

FLOS

stories



Terza edizione: Inside Out — persone, luoghi e cose in evoluzione. Wireline di Formafantasma accende di luce Villa Ottolenghi, in studio con Bellhop Floor di Barber Osgerby, Oblique di Vincent Van Duysen e le sue molteplici personalità, design in transizione nella casa di un fotografo e le opere d'arte di Ronan ed Erwan Bouroullec.





PROFILO

FORMAFANTASMA e WIRELINE, dalla A alla Z

La lampada WIRELINE di FORMAFANTASMA è a metà tra l'espressione artistica e il design industriale. L'ultima creazione di Andrea Trimarchi e Simone Farresin per Flos rappresenta il loro ethos progettuale e i loro valori estetici, dove la funzionalità incontra la sorpresa. È un pezzo che ben rappresenta l'universo dello studio, dove il design, la responsabilità sociale e l'ecologia entrano in collisione. In queste pagine, raccontiamo questo mondo attraverso un vocabolario di idee, concetti, luoghi e oggetti per loro importanti.

Intervista di Rosa Bertoli.
Fotografia di Olya Oleinic.

Amsterdam [/.æmstə'dæm/] *n.* – la capitale dei Paesi Bassi e la città dove ha sede lo Studio Formafantasma. È la città dove abbiamo scelto di vivere, una città che ci piace perché ci permette di isolarci. È uno spazio neutro in cui siamo liberi di pensare lontani dal rumore delle altre capitali di design.

Beauty [/'bju:ti/] *n.* – Una combinazione di qualità, come fattezza, colore o forma, piacevoli per i sensi e soprattutto per la vista. È un grande tabù. Non pensiamo mai alla [bellezza] quando lavoriamo, ma ciò non significa che il nostro lavoro non includa tale componente. In realtà è la parte più intuitiva di quello che facciamo, ma non la cerchiamo.

Craft [/'kɪɑ:ft/,] *n.* – Un'abilità tradizionale di creare

come *Cambio e Ore Streams*, analizzando il rapporto tra l'estrazione delle materie prime, la loro raffinazione e la creazione di oggetti.

De Natura Fossilium [/'de:/ /na:'tu:.ra/ /fos.si.li.əm'/] *n.* – **1.** Un testo scientifico scritto da Georgius Agricola nel 1546 e considerato il primo libro di mineralogia. **2.** Un progetto di Formafantasma basato su un'indagine sulla cultura della lava sul monte Etna e Stromboli in Sicilia, due degli ultimi vulcani attivi in Europa. È uno dei molti progetti dei designer legati alla Sicilia. Questo progetto offre un esempio calzante del nostro amore per la sperimentazione dei materiali. Si tratta di un progetto che guarda al monte Etna come a uno spazio per la produzione, sviluppando un tema di produzione come relazione intima con un luogo. Abbiamo



oggetti manualmente. Un elemento ricorrente del lavoro di Formafantasma ma anche un'entità verso la quale sono stati critici nel corso di tutta la loro carriera. Per noi, l'arte manuale rappresenta un'idea di qualità. Abbiamo considerato questo tema sin dall'inizio delle nostre carriere, a cominciare da quando eravamo studenti e l'abbiamo approcciata da un punto di vista critico. Abbiamo voluto analizzare questo tema dal punto di vista del nostro contesto italiano; era importante per noi discutere del ruolo contemporaneo dell'arte artigiana. Non siamo interessati esclusivamente all'arte manuale come metodo di produzione, ma anche come ideologia. È un'idea che esploriamo attraverso progetti

usato cenere vulcanica, creando pertanto con un materiale che non è stato estratto bensì espulso dal vulcano. Il vulcano è come una miniera senza minatori.

Eindhoven [/'ændhəʊvən/] *n.* – Una città nella provincia del Brabante Settentrionale, nei Paesi Bassi, sede dell'Accademia di design dove hanno studiato i designer e dove hanno avviato originariamente il proprio studio.

Uno dei luoghi che ammiriamo di più in Europa: ammiriamo il coraggio di questa città, che è stata sempre il brutto anatroccolo del paese. È una città con un forte desiderio di reinventarsi, adattarsi alla contempora-







neità investendo nel proprio futuro e mettendo il design al centro del proprio sviluppo economico, culturale e urbano. È una città che utilizza il design come un sentiero verso la dignità e il futuro e come prova che una disciplina considerata per tradizione al servizio della progettazione può fare molto di più.

Formafantasma [/'fo:r.ma.fən'taz.mə/] n. – 1. Lett. Forma fantasma. 2. Il nome scelto per lo studio. È un nome programmatico. La gente spesso pensa che significhi “forma fantastica”, ma in realtà ha il significato opposto: significa forma assente. Ciò che vogliamo trasmettere è che anche se i nostri progetti sono di solito caratterizzati da un risultato estetico interessante, vengono da un processo di ricerca che non è l'idea romantica di un designer seduto a un tavolo che disegna, bensì un processo più complesso. Ci siamo chiesti: se avessimo uno studio, come vorremmo chiamarlo? Volevamo rendere l'idea di una forma mutevole, che ci consente di esplorare cose diverse.

GEO–design [/'gjo:z – di'zain/] n. – un Master presso l'Accademia di design di Eindhoven, sviluppato da un'iniziativa del direttore creativo dell'Accademia, Joseph Grima, e una piattaforma espositiva curata da Martina Muzi. Andrea Trimarchi e Simone Farresin sono i direttori del corso master GEO-Design. Il dipartimento GEO-Design avanza proposte di design trasformativo basate sull'analisi o sulla struttura sulle quali si effettua il progetto. Il corso ha ovviamente una forte inclinazione ecologica che riconosce l'importanza e la pertinenza della produzione industriale, ma riconosce anche come questa abbia contribuito al disastro ambientale. Approcciamo il design come un'opportunità di critica, di analisi, ma anche di riformulazione e riconsiderazione del modo in cui il design viene prodotto e per chi, pensando anche alle esigenze di altre specie, avendo cura di comprendere come i materiali vengono approvvigionati o distribuiti e lavorati su scala globale.

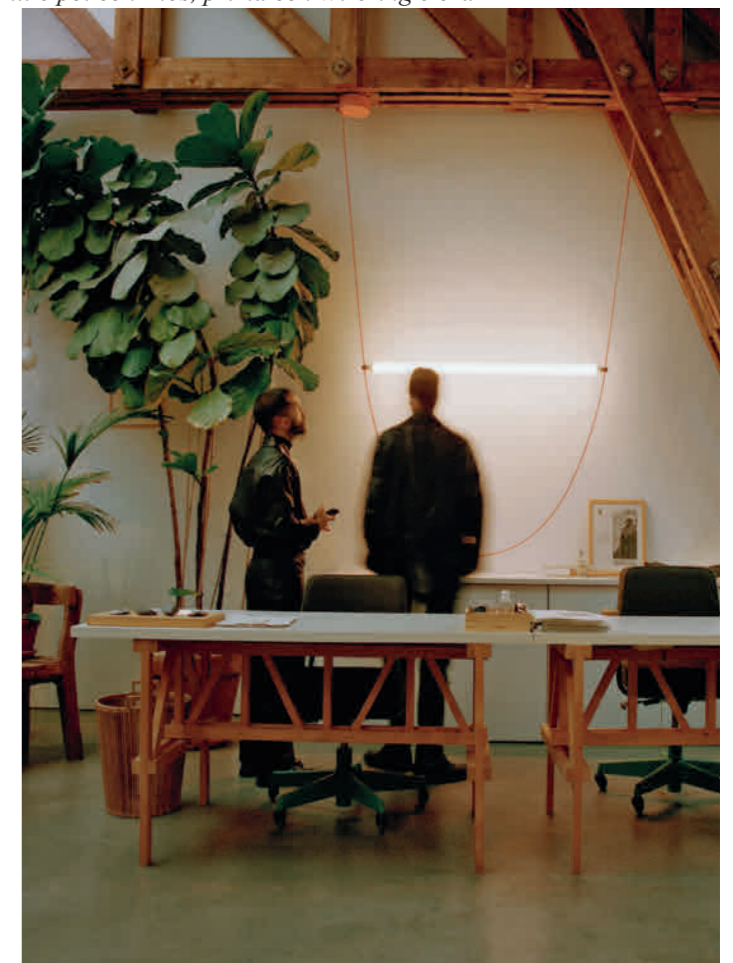
History [/'hist(ə).i:] n. – eventi passati considerati nel loro complesso, soprattutto eventi di un particolare periodo, paese o argomento. Diciamo sempre “guarda indietro per guardare avanti”. È stato il nostro motto sin dall'inizio. È impossibile progettare il futuro senza guardare a quanto è avvenuto prima; è una conoscenza che si deve avere per poter progettare. Tutti i nostri progetti sono iniziati con una ricerca storica. È un interesse e un atteggiamento che abbiamo e pensiamo che sia pertinente perché ci aiuta a comprendere la nostra posizione all'interno della disciplina e della contemporaneità.

Italiani [i.ta'lja.ni/] adj. – Italiani. Noi ci sentiamo italiani, senz'ombra di dubbio. Ma pensiamo di essere anche molto europei. L'Italia è un posto che ci manca, molto. Sogniamo un giorno di poter avere sede anche lì.

Joanna Piotrowska [/'dʒoʊ'ænə/ /pi'otrɒf.ska/] n. – artista e fotografa polacca, con sede a Londra. I suoi lavori sono splendidi e allo stesso tempo mettono a disagio, che è sempre una buona cosa.

Kanazawa [/'kənəzəʊ'wɑ:] n. – città giapponese. La capitale della prefettura di Ishikawa, sull'isola di Honshu. Una piccola città in Giappone che abbiamo visitato nella primavera del 2020. I ciliegi erano tutti in fiore, un po' un cliché giapponese ma anche uno spettacolo meraviglioso.

Light [/'laɪt/] n. – la luminosità proveniente da una fonte naturale o un dispositivo elettrico, che consente di vedere le cose. La luce è il nostro tema. Ogni autore ha un'ossessione. La nostra è la luce. L'abbiamo esplorata con progetti indipendenti e poi con Flos, prima con Wiring e ora



con Wireline. Ci piace che sia intangibile, ma anche tecnica ed emozionale - ci piace davvero tanto questa doppia componente. È anche uno dei pochi campi del design dove si è verificata un'importante innovazione tecnologica: il LED ha rivoluzionato tutto. L'illuminazione è il settore più emozionante del design.

Materials [/'mæ'tiəriəlz/] n. pl. – sostanze fisiche delle quali possono essere composti gli oggetti. Nel corso della loro carriera, i Formafantasma hanno sperimentato con materiali come la cenere vulcanica (vedi: De Na-



tura Fossilium), rifiuti elettronici (vedi: Ore Streams), pelle, legno e molto altro.

Abbiamo un rapporto intuitivo, cerebrale con i materiali. Sin dall'inizio della nostra carriera abbiamo avuto un approccio pratico con materiali e portato avanti sperimentazioni su di essi, con progetti come De Natura Fossilium, ma anche Botanica e molti altri. È diventata per noi un'ossessione sempre più precisa, in quanto crediamo sia estremamente importante per i designer esplorare l'origine dei materiali, come vengono lavorati e distribuiti, così da poter far avanzare la disciplina progettuale. Siamo estremamente consapevoli del rapporto tra la progettazione degli oggetti e la provenienza delle materie prime.

Nature [/'neitʃə/] *n.* – tutti gli animali, le piante, i minerali ecc. presenti al mondo e tutte le caratteristiche, le forze e i processi che si verificano o esistono indipendentemente dalle persone.

Nessun designer può ignorare l'attuale crisi ecologica e nessun designer può evitare di riflettere su questo tema. Il design può diventare una delle principali risorse nella lotta al cambiamento climatico e noi cerchiamo di contribuire attraverso il nostro lavoro come studio e nelle nostre collaborazioni con le aziende. È importante portare queste discussioni e questo atteggiamento all'interno delle aziende.

Ore Streams [/'ɔɪ /stɪ:mz/] *n. pl.* – **1.** lett. Un flusso di rocce o terra dal quale è possibile ottenere il metallo. **2.** Un progetto avviato dai Formafantasma nel 2017 e sviluppato nel corso di tre anni, presentato come “un'indagine nel riciclaggio dei rifiuti elettronici”..

Ore Streams è stato un progetto incredibilmente importante per il nostro studio; è il progetto che ha cambiato il nostro modo di lavorare, un punto di svolta in cui la componente di ricerca del nostro lavoro (che prima era basata più sui materiali) si è trasformata in attivismo, per comprendere come il design possa portare un cambiamento, analizzando in modo olistico l'intero sistema di progettazione e produzione. Pensiamo che questo atteggiamento di dare una seconda vita ai rifiuti elettronici possa essere applicato all'industria ed è un processo che speriamo funzioni anche con Flos, un giorno.

Plants [/'plɑ:nts/] *n. pl.* – esseri viventi che crescono sulla terra, nell'acqua o su altre piante. Solitamente composte da stelo, foglie, radici e fiori, e che producono semi. *Abbiamo esplorato il nostro interesse per il mondo vegetale attraverso la mostra Cambio, trattando in modo specifico gli alberi e l'estrazione del legname dalle foreste, per capire meglio l'impatto ecologico dell'industria del legno. È stato un viaggio incredibilmente importante per noi, perché ci ha fatto vedere le piante non come una risorsa, ma come creature viventi. E come designer, ci siamo resi conto che ciò con cui abbiamo a che fare sono creature viventi [e questo] ha avuto indubbiamente un impatto sul nostro modo di lavorare.*

Quarantine [/'kwɒr.ɪ.ən.ti:n/] *n.* – un periodo di tempo specifico in cui una persona deve rimanere isolata (per prevenire la diffusione di una malattia). Un'esperienza vissuta dalla maggior parte del mondo a causa della pandemia di COVID-19 nel 2020. Inteso anche come lockdown.

La prima volta l'abbiamo ritenuta quasi un sollievo. Ab-





biamo pensato fosse suggestivo che il mondo potesse fermarsi per un periodo di tempo. Siamo stati fortunati a rimanere al sicuro per questo periodo e che le nostre famiglie stessero bene. Rimanere isolati ci ha aiutato a pensare a come facciamo le cose, a come collaboriamo con le persone nel nostro studio e a come ci avviciniamo al lavoro in generale. Ci siamo resi conto di non dover viaggiare tanto quanto facevamo prima, di poter fare di più online, di poter collaborare in maniera virtuale con le aziende. La stupidità non è più accettabile. Abbiamo imparato molto dallo stare in quarantena e sappiamo che questo periodo avrà un impatto a lungo termine sulle vite delle persone.

Routine [ˈruːˈtiːn/] *n.* – un modo abituale di fare le cose. *Dato che il nostro studio e la nostra casa sono nello stesso spazio, abbiamo bisogno di una routine per sopravvivere. Ci svegliamo alle 7 in punto tutti i giorni, facciamo colazione e portiamo a passeggio il nostro cane Terra per un'ora. Poi lavoriamo fino alle 18:30 o le 19:00 e portiamo di nuovo fuori Terra, quindi ceniamo. Cuciniamo per il nostro team ogni giorno. Non lavoriamo la sera e andiamo a dormire alle 23:15. Le nostre luci hanno un timer: si accendono ogni giorno alle 6:50 e si spengono alle 23:15.*

Sicilia [siˈtʃil.ja/] *n.* – la più grande isola del Mediterraneo, situata al largo della punta dello stivale dell'Italia. Una regione ricca dal punto di vista storico e culturale, nonché terra di origine della famiglia di Andrea. Molti dei primi lavori di Formafantasma erano legati alla Sicilia (vedi: De Natura Fossilium). *È il nostro grande amore. Ci piace sempre tornare, è un posto speciale, lontano da tutto il rumore. È difficile spiegare perché, l'amiamo e basta. I nostri lavori ispirati alla Sicilia erano spesso un riflesso del fatto che Andrea la conosceva bene, mentre Simone la stava ancora scoprendo, quindi era un processo di scoperta e riscoperta.*

Terra [ˈtɛr.ra/] *n.* – **1.** lett. terra, pianeta Terra. **2.** Il nome del levriero italiano della coppia. *Il nostro piccolo, magnifico levriero italiano è con noi da sette mesi ed è la nostra gioia. È un animale davvero speciale. Si è adattato ai nostri ritmi, gli stiamo insegnando a vivere nel nostro mondo ed è veramente bellissimo. Diamo per scontato che un animale si adatti alla vita umana, ma in effetti è una specie diversa che in un certo qual modo cerca di comunicare con noi. Ci siamo commossi quando è arrivato, nel vedere lo sforzo che faceva quella creatura di tre mesi che aveva come punto di riferimento una specie diversa dalla sua.*

Ugliness [ˈʌɡli-nəs/] *n.* – la caratteristica di essere esteticamente sgradevole o non attraente. *La bruttezza ha un grande potenziale, è ciò che rende molte cose interessanti. È una categoria dell'estetica, proprio come la bellezza, e il suo grande potenziale*

distruttivo non dovrebbe essere per forza rinnegato.

Vino [ˈvino/] *n.* – vino (Italiano). *Durante il lockdown il vino è diventato un'abitudine quotidiana. Essendo italiani, siamo cresciuti con il vino sulla tavola. Ci piacciono i bianchi, sia secchi che fruttati.*

Wireline [ˈwaɪə(ɪ)ˈlaɪn/] *n.* – **1.** Lett. Un corpo lungo e sottile realizzato con un pezzo di filo metallico che si può piegare. **2.** Il nome dell'ultima lampada di Formafantasma per Flos. In Wireline, il cavo di alimentazione diventa una caratteristica estetica essenziale: appiattito per sembrare una cinghia di gomma appesa al soffitto, regge una sofisticata estrusione di vetro scanalato contenente la sorgente luminosa LED. Disponibile in rosa e forest green, Wireline può essere installata come pezzo singolo o in una composizione di più pezzi per ottenere disposizioni visive elaborate. Fondendo i mondi del design industriale e dell'installazione artistica attraverso una giustapposizione di materiali e forme, i Formafantasma l'hanno progettata come apparecchio di illuminazione pratico, che si riduce al minimo per poter essere riposto.

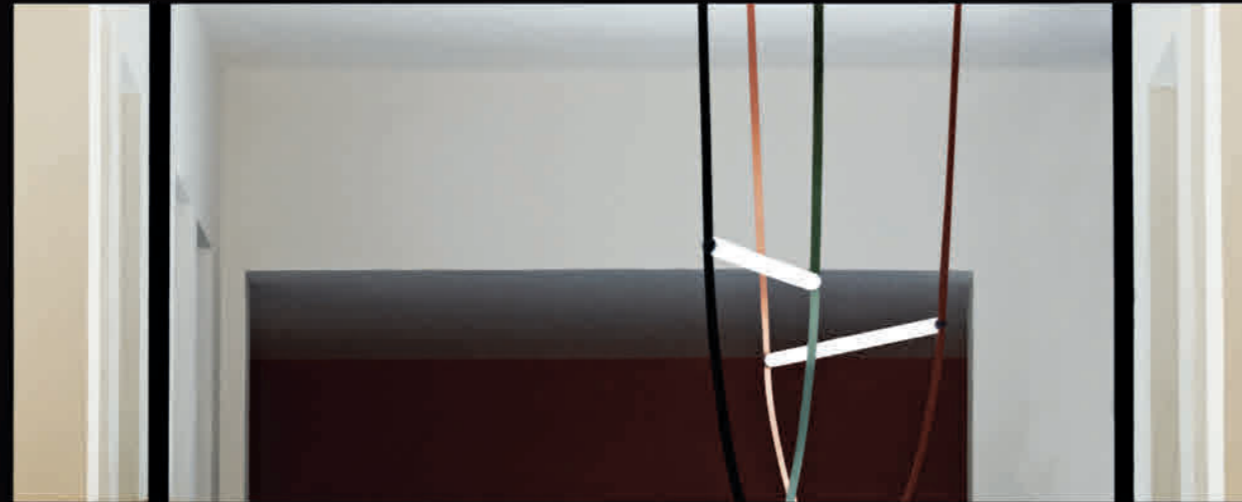
Questa è la nostra seconda collaborazione con Flos dopo Wirering (del 2018) ed è un'evoluzione di quell'idea su una scala completamente diversa. Il concetto si basa sul fatto di trasformare il cavo di alimentazione di una sorgente luminosa in un importante elemento della forma, un aspetto estetico e iconico e performativo del pezzo in uno spazio.

Xilarium [sɪlˈaːri.ʊm/] *n.* – anche noto come Xiloteca. Una raccolta di specie legnose autenticate (latino). *È come una biblioteca, ma con campioni di legno anziché libri. Ne abbiamo visitate diverse durante la ricerca per la nostra mostra, Cambio. È come visitare secoli di storia scritti nelle fibre del legno anziché su pagine di carta.*

Yeast [ˈjiːst/] *n.* – un tipo di fungo utilizzato per produrre bevande alcoliche come birra e vino e per far lievitare e alleggerire l'impasto del pane. *Chi non ha fatto pane o pizza durante la quarantena?*

Zoom [ˈzuːm/] *v.* – **1.** Muoversi molto rapidamente. **2.** [Archi]zoom [Associati], studio di design fondato a Firenze nel 1966. I membri fondatori furono i designer Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello e Massimo Morozzi. Il gruppo è stato determinante nella fondazione della corrente radicale anti-design negli anni '60 e oltre.

Ci siamo laureati a Firenze. All'epoca insegnavano lì due dei fondatori di Archizoom e per noi l'esperienza di essere a contatto con loro e con il loro design radicale è stato un momento estremamente importante e formativo per il nostro lavoro.



ISSUE THREE: *INSIDE OUT*

Trascorrendo più tempo in casa, desideriamo gli spazi esterni come mai prima. Abbiamo quindi riflettuto sul significato, letterale e figurato, delle parole *Inside Out*. Per noi rappresentano flessibilità, evoluzione e cambiamento.

Cogliamo questa occasione per esplorare il catalogo Flos e la sua doppia natura, rappresentata dalle lampade da interni e quelle da esterni (oltre ad alcune che si adattano ad entrambi gli spazi). La collezione outdoor illumina gli antichi giardini di Villa Ottolenghi e la sua architettura razionalista all'imbrunire. Dentro la villa, abbiamo testato la maestosa semplicità di Wireline, un progetto di Formafantasma in cui il design industriale incontra la magia di un'installazione artistica. Abbiamo poi scoperto la nuova collezione attraverso una serie di immagini fotografiche scattate nello studio minimalista di un fotografo, uno spazio che fa da sfondo alle forme

pure delle luci decorative e architettoniche. Come nei numeri precedenti, vi porteremo a far visita ai designer che hanno ideato alcuni dei pezzi più entusiasmanti di Flos. Con Formafantasma abbiamo catalogato il loro universo, dalla A alla Z, tra lavoro, ispirazione e vita, dentro e fuori dal design. Abbiamo trascorso una giornata a Londra con Barber Osgerby, che ci hanno giocosamente presentato la nuova Bellhop Floor e abbiamo conosciuto la Oblique di Vincent Van Dusen e la sua versatilità: una luce da scrivania estrapolata dal suo habitat, l'ufficio, e collocata all'interno di uno spazio domestico. Infine, ci siamo spostati fuori dal design, per raccontare l'arte di Ronan ed Erwan Bouroullec. Le loro opere (una produzione parallela ma separata dal loro lavoro di designer), sono un modo per fuggire dalla realtà, e dimostrano che le persone, le idee e i prodotti possono esistere con successo tra due mondi.

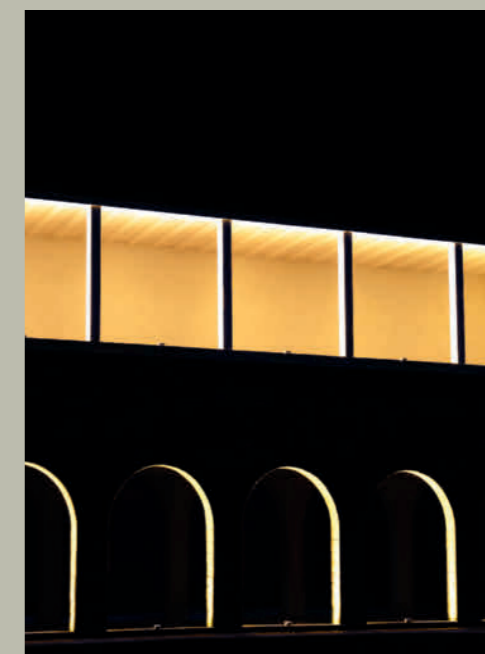


1
Formafantasma e Wireline, dalla A
alla Z ↑



20
Wireline di Villa Ottolenghi ↑

32
I giardini di Villa Ottolenghi ↓

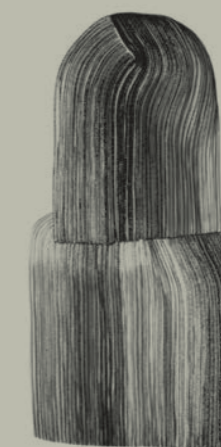


50
La casa di un fotografo ↓



Inserto
Scopri Oblique ↑

68
Visita in studio
con Barber Osgerby ↓



82
Uomo vs Macchina: i disegni
di Ronan ed Erwan Bouroullec ↑

98
Giochi di Sany →



100
Questionario
Patricia Urquiola

102
Collaboratori

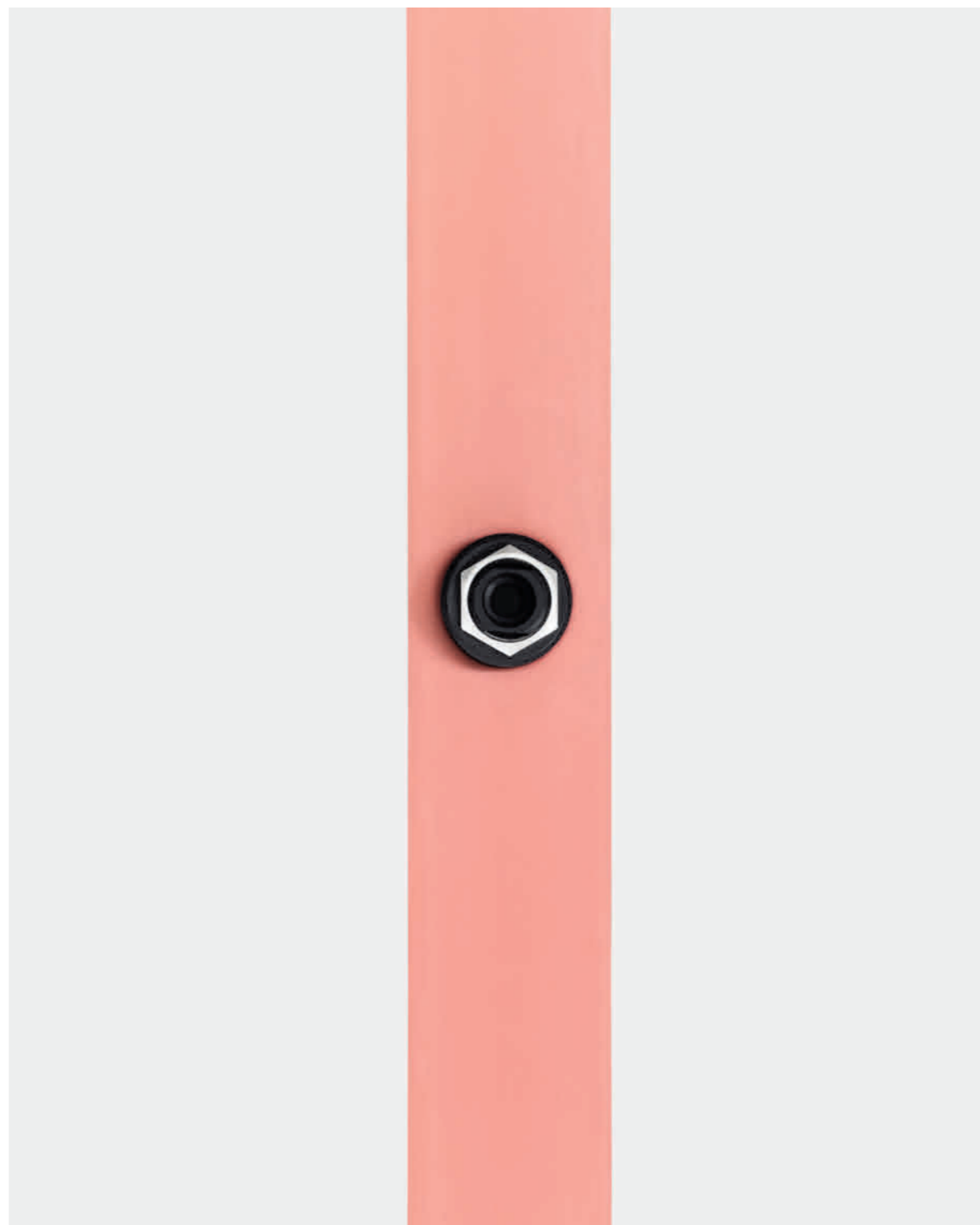
103
Nuovi Prodotti Primavera Estate 2021



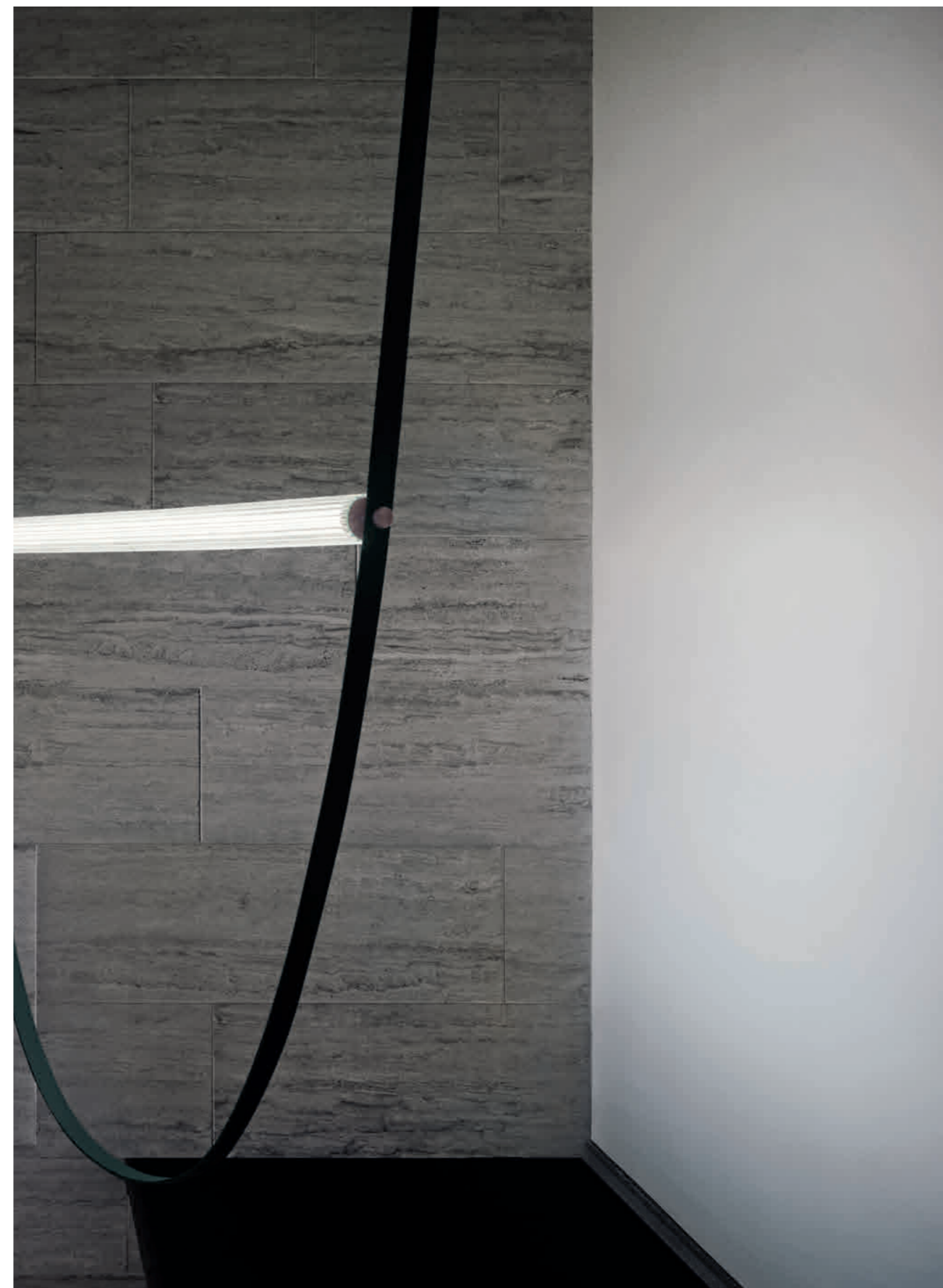
Raffinato esempio di razionalismo italiano e stile internazionale, Villa Ottolenghi si erge sulle colline dell'Italia settentrionale. Commissionata dai mecenati Conte Arturo Ottolenghi ed Herta Wedekind, la sua architettura è definita da geometrie pure e passaggi ad arco, con testimonianze artistiche che costellano tutto l'edificio. I suoi interni rigorosi sono in netto contrasto con le forme sinuose che caratterizzano WIRELINE di FORMAFANTASMA e la combinazione di arte e architettura della villa fa eco alla doppia natura della lampada, a metà strada tra arte e design industriale.

WIRELINE a VILLA OTTOLENGHI

Fotografia di Tommaso Sartori

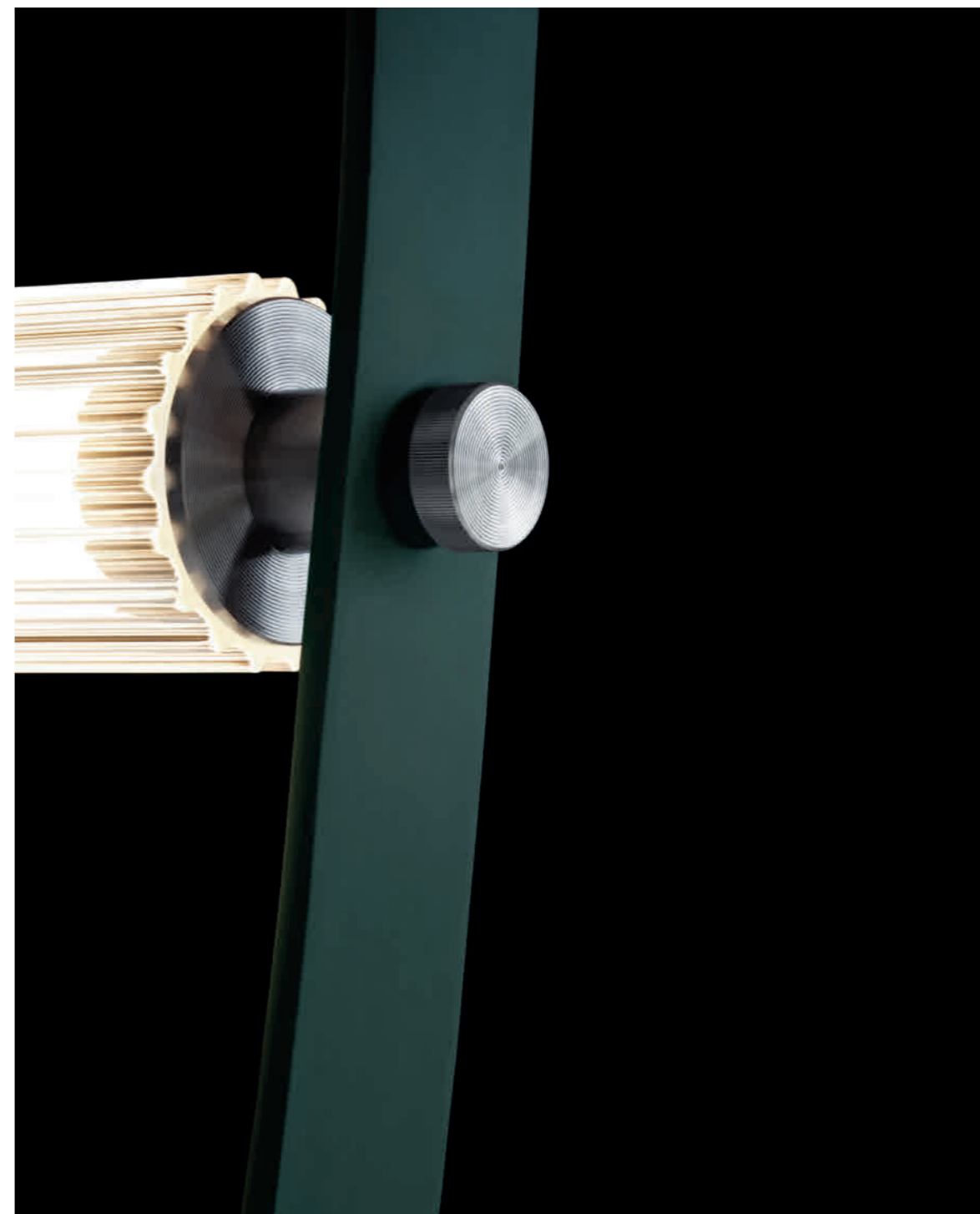


Pagina precedente: una composizione di Wireline di Formafantasma, in rosa, installata a Villa Ottolenghi.
Sopra e a destra: l'esclusivo cavo di Wireline è realizzato in gomma termoplastica colorata, una miscela di polimeri che fornisce la necessaria durezza per mantenerne la silhouette armonica e scultorea.



La sorgente luminosa sfrutta al massimo la tecnologia LED per emettere una luce calda e omogenea, dal grande comfort visivo, massime prestazioni ed efficienza.





Il design scultoreo del diffusore luminoso, realizzato in vetro borosilicato extra trasparente, nasconde la sorgente luminosa LED a 360°. L'intensità della luce si dissolve tra le scanalature, assicurando un comfort visivo massimo. I componenti elettrici sono inseriti in elementi in acciaio inossidabile con finitura satinata e sono caratterizzati da una superficie a diamante realizzata da CNC, che ne migliora la funzionalità e la raffinata estetica industriale.



Wireline, nel colore Forest Green. Il cavo è fissato a soffitto attraverso due punti di aggancio, per sostenere la sorgente luminosa e dare forma a una curva morbida. I due rosoni sono prodotti nella stessa finitura.

La villa è il risultato della armonica collaborazione tra una miriade di scultori, pittori, architetti, decoratori, urban designer e giardinieri, che le hanno dato forma nel corso di oltre quattro decenni. I suoi terreni sono cosparsi di profumata menta selvatica e sculture, piccole costruzioni intese come residenze degli artisti accanto a campi da tennis, vigneti, una piscina e un mausoleo: è un luogo in cui si scontrano molteplici personalità, una perfetta scenografia per un'ampia gamma di sistemi di illuminazione.

VILLA OTTOLENGHI, i giardini





Fotografati in queste pagine, i pezzi della nuova collezione Flos Outdoor. Pagina 33: Outgraze, un sistema LED versatile che crea un effetto di luce radente sugli elementi architettonici. A sinistra: Mile Wall, di Antonio Citterio.



In questa pagina: Mile Bollard Mono, di Antonio Citterio. A destra: Walkstick 2 Double, di Antonio Citterio.





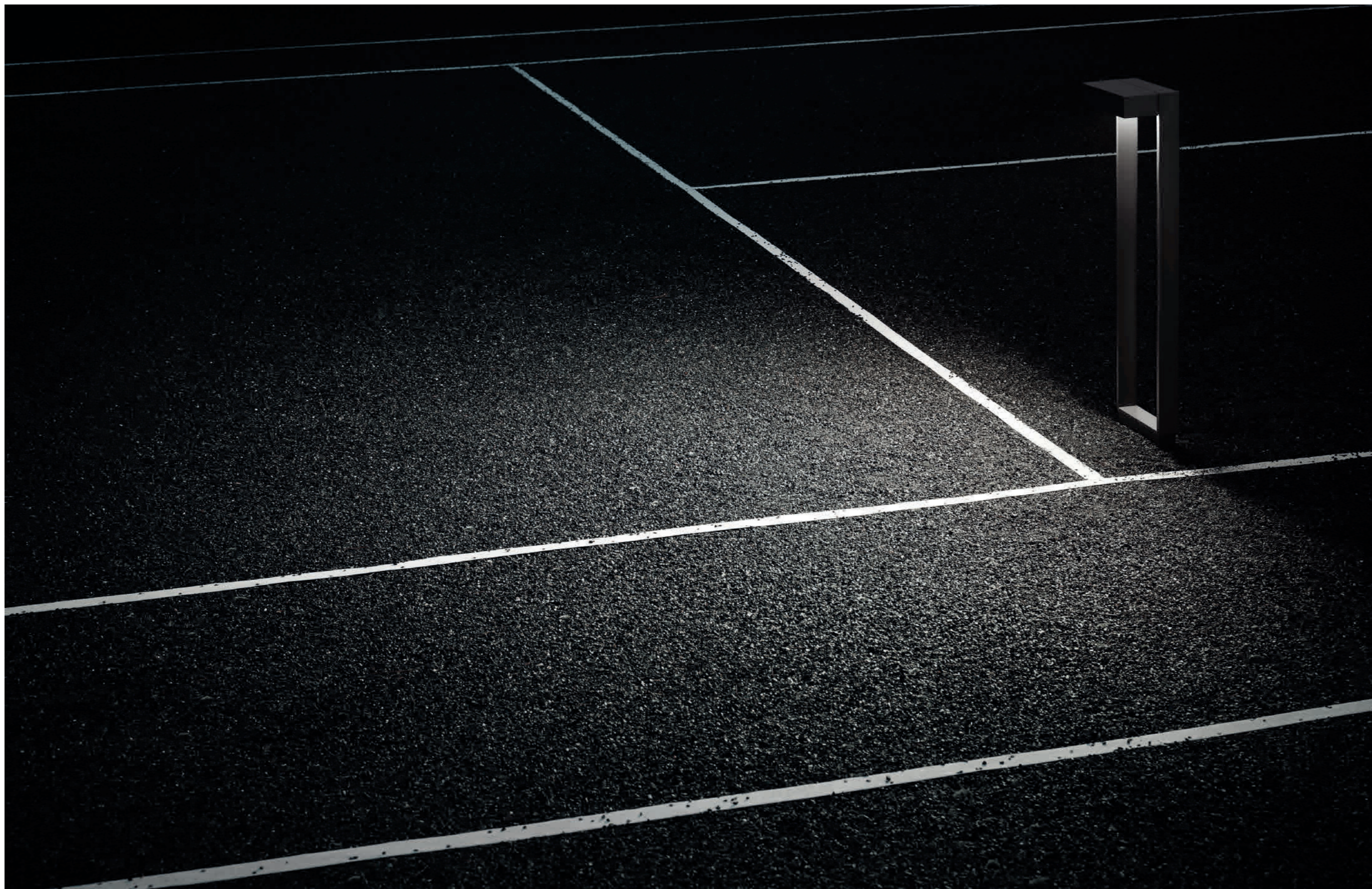


Pagine 38-39: Fenestra, un prodotto compatto che si integra con la struttura della finestra, evidenziandone il perimetro con la luce. A sinistra: Flauta, di Patricia Urquiola. Sopra: In Vitro Unplugged, di Philippe Starck.



Sopra: In Vitro Bollard, di Philippe Starck. A destra: In Vitro Bollard, in antracite, terracotta e pale green, di Philippe Starck.





Mile Bollard 2 Mono, di Antonio Citterio.



Sopra: A-Round, in oro satinato, di Piero Lissoni. A destra: Caule, di Patricia Urquiola.





Spock, proiettore per esterni.

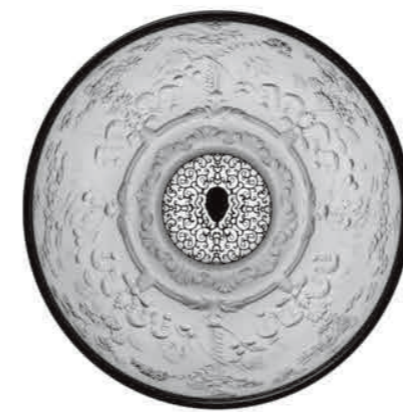
La casa di un fotografo



Fotografata in transizione, una casa e studio minimalisti nel nord Italia, dove le icone di design e le luci coesistono nello spazio. Fotografie di Federico Torra.



Smithfield, in rosso (pagina precedente), e verde (destra), di Jasper Morrison.



Skygarden Small, in finitura ruggine, di Marcel Wanders Studio. Dettaglio della parte interna in gesso.



Bellhop da terra, una nuova aggiunta alla famiglia Bellhop, in rosso mattone e verde, di Edward Barber e Jay Osgerby



Oblique in bianco opaco (questa pagina), ruggine opaco, marrone opaco e salvia lucido (sinistra), di Vincent Van Duysen.



Coordinates W1 (*sinistra*) e W2 (*questa pagina*),
di Michael Anastassiades. Due nuovi modelli
della famiglia Coordinates.



Aim, in anodized green (*destra*) e anodized grey (*questa pagina*), di Ronan e Erwan Bouroullec.





A sinistra: Aim, in anodized natural, di Ronan ed Erwan Bouroullec. In questa pagina: Zero Track di Flos Architectural, con proiettori Atoms di Piero Lissoni.



Un luogo dove gli interni si fondono con gli esterni, dove i volumi puri definiscono in modo minimalista lo spazio, dove i monoliti in cemento di ispirazione brutalista si ergono in contrasto con gli elementi industriali della vita precedente della casa. È lo studio e abitazione del fotografo Giuliano Radici, in parte rifugio suggestivo, in parte tela bianca per le sue opere, oltre che studio/galleria in cui invita artisti e fotografi affinché lo utilizzino, vi organizzino delle mostre e lascino la loro impronta nello spazio. La luce naturale svolge un ruolo cruciale in questa casa, definendo le silhouettes, creando trame e aggiungendo delicatamente nuovi strati geometrici sull'architettura.

Radici ha progettato personalmente la casa, situata nel nord Italia, all'interno di una ex fabbrica di 600 mq risalente agli anni '30. "Fotografo molto le case", dice. "E negli anni ho scoperto come progettare la mia personale casa da fotografo". Al fianco delle moderne aggiunte, lo spazio industriale originale è ben visibile e il suo carattere ancora molto presente: pareti in mattoni a vista, pilastri, soffitti alti, una gru lasciata intatta. Il tocco di Radici include scale teatrali, ampie finestre, severe pareti e pavimenti in cemento, volumi sospesi che definiscono gli spazi domestici e professionali all'interno dell'edificio. Un cortile inonda di luce gli interni e l'architettura contribuisce a portare l'esterno all'interno, il verde discreto del giardino visibile da ogni angolo. "Dato che è uno spazio di lavoro molto personale, l'ho creato pensando al mio lavoro. Ad esempio, la luce nello spazio è stata dettata sia da una scelta estetica sia da necessità funzionale".

È una casa che fonde passato e presente con uno sguardo al futuro, nonché una tela adatta alla personalità dinamica del fotografo. Specializzato in moda, interni e scatti pubblicitari di grande eleganza, nutre anche un profondo interesse per i libri d'arte e fotografia, che colleziona ("i miei maestri di vita e lavoro" come li chiama lui). La sua vera passione, tuttavia, è l'arte del viaggio: Radici ha esplorato il viaggio non tradizionale attraverso la fotografia documentaria e i ritratti in bianco e nero, con una serie di reportage e libri fotografici immersivi sulle sue esplorazioni in India, Cambogia e Pakistan, tra gli altri. Attraverso la sua associazione, 7 Mila Miglia Lontano, lavora per sostenere e promuovere i viaggi sostenibili e gli aiuti umanitari in tutto il mondo. Il progetto si è evoluto in un'associazione supportata da partner internazionali. "Quando viaggio, in realtà non immortalò i luoghi", dice. "Mi piace fotografare le persone."



Giuliano Radici fotografato nel suo studio. Fotografia di Federico Torra.

A sinistra: Lampada portatile per esterni In Vitro Unplugged, di Philippe Starck.

147 → - 12 M



PROFILO

Visita in Studio

con

BARBER AND OSGERBY, ~~HO~~ FLOS.

Sono passati quasi trent'anni da quando EDWARD BARBER e JAY OSGERBY hanno iniziato la loro collaborazione. Guardando indietro, ci si rende conto di quanto sia stata un'esperienza fortunatissima, iniziata con un'amicizia al Royal College of Art nel 1992 e diventata poco dopo uno studio nell'appartamento che dividevano a Notting Hill. Dopo essersi laureati in architettura, hanno trascorso il tempo creando progetti, sebbene entrambi avessero una passione per gli elementi di design di dimensioni più piccole: per questo si sono lasciati trasportare verso la progettazione di arredi iniziando a creare per colossi del design.

Da Londra, lo studio ha una mentalità decisamente internazionale, e negli anni ha dato alla luce numerosi progetti di illuminazione, dalla Torcia olimpica del 2012 alla lampada Bellhop del 2016 (e la sua versione da terra del 2020) per Flos. Con lo sguardo rivolto al design senza tempo, hanno affrontato la pandemia da uno studio versatile, disposto su più piani. Su Zoom, puntano i riflettori sulla loro storia trentennale rimanendo seduti nel loro studio dell'East London, circondati dalle loro opere. Ci raccontano storie sulla ciotola giapponese che ha ispirato Bellhop, confrontano la scelta dei colori a quella del nome per un figlio e spiegano come hanno perfezionato il loro lavoro per lavorare con le aziende storiche del design.

Intervista di Sujata Burman.
Fotografia di Pablo Di Prima.



Precedente: Edward Barber (sinistra) e Jay Osgerby (destra) nel loro studio di Londra con Bellhop Floor in rosso mattone. Sopra: Bellhop Floor in verde.

SUJATA BURMAN: Il vostro studio si è trasferito più volte da una zona all'altra di Londra nel corso degli anni, questo come ha influenzato la vostra attività ad oggi?

EDWARD BARBER: Dopo l'appartamento di Notting Hill, ci siamo trasferiti a Trellick Tower; al 22° piano, avevamo una vista incredibile. Ci ho vissuto per circa sei anni, abbiamo tenuto lì lo studio per tre. Poi ci siamo spostati nei laboratori di Isokon (a Chiswick). Lì era fantastico perché eravamo vicini ai laboratori del legno, abbiamo imparato molto sulla produzione di mobili e in particolare sul compensato.

Molti dei primi pezzi che abbiamo progettato erano in compensato, perché era un materiale già disponibile nei laboratori. All'epoca facevamo piccoli progetti di architettura e per uno di essi abbiamo disegnato l'arredamento di un ristorante. Uno dei pezzi era un tavolino basso, che abbiamo chiamato Loop Table, fatto di compensato di betulla. Quel tavolino fu davvero il nostro trampolino di lancio nel mondo dell'arredamento, perché è stato notato da Giulio Cappellini nel 1997. In quel periodo Cappellini era l'azienda di design più interessante, che lavorava sia con giovani designer, sia con designer affermati e [Giulio] ci disse di volerlo produrre. Così abbiamo avuto fortuna sin dal primo pezzo progettato. Penso che quello sia stato il momento in cui abbiamo cambiato l'oggetto della nostra attenzione, quando ci siamo resi conto di essere più interessati alla progettazione di mobili piuttosto che all'architettura.

JAY OSGERBY: In parte perché è un processo più rapido. Quando realizzi un progetto architettonico, l'unica cosa che fai è un prototipo. Non arrivi mai a produrre qualcosa.

Non hai possibilità di cambiare il progetto, sviluppare e ripensare un'idea, mentre nell'arredamento e nel design dei prodotti, lo puoi fare.

SUJATA BURMAN: Ci deve essere un collegamento diretto ai materiali che non si ha con l'architettura.

JAY OSGERBY: Raramente lo si ha in architettura, per lo meno non nello stesso modo.

EDWARD BARBER: Si ha molto più controllo che con l'architettura, dove ci sono così tante incognite...

JAY OSGERBY: I mobili rappresentano lo strato tra il corpo e l'edificio. Gli esseri umani all'interno degli edifici sono sperduti e sono effettivamente gli oggetti a fungere da ponte tra l'edificio e l'essere umano.

EDWARD BARBER: Se si prende una stanza vuota, bianca, ad esempio, non trasmette molto fino a che non si mette un oggetto al suo interno. Una bella sedia e un tavolo trasformano completamente lo spazio. I mobili aiutano a definire gli spazi.

JAY OSGERBY: Altrimenti si è in una situazione in cui c'è un bellissimo spazio con luce naturale, poi il cielo diventa nuvoloso, fa buio e non c'è un posto dove sedersi.

SUJATA BURMAN: Parlando di luce, come avete iniziato a progettare?

JAY OSGERBY: All'inizio degli anni 2000 avevamo quattro o cinque idee che riguardavano la luce e sapevamo che all'epoca c'era solo un produttore a cui volevamo rivolgerci: Flos. Così abbiamo trascorso molto tempo a pensare ai progetti da proporre. Abbiamo sempre avuto la sensazione di saper scegliere a colpo d'occhio il miglior produttore in ciascun campo ed è così che ci siamo avvicinati a Flos.

EDWARD BARBER: Abbiamo lanciato il nostro primo progetto con Flos nel 2007, ovvero la lampada Tab. Ce l'abbiamo entrambi a casa nostra e in studio, è una bella, piccola lampada da lavoro. È stata un successo e lo è stato per quasi 10 anni fino a che non abbiamo creato un'altra lampada di successo, la Bellhop.

JAY OSGERBY: Penso che ci sia sempre piaciuta di più la luce proveniente dalle lampade. Una delle cose che di solito capitano spesso in architettura è che gli architetti e



LOVE THIS ONE.



IDEA: CUT OUT JAY + LAMP



AND MAKE COLLAGE



Destra: Edward Barber e Jay Osgerby nel loro studio con Bellhop Floor (in alto, in basso a sinistra e in mezzo a sinistra) e Bellhop originale, disegnata per Flos nel 2016 (al centro a sinistra).



PORTRA 400 53 KODAK PORTRA 400 54 KODAK PORTRA 400 55 KODAK PORTRA 400



48 KODAK PORTRA 400 49 KODAK PORTRA 400



50 KODAK PORTRA 400 51 KODAK PORTRA 400



52 KODAK PORTRA 400



44 KODAK PORTRA 400



45 KODAK PORTRA 400 46 KODAK PORTRA 400



47 KODAK PORTRA 400



41 KODAK PORTRA 400



42 KODAK PORTRA 400 43 KODAK POR

PABLO DI PRIMA

17.11.2020
7064 - 13

FLOS -

i lighting designer fanno il loro meglio per far sembrare lo spazio quanto più teatrale possibile. Non necessariamente pensano di creare ambienti intimi, che è quello che si ottiene con le lampade. Nel complesso, si ottiene una qualità di illuminazione migliore con una lampada: ripeto, è più umana.

SUJATA BURMAN: Com'è una tipica giornata in studio per voi?

JAY OSGERBY: Prima del lockdown trascorrevamo metà del tempo lì e metà all'estero [per far visita ai nostri produttori]. È una costante, passare dall'osservare i prototipi al buttare giù qualche idea, parlare, sedersi sulle cose, cercare di rompere le cose, provare le cose. Fino a poco tempo fa facevamo anche molte conferenze e lezioni.

EDWARD BARBER: Quando si lancia un nuovo prodotto, a seconda dell'azienda e della loro ambizione per il progetto, spesso si viene mandati in giro per il mondo per promuoverlo... se da un lato può essere divertente, dall'altro è bello passare più tempo a casa con la famiglia. Vengo in studio da maggio praticamente tutti i giorni. È da febbraio che lo studio non è al completo, quindi in effetti da un po' non viviamo il solito spirito di squadra ed è un peccato.

SUJATA BURMAN: Parlatemi un po' di più della lampada Bellhop. Quando è stata disegnata la prima volta?

EDWARD BARBER: In origine l'avevamo creata per il ristorante del London Design Museum nel 2016. A Flos è piaciuta molto e ha deciso di produrla. Allora l'abbiamo lanciata nel 2017 ad EuroLuce. L'idea era che il ristorante potesse caricarla durante il giorno e metterla sui tavoli la sera. Ma una volta disegnata ci siamo resi conto che era

un bell'oggetto da tenere in casa. La si può portare in giro, è come un'amica da avere sempre con sé. In sostanza è come avere una candela che si sposta con noi da una stanza all'altra.

JAY OSGERBY: In origine erano in metallo e la produzione era ridotta.

SUJATA BURMAN: Qual è stata l'ispirazione iniziale alla base della sua forma?

JAY OSGERBY: Mentre stavamo parlando con Flos in merito al progetto del Design Museum, avevamo per caso una bellissima ciotola giapponese in studio. Ci siamo limitati ad abbassare le luci e a puntare una torcia nella parte inferiore di questa ciotola. La luce riflessa che rimbalzava dalla porcellana era davvero splendida. Così abbiamo pensato, "come possiamo ricrearla?" Quello è stato il punto d'inizio, anche se

può sembrare astratto.

EDWARD BARBER: In un ristorante, il riflesso della luce deve puntare lontano dal tavolo. Se due persone sono sedute l'una di fronte all'altra, la luce non dovrebbe essere abbagliante. Per questo motivo, la lampada è stata progettata per avere una luce che va verso il basso e rimbalza lontano dalla superficie del tavolo.

SUJATA BURMAN: Parliamo dell'elemento ricaricabile di questa lampada. Qual è il rapporto dello studio con la tecnologia?

EDWARD BARBER: La cosa interessante è che 10 anni fa non sarebbe stato possibile creare questa lampada, perché la durata della batteria era così scarsa che sarebbe rimasta accesa più o meno un'ora. Mentre adesso, se la si tiene sull'impostazione più bassa (ne ha quattro), dura circa 24 ore e con il tempo migliorerà sempre più. Se Flos produrrà ancora questa lampada tra 10 anni, la si dovrà ricaricare solo una volta al mese!

JAY OSGERBY: Penso che la tecnologia fun-

Pagine 74-75: Bellhop Floor in bianco, cioko, verde, rosso mattone. A sinistra: Jay tiene in mano Bellhop Floor in rosso ed Edward Bellhop in bianco. A destra: Edward tiene in mano Bellhop, la cui testa è ispirata a una ciotola giapponese.



ON IDEATION



48

3

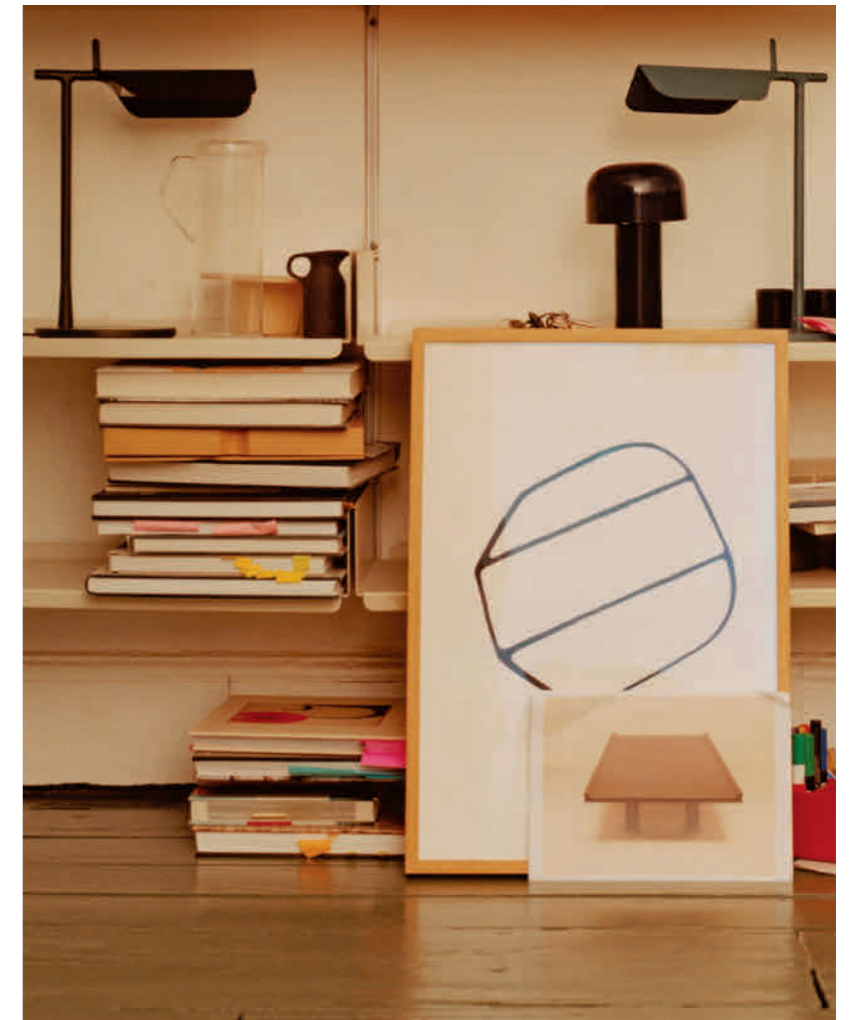
KODAK PORTRA 400

49

KODAK PORTRA 400A

PORTRA 400

53



A sinistra: Edward e Jay in studio. A destra c'è Bellhop Floor di colore verde. In questa pagina: Bellhop fotografata in mezzo a una serie di lampade Tab in vari colori, che Barber e Osgerby hanno progettato per Flos nel 2007.

zioni bene quando è invisibile. Non è certo qualcosa che vogliamo sbandierare. Dovrebbe essere una sorpresa nel modo intuitivo in cui si usa l'oggetto. Anche la lampada Tab utilizzava all'inizio una lampadina alogena, poi è stato necessario passare al LED: per noi questa transizione dalla gesto di sostituire una lampadina a un prodotto che integra già al suo interno la tecnologia.

SUJATA BURMAN: Tab e Bellhop sono indubbiamente degli oggetti ornamentali quanto sono delle lampade.

EDWARD BARBER: Le persone non si limitano a comprare un dispositivo di illuminazione per la casa perché emette una buona luce: vogliono che stia bene in casa loro. Penso che questo sia il motivo per cui vengono attratti dalla lampada Tab e da Bellhop. Soprattutto nel caso di quest'ultima, penso

che la considerino come una compagna.

SUJATA BURMAN: Cosa dite di Bellhop Floor? Come è nata?

EDWARD BARBER: Abbiamo suggerito a Flos di inserire una piantana nella collezione Bellhop. Così abbiamo capovolto la parte superiore, ma avevamo bisogno di un po' più di carattere per una lampada su così grande scala. Lo abbiamo ottenuto facendo la parte superiore in vetro, che emette un bagliore davvero piacevole.

SUJATA BURMAN: La paletta di colori per Bellhop Floor include bianco, cioccolato, verde e rosso mattone.. Come avete scelto i colori?

EDWARD BARBER: È sempre abbastanza intuitivo. La scelta del colore è una questione fugace. Si sceglie il colore che sembra giusto in quel momento.

JAY OSGERBY: Un po' come dare il nome a un bambino. Quando pensi a un nuovo colore, o a un nuovo nome, ne scegli uno e solo dopo pensi a quanto sia stato difficile. Ancora prima di rendertene conto, lo usano tutti.

SUJATA BURMAN: Non possiamo parlare di luce senza citare la Torcia Olimpica che vi è stata commissionata nel 2008.

JAY OSGERBY: È stato un progetto grandioso.

Stressante, ma molto divertente.

EDWARD BARBER: Circa 3 miliardi di persone in tutto il mondo guardano in televisione la cerimonia di apertura dei Giochi Olimpici e non vuoi certo che la fiamma si spenga proprio in quel momento! Quando abbiamo ottenuto il lavoro abbiamo pensato che sarebbe stata la cosa migliore o quella peggiore che avremmo mai fatto.

SUJATA BURMAN: Anche se è da un po' di tempo che non ci potete andare, com'è visitare lo stabilimento di Flos?

EDWARD BARBER: Andare da Flos è sempre divertente. Hanno uno splendido studio di design dove tutto è perfettamente allestito per l'illuminazione. Hanno tutti questi canali intagliati nel pavimento in modo che non si possa inciampare sui cavi. Ci sono diverse stanze allestite in modo da poter provare e misurare i livelli luminosi con avvolgibili automatiche alle finestre. È estremamente efficiente.

JAY OSGERBY: Ci si sente parte della storia dell'azienda. Lavorando ai progetti, incontri persone che sono lì da 50 anni. Ti senti fortunato. Effettivamente in Italia è abbastanza facile trovarsi nello stesso luogo in cui lavoravano i grandi eroi del design italiano. È molto stimolante.

EDWARD BARBER: Quando lavori per aziende con una straordinaria storia di design alle spalle, hai quasi la sensazione di dover migliorare il tuo lavoro, per loro e per te stesso, ottenendo un risultato che non deluda nessuno.



A destra: Edward e Jay con strumenti e oggetti dello studio.

Uomo vs Macchina: i disegni di Ronan ed Erwan Bouroullec

Intervista di Rosa Bertoli

Le opere di design dei fratelli Ronan ed Erwan Bouroullec sono il risultato di un incontro tra menti che dura da più di vent'anni. Parallelamente a questo lavoro, ciascuno dei due designer è diventato famoso per le proprie opere d'arte, che producono in modo indipendente. Queste opere che offrono uno scorcio della dimensione più intima di Ronan ed Erwan, dei loro interessi, dei loro pensieri e del loro atteggiamento verso la vita.

Abbiamo parlato con i designer riguardo ciò che li spinge a creare questi lavori.

Ronan Bouroullec

ROSA BERTOLI: Quando ha iniziato a creare questo linguaggio visivo?

RONAN BOUROULLEC: Disegno da sempre; ho iniziato a disegnare quando ero molto piccolo, come tutti d'altronde. Penso di aver avuto circa 10 anni quando ho capito quanto il disegno rappresentasse per me un linguaggio. Era chiaro che lo fosse. Sono cresciuto in campagna e passavo parecchio tempo da solo, anche se avevo un fratello, di cinque anni più giovane di me. Così giocavo a tennis e a calcio contro il muro, e il disegno è diventato quello che in francese chiamiamo un *compagnon*, una sorta di amico.

ROSA BERTOLI: Ricordo che anche io giocavo a tennis contro il muro quando ero bambina. Effettivamente è un'immagine alquanto evocativa quella che mi ha appena descritto. Quindi per lei il disegno era una forma di evasione?

RONAN BOUROULLEC: Era una forma di evasione e ho compreso molto rapidamente che era anche un piacere, un modo per combattere il nervosismo, l'angoscia. Disegnare è sempre stato un modo per fuggire, oltre che un piacere. Quando mi alzo al mattino inizio subito a disegnare e mi piace farlo durante i fine settimana. Tralasciando il fatto che sono claustrofobico, se mi imprigionassero ma avessi abbastanza spazio, una penna e dei fogli credo che potrei sopravvivere.

ROSA BERTOLI: Guardando alcuni dei suoi disegni, ho subito cercato di immaginare l'atto della loro creazione, lei li fa sembrare il risultato di un processo piuttosto intuitivo e meditativo. Ho indovinato? È come creare una bolla in cui rifugiarsi?

RONAN BOUROULLEC: Sì, è un processo spontaneo, per questo faccio fatica a parlarne. È davvero qualcosa di assolutamente non pianificato. Quando inizio un disegno non penso mai al risultato finale. È come usare l'argilla: una linea e poi un'altra linea che passo dopo passo si sovrappongono, come un sedimento. Un po' come lavorare a maglia. Sono elementi che si aggiungono e creano qualcos'altro, poi arriva un'altra linea o un'altra forma, in un processo estremamente organico. Per me è chiarissima l'assenza di un piano. E di solito è molto complicato mantenere questo aspetto ingenuo. Matisse mi suscita molto interesse, è sempre stato un esempio per me, ma non parlava molto dei suoi lavori. A suo dire, cercava di conservare una certa

ingenuità nel suo modo di lavorare e nel mio caso questa è la cosa più difficile da fare quando si disegna da 40 anni.

La stessa cosa vale per il design: ogni giorno si deve lottare per mantenere una certa distanza, per non specializzarsi troppo. Perché così è facile annoiarsi, e il lavoro perde tutta la sua freschezza. Non ho fatto vedere i miei disegni prima perché, da designer, mi sentivo sempre in dovere di spiegare perché disegno. Sa bene quanto alle persone piaccia rinchiuderti dentro un perimetro; quando fai qualcosa tutti si aspettano che tu rispetti in modo preciso ciò che la tua disciplina presuppone. E poi Instagram ha ribaltato la situazione. Instagram mi interessa molto; sono un tipo molto visivo e scatto foto ogni giorno. Instagram per me è un mezzo interessante per mostrare i lavori, come qualcuno che fa i graffiti in una metropolitana. Keith Haring, parlando del motivo per cui faceva graffiti nella metro, ha spiegato che in un solo giorno il suo disegno poteva essere visto da 300.000 persone. Con Instagram è esattamente la stessa cosa. C'è immediatezza, la possibilità di condividere qualcosa con molte persone; per me è ancora più interessante di una mostra in una galleria.

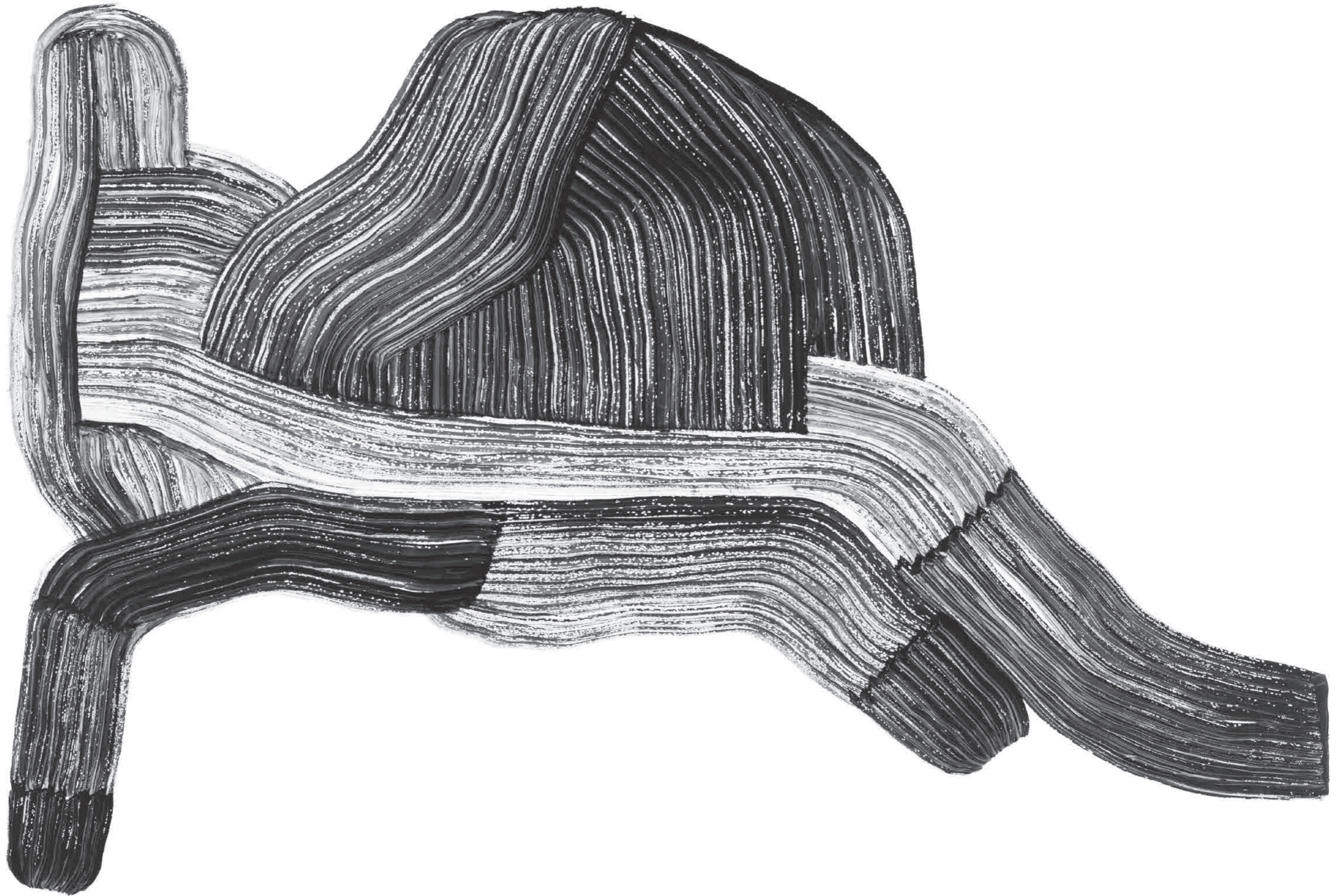
ROSA BERTOLI: Ed è proprio il mezzo che ha trasportato i suoi disegni da una dimensione intima al mondo esterno. Anche a me, come a molte altre persone, guardarli suscita molta gioia e quindi non mi stupisce l'interesse scaturito dal fatto di averli mostrati in questo modo. Ma capisco che, essendo il risultato di un momento personale di evasione, aspettative di questo tipo possano provocare una certa pressione.

RONAN BOUROULLEC: A volte faccio un disegno e magari sono ubriaco, scatto una foto, la posto su Instagram... e il mattino dopo mi dispero perché trovo il disegno terribilmente brutto. È interessante come questo apra una porta a 200.000 spettatori. Ma penso che l'interesse verso il mio account Instagram per alcune persone derivi dal fatto che non è calcolato. E sono felice che sia così. Condividere un disegno o un prototipo mi fa molto piacere.

ROSA BERTOLI: Le sue opere visive e i suoi lavori di design sono piuttosto distinti e provengono da luoghi diversi; si sovrappongono mai? Si influenzano?

RONAN BOUROULLEC: Probabilmente. Ma non so esattamente come descriverlo. Il design mi interessa molto, nel fatto che una buona idea dovrebbe funzionare in modo spontaneo, ed essere condivisibile in un modo interessante e a un buon prezzo. Vengo da una famiglia molto semplice, i miei amici d'infanzia non sono persone ricche e io sono felice







di poter progettare oggetti che loro stessi possono mettere in giardino. Ma è anche un processo molto frustrante; il design è un percorso molto lungo che va dall'idea iniziale alla vetrina del negozio in cui il prodotto verrà venduto. Sono anni e anni di lavoro. Prima devo litigare con mio fratello, poi devo litigare con l'ingegnere, in senso buono. Mi piace questo lavoro collettivo. Ma è lungo e ogni giorno ho bisogno di trovare tranquillità, sapendo di aver fatto qualcosa di cui sono soddisfatto, che sia un disegno, un modello dimostrativo, una fotografia. Se ho qualcosa in grado di calmarmi, mi sento più felice.

ROSA BERTOLI: Un momento immediato di creazione.

RONAN BOURULLEC: Sì. Ne ho bisogno. E il disegno è, ovviamente, la forma più... Non direi "pura", è difficile fare un bel disegno, ma è il modo più facile di fare qualcosa di immediato. Mi basta un pezzo di carta, non importa di che qualità, non mi importa il tipo di penna, va bene anche una penna a sfera presa a un distributore di benzina.

ROSA BERTOLI: I suoi disegni sono astratti, ma se li si guarda da vicino si riconoscono alcune consistenze, forme familiari, dei materiali, cose che non li rendono più così astratti. Come li vede lei? Si domanda mai se sono astratti o figurativi.

RONAN BOURULLEC: No, non mi importa. È molto interessante che le persone vedano delle cose nei miei disegni e sono molto felice per loro (ride). Non essendo una cosa programmata, non voglio disegnare un corpo o un fiore o una pianta, ma tu ci puoi vedere una pianta, puoi vedere una parte del corpo, puoi vedere qualcosa di sensuale, puoi vedere il mistero, puoi vedere la paura a volte. Quindi non so se sono astratti o meno, alcuni forse lo sono più di altri, ma è vero che spesso riusciamo a vedere un oggetto al suo interno o un volume, è qualcosa di aperto ma, ripeto, non pianificato. Disegnare è automatico, spessissimo è una stes-

sa cosa che si ripete. E Matisse diceva di fare la stessa cosa, era il suo modo per evadere. Anche per me è così: quando faccio un disegno mi perdo completamente e quando il disegno è quasi finito non ricordo cosa è successo in quei 20 minuti o in quell'ora.

ROSA BERTOLI: E come finiscono? Li ritiene terminati quando riempie tutto il foglio o quando ottiene la forma che le piace?

RONAN BOURULLEC: A volte finiscono perché devo cucinare per la mia famiglia (ride). Ciò che è abbastanza interessante è che disegno in mezzo alla mia famiglia, magari su un tavolino, perché non voglio sentire la pressione di dover fare qualcosa di importante; voglio mantenere la freschezza di una cosa che non è stata organizzata. Se avessi un atelier probabilmente diventerei uno specialista, organizzerei le mie matite e sceglierei i miei colori. Non voglio che sia così. Ovviamente nel corso degli anni ho fatto più tipi di disegni diversi e c'è una gamma di colori che apprezzo, ma sono attorno a me, completamente in disordine, e generalmente prendo la penna più vicina e inizio.

ROSA BERTOLI: Immagino che la gente le faccia molte domande sui suoi disegni; qual è la cosa più strana che le è mai stata detta riguardo i suoi disegni o le cose che magari l'hanno sorpresa?

RONAN BOURULLEC: Sono un tipo piuttosto solitario e c'è sempre questo mezzo che è Instagram attraverso il quale posso farli vedere. Ho fatto due o tre mostre, proprio su questi disegni. Non sono andato all'inaugurazione e su Instagram non ho risposto alle domande. Ovviamente a volte leggo i commenti, ma non mi importano più di tanto. È abbastanza difficile continuare a disegnare con una certa semplicità. Lo faccio seriamente, non dico di non essere serio. Ma è anche complicato, perché non voglio ripetermi e questo è un timore che ho in tutto il mio lavoro in generale. Ma per i disegni, mi limito a continuare a farli. Tutto qui.

Erwan Bouroullec

ROSA BERTOLI: Come chiama le sue opere? Come le definisce?

ERWAN BOUROLLEC: Per me, fanno parte del mondo delle immagini. Intendo che appartengono a una semplicissima espressione di movimento e colori. Ma in un certo senso sono collegati alla nostra attività di design e al fatto che ho studiato coding per alcuni anni. Dietro al coding ci sono molte regole piuttosto simili a quelle del design, perché sostanzialmente si può dire che il design consiste nel ripetere in modo abbastanza chiaro un certo numero di passaggi. Esiste un modo di progettare una sedia o una lampada: si stabilisce un protocollo molto chiaro. E il coding è esattamente questo: si hanno numeri e regole semplici, perché non si chiede al computer di sognare. Ma la cosa affascinante è la magia dei numeri; si può chiedere a un computer di lavorare a un milione di fasi e probabilmente lo farà in pochi secondi o anche meno.

ROSA BERTOLI: Da dove viene questo interesse per i numeri e il coding?

ERWAN BOUROLLEC: Tanto tempo fa, durante gli studi, ho fatto un corso sulla teoria del caos e letto un libro di James Gleick. Ho trovato qualcosa di molto interessante nella sua descrizione: negli anni '60 e '70, l'informatica degli albori rivelò alcune parti nascoste della scienza. C'era molto di irrisolvibile nella matematica, a causa di risultati poco chiari. Ma passo dopo passo, iniziando a utilizzare il computer, fu possibile vedere una sorta di struttura nel risultato. E questo ha fatto in modo che gli scienziati in un certo qual modo comprendessero le regole della natura attraverso il caos. Questa cosa mi è rimasta in testa. Dietro questi disegni c'è un'ispirazione pittorica molto semplice, che impone una sorta di protocollo creato da un software. Ho studiato e ho sempre nutrito un forte interesse nelle arti concettuali. Prendiamo, ad esempio, le opere di Sol Lewitt: fondamentalmente si stabiliscono alcune regole e le si ripetono. Ma, di nuovo, ciò che fa la differenza nel caso di Sol Lewitt è il fatto che ripeta queste regole per moltissime volte, ripete la sequenza ancora e ancora e ancora... E questo è ciò che faccio io con il software.

ROSA BERTOLI: Quando ha sviluppato il suo interesse per il coding, come ha scoperto di poter utilizzare questo metodo per creare dei dipinti?

ERWAN BOUROLLEC: Stavo cercando un modo per

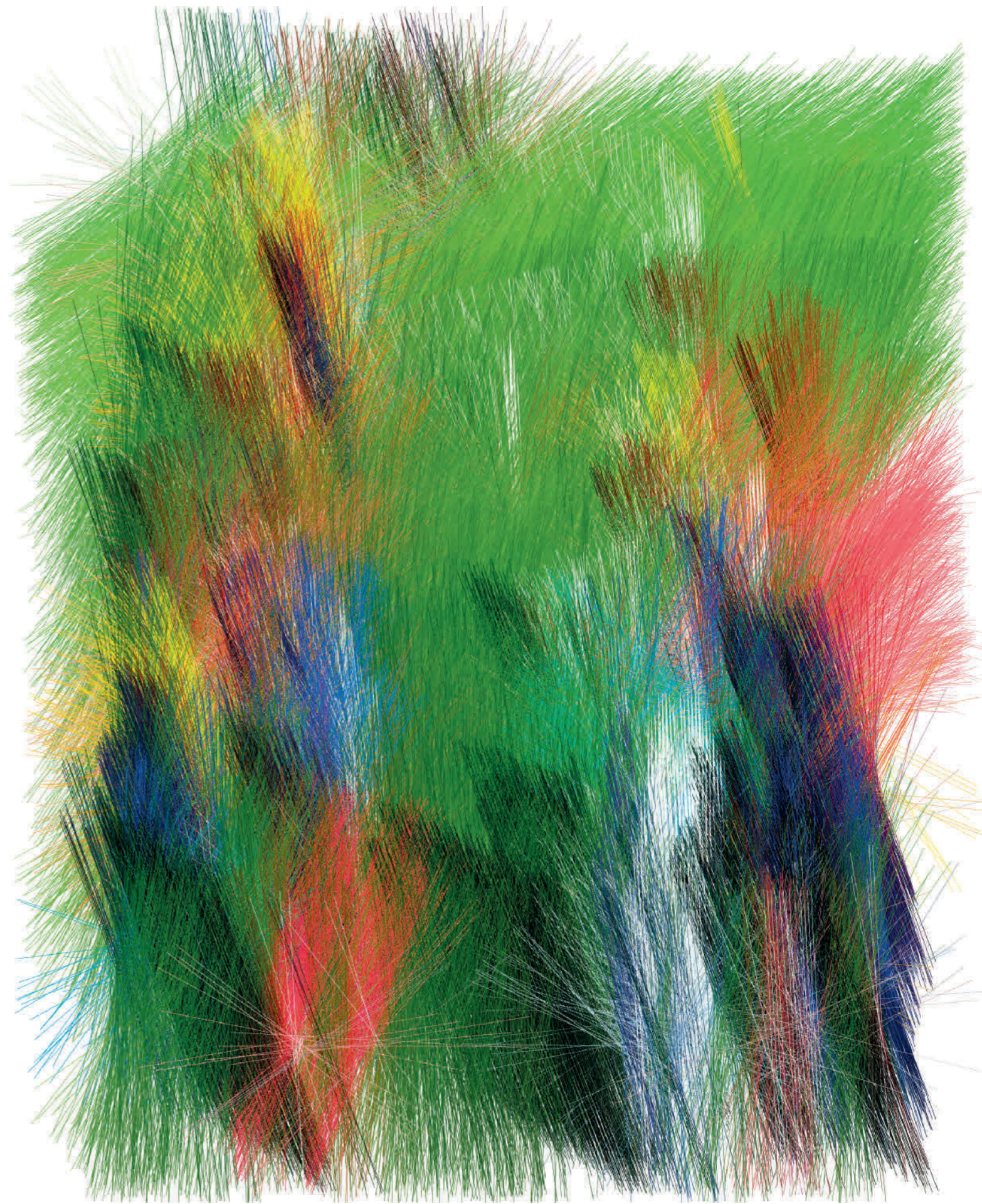
spiegare cose come la luce proveniente dal sole, e ci sono moltissime informazioni che il nostro corpo può recepire semplicemente guardando e comprendendo il movimento della luce, oppure il vento o piccoli rumori, per comprendere l'ambiente circostante. E questi disegni nascondono le informazioni all'interno del disegno stesso: offrono un chiaro senso di proporzione e movimento, la presenza di colore. Sono estratti dalla realtà, qualcosa che si può vedere in un battito di ciglia. Sono nati così. [Nei disegni con i puntini] si vede che ci sono dei cerchi neri che formano il disegno e dei punti verdi, e che il cerchio nero cerca evitare di incontrare il punto verde, cambiando direzione. E questa è diventata la storia di questi disegni. Non è altro che uno dei primi coding che ho fatto, poi ci ho lavorato nuovamente durante il lockdown ed è divertente perché ciò che si vede è che quando la linea cerca di evitare i punti verdi, crea anche una piccola attrazione. Il fatto di averlo creato durante il COVID per me ha molto senso. Si gira qua e là, si cerca di rinunciare a molte delle proprie abitudini, ma allo stesso tempo ci si sente costantemente attratti da esse.

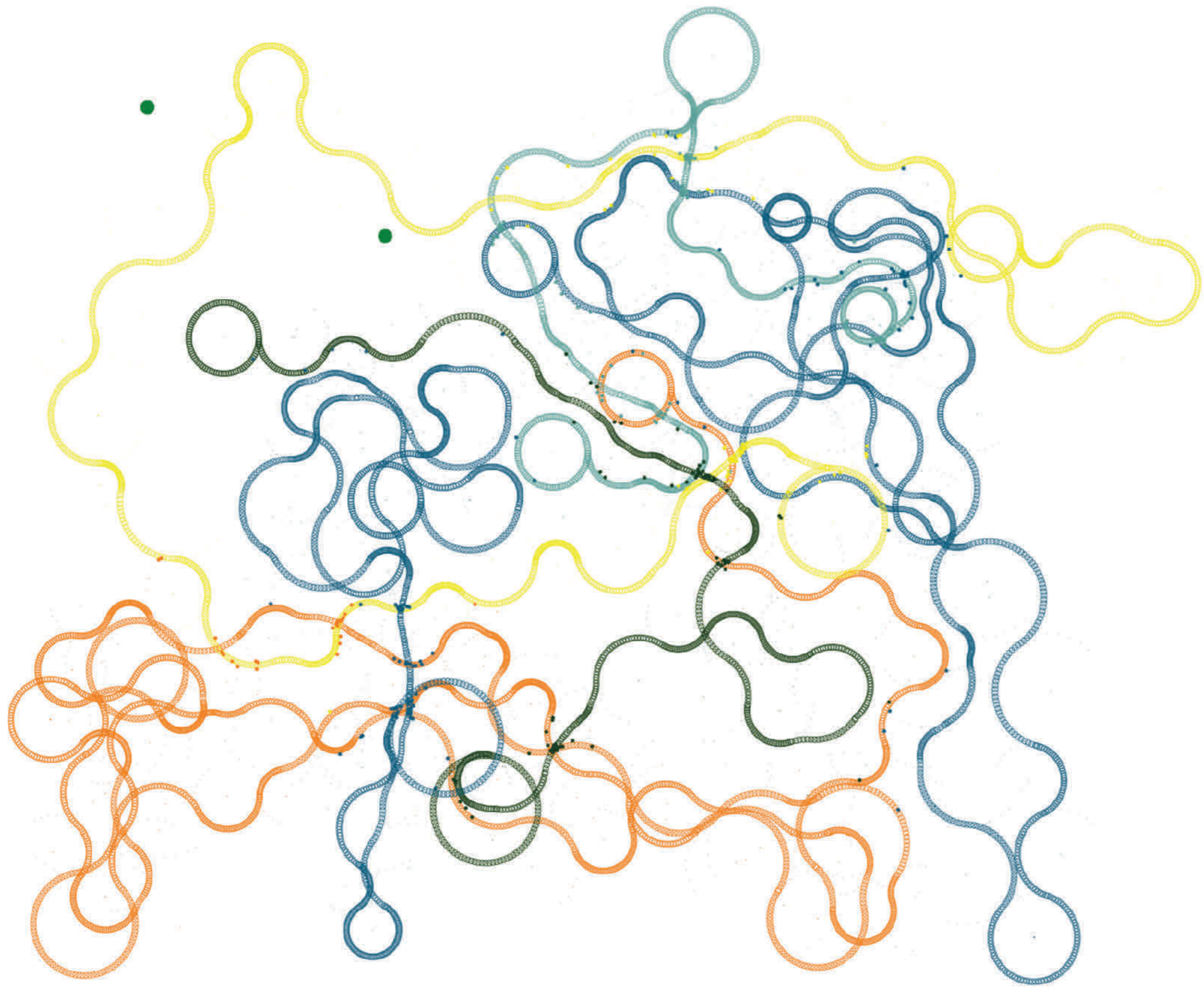
ROSA BERTOLI: Imita la natura umana.

ERWAN BOUROLLEC: Sì. Ma hanno anche una natura diversa. Creo sempre nuovo software e mi sento molto a mio agio a lavorare in questo campo. È dispendioso in termini di tempo, ma bello.

ROSA BERTOLI: Cosa significa per lei creare?

ERWAN BOUROLLEC: Fondamentalmente è la creazione di alcune regole. Ma nei miei disegni originali [con le linee dritte colorate], ho estratto quelle linee da foto che avevo scattato. Quindi so esattamente cosa sta dietro a ciascuna immagine, da dove vengono le informazioni. Quindi il software funge da strumento. Non è molto diverso dalle opere di Jackson Pollock, quando decise di creare le sue opere applicò semplicemente delle regole: aprire la latta, far gocciolare la pittura. Ciò di cui si ha bisogno quando si fa qualcosa del genere è avere estrema fiducia nel processo stesso. Ed elaborando i numeri, si scoprono cose di cui si ignorava l'esistenza. La sovrapposizione delle linee significa davvero creare una natura che si fa fatica a immaginare. E mano a mano che le linee si incrociano, credo che riflettano la realtà in cui viviamo. Quella sovrapposizione di connessioni e la creazione di una sorta di materialità che noi sentiamo ma di cui non siamo completamente consapevoli. In un certo senso, potrebbe essere come il vento in forma digitale: qualcosa che si percepisce ma non si vede. Credo sia contemporaneamente un quadro e anche un'opera un po' concettuale.







ROSA BERTOLI: È interessante ciò che dice in merito al sentire ma non essere in grado di vedere chiaramente. Più guardavo i suoi quadri, più mi immergevo in essi ed ero in grado di riconoscere qualcosa di familiare; in alcuni si vede la natura, altri sono fiori, altri non so bene cosa siano ma realizzo che è qualcosa che esiste nel mondo. Poi c'è questa astrazione, che mi fa quasi dubitare che quello che vedo sia ciò che penso di vedere. Quindi le immagini giocano degli scherzi interessanti all'osservatore e non so se era sua intenzione oppure se è stato semplicemente il risultato: anche a lei questi quadri danno la stessa impressione?

ERWAN BOURoulLEC: Essendo un designer, osservo continuamente le persone e le cose che mi circondano. Perché credo davvero che uno dei ruoli principali del design sia creare una cultura. Sicuramente risponde anche ad alcune esigenze, come sedersi, dormire, bere e così via. Ma sappiamo anche che gran parte dell'attività consiste nel ripetere costantemente alcuni archetipi e che uno dei nostri grandi obiettivi è creare e stimolare una cultura. Quello che faccio attraverso il quadro è cercare di trovare un modo diverso di guardare il mondo e le informazioni che mi sono state fornite. Alcuni dei quadri vengono da un mercato del pesce in Corea, un enorme mercato ittico a Seoul che è un mix di colori naturali e colori del tutto artificiali. Il mercato ittico era tutto questo: pesci, polpi, tutti i tipi di frutti di mare, alghe, blu, grigi, verdi. In più, ci sono etichette, contenitori di plastica, schermi, persone al lavoro con indosso guanti arancioni... elementi che creano un ambiente visivo non molto diverso da una giungla, in cui si vede ogni cosa ma non vi è modo di ricapitolare il tutto, non si riesce a dare una definizione o tracciarne un disegno. Si ha la sensazione di essere dentro qualcosa di più grande di noi.

Quindi questi disegni cercano ricreare la sensazione di molteplici informazioni attorno a noi, creando in effetti sensazioni molto forti. Quando le persone ci si trovano davanti, ci si immergono letteralmente. Ciò che mi piace molto è che l'estrema definizione fa sì che anche quando si è vicinissimi non si possa comunque stabilire il numero di linee, non se ne può comprendere la trama. Questo, per me, è come la natura della realtà. Mi piace questa lettura concettuale, questo modo di capire la realtà. Cercare di esprimere le informazioni sovrapposte che riceviamo nel nostro mondo digitale. Sto creando tantissimi arredi sociali con lo studio Bouroullec usando forme circolari e qui, in un certo senso, cerco anche di comprendere cosa farebbe un cerchio, quali tipi di forme vengono mostrate, trovare la forma della natura del nostro movimento.

ROSA BERTOLI: Quindi c'è un collegamento tra le sue

opere di design e la sua arte visiva.

ERWAN BOURoulLEC: Sì. Sono molto felice che le persone sappiano che questi disegni provengono da un designer. Se fossi un bravo artista, non sono sicuro che farei lo stesso. Credo che se si legge il mio lavoro attraverso la prospettiva del design, lo si possa comprendere: è la magia dei numeri che si ripetono, e i numeri che si ripetono sono a loro volta la magia del design stesso.

ROSA BERTOLI: Il design è un processo estremamente collettivo: lei lavora in studio con suo fratello, lavora con i clienti, lavora con le persone che si occupano dello sviluppo del suo progetto. E l'arte è una dimensione molto più intima: lei trova tale dualità in questi due elementi del suo lavoro?

ERWAN BOURoulLEC: Non trovo esattamente una dualità e non trovo alcuna opposizione. Posso fare tutto insieme. Non è che i disegni appartengono a un certo periodo della mia vita e il design a un altro. Non vedo differenza nell'attività di per sé, ma vi è un'enorme differenza nel mezzo. Alcuni di questi quadri possono fare anche un po' paura; non sono così delicati, possono essere affascinanti e credo che il design dei prodotti quando si creano oggetti di vita quotidiana non sia il mezzo migliore per esprimere un certo tipo di sensazioni. Quindi c'è una libertà all'interno di un disegno che riguarda l'uso della struttura, delle sfumature, dei colori. Ma non vedo una diversa energia.

ROSA BERTOLI: Quali sono gli strumenti che utilizza e quanto sono importanti nello sviluppo delle opere?

ERWAN BOURoulLEC: Io mi occupo della codifica iniziale e poi lavoro con un programmatore professionale, perché alcuni disegni hanno più di un milione di linee e si ha bisogno di un software molto solido. Il concetto iniziale e le regole base però li creo io stesso. Una delle cose che abbiamo sempre fatto in studio è imparare direttamente la tecnica: sono in grado di costruire quasi tutti i prototipi nello studio Bouroullec, ogni pezzo d'arredamento che abbiamo fatto. Nessuno di noi è un artigiano professionista e dopo aver imparato siamo in grado di creare alcuni dettagli semplici e chiari. Perché quando si diventa un artigiano di altissimo livello si è in grado di creare cose meravigliose ma a volte in questo modo si perde un'interpretazione più facile, comune. Quindi il motivo per cui realizzo io stesso il coding è proprio per essere in questa fase di principiante. Il mio coding non è di alto livello. Cerco solo di fare delle cose molto semplici, si può facilmente decodificare come è stato codificato. Per me è estremamente importante fare le cose da

solo, ma sono anche un pessimo programmatore, quindi cerco continuamente di mantenermi a un livello di interpretazione semplice. Questo è ciò che si collega all'arte, perché si può dire che l'arte è il più delle volte una pratica sottotono, chiunque è in grado di capire che è fatta da qualcuno ed è fatta per gli altri. E non si hanno livelli intermedi. Codificare significa creare.

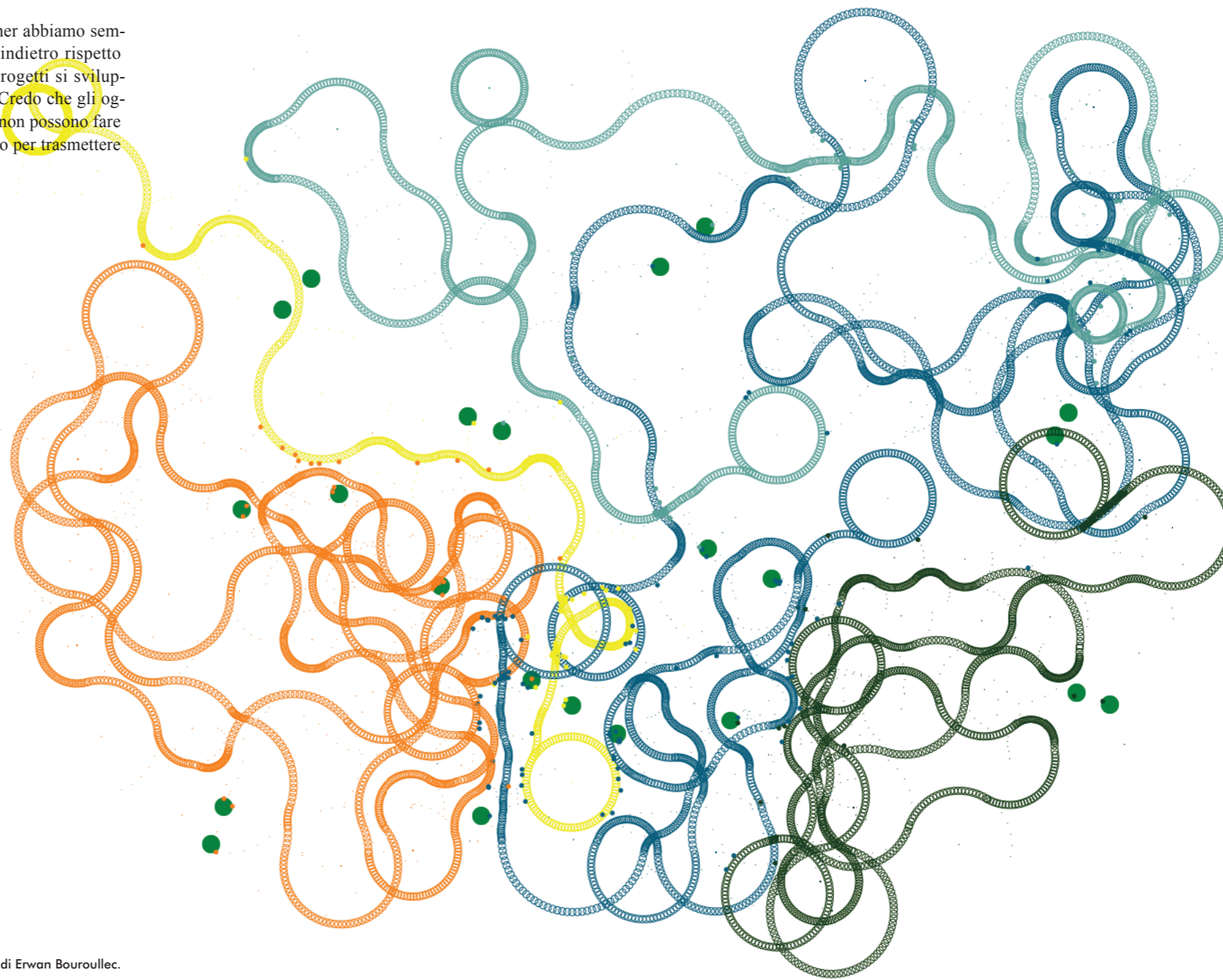
ROSA BERTOLI: E quando le opere vengono stampate, come le trasforma da digitali a fisiche?

ERWAN BOURoulLEC: È molto importante stamparle in grande formato, in modo che diventino un panorama all'interno del quale ci si possa immergere. Quando ci si trova di fronte a esse, le si può veramente vivere. Passo ore e ore davanti al computer per creare queste linee, ma sono anche felice del loro background concettuale. Io non tengo le stampe, perché per me vivono nel mondo digitale; quando le stampo le guardo per un'ora prima che svaniscano, come l'aria. Sono sempre stato attratto ai dipinti su tela: ci sono alcuni pittori che sono stati importanti per me, come Sigmar Polke, Georg

Baselitz. Ma a volte sono anche attratto da quadri più romantici, come quelli di Caspar David Friedrich - sono molto incasinato [ride]. Nel secolo scorso l'arte ha cercato dei modi di rappresentare la realtà: è quello che imparavo da bambino, ho imparato le tecniche artistiche da ragazzo, mi sono confrontato continuamente con molte forme d'arte e nell'arte valuto le emozioni tanto quanto il pensiero concettuale.

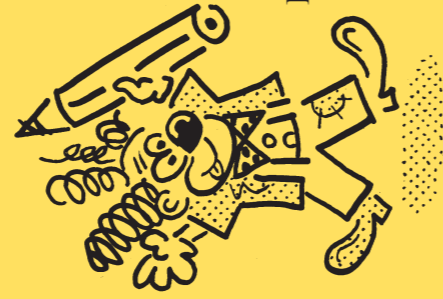
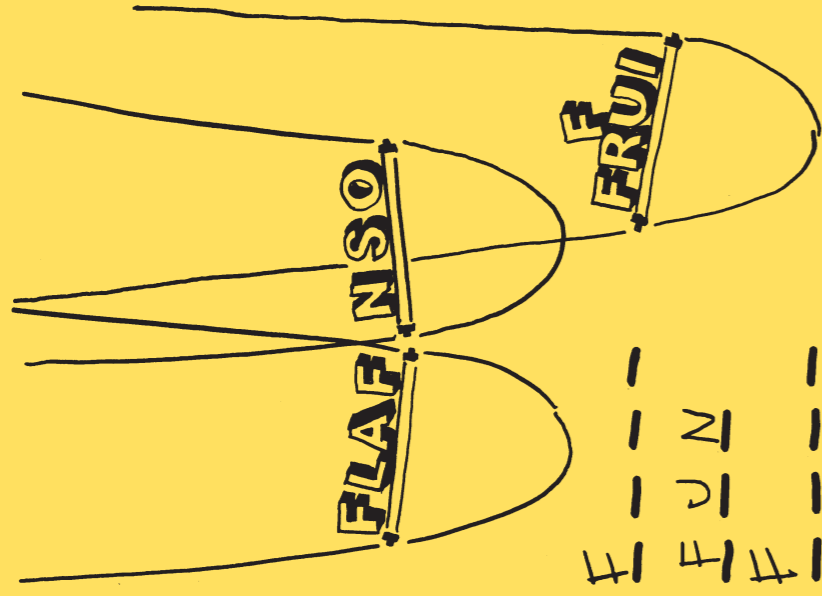
ROSA BERTOLI: Mi piace il fatto che lei possa trarre ispirazione da numerosi tipi di arte e penso che il fatto che crei arti visive dal punto di vista di un designer le dia anche la libertà di non dover essere per forza "inquadrato".

ERWAN BOURoulLEC: Come designer abbiamo sempre l'esigenza di fare un passo indietro rispetto alle emozioni, poiché i nostri progetti si sviluppano durante un periodo lungo. Credo che gli oggetti debbano creare cultura, ma non possono fare troppo rumore. Questo è un modo per trasmettere qualcosa di molto diverso.



Per illuminarti la giornata

Illustrazioni di Sany



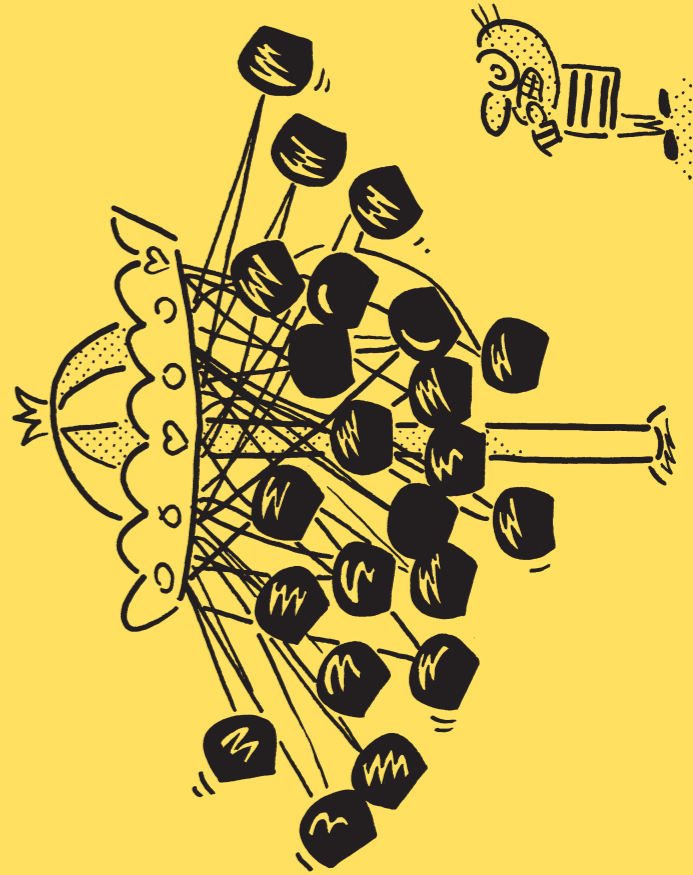
Riesci a trovare le due parole mancanti?

Wireline di Formafantasma



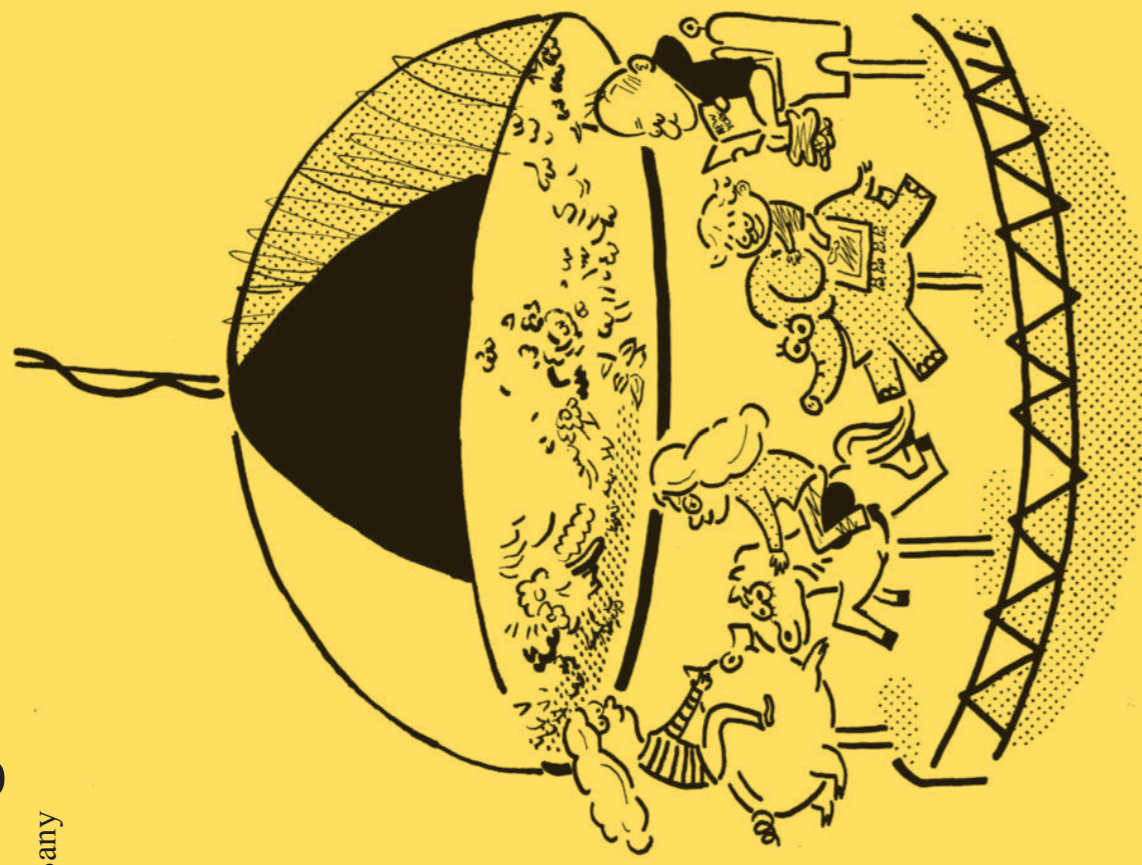
Una gita a Smithfield!

Smithfield di Jasper Morrison



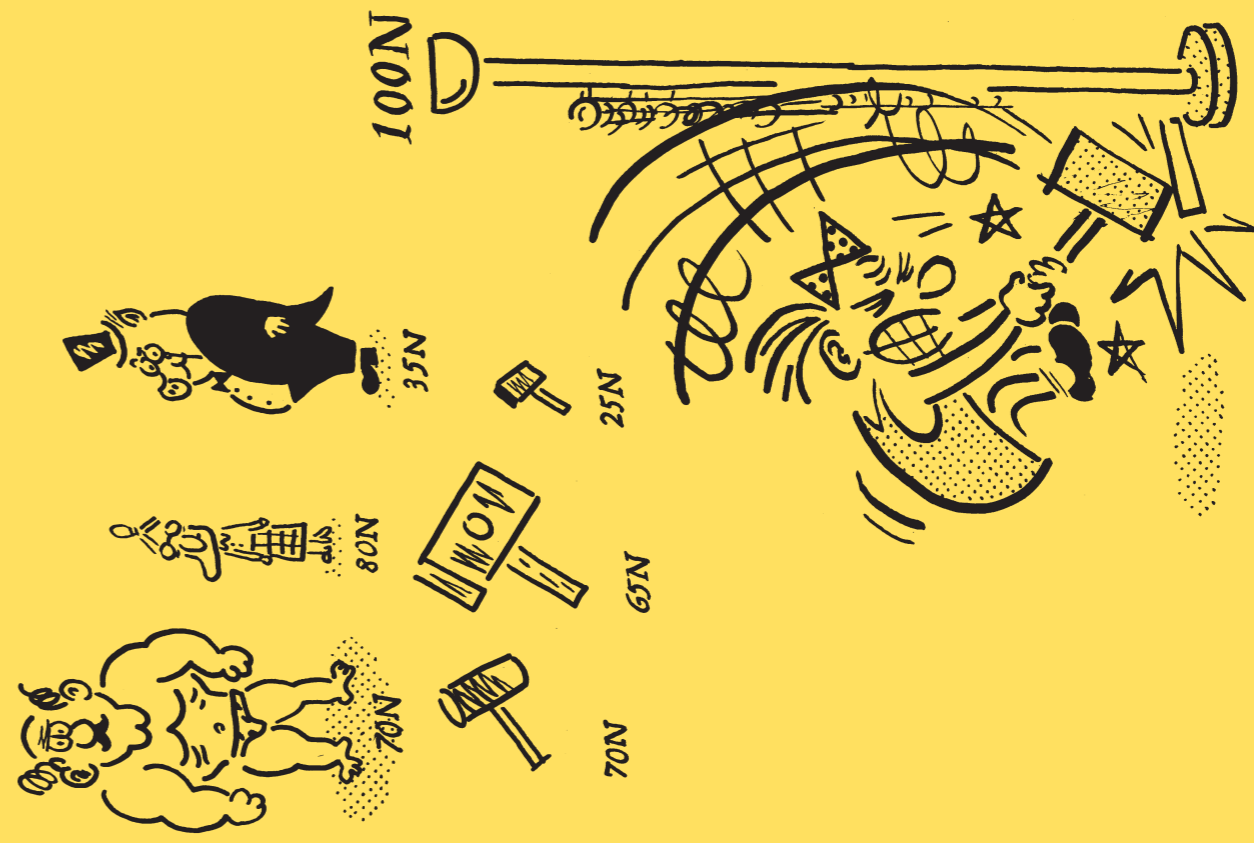
Quante AIMS riesci a contare?

AIM di Ronan & Erwan Bouroullec



Chi è l'intruso?

Skygarden di Marcel Wanders studio



Abbina la persona e il martello per raggiungere 100 Newton

Bellhop floor di Edward Barber & Jay Osgerby

Patricia Urquiola



Una delle creatrici odierne più prolifiche e affascinanti, l'architetto e designer spagnola Patricia Urquiola si è stabilita a Milano, immergendosi nella cultura e nella vita della città. I suoi lavori coniugano comfort, innovazione, colore e storia, che lei fonde con un savoir faire unico. Le abbiamo fatto qualche domanda per sbirciare nella sua vita e nei suoi pensieri e abbiamo scoperto un mondo in cui la meraviglia si mescola alla quotidianità.

Cosa la rende felice?

La musica, sempre



Quali colori la rappresentano di più in questo momento?

(Dis)armonie in bianco e nero



Nomini il suo strumento preferito.

Profilometro



Dove si sente di più a casa?

Milano



L'ultimo libro che ha letto.



Descriva la sua nuova normalità in tre parole.

Crescenti radici anfibie



GROWING AMPHIBIAN ROOTS

Cosa c'è sul suo comodino?



Cosa colleziona?

Sogni



Disegni il suo oggetto di design preferito.

Oggi ... "Snoopy" 1967 A. e P.G. Castiglioni



Cosa le manca in questo momento?

(Divertimento e amici)



FAMILY AND FRIENDS

Collaboratori

Sujata Burman è una scrittrice e consulente che vive a Londra. Per questo numero, ha parlato con Edward Barber e Jay Osgerby di vita e design (pag. 68).

Il fotografo Pablo Di Prima ha trascorso una giornata con Barber Osgerby per creare un reportage intimo della vita in studio (pag. 68).

Abbiamo scoperto Oblique attraverso le opere di Klaus Krammer. L'illustratore milanese ha creato una serie di vignette nel suo tipico stile visivo, per dimostrare la versatilità della lampada.

L'illustratore e artista Sany, anche noto come Samuel Nyholm vive a Stoccolma. In questo numero di Flos Stories, gli abbiamo chiesto di inventare alcune vignette e giochi che avessero come protagoniste le ultime lampade Flos (pag. 98).

Olya Oleinic è una fotografa che vive tra Londra e Amsterdam. Per Flos Stories, ha visitato i designer Andrea Trimarchi e Simone Farresin di Formafantasma nel loro studio, immortalando la loro luce Wireline per Flos, la loro routine e anche il loro cane, Terra (pag. 1).

Il fotografo di Parigi Tommaso Sartori ha visitato Villa Ottolenghi e i suoi giardini al crepuscolo; il suo doppio portfolio comprende Wireline di Formafantasma oltre alle lampade per esterno di Flos (pag. 20).

Federico Torra, fotografo architettonico e di interni con base a Milano, ha visitato lo studio minimalista di Giuliano Radici, dove ha creato una serie di composizioni utilizzando le lampade Flos (pag. 50).

Concept e
Direzione creativa
Apartamento Studios

Caporedattore
Rosa Bertoli

Graphic Design
Apartamento Studios

Team Flos
Barbara Corti
Rosaria Bernardi
Elisa Bodei
Silvia Delaini
Donatella Matteoni
Francesco Funari

Traduzioni
Team Agiliz@ tu gestion

Stampa
Graficart, Treviso
Gennaio 2021

Riconoscimenti
Edward Barber e
Jay Osgerby
Ronan e
Erwan Bouroullec
Ángel Cánovas
Formafantasma
Melek Küçükakso
Giuliano Radici
Omar Sosa
Patricia Urquiola

FLOS

NUOVI PRODOTTI
Primavera Estate 2021

Collezione Decorativa

Smithfield	Jasper Morrison	2009/2021	pag	105
Skygarden Small	Marcel Wanders	2021	pag	105
Aim	Ronan & Erwan Bouroullec ..	2013/2021	pag	106
Coordinates Wall.....	Michael Anastassiades.....	2020	pag	106
Wireline.....	Formafantasma.....	2021	pag	107
Bellhop F	E.Barber & J.Osgerby.....	2021	pag	107

Collezione Outdoor

IC Lights	Michael Anastassiades.....	2020	pag	108
Flauta Outdoor	Patricia Urquiola	2020	pag	108
In Vitro	Philippe Starck.....	2020	pag	109
Caule	Patricia Urquiola	2020	pag	110
Mile	Antonio Citterio	2020	pag	111
Wallstick e Walkstick.....	Antonio Citterio	2020	pag	112
A-Round	Piero Lissoni	2020	pag	112

Collezione Architettuale

Zero Track.....	Flos Architectural	2020	pag	113
Oblique.....	Vincent Van Duysen	2020	pag	114

Smithfield

Jasper Morrison, 2009-2021

Materiali: alluminio, metacrilato

Potenza: 4xMAX 70W - Pro version 45W

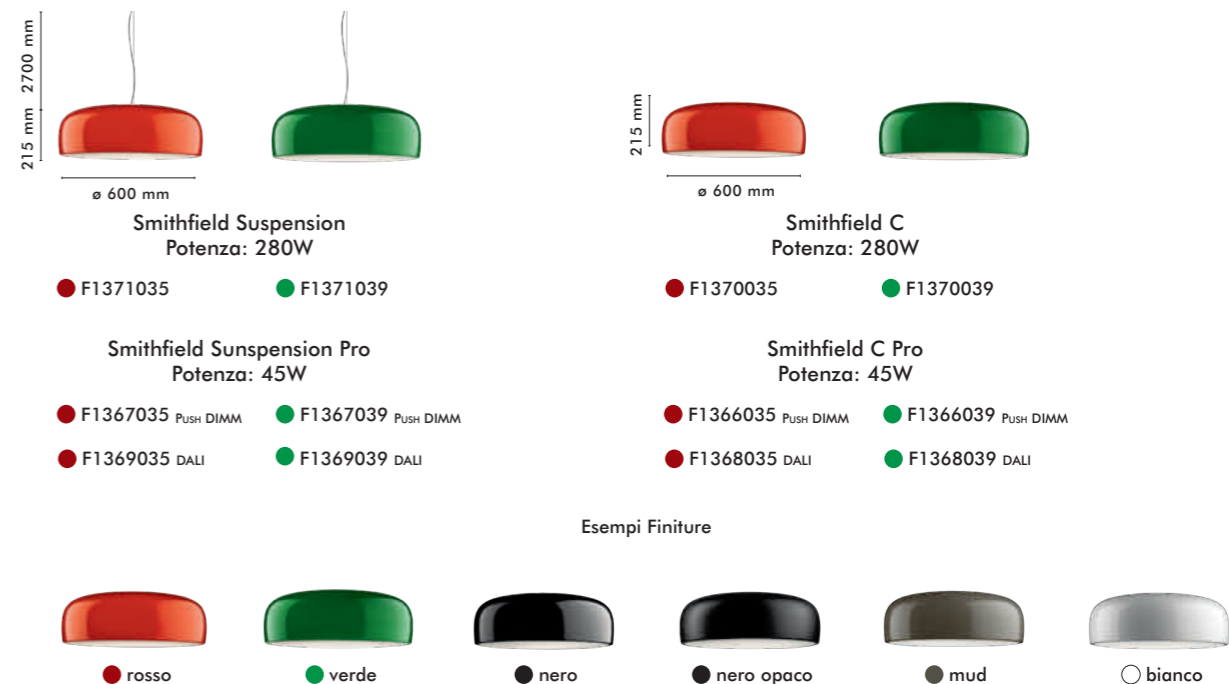
Voltaggio: 220-250V - Pro version 220-240V

Fonte Luminosa: 4 LED retrofit 10W E27 A70 965lm 2700-3000K / 4 LED retrofit 15/18W E27 T28 2000lm 2700-3000K DIMMABLE

Fonte Luminosa PRO version: LED module 45W 2700K 2623lm CRI95 PUSH DIMM OR DALI

Nuove Finiture: Verde, Rosso

Disponibile anche in in: bianco, nero, nero opaco, mud



Skygarden Small

Marcel Wanders, 2020

Materiali: gesso, vetro, acciaio inox

Potenza: 10W

Voltaggio: 220-250 V

Fonte Luminosa: LED retrofit 10W E14 T28 frosted bulbs

Finishes: bianco, nero, nero opaco, oro, ruggine



Aim

Ronan & Erwan Bouroullec, 2013

Materiali: alluminio, pc

Potenza: 12 - 16W

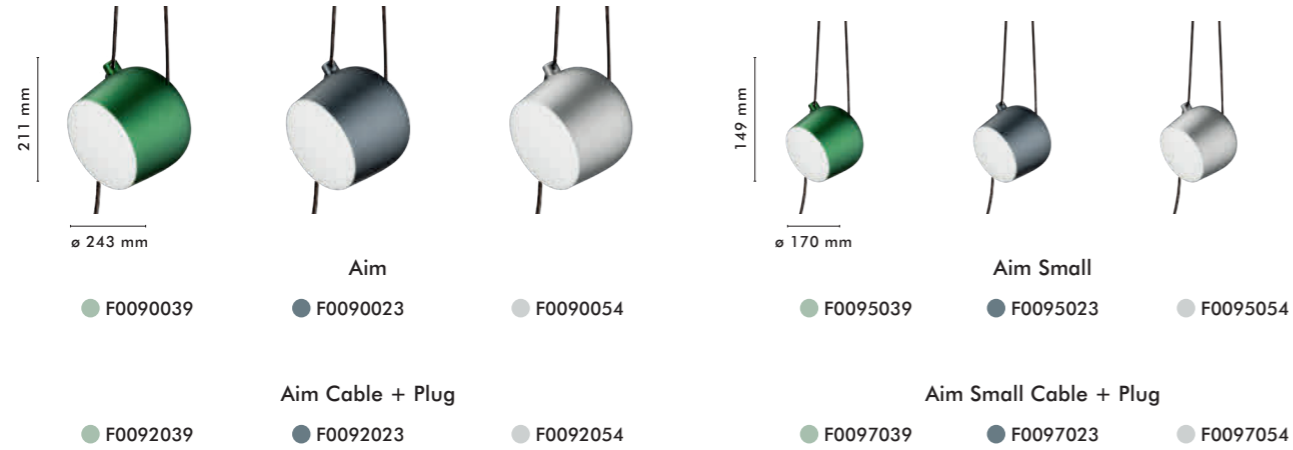
Voltaggio: 220-240V - Plug 230V

Fonte Luminosa inclusa: LED module 16W 895lm 2700K CRI90 DIMMABLE

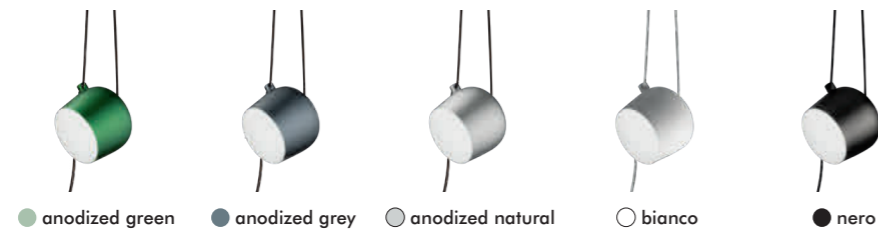
Fonte Luminosa inclusa Small version: LED module 12W 725lm 2700K CRI90 DIMMABLE

Nuove Finiture: anodized green, anodized grey, anodized natural

Disponibile anche in: bianco, nero



Esempi Finiture



Coordinates Wall1, Wall2

Michael Anastasiades, 2020

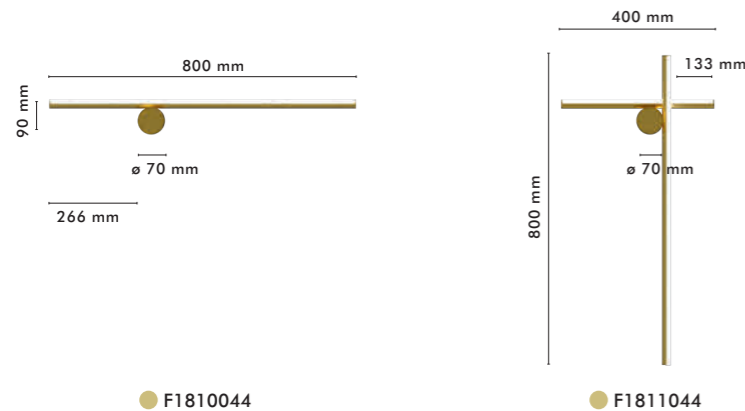
Materiali: alluminio estruso, silicone platinico opale estruso

Voltaggio: 230V

Fonte Luminosa Wall1: LED module 15W 962lm 2700K CRI90

Fonte Luminosa Wall2: LED module 24W 1403lm 2700K CRI90

Finitura: champagne anodizzato



Wireline

Formafantasma, 2021

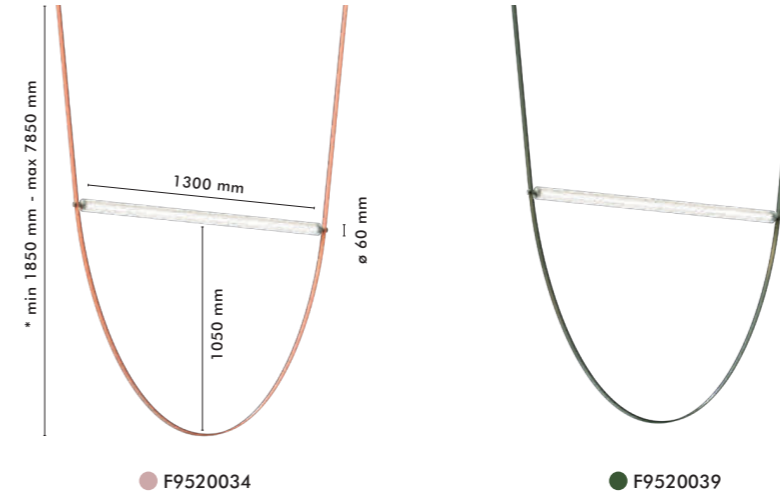
Materiali: vetro borosilicato estruso, gomma, acciaio

Potenza: 45W

Voltaggio: 100-277V

Fonte Luminosa inclusa: LED module 45W 2700K CRI90 DIMMABLE

Finishes: rosa, forest green



* dipende dall'altezza del soffitto

Bellhop Floor

E.Barber & J.Osgerby, 2021

Materiali: alluminio, vetro, cemento

Voltaggio: 100-240/48V

Fonte Luminosa inclusa versione con corpo bianco: 1 Cob LED 26W 1232lm 2700K CRI90 DIMMABLE

Fonte Luminosa inclusa altre versioni: 1 Cob LED 26W 1023lm 2700K CRI90 DIMMABLE

Finitura della base: cemento

Finitura del corpo: bianco, cioko, verde, rosso mattone

Finiture del diffusore: grigio (solo per il corpo bianco), bianco (solo per corpo cioko, verde e rosso mattone)



IC Light Outdoor

Michael Anastassiades, 2020

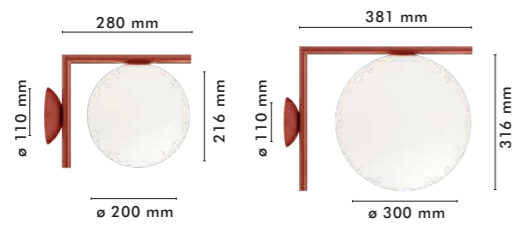
Materiali: acciaio inox spazzolato e verniciato

Voltaggio: 220-240V

Fonte Luminosa Wall1: LED 8W E14 800lm 2700/3000K DIMMABLE

Fonte Luminosa Wall2: LED 13W E27 1400lm 2700/3000K DIMMABLE

Finiture: rosso burgundy, deep brown, nero, ottone, acciaio inox



IC Outdoor W1

IC Outdoor W2

Esempi Finiture



Flauta Outdoor

Patricia Urquiola, 2020

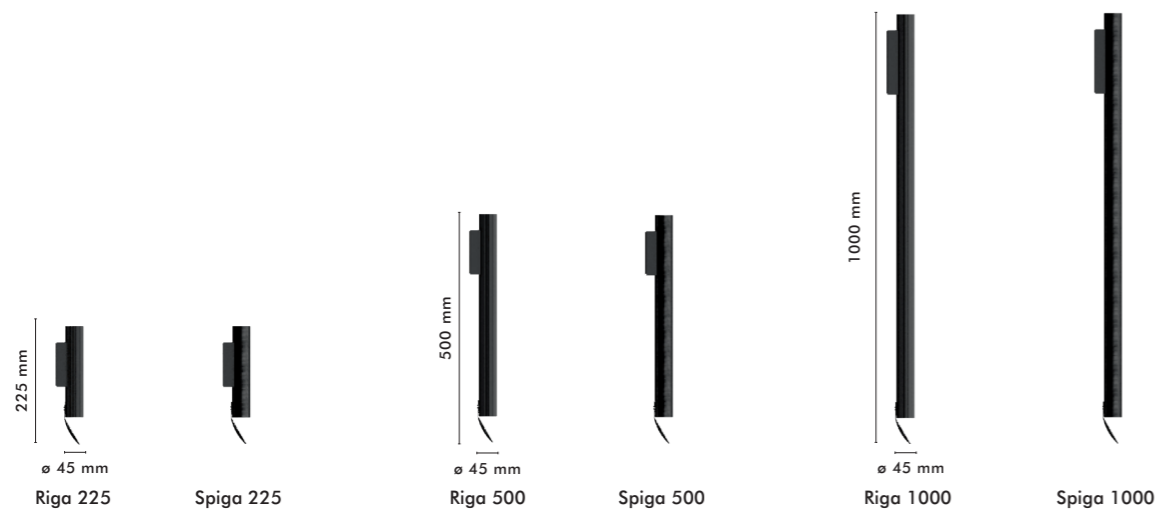
Materiale: Alluminio

Potenza: 12W

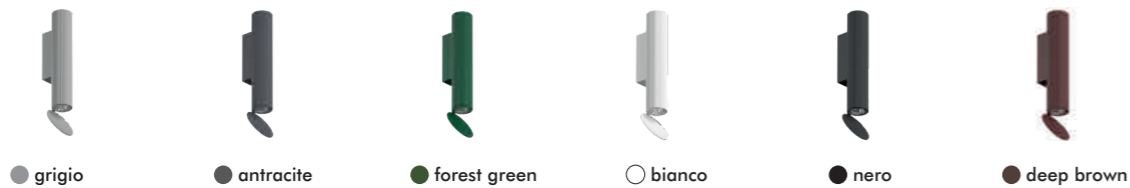
Voltaggio: 220-240V

Fonte Luminosa Inclusa: LED 12W 2x555lm 2700K / LED 12W 2x597lm 3000K / LED 12W 2x638lm 4000K CRI80

Finiture: grigio, antracite, forest green, bianco, nero, deep brown



Esempi Finiture



In Vitro

Philippe Starck, 2020

Materiali: alluminio, vetro

Voltaggio: IN 5V (versione Unplugged) / 220-240V integrated / 110V on demand

Fonte Luminosa Unplugged: Edge Lighting 2W 200lm 2700K/3000K CRI 90

Fonte Luminosa altre versioni: Edge Lighting 11W 1150lm 2700K/CRI 80, 11W 1230lm 3000K/CRI 80

NO DIMMABLE, DIMMABLE 1-10V, DIMMABLE DALI

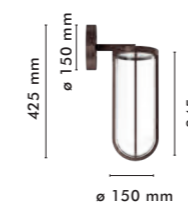
Finishes: nero, bianco, antracite, deep brown, forest green, terracotta, pale green



Unplugged



Ceiling



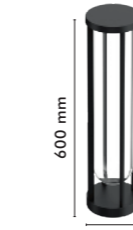
Wall



Suspension



Bollard 1



Bollard 2



Bollard 3

Esempi Finiture



Caule

Patricia Urquiola, 2020

Materiali: acciaio inox aisi 304 verniciato

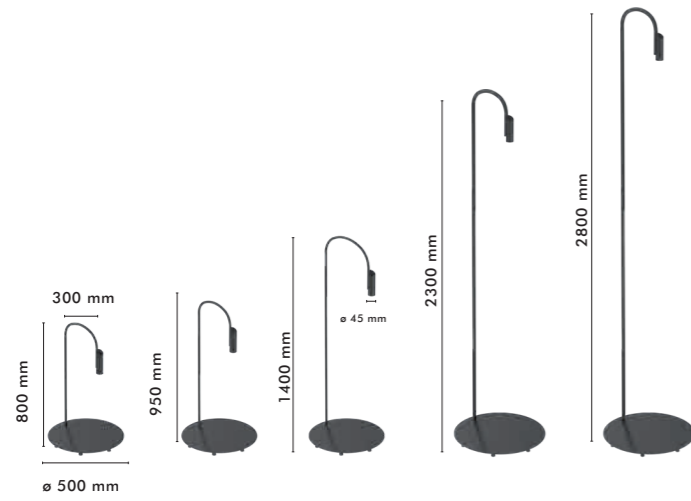
Voltaggio: 100-240V 50-60Hz

Fonte Luminosa (Floor): Power LED 10W- 447 lm- 2700K/CRI80 , 480lm- 3000K/CRI80

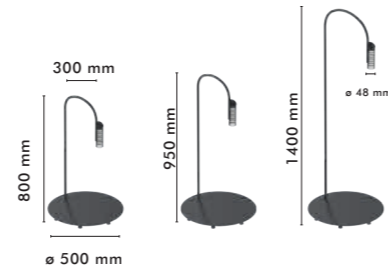
Fonte Luminosa (Bollard): Power LED 5W- 447 lm- 2700K/CRI80 , 480lm- 3000K/CRI80

NO DIMMABLE, DIMMABLE 1-10V, DIMMABLE DALI

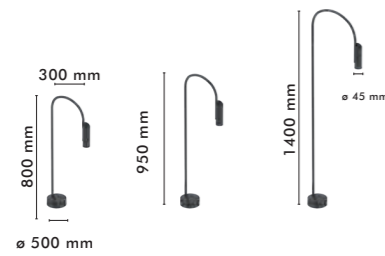
Finiture: nero, bianco, grigio, antracite, deep brown, forest green



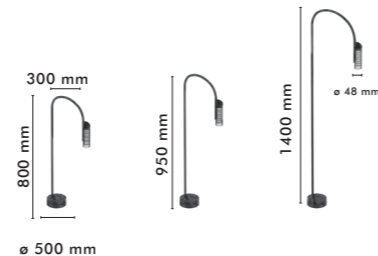
Caule Floor 1, 2, 3, 4, 5



Caule Floor Nest 1, 2, 3

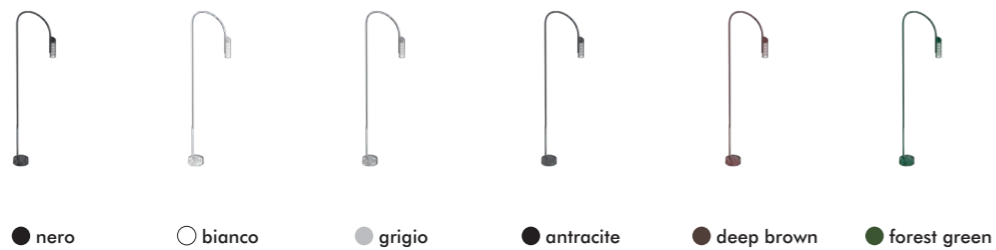


Caule Bollard 1, 2, 3



Caule Bollard Nest 1, 2, 3

Esempi Finiture



● nero ○ bianco ● grigio ● antracite ● deep brown ● forest green

Mile

Antonio Citterio, 2020

Materiali: alluminio pressofuso, policarbonato

Voltaggio: 220-240V / 110V on demand

Fonte Luminosa Wall 1 Asymmetric & Washer UP-DOWN: Mid Power LED 4,5W 431 lm 2700K, 4,5W 448 lm 3000K, 4,5W 465 lm 4000K/CRI 80 ,

Fonte Luminosa Wall 2 Asymmetric & Washer: UP-DOWN Mid Power LED 7,5W 846 lm 2700K/CRI, 7,5W 879 lm 3000K, 7,5W 913 lm 4000K/CRI 80

Fonte Luminosa Wall 1 Asymmetric & Washer UP&DOWN: Mid Power LED 7,5W 2x431 lm 2700K, 7,5W 2x448 lm 3000K, 7,5W 2x465 lm 4000K/CRI 80 ,

Fonte Luminosa Wall 2 Asymmetric & Washer UP&DOWN: Mid Power LED 13,5W 2x846 lm 2700K, 13,5W 2x879 lm 3000K, 13,5W 2x913 lm 4000K/CRI 80

Fonte Luminosa Bollard 1: Mid Power LED 4,5W 431lm 2700K, 4,5W 448lm 3000K, 4,5W 465 lm 4000K/CRI 80

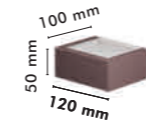
Fonte Luminosa Bollard 2: Mid Power LED 7,5W 846lm 2700K, 7,5W 879 lm 3000K, 7,5W 913 lm 4000K/CRI 80

Fonte Luminosa Bollard 1 Double: Mid Power LED 7,5W 2x431 lm 2700K, 7,5W 2x448 lm 3000K, 7,5W 2x465 lm 4000K/CRI 80

Fonte Luminosa Bollard 2 Double: Mid Power LED 13,5W 2x846 lm 2700K, 13,5W 2x879 lm 3000K, 13,5W 2x913 lm 4000K/CRI 80

NO DIMMABLE, DIMMABLE 1-10V, DIMMABLE DALI

Finishes: bianco, grigio, antracite, nero, deep brown, forest green



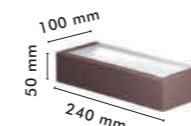
Mile Wall 1 UP



Mile Wall 1 DOWN



Mile Wall 1 UP&DOWN



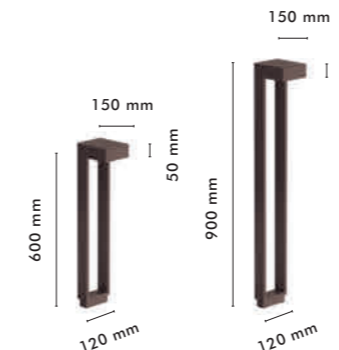
Mile Wall 2 UP



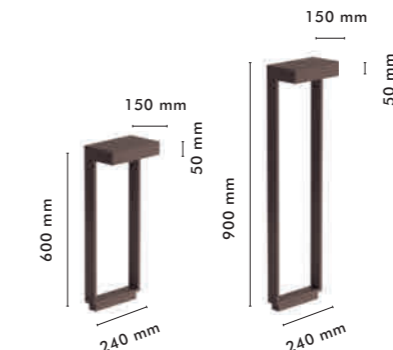
Mile Wall 2 DOWN



Mile Wall 2 UP&DOWN



Mile Bollard 1 Mono



Mile Bollard 2 Mono



Mile Bollard 1 Double



Mile Bollard 2 Double

Esempi Finiture



○ bianco ● grigio ● antracite ● nero ● deep brown ● forest green

Wallstick & Walkstick

Antonio Citterio, 2020

Materiali: alluminio, vetro

Voltaggio Wallstick: 24V

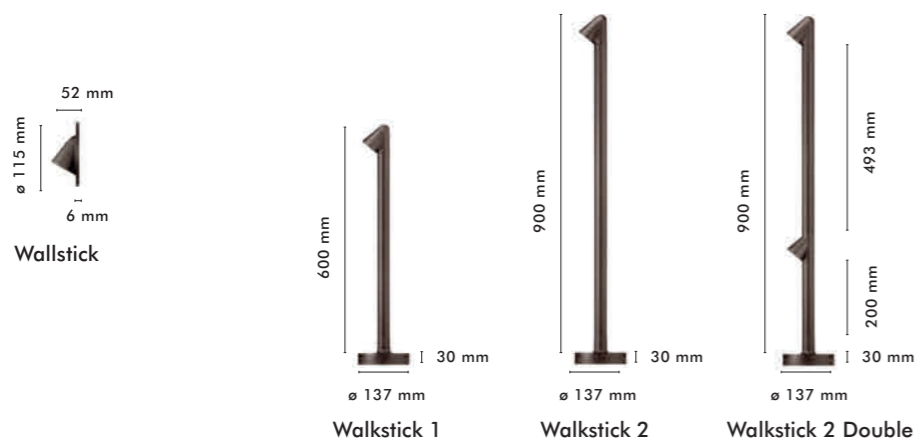
Fonte Luminosa Wallstick: Power LED 2,5W 264 lm 2700K, 2,5W 283 lm 3000K, 2,5W 303 lm 4000K/CRI 80

Fonte Luminosa Walkstick: Power LED 6W 502 lm 2700K, 6W 539 lm 3000K, 6W 577 lm 4000K/CRI 80

Fonte Luminosa Walkstick Double: Power LED 8,5W 502+264 lm 2700K, 8,5W 539+283 lm 3000K, 8,5W 577+303 lm 4000K/CRI 80

NO DIMMABLE, DIMMABLE 1-10V, DIMMABLE DALI

Finishes: bianco, grey, anthracite, nero, deep brown, forest green



Wallstick

Walkstick 1

Walkstick 2

Walkstick 2 Double

Esempi Finiture



A-Round

Piero Lissoni, 2017

Materiali: alluminio pressofuso, acciaio inox, vetro

Voltaggio: 110/220-240V

Fonte Luminosa A-Round 150: LED 8W 572 lm 2700K, 8W 663 lm 3000K, 8W 715 lm 4000K/CRI 80

Fonte Luminosa A-Round 240: LED 21W 1760 lm 2700K, 21W 2040 lm 3000K, 21W 2200 lm 4000K/CRI 80

Fonte Luminosa A-Round 315: LED 42W 3432 lm 2700K, 42W 3978 lm 3000K, 42W 4290 lm 4000K/CRI 80

Finishes: acciaio satinato, bronzo satinato, oro satinato, rame satinato



Esempi Finiture



Zero Track

Flos Architectural, 2020

Materiali: alluminio

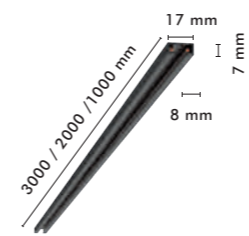
Voltaggio: 24V

Fonte Luminosa Atom 90/120/200: Power LED 5,5W 450lm 2700K - 485lm 3000K / 8W 635lm 2700K - 680lm 3000K / 10,5W 1050lm 2700K - 1150lm 3000K CRI90

Fonte Luminosa Find Me 0/1/1S/2: Power LED 3,5W 300lm 2700K - 325lm 3000K / 5,5W 450lm 2700K - 485lm 3000K / 10,5W 650lm 2700K - 700lm 3000K CRI90

NO DIMMABLE, DIMMABLE 1-10V, DIMMABLE DALI, DIMMABLE CASAMBI

Finishes: nero, cromo, deep brown, bianco, bronzo



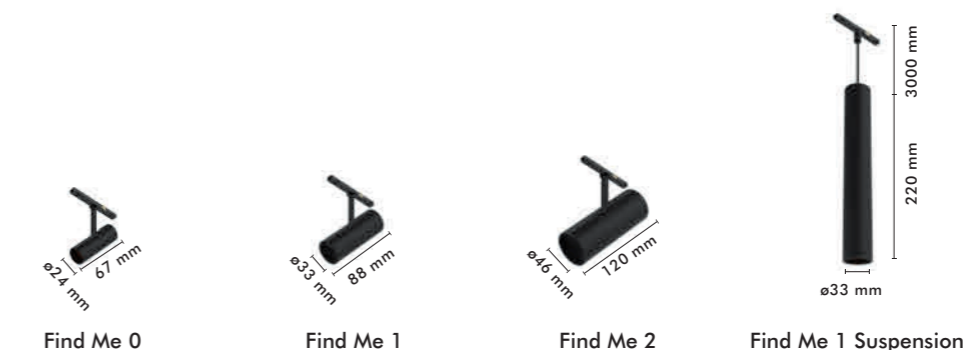
Surface Profile



Atom 90

Atom 120

Atom 200



Find Me 0

Find Me 1

Find Me 2

Find Me 1 Suspension

Esempi Finiture



Oblique

Vincent Van Duysen, 2020

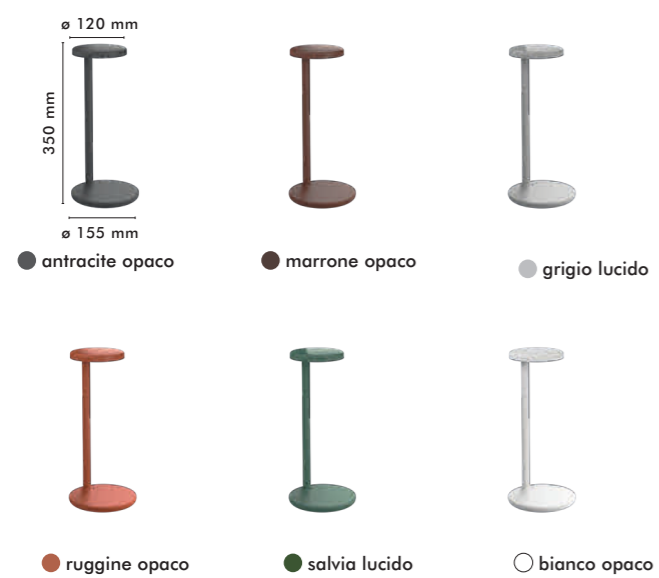
Materiali: alluminio pressofuso, metacrilato

Voltaggio: 24V

Fonte Luminosa inclusa: Top LED 8W 750lm 2700K - 800lm 3000K - 850lm 4000K CRI90

USB-C connection integrated

Finishes: antracite opaco, marrone opaco, grigio lucido, ruggine opaco, salvia lucido, bianco opaco



Per maggiori informazione visitare il sito [flos.com](https://www.flos.com)

