dalle costellazioni. Mi immagino a cavallo della vostra lampada-missile, proiettato verso l'oceano del vostro lavoro, come Astolfo che vola verso la luna...

ANDREA TRIMARCHI SuperWire è decisamente un pò un razzo quindi mi sembra un'immagine di partenza azzeccata!

FABIO CHERSTICH "Specie di spazi" ha come immagine di apertura una carta dell'oceano tratta da "La caccia allo Snark" di Lewis Carroll: un semplice quadrato che contiene al suo interno lo spazio bianco della pagina. Volevo prendere questa immagine e capire cosa significa per Formafantasma delineare l'oceano dei vari linguaggi in cui abitate, capire che cos'è questo spazio bianco per voi – ammesso che esista.

SIMONE FARRRESIN È molto difficile tracciare i confini della nostra pratica. Parliamo sempre dei limiti della disciplina del design perché vogliamo essere radicati al loro interno, ma siamo interessati a spingere i limiti di quella disciplina, anche se non in modo programmatico. Lo facciamo seguendo l'attitudine che abbiamo costruito in questo tempo. Nel nostro caso la pagina esiste solo a livello metaforico, perché il nostro è un dialogo a due, non siamo mai di fronte al dilemma della pagina bianca. Se c'è un dialogo c'è sempre un inizio.

ANDREA TRIMARCHI Non c'è mai silenzio.

SIMONE FARRRESIN Quindi seppure la nostra pratica sia molto intima ed espressiva, è come se si trovasse al centro. È fonte di una continua mediazione, quindi ci illudiamo che sia oggettiva.

ANDREA TRIMARCHI Tutte le tematiche che tocchiamo con il nostro lavoro vengono dai nostri interessi. Per tornare al discorso dei confini, "design" può significare molte cose, e questo ci colloca in un limbo. Veniamo dal mondo del product design, ma gli interessi, le problematiche e le urgenze di vent'anni fa sono completamente diverse rispetto a quelle del contemporaneo: il design è sempre stato un promotore della contemporaneità. E se nel dopoguerra l'idea era quella di creare oggetti che potessero essere utili,

nel contemporaneo probabilmente l'utilità non è una priorità.

SIMONE FARRRESIN Bisogna costantemente interrogarsi su quale sia l'utilità. Che non è solo funzione dell'oggetto, ma può essere anche espressiva, politica. Credo che sia anche importante parlare del fatto che il design è nato come una disciplina applicata su commissione; quindi, la sua natura non è definita solo dalla nostra pratica ma anche dai cliché, gli stereotipi e gli archetipi costruiti nel tempo. È importante riconoscere che in alcuni momenti l'autore è estremamente importante per leggere il risultato della progettazione, ma in altri momenti non basta. C'è una visione dell'autore molto ottocentesca, romantica. Invece non è sempre così, e non è nemmeno detto che noi cerchiamo di essere il più liberi possibile. Perché è importante capire i meccanismi e le politiche all'interno dei quali si lavora, quali sono questi limiti e questi confini.

FABIO CHERSTICH E nel caso di SuperWire, da quale scambio o dialogo è nata la lampada e come Flos ha assecondato questa vostra follia tecnologica dal sapore art-decò che poi si è tradotta in una lampada così complessa?

SIMONE FARRRESIN Quando stavamo sviluppando la lampada precedente, Wire-Line, c'erano vari tipi di tecnologie per il tubo luminoso, tra cui i filamenti che si utilizzano per fare i bulbi LED. Quando abbiamo visto questo filamento flessibile lungo 30 centimetri, abbiamo detto da subito che lo avremmo voluto usare per un progetto e siamo quindi partiti dalla tecnologia.

ANDREA TRIMARCHI Di solito questi filamenti erano lunghi cinque, sei centimetri; successivamente avevamo trovato quelli da 30 centimetri, però la tecnologia non era così avanzata per poter arrivare a un filamento molto lungo, che poi è stato sviluppato con il dipartimento R&D in Flos.

SIMONE FARRRESIN Abbiamo impiegato quattro anni a definire il progetto di questa lampada; è stato un lavoro lunghissimo in cui la tecnologia ha influenzato anche in parte il design. La lampada riprende temi che avevamo già esplorato molti anni prima con un progetto, che si chiamava Ore Streams, sull'industria dell'elettronica e sulla mancanza di riparabilità. Poiché il tema è molto importante per noi e per Flos, SuperWire è stata pro-









gettata per essere completamente disassemblata, inclusa la fonte luminosa LED, sviluppata appositamente da R&D per essere sostituita autonomamente dall'utente (cosa che di solito è molto complicata).

ANDREA TRIMARCHI Puoi ordinare il piccolo filamento all'interno del tubicino di vetro e sostituirlo a casa, senza bisogno di portare la lampada in assistenza.

SIMONE FARRESIN Poi c'è l'elemento estetico; con Flos, per questa lampada abbiamo disegnato un'estetica molto intuitiva. È un oggetto quasi straniante, lo potresti datare come un oggetto Art Deco, oppure estremamente futuristico; ha un aspetto esteticamente complesso da leggere.

FABIO CHERSTICH Percé dopo il racconto della pagina bianca parla della scrivania: assecondando il suo percorso vi chiedo com'è organizzato il vostro studio; come appaiono le vostre scrivanie?

ANDREA TRIMARCHI Il problema è che non sono organizzate.

SIMONE FARRESIN Abbiamo letto questa intervista a Enzo Mari in cui parlava del suo ufficio; voleva un tavolo di legno, una lampadina e nient'altro, perché ci vuole chiarezza. Vogliamo che i ragazzi in ufficio non tengano niente sopra il tavolo e siamo totalmente dispotici in questa cosa che le scrivanie devono essere libere.

FABIO CHERSTICH Quindi cosa è ammesso?

SIMONE FARRESIN Loro. Poi durante il giorno le cose si complicano però è molto importante che alla fine della giornata si liberi nuovamente il tavolo.

ANDREA TRIMARCHI Ci piace la chiarezza, quando c'è una confusione spaziale poi c'è anche una confusione mentale. Quando ho detto che non c'è organizzazione è perché non abbiamo mai voluto strutturare lo studio in maniera piramidale. Non abbiamo studio manager, è tutto molto orizzontale, i team di lavoro sono flessibili, ci piace l'idea di appiattare la gerarchia.

SIMONE FARRESIN Nel nostro studio non ci sono task ma ci sono progetti. E io credo sia fondamentale che una persona che lavora con la creatività abbia la possibilità di progettare e non di eseguire dei task. Questa è la base e noi siamo coinvolti in tutti i progetti dello studio. La cosa bella è che nel tempo una conversazione nata da due persone si sta ampliando a molte altre persone, quello che noi facciamo tutto il giorno è parlare. Non disegniamo, parliamo.

FABIO CHERSTICH I vostri progetti nascono quindi dalle parole e dal dialogo costante tra voi e il team. Questo è veramente inaspettato per me... un lavoro in studio fatto di flussi di parole e dialoghi più che di segni grafici.

SIMONE FARRESIN Sì, e di editing. Nel tempo questo nome che abbiamo scelto all'inizio del nostro percorso, Formafantasma, sta diventando sempre più radicato nel nostro processo e ne stiamo usando le possibilità ma anche i suoi limiti. Inseguiamo le idee e questo comporta che a volte andiamo a finire in territori che non ci competono.

ANDREA TRIMARCHI Possiamo entrare in discussione con chiunque, i nostri progetti parlano con gli antropologi o con gli scienziati. Quello che cambia è il modo in cui operiamo, la posizione che prendiamo all'interno di un progetto. Sono state pochissime le volte in cui siamo andati oltre al nostro ruolo di designer o di progettista, e quelle volte abbiamo capito che dovevamo rientrare nei nostri limiti.

FABIO CHERSTICH Vorrei spostarmi adesso dallo studio alla camera; voi avete avuto per un bel po' di anni una casa studio - anche ad Amsterdam era così - quindi veramente passavate dal letto alla cucina allo studio... Le scrivanie ordinate a fine giornata significavano non avere i giochi dei bambini sparsi per casa la sera.

SIMONE FARRESIN Esatto!

FABIO CHERSTICH Volevo assecondare Percé e passare all'esterno, pensare alla città. Voi fate tantissimo per Milano, la città che avete scelto dopo Amsterdam. Avete fatto altrettanto per Amsterdam o è Milano che vi ha dato questa possibilità? Penso a Flos, a Prada Frames, o altre iniziative che avete realizzato in città.

SIMONE FARRESIN In realtà, qualsiasi cosa facciamo, la facciamo per noi.

FABIO CHERSTICH Bravo Simone, dritto al punto!

SIMONE FARRESIN Abbiamo il terrore di essere *self indulgent* perché il design non può essere un atto esclusivamente auto espressivo, non è quello il punto. Però le cose che facciamo devono essere interessanti per noi; e se lo sono profondamente per noi abbiamo sempre fiducia che lo siano anche per altri.

FABIO CHERSTICH Anche io, a teatro, creo ciò che mi piacerebbe vedere sul palcoscenico, sperando che anche altri la pensino come me.





ANDREA TRIMARCHI A Milano ci sono tanti outlet, tra la settimana del design, la settimana della moda, i musei, le gallerie. Amsterdam è un posto più di passaggio, una città turistica. Ci sono dei musei ottimi, con cui stiamo ancora collaborando ed eravamo a capo di un dipartimento all'accademia di Eindhoven, cercando sempre di legarci al contesto. Quando eravamo lì c'era questa idea molto nazionalista, ci chiedevano sempre se ci considerassimo designer Olandesi o Italiani e come ci ponessimo.

FABIO CHERSTICH La vostra è una proiezione molto più ampia della città e dello stato; è una proiezione veramente internazionale perché i vostri lavori sono in tutto il mondo.

ANDREA TRIMARCHI Non solo, ad esempio ad Eindhoven il nostro dipartimento si chiamava *Geodesign* perché guardava la disciplina nel contesto transnazionale.

SIMONE FARRÉSIN Nel momento in cui il design opera all'interno di un sistema economico neoliberale, è inutile focalizzarsi sul design italiano.

ANDREA TRIMARCHI Qualunque oggetto che creiamo tocca un contesto molto ramificato e quindi parlare di nazionalità non ha molto senso. In realtà penso che Milano offra di più e quindi ci renda più presenti.

FABIO CHERSTICH E amplifica il vostro lavoro in modo molto interessante. Devo farvi l'ultima domanda: com'è la terra vista da fuori, da Formafantasma che galoppa sulla loro SuperWire?

SIMONE FARRÉSIN Abbiamo una percezione della Terra come un pianeta completo e finito. Da designer, siamo consapevoli della complessità globale delle infrastrutture, della progettazione e della produzione; questa consapevolezza ci dà la vertigine della responsabilità. Il mondo non è solo il pianeta in cui viviamo, ma anche come lo trasformiamo e lo ri assembliamo. Non esiste un'unica immagine del pianeta; vivere come umani sulla Terra significa costantemente creare mondi. Possiamo costruire questi mondi in collaborazione con altre specie o in solitudine, ma in solitudine rischiamo di creare pianeti desertici.















ISSUE TEN

La storia del lighting design è una storia di costante evoluzione. Dal lume di candela ai LED più avanzati, ogni tappa del suo percorso è stata definita da un mix di tecnologia e poesia. "L'obiettivo di un design dell'illuminazione intelligente è semplicemente quello di replicare una candela in uno spazio, tornando al fuoco e alla fonte originale", ha dichiarato Edward Barber, che insieme al cofondatore dello studio Jay Osgerby, hanno riprogettato l'iconica Bellhop in una versione più "adulta", ora in vetro. L'ultima evoluzione della lampada dimostra la capacità del design iconico di adattarsi alle mutevoli esigenze della contemporaneità.

Il critico di design Deyan Sudjic lo esprime perfettamente nel suo testo di presentazione delle icone di Flos. Il portfolio fotografico di progetti leggendari che vanno dai Castiglioni degli anni '60 a Jasper Morrison degli anni '90, fino al più recente IC di Michael Anastassiades del 2014, dimostra la qualità duratura degli oggetti. Sudjic scrive: "Flos ha trovato il modo di dotare i progetti degli anni Sessanta di nuove fonti di luce [...], il fatto che possano essere inseriti nelle forme ideate per altre tecnologie riflette la continua attualità di quei progetti".

Un'altra icona sotto i riflettori questo mese è Snoopy, un progetto del 1967 di Achille e Pier Giacomo Castiglioni la cui silhouette strizza l'occhio

ai cani più popolari dei fumetti di tutti i tempi. Il suo design esemplare è caratterizzato da una combinazione perfetta di base in marmo inclinata e riflettore in metallo smaltato, disponibile in nero, verde, arancione e ora in una nuova tonalità di blue molto amata dai Castiglioni nel loro lavoro. Flos ci porta anche a Villa Crespi, progettata da Giuseppe De Finetti, i cui interni modernisti, rivestiti di legno e mattoni, fanno da sfondo a SuperWire di Formafantasma. Un altro brillante esempio di evoluzione del design dell'illuminazione, la lampada si sviluppa su un piccolo filamento luminoso che ha catturato l'attenzione dei designers e li ha ispirati a creare un nuovo tipo di bellezza, guidati dal loro senso di innovazione e responsabilità. Abbiamo chiesto al regista teatrale Fabio Cherstich di intervistare i fondatori dello studio Andrea Trimarchi e Simone Farresin: in un'ora di conversazione, Cherstich ha esplorato l'universo di Formafantasma da una prospettiva micro-macro, offrendoci un nuovo punto di vista sull'approccio del duo.

Infine, celebriamo l'ultima evoluzione di Flos. Nell'ultimo anno, la nuova serie di eventi Flos Hosting ha riunito le comunità del design nelle principali città europee dimostrando la sua volontà di essere partecipe del discorso più ampio sul design e di lasciare un segno illustre nella cultura del design contemporaneo.

CONTENUTI

Copertina

SuperWire di Formafantasma

una lampada senza tempo per il futuro ↓

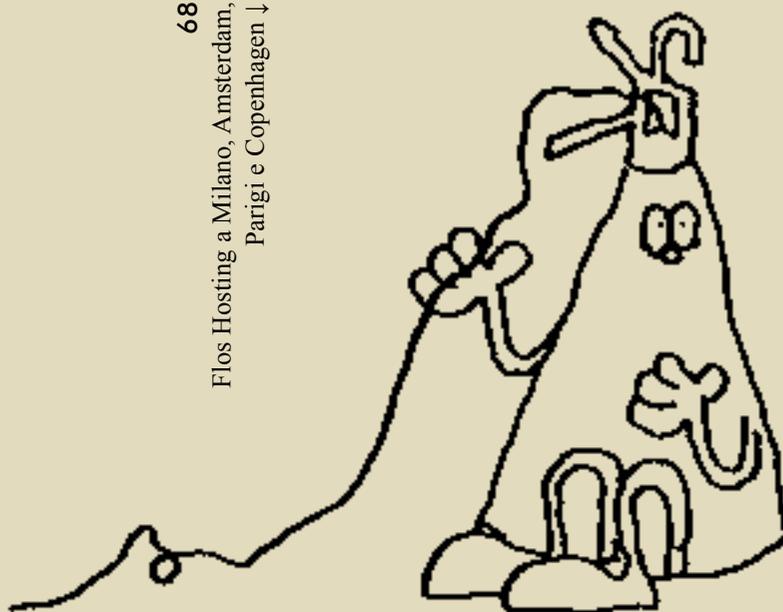


28

La trasformazione di Bellhop ↑
Eduard Barber & Jay Osgerby

68

Flos Hosting a Milano, Amsterdam,
Parigi e Copenaghen ↓



92

Questionario
Philippe Malouin

39

Icone

Essenzialmente Contemporaneo ↓



80

← Vi presentiamo Snoopy in Blue
Achille & Pier Giacomo Castiglioni



La trasformazione di Bellhop: un classico di E. Barber & J. Osgerby ora in versione vetro

Bellhop è uno dei progetti più iconici di E. Barber & J. Osgerby per Flos; inizialmente nata come lampada portatile, compatta e colorata si è nel tempo evoluta in una vasta gamma di soluzioni per l'illuminazione con applicazioni da terra, parete ed esterni, fino alla recente reinterpretazione del suo design usando il vetro, un materiale che consente nuove possibilità estetiche ed anche tecniche. Caratte-

rizzata da un vetro opalino triplex, sviluppato grazie alla collaborazione con il dipartimento di R&D di Flos, è disponibile in una versione da tavolo con base in alluminio nei colori Bright Aluminium, Cioko e Bianco, ed in tre dimensioni come lampada da sospensione, sempre con le stesse finiture colore. I designer Edward Barber e Jay Osgerby ci raccontano in questa intervista il percorso del loro progetto.









ROSA BERTOLI Nelle pagine di questo numero stiamo affrontando il tema dell'evoluzione e Bellhop è un ottimo esempio di un progetto che è passato attraverso diverse versioni pur mantenendo una sua identità definita. Come avete affrontato l'evoluzione del design, da piccola lampada portatile a lampada da tavolo e da soffitto di grandi dimensioni?

EDWARD BARBER In 8 anni, Bellhop si è trasformata e ha avuto un grande successo. Progettata per il ristorante del Design Museum, è stata concepita affinché la luce potesse riflettersi dalla superficie sulla quale veniva diretta. Bellhop Glass è una vera e propria evoluzione, noi la chiamiamo "Bellhop grown up", perché non solo è cresciuta nelle dimensioni, ma anche nell'uso dei materiali.

L'uso del vetro e del metallo, al posto della plastica, fanno sì che l'intero prodotto venga disegnato dalla luce che emette e che quindi non sia solo una luce riflessa da una superficie.

JAY OSGERBY La differenza principale rispetto alla versione originale di Bellhop è la portabilità. Nel momento in cui è stata progettata, la tecnologia in evoluzione del periodo ci ha consentito di realizzare un prodotto in grado di cambiare il modo di usare un oggetto; Bellhop è diventata così la candela con la quale si può girare per casa o uscire fuori portando con sé l'atmosfera. Siamo riusciti a trasformare Bellhop in una collezione perché l'archetipo della candela è familiare e tutti ne sono attratti. Inoltre l'aspetto piuttosto giocoso di Bellhop e l'uso dei vari colori l'ha resa anche molto accattivante. Con la nuova collezione la gamma di colori si è ridotta ma i materiali sono più sofisticati, abbiamo cambiato il modo di interagire: da qualcosa di personale, che crea spazio intorno a te, a qualcosa che crea un'atmosfera, più architettonica.



ROSA BERTOLI In qualche modo Bellhop si era già evoluta nel corso degli anni, passando da lampada portatile a oggetto fisso, con iterazioni da pavimento, da parete e da esterno che, insieme a Flos, avete sviluppato nel corso degli anni.

JAY OSGERBY L'evoluzione dei modelli nel corso degli anni non ha modificato la funzione di creare zone di luce di ambiente. Ad eccezione della Bellhop Wall Up che fa risaltare il soffitto e ha iniziato a spostare la tipologia di luce in una direzione diversa.

ROSA BERTOLI Da dove è nata l'idea del vetro e in che modo il materiale ha influenzato il vostro progetto?

EDWARD BARBER Volevamo relazionarci con la collezione esistente. Abbiamo quindi utilizzato una forma praticamente identica, che abbiamo modificato solo leggermente. Il design della versione da tavolo, per esempio, è lo stesso della prima versione, solo ingrandito nelle proporzioni. Per il diffusore della sospensione, abbiamo aggiunto un foro in basso per ottenere un bel bagliore ambientale e una copertura della luce su una superficie molto ampia; abbiamo fatto diverse prove prima di trovare la dimensione giusta che permettesse di ottenere la massima quantità di luce, tenendo la lampadina nascosta alla vista.

JAY OSGERBY L'idea è nata dalla versione Wall Up che ha un diffusore in vetro bianco da cui la luce che si diffonde è fantastica. È un modo molto bello di cambiare la frequenza della luce rendendo più gradevole l'ambiente circostante.







ROSA BERTOLI La qualità della luce è sempre il punto di partenza per voi, potete dirmi di più su come si riflette in questi due progetti?

JAY OSGERBY Bellhop è nata come una piccola luce puntuale, poi, la versione da soffitto ha dato carattere a uno spazio architettonico, ma ha anche fornito una luce utilizzabile per un tavolo. E quella da tavolo serve a creare un'atmosfera nello spazio. Ecco perché usiamo il vetro bianco per diffondere la luce in questo modo. Quando abbiamo sviluppato i progetti, abbiamo cercato di ampliare il linguaggio degli elementi, la cupola e il cilindro, ma alla fine abbiamo deciso di mantenerlo più strettamente legato al resto della famiglia.

ROSA BERTOLI Danno sicuramente la sensazione di parlare la stessa lingua, ma sono due luci completamente diverse: sono essenzialmente nuove luci con un linguaggio familiare.

EDWARD BARBER Esattamente.

ROSA BERTOLI Potete parlarmi del vetro che avete utilizzato?

JAY OSGERBY È un triplex opalino, cioè tre strati che vengono soffiati insieme nello stesso momento. All'esterno c'è un vetro trasparente, poi uno strato bianco e poi ancora uno strato sottile di vetro trasparente, con spessori diversi per ogni strato. È tutto soffiato a bocca e richiede molto lavoro. Poi il tutto viene messo in un forno, che raggiunge circa 800 gradi e poi si raffredda lentamente nell'arco di 24 ore.

ROSA BERTOLI Come avete integrato l'alluminio nel design?

JAY OSGERBY Bellhop in origine aveva basi e diffusori in alluminio: è una collezione che cambia continuamente, ma la palette di materiali è più o meno la stessa. Comunque l'alluminio è stato uno dei materiali più importanti con cui abbiamo lavorato come studio nel corso degli anni. Avremmo potuto realizzare questa lampada in alluminio, ma sarebbe diventata un paralume, non una lampada. E per noi è proprio questa la distinzione: "l'intero oggetto è una lampada, non un paralume".

ROSA BERTOLI Quanto avete potuto testare voi stessi il design?

EDWARD BARBER La versione da tavolo, in particolare, l'abbiamo sviluppata negli ultimi cinque o sei anni. Abbiamo provato molti modelli diversi e successivamente reso il concetto più elementare, che alla fine aveva senso per questo prodotto.

JAY OSGERBY L'altra cosa interessante di questa collezione è che sembra più una compagna di vita che un elemento d'arredo. Non è avant-garde. Lo abbiamo fatto con altri progetti, ma questi prodotti possono avere prestazioni incredibili e un carattere allo stesso tempo familiare e contemporaneo.

ROSA BERTOLI Dopo averlo provato, come si comporta in uno spazio?

EDWARD BARBER La lampada d'appoggio la immaginiamo molto bene in una camera d'albergo, mentre la lampada a sospensione potrebbe andare ovunque, dagli uffici ai ristoranti. Ma per noi è una luce che funziona molto meglio in casa, crea il suo piccolo mondo di luce intorno a sé. Perché l'obiettivo di una progettazione illuminotecnica intelligente è proprio quello di replicare la luce di una candela in uno spazio, grande o piccolo che sia, tornando al fuoco e alla fonte originaria.



ICONS

Fotografia di Daniel Riera

FLOS



A SINISTRA Achille Castiglioni e Taraxacum 88, 1988. Fotografia di Cesare Colombo.
A DESTRA Achille e Pier Giacomo Castiglioni con l'architetto Marcel Breuer, 1962. Fotografia di Franco Cotti.

ESSENZIALMENTE CONTEMPORANEO

Testo di Deyan Sudjic

Non sono molti gli oggetti prodotti per la prima volta nel 1962 e ancora oggi in produzione che possono essere considerati "contemporanei". Essere contemporanei non significa essere "moderni", una categoria di design che ha assunto il sapore di un particolare momento storico strettamente legato alla fondazione del Museum of Modern Art di New York nel 1929. Non si tratta nemmeno di essere "senza tempo", una caratteristica che raggiunge la longevità attraverso l'adozione di una varietà impersonale di neutralità.

Flos realizza modelli concepiti una vita fa che sono ancora attuali e contemporanei come la lampada IC disegnata da Michael Anastassiades che l'azienda ha messo in produzione nel 2014. Ciò che li accomuna è che non temono di mostrare un senso di personalità. Flos cerca nuove voci di un'altra generazione per assicurarsi di rimanere strettamente legata all'idea di contemporaneità, piuttosto che trasformare il marchio in un museo del passato recente.

Nello stesso anno in cui Flos lanciava Arco, Taccia e Toio, tre delle lampade più memorabili di Achille e Pier Giacomo Castiglioni, come cuore della sua prima collezione di illuminazione, l'auto più onnipresente in Italia era la sinuosa Fiat Cinquecento. E Brionvega introduceva il Doney, il primo televisore portatile in bianco e nero a transistor. Sono tutti riflessi brillantemente inventivi della cultura industriale creativa italiana e hanno molto da dire sulla storia del design in generale e del 1962 in particolare. Ma di tutte, solo le tre lampade progettate dai Castiglioni rimangono

oggi in produzione.

L'automobile, opera del talentuoso ingegnere Dante Giacosa, era un mezzo di trasporto economico per le masse. Ma oggi sembra un prodotto di altri tempi. Il televisore ha ancora un aspetto moderno, anche se la sua tecnologia è ormai superata da decenni. Le tre lampade possiedono un'altra qualità: sembrano ancora contemporanee e quindi rimangono rilevanti. Il ritmo vertiginoso dei cambiamenti tecnologici e sociali che hanno investito il mondo industriale ha fatto sì che oggi non molti oggetti durino più di qualche anno e questo rende ancora più significativi quei pochi che sopravvivono. Pier Giacomo Castiglioni morì nel 1968, ma suo fratello Achille avrebbe continuato a lavorare con Flos ancora per molti anni.

Fu il minimalista Dan Flavin, che negli anni Sessanta iniziò a realizzare opere d'arte con tubi fluorescenti standard lunghi tre metri e di "qualsiasi colore disponibile in commercio", come disse lui stesso, ad operare una distinzione tra ciò che chiamava "immagine" e "oggetto". Per Flavin l'immagine del suo lavoro era l'effetto della luce quando era accesa. L'oggetto è l'apparecchio che lo produce. Le lampade prodotte da Flos si avvicinano alla comprensione di Flavin delle possibilità della forma in un contesto esterno alla galleria e al museo. I prodotti Flos riflettono un'ampia gamma di linguaggi di design. C'è l'arguzia sofisticata e consapevole di Achille e Pier Giacomo Castiglioni, che hanno utilizzato componenti già pronti, tra cui una canna da pesca, una sega a mano, un trasformatore e un faro d'auto per creare la lampada da terra Toio, nello stesso spirito con cui Marcel Duchamp riutilizzò un orinatoio. Ma c'è anche la purezza formale della lampada Biagio di Tobia

Scarpa, progettata nel 1968, e la sensibilità laconica della Glo-Ball di Jasper Morrison degli anni Novanta. Flos nasce nel 1962, come risultato di una serie di precedenti esperimenti con Cocoon, una tecnica di produzione che dipendeva dallo spruzzo di un materiale plastico su una sottostruttura, da poco disponibile in Italia. La tecnologia Cocoon rese possibili le lampade dei fratelli Castiglioni, chiamate per ovvie ragioni Taraxacum e Gatto, rispettivamente le parole italiane per "dente di leone" e "gatto", nonché Viscontea. I fondatori di Flos, Dino Gavina e Cesare Cassina, due delle figure chiave del design italiano del dopoguerra, non si sono limitati a realizzare apparecchi di illuminazione in un materiale sintetico come la plastica. Taccia si affida ancora alle abilità tradizionali degli artigiani veneziani per soffiare il diffusore di vetro che si trova sopra una base scanalata in alluminio fuso, progettata per dissipare il calore della sorgente luminosa originale a incandescenza. La struttura cromata di Arco è ancorata a un blocco di marmo bianco di Carrara lucidato. Nel 1967, Flos ha lanciato Snoopy, il tributo in marmo e acciaio smaltato di Achille e Pier Giacomo Castiglioni al beagle antropomorfo dei fumetti di Charles M. Schultz.

Flos ha poi rilevato la produzione di alcuni dei lavori precedenti dei fratelli Castiglioni, in particolare Luminator, progettata nel 1955. Nel 1972 Flos acquisì il catalogo di Arteluce, un'azienda fondata da Gino Sarfatti, brillante ingegnere e imprenditore. Sarfatti stesso progettò più di 600 pezzi per Arteluce. La maggior parte di essi non fu mai destinata alla produzione in grandi volumi, ma alcuni dei suoi lavori altamente raffinati sono ancora disponibili presso Flos. A differenza dei

nomi stravaganti che Castiglioni dava alle sue opere, Sarfatti aveva la disciplina razionalista di un ingegnere. Le sue lampade hanno numeri, non nomi. La 2097, ora prodotta da Flos, appartiene alla sequenza 2000, destinata ai lampadari. La serie 1000 era riservata alle lampade da terra e la 3000 alle plafoniere.

Essere contemporanei significa essere pronti ad adattarsi alle circostanze che cambiano.

Nell'ultimo decennio, il ritmo del cambiamento nella tecnologia dell'illuminazione si è accelerato con l'eclissi delle tradizionali sorgenti luminose a incandescenza, imposta dalla legislazione dell'Unione Europea.

Flos ha trovato il modo di dotare i progetti degli anni '60 di nuove sorgenti luminose. I diodi a emissione luminosa sono più efficienti ed emettono meno calore, ma il fatto che possano essere inseriti nelle forme ideate per altre tecnologie, riflette la continua attualità di quei progetti.

Nella loro essenza, rimangono contemporanei. E, cosa ancora più importante, Flos è riuscita a trovare nuovi designer che hanno la loro versione della qualità del contemporaneo, con cui lavorare, per creare luci che danno vita ai nostri mondi.



A SINISTRA Tobia Scarpa e Biagio. Archivio Flos.
A DESTRA Arco, 1962. Fotografia Studio Casali, Courtesy Fondazione Achille Castiglioni.



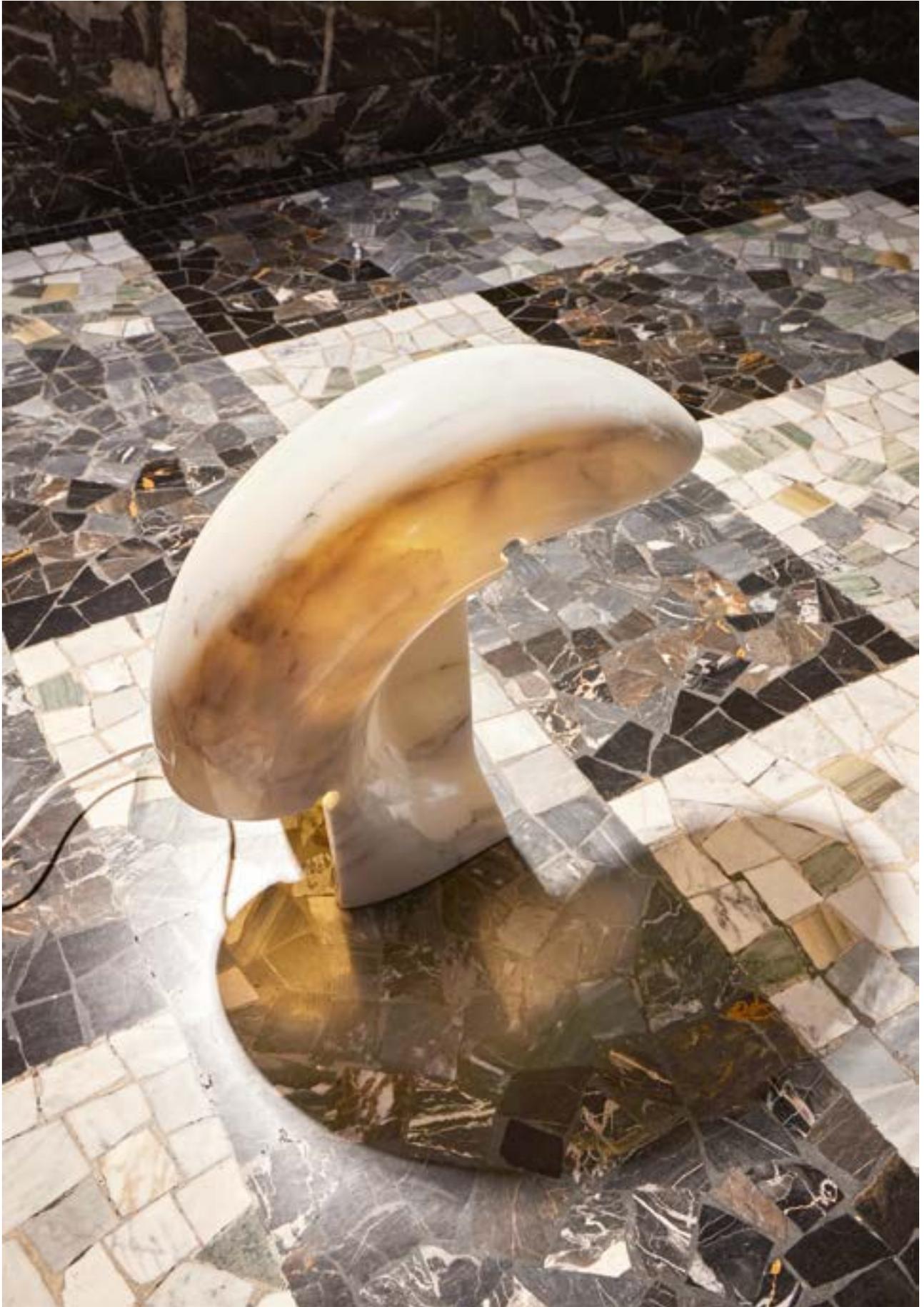


Arco, design icon since 1962. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





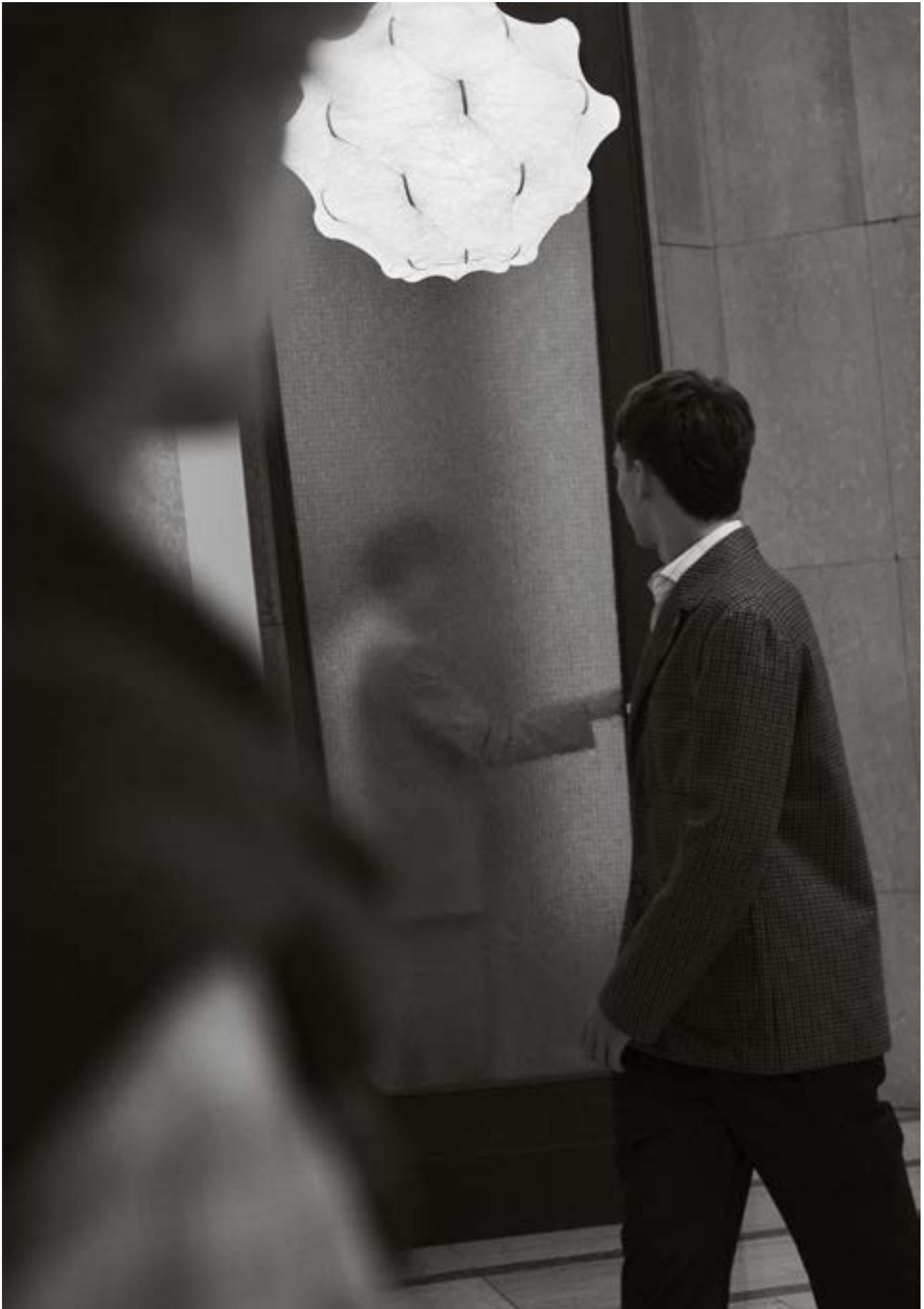
Snoopy, design icon since 1967. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





Biagio, design icon since 1968. Tobia Scarpa.





Taraxacum Cocoon, design icon since 1960. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





Taraxacum 88, design icon since 1988. Achille Castiglioni.





Parentesi, design icon since 1971. Achille Castiglioni and Pio Manzù.





Luminator, design icon since 1954. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





IC, design icon since 2014. Michael Anastassiades.





Gatto, design icon since 1960. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





Glo-Ball, design icon since 1998. Jasper Morrison.





Taccia, design icon since 1962. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.

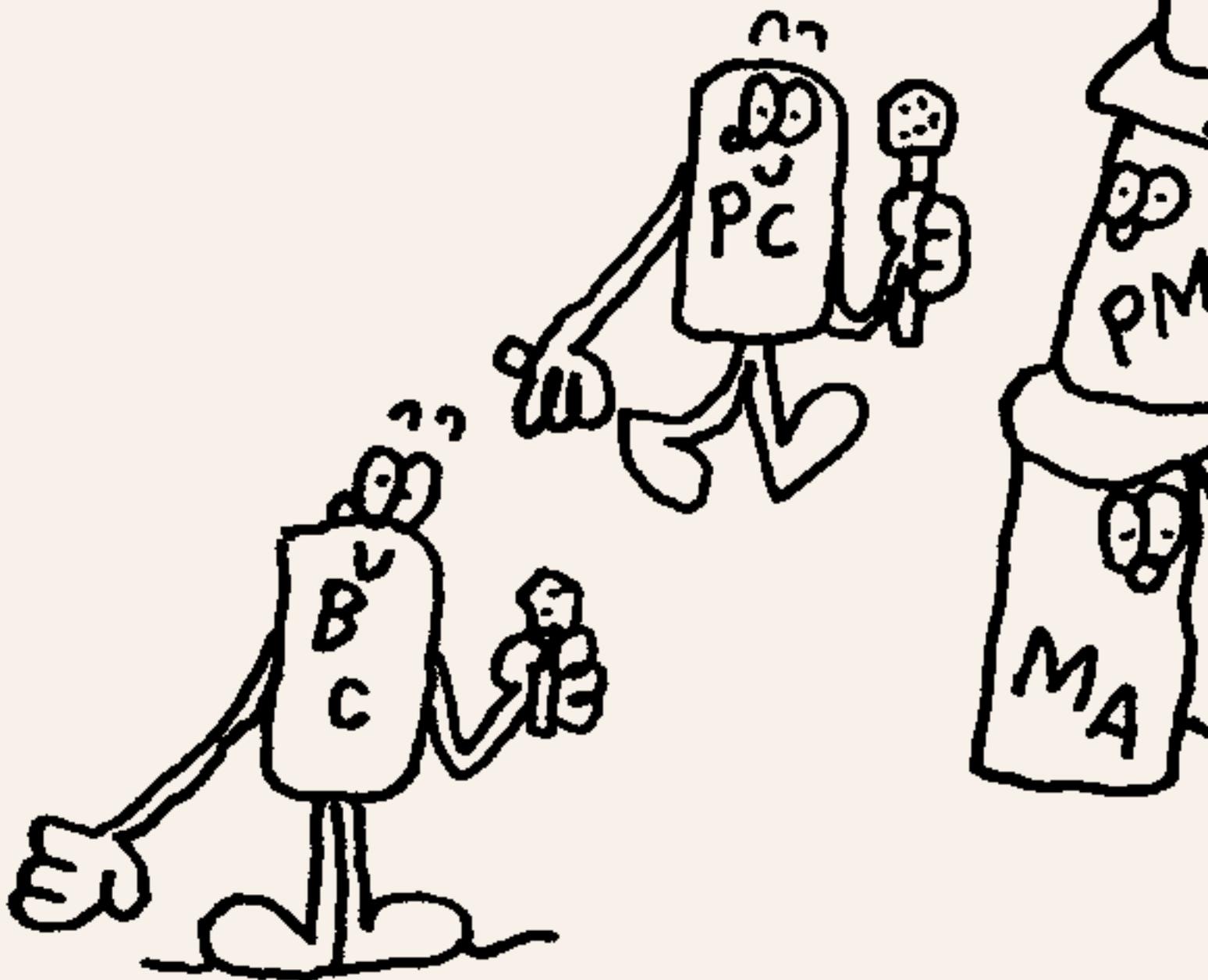




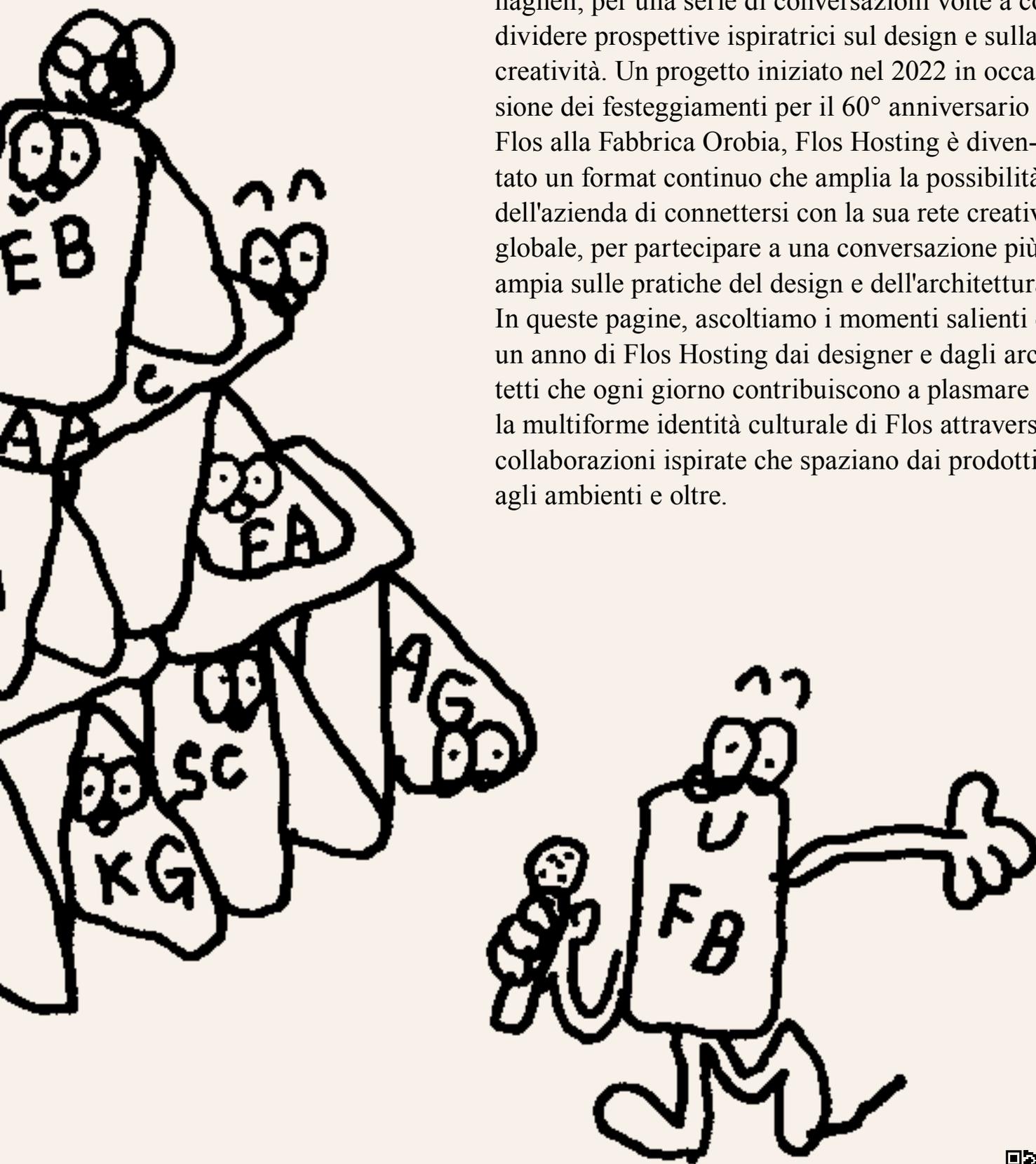
2097, design icon since 1958. Gino Sarfatti.

Flos Hosting a Milano, Amsterdam, Parigi e Copenaghen

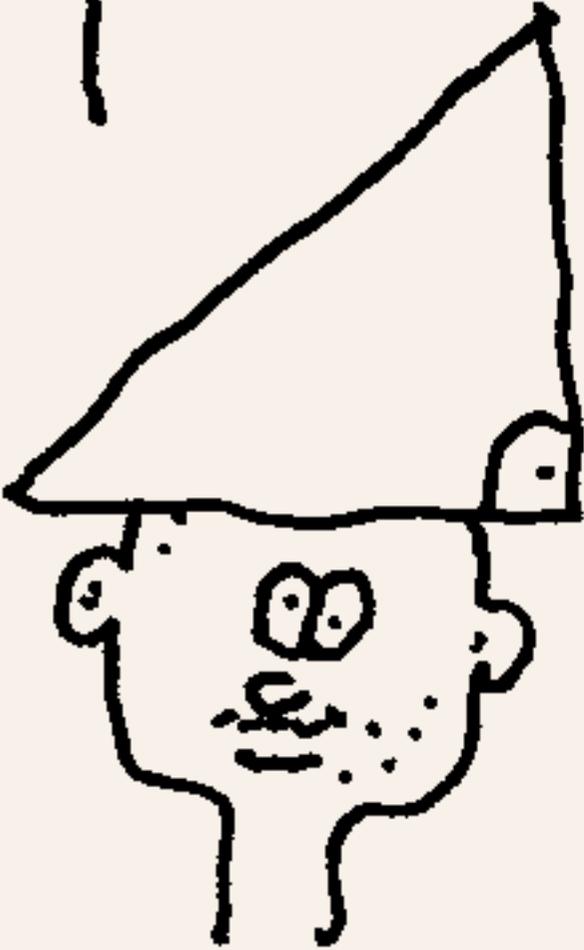
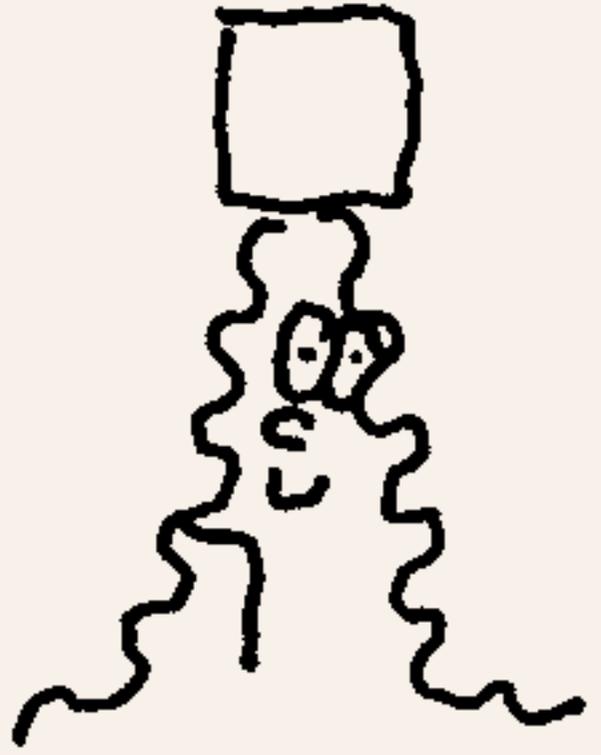
Illustrazioni di Stefan Marx



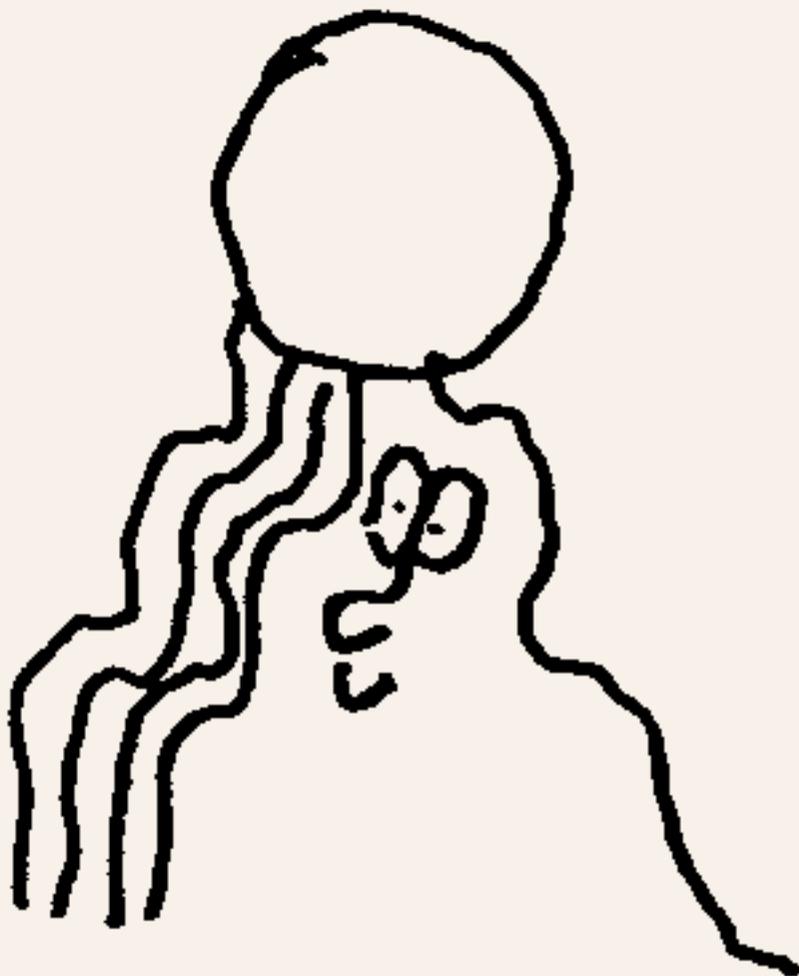
Nel corso dell'ultimo anno, Flos ha invitato la sua comunità di architetti e designer a riunirsi presso le sue sedi a Milano, Amsterdam, Parigi e Copenaghen, per una serie di conversazioni volte a condividere prospettive ispiratrici sul design e sulla creatività. Un progetto iniziato nel 2022 in occasione dei festeggiamenti per il 60° anniversario di Flos alla Fabbrica Orobica, Flos Hosting è diventato un format continuo che amplia la possibilità dell'azienda di connettersi con la sua rete creativa globale, per partecipare a una conversazione più ampia sulle pratiche del design e dell'architettura. In queste pagine, ascoltiamo i momenti salienti di un anno di Flos Hosting dai designer e dagli architetti che ogni giorno contribuiscono a plasmare la multiforme identità culturale di Flos attraverso collaborazioni ispirate che spaziano dai prodotti agli ambienti e oltre.



Scopri di più



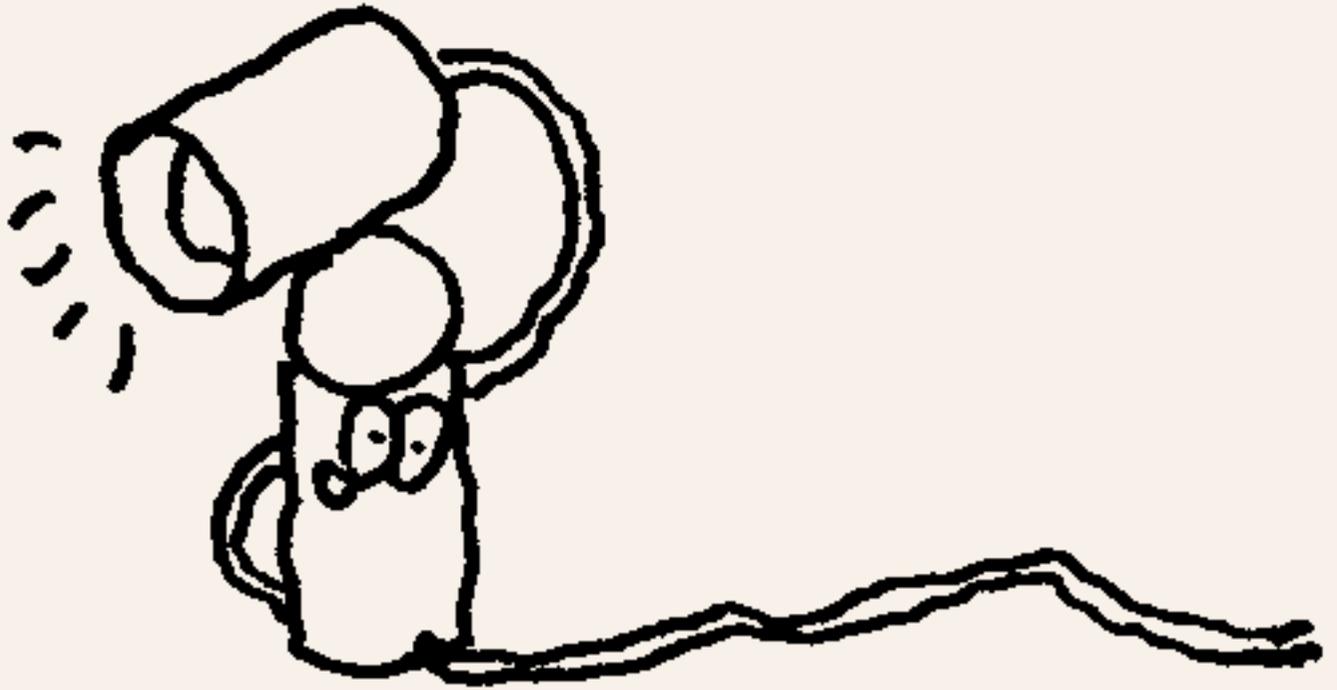
"L'architettura, pur avendo tutti gli strumenti per affrontare le sfide del nostro tempo, sembra spesso perdere consistenza quando è chiamata a intervenire concretamente in contesti di crisi. Occuparsi dello Spazio – inteso come luogo fisico e simbolico, sistema di riferimenti noti e territorio di possibilità – significa fare spazio a una nuova generazione di progettisti e ad una rinnovata idea di disciplina. Con Spaziale, i processi di progettazione degli architetti si sono arricchiti di altre discipline: man mano che l'arte, la performance e le scienze di diversi ambiti entravano a far parte dei progetti, gli architetti avevano a disposizione una gamma più ampia di strumenti con cui lavorare".



Fosbury Architecture

Milano
30 novembre 2023

Giacomo Ardesio, Alessandro Bonizzoni, Nicola Campri,
Veronica Caprino, and Claudia Mainardi



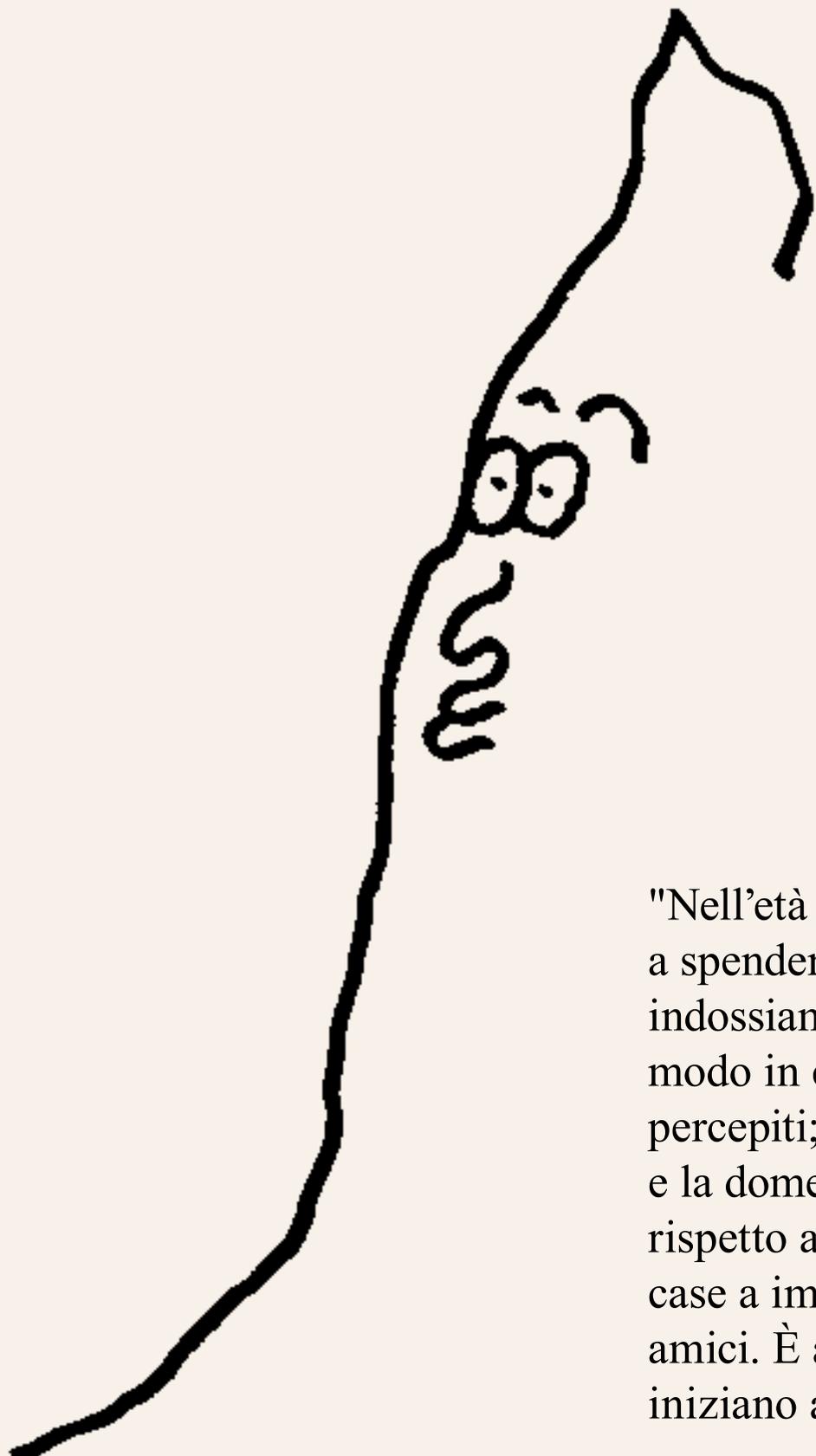
"Il mio modo di vedere la sostenibilità è che gli oggetti durino molto a lungo. Il mio modo principale di affrontare la sostenibilità è quello di realizzare prodotti che superino la prova del tempo e di creare qualcosa che tra 10 anni non sarà fuori moda".

Philippe
Malouin

Parigi
2 marzo 2024

Anja Aronowsky

Parigi
2 marzo 2024



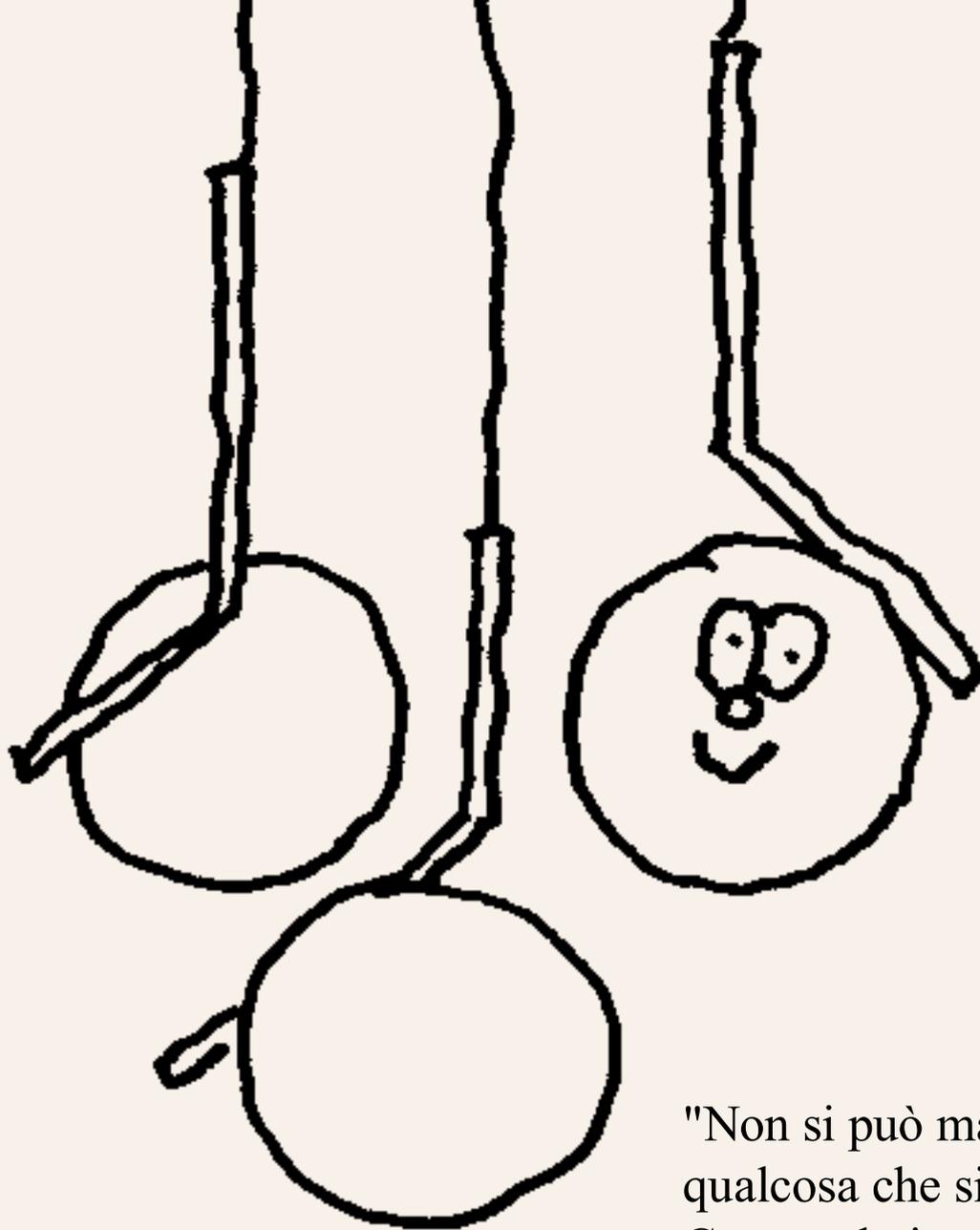
"Nell'età giovanile tendiamo a spendere per ciò che indossiamo, perché rivela il modo in cui vogliamo essere percepiti; quando invecchiamo e la domesticità è più piacevole rispetto alle feste, sono le nostre case a impressionare i nostri amici. È allora che le persone iniziano a investire nel design".

"In realtà il ruolo del design è quello di aiutarci a stare insieme, è un modo di portare benessere attraverso gli oggetti".

Erwan Bouroullec

Parigi
2 marzo 2024





"Non si può mai scappare da qualcosa che si fa nella vita. Crescendo in un Paese si è esposti a una certa cultura, come creativi si è costantemente una spugna. Questo esiste in tutti, ma in qualche modo noi creativi lo esprimiamo, perché altre persone non hanno questa opportunità. Alla fine siamo tutti uguali e veniamo dallo stesso mondo".

Copenhagen
14 giugno 2024

Michael
Anastassiades

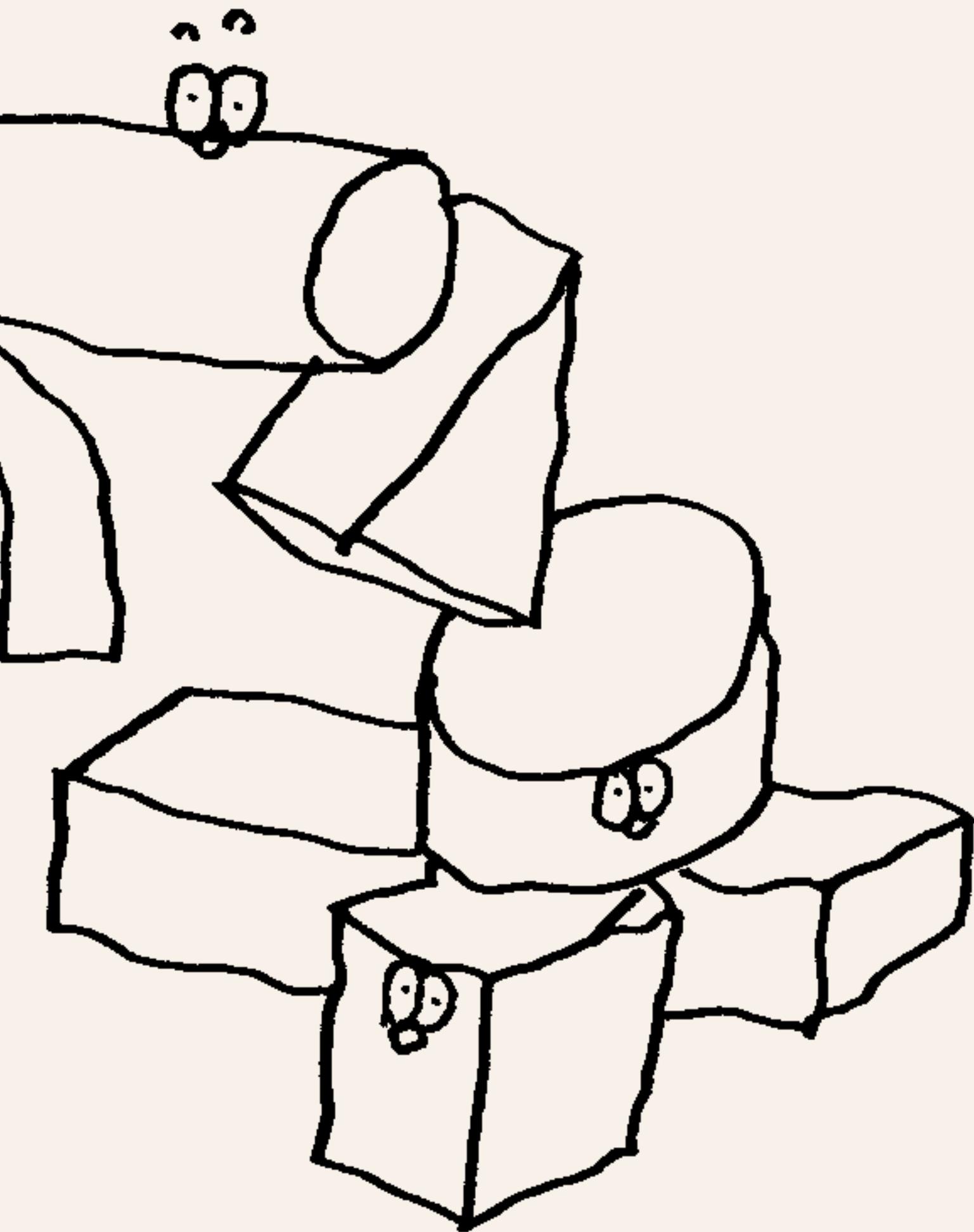
Amsterdam
30 maggio 2024

Arquitectura G

Jonathan Arnabat, Jordi Ayala-Bril, Aitor Fuentes,
Igor Urdampilleta

"Essere radicali significa spingersi oltre i limiti in cui non si è a proprio agio e cercare di lavorare da lì. Significa qualcosa che viene dalle radici e che si distacca dal suo significato originale. Questa zona di disagio è il posto migliore in cui stare nel mondo del design".

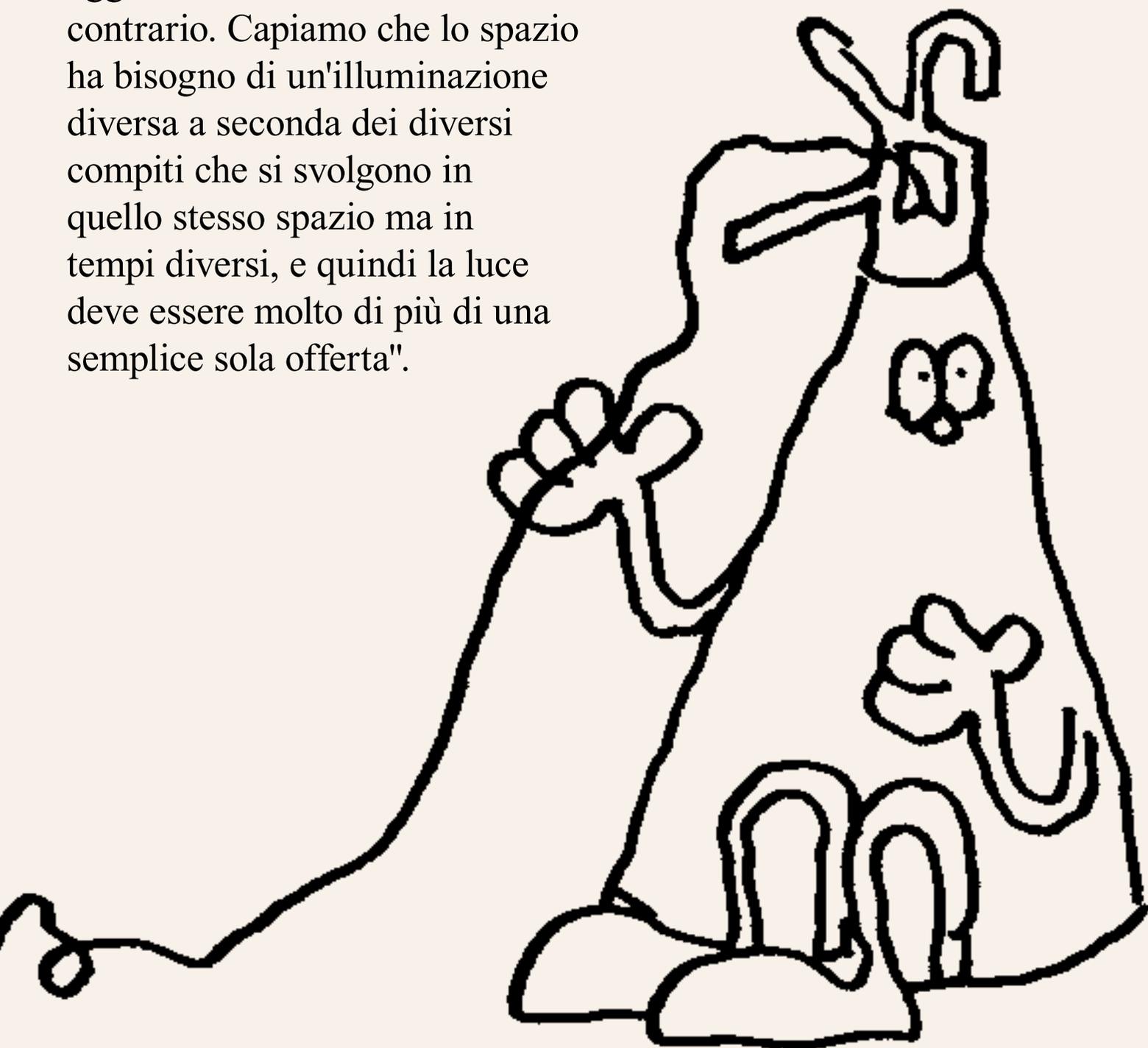


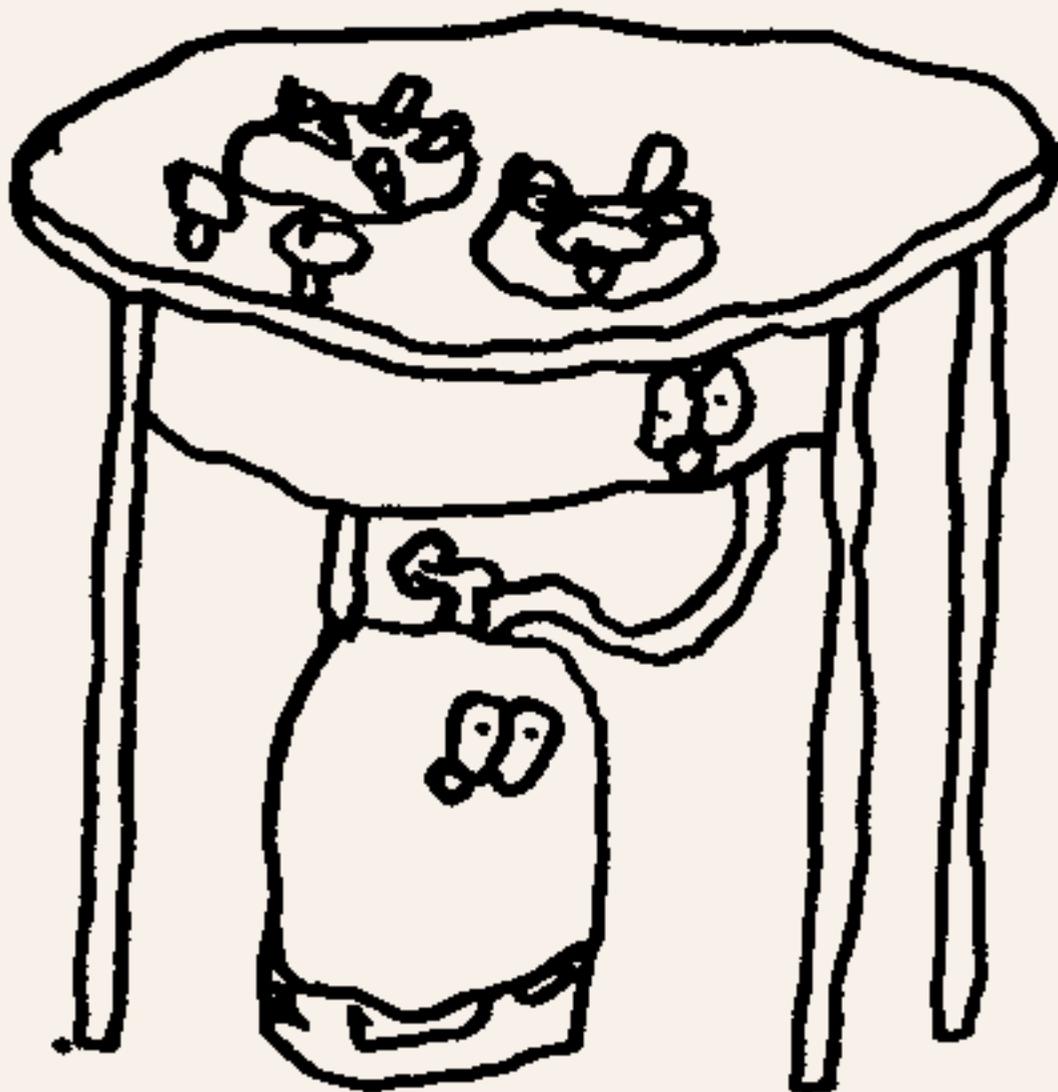


Konstantin Grcic

Amsterdam
30 maggio 2024

"All'inizio qualcuno mi ha consigliato di non mischiare mai la luce a incandescenza con quella fluorescente, e oggi facciamo esattamente il contrario. Capiamo che lo spazio ha bisogno di un'illuminazione diversa a seconda dei diversi compiti che si svolgono in quello stesso spazio ma in tempi diversi, e quindi la luce deve essere molto di più di una semplice sola offerta".





"Durante la progettazione di questo spazio per Flos ci è stato detto di non limitarci a mostrare i prodotti, ma di mostrare come si percepisce la luce, abbiamo quindi dovuto creare diverse condizioni di illuminazione per cercare di raggiungere lo scopo".

Sam

Amsterdam
30 maggio 2024

Chermayeff



Vi presentiamo

Snoopy

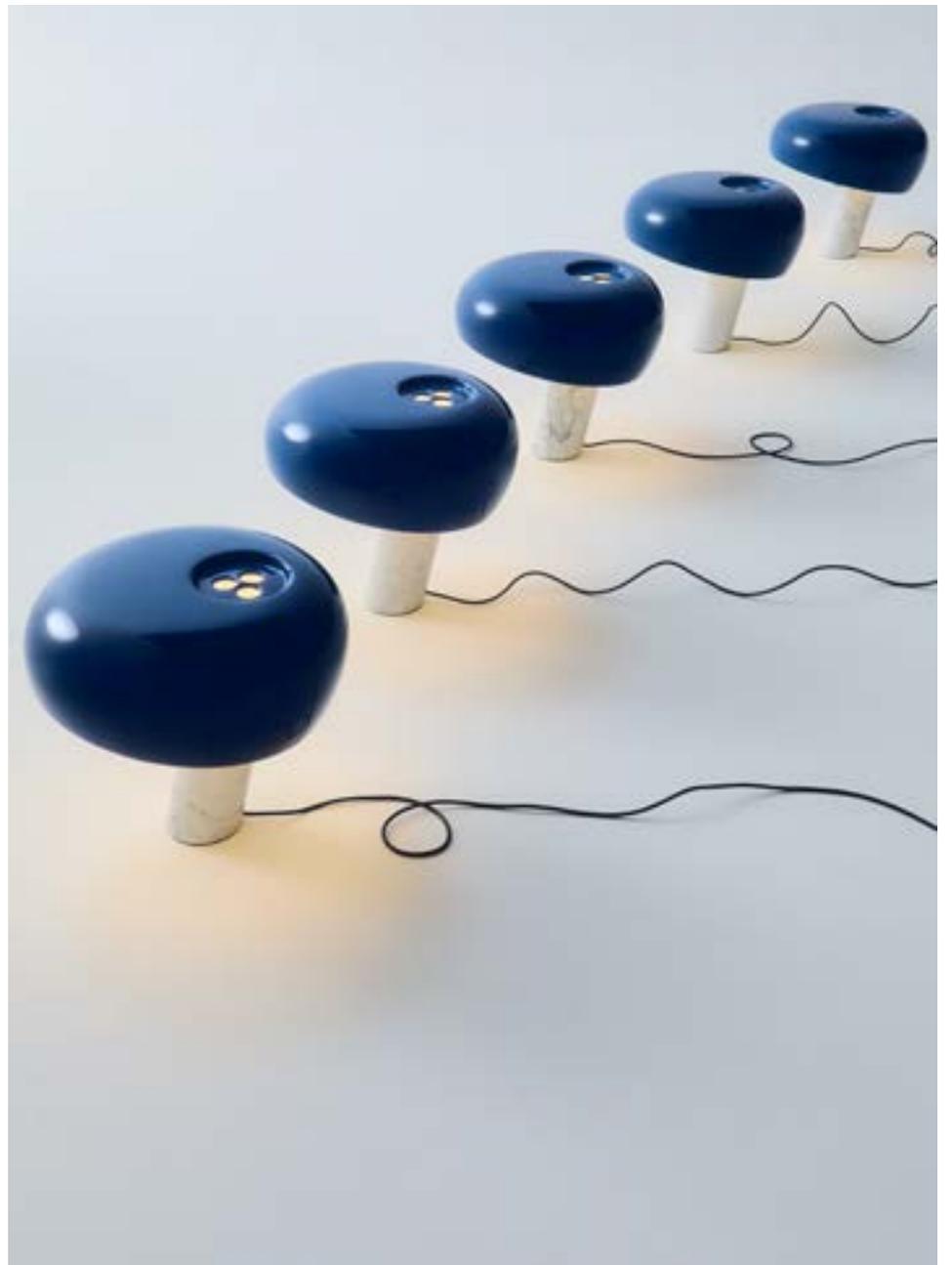
in Blue

Fotografie di Alecio Ferrari
Set design Beatrice Bonetto e Jessica Zorzin

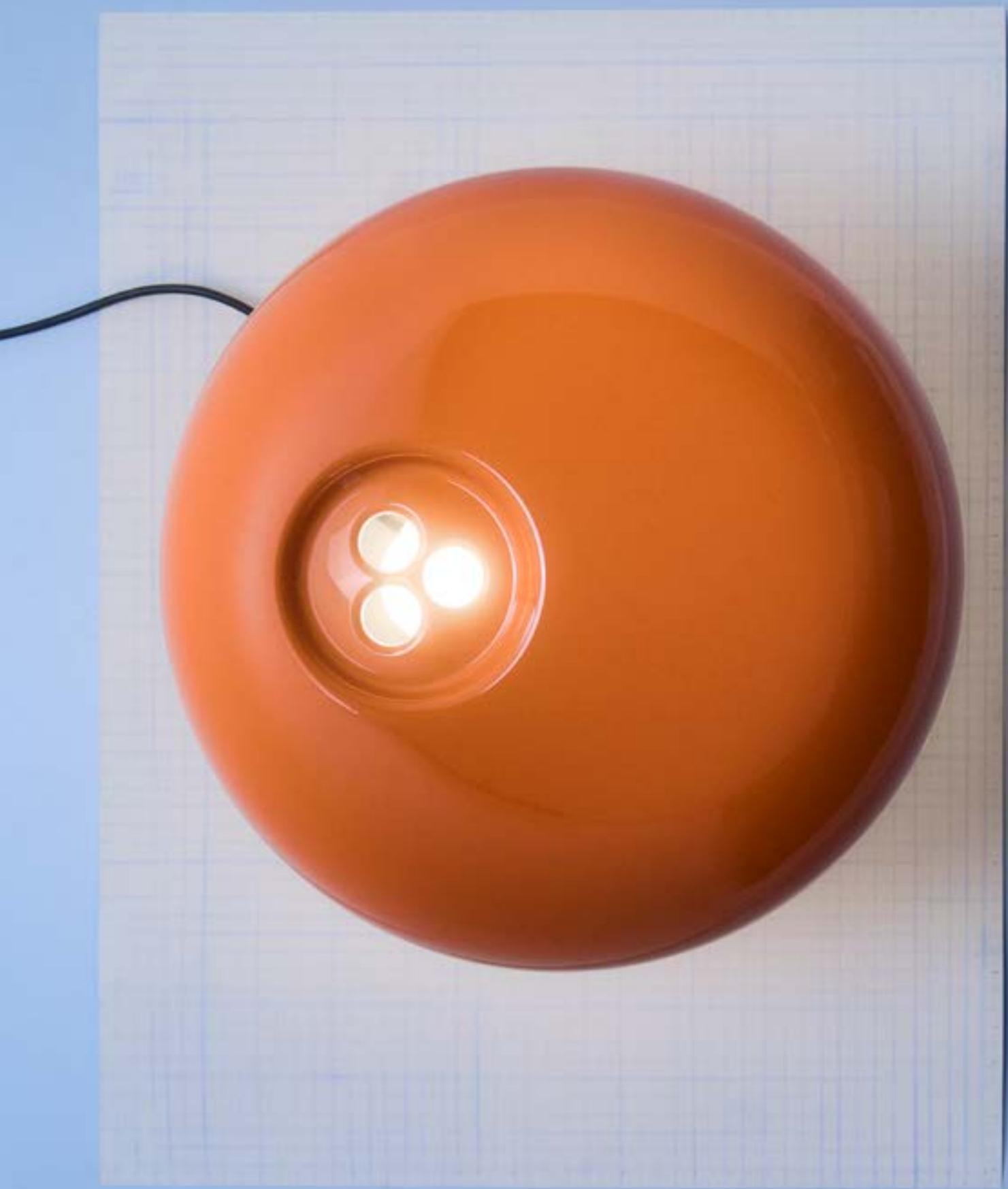


Leggenda intramontabile del design dell'illuminazione, Snoopy è stata concepita da Achille e Pier Giacomo Castiglioni nel 1967, perfetta incarnazione del senso dell'umorismo dei due fratelli in un gesto di design funzionale. Con una silhouette che ricorda l'omonimo cane dei fumetti, il design della lampada è rimasto invariato, con la base in marmo inclinata che sostiene un paralume in metallo smaltato tenuto in perfetto equilibrio. L'ingegno tipico dei Castiglioni è alla base dell'idea brillante della lampada, con la tecnologia incorporata nella base come mossa innovativa per l'epoca. L'originale Snoopy con il paralume nero si è evoluta in una collezione con le versioni verde e arancione, a cui è stata aggiunta la versione con diffusore navy-blue, che si ispira ad una tonalità utilizzata da Achille e Pier Giacomo per la loro lampada Sciuko prodotta da Flos nel 1966.

















QUESTIONARIO

Philippe Malouin

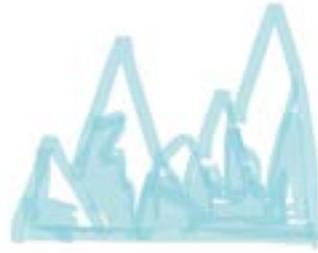


Il talento progettuale di Philippe Malouin risiede nella sua capacità di adottare un approccio estremamente sperimentale e di declinarlo in prodotti funzionali e duraturi che guardano alla prossima generazione. Basti pensare a Bilboquet disegnata per Flos, una lampada da tavolo multiuso la cui testa si collega al corpo tramite un'elegante sfera magnetica, che consente di utilizzarla in una varietà di configurazioni e stati d'animo diversi. Qui condivide frammenti colorati della sua vita quotidiana. Ritratto di Pablo di Prima.

Cosa ti rende felice?



Dove sei stato nel tuo ultimo viaggio?



Cosa hai mangiato a colazione?



Disegna il tuo utensile preferito.



Che cosa collezioni?



Cosa fai per rilassarti?



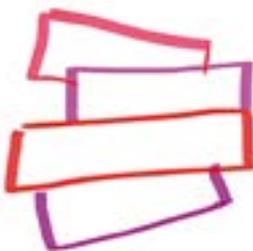
Dove ti senti più a casa?



Qual è il momento migliore della giornata per te?



L'ultimo libro che hai letto.



Raccontaci qualcosa che non hai mai fatto.



Il regista teatrale Fabio Cherstich ha intervistato Formafantasma, partendo da SuperWire ed esplorando l'approccio del loro studio al design da zero (storia di copertina). La casa di Cherstich ha fatto anche da sfondo a Bellhop Glass di E.Barber & J.Osgerby (p. 28).

Il fotografo Alecio Ferrari ha creato una serie fotografica su Snoopy, il leggendario design di Achille e Pier Giacomo Castiglioni, per celebrare la nuova tonalità navy-blue ora in produzione (p. 80).

Per le nostre pagine dedicate a Flos Hosting, la serie di conferenze di Flos in diverse città europee del design, l'artista figurativo Stefan Marx ha creato una serie di illustrazioni ironiche che esprimono la diversità delle comunità creative dell'azienda (p. 68).

Il fotografo milanese Mattia Parodi ha immortalato Bellhop Glass di Eduard Barber & Jay Osgerby nell'appartamento milanese di Fabio Cherstich (p. 28), con un portfolio intimo che mostra la presenza del design in uno spazio.

Il Fotografo berlinese Robert Rieger, si è recato in Italia per fotografare SuperWire di Formafantasma a Villa Crespi di Giuseppe De Finetti, creando un reportage che racchiude in modo vivido il design unico della collezione, tra il futuristico e il nostalgico (copertina).

La fotografia di Daniel Riera esalta le icone di Flos (p. 39) attraverso una serie di immagini evocative in cui progetti leggendari di Achille e Pier Giacomo Castiglioni, Tobia Scarpa e altri, interagiscono con l'architettura di metà secolo.

Il critico di design britannico Deyan Sudjic ha tracciato la storia delle Icone di Flos (p. 39), esplorando il significato del concetto attraverso la storia del design contemporaneo.

Ringraziamenti
Edward Barber
Jess Berry
Ángel Cánovas Celdrán
Simone Farresin
Sora Leo
Piotr Niepsuj
Jay Osgerby
Amy Peet
Michela Pelizzari
P:S Creative Agency
Francesca Semprini Location
Andrea Trimarchi
Ceramiche Mutina
B&B Italia
Perna Evolution

Concetto e Direzione Creativa
Apartamento Studios

Caporedattore
Rosa Bertoli

Graphic Design
Apartamento Studios

Direttore Creativo Flos
Barbara Corti

Team Flos
Rosaria Bernardi
Elisa Bodei
Silvia Delaini
Donatella Matteoni
Francesco Funari
Diletta Dincao
Paola Arici

Traduzioni
Team Agiliz@ tu gestion

Stampa
LOGO S.p.A. Borgoricco (PD)
Agosto 2024



FLOS

NUOVI PRODOTTI

Bellhop Glass	E.Barber & J. Osgerby.....	2024.....	p. 96
Snoopy	A. & P.G Castiglioni.....	2024.....	p. 97
SuperWire.....	Formafantasma.....	2024.....	p. 98

Bellhop Glass

E.Barber & J.Osgerby, 2024

Materiali: vetro, alluminio

Potenza S2: max 30W LED (max 75W HSGSA versione US)

Potenza T: max 15W

Voltaggio: 220-240V (120V versione US)

Fonte Luminosa S2: LED 25W E27 2700K (versione US da definire)

Fonte Luminosa T: LED 15W E27 2000lm 2700K/3000K CRI >80

Finiture: bright aluminum, cioko, bianco



Bellhop Glass S2



Bellhop Glass T

Snoopy

A. & P.G. Castiglioni, 2024

Materiali: marmo, metallo

Potenza: MAX 150W (75W versione US)

Voltaggio: 220-240V (100-120V versione US)

Fonte Luminosa: LED 8W E27 740lm 2700K/3000K CRI>80 (9W LED A19 2700K E26 versione US)

Nuova Finitura: navy-blue

Disponibile in: nero, verde, arancio



● F6380014
FU638014 US

Finishes



● F6380030
FU638030 US



● F6380039
FU638039 US



● F6380075
FU638075 US

SuperWire

Formafantasma, 2024

Materiali: vetro, alluminio

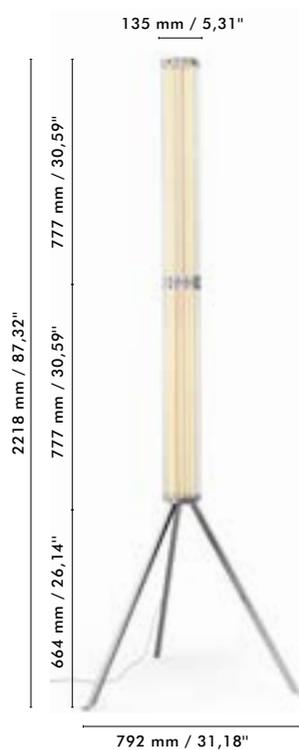
Potenza F: 56W

Potenza T: 18W

Voltaggio: 100-240/48

Fonte Luminosa F: LED 56W 4130lm 2700K CRI>90

Fonte Luminosa T: LED 18W 1200lm 2700K CRI>90



● D301F01C3EAF2
SuperWire F



● D301T01C3EAF2
SuperWire T

Scopri di più sul nostro sito web flos.com scansionando il codice QR qui sotto
e iscriviti alla nostra Newsletter per rimanere aggiornato.



