

FLOS

stories

Dixième édition: Évolution – transformation des personnes, des choses et des lieux. SuperWire de Formafantasma fusionne le passé et le futur, Bellhop de E. Barber & J. Osgerby se transforme de une merveille de verre, les icônes de Flos sont éternelles, de nouvelles couleurs pour Snoopy d'Achille et Pier Giacomo Castiglioni, et le meilleur de Flos Hosting dans les villes européennes du design.







Le nouveau SuperWire de Formafantasma est né de l'expérimentation du filament lumineux des lampes LED, que les designers ont manipulé dans sa flexibilité et sa présence esthétique pour créer une collection de lampes modulaires qui mêle une attitude industrielle avec les codes de design intemporels. Dans ces pages, Robert Rieger photographie la collection à la Villa Crespi, de l'architecte Giuseppe De Finetti. Cette collection, qui comprend lampe de table, suspension et lampadaire, se caractérise par des formes hexagonales composées de plaques de verre planaires reliées par des éléments en aluminium, éclairés par une fine bande de LED plate, douce et flexible, longue d'un mètre ; une innovation unique développée spécialement par Flos pour ce projet.

SuperWire allie la préoccupation environnementale qui a toujours accompagné le travail du studio (la collection est un rare exemple de conception d'éclairage dans lequel la source lumineuse LED peut être retirée par l'utilisateur pour être remplacée), avec l'expression poétique. Le metteur en scène de théâtre et d'opéra Fabio Cherstich a rencontré Andrea Trimarchi et Simone Farresin de Formafantasma, et a exploré leur pratique au cours d'une conversation qui présente le travail du studio sous un angle culturel.

SuperWire by Formafantasma : une lampe contemporaine pour le futur









FABIO CHERSTICH La version lampadaire de SuperWire me fait penser à une fusée. Je veux donner à notre discussion l'arc que Georges Perec trace dans son livre « Espèces d'espaces », explorant les espaces de la page blanche au lit, au bureau, à la maison, à la ville, à l'état, à la terre vue des constellations. Je m'imagine à bord de votre lampe-missile, projeté vers l'océan de votre œuvre, comme Astolphe volant vers la lune...

ANDREA TRIMARCHI SuperWire est un peu comme une fusée, c'est donc une bonne image de départ !

FABIO CHERSTICH « Espèces d'espaces » s'ouvre sur une carte de l'océan tirée de « La chasse au Snark » de Lewis Carroll : un simple carré qui contient l'espace blanc de la page. Je voulais prendre cette image et comprendre ce que signifie pour Formafantasma délimiter l'océan des différents langages dans lesquels vous évoluez, comprendre ce que représente cet espace blanc pour vous – à supposer qu'il existe.

SIMONE FARRESIN Il est très difficile de définir les limites de notre pratique. Nous parlons toujours des limites du design parce que nous voulons être enracinés dans ces limites, mais nous cherchons à repousser les limites de la discipline, même si ce n'est pas d'une manière programmatique. Nous le faisons en suivant l'attitude que nous avons adoptée au fil du temps. Pour nous, la page n'existe qu'à un niveau métaphorique car il s'agit d'un dialogue à deux, nous ne sommes jamais confrontés au dilemme de la page blanche. S'il y a un dialogue, il y a toujours un début.

ANDREA TRIMARCHI Il n'y a jamais de silence.

SIMONE FARRESIN Par conséquent, même si notre pratique est très intime et expressive, c'est comme si elle était au centre. C'est une source de médiation continue, donc nous avons l'illusion qu'elle est objective.

ANDREA TRIMARCHI Tous les thèmes que nous abordons dans notre travail découlent de nos centres d'intérêt. Pour en revenir à la question des limites, le mot « design » peut signifier beaucoup de choses, ce qui nous complique les choses. Nous venons du monde du design de produit, mais les intérêts, les problématiques et les urgences d'il y a vingt ans sont complètement différents de ceux d'aujourd'hui : le design a toujours

été un promoteur du contemporain. Et si après-guerre, l'idée était de créer des objets utiles, l'utilité n'est probablement plus l'unique préoccupation aujourd'hui.

SIMONE FARRESIN Il faut sans cesse s'interroger sur l'utilité. Qui n'est pas seulement la fonction de l'objet, mais qui peut aussi être expressive, politique. Je pense qu'il est aussi important de dire que le design est né comme une discipline appliquée, sur commande, et que sa nature n'est donc pas seulement définie par notre pratique mais aussi par les clichés, les stéréotypes et les archétypes construits au fil du temps. Il faut reconnaître qu'à certains moments, l'auteur est extrêmement important pour lire le résultat du design, mais à d'autres moments il n'est pas suffisant. Il y a une vision romantique de l'auteur, très 18e. Mais ce n'est pas toujours le cas, et il ne s'agit pas non plus d'essayer d'être le plus libres possible. Parce qu'il est important de comprendre les mécanismes et les politiques à l'intérieur desquels on travaille, quelles sont ces limites et ces frontières.

FABIO CHERSTICH Et pour SuperWire, de quel échange ou dialogue est née la lampe et comment Flos a-t-il accompagné votre folie technologique aux accents Art déco pour aboutir à une lampe aussi complexe ?

SIMONE FARRESIN Lorsque nous étions en train de développer WireLine, la lampe précédente, il y avait plusieurs types de technologies pour le tube lumineux, notamment les filaments utilisés pour fabriquer les lampes led. Quand nous avons vu ce filament flexible de 30 centimètres de long, nous avons immédiatement dit que nous aimerions l'utiliser pour un projet, nous sommes partis de la technologie.

ANDREA TRIMARCHI D'habitude, ces filaments mesuraient cinq ou six centimètres de long ; puis, nous avons trouvé celui de 30 centimètres, mais la technologie n'était pas assez développée pour permettre d'obtenir un filament très long ; il a été mis au point par la suite par le département R&D de Flos.

SIMONE FARRESIN Il nous a fallu quatre ans pour réaliser cette lampe, ça a été un travail de longue haleine dans lequel la technologie a aussi en partie généré la forme. Mais la lampe rappelle des thèmes que nous avons déjà explorés plusieurs années auparavant dans le cadre d'un projet intitulé Ore Streams, sur l'industrie









électronique et le manque de réparabilité. Comme Flos s'intéresse également de près à la réparabilité, la lampe est conçue pour être entièrement démontable, et le département R&D de Flos nous a aidés à développer ces LED de manière à ce que la source lumineuse soit remplaçable par l'utilisateur (ce qui est généralement très compliqué).

ANDREA TRIMARCHI On peut commander le petit filament à l'intérieur du tube en verre et le remplacer chez soi, sans avoir à renvoyer la lampe en usine.

SIMONE FARRESIN Ensuite il y a l'élément esthétique ; avec Flos, nous avons construit une esthétique très intuitive pour cette lampe. Elle est presque aliénante, on pourrait croire qu'elle est Art déco, ou bien extrêmement futuriste, elle a un aspect esthétiquement complexe.

FABIO CHERSTICH Après l'histoire de la page blanche, Perec évoque le bureau : en suivant ses pas, je vous demande comment est organisé votre studio, à quoi ressemblent vos bureaux ?

ANDREA TRIMARCHI Le problème, c'est qu'ils ne sont pas organisés.

SIMONE FARRESIN Nous avons lu cette interview d'Enzo Mari qui parlait de son bureau, il voulait une table en bois, une petite lampe et rien d'autre, parce qu'il faut de la clarté. Au bureau, nous voulons que les employés n'aient rien sur leur table, et nous sommes totalement despotiques avec l'idée que les bureaux doivent être vides.

FABIO CHERSTICH Alors qu'est-ce qui est permis ?

SIMONE FARRESIN Eux. Après, durant la journée, les choses se compliquent mais il est très important qu'à la fin de la journée la table soit à nouveau débarrassée.

ANDREA TRIMARCHI Donc on aime la clarté, car toute confusion spatiale entraîne une confusion mentale. Quand je dis qu'il n'y a pas d'organisation, c'est parce que nous n'avons jamais voulu structurer le studio de manière pyramidale. Nous n'avons pas de directeur de studio, tout est très horizontal, les équipes de travail sont flexibles, nous aimons l'idée d'aplatir la hiérarchie.

SIMONE FARRESIN Dans notre studio, il n'y a pas de tâches mais des projets. Je crois qu'il est fondamental qu'une personne qui travaille avec la créativité ait la possibilité de concevoir et non d'exécuter des tâches. C'est la base, et nous sommes

impliqués dans tous les projets du studio. Ce qui est formidable c'est qu'au fil du temps, une conversation née entre deux personnes s'étend à beaucoup d'autres personnes ; ce que nous faisons toute la journée, c'est parler. On ne dessine pas, on parle.

FABIO CHERSTICH Vos projets naissent donc de la parole et du dialogue contant entre vous et l'équipe. C'est vraiment inattendu pour moi ... un travail en studio fait de flux de mots et de dialogues plutôt que de signes graphiques.

SIMONE FARRESIN Oui, et l'édition. Au fil du temps, Formafantasma, ce nom que nous avons choisi au début de notre parcours est de plus en plus ancré dans notre processus, et nous en utilisons les possibilités, mais aussi les limites. Nous poursuivons des idées et cela veut dire que nous nous retrouvons parfois dans des territoires qui ne sont pas les nôtres.

ANDREA TRIMARCHI Nous pouvons discuter avec n'importe qui, nos projets parlent avec des anthropologues et des scientifiques. Ce qui change, c'est la manière dont nous fonctionnons, la position que nous prenons au sein d'un projet. Rares sont les fois où nous sommes allés au-delà de notre rôle de designer ou de concepteur, et ces fois-là, nous avons compris que nous devons rester à l'intérieur de nos limites.

FABIO CHERSTICH Je voulais maintenant passer du studio à la chambre, vous avez eu une maison atelier pendant quelques années – à Amsterdam aussi c'était comme ça – alors vous passiez vraiment du lit à la cuisine et au studio ... Des bureaux bien rangés à la fin de la journée, ça voulait dire ne pas avoir les jouets des enfants éparpillés dans la maison le soir.

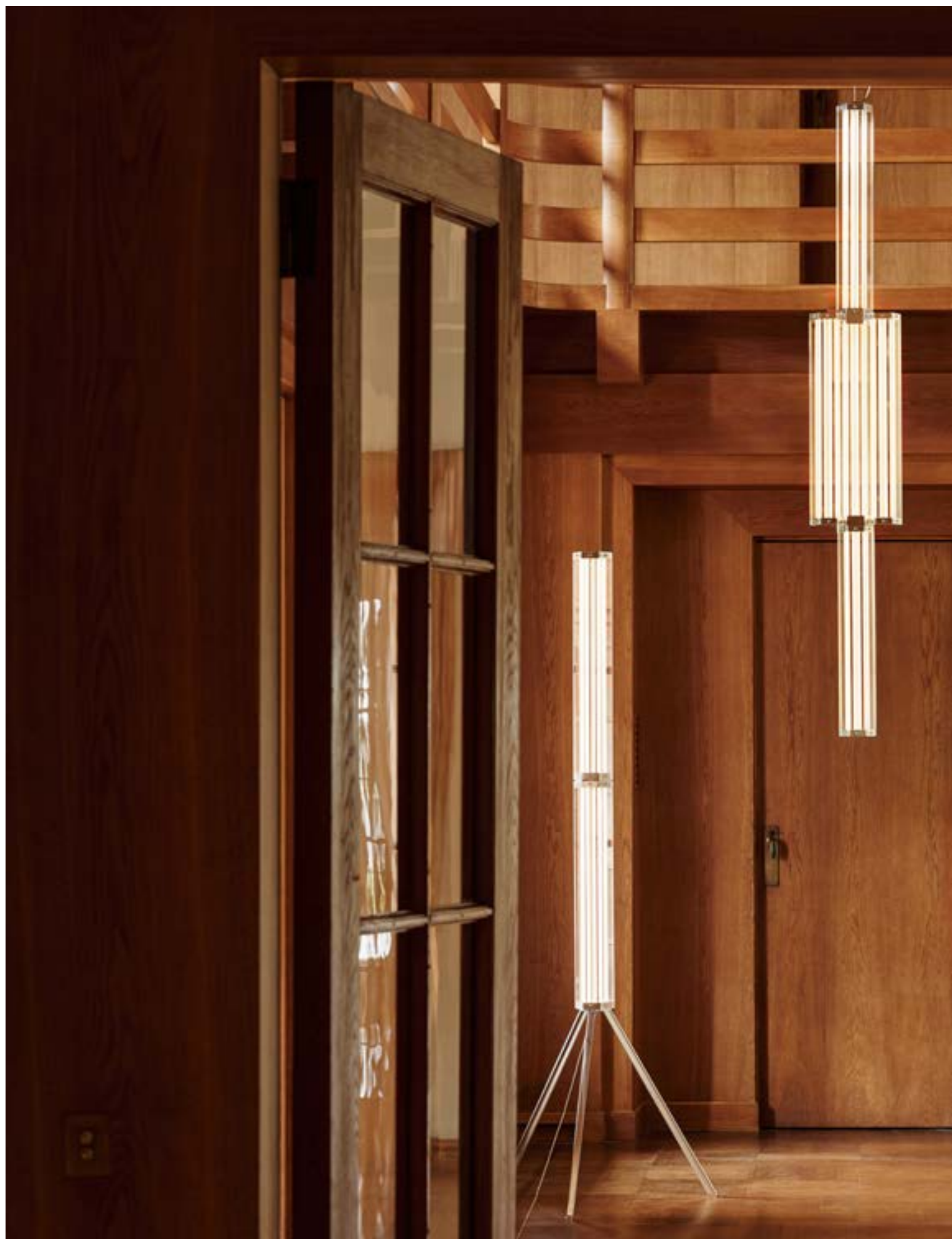
SIMONE FARRESIN Exactement !

FABIO CHERSTICH Je voulais faire confiance à Perec et sortir, penser à la ville. Vous faites beaucoup pour Milan, la ville que vous avez choisie après Amsterdam. Vous en avez fait autant pour Amsterdam, ou est-ce Milan qui vous a donné cette opportunité – je pense à Flos, à Prada Frames, ou à d'autres actions que vous avez menées dans la ville

SIMONE FARRESIN En fait, tout ce que nous faisons, nous le faisons pour nous.

FABIO CHERSTICH Bravo Simone, droit au but !

SIMONE FARRESIN Nous sommes terrifiés à l'idée d'être complaisants, car le design ne





peut pas être un acte exclusivement auto expressif, ce n'est pas le but. Mais les choses que nous faisons doivent être intéressantes pour nous, et si elles le sont profondément pour nous, nous sommes convaincus qu'elles le sont aussi pour les autres.

FABIO CHERSTICH Moi aussi, au théâtre, je crée ce que j'aimerais voir sur scène, en espérant que d'autres ressentent la même chose.

ANDREA TRIMARCHI A Milan il y a tellement de lieux, entre la semaine du design, la semaine de la mode, les musées, les galeries. Amsterdam est une ville de passage, une ville touristique. Il y a d'excellents musées avec lesquels nous travaillons toujours, et nous avons dirigé un département à l'académie d'Eindhoven, nous avons essayé de nous rattacher au contexte. Lorsque nous étions là-bas, il y avait cette idée très nationaliste, on nous demandait toujours si nous nous considérions comme des designers hollandais ou italiens, comment nous nous positionnions.

FABIO CHERSTICH Votre projection est beaucoup plus large que celle de la ville ou du pays, c'est une projection vraiment internationale, parce que les œuvres sont réparties dans le monde entier.

ANDREA TRIMARCHI Pas seulement. Par exemple, à Eindhoven, notre département s'appelait *Géodesign*, parce qu'il envisageait la discipline dans un contexte transnational.

SIMONE FARRESIN A une époque où le design fonctionne à l'intérieur d'un système économique néolibéral, il est inutile de se focaliser sur le design italien

ANDREA TRIMARCHI Quel que soit l'objet que nous créons, il touche un contexte très ramifié, de sorte que parler de nationalité n'a pas beaucoup de sens. En réalité, je pense que Milan offre davantage et donc cela nous rend plus présentsi.

FABIO CHERSTICH Et cela amplifie votre travail d'une manière très intéressante. Mais je crois que nous avons trop parlé. Je dois encore vous poser une dernière question : comment la terre est-elle vue de l'extérieur, par Formafantasma galopant sur son SuperWire ?

SIMONE FARRESIN Nous percevons la terre comme une planète complète et finie. En tant que designers, nous sommes conscients de la complexité globale des infrastructures, de la conception et de la production; et cette conscience nous

donne le vertige de la responsabilité. Le monde n'est pas seulement la planète sur laquelle nous vivons, mais aussi la manière nous la transformons et comment nous la réassemblons. Il n'existe pas une image unique de la planète; vivre en tant qu'êtres humains sur la Terre signifie créer constamment des mondes. Nous pouvons construire ces mondes en collaboration avec d'autres espèces ou seuls, mais seuls nous risquons de créer des planètes désertiques !















ISSUE TEN

L'histoire de la conception d'éclairage est en constante évolution. De l'éclairage à la bougie aux LED les plus perfectionnées, chaque étape de son parcours a été définie par un mélange de technologie et de poésie. « L'objectif d'une conception intelligente de l'éclairage est simplement de reproduire une bougie dans un espace, en revenant au feu et à la source d'origine », a déclaré Edward Barber, qui, avec Jay Osgerby, cofondateur du studio, a actualisé l'emblématique Bellhop dans une version en verre, plus "adulte". La dernière évolution de la lampe démontre la capacité du design iconique à s'adapter à l'évolution des besoins changeants du monde contemporain. Le critique de design Deyan Sudjic l'exprime parfaitement dans son texte de présentation des icônes de Flos. Le portfolio photographique de lampes légendaires, allant de Castiglioni des années 60 à Jasper Morrison dans les années 90, en passant par la dernière IC de Michael Anastassiades en 2014, démontre la qualité durable des objets. Sudjic écrit : « Flos a trouvé un moyen d'équiper les lampes des années 1960 avec de nouvelles sources lumineuses [...], le fait qu'elles puissent être intégrées dans des formes conçues pour d'autres technologies reflète la pertinence constante de ces modèles ».

Snoopy est une autre icône à l'honneur ce mois-ci ; une création de 1967 d'Achille et Pier Giacomo Castiglioni, dont la silhouette fait un clin d'œil au chien de la bande dessinée le plus popu-

laire de tous les temps. Son design exemplaire se caractérise par la combinaison parfaite d'une base en marbre inclinée et d'un réflecteur en métal émaillé, dans les coloris noir, vert, orange et désormais dans une nouvelle nuance de bleu que les Castiglioni préféraient dans leur travail. Flos nous emmène également à la Villa Crespi, conçue par Giuseppe De Finetti, dont les intérieurs modernistes, recouverts de bois et de briques, servent de toile de fond à SuperWire de Formafantasma. Autre exemple remarquable de l'évolution du design d'éclairage, la lampe est conçue à partir d'un petit filament lumineux qui a attiré l'attention des designers et les a incités à créer un nouveau type de beauté, guidés par leur sens de l'innovation et de la responsabilité. Nous avons demandé au metteur en scène Fabio Cherstich d'interviewer les fondateurs du studio, Andrea Trimarchi et Simone Farresin. Au cours d'une conversation d'une heure, M. Cherstich a exploré l'univers de Formafantasma d'un point de vue micro-macro, nous offrant ainsi un nouveau point de vue sur l'approche du duo.

Enfin, nous célébrons la dernière évolution de Flos. Au cours de l'année écoulée, l'évènement Flos Hosting a rassemblé les communautés de designers dans les principales villes européennes, démontrant ainsi le désir de l'entreprise de s'inscrire dans un discours plus large sur le design et de laisser une trace illustre dans la culture du design contemporain.

SOMMAIRE

Couverture

SuperWire by Formafantasma :
une lampe contemporaine pour le futur ↓

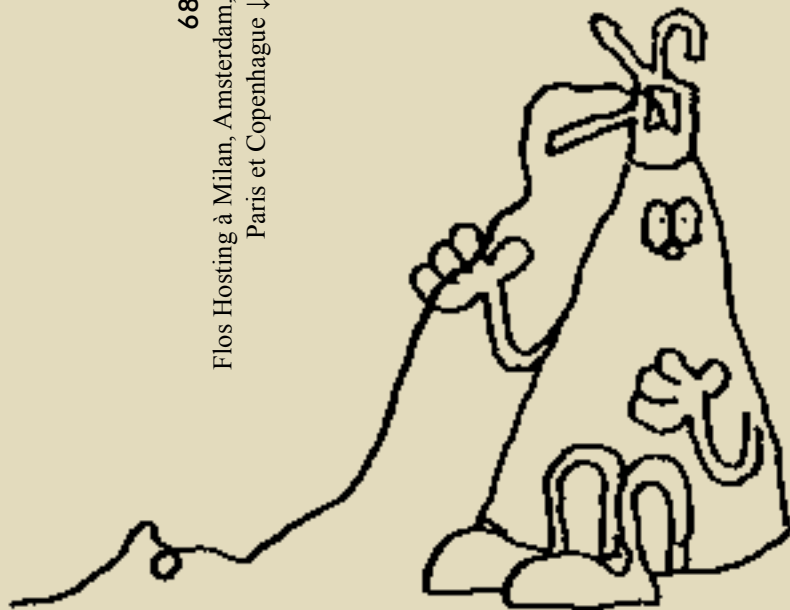


28

La transformation de Bellhop ↑
Eduard Barber & Jay Osgerby

68

Flos Hosting à Milan, Amsterdam,
Paris et Copenhague ↓



92

Questionnaire
Philippe Malouin

39

Icônes

Essentiellement contemporain ↓



80

← Nous vous présentons Snoopy en bleu
Achille & Pier Giacomo Castiglioni



La transformation de Bellhop : un classique de E. Barber & J. Osgerby désormais en verre

Bellhop est l'une des créations les plus emblématiques de E. Barber & J. Osgerby pour Flos ; créée à l'origine comme une lampe portable compacte et colorée, elle a évolué au fil du temps vers une large gamme de solutions d'éclairage comprenant un lampadaire, un éclairage mural et une borne d'extérieur jusqu'à sa récente réinterprétation en verre, un matériau qui offre de nouvelles

possibilités esthétiques et techniques. Dotée d'un verre opalin triplex, développé en collaboration avec le département R&D de Flos, elle est disponible en version de table avec une base en aluminium dans les finitions Bright Aluminium, Cioko et White, et en trois tailles de suspension dans les mêmes finitions. Ses créateurs, Edward Barber et Jay Osgerby, nous racontent ici le parcours de leur projet.









ROSA BERTOLI Dans les pages de ce numéro, nous abordons le thème de l'évolution, et Bellhop est un bon exemple d'un design qui a connu plusieurs versions tout en conservant sa propre identité. Comment avez-vous abordé l'évolution du design, de la petite lampe portable à la grande lampe de table et plafonnier ?

EDWARD BARBER En 8 ans, Bellhop s'est développée en plusieurs produits différents, et toujours avec beaucoup de succès. Conçue pour le restaurant du Design Museum, elle a été pensée pour que la lumière puisse être réfléchi par la surface vers laquelle elle est dirigée. Bellhop Glass est une véritable évolution, nous l'appelons Bellhop « adulte », parce qu'elle n'a pas seulement grandi en taille, mais aussi dans l'utilisation des matériaux. L'utilisation du verre et du métal au lieu du plastique signifie que l'ensemble du produit est conçu en fonction de la lumière qu'il émet et pas seulement la lumière réfléchi par une surface.

JAY OSGERBY Évidemment, la grosse différence est que la Bellhop est portable. Lors de sa conception, l'évolution de la technologie de l'époque nous a permis de fabriquer un produit capable de changer la façon dont on utilise un objet ; de sorte que Bellhop est devenu la nouvelle bougie avec laquelle on peut traverser la maison ou aller dehors, tout en emportant l'atmosphère avec soi. Nous avons pu faire de Bellhop une collection car l'archétype de la bougie est familier et qu'il plaît à tout le monde. L'aspect assez ludique de Bellhop et l'utilisation de différentes couleurs l'ont également rendue attrayante. Aujourd'hui, avec une gamme de couleur beaucoup plus réduite et des matériaux plus sophistiqués, nous avons changé notre façon d'interagir : de quelque chose de personnel, qui crée un espace autour de soi, vers quelque chose qui crée une atmosphère, quelque chose de plus architectural.



ROSA BERTOLI D'une certaine manière, Bellhop avait déjà évolué au fil des ans, passant d'une lampe portable à un objet fixe, avec des versions au sol, au mur et d'extérieur que vous et Flos avez développées au fil des ans.

JAY OSGERBY A l'exception de la version Wall Up, toutes les autres font plus ou moins la même chose, à savoir créer des zones de lumière ambiante. En revanche, le Bellhop Wall Up est différent car il fait ressortir le plafond et donc c'est le premier de la série à faire évoluer le concept d'éclairage dans une autre direction.

ROSA BERTOLI D'où est venue l'idée du verre, et comment ce matériau a influencé votre projet ?

EDWARD BARBER Nous voulions absolument nous rapprocher de la collection existante. Nous avons donc utilisé une forme pratiquement identique, que nous n'avons que légèrement modifiée. Le design de la version table par exemple, est le même que celui de la première version mais en plus grand. Pour le diffuseur de la suspension, nous avons ajouté un trou en bas afin d'obtenir une belle lueur ambiante et une couverture lumineuse sur une très grande surface. Nous avons fait plusieurs essais avant de trouver la bonne taille qui permette d'obtenir le maximum de lumière tout en gardant la lampe invisible à l'œil.

JAY OSGERBY L'idée est venue de la version Wall Up, qui possède un diffuseur en verre, car la lumière qui se diffuse à travers le verre blanc ; c'est fantastique. C'est une façon très agréable de changer la fréquence de la lumière de sorte que l'environnement soit plus agréable.







ROSA BERTOLI La qualité de la lumière est toujours votre point de départ. Pouvez-vous m'en dire plus sur la manière dont elle se reflète dans ces deux projets ?

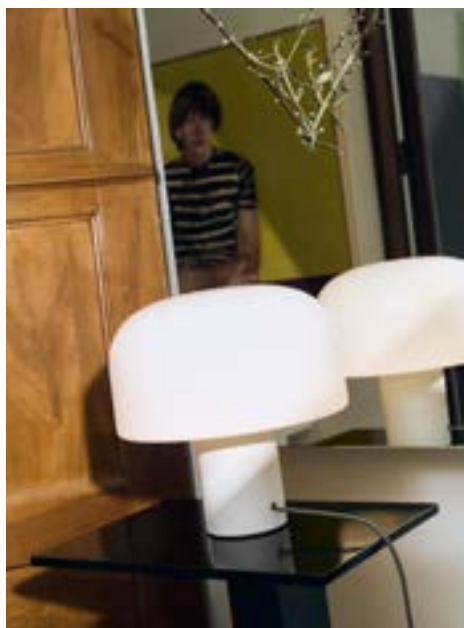
JAY OSGERBY Bellhop a d'abord été une petite lampe d'appoint, puis la version pour plafond a donné du caractère à un espace architectural, tout en éclairant une table. Et la lampe de table sert à créer une atmosphère dans l'espace. C'est pourquoi nous utilisons du verre blanc pour diffuser la lumière. Lorsque nous avons développé les modèles, nous avons essayé d'élargir le langage des éléments, le dôme et le cylindre, mais nous avons finalement décidé de le garder plus proche du reste de la famille.

ROSA BERTOLI Ils semblent vraiment parler la même langue, mais ce sont deux lampes complètement différentes : en fait, ce sont de nouvelles lampes avec une langue familière

EDWARD BARBER Exactement.

ROSA BERTOLI Parlez-moi du verre que vous avez utilisé ?

JAY OSGERBY Èl s'agit d'opaline triplex, c'est à dire de trois couches de verre soufflées ensemble en même temps. A l'extérieur, il y a un verre transparent, puis une couche blanche et à nouveau une fine couche de verre transparent, avec des épaisseurs différentes pour chaque couche. Tout est soufflé à la bouche et demande un gros travail. Ensuite les pièces sont placées dans un four qui atteint 800 degrés et refroidit lentement pendant 24 heures.



ROSA BERTOLI Comment avez-vous intégré l'aluminium dans la lampe ?

JAY OSGERBY Lorsque nous avons lancé Bellhop, nous avions des bases et des diffuseurs en aluminium : c'est une collection qui change constamment, mais la palette de matériaux reste plus ou moins la même. Mais je dirais que l'aluminium est l'un des matériaux les plus importants avec lesquels nous avons travaillé en tant que studio au fil des années. Nous aurions pu fabriquer cette lampe en aluminium, mais il serait devenu un abat-jour, pas une lampe. Et pour nous c'est la toute la différence : l'objet dans son ensemble est une lampe, pas un abat-jour.

ROSA BERTOLI Dans quelle mesure avez-vous testé les lampes vous-même ?

EDWARD BARBER La lampe de table en particulier, a été développée au cours des cinq ou six dernières années. Nous avons essayé beaucoup de modèles différents et nous l'avons finalement réduits au concept le plus élémentaire, parce qu'en fin de compte, c'est ce qui avait du sens pour ce produit.

JAY OSGERBY L'autre aspect intéressant de cette collection, c'est qu'elle ressemble plus à un compagnon de vie qu'à un élément. Elle n'est pas avant-gardiste. Nous avons fait cela avec d'autres objets, mais ces produits-là peuvent avoir des performances incroyables et un caractère à la fois familier et contemporain.

ROSA BERTOLI Après l'avoir essayé, quel est son comportement dans l'espace ?

EDWARD BARBER Nous imaginons la lampe sur pied dans une chambre d'hôtel, alors que la suspension peut aller n'importe où, dans des bureaux et des restaurants. Mais pour nous, c'est une lampe qui fonctionne beaucoup mieux à la maison, elle crée son propre petit monde de lumière autour d'elle. Parce que l'objectif d'une lampe design intelligente, c'est précisément de reproduire la lumière d'une bougie dans un espace, grand ou petit, revenir au feu et à la source d'origine.

ICONS

Photographie par Daniel Riera

FLOS



À GAUCHE Achille Castiglioni et Taraxacum 88, 1988. Photographie par Cesare Colombo.
 À DROITE Achille et Pier Giacomo Castiglioni avec l'architecte Marcel Breuer, 1962. Photographie par Franco Cotti.

ESSENTIELLEMENT CONTEMPORAIN

Textes de Deyan Sudjic

Il n'y a pas beaucoup d'objets produits pour la première fois en 1962 et toujours en production aujourd'hui, qui peuvent être considérés comme « contemporains ». Être contemporain ne signifie pas être « moderne », une catégorie de design qui a pris la saveur d'un moment historique particulier, étroitement lié à la fondation du Musée d'Art Moderne de New York, en 1929. Il ne s'agit pas non plus d'être "intemporel", une caractéristique qui atteint la longévité par l'adoption d'une variété impersonnelle de neutralité.

Flos fabrique des modèles conçus il y a une éternité qui sont toujours aussi pertinents et contemporains que la lampe IC de Michael Anastassiades que l'entreprise a mise en production en 2014. Ce qu'ils ont en commun, c'est qu'ils ne craignent pas de montrer une certaine personnalité. Flos cherche de nouvelles voix, d'autres générations pour s'assurer de demeurer étroitement liée à l'idée de contemporanéité, plutôt que de transformer la marque en un musée du passé récent.

L'année où Flos a lancé Arco, Taccia et Toio, trois des lampes les plus mémorables d'Achille et Pier Giacomo Castiglioni, au cœur de sa collection de luminaires, la voiture la plus vendue en Italie était l'élégante Fiat Cinquecento. Et Brionvega présentait le Doney, le premier téléviseur portable à transistors, en noir et blanc. Tous sont des reflets des brillantes inventions de la culture industrielle créative italienne et ont beaucoup à dire sur l'histoire du design en général et de 1962 en particulier. Mais seules les trois lampes conçues par Castiglioni sont encore en production aujourd'hui.

L'automobile, œuvre du talentueux ingénieur Dante Giacosa, a été un moyen de transport bon marché pour le grand public. Mais aujourd'hui elle ressemble à un produit d'une autre époque. La télévision est encore moderne, même si sa technologie est dépassée depuis des décennies. Les trois lampes possèdent une autre qualité : elles sont toujours contemporaines et restent donc d'actualité. Le rythme effréné des changements technologiques et sociaux dans le monde industriel a fait qu'aujourd'hui, rares sont les objets qui durent plus que quelques années, ce qui rend d'autant plus significatifs ceux qui survivent. Pier Giacomo Castiglioni est décédé en 1968, mais son frère Achille a continué à travailler avec Flos pendant de nombreuses années. C'est le minimaliste Dan Flavin qui, dans les années 60, a commencé à réaliser des œuvres d'art avec des tubes fluorescents standards de trois mètres de long de "n'importe quelle couleur disponible dans le commerce" comme il le disait, en distinguant ce qu'il appelait l'"image" et l'"objet". Pour Flavin, l'image de son œuvre était l'effet de la lampe lorsqu'elle était allumée. L'objet est l'appareil qui la produit. Les lampes produites par Flos se rapprochent de la compréhension qu'avait Flavin des possibilités de la forme dans un contexte extérieur à celui d'une galerie ou d'un musée.

Les produits Flos reflètent un large éventail de langages de design. Il y a l'esprit sophistiqué et avisé d'Achille et Pier Giacomo Castiglioni, qui ont utilisé des composants existants tels qu'une canne à pêche, une scie, un transformateur et un phare de voiture pour créer le lampadaire Toio, dans le même esprit que Marcel Duchamp avec un urinoir. Mais il y a aussi la pureté formelle de la lampe Biagio de Tobia Scarpa, conçue

en 1968, et la sensibilité laconique de la Glo-Ball de Jasper Morrison datant des années 1990.

Flos a été fondée en 1962 à la suite d'une série d'expériences avec le Cocoon, une technique de fabrication qui reposait sur la pulvérisation d'un matériau plastique sur une sous-structure, et qui venait de faire son apparition en Italie. La technologie Cocoon a permis de créer les lampes des frères Castiglioni, appelées Taraxacum et Gatto pour des raisons évidentes : les mots signifiant respectivement 'pissenlit' et 'chat' en italien, ainsi que Viscontea. Les fondateurs de Flos, Dino Gavina et Cesare Cassina, deux des figures clés du design italien d'après-guerre, ne se sont pas limités à la fabrication de luminaires à partir d'un matériau synthétique comme le plastique. Taccia continue de s'appuyer sur le savoir-faire traditionnel des artisans Vénitiens pour souffler le diffuseur en verre qui repose sur une base cannelée en aluminium moulé, conçue pour dissiper la chaleur produite par la lampe incandescente d'origine. La structure chromée de l'Arco est ancrée dans un bloc de marbre blanc poli de Carrare. En 1967, Flos a lancé Snoopy, l'hommage en marbre et acier émaillé de Achille et Pier Giacomo Castiglioni au chien anthropomorphe de la bande dessinée de Charles M. Schultz.

Flos reprend alors la production de certaines œuvres antérieures des frères Castiglioni, notamment le Luminator, conçu en 1955. En 1972, Flos acquiert le catalogue d'Arteluce, société fondée par Gino Sarfatti, un brillant ingénieur et entrepreneur. Sarfatti a lui-même conçu plus de 600 pièces pour Arteluce. La plupart n'ont jamais été destinées à une production à grande échelle, mais certaines de ses œuvres très raffinées

sont toujours disponibles chez Flos. Contrairement aux noms extravagants que Castiglioni donnait à ses œuvres, Sarfatti avait la discipline rationaliste d'un ingénieur. Ses lampes ne portent pas des noms mais des numéros. La 2097 produite aujourd'hui par Flos appartient à la série 2000, destinée aux lustres. La série 1000 était réservée aux lampadaires, et la 3000 aux plafonniers.

Être contemporain signifie être prêt à s'adapter aux circonstances changeantes.

Au cours de la dernière décennie, le rythme des changements dans la technologie de l'éclairage s'est accéléré avec la disparition des lampes incandescentes traditionnelles imposée par la législation de l'union européenne. Flos a trouvé un moyen d'équiper les modèles des années 60 avec de nouvelles sources lumineuses. Les LED sont plus efficaces et dégagent moins de chaleur, mais le fait qu'elles puissent être intégrées dans des formes conçues à l'origine pour d'autres technologies témoigne de la pertinence continue de ces projets.

Dans leur essence même, ils restent contemporains. Et plus important encore, Flos a su trouver de nouveaux designers avec lesquels travailler, qui ont leur propre version de la qualité contemporaine, pour créer des luminaires qui donnent vie à nos mondes.



À GAUCHE Tobia Scarpa et Biagio. Archives Flos.
 À DROITE Arco, 1962. Photographie par Studio Casali, Courtesy Fondazione Achille Castiglioni.





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





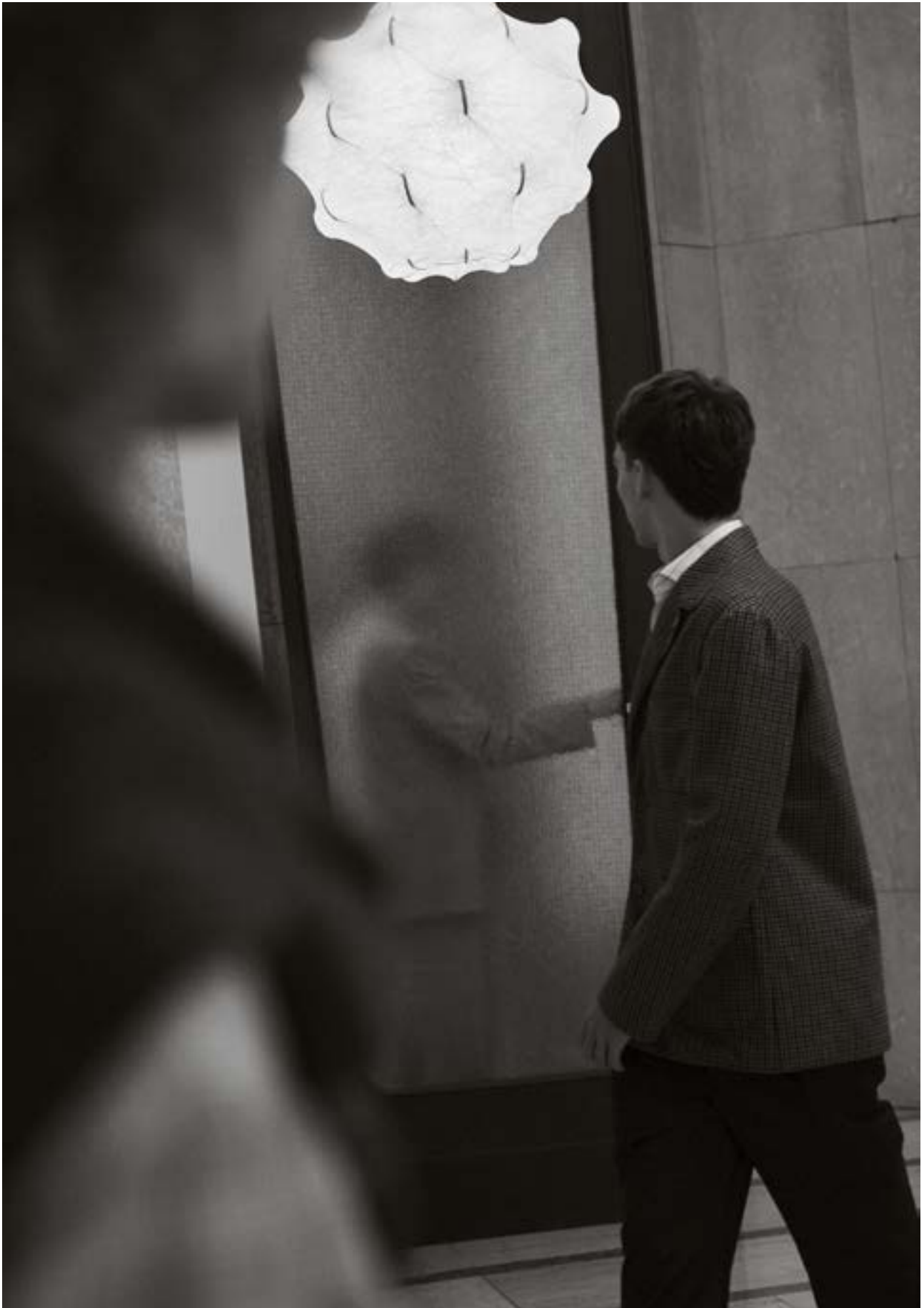
Snoopy, design icon since 1967. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





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.

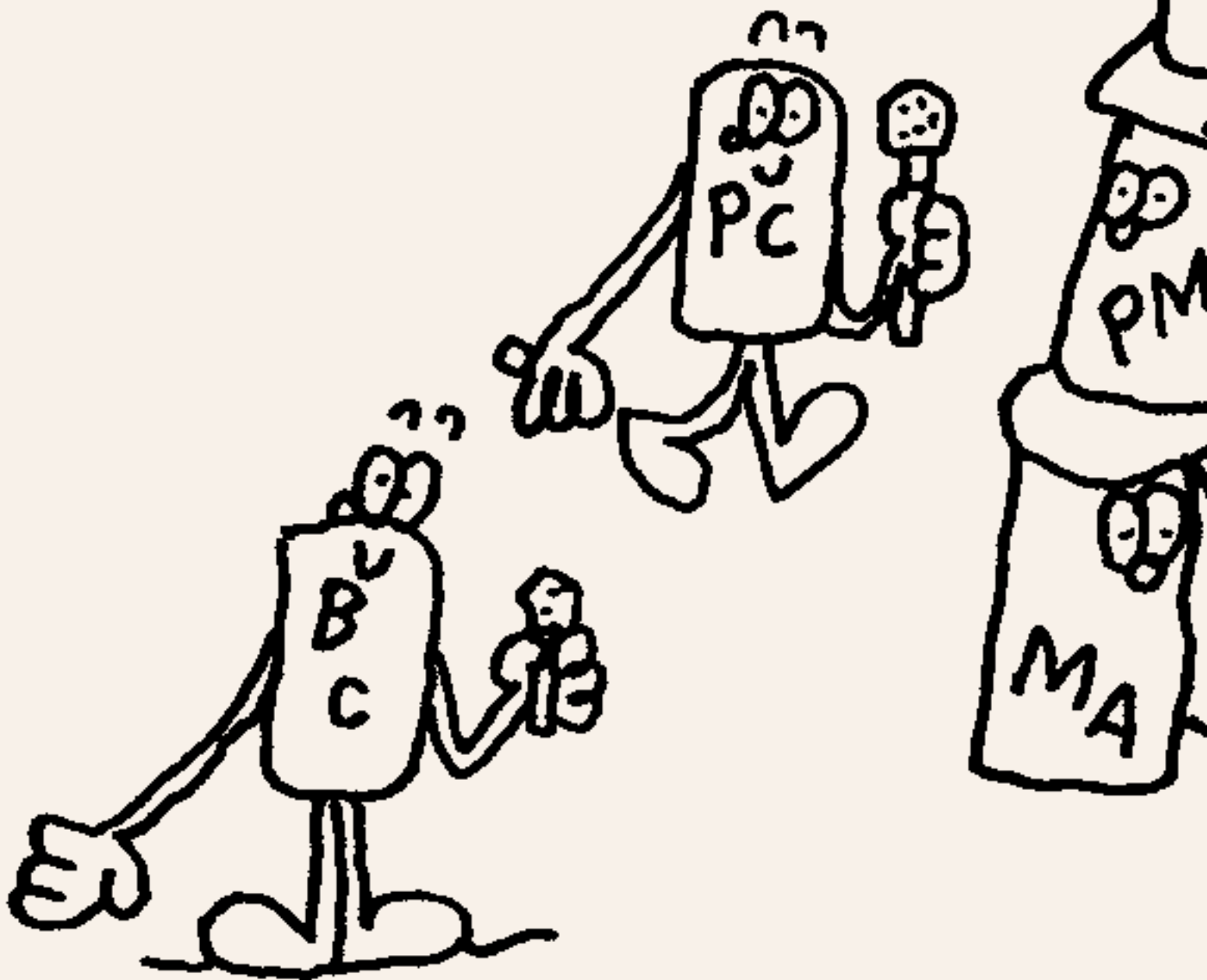




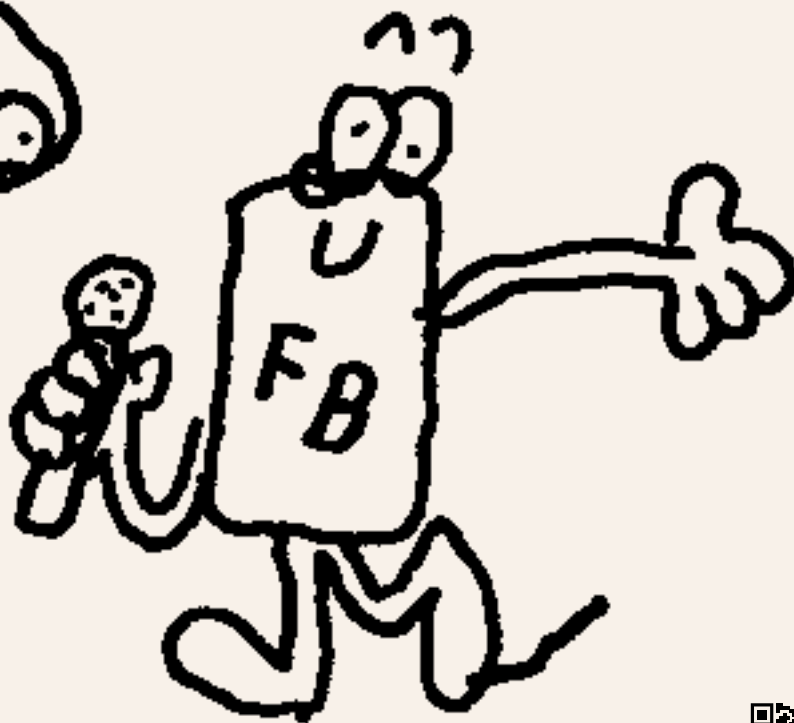
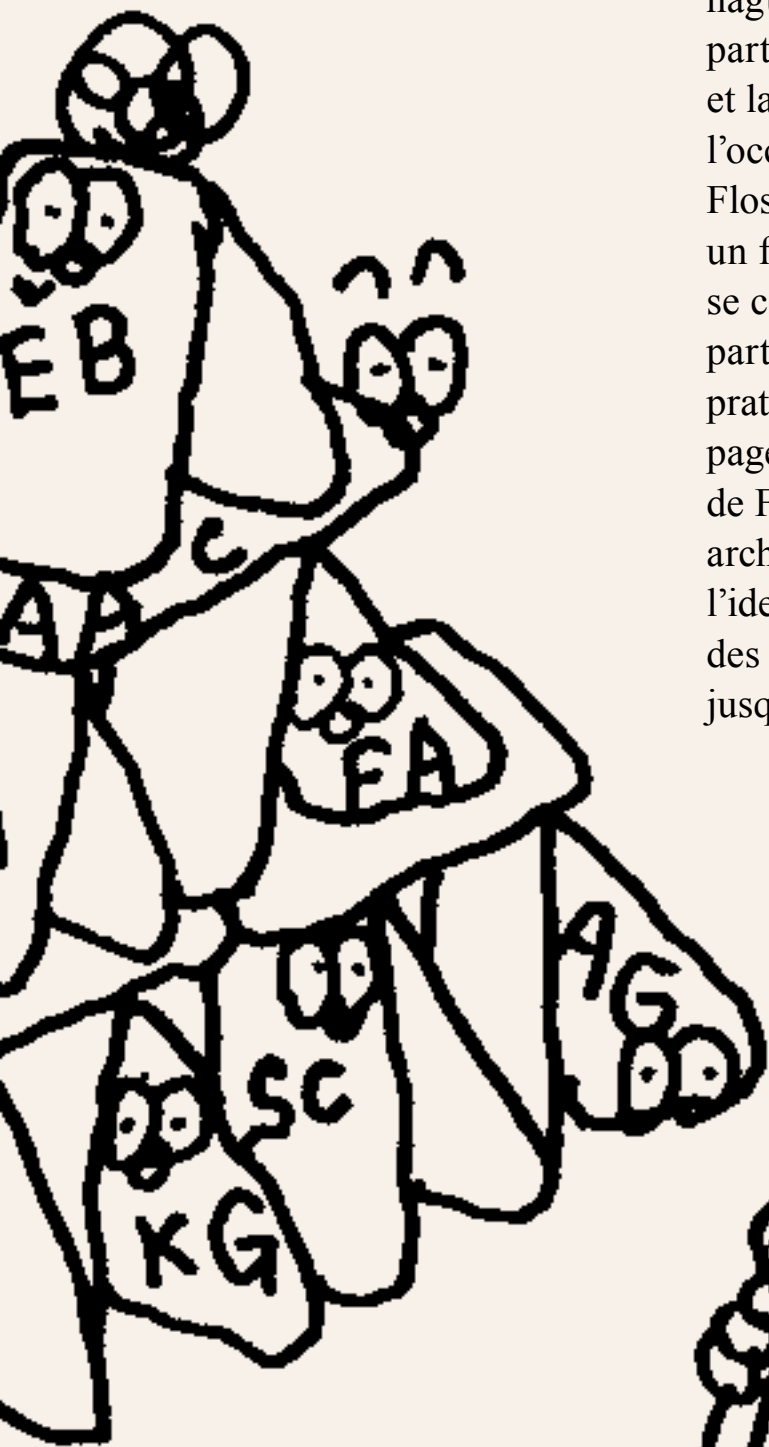
2097, design icon since 1958. Gino Sarfatti.

Flos Hosting à Milan, Amsterdam, Paris et Copenhague

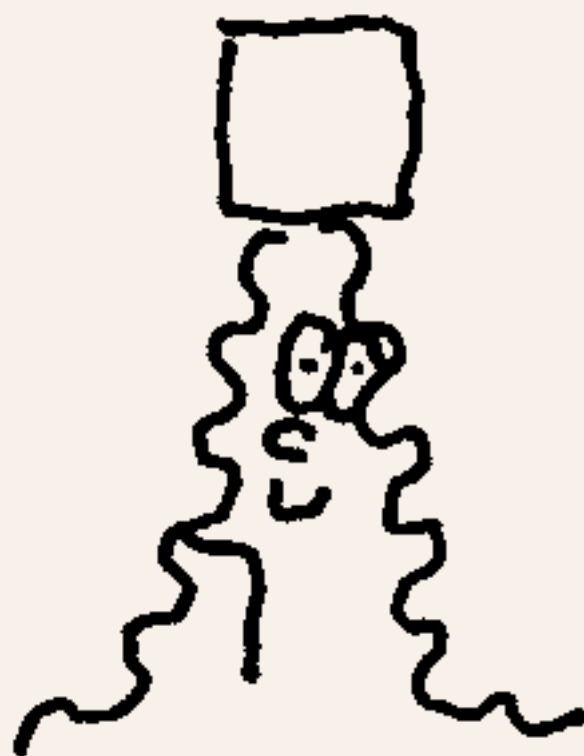
Illustrations de Stefan Marx



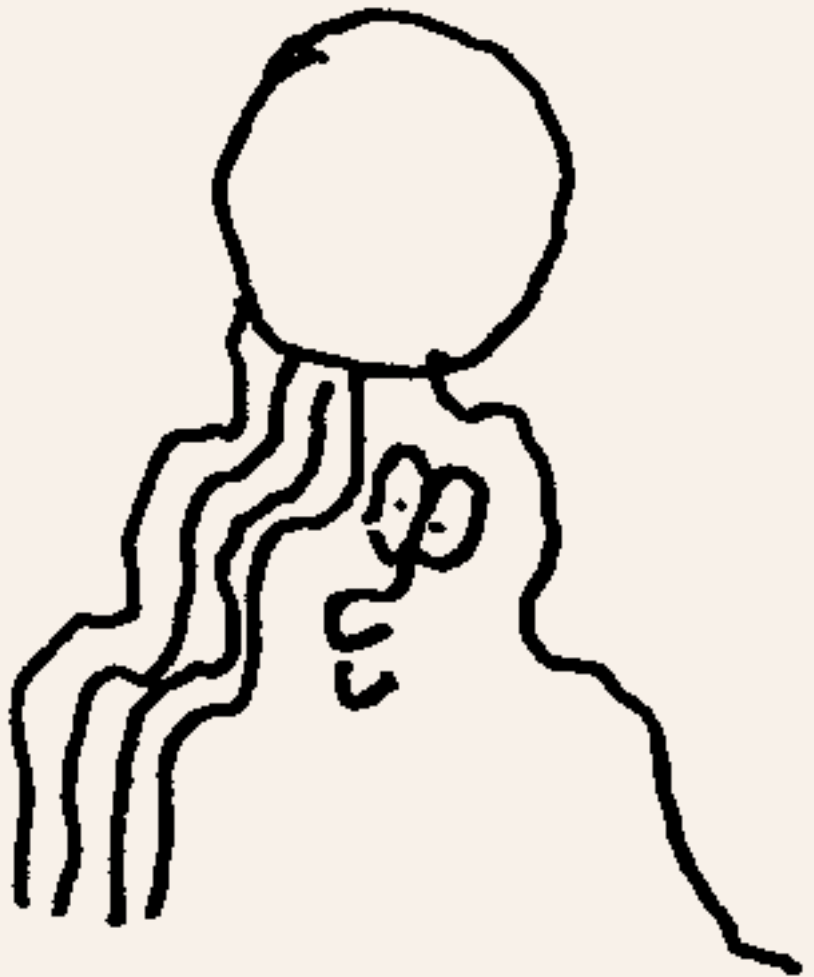
Ces dernières années, Flos a invité sa communauté d'architectes et de designers à se rassembler dans ses espaces à Milan, Amsterdam, Paris et Copenhague, pour une série de discussions dans le but de partager des perspectives inspirantes sur le design et la créativité. Un projet a démarré en 2022 à l'occasion de la célébration du 60e anniversaire de Flos à la Fabbrica Orobica. Flos Hosting est devenu un format permanent qui permet à l'entreprise de se connecter à son réseau créatif mondial et de participer à une conversation plus large sur les pratiques du design et de l'architecture. Dans ces pages, nous entendons les temps forts d'une année de Flos Hosting de la part des designers et des architectes qui chaque jour, contribuent à façonner l'identité culturelle multiforme de Flos à travers des collaborations inspirées, depuis les produits jusqu'aux espaces et au-delà.



Découvrez-en plus



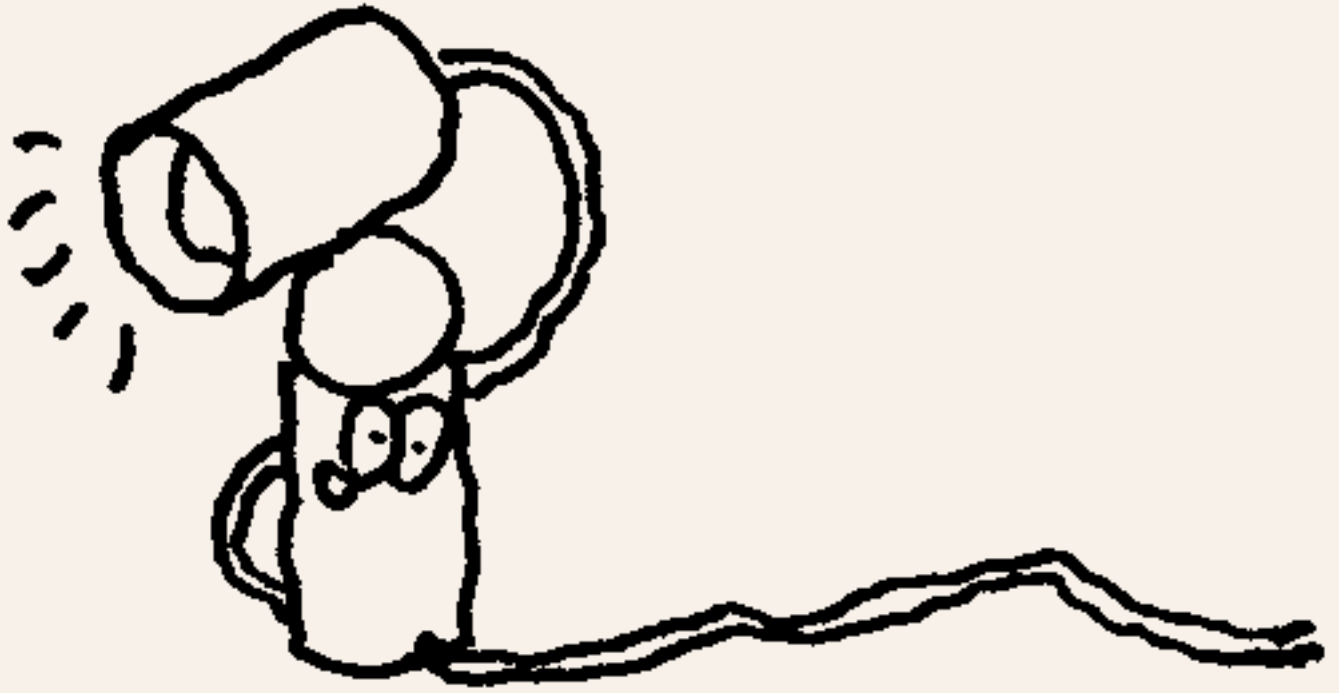
“L’architecture perd parfois sa cohérence lorsqu’il s’agit du changement climatique, la crise d’autoritarisme nous fait perdre l’opportunité de proposer des solutions alors que l’on dispose de tous les outils. Spaziale est un moyen de rouvrir le champ de l’architecture, de faire de l’espace et de redéfinir le concept. Ce que nous avons voulu raconter avec Spaziale, c’est le processus de construction des actions, représenté par des clips vidéo. Les processus de conception des architectes sont enrichis par d’autres disciplines, l’art et la performance font partie du projet et les architectes peuvent utiliser des outils, des tissus et des éléments sonores plus importants pour remplacer les plans et les coupes”.



Fosbury Architecture

Milan
le 30 Novembre 2023

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



“Ma manière d’envisager la durabilité est de faire en sorte que les objets durent très longtemps. Ma principale façon d’aborder la durabilité c’est de fabriquer des objets qui résistent à l’épreuve du temps et de créer quelque chose qui ne sera pas démodé dans dix ans”.

Philippe
Malouin

Paris
le 2 Mars 2024

Anja Aronowsky

Paris
le 2 Mars 2024



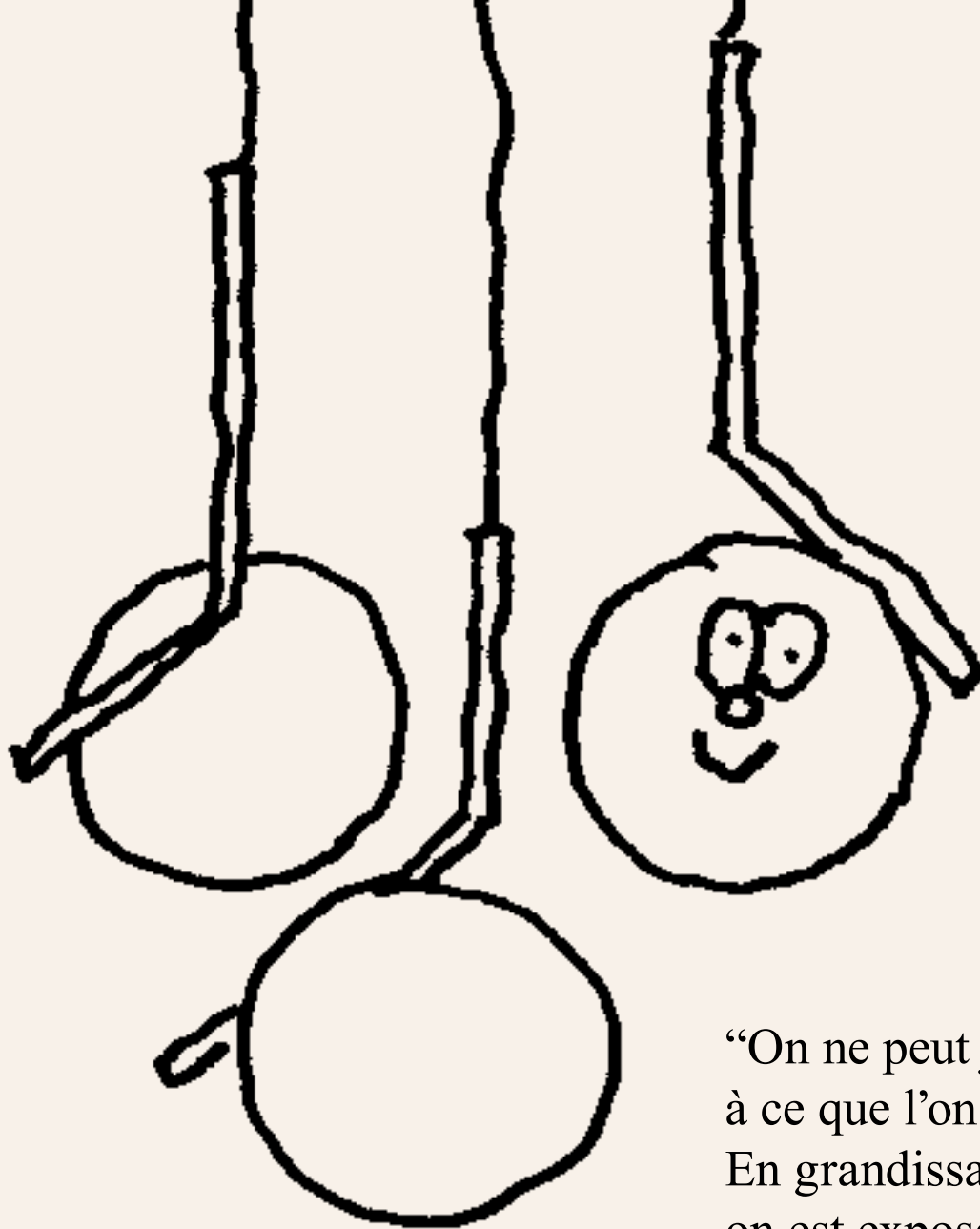
“En tant que consommateurs, la première dépense que nous faisons est pour ce que nous portons car cela indique qui nous sommes. Lorsque la domesticité commence à prendre le dessus, on commence à inviter des gens chez soi, et on veut que la maison impressionne nos amis, alors les objets à l’intérieur deviennent plus importants et c’est à ce moment-là que l’on commence à investir dans le design”.

“En fait, le rôle du design est de nous aider à être ensemble, c’est une façon d’apporter du bien-être à travers les objets”.

Erwan Bouroullec

Paris
le 2 Mars 2024





“On ne peut jamais échapper à ce que l’on fait dans la vie. En grandissant dans un pays, on est exposé à une certaine culture, et en tant que créatifs, nous sommes en permanence des éponges. C’est le cas pour tout le monde, mais nous, les créatifs, nous l’exprimons tandis que d’autres non pas cette possibilité. En fin de compte, nous sommes tous les mêmes et nous venons tous du même monde”.

Copenhagen
le 14 Juin 2024

Michael
Anastassiades

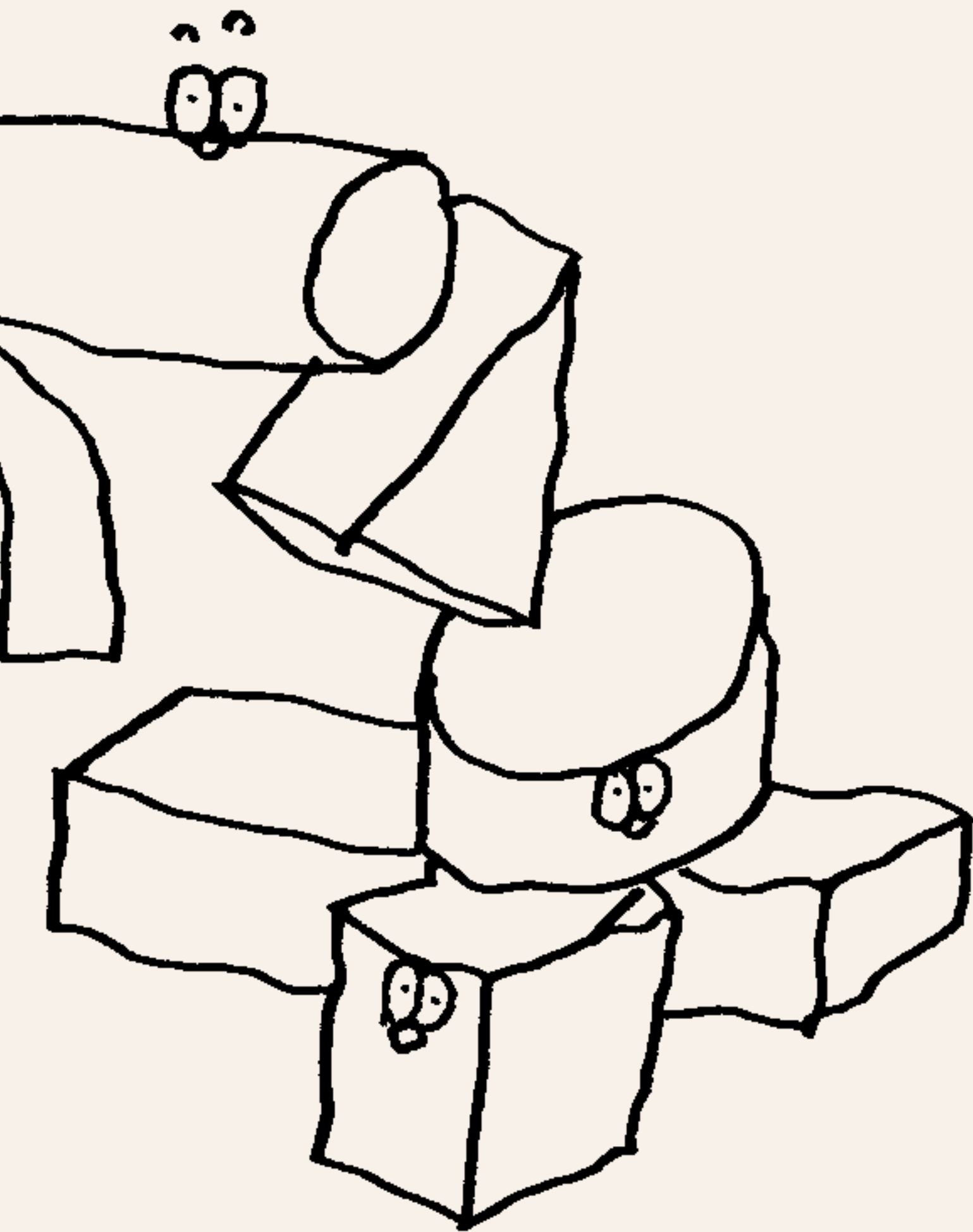
Amsterdam,
le 30 Mai 2024

Arquitectura G

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

“Être radical, c'est repousser les limites au-delà desquelles on n'est pas à l'aise et essayer de travailler dans cet espace. C'est quelque chose qui vient des racines et qui s'éloigne du sens original de quelque chose. Cette zone d'inconfort est le meilleur endroit où se retrouver dans le monde du design”.

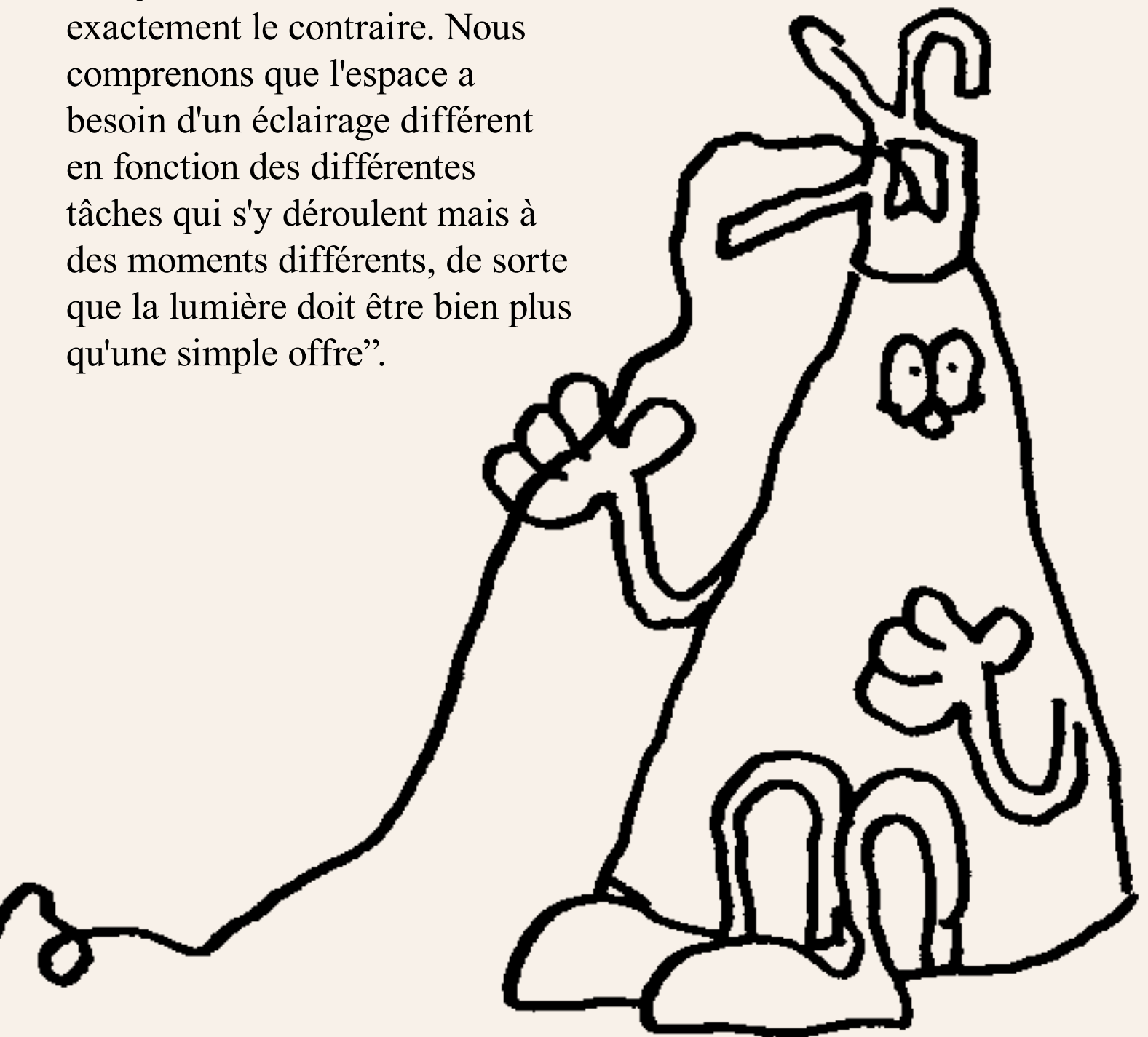


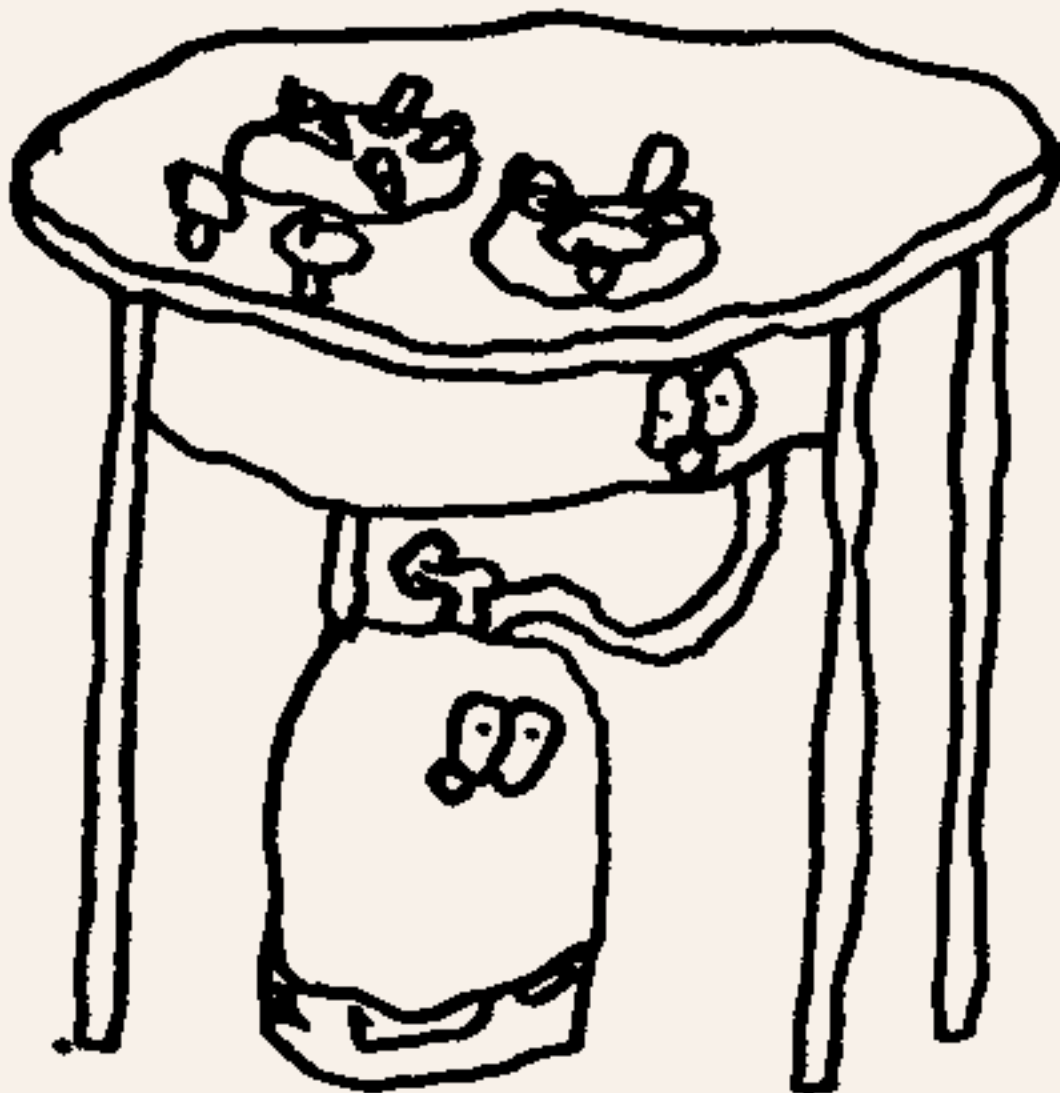


Konstantin Grcic

Amsterdam
le 30 Mai 2024

“Au début, quelqu'un m'a conseillé de ne jamais mélanger la lumière incandescente et la lumière fluorescente, et aujourd'hui nous faisons exactement le contraire. Nous comprenons que l'espace a besoin d'un éclairage différent en fonction des différentes tâches qui s'y déroulent mais à des moments différents, de sorte que la lumière doit être bien plus qu'une simple offre”.





“Lors de la conception de cet espace pour Flos, on nous a demandé de ne pas seulement montrer les dessins, mais de montrer comment la lumière est ressentie; nous avons donc dû créer différentes conditions d'éclairage, et c'est ce que nous nous sommes efforcés de faire.”

Sam
Chermayeff

Amsterdam
le 30 Mai 2024



Découvrez

Snoopy

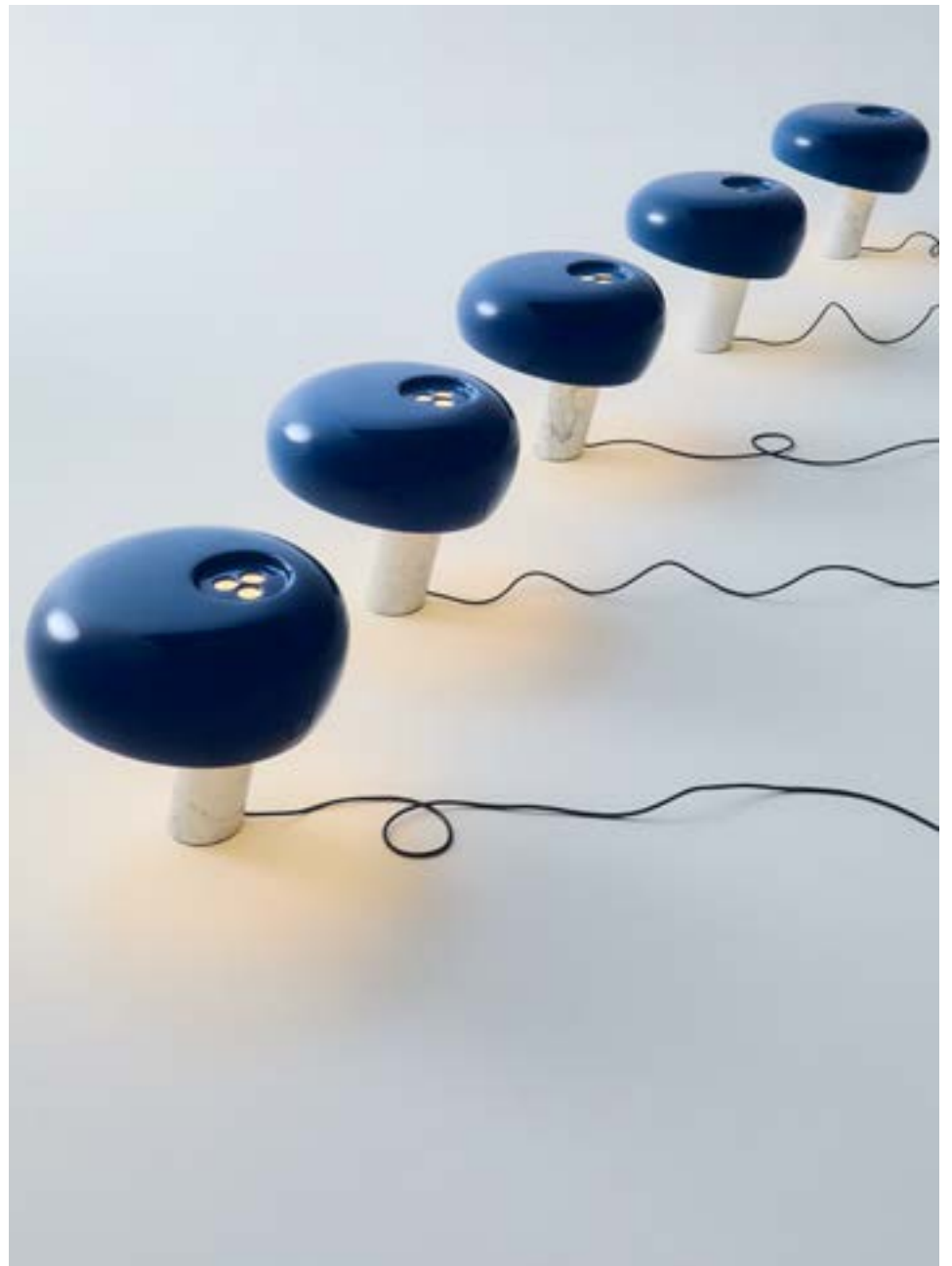
en Blue

Photographie de Alecio Ferrari
Set design Beatrice Bonetto e Jessica Zorzin



Légende intemporelle du design d'éclairage, Snoopy a été conçue par Achille et Pier Giacomo Castiglioni en 1967 incarnant parfaitement le sens de l'humour des deux frères dans un geste de design fonctionnel. Avec une silhouette qui évoque une synthèse du chien de la bande dessinée du même nom, le design de la lampe est resté inchangé, avec sa base en marbre inclinée supportant un abat-jour en métal émaillé posé en parfait équilibre. L'ingéniosité des Castiglioni est à l'origine de l'intuition de la lampe, la technologie intégrée dans la base étant une innovation pour l'époque. La Snoopy originale avec son abat-jour noir s'est transformée en une collection avec des versions verte et orange, et le dernier ajout avec un abat-jour navy-blue, inspiré par une teinte utilisée par Achille et Pier Giacomo sur leur lampe Sciuko pour Flos en 1966.

















Philippe Malouin



Le talent de Philippe Malouin en matière de design réside dans sa capacité à adopter une approche extrêmement expérimentale et à la traduire en produits fonctionnels et durables qui s'adressent à la prochaine génération. Il suffit de penser à Bilboquet qu'il a conçu pour Flos, une lampe de table polyvalente dont la tête est reliée au corps par une élégante sphère magnétique, ce qui permet de l'utiliser dans une multitude de configurations et d'ambiances différentes. Il nous livre ici des fragments colorés de son quotidien. Portrait de Pablo Prima.

Qu'est-ce qui vous rend heureux ?



Où êtes-vous allé lors de votre dernier voyage ?



Que prenez-vous au petit-déjeuner ?



Dessinez votre outil préféré.



Qu'est-ce que vous collectionnez ?



Que faites-vous pour vous détendre ?



A quel endroit vous sentez-vous le mieux chez vous ?



Quel est pour vous le meilleur moment de la journée ?



Le dernier livre que vous avez lu.



Racontez-nous quelque chose que vous n'avez jamais fait.



Le metteur en scène Fabio Cherstich a interviewé Formafantasma, en commençant par SuperWire et en explorant l'approche de leur studio en matière de design à partir de la base (article de fond). La maison de Cherstich a également servi de décor à la Bellhop Glass de E.Barber & J.Osgerby (p. 28).

Le photographe Alecio Ferrari a créé une série de photos sur Snoopy, la légendaire lampe d'Achille et Pier Giacomo Castiglioni, pour célébrer sa nouvelle couleur navy-blue désormais en production (p. 80).

Pour nos pages consacrées à Flos Hosting, la série de conférences organisées par Flos dans différentes villes européennes de design, l'artiste figuratif Stefan Marx a créé une série d'illustrations humoristiques qui expriment la diversité des communautés créatives de l'entreprise (p. 68).

Le photographe milanais Mattia Parodi a immortalisé la Bellhop Glass de E.Barber & J.Osgerby dans l'appartement de Fabio Cherstich à Milan (p. 28), avec un portfolio intime qui montre la présence de la lampe dans un espace.

Basé à Berlin, Robert Rieger s'est rendu en Italie pour photographier le SuperWire de Formafantasma à la Villa Crespi de Giuseppe De Finetti, créant ainsi un portfolio qui résume de manière saisissante le design unique de la collection, entre futurisme et nostalgie (article de fond).

La photographie de Daniel Riera met en valeur les icônes de Flos (p. 39) à travers une série d'images évocatrices où les lampes légendaires d'Achille et Pier Giacomo Castiglioni, Tobia Scarpa et d'autres interagissent avec l'architecture du milieu du siècle

Le critique britannique de design Deyan Sudjic a retracé l'histoire des icônes de Flos (p. 39), en explorant la signification du concept à travers l'histoire du design contemporain.

Remerciements

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

Concept et Direction Artistique
 Apartamento Studios

Rédactrice en chef
 Rosa Bertoli

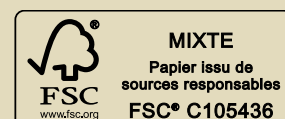
Conception graphique
 Apartamento Studios

Directeur de la Création FLOS
 Barbara Corti

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

Traductions
 Team Agiliz@ tu gestion

Impression
 LOGO S.p.A. Borgoricco (PD)
 Août 2024



FLOS

NOUVEAUX PRODUITS

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

Matériaux:: verre, aluminium

Puissance S2: max 30W LED (max 75W HSGSA version US)

Puissance T: max 15W

Tension:: 220-240V (120V version US)

Sources d'éclairage S2: LED 25W E27 2700K (version américaine en attente)

Sources d'éclairage T: LED 15W E27 2000lm 2700K/3000K CRI >80

Finitions: bright aluminum, cioko, blanc



● F1081084
FU108184 US



● F1081026
FU108126 US



○ F1081009
FU108109 US

Bellhop Glass S2



● F1074064
FU107464 US



● F1074026
FU107426 US



○ F1074009
FU107409 US

Bellhop Glass T

Snoopy

A. & P.G. Castiglioni, 2024

Matériaux: marbre, métal

Puissance: MAX 150W (75W version US)

Tension: 220-240V (100-120V version US)

Sources d'éclairage: LED 8W E27 740lm 2700K/3000K CRI>80 (9W LED A19 2700K E26 version US)

Nouvelle Finition: navy-blue

Disponible en: noir, vert, orange



● F6380014
FU638014 US

Finishes



● F6380030
FU638030 US



● F6380039
FU638039 US



● F6380075
FU638075 US

SuperWire

Formafantasma, 2024

Matériaux:: verre, aluminium

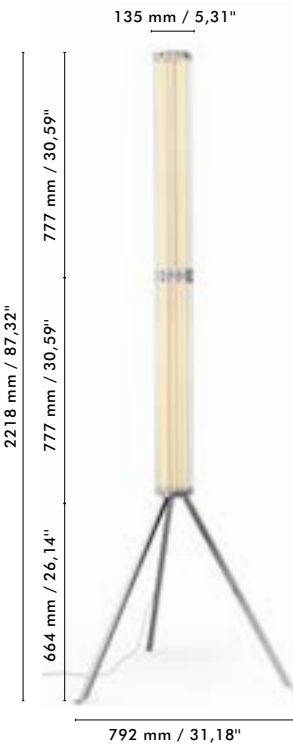
Puissance F: 56W

Puissance T: 18W

Tension:: 100-240/48

Sources d'éclairage F: LED 56W 4130lm 2700K CRI>90

Sources d'éclairage T: LED 18W 1200lm 2700K CRI>90



D301F01C3EAF2
SuperWire F



D301T01C3EAF2
SuperWire T

Découvres-en plus sur notre site flos.com en scannant le QR code ci-dessous
et inscris-toi à notre newsletter pour rester informé.



