

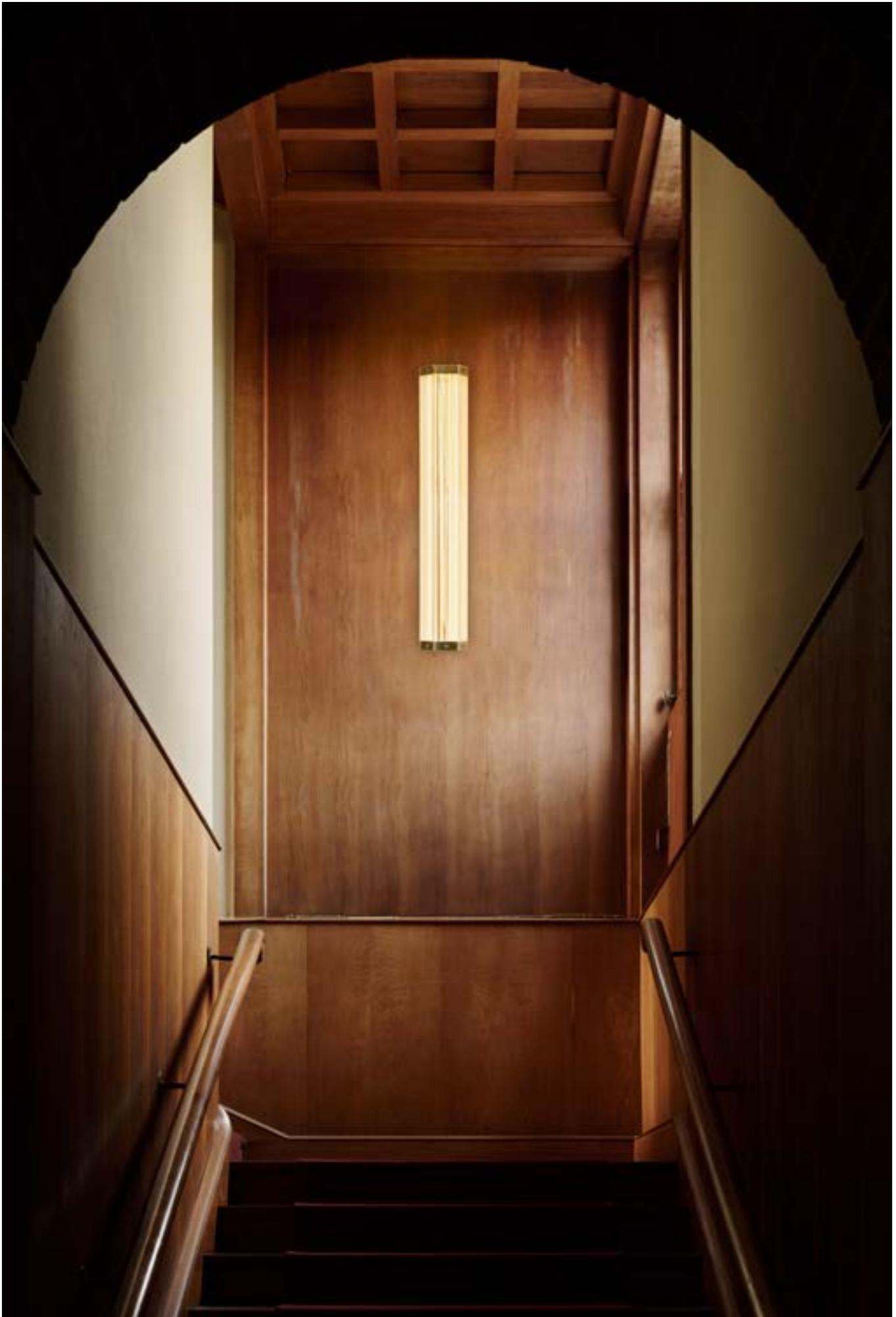
FLOS

stories

Décima edición: Evolución – personas, objetos y espacios en transformación. SuperWire de Formafantasma fusiona pasado y futuro, Bellhop de E.Barber & J.Osgerby se transforma en una maravilla en vidrio, los iconos de Flos son para siempre, la nueva vida cromática de Snoopy de Achille y Pier Giacomo Castiglioni, y lo mejor de Flos Hosting en las capitales europeas del diseño.







SuperWire de Formafantasma nace de la experimentación de los diseñadores con el filamento luminoso de las bombillas LED, cuya flexibilidad y presencia estética aprovechan para crear una colección de lámparas modulares que fusionan una mentalidad industrial con códigos de diseño atemporales. En estas páginas, Robert Rieger fotografía en Villa Crespi, de Giuseppe De Finetti, la colección formada por lámparas de sobremesa, de pie y de techo. Cada lámpara se caracteriza por formas hexagonales compuestas por paneles planos de vidrio conectados a través de elementos de aluminio, iluminados por una tira de LED delgada, plana, suave y flexible de un metro de longitud; una innovación única desarrollada por Flos específicamente para este proyecto. SuperWire combina la preocupación

medioambiental que siempre ha acompañado el trabajo del estudio (la colección es un ejemplo poco común de diseño de iluminación en el que el usuario puede retirar la fuente de luz LED para cambiarla) con una estética poética. Fabio Cherstich, director de ópera y teatro, en una conversación con Andrea Trimarchi y Simone Farresin, de Formafantasma, abordaron el trabajo del estudio a través de una lente cultural que explora sus métodos desde la perspectiva más íntima hasta la más global.

SuperWire de Formafantasma: una lámpara atemporal para el futuro









FABIO CHERSTICH La lámpara de pie SuperWire me recuerda a un cohete. En nuestra conversación, quisiera seguir la trayectoria que traza Georges Perec en su libro *Especies de espacios*, donde explora los espacios desde la página en blanco a la cama, al escritorio, a la casa, a la ciudad, al Estado e, incluso, a la Tierra vista desde las constelaciones. Me imagino montado en vuestra lámpara-misil, proyectado hacia el océano de vuestro trabajo, como Astolfo volando hacia la Luna...

ANDREA TRIMARCHI Sin duda, SuperWire tiene algo de cohete, ¡así que, en principio, me parece una imagen muy adecuada!

FABIO CHERSTICH *Especies de espacios* toma como imagen inicial un mapa del océano extraído de “La caccia allo Snark”, de Lewis Carroll: un simple cuadrado que contiene en su interior el espacio en blanco de la página. Quería tomar esta imagen y entender qué significa para Formafantasma delimitar el océano de los distintos lenguajes que habitáis, entender qué es para vosotros este espacio en blanco —suponiendo que exista—.

SIMONE FARRÉSIN Es muy difícil trazar los límites de nuestra praxis. Siempre hablamos de los límites de la disciplina del diseño porque queremos arraigarnos en ellos, pero también nos interesa ampliar esos horizontes, aunque no sea de forma programática. Lo hacemos siguiendo la actitud que hemos ido forjando a lo largo de este tiempo. En nuestro caso, la página solo existe de un modo metafórico, porque el nuestro es un diálogo entre dos, nunca nos enfrentamos al dilema de la página en blanco. Si hay un diálogo, siempre existe un punto de partida.

ANDREA TRIMARCHI Nunca hay silencio.

SIMONE FARRÉSIN Por lo tanto, aunque nuestra praxis es muy íntima y expresiva, ocupa un lugar central. Es una fuente de mediación constante, nos gusta hacernos la ilusión de que es objetiva.

ANDREA TRIMARCHI Todos los temas que tocamos en nuestro trabajo surgen de nuestros intereses. Volviendo al tema de los límites, «diseño» puede significar muchas cosas, lo que nos sitúa en un limbo. Venimos del mundo del diseño de productos, pero los intereses, los problemas y las urgencias de hace veinte años son completamente diferentes a los de ahora: el diseño siempre ha sido un promotor de

la contemporaneidad. Si bien en la posguerra se trataba de crear objetos que fueran útiles, es probable que ahora la utilidad no sea el único parámetro importante. SIMONE FARRÉSIN Tenemos que preguntarnos constantemente qué es la utilidad. Es posible que no se limite a la función del objeto, sino que también puede ser expresiva, política. Creo que también es importante destacar que el diseño comenzó como una disciplina aplicada, por encargo; por tanto, su naturaleza no se define únicamente por nuestra praxis, sino también por los clichés, estereotipos y arquetipos creados con el paso del tiempo. Es importante reconocer que el autor puede ser sumamente importante para interpretar el resultado del proyecto, aunque en ocasiones no es suficiente. Existe una visión muy romántica y decimonónica del autor. Sin embargo, no siempre es así, ni significa que intentemos ser lo más libres posible. Porque es importante entender los mecanismos y las políticas en los que se desarrolla nuestro trabajo, cuáles son esos límites y fronteras.

FABIO CHERSTICH Y en el caso de SuperWire, ¿cuál fue el diálogo que dio origen a la lámpara, y cómo acogió Flos esta locura tecnológica con matices art déco que finalmente se tradujo en una lámpara tan compleja?

SIMONE FARRÉSIN Cuando estábamos desarrollando la lámpara anterior, WireLine, había varios tipos de tecnología para el tubo luminoso, incluidos los filamentos con los que se fabrican las bombillas LED. Cuando vimos este filamento flexible de 30 centímetros de longitud, supimos que queríamos utilizarlo en un proyecto; así que nuestro punto de partida fue la tecnología.

ANDREA TRIMARCHI Normalmente, estos filamentos tenían una longitud de cinco o seis centímetros, luego encontramos el de 30 centímetros, pero la tecnología todavía no permitía alcanzar un filamento muy largo, que finalmente se desarrolló con la I+D de Flos.

SIMONE FARRÉSIN Hemos tardado cuatro años en hacer esta lámpara: ha sido un proceso muy largo en el que la tecnología contribuyó, en parte, crear la forma. No obstante, la lámpara es una reflexión sobre temas que ya habíamos explorado muchos años atrás en el proyecto Ore Streams, sobre la industria electrónica y la falta de reparabilidad. Como a Flos









también le preocupa la reparabilidad, la lámpara se diseñó para ser totalmente desmontable; además, el departamento de I+D de Flos nos ha ayudado a desarrollar estos LED de forma que el usuario pueda cambiar la fuente de luz (lo que normalmente suele ser muy complicado).

ANDREA TRIMARCHI Puedes pedir el pequeño filamento que hay dentro del tubo de vidrio y cambiarlo en casa, sin tener que devolver la lámpara.

SIMONE FARRÉSIN Luego está la parte estética; en colaboración con Flos, creamos una estética muy intuitiva para esta lámpara. Es un objeto casi alienante, se podría datar como un objeto art déco o como extremadamente futurista; tiene una lectura estética compleja.

FABIO CHERSTICH Tras hablar de la página en blanco, Perec pasa al escritorio: siguiendo su ejemplo, me pregunto cómo está organizado vuestro estudio. ¿Cómo organizáis vuestras mesas de trabajo?

ANDREA TRIMARCHI La cuestión es que no se organizan.

SIMONE FARRÉSIN Leímos una entrevista en la que Enzo Mari hablaba de su oficina. Quería una mesa de madera, una bombilla y nada más: necesitaba claridad. Queremos que la gente del estudio mantenga las mesas de trabajo despejadas y somos muy estrictos al respecto.

FABIO CHERSTICH Entonces, ¿qué permitís?

SIMONE FARRÉSIN A ellos. Luego, durante el día, las cosas se complican, pero es muy importante que la mesa quede despejada al final de la jornada.

ANDREA TRIMARCHI Nos gusta la claridad. La confusión espacial genera confusión mental. Cuando digo que no hay organización me refiero a que nunca hemos querido estructurar el estudio de forma piramidal. No tenemos directores en el estudio, todo es muy horizontal, los equipos de trabajo son flexibles, nos gusta la idea de reducir la jerarquía.

SIMONE FARRÉSIN En nuestro estudio no hay tareas, sino proyectos. Creo que es fundamental que una persona que trabaja con la creatividad tenga la posibilidad de diseñar, no de ejecutar tareas. Partimos de esa base y participamos en todos los proyectos del estudio. Lo interesante es que, con el tiempo, una conversación que empezó con dos personas se está extendiendo a muchas otras personas, ya que lo que hacemos todo el día es hablar. No diseñamos, hablamos.

FABIO CHERSTICH Así que vuestros proyectos nacen de las palabras y del diálogo constante entre vosotros y con el resto del equipo. La verdad, es que es algo que no me esperaba... Un trabajo en un estudio basado en flujos de palabras y en diálogos más que en signos gráficos.

SIMONE FARRÉSIN Sí, y de “*editing*”. Con el tiempo, el nombre que elegimos al principio de nuestra andadura, Formafantasma, está cada vez más arraigado en nuestro proceso, y utilizamos tanto sus posibilidades como sus limitaciones. Perseguimos ideas y eso significa que, a veces, acabamos en territorios que no nos corresponden.

ANDREA TRIMARCHI Podemos entablar conversaciones con cualquiera, nuestros proyectos pueden hablar tanto a antropólogos como a científicos. Lo que cambia es nuestra forma de actuar, la postura que adoptamos ante un proyecto. Muy pocas veces hemos ido más allá de nuestro papel de diseñadores o proyectistas, pero en esas ocasiones nos hemos dado cuenta de que teníamos que mantenernos dentro de nuestros límites.

FABIO CHERSTICH Quería pasar ahora del estudio al dormitorio: habéis tenido el estudio en casa durante bastantes años –incluso en Ámsterdam–, así que pasabais realmente de la cama a la cocina, al estudio... Tener las mesas de trabajo ordenadas al final del día equivalía a no tener los juguetes de los niños esparcidos por toda la casa al llegar la noche.

SIMONE FARRÉSIN ¡Exacto!

FABIO CHERSTICH Volviendo al ejemplo de Perec, me gustaría salir del estudio, pasar a la ciudad. Vosotros hacéis mucho por Milán, la ciudad que elegisteis después de Ámsterdam. ¿Habéis hecho lo mismo por Ámsterdam o es Milán la que os ha dado esta oportunidad? Me refiero a Flos, Prada Frames u otras iniciativas que habéis emprendido en la ciudad.

SIMONE FARRÉSIN En realidad, todo lo que hacemos, lo hacemos por nosotros.

FABIO CHERSTICH Así se hace, Simone. ¡Directo al grano!

SIMONE FARRÉSIN Nos aterra ser “*self indulgent*” porque el diseño no puede reducirse a una mera autoexpresión, no se trata de eso. Pero las cosas que hacemos tienen que ser interesantes para nosotros, y si son verdaderamente interesantes para nosotros, siempre confiamos en que también lo serán para los demás.





FABIO CHERSTICH Yo también, en el teatro, creo lo que me gustaría ver en escena, con la esperanza de que los demás sientan lo mismo.

ANDREA TRIMARCHI Hay muchos eventos en Milán, entre la Semana del Diseño, la Semana de la Moda, museos, galerías. Ámsterdam es más un lugar de paso, una ciudad turística. Hay excelentes museos con los que seguimos trabajando y dirigíamos un departamento en la academia de Eindhoven; tratamos de vincularnos al contexto. Cuando estábamos allí existía una idea muy nacionalista, siempre nos preguntaban si nos considerábamos diseñadores holandeses o italianos, cómo nos posicionábamos.

FABIO CHERSTICH Vuestra proyección va mucho más allá de una ciudad o un estado, es una proyección verdaderamente internacional, porque vuestros trabajos están por todo el mundo.

ANDREA TRIMARCHI No solo eso; por ejemplo, en Eindhoven nuestro departamento se llamaba *Geodesign* porque contemplaba la disciplina en un contexto transnacional.

SIMONE FARRÉSIN En un momento en el que el diseño se enmarca en un sistema económico neoliberal, no tiene sentido centrarse en el diseño italiano.

ANDREA TRIMARCHI Cualquier objeto que creamos participa de un contexto muy ramificado, así que no tiene mucho sentido hablar de nacionalidad. En realidad, creo que Milán tiene más que ofrecer y que, por eso, intensifica nuestra presencia

FABIO CHERSTICH Y amplifica vuestro trabajo de una forma muy interesante. Creo que ya hemos hablado mucho, pero tengo que haceros una última pregunta: ¿Cómo se ve la Tierra desde el exterior, desde Formafantasma que galopa en lomos de sus SuperWire?

SIMONE FARRÉSIN Nuestra percepción de la Tierra es la de un planeta completo y finito. Como diseñadores, somos conscientes de la complejidad global de las infraestructuras, de la proyectación y de la producción. Esta conciencia nos da el vértigo de la responsabilidad. El mundo no es solo el planeta en el que vivimos, sino también cómo lo transformamos y reensamblamos. No existe una imagen única del planeta: vivir como humanos en la Tierra significa crear mundos constantemente. Podemos construir estos mundos en colaboración con otras especies o

en soledad, pero en soledad corremos el riesgo de crear planetas desiertos.















ISSUE TEN

La historia del diseño aplicado a la iluminación es una historia de evolución continua. Desde la luz de las velas a los LED más avanzados, cada paso en el camino ha estado marcado por una combinación de tecnología y poesía. «El objetivo del diseño de iluminación inteligente busca replicar la luz de una vela en cualquier espacio, remontándose al fuego y a la fuente primigenia», afirmó Edward Barber, que en colaboración con Jay Osgerby, cofundador del estudio, ha creado una versión «más madura» de la icónica Bellhop, ahora en vidrio. La última versión de la lámpara demuestra la capacidad de este diseño icónico para adaptarse a las necesidades dinámicas de la contemporaneidad.

Deyan Sudjic, crítico de diseño, lo expresa a la perfección en su introducción a los iconos de Flos. El portafolio fotográfico de diseños legendarios que abarca desde Castiglioni en los años sesenta a los de Jasper Morrison en la década de los noventa e, incluso, hasta el más reciente IC de Michael Anastassiades en 2014 demuestra la calidad perdurable de estos objetos. En palabras de Sudjic, «Flos ha sabido aplicar las nuevas fuentes de iluminación a diseños de la década de los sesenta [...], el hecho de que puedan adaptarse a las formas diseñadas para otras tecnologías refleja la vigencia de esos proyectos». Otro icono destacado en esta edición es Snopy, un diseño de Achille y Pier Giacomo Castiglioni en 1967 cuya silueta recuerda al perro del cómic más popular de todos los tiempos.

Su diseño ejemplar, que fusiona una base de mármol inclinada con un reflector de metal esmaltado, está disponible en negro, verde, naranja y ahora también en el azul favorito de los hermanos Castiglioni para sus creaciones.

Además, Flos nos traslada a Villa Crespi, diseñada por Giuseppe De Finetti, cuyos interiores modernistas revestidos de ladrillo y paneles de madera, se convierten en telón de fondo para SuperWire de Formafantasma. Esta lámpara, otro brillante ejemplo de la evolución del diseño aplicado a la iluminación, parte de un pequeño filamento luminoso que llamó la atención de los diseñadores y les inspiró para crear una nueva forma de belleza guiada por su sentido de la innovación y de la responsabilidad. Invitamos al director teatral Fabio Cherstich a entrevistar a los fundadores del estudio: Andrea Trimarchi y Simone Farresin. Durante más de una hora de conversación, Cherstich exploró el universo de Formafantasma desde una perspectiva cada vez más amplia, lo que nos ofrece un nuevo punto de vista del proceso creativo de estos dos diseñadores.

Y, por último, celebramos el último paso en la evolución de Flos. A lo largo del último año, el evento Flos Hosting ha sido punto de encuentro de comunidades del diseño en las principales ciudades europeas. De este modo, la empresa muestra su compromiso de participar en el gran debate sobre el diseño y plasmar su ilustre huella en la cultura del diseño contemporáneo.

CONTENIDOS

Portada

SuperWire de Formafantasma:
una lámpara atemporal para el futuro ↓

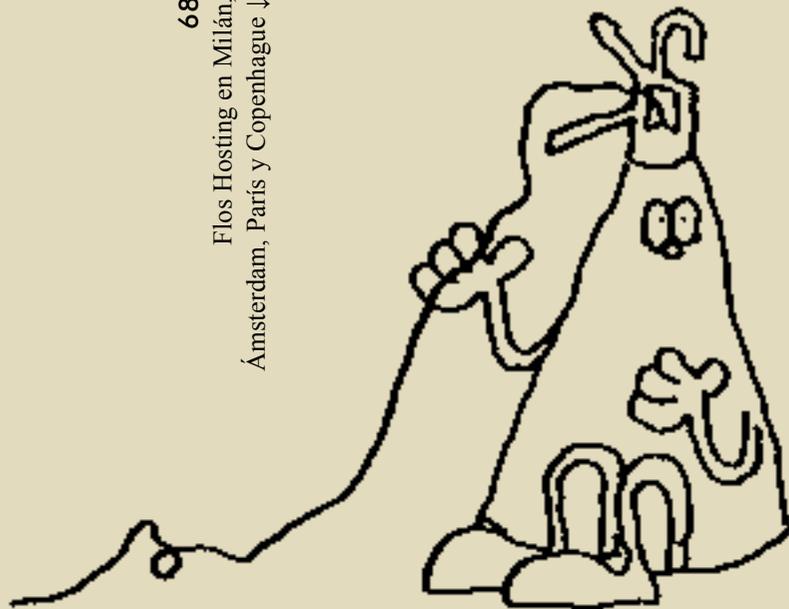


28

La transformación de Bellhop ↑
Eduard Barber & Jay Osgerby

68

Flos Hosting en Milán,
Ámsterdam, París y Copenhague ↓



92

Cuestionario
Philippe Malouin

39

Iconos

Esencialmente Contemporaneo ↓



80

← Os presentamos: Snoopy in Blue
Achille & Pier Giacomo Castiglioni



La transformación de Bellhop: un clásico de E. Barber & J. Osgerby ahora en vidrio

Bellhop, uno de los diseños más icónicos de E. Barber & J. Osgerby para Flos, evolucionó desde una lámpara compacta y portátil de distintos colores hasta convertirse en diferentes soluciones de iluminación: una lámpara de pie, un aplique mural y una lámpara de exterior. En su última versión, Bellhop es una imponente lámpara de vidrio que expresa el diseño legendario en un nuevo material, lo que abre el camino a nuevas posibilidades técnicas y

estéticas. La lámpara, que se caracteriza por un difusor con una triple capa de vidrio opalino fruto de la colaboración con el departamento de I+D de Flos, está disponible en una versión de sobremesa con base de aluminio en los colores Bright Aluminium, Cioko y Blanco, y como suspensión en tres tamaños con los mismos acabados. De la mano de sus creadores, Edward Barber y Jay Osgerby recorreremos el camino que dio vida a su proyecto









ROSA BERTOLI En esta edición reflexionamos sobre el concepto de evolución. Bellhop es un magnífico ejemplo de un diseño que, a pesar de haber experimentado múltiples transformaciones, mantiene intacta su esencia. ¿Cuál es el proceso creativo subyacente a la evolución del diseño desde una lamparita portátil a una lámpara de mesa y de suspensión de grandes dimensiones?

EDWARD BARBER En los últimos 8 años, Bellhop se ha transformado en una serie de productos diversos que ha tenido una gran acogida. El diseño original, que estaba destinado al restaurante del Design Museum, se había concebido de modo que la luz pudiera reflejarse desde la superficie a la que se dirigía. Bellhop Glass ha evolucionado mucho con respecto a aquel concepto, nosotros la llamamos Bellhop "grown up". Consideramos que Bellhop ha alcanzado una gran madurez tanto en dimensiones como en la sofisticación de los materiales que ahora se utilizan. El uso de vidrio y metal, en lugar del plástico, significa que todo el producto viene definido por la luz que emite y, por tanto, no es sólo luz reflejada desde una superficie.

JAY OSGERBY Sin duda, la característica distintiva de la Bellhop original reside en su portabilidad. En su salida al mercado, se produjo esa sincronía perfecta entre tecnología y momento ideal que revoluciona la forma de utilizar un objeto; Bellhop se convirtió en la nueva vela que podías llevar contigo por toda la casa o salir con ella, y disfrutar así del ambiente que creaba dondequiera que fueras.

Hemos conseguido transformar Bellhop en una colección porque el arquetipo de la vela es familiar y a todo el mundo le atrae. El secreto de Bellhop es su carácter lúdico y su atractiva gama de colores. Sin embargo, en esta nueva versión apostamos por una gama cromática más austera y materiales más sofisticados. Ha pasado de un diseño personal que creaba un espacio individual a convertirse en una atmósfera de mayor amplitud y de carácter arquitectónico.



ROSA BERTOLI Fruto de vuestra colaboración con Flos a lo largo de los años, Bellhop ha ido evolucionando desde su origen como lámpara portátil hasta convertirse en un objeto fijo, con versiones para suelo, pared y exteriores.

JAY OSGERBY A excepción del aplique Wall Up, el resto de la colección se mantiene fiel, más o menos, a la idea original: crear zonas de luz ambiental. Este aplique sí es diferente porque proyecta la luz hacia el techo. Por lo tanto, es el primero de la serie que abre la puerta a una iluminación en una dirección diversa.

ROSA BERTOLI ¿De dónde surgió la idea del vidrio y cómo influyó este material en el diseño?

EDWARD BARBER Lo que teníamos claro era que queríamos mantener una conexión con la colección existente. Para lograrlo, empleamos una forma prácticamente idéntica, con pequeños ajustes. Por ejemplo, la versión de mesa es tan solo una ampliación de las proporciones del diseño original. En el caso de la lámpara suspendida, incorporamos un orificio en la base para lograr una luz ambiental agradable y una buena cobertura de la superficie. Nos llevó mucho tiempo determinar el tamaño ideal del orificio para obtener la máxima cantidad de luz sin dejar expuesta la bombilla.

JAY OSGERBY La idea surgió del versión Wall Up, que también utiliza un difusor de vidrio: la luz difundida a través del vidrio blanco crea un efecto maravilloso en cualquier espacio. Es una manera ideal de cambiar la intensidad de la luz para crear un ambiente más acogedor.







ROSA BERTOLI Vuestro punto de partida siempre es la calidad de la luz. ¿Cómo se refleja eso en estos dos proyectos?

JAY OSGERBY Bellhop nació como una luz localizada y discreta. Al transformarse en lámpara de suspensión, aporta personalidad al espacio arquitectónico y brinda a la vez una luz funcional para una mesa. Por su parte, la versión de mesa sirve para crear una atmósfera en el espacio. Utilizamos el vidrio blanco porque permite lograr la difusión lumínica que buscábamos. Durante la fase del diseño, intentamos innovar en el lenguaje de los elementos: la cúpula y el cilindro. Sin embargo, al final decidimos mantener una mayor cohesión estética con el resto de la colección.

ROSA BERTOLI Sin duda, comparten un lenguaje común, aunque son dos luces totalmente diferentes. Son, en definitiva, luces nuevas con un lenguaje familiar.

EDWARD BARBER Exacto.

ROSA BERTOLI Habladme del vidrio que habéis utilizado

JAY OSGERBY Es un vidrio opalino triple, es decir, son tres capas que se soplan al mismo tiempo. La capa exterior es de vidrio transparente, seguida de una capa blanca y otra fina de vidrio transparente. Cada capa tiene un espesor diferente. Se sopla de manera artesanal, lo que implica un notable esfuerzo. Después, la pieza se hornea a una temperatura inicial de unos 800 grados, seguida de un proceso de enfriamiento lento que se prolonga durante 24 horas.

ROSA BERTOLI ¿Cómo integrasteis el aluminio en el diseño?

JAY OSGERBY En la versión original de Bellhop optamos ya por bases y difusores de aluminio: aunque la colección no deja de evolucionar, la gama de materiales se mantiene bastante estable. De hecho, diría que el aluminio ha sido uno de los materiales más relevantes en el trabajo de nuestro estudio a lo largo de los años. Podríamos haber hecho esta lámpara de suspensión con aluminio, pero entonces habría sido una pantalla de lámpara y no una lámpara. Pero para nosotros, eso es lo que marca la diferencia: "todo el objeto es una lámpara y no una pantalla de lámpara".

ROSA BERTOLI ¿Hasta qué punto habéis podido evaluar internamente los diseños?

EDWARD BARBER En concreto, en la versión de mesa hemos estado trabajando durante los últimos cinco o seis años. Probamos muchos modelos diferentes y, al final, lo simplificamos a la expresión más esencial, que es lo más adecuado para este producto.

JAY OSGERBY La otra cosa interesante de esta colección es que se siente más como un compañero de vida que como un elemento. No es vanguardista. Hemos explorado ese camino en otros proyectos, pero estos productos logran conjugar un rendimiento excepcional con una personalidad que resulta a la vez familiar y actual.

ROSA BERTOLI Después de probarlos, ¿cómo se comportan en un espacio?

EDWARD BARBER Imaginamos la lámpara de mesa en una habitación de hotel, mientras que la de suspensión podría iluminar cualquier estancia, desde oficinas a restaurantes. Sin embargo, para nosotros, es una luz que funciona mucho mejor en el hogar, ya que crea una atmósfera lumínica acogedora a su alrededor. En esencia, un proyecto luminotécnico inteligente busca replicar la luz de una vela en cualquier espacio, no importa lo grande o pequeño que sea, remontándose al fuego y a la fuente primigenia.



ICONS

Fotografía de Daniel Riera

FLOS



A LA IZQUIERDA Achille Castiglioni y Taraxacum 88, 1988. Fotografía de Cesare Colombo.
A LA DERECHA Achille y Pier Giacomo Castiglioni con el arquitecto Marcel Breuer, 1962. Fotografía de Franco Cotti.

ESENCIALMENTE CONTEMPORÁNEAS

Texto de Deyan Sudjic

No son muchos los objetos creados en 1962 y que se sigan fabricando hoy en día que puedan considerarse «contemporáneos». Ser contemporáneo no es lo mismo que ser «moderno», ya que este último concepto se aplica a un tipo de diseño que recuerda a un momento histórico concreto estrechamente asociado a la fundación del Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1929. Tampoco tiene que ver con ser «atemporal», una característica que adquiere su longevidad al adoptar un tipo de neutralidad impersonal.

Flos fabrica diseños concebidos hace toda una vida pero que siguen siendo tan relevantes y contemporáneos como la lámpara IC diseñada por Michael Anastassiades que producimos en 2014. Lo que los une es la valentía para mostrar personalidad. Flos busca nuevas voces de otra generación para permanecer estrechamente vinculada a la idea de contemporaneidad, en lugar de convertir a la marca en un museo del pasado reciente.

El mismo año que Flos presentó Arco, Taccia y Toio, tres de las lámparas más memorables de Achille y Pier Giacomo Castiglioni como insignia de su primera colección de iluminación, el coche más popular de Italia era el curvilíneo Fiat Cinquecento. Y Brionvega presentaba Doney, el primer televisor portátil de Europa en blanco y negro totalmente transistorizado. Todas ellas son invenciones brillantes que reflejan la cultura industrial creativa italiana y son un claro referente de la historia del diseño en general y de 1962 en particular. Sin embargo, de todos ellos, solo las tres lámparas diseñadas por Castiglioni se siguen fabricando hoy en día.

El coche, fruto del talento del ingeniero Dante Giacosa, fue un medio de transporte económico para las masas. Sin embargo, en la actualidad evoca una época pasada. El televisor conserva un aspecto moderno, pero su tecnología ha quedado obsoleta hace décadas. Las tres lámparas poseen una cualidad especial: su estética contemporánea preserva su relevancia. El vertiginoso ritmo de cambio tecnológico y social que se ha apoderado del mundo industrial ha hecho que ya no sean muchos los objetos que duran más de unos años, y eso hace que los pocos que resisten el paso del tiempo tengan una trascendencia aún mayor. Pier Giacomo Castiglioni falleció en 1968, pero su hermano Achille siguió trabajando para Flos durante muchos años.

En la década de los sesenta, el artista minimalista Dan Flavin comenzó a hacer arte con tubos fluorescentes estándar de ocho pies de longitud de «cualquier color disponible». Fue él quien estableció la distinción entre lo que denominaba «imagen» y «objeto». Para Flavin, la «imagen» de su obra era el efecto que se creaba al encender la luz; el «objeto» es el aparato que produce esa luz. Flos fabrica lámparas que se acercan a la idea de Flavin sobre las posibilidades de la forma en un contexto ajeno a galerías y museos.

Los productos de Flos reflejan un amplio abanico de lenguajes del diseño. Está el ingenio sofisticado de Achille y Pier Giacomo Castiglioni, que utilizaron objetos ya existentes, como una caña de pescar, un serrucho, un transformador y el faro de un coche, para crear la lámpara de pie Toio, con el mismo espíritu con el que Marcel Duchamp reutilizó un orinal. Pero está también la pureza formal de Biagio, que Tobia Scarpa diseñó en 1968, y la lacónica sensibilidad de la

Glo-Ball de Jasper Morrison en la década de los noventa. Flos nació en 1962 como resultado de una serie de experimentos con Cocoon, una técnica de fabricación reciente en Italia que consistía en rociar un material plástico sobre una subestructura. La tecnología Cocoon hizo posibles las lámparas de los hermanos Castiglioni denominadas, por razones obvias, Taraxacum (diente de león, en español) y Gatto (gato, en español) así como la Viscontea. Los fundadores de Flos, Dino Gavina y Cesare Cassina, dos figuras clave del diseño italiano de posguerra, no se limitaron a fabricar accesorios para iluminación con un material tan sintético como el plástico. Taccia sigue confiando en el buen hacer tradicional de los artesanos venecianos para soplar el difusor de vidrio que encaja sobre una base de aluminio fundido acanalada que buscaba disipar el calor de la luz incandescente original. La estructura cromada de Arco, que parece proyectarse sobre vacío, está anclada a un bloque pulido de mármol blanco de Carrara. En 1967, Flos presentó Snoopy, el homenaje de Achille y Pier Giacomo Castiglioni en mármol y acero esmaltado al beagle antropomórfico del cómic creado por Charles M. Schultz. Flos se hizo cargo de la producción de algunas de las obras anteriores de los hermanos Castiglioni, en especial Luminator, diseñada en 1955. En 1972, Flos adquirió el catálogo de Arteluce, una empresa fundada por Gino Sarfatti, brillante ingeniero y emprendedor. El propio Sarfatti diseñó más de 600 piezas para Arteluce. En su mayor parte no estaban pensadas para una producción a gran escala, pero algunas de sus obras más refinadas siguen estando disponibles en Flos. A diferencia de los extravagantes nombres con que los Castiglioni bautizaron sus obras, Sarfatti seguía la férrea disciplina

de un ingeniero. Sus lámparas no tenían nombres, sino números. La 2097, que fabrica ahora Flos, pertenece a la serie 2000, dedicada a las lámparas de suspensión. La serie 1000 se reservaba para las lámparas de pie y la 3000 para los plafones.

Ser contemporáneo implica estar preparado para adaptarse a los cambios.

En la última década, la prohibición de la iluminación incandescente tradicional impuesta por la legislación de la Unión Europea ha acelerado el ritmo de los acontecimientos en nuestro sector.

Sin embargo, Flos ha sabido aplicar las nuevas fuentes de iluminación a diseños de la década de los sesenta. Los diodos emisores de luz son más eficientes y emiten menos calor; sin embargo, el hecho de que puedan adaptarse a las formas diseñadas para otras tecnologías refleja la pertinencia actual de esos diseños.

Su esencia es plenamente contemporánea. Y lo que es más importante, Flos no deja de buscar nuevos diseñadores que hagan su propia interpretación de la contemporaneidad con el fin de crear juntos lámparas que den vida a nuestros espacios.



A LA IZQUIERDA Tobia Scarpa y Biagio. Archivos Flos.
A LA DERECHA Arco, 1962. Fotografía Studio Casali, Courtesy Fondazione Achille Castiglioni.



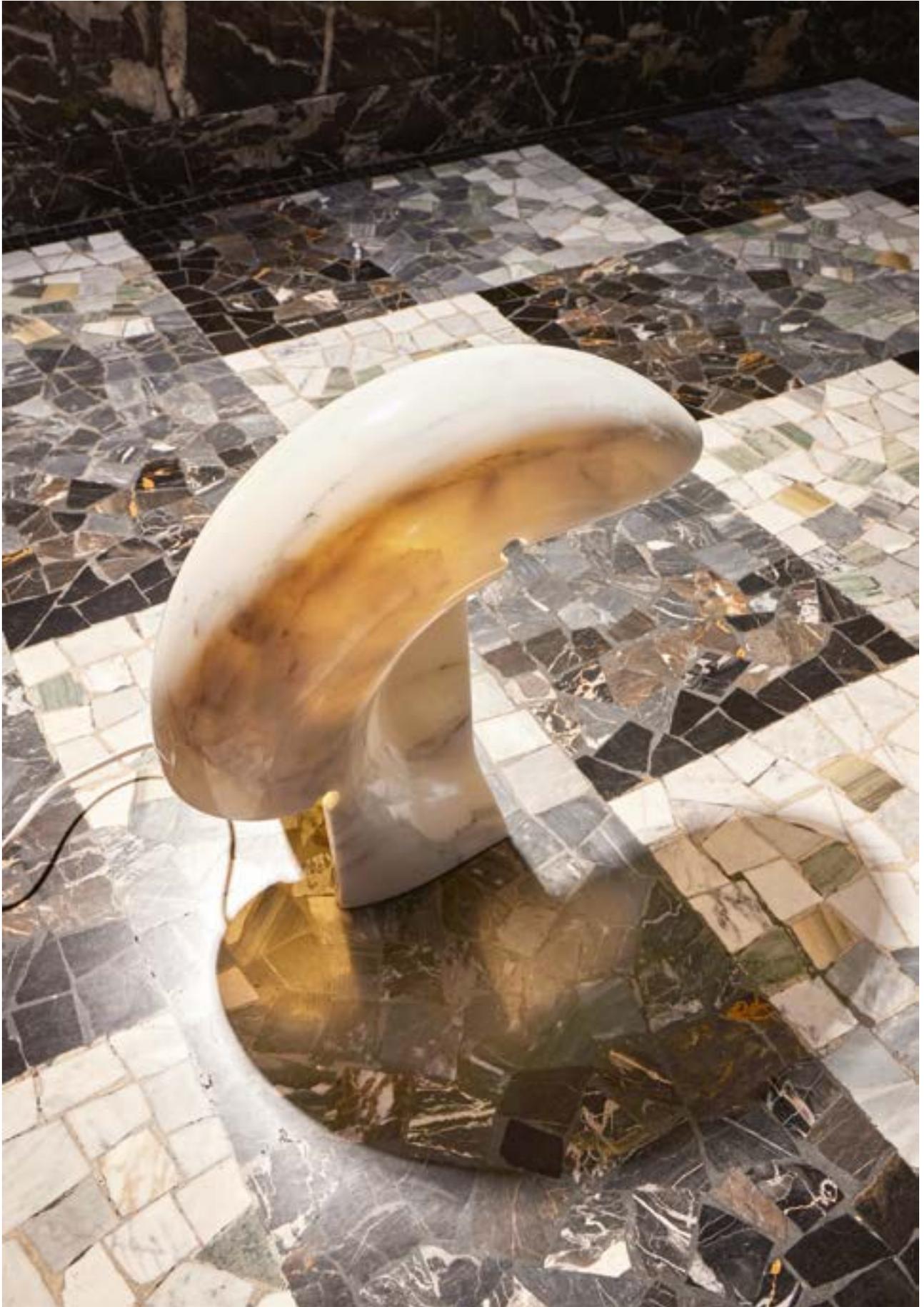


Arco, design icon since 1962. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





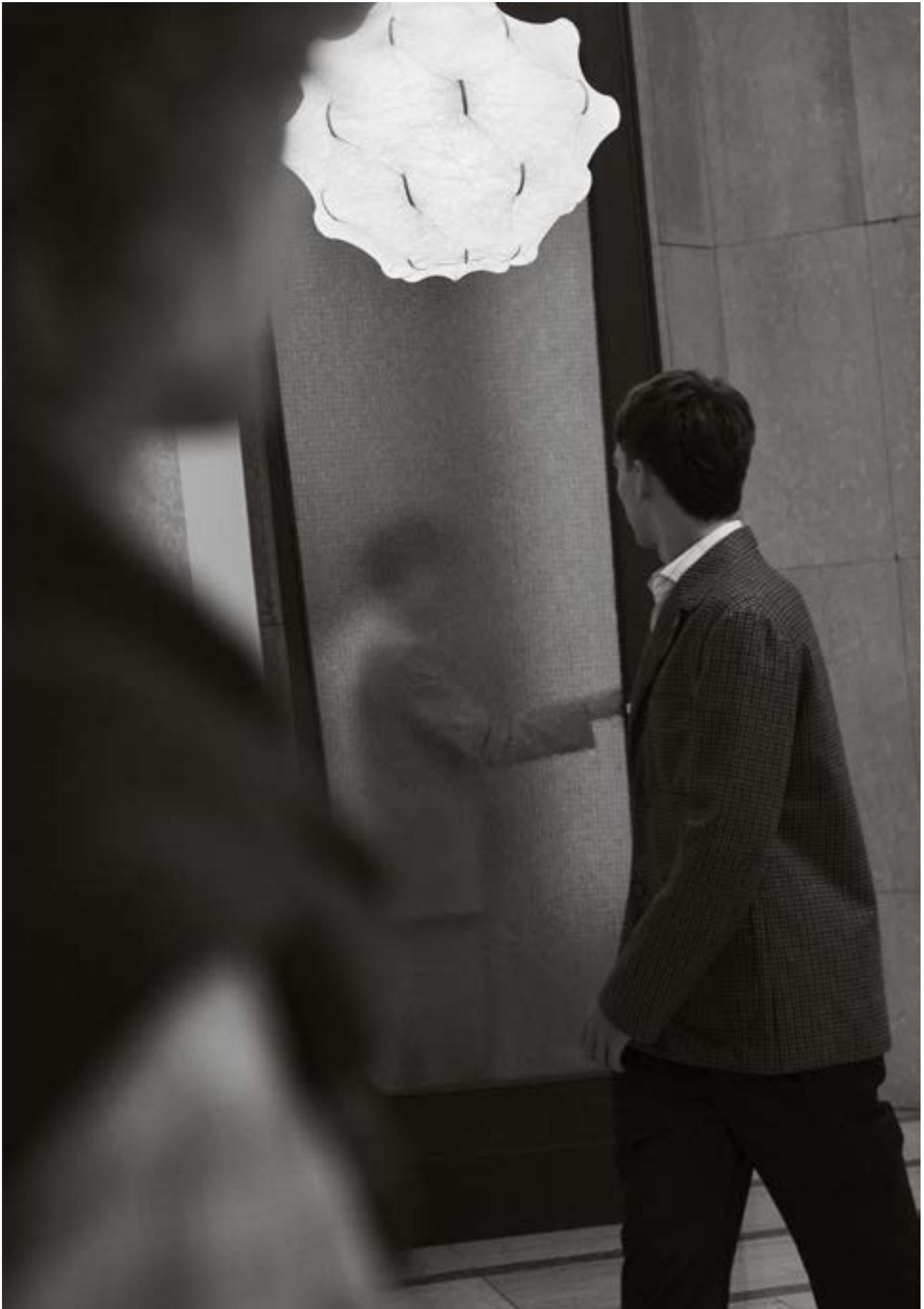
Snoopy, design icon since 1967. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





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.

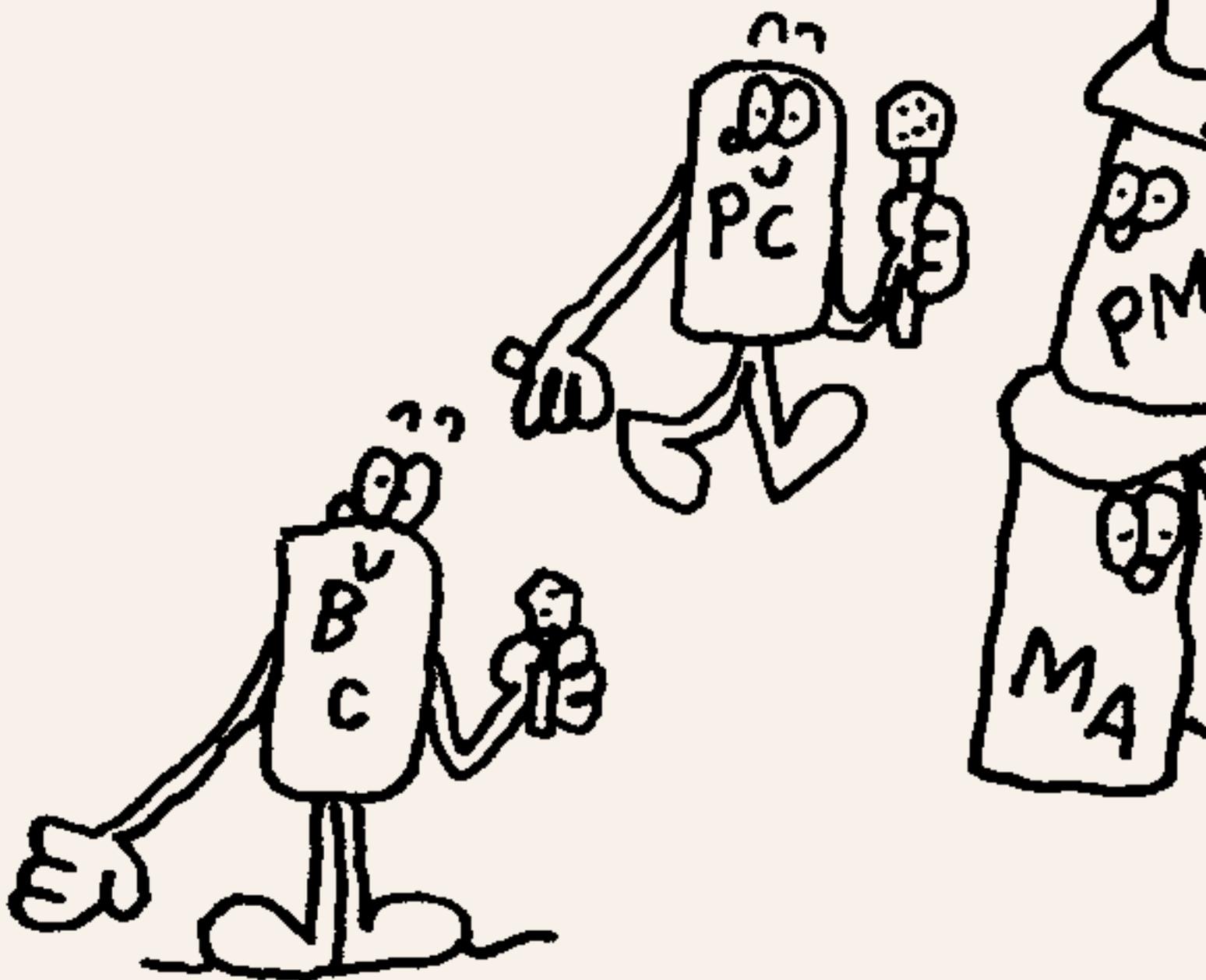




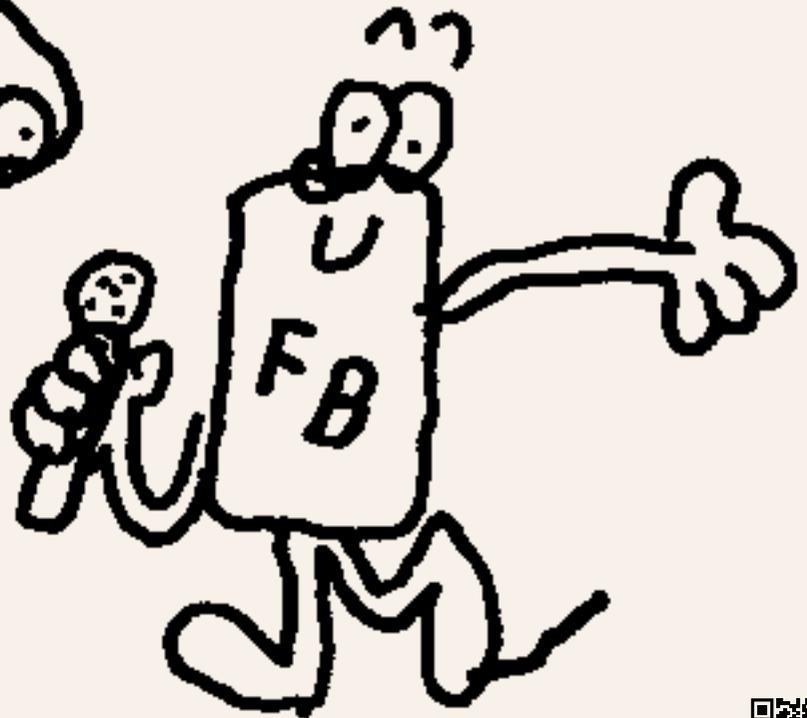
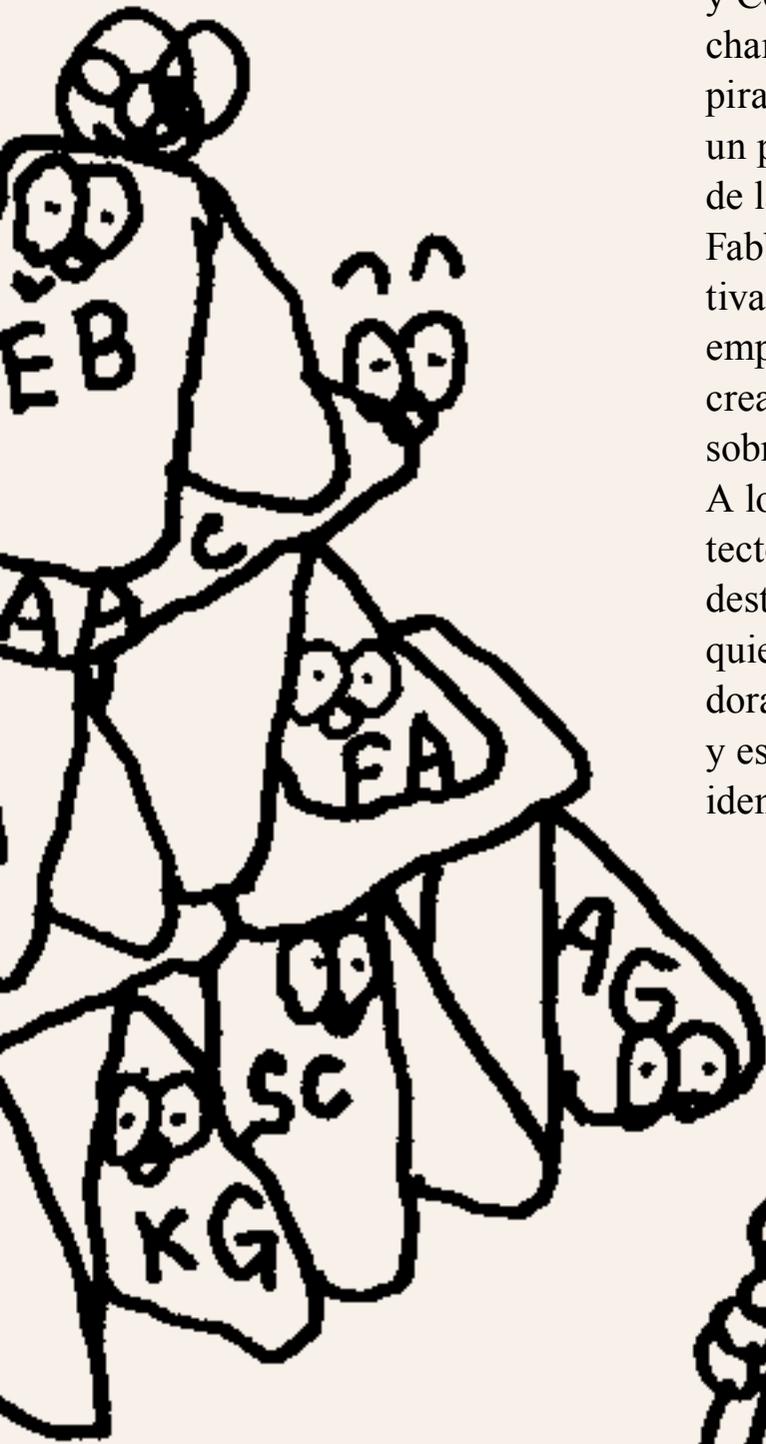
2097, design icon since 1958. Gino Sarfatti.

Flos Hosting en Milán, Ámsterdam, París y Copenhague

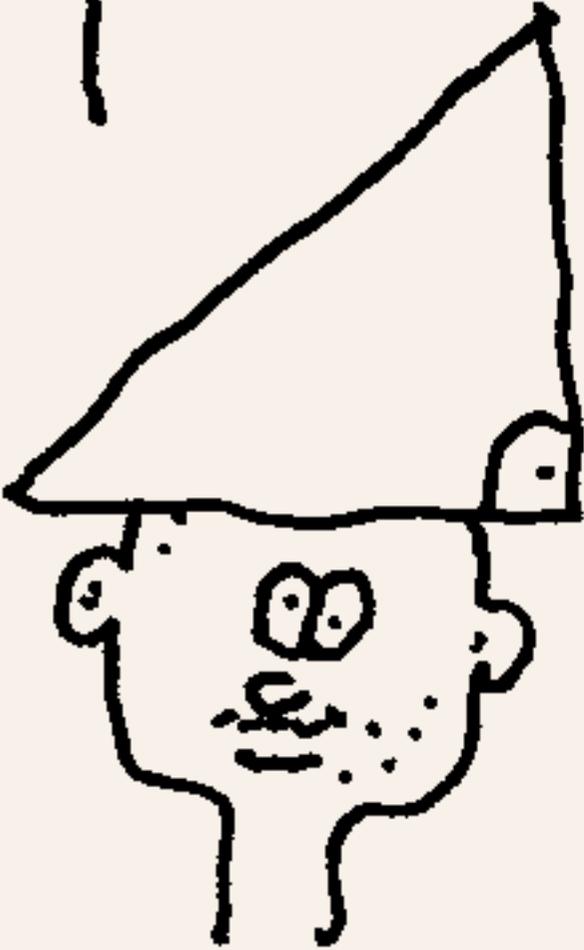
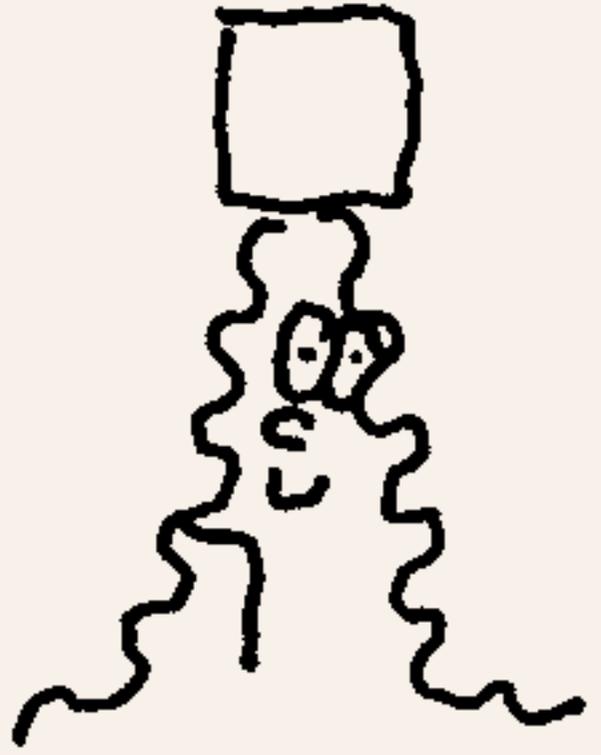
Ilustraciones de Stefan Marx



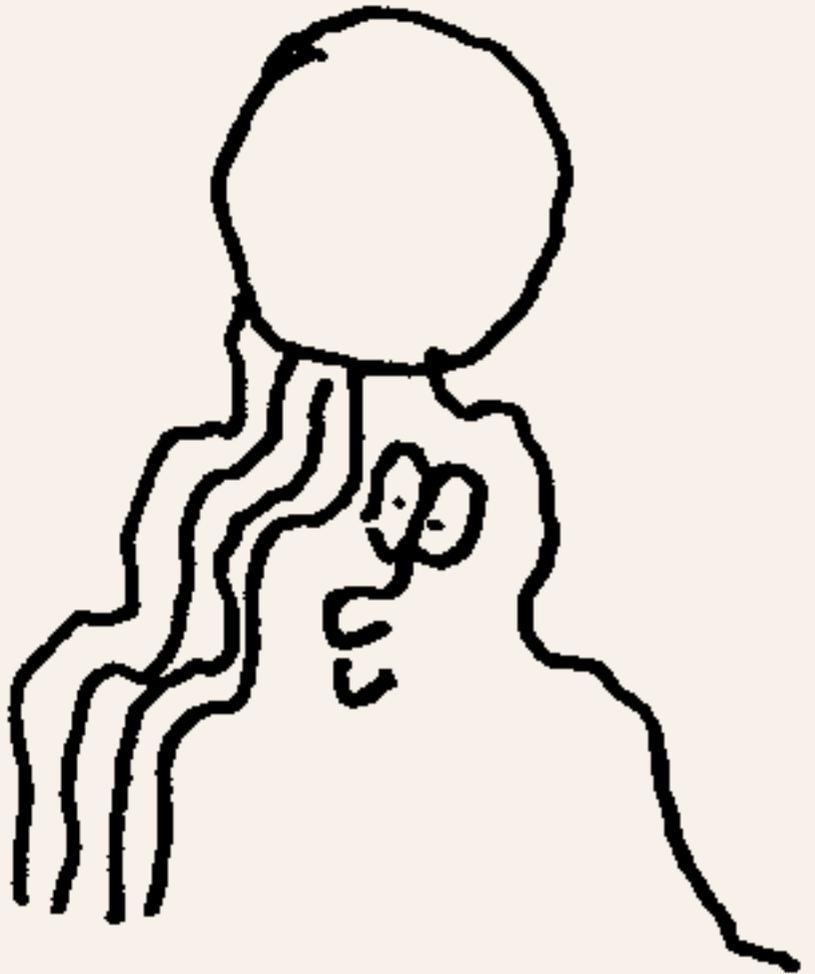
En el transcurso del último año, Flos ha invitado a su comunidad de arquitectos y diseñadores a reunirse en sus sedes de Milán, Ámsterdam, París y Copenhague, donde ha celebrado una serie de charlas con el objetivo de compartir visiones inspiradoras sobre diseño y creatividad. Flos Hosting, un proyecto que comenzó en 2022 con motivo de la celebración del 60 aniversario de Flos en la Fabbrica Orobia, se ha convertido en una iniciativa permanente que intensifica la capacidad de la empresa para mantenerse en contacto con su red creativa global y participar en un amplio debate sobre las prácticas del diseño y la arquitectura. A lo largo de estas páginas, diseñadores y arquitectos comparten con nosotros los momentos más destacados de un año de Flos Hosting. Son ellos quienes, a través de sus colaboraciones inspiradoras que abarcan, entre otros ámbitos, productos y espacios, contribuyen día a día a dar forma a la identidad cultural polifacética de Flos.



Más información



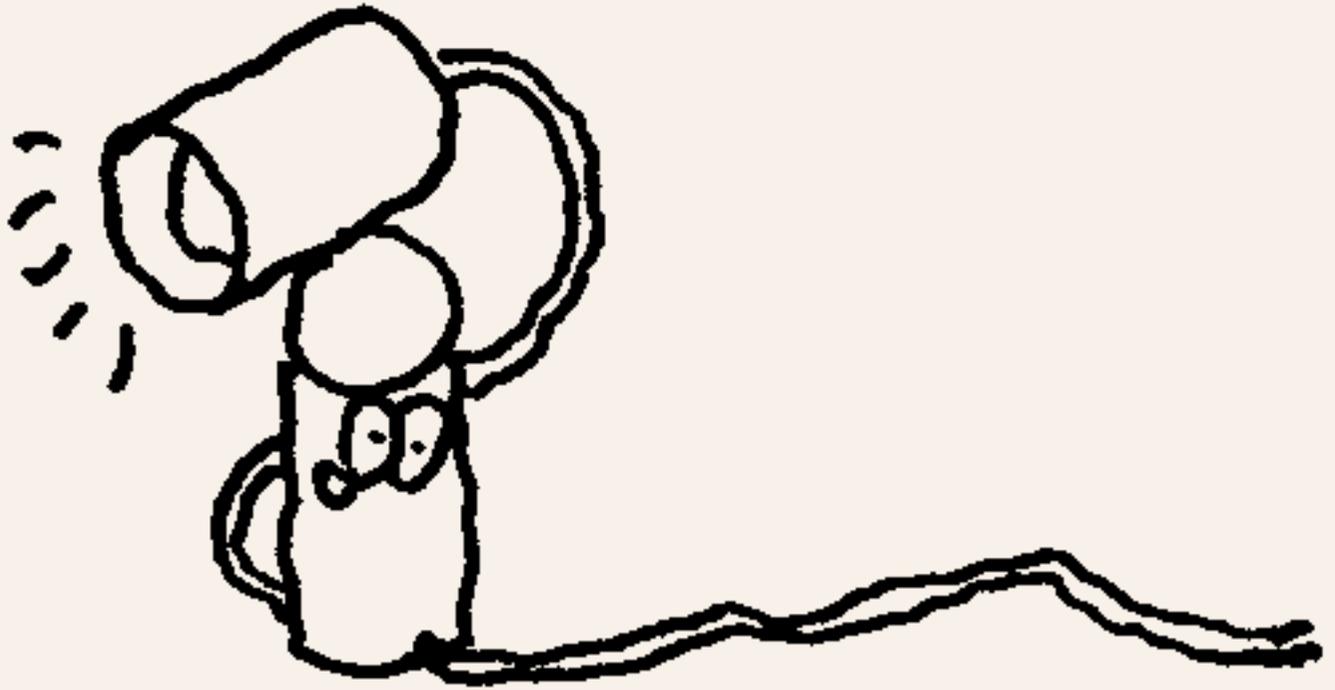
«En ocasiones, la arquitectura pierde coherencia cuando se habla de cambio climático; la crisis de la autoría nos hace desaprovechar la oportunidad de proponer soluciones a pesar de tener todas las herramientas a nuestro alcance. Spaziale propone una nueva forma de abordar la arquitectura y crear espacios para redefinir el propio concepto. A través de videoclips, Spaziale muestra el proceso de construcción como una serie de acciones. Los procesos de diseño arquitectónico se enriquecen con otras disciplinas y integran el arte y la representación como parte del proyecto. Los arquitectos pueden recurrir a otras herramientas con las que trabajar».



Fosbury Architecture

Milán,
30 de noviembre de 2023

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



«Creo que la sostenibilidad implica crear objetos duraderos. Mi forma de abordar la sostenibilidad es crear productos que resistan el paso del tiempo, piezas que no pasen de moda en 10 años».

Philippe
Malouin

París,
2 de marzo de 2024

Anja Aronowsky

París,
2 de marzo de 2024



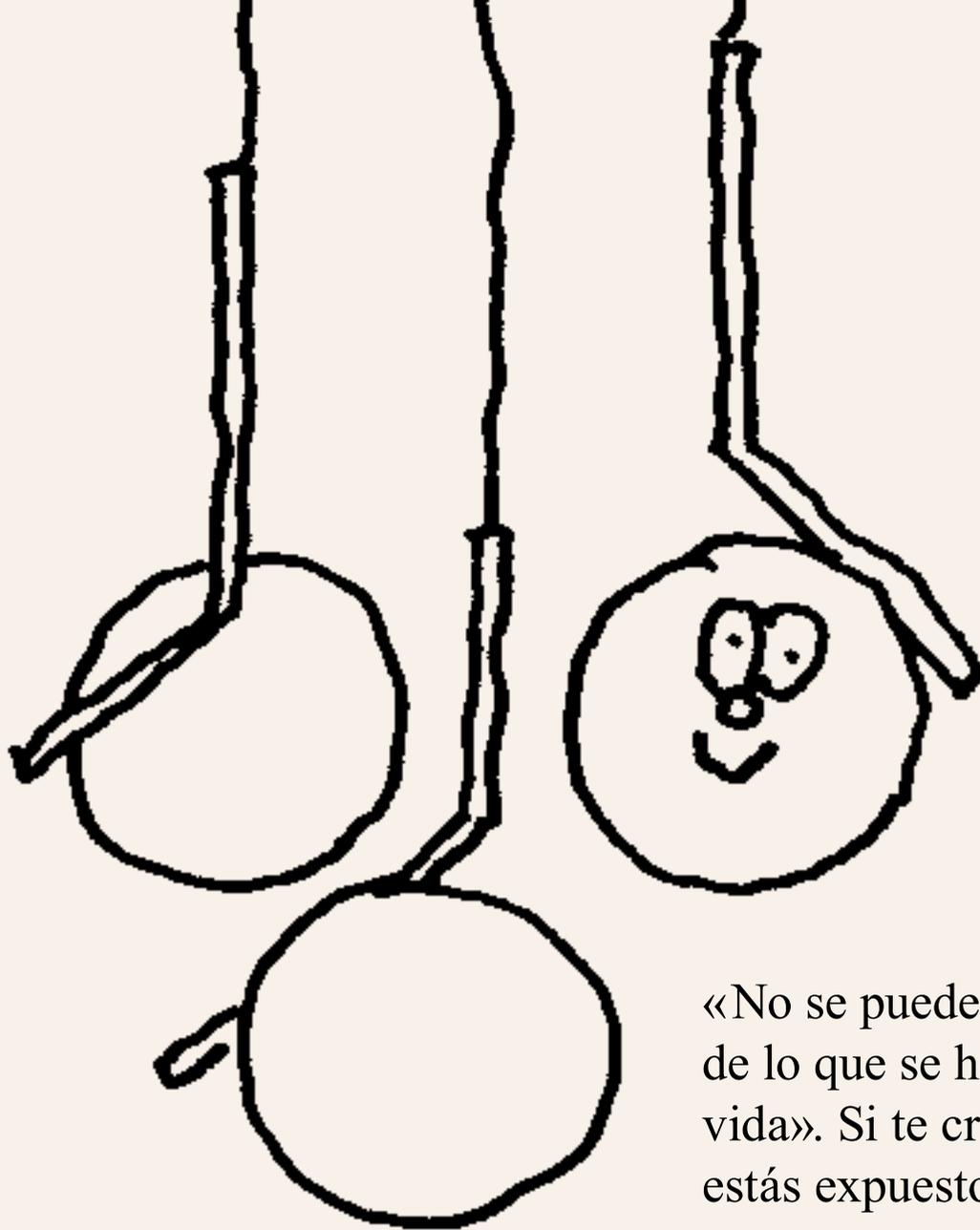
«Como consumidores, lo primero en lo que invertimos es en lo que llevamos puesto, ya que refleja quiénes somos. Más tarde, cuando la vida doméstica cobra protagonismo y comienzas a tener invitados en casa, quieres que tu hogar los impresione. Es entonces cuando la decoración de interiores adquiere importancia y empiezas a invertir en diseño».

«En realidad, la función del diseño es facilitarnos la convivencia, es una forma de crear bienestar a través de los objetos».

Erwan Bouroullec

París,
2 de marzo de 2024





«No se puede huir de nada de lo que se ha hecho en la vida». Si te crías en un país, estás expuesto a su cultura; como persona creativa, no puedes dejar de absorber lo que te rodea. Es algo que nos pasa a todos, pero, a diferencia de las personas que no tienen la oportunidad de hacerlo, los creativos lo expresamos. Al final, todos somos iguales y compartimos un origen común».

Copenhague,
14 de junio de 2024

Michael
Anastassiades

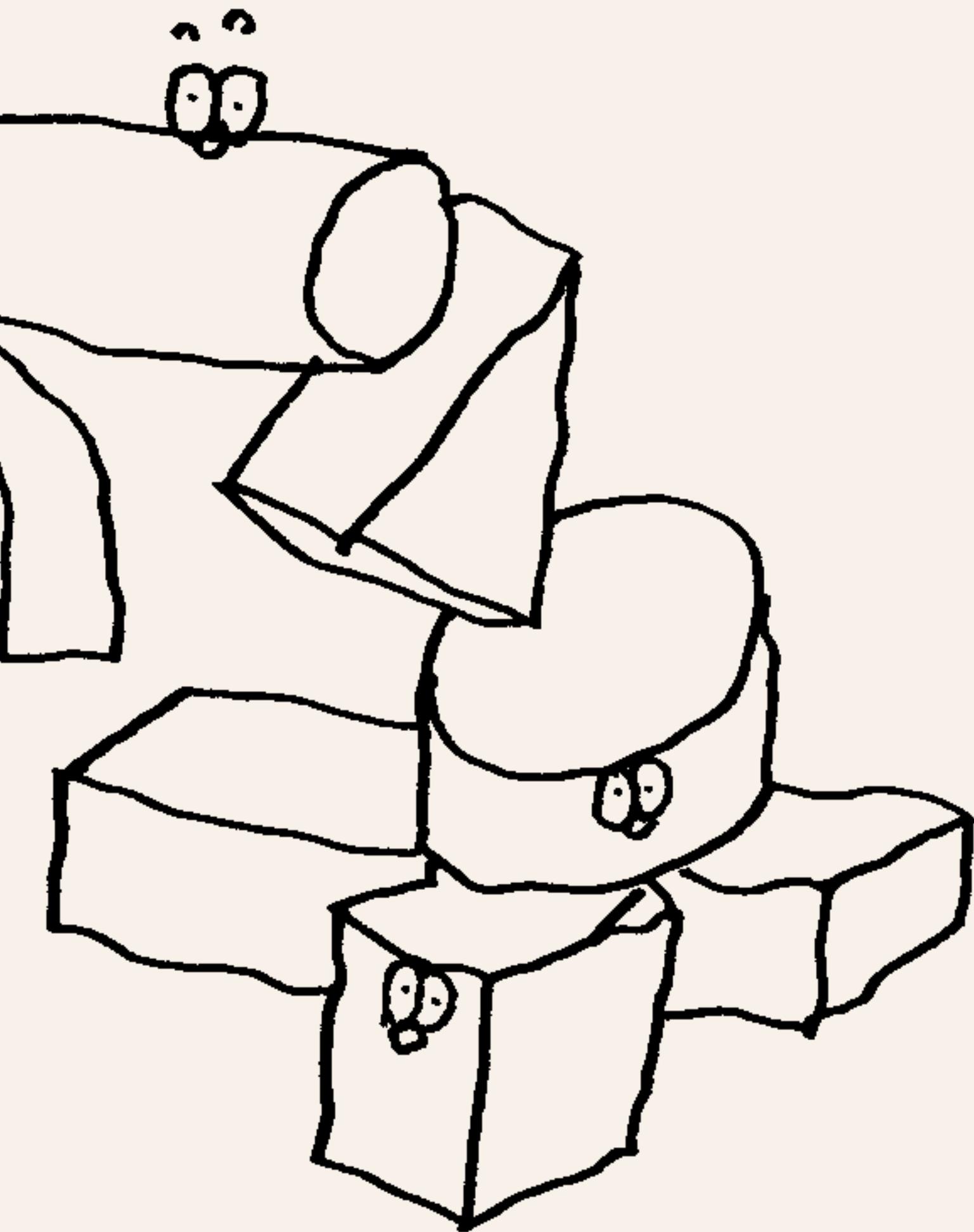
Ámsterdam,
30 de mayo de 2024

Arquitectura G

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

«Ser radical significa sobrepasar los límites en los que uno no se siente cómodo e intentar trabajar allí. Significa reinterpretar, buscar un nuevo significado que se aleje del original. Esa incomodidad es el mejor punto de partida para el diseño».



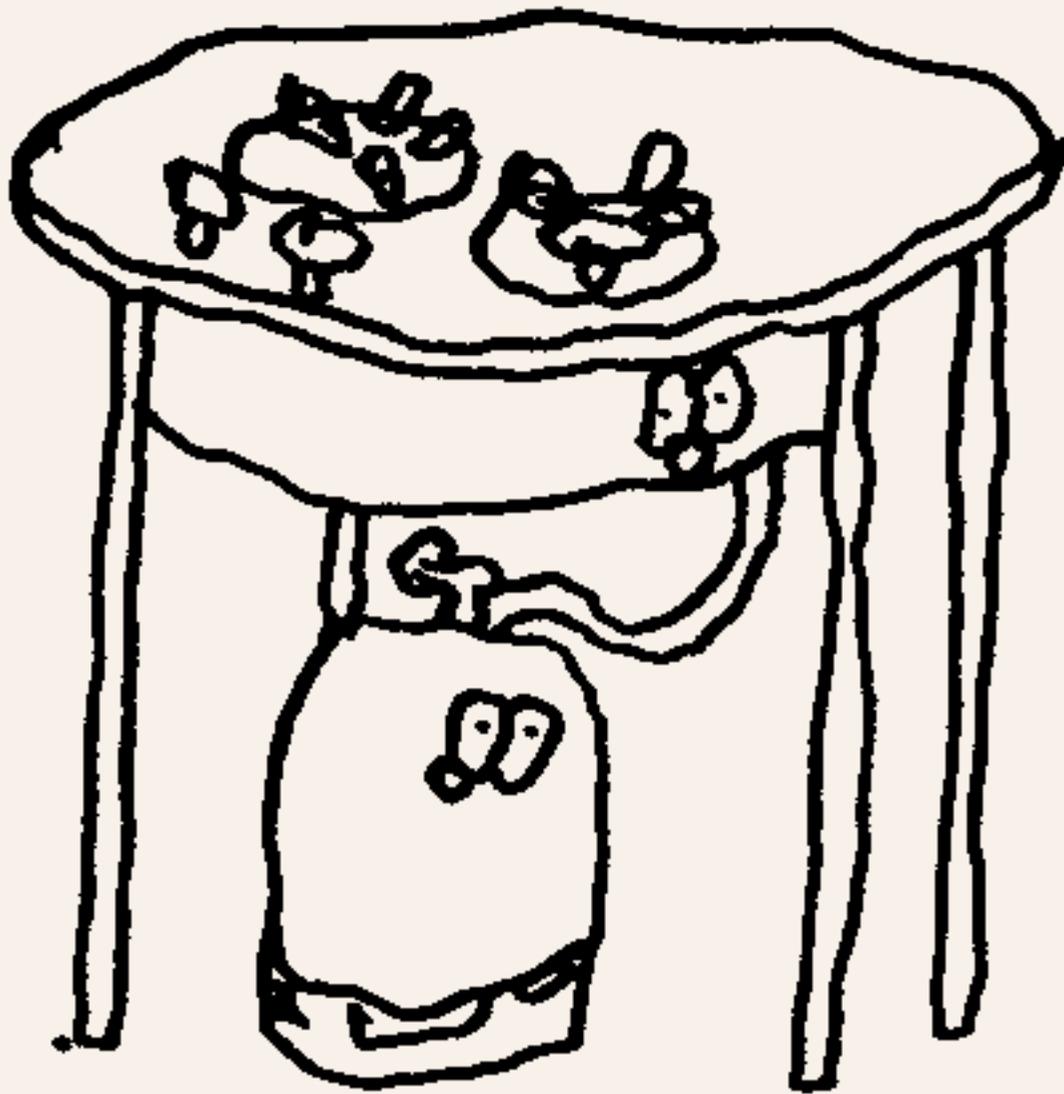


Konstantin Grcic

Ámsterdam,
30 de mayo de 2024

«Hace tiempo, alguien me aconsejó que no mezclara nunca luz incandescente con luz fluorescente, y ahora hacemos precisamente todo lo contrario. Entendemos que un mismo espacio necesita una iluminación diferente para cada una de las tareas que se realizan en él; por eso, la iluminación tiene que ofrecer más de una opción».





Sam Chermayeff

Ámsterdam,
30 de mayo de 20244

«Cuando diseñamos este espacio para Flos, se nos pidió que no solo mostráramos los proyectos, sino el efecto de la luz. Así pues, teníamos que crear diferentes condiciones de iluminación y nos esforzamos en conseguirlo».



Presentamos

Snoopy

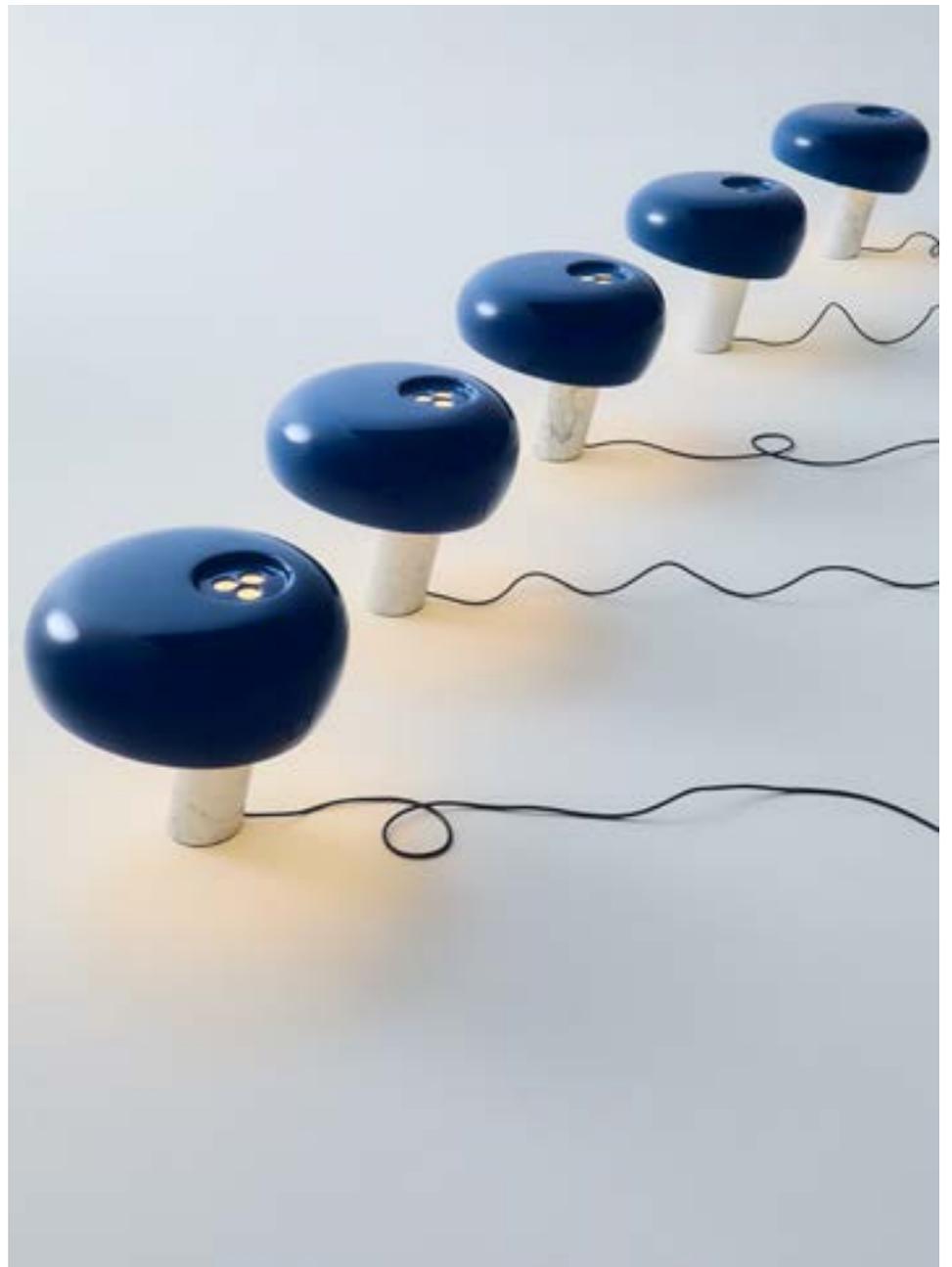
in Blue

Fotografía de Alecio Ferrari
Set design Beatrice Bonetto y Jessica Zorzin



Leyenda atemporal del diseño de iluminación, Snoopy fue concebida por Achille y Pier Giacomo Castiglioni en 1967, en la que el sentido del humor de ambos hermanos se funde a la perfección con un diseño funcional. El diseño de la lámpara, que evoca la silueta del perro protagonista del cómic homónimo, permanece inalterado desde su creación: una base de mármol inclinada que sostiene en perfecto equilibrio el difusor de metal esmaltado. La genialidad de los Castiglioni se manifiesta en la integración de la tecnología en la base, una innovación para su época. La Snoopy original con difusor negro dio paso a una colección con versiones en verde y naranja, hasta llegar a la última incorporación, el difusor navy-blue, que se inspira en un tono usado por Achille y Pier Giacomo en su lámpara Sciuko para Flos en 1966.

















CUESTIONARIO

Philippe Malouin

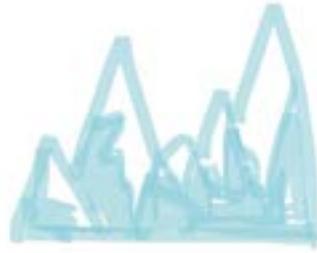


El talento de Philippe Malouin para el diseño reside en su capacidad de adaptar un concepto sumamente experimental y traducirlo en productos funcionales y duraderos pensando a la próxima generación. Tomemos como ejemplo su diseño para Flos, Bilboquet, una lámpara de sobremesa versátil cuyo cabezal se conecta a la base a través de una elegante esfera magnética, lo que permite utilizarla en infinidad de configuraciones y ambientes. Hoy comparte con nosotros divertidos detalles de su vida cotidiana. Retrato de Pablo di Prima

¿Qué te hace feliz?



¿A dónde fuiste en tu último viaje?



¿Qué has desayunado?



Dibuja tu herramienta favorita.



¿Qué coleccionas?



¿Qué haces para relajarte?



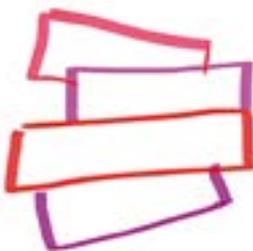
¿Qué lugar te hace sentir en casa?



¿Cuál es el mejor momento del día para ti?



El último libro que has leído..



Cuéntanos algo que nunca hayas hecho.



El director teatral Fabio Cherstich entrevistó a Formafantasma, tomando como punto de partida SuperWire para conocer el método del estudio para diseñar desde cero (artículo de portada). Además, el hogar de Cherstich actuó como telón de fondo para Bellhop Glass de E.Barber & J.Osgerby (p. 28).

El fotógrafo Alecio Ferrari creó una colección fotográfica sobre Snoopy, el diseño legendario de Achille y Pier Giacomo Castiglioni, para celebrar la producción de su nueva acabado navy-blue (p. 80).

Para nuestra sección Flos Hosting, la sucesión de charlas de Flos en diferentes capitales europeas del diseño, el artista visual Stefan Marx, creó una serie de ilustraciones desenfadadas que reflejan la diversidad de las comunidades creativas de la empresa (p. 68).

El fotógrafo milanés Mattia Parodi capturó la Bellhop Glass de Eduard Barber y Jay Osgerby en el apartamento de Fabio Cherstich en Milán (p. 28), con un íntimo portafolio que muestra la presencia del diseño en un espacio.

El fotógrafo berlinés Robert Rieger, se desplazó a Italia para fotografiar SuperWire de Formafantasma en Villa Crespi de Giuseppe De Finetti, creando un reportaje que plasma a la perfección el diseño singular de la colección, entre futurista y nostálgico (portada).

La fotografía de Daniel Riera realza los iconos de Flos (p.39) con una serie de imágenes evocadoras en las que los diseños legendarios de Achille y Pier Giacomo Castiglioni, Tobia Scarpa y otros, interactúan con la arquitectura de mediados de siglo.

El crítico de diseño británico Deyan Sudjic trazó la historia de los iconos de Flos (p. 39), explorando el significado del concepto a través de la historia del diseño contemporáneo.

Agradecimientos
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

Dirección creativa y conceptual
Apartamento Studios

Redactora jefe
Rosa Bertoli

Diseño gráfico
Apartamento Studios

Director Creativo de Flos
Barbara Corti

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

Traducciones
Equipo Agiliz@ tu gestion

Impresión
LOGO S.p.A. Borgoricco (PD)
Agosto de 2024



FLOS

NUEVOS PRODUCTOS

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

Materiales: vidrio, aluminio

Potencia S2: max 30W LED (max 75W HSGSA versión US)

Potencia T: max 15W

Tensión: 220-240V (120V versión US)

Fuente Luminosa S2: LED 25W E27 2700K (versión US pendiente)

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

Acabado: bright aluminum, cioko, blanco



Bellhop Glass S2



Bellhop Glass T

Snoopy

A. & P.G. Castiglioni, 2024

Materiales: mármol, metal

Potencia: MAX 150W (75W versión US)

Tensión: 220-240V (100-120V versión US)

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

Nuevo acabado: navy-blue

Disponible en: negro, verde, naranja



● F6380014
FU638014 US

Finishes



● F6380030
FU638030 US



● F6380039
FU638039 US



● F6380075
FU638075 US

SuperWire

Formafantasma, 2024

Materiales: vidrio, aluminio

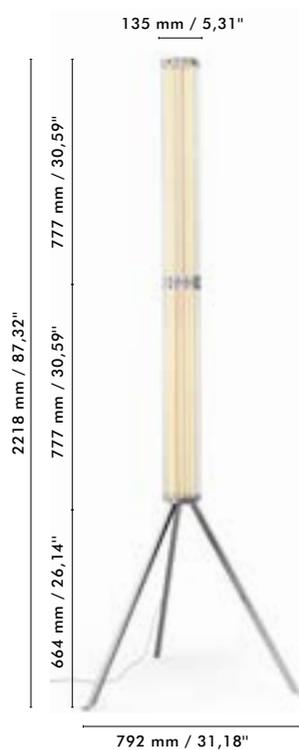
Potencia F: 56W

Potencia T: 18W

Tensión: 100-240/48

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

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



● D301F01C3EAF2
SuperWire F



● D301T01C3EAF2
SuperWire T

Escanea el código QR para descubrir más en nuestro sitio web
y suscríbete a nuestro boletín de noticias para estar al día.



