

FLOS

stories

Zehnte Ausgabe: Evolution – Menschen, Dinge und Orte verändern. SuperWire von Formafantasma verbindet Vergangenheit und Zukunft, Bellhop von E.Barber & J.Osgerby verwandelt sich in ein Glaswunder, Ikonen von Flos sind für die Ewigkeit, neues chromatisches Leben für Snoopy von Achille und Pier Giacomo Castiglioni und das Beste von Flos Hosting in europäischen Designstädten.







Die neue SuperWire von Formafantasma ist aus Experimenten mit dem Leuchtfaden der LED-Leuchten entstanden, den die Designer in Bezug auf seine Flexibilität und ästhetische Präsenz manipuliert haben, um eine Kollektion modularer Leuchten zu schaffen, die eine industrielle Einstellung mit zeitlosen Designcodes verbindet. Auf diesen Seiten fotografiert Robert Rieger die Kollektion des Architekten Giuseppe De Finetti in der Villa Crespi. Es handelt sich um eine Kollektion, die Tisch-, Hänge- und Stehmodelle umfasst und sich durch sechseckige Formen auszeichnet, die aus planaren Glasscheiben bestehen, welche durch Aluminiumelemente verbunden sind und von einem dünnen, einen Meter langen, flachen, weichen und flexiblen LED-Streifen beleuchtet werden. Eine einzigartige Innovation, die speziell von Flos für dieses Projekt entwickelt wurde.

SuperWire verbindet das Umweltbewusstsein, das die Arbeit des Ateliers seit jeher begleitet (die Kollektion ist ein seltenes Beispiel für ein Beleuchtungsprojekt, bei dem eine LED-Lichtquelle vom Benutzer entfernt werden kann, um sie zu ersetzen), mit einer poetischen Ausdrucksweise. Der Theater- und Opernregisseur Fabio Chersich hat Andrea Trimarchi und Simone Farresin von Formafantasma getroffen und ihre Praxis durch ein Gespräch erforscht, welches die Arbeit des Ateliers durch eine kulturelle Linse darstellt.

SuperWire von Formafantasma: eine zeitlose Lampe für die Zukunft









FABIO CHERSTICH Das Stehmodell von SuperWire erinnert mich an eine Rakete. Ich möchte unserem Gespräch den Bogen geben, den Georges Perec in seinem Buch „Träume von Räumen“ zeichnet, indem er Räume von der leeren Seite über das Bett, den Schreibtisch, das Haus, die Stadt, das Land bis hin zur Erde, von der Sternkonstellation aus gesehen, erforscht. Ich stelle mir vor, auf dem Rücken eurer Raketenleuchte zu sein, zum Ozean Ihrer Arbeit projiziert, wie Astolf, der zum Mond fliegt...

ANDREA TRIMARCHI SuperWire ist definitiv ein bisschen eine Rakete, also scheint es mir ein treffendes Startbild zu sein!

FABIO CHERSTICH „Träume von Räumen“ umfasst als erstes Bild eine Karte des Ozeans aus „Die Jagd nach dem Schnatz“ von Lewis Carroll: ein einfaches Quadrat, das den weißen Raum der Seite enthält. Ich wollte dieses Bild verwenden und verstehen, was es für Formafantasma bedeutet, den Ozean der verschiedenen Sprachen, in denen Sie leben, zu umreißen, zu verstehen, was dieser weiße Raum für Sie ist – vorausgesetzt, er existiert.

SIMONE FARRRESIN Es ist sehr schwierig, die Grenzen unserer Praxis zu ziehen. Wir sprechen immer von den Grenzen der Disziplin des Designs, weil wir darin verwurzelt sein möchten, aber wir sind daran interessiert, die Grenzen davon zu verschieben, wenn auch nicht programmatisch. Wir tun dies, indem wir der Haltung folgen, die wir in dieser Zeit angenommen haben. In unserem Fall existiert die Seite nur auf metaphorischer Ebene, da es sich bei unserem Austausch um einen Dialog zu zweit handelt. Wir sind nie mit dem Dilemma der leeren Seite konfrontiert. Wenn es einen Dialog gibt, gibt es immer einen Anfang.

ANDREA TRIMARCHI Stille gibt es nicht.

SIMONE FARRRESIN Obwohl unsere Praxis sehr intim und ausdrucksstark ist, ist es so, als stünde sie im Mittelpunkt. Dabei handelt es sich um eine Quelle ständiger Vermittlung. Daher geben wir uns der Illusion hin, dass sie objektiv ist.

ANDREA TRIMARCHI Alle Themen, die wir mit unserer Arbeit berühren, kommen von unseren Interessen. Um wieder auf die Grenzen zurückzukommen, kann „Design“ viele Dinge bedeuten, und das versetzt uns in eine Schwebel. Wir kommen aus der Welt des Produktdesigns, aber die Interessen, Probleme und

Dringlichkeiten von vor zwanzig Jahren sind völlig anders als die der Gegenwart: Design war schon immer ein Förderer der Moderne. Und wenn in der Nachkriegszeit das Konzept verfolgt wurde, Objekte zu schaffen, die nützlich sein könnten, ist in der heutigen Zeit wahrscheinlich die Nützlichkeit nicht der einzige Aspekt.

SIMONE FARRRESIN Man muss sich ständig fragen, welchen Nutzen es hat. Das betrifft nicht nur die Funktion des Objekts, sondern kann sich auch auf Merkmale wie Ausdrucksstärke oder politische Botschaft beziehen. Ich bin der Meinung, dass man auch darüber sprechen sollte, dass Design als angewandte Disziplin auf Auftragsbasis entstanden ist, sodass seine Natur nicht nur durch unsere Praxis definiert wird, sondern auch durch die Klischees, Stereotypen und Archetypen, die im Laufe der Zeit aufgebaut wurden. Es ist wichtig zu erkennen, dass der Schöpfer in manchen Momenten äußerst wichtig ist, um das Ergebnis des Designs zu interpretieren, aber in anderen Momenten reicht es nicht aus. Es gibt eine sehr romantische Vision des Urhebers aus dem 19. Jahrhundert. Dies ist jedoch nicht immer der Fall und es ist auch nicht gesagt, dass wir versuchen, so frei wie möglich zu sein. Weil es wichtig ist, die Mechanismen und Politiken zu verstehen, in deren Rahmen gearbeitet wird, was diese Limits und diese Grenzen sind.

FABIO CHERSTICH Aus welchem Austausch oder Dialog ist die Leuchte im Fall der SuperWire entstanden und wie hat Flos diesen technologischen Wahnsinn mit einem Hauch von Art déco unterstützt, der dann zu einer so komplexen Leuchte geführt hat?

SIMONE FARRRESIN Bei der Entwicklung der vorherigen Leuchte, WireLine, hat es verschiedene Arten von Technologien für die Leuchtröhre, einschließlich der Leuchtfäden, aus denen die LED-Leuchten hergestellt wurden, gegeben. Als wir diesen flexiblen Leuchtfaden mit einer Länge von 30 Zentimetern gesehen haben, haben wir sofort gesagt, dass wir ihn für ein Projekt verwenden wollten. Unser Ausgangspunkt war also die Technologie.

ANDREA TRIMARCHI Normalerweise waren diese Leuchtfäden fünf, sechs Zentimeter lang, dann hatten wir den 30 Zentimeter langen Faden gefunden, aber die Technologie war nicht so entwickelt, dass wir zu einem sehr langen Leuchtfaden hät-









ten gelangen können. Diesen haben wird dann mit der F&E-Abteilung von Flos entwickelt.

SIMONE FARRRESIN Wir haben vier Jahre lang gebraucht, um diese Leuchte herzustellen. Es war eine sehr langwierige Arbeit, bei welcher die Technologie dann auch teilweise die Form hervorgebracht hat. Die Leuchte reflektiert jedoch Bereiche, die wir bereits vor vielen Jahren mit einem Projekt namens Ore Streams erforscht hatten, d. h. die Elektronikindustrie und die mangelnde Möglichkeit zur Reparatur. Da auch Flos sehr an der Reparierbarkeit interessiert ist, ist die Leuchte so konzipiert, dass sie vollständig zerlegt werden kann und darüber hinaus hat uns die F&E-Abteilung von Flos dabei geholfen, diese LEDs so zu entwickeln, dass die Lichtquelle vom Benutzer ausgetauscht werden kann (was normalerweise sehr kompliziert ist).

ANDREA TRIMARCHI Sie können den kleinen Glühfaden im Glasröhrchen bestellen und zu Hause ersetzen, ohne die Leuchte zurückgeben zu müssen.

SIMONE FARRRESIN Dann gibt es noch das ästhetische Element. Mit Flos haben wir für diese Leuchte eine sehr intuitive Ästhetik entwickelt. Es ist ein fast entfremdendes Objekt. Man könnte es als Art déco-Objekt datieren oder extrem futuristisch. Das Aussehen ist ästhetisch komplex zu interpretieren.

FABIO CHERSTICH Percec spricht nach der Erzählung der leeren Seite über den Schreibtisch: Seinem Weg folgend möchte ich gerne von Ihnen wissen, wie Ihr Atelier organisiert ist, wie Ihre Schreibtische aussehen?

ANDREA TRIMARCHI Das Problem ist, dass sie nicht organisiert sind.

SIMONE FARRRESIN Wir haben dieses Interview mit Enzo Mari gelesen, der über sein Büro gesprochen hat. Er wollte einen Holztisch, eine Glühbirne und das war alles, weil es Übersichtlichkeit braucht. Wir möchten, dass die Jungs im Büro nichts auf dem Tisch haben. Dabei dulden wir keinen Widerspruch. Die Schreibtische müssen frei sein.

FABIO CHERSTICH Was ist also erlaubt?

SIMONE FARRRESIN Sie. Dann verkomplizieren sich die Dinge tagsüber, aber es ist sehr wichtig, dass am Ende des Tages der Tisch wieder frei gemacht wird.

ANDREA TRIMARCHI Uns gefällt also die Übersichtlichkeit. Wenn es eine räumliche

Verwirrung gibt, dann gibt es auch eine geistige Verwirrung. Als ich gesagt habe, dass es keine Organisation gibt, hat dies daran gelegen, dass wir das Atelier nie pyramidenartig strukturieren wollten. Wir haben keine Ateliermanager. Es ist alles sehr horizontal, die Arbeitsteams sind flexibel. Uns gefällt die Idee, die Hierarchie zu glätten.

SIMONE FARRRESIN In unserem Atelier gibt es keine Aufgaben, sondern es gibt Projekte. Und ich glaube, es ist wichtig, dass eine Person, die im Kreativbereich arbeitet, die Möglichkeit hat, zu gestalten und nicht Aufgaben auszuführen. Das ist die Basis und wir sind an allen Projekten des Ateliers beteiligt. Das Schöne ist, dass sich ein Gespräch, das von zwei Personen angestoßen wurde, im Laufe der Zeit auf viele andere Menschen ausdehnt. Was wir den ganzen Tag über tun, ist reden. Wir zeichnen nicht, wir reden.

FABIO CHERSTICH Ihre Projekte entstehen also aus den Worten und dem ständigen Dialog zwischen Ihnen und dem Team. Das hätte ich nicht erwartet ... eine Arbeit im Atelier, die mehr aus Wortströmen und Dialogen als aus grafischen Zeichen besteht.

SIMONE FARRRESIN Ja und aus dem Bearbeiten. Im Laufe der Zeit wird dieser Name, Formafantasma, den wir zu Beginn unseres Weges gewählt haben, immer mehr in unserem Prozess verankert, und wir nutzen seine Möglichkeiten, aber auch seine Grenzen. Wir verfolgen Ideen und das bedeutet, dass wir manchmal außerhalb unseres Kompetenzbereichs landen.

ANDREA TRIMARCHI Wir können mit jedem diskutieren, unsere Projekte sprechen mit Anthropologen oder Wissenschaftlern. Was sich ändert, ist die Art und Weise, wie wir arbeiten, die Position, die wir beim Projekt einnehmen. Es hat nur sehr wenige Male gegeben, in denen wir über unsere Rolle als Designer oder Planer hinausgegangen sind, und in diesen Fällen haben wir verstanden, dass wir unsere Grenzen überschritten haben.

FABIO CHERSTICH Ich möchte jetzt vom Atelier ins Schlafzimmer gehen. Sie haben einige Jahre lang ein Atelier zu Hause gehabt – auch in Amsterdam war es so –, sodass Sie wirklich vom Bett in die Küche und weiter ins Atelier gegangen sind ... Die am Ende des Tages aufgeräumten Schreibtische bedeuteten, dass abends kein Spielzeug von Kindern im Haus verstreut waren.





SIMONE FARRRESIN Ganz genau!

FABIO CHERSTICH Percec folgend wollte ich nach draußen gehen, an die Stadt denken. Sie tun viel für Mailand, die Stadt, für die Sie sich nach Amsterdam entschieden haben. Haben Sie dasselbe für Amsterdam getan, oder ist es Mailand, die Ihnen diese Möglichkeit gegeben hat? Ich denke da an Flos, Prada Frames oder andere Vorhaben, denen Sie in der Stadt nachgegangen sind.

SIMONE FARRRESIN Was auch immer wir tun, wir tun es für uns.

FABIO CHERSTICH Super, Simone, genau auf den Punkt gebracht!

SIMONE FARRRESIN Wir fürchten uns davor, *self indulgent* zu sein, denn Design kann kein ausschließlicher Akt des Selbstausdrucks sein, darum geht es nicht. Aber die Dinge, die wir tun, müssen für uns interessant sein. Und wenn das für uns wirklich der Fall ist, vertrauen wir immer darauf, dass dies auch für andere gilt.

FABIO CHERSTICH Auch ich schaffe im Theater das, was ich gerne auf der Bühne sehen möchte, in der Hoffnung, dass andere genauso denken wie ich.

ANDREA TRIMARCHI In Mailand gibt es viele Absatzkanäle, zwischen der Designwoche, der Modewoche, den Museen und den Galerien. Amsterdam ist ein weiterer Ort der Durchreise, eine Stadt für Touristen. Es gibt sehr tolle Museen, mit denen wir noch zusammenarbeiten, und wir waren Abteilungsleiter an der Academy Eindhoven. Wir haben versucht, uns mit dem Kontext zu verbinden. Als wir dort waren, hat es diese sehr nationalistische Idee gegeben. Wir wurden immer gefragt, ob wir uns als niederländische oder italienische Designer betrachten, wie wir uns fühlen.

FABIO CHERSTICH Ihre Projektion ist eine viel breitere Vorstellung der Stadt, des Landes, es ist eine wirklich internationale Projektion, denn die Arbeiten sind auf der ganzen Welt.

ANDREA TRIMARCHI Nicht nur! Zum Beispiel hat unsere Abteilung in Eindhoven *Geodesign* geheißen, weil sie die Disziplin im transnationalen Kontext betrachtete.

SIMONE FARRRESIN In dem Moment, in dem Design in einem neoliberalen Wirtschaftssystem fungiert, ist es sinnlos, sich auf italienisches Design zu konzentrieren.

ANDREA TRIMARCHI Jedes Objekt, das wir schaffen, berührt einen sehr verzweigten Kontext, und daher macht es wenig Sinn,

über Nationalität zu sprechen. Eigentlich denke ich, dass Mailand mehr bietet und uns somit präsenter macht.

FABIO CHERSTICH Und die Stadt erweitert Ihre Arbeit auf sehr interessante Weise. Ich glaube, das Gespräch ist nun schon sehr lange. Nur noch eine letzte Frage: Wie präsentiert sich die Erde von außen für Formafantasma, die auf ihrer SuperWire galoppieren?

SIMONE FARRRESIN Wir nehmen die Erde als einen vollständigen und fertigen Planeten wahr. Als Designer sind wir uns der globalen Komplexität von Infrastruktur, Design und Produktion bewusst, und dieses Bewusstsein überträgt uns eine schwindelerregende Verantwortung. Die Welt ist nicht nur der Planet, auf dem wir leben, sondern auch die Art und Weise, wie wir ihn verändern und wieder zusammensetzen. Es gibt nicht nur ein einziges Bild des Planeten. Als Mensch auf der Erde zu leben bedeutet, ständig Welten zu erschaffen. Wir können diese Welten in Zusammenarbeit mit anderen Spezies oder allein bauen, aber in der Isolation laufen wir Gefahr, Wüstenplaneten zu schaffen!















ISSUE TEN

Die Geschichte des Lichtdesigns ist eine Geschichte der ständigen Weiterentwicklung. Vom Kerzenlicht bis hin zur fortschrittlichsten LED wurde jeder Schritt auf seiner Reise durch eine Mischung aus Technologie und Poesie definiert. „Das Ziel des intelligenten Lichtdesigns ist es, nur eine Kerze in einem Raum zu replizieren und zum Feuer und zur ursprünglichen Quelle zurückzukehren“, so Edward Barber, der mit dem Mitbegründer des Ateliers, Jay Osgerby, die ikonische Bellhop zu einer „erwachseneren“ Version, jetzt aus Glas, aktualisiert hat. Die neueste Entwicklung der Leuchte zeigt die Fähigkeit des ikonischen Designs, sich an die sich ändernden Bedürfnisse der Gegenwart anzupassen.

Der Designkritiker Deyan Sudjic bringt dies in seinem Text mit den Ikonen von Flos perfekt zum Ausdruck. Das fotografische Portfolio legendärer Entwürfe von Castiglioni aus den 1960er Jahren über Jasper Morrison aus den 1990er Jahren bis hin zu Michael Anastassiades' IC aus dem Jahr 2014 beweist die dauerhafte Qualität der Objekte. Sudjic schreibt: „Flos hat Wege gefunden, Entwürfe aus den 1960er Jahren mit neuen Lichtquellen auszustatten [...], die Tatsache, dass sie in Formen untergebracht werden können, die für andere Technologien entwickelt wurden, zeigt die anhaltende Relevanz dieser Entwürfe. Eine weitere Ikone, die diesen Monat im Rampenlicht steht, ist Snoopy, ein Design aus dem Jahr 1967 von Achille und Pier Giacomo Castiglioni, dessen Silhouette an die beliebtesten Comic Strip-Hunde aller Zeiten erinnert. Ihr

beispielhaftes Design zeichnet sich durch eine nahtlose Kombination aus schrägem Marmorsockel und einem emaillierten Metallreflektor aus, der in Schwarz, Grün, Orange und jetzt in einem neuen Blauton, die bevorzugte Farbe der Castiglioni-Brüder bei ihrer Arbeit, erhältlich ist. Flos führt uns auch in die von Giuseppe De Finetti entworfene Villa Crespi, deren modernistische, holzvertäfelte und ziegelverkleidete Innenräume die Kulisse für SuperWire von Formafantasma bilden. Ein weiteres brillantes Beispiel für die Entwicklung des Lichtdesigns ist die Leuchte, die auf einem kleinen Lichtfaden basiert, welcher die Aufmerksamkeit der Designer auf sich gezogen und sie dazu inspiriert hat, eine neue Art von Schönheit zu schaffen, die von ihrem Sinn für Innovation und Verantwortung geprägt ist. Wir haben den Theaterregisseur Fabio Cherstich gebeten, die Gründer des Ateliers, Andrea Trimarchi und Simone Faresin, zu interviewen: In einem einstündigen Gespräch hat Cherstich das Universum von Formafantasma aus einer Mikro-zu-Makro-Perspektive erforscht und uns einen neuen Blickwinkel auf den Ansatz des Duos geboten. Und schließlich feiern wir die neueste Entwicklung von Flos. Im vergangenen Jahr hat die Flos Hosting-Reihe Design-Communitys in wichtigen europäischen Städten zusammengebracht, womit das Unternehmen seine Mission unter Beweis stellt, am breiteren Diskurs über Design teilzunehmen und seine berühmten Spuren in der zeitgenössischen Designkultur zu hinterlassen.

INHALT

Deckblatt

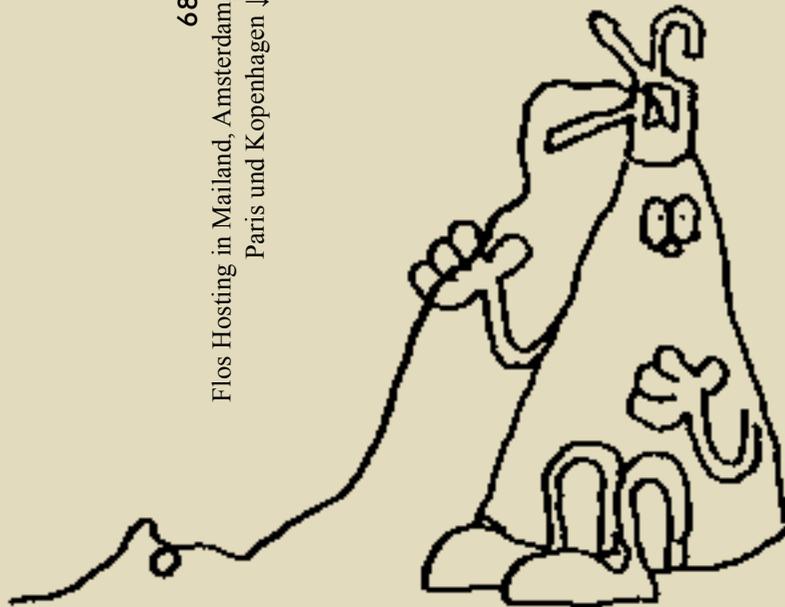
SuperWire von Formafantasma:
eine zeitlose Lampe für die Zukunft ↓



28

Die Transformation von Bellhop ↑
Eduard Barber & Jay Osgerby

68
Flos Hosting in Mailand, Amsterdam,
Paris und Kopenhagen ↓



92

Fragebogen
Philippe Malouin

39

Icons

Im Wesentlichen zeitgemäß ↓



80

← Wir stellen vor: Snoopy in Blue
Achille & Pier Giacomo Castiglioni



Die Transformation von Bellhop: Ein Klassiker von E. Barber & J. Osgerby kehrt als Glasversion zurück

Bellhop, eines der ikonischsten Designs von E. Barber & J. Osgerby für Flos, hat sich von einer kompakten, farbenfrohen tragbaren Leuchte zu einer vollständigen Palette von Beleuchtungsmöglichkeiten entwickelt, welche eine Stehleuchte, einen Wandstrahler und eine Pollerleuchte für den Außenbereich umfasst. In ihrer neuesten Version ist Bellhop eine großformatige Glaslampe, die das legendäre Design in einer neuen Materialgeste erforscht und

neue ästhetische und technische Möglichkeiten dafür erschließt. Die Leuchte, die durch einen Triplex Opalglas-Diffusor definiert ist, der in Zusammenarbeit mit der F&E-Abteilung von Flos entwickelt wurde, ist als Tischversion mit einem Aluminiumsockel in den Farben helles Aluminium, Cioko und Weiß sowie in drei Größen als Pendelleuchte. Hier erzählen uns die Schöpfer Edward Barber und Jay Osgerby von ihrer Designreise.









ROSA BERTOLI Auf den Seiten dieser Ausgabe befassen wir uns mit dem Thema Evolution und Bellhop ist ein großartiges Beispiel für ein Design, das mehrere Iterationen durchlaufen hat, während die Leuchte ihre definierte Identität bewahrt hat. Wie sind Sie an die Entwicklung des Designs – von der kleinen tragbaren Leuchte bis zur großformatigen Decken- und Tischleuchte – herangegangen?

EDWARD BARBER In 8 Jahren hat sich Bellhop in verschiedene Produkte verwandelt und sie war ein großer Erfolg. Da sie ursprünglich für das Restaurant des Design Museum entworfen wurde, wurde sie so konzipiert, dass sie Licht von der Oberfläche reflektiert. Und so ist Bellhop Glass wirklich eine Evolution, wir nennen sie die erwachsene Bellhop, weil sie nicht nur in Bezug auf die Größe gewachsen ist, sondern sich auch hinsichtlich der Verwendung der Materialien weiterentwickelt hat. Wir sprechen jetzt von Glas und Metall anstelle von Kunststoff und dies sorgt auch dafür, dass das gesamte Produkt leuchtet und das Licht nicht nur von der Oberfläche reflektiert wird.

JAY OSGERBY Offensichtlich besteht der große Unterschied darin, dass die ursprüngliche Bellhop tragbar ist. Als sie auf den Markt kam, war sie diese wirklich brillante Sache, die passiert, wenn die Technologie richtig ist, und das genau im richtigen Moment, um die Art und Weise zu verändern, wie man etwas benutzt, also wurde sie zur neuen Kerze. Das bedeutete, dass man durch das Haus gehen oder sie mit nach draußen tragen und dabei die Atmosphäre einfach mitnehmen konnte.

Wir haben Bellhop zu einer Kollektion entwickeln können, weil der Archetyp davon bekannt ist, die Leute haben sich schon davon angezogen gefühlt. Die Sache mit Bellhop ist, dass sie ziemlich verspielt ist und ihre Verwendung von Farbe sie sehr zugänglich gemacht hat. Und jetzt machen wir etwas, das eine sehr reduzierte Farbpalette aufweist und verwenden diese anspruchsvolleren Materialien. Wir haben die Art und Weise, wie sie funktioniert, von etwas Persönlichem, das Raum um einen herum schafft, zu etwas geändert, das für eine Atmosphäre sorgt, die architektonischer ist.



ROSA BERTOLI Irgendwie ist Bellhop im Laufe der Zeit bereits von einer tragbaren Leuchte mit Boden-, Wand- und Außenversionen, die Sie und Flos über die Jahre hinweg entwickelt haben, zu einem festen Objekt geworden.

JAY OSGERBY Mit Ausnahme des Deckenfluters tun alle anderen Varianten immer noch mehr oder weniger dasselbe und schaffen Umgebungslichtinseln. Der Deckenfluter ist anders, weil er zur Decke abstrahlt. Er ist also der erste Teil der Serie, der das Konzept in Wirklichkeit in eine andere Richtung lenkt.

ROSA BERTOLI Woher stammt die Idee von Glas und wie hat das Material beeinflusst, was Sie mit dem Design gemacht haben?

EDWARD BARBER Wir wollten unbedingt Bezug auf die bestehende Kollektion nehmen. Also haben wir eine in etwa identische Form verwendet, die wir nur geringfügig angepasst haben. Die Anrichtenversion zum Beispiel ist das Gleiche, aufgeblasen. Für die Hängeleuchte haben wir unten ein Loch hinzugefügt, um einen schönen Umgebungsglanz und Lichtabdeckung auf einer Oberfläche zu erhalten. Wir haben Jahre damit verbracht, herauszufinden, welche Größe dieses Loch haben sollte, um die maximale Lichtmenge zu erhalten, während die Glühbirne verdeckt bleibt.

JAY OSGERBY Die Idee kam vom Deckenfluter, der darauf auch einen Glasdiffusor hat, da es einfach universell schön ist, wenn Licht durch weißes Glas gestreut wird. Es ist fantastisch. Es ist eine wirklich tolle Möglichkeit, nur die Frequenz des Lichts zu ändern, damit die Umgebung attraktiver wird.







ROSA BERTOLI Die Qualität des Lichts ist immer der Ausgangspunkt für Sie. Können Sie mir mehr darüber erzählen, wie sich das in diesen beiden Designs widerspiegelt?

JAY OSGERBY Bellhop hat als lokales, kleines Licht begonnen. Wenn man dann zur Deckenleuchte übergeht, verleiht sie einem architektonischen Raum Charakter, bietet einem aber auch nutzbares Licht für eine Tischplatte. Und bei der Anrichtenversion geht es darum, eine Atmosphäre im Raum zu schaffen. Und deshalb verwenden wir das weiße Glas, um das Licht so zu streuen, wie wir sind. Bei der Entwicklung der Designs haben wir versucht, die Sprache der Elemente, der Kuppel und des Zylinders, voranzutreiben, aber letztendlich beschlossen, sie in engerer Verbindung mit dem Rest der Familie zu halten.

ROSA BERTOLI Sie haben definitiv das Gefühl, die gleiche Sprache zu sprechen, aber es sind zwei völlig unterschiedliche Leuchten – es sind im Wesentlichen neue Leuchten mit einer vertrauten Sprache.

EDWARD BARBER Ganz genau.

ROSA BERTOLI Können Sie mir mehr über das Glas erzählen, das Sie verwendet haben?

JAY OSGERBY Es ist Triplex Opalglas, d. h. es sind drei Schichten, die gleichzeitig zusammengeblasen werden. Wir haben klares Glas auf der Außenseite, dann eine weiße Schicht und dann wieder eine dünne Schicht aus klarem Glas, wobei die Dicken für jede Schicht unterschiedlich sind. Alles wird mundgeblasen hergestellt und ist mit viel Aufwand verbunden. Anschließend wird die Kreation in einen Ofen, der mit etwa 800 Grad beginnt, gegeben und dann langsam über 24 Stunden abgekühlt.



ROSA BERTOLI Wie haben Sie Aluminium in das Design integriert?

JAY OSGERBY Als wir Bellhop ursprünglich auf den Markt gebracht haben, hatten wir eigentlich Aluminiumsockel und gedrehte Aluminiumoberteile: Es ist eine Kollektion, die sich ständig ändert, aber die Materialpalette ist mehr oder weniger unverändert. Ich würde jedoch sagen, dass Aluminium eines der wichtigsten Materialien war, mit denen wir im Laufe der Jahre als Studio gearbeitet haben. Wir hätten diese Deckenleuchte aus Aluminium herstellen können, aber dann wäre es ein Schirm gewesen, keine Leuchte. Und genau das ist für uns der Unterschied: Das Ganze ist eine Leuchte, kein Schirm.

ROSA BERTOLI In welchem Umfang haben Sie das Design selbst testen können?

EDWARD BARBER In den vergangenen fünf oder sechs Jahren haben wir insbesondere die Anrichtenversion entwickelt. Wir haben viele verschiedene Modelle ausprobiert und am Ende haben wir es einfach auf das grundlegendste Konzept reduziert, weil es schließlich nur für dieses Produkt Sinn gemacht hat.

JAY OSGERBY Was an dieser Kollektion noch interessant ist, ist, dass sie sich eher wie ein Begleiter des Lebens als ein Provokateur anfühlt. Sie ist nicht avantgardistisch. Wir haben das mit anderen Projekten gemacht, aber diese Produkte können eine unglaubliche Leistung aufweisen und einen Charakter haben, der sowohl bekannt als auch zeitgemäß ist.

ROSA BERTOLI Wie hat sie sich beim Ausprobieren in einem Raum verhalten?

EDWARD BARBER Wir stellen uns die Anrichtenleuchte in einem Hotelzimmer sehr gut vor, die Hängeleuchte würde überall gut hinpasse – vom Büro bis zum Restaurant. Aber für uns ist es eine Leuchte, die in einer Wohnung viel besser geeignet ist, sie schafft ihre eigene kleine Lichtwelt in ihrer Umgebung. Denn das Ziel des intelligenten Lichtdesigns ist es, einfach das Licht einer Kerze in einem Raum, egal wie groß oder klein, zu replizieren und zum Feuer und zur ursprünglichen Quelle zurückzukehren.

ICONS

Fotografie von Daniel Riera

FLOS



LINKS Achille Castiglioni mit Taraxacum 88, 1988. Fotografie von Cesare Colombo.
RECHTS Achille und Pier Giacomo Castiglioni mit dem Architekten Marcel Breuer, 1962. Fotografie von Franco Cotti.

IM WESENTLICHEN ZEITGEMÄSS

Text von Deyan Sudjic

Nicht viele Dinge, die 1962 zum ersten Mal hergestellt wurden und heute noch in Produktion sind, können als „zeitgemäß“ angesehen werden. Zeitgemäß zu sein ist nicht dasselbe wie „modern“ zu sein, was heute eine Designkategorie ist, welche die Note eines bestimmten historischen Moments angenommen hat, der eng mit der Gründung des New Yorker Museum of „Modern“ Art im Jahr 1929 verbunden ist. Es geht auch nicht darum, „zeitlos“ zu sein, ein Merkmal, das Langlebigkeit durch die Annahme einer unpersönlichen Vielfalt von Neutralität erreicht.

Flos stellt Designs her, die vor einer Ewigkeit konzipiert wurden und sich immer noch so relevant und zeitgemäß anfühlen wie die von Michael Anastassiades entworfene IC-Leuchte, welche das Unternehmen erst 2014 in Produktion nahm. Was sie verbindet, ist, dass sie keine Angst davor haben, einen Sinn für Persönlichkeit zu zeigen. Flos sucht nach neuen Stimmen einer anderen Generation, um sicherzustellen, dass sie eng mit der Idee des Zeitgemäßen verbunden bleibt, anstatt die Marke in ein Museum der jüngeren Vergangenheit zu verwandeln.

Im gleichen Jahr, als Flos Arco, Taccia und Toio, drei der unvergesslichsten Leuchten von Achille und Pier Giacomo Castiglioni, als Herzstück seiner ersten Beleuchtungskollektion auf den Markt gebracht hat, war das allgegenwärtigste Auto in Italien der kurvenreiche Fiat Cinquecento. Und Brionvega stellte den ersten tragbaren Schwarz-Weiß-Fernseher mit Transistor von Doney Europe vor. Alle sind brillante erfinderische

Reflexionen der kreativen Industriekultur Italiens und sagen viel über die Geschichte des Designs im Allgemeinen und von 1962 im Speziellen aus. Aber von allen sind heute nur noch die drei von Castiglioni entworfenen Leuchten in Produktion.

Das Auto war das Werk des begabten Ingenieurs Dante Giacosa und ein kostengünstiges Transportmittel für die Massen. Aber jetzt scheint es ein Produkt einer anderen Zeit zu sein. Der Fernseher sieht immer noch modern aus, obwohl seine Technologie seit Jahrzehnten obsolet ist. Die drei Leuchten besitzen eine andere Qualität. Sie wirken immer noch zeitgemäß und bleiben so relevant. Das schwindelerregende Tempo des technologischen und sozialen Wandels, der die industrielle Welt überrollt hat, hat dazu geführt, dass jetzt nicht viele Gegenstände länger als einige Jahre halten, und das macht die wenigen, die überleben, umso bedeutender. Pier Giacomo Castiglioni starb 1968, aber sein Bruder Achille arbeitete viele Jahre lang mit Flos zusammen. Es war der Minimalist Dan Flavin, der in den 1960er Jahren damit begann, Kunst aus etwa 250 cm langen Standard-Leuchtstoffröhren in „jeder kommerziell erhältlichen Farbe“, wie er es ausdrückte, zu schaffen. Er machte eine Unterscheidung zwischen dem, was er „Bild“ und „Objekt“ nannte. Für Flavin war das Bild seiner Arbeit die Wirkung des Lichts, wenn es eingeschaltet war. Das Objekt ist der Apparat, der es produziert hat. Die Leuchten von Flos kommen dem Verständnis von Flavin von den Möglichkeiten der Form in einem Kontext außerhalb der Galerie und des Museums nahe.

Die Produkte von Flos spiegeln ein breites Spektrum an Designsprachen wider. Es gibt den raffinierten, weisen

Geist von Achille und Pier Giacomo Castiglioni, der vorgefertigte Komponenten wie eine Angelrute, eine Handsäge, einen Transformator und einen Autoscheinwerfer verwendete, um die Stehleuchte Toio in der gleichen Stimmung zu schaffen, in der Marcel Duchamp ein Urinal umfunktionierte. Da sind aber auch die formale Reinheit von Biagio, die 1968 von Tobia Scarpa entworfen wurde, und die lakonische Sensibilität von Glo-Ball von Jasper Morrison in den 1990er Jahren. Flos ist im Jahr 1962 entstanden und war das Ergebnis einer Reihe früherer Experimente mit Cocoon, einer Herstellungstechnik, bei der ein Kunststoffmaterial über eine Unterstruktur gesprüht wurde, die kurz zuvor in Italien verfügbar geworden war. Mit dieser Cocoon-Technologie war es möglich, die Leuchten der Brüder Castiglioni zu schaffen, die aus offensichtlichen Gründen als Taraxacum und Gatto – jeweils die italienischen Wörter für „Löwenzahn“ und „Katze“ – sowie Viscontea bezeichnet wurden. Die Gründer von Flos, Dino Gavina und Cesare Cassina, zwei der Schlüsselfiguren des italienischen Designs der Nachkriegszeit, beschränkten das Unternehmen nicht darauf, Leuchten aus einem so synthetischen Material wie Kunststoff herzustellen. Taccia greift nach wie vor auf die traditionellen Fähigkeiten venezianischer Handwerker zurück, um den Glasdiffusor zu blasen, der auf einem geflöteten Aluminiumgusssockel aufliegt und die Wärme von der ursprünglichen Glühlampe ableitet. Die herabfallende verchromte Struktur von Arco ist in einem Block aus poliertem, weißem Carrara- Marmor verankert. 1967 brachte Flos Snoopy auf den Markt, die Hommage von Achille und Pier Giacomo Castiglioni aus Marmor und emailliertem Stahl an den anthropomorphen Beagle-Comicstrip von Charles M. Schulz.

Flos übernahm die Produktion einiger früherer Werke der Castiglioni- Brüder, insbesondere der im Jahr 1955 entworfenen Luminator. 1972 erwarb Flos den Katalog von Arteluce, einem Unternehmen, das von Gino Sarfatti, einem brillanten Ingenieur und Unternehmer, gegründet wurde. Sarfatti selbst entwarf mehr als 600 Stücke für Arteluce. Die meisten davon waren nie für die Großserienproduktion gedacht, aber einige seiner sehr raffinierten Arbeiten sind immer noch bei Flos erhältlich. Im Gegensatz zu den skurrilen Namen, die Castiglioni seiner Arbeit gab, hatte Sarfatti die rationalistische Disziplin eines Ingenieurs. Seine Leuchten haben Nummern, keine Namen. 2097, die jetzt von Flos hergestellt wird, gehört zur Serie 2000, die für Kronleuchter bestimmt war. Die Serie 1000 war Stehleuchten vorbehalten, 3000 hingegen Deckenleuchten. Zeitgemäß zu sein bedeutet, bereit zu sein, sich an sich ändernde Umstände anzupassen.

In den vergangenen zehn Jahren hat sich das Tempo des durch die Gesetzgebung der Europäischen Union forcierten Wandels in der Lichttechnik mit der Überschattung traditioneller Glühlampen beschleunigt.

Flos hat Möglichkeiten gefunden, Designs aus den 1960er Jahren mit neuen Lichtquellen auszustatten. Leuchtdioden sind effizienter und geben weniger Wärme ab, aber die Tatsache, dass sie in den für andere Technologien entwickelten Formen untergebracht werden können, spiegelt die anhaltende Relevanz dieser Designs wider.

In ihrer Essenz bleiben sie zeitgemäß. Und noch wichtiger ist, dass Flos neue Designer gefunden hat, die ihre eigene Version der Qualität des Zeitgemäßen haben, mit denen sie arbeiten können, um Leuchten herzustellen, die unsere Welten zum Leben erwecken.



LINKS Tobia Scarpa mit Biagio. Flos Archiv.
RECHTS Arco,1962. Fotografie von Studio Casali, Courtesy Fondazione Achille Castiglioni.



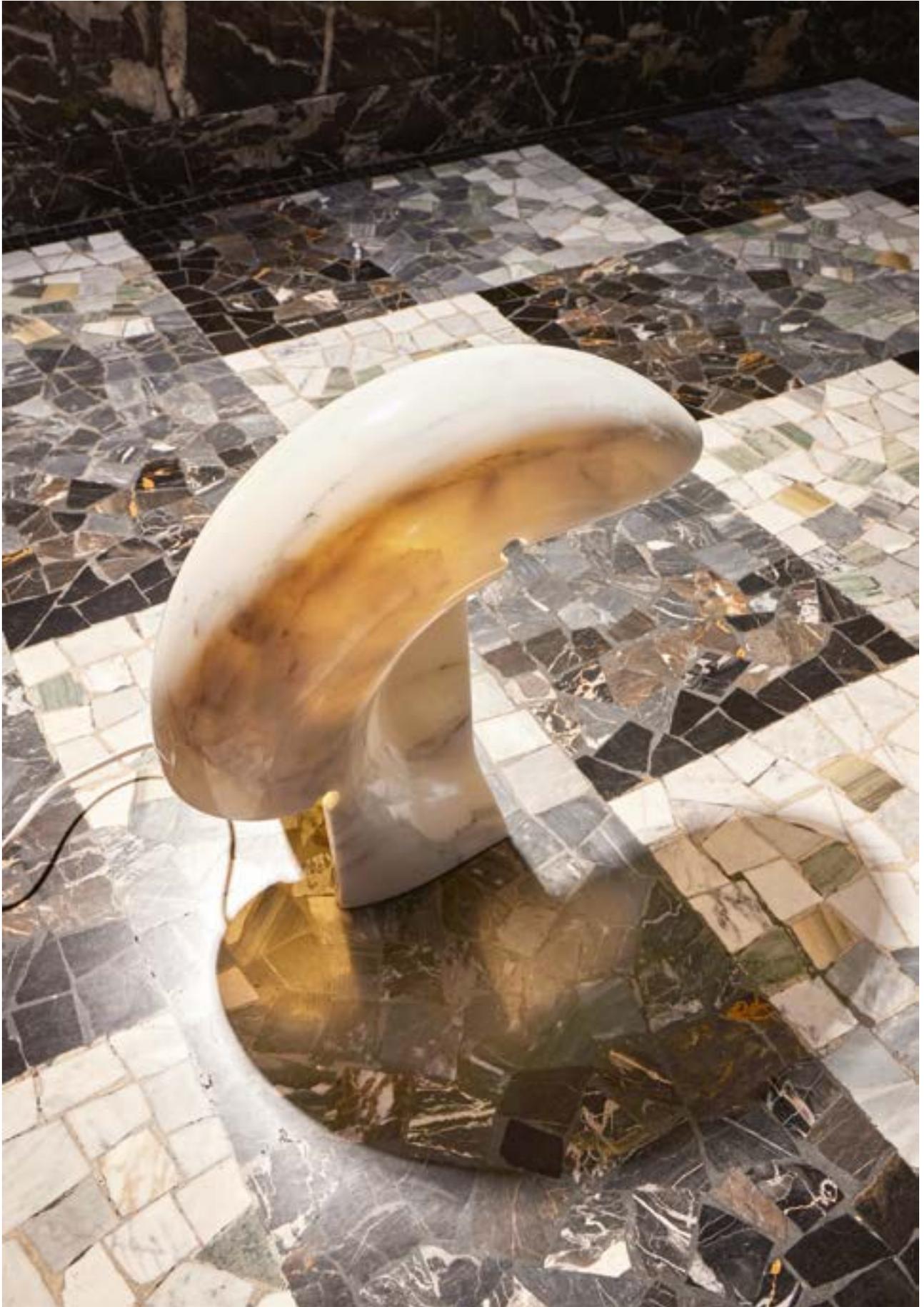


Arco, design icon since 1962. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





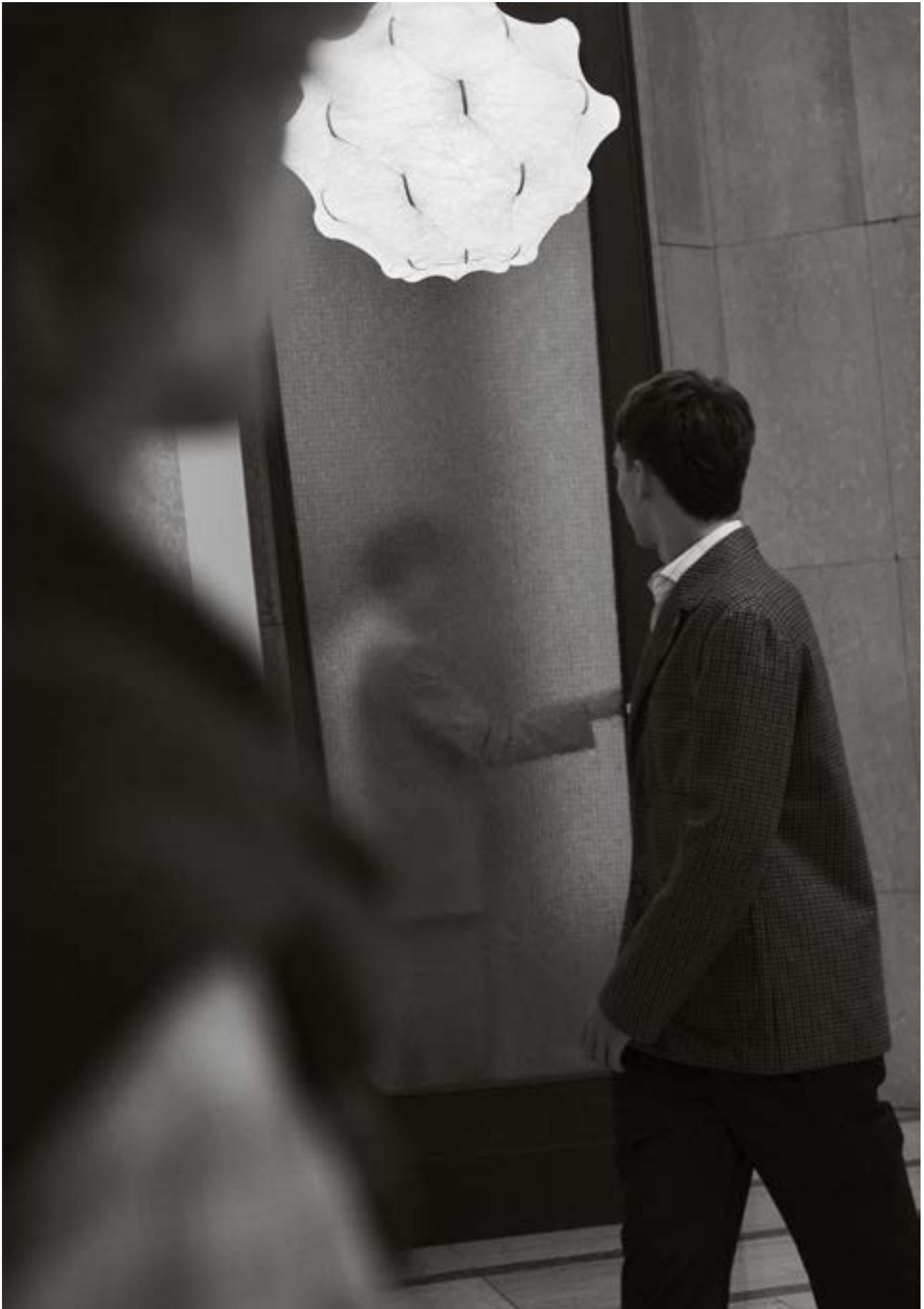
Snoopy, design icon since 1967. Achille & Pier Giacomo Castiglioni.





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.

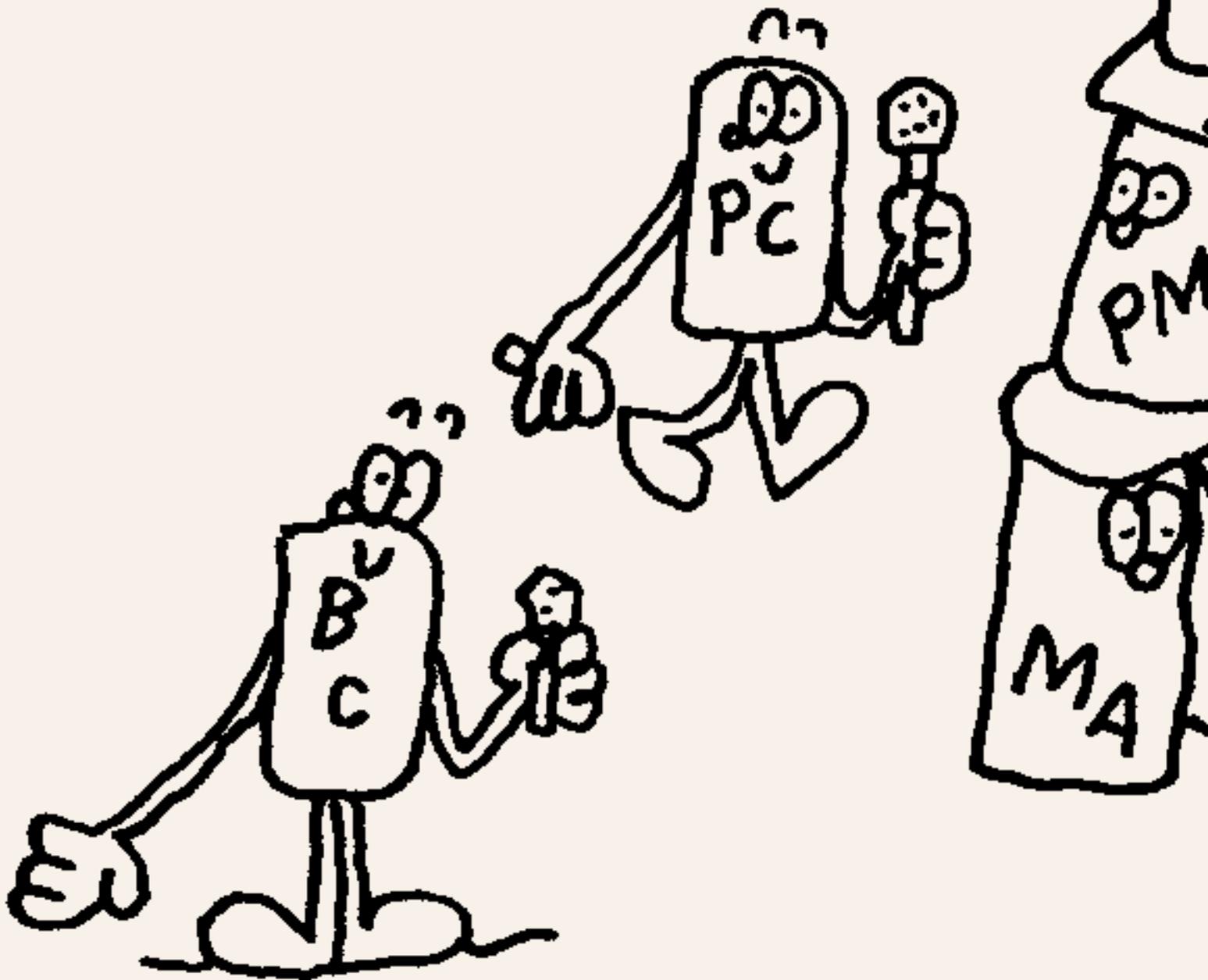




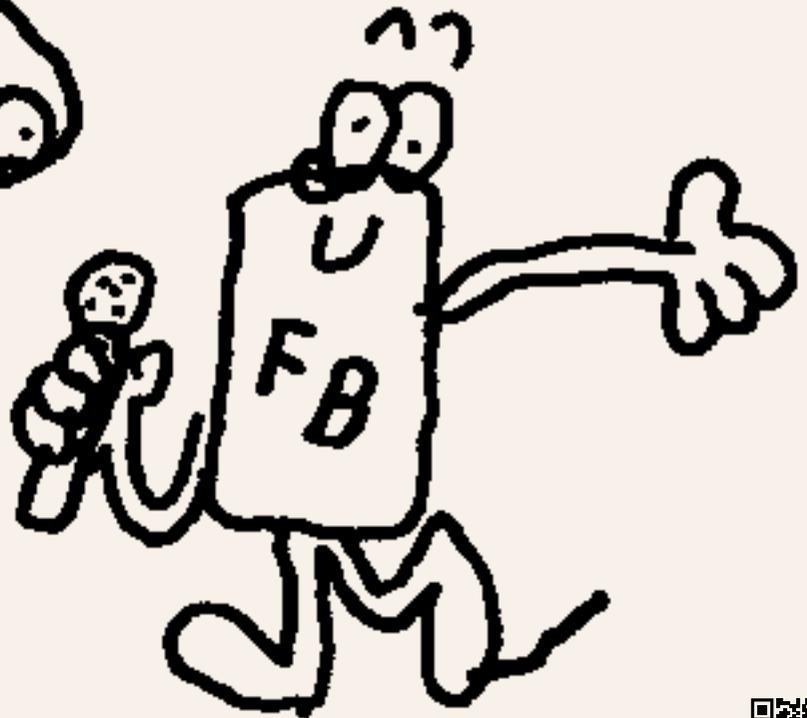
2097, design icon since 1958. Gino Sarfatti.

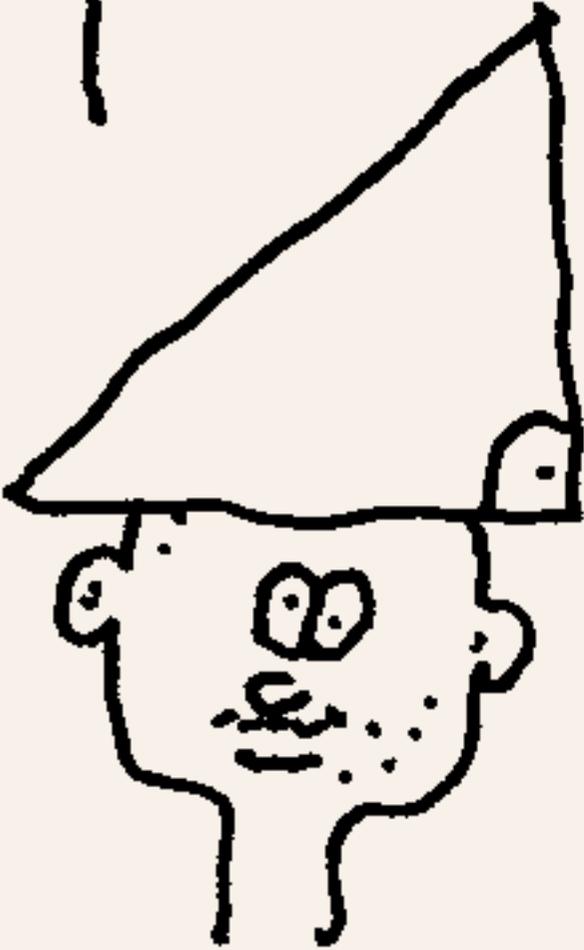
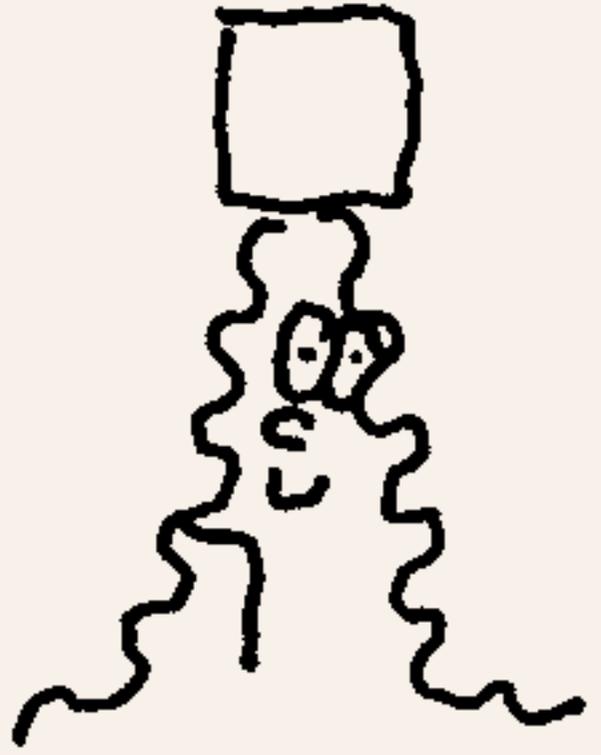
Flos Hosting in Mailand, Amsterdam, Paris und Kopenhagen

Illustrationen von Stefan Marx

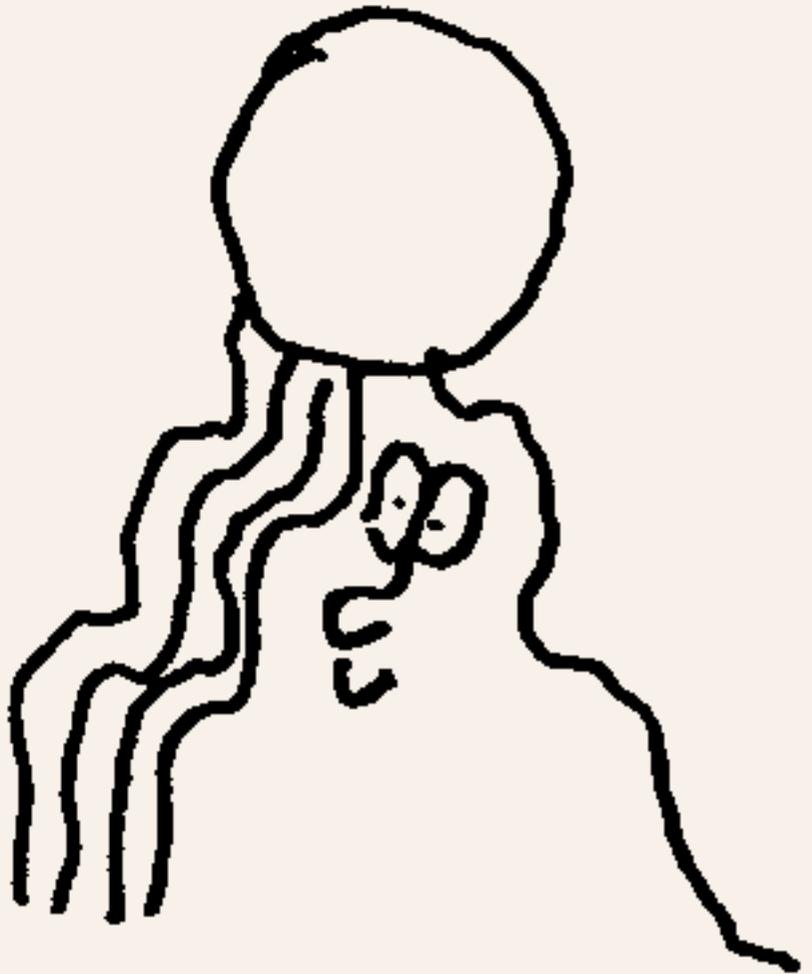


Im vergangenen Jahr hat Flos seine Community bestehend aus Architekten und Designern in die Räumlichkeiten des Unternehmens in Mailand, Amsterdam, Paris und Kopenhagen zu einer Dialogreihe eingeladen. Ziel dabei war die Förderung des Austauschs von inspirierenden Perspektiven in Bezug auf Design und Kreativität. Flos Hosting, das als Projekt im Jahr 2022 anlässlich der Feierlichkeiten zum 60-jährigen Jubiläum von Flos in der Fabbrica Orobia gestartet wurde, ist zu einer laufenden Initiative geworden, welche die Möglichkeiten des Unternehmens erweitert, sich mit seinem globalen kreativen Netzwerk zu verbinden und an der breiteren Diskussion über die Praktiken im Bereich des Designs und der Architektur teilzunehmen. Auf diesen Seiten erfahren wir mehr über die Höhepunkte eines Jahres Flos Hosting von den Designern und Architekten, welche die vielfältige kulturelle Identität von Flos jeden Tag durch inspirierte Partnerschaften, die von Produkten bis hin zu Räumen und darüber hinaus reichen, mitgestalten.





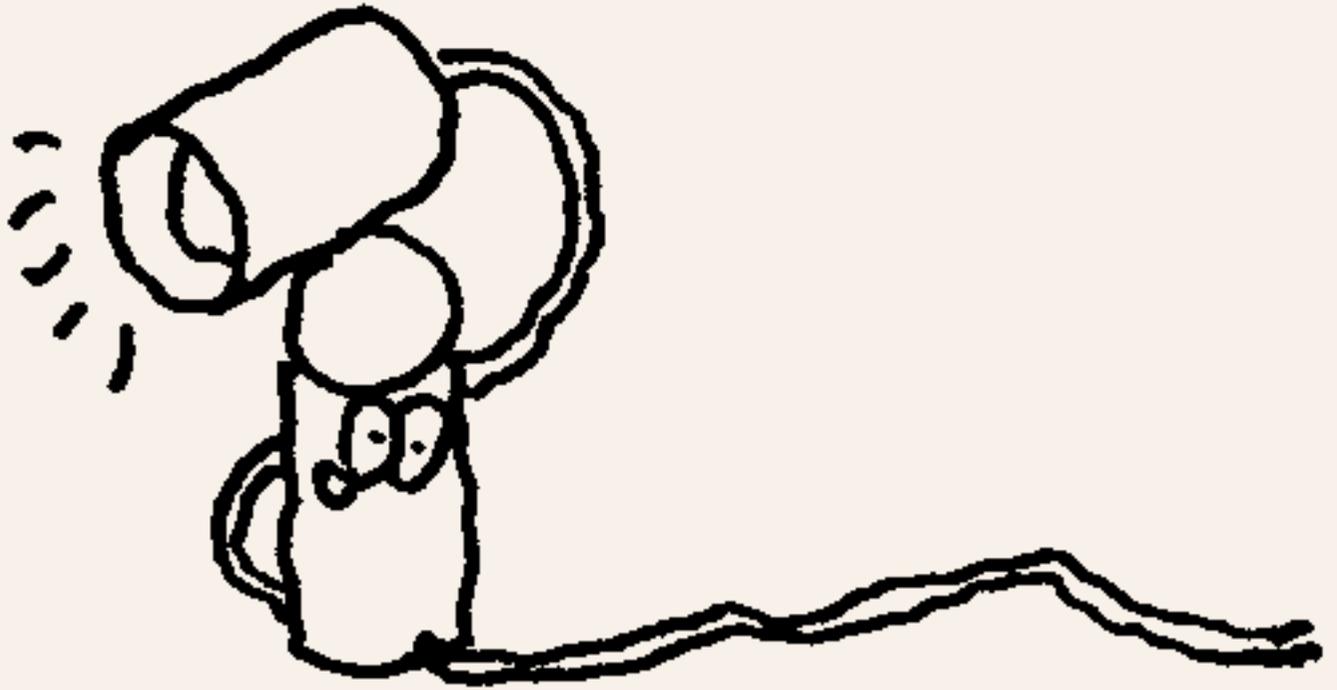
„Architektur verliert manchmal ihre Konsequenz, wenn es um den Klimawandel geht. Durch die Krise der Urheberschaft verpasst man Gelegenheiten dazu, Lösungen vorzuschlagen, während man eigentlich über alle Werkzeuge verfügt. Spaziale ist eine Möglichkeit, das Feld der Architektur wieder zu öffnen, Raum zu schaffen und das Konzept selbst neu zu definieren. Was wir mit Spaziale erzählen wollten, war der Prozess des Aufbaus von Aktionen, die anhand von Videoclips dargestellt werden. Die Designprozesse der Architekten werden durch andere Disziplinen bereichert, Kunst und Performance werden Teil des Projekts und Architekten können breitere Werkzeuge, Stimme und Klangelemente nutzen, um Anlagen und Abschnitte zu ersetzen.“



Fosbury Architecture

Mailand,
30. November 2023

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



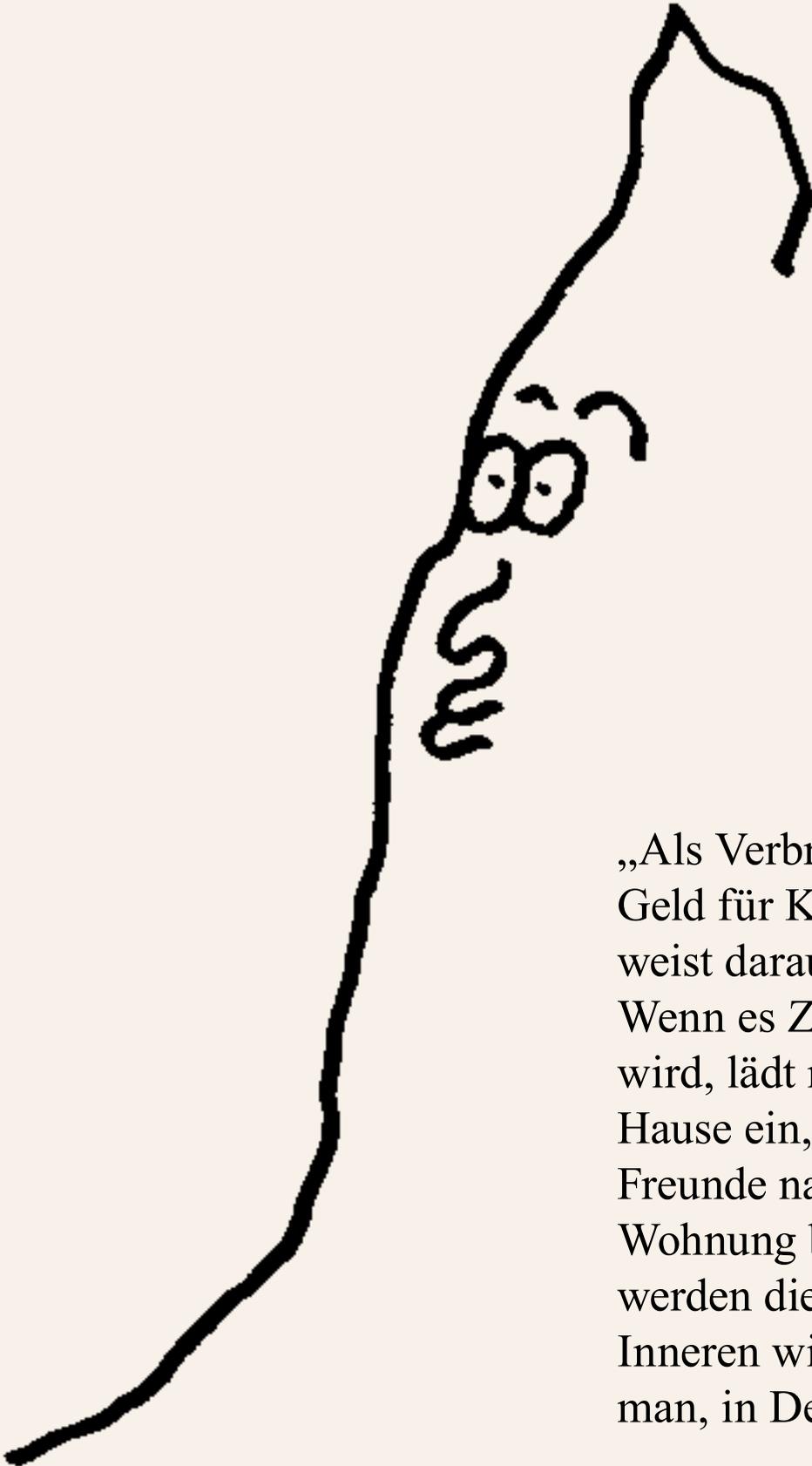
„Für mich bedeutet Nachhaltigkeit, dass Objekte sehr lange halten. Mein primärer Ansatz dazu, Nachhaltigkeit anzugehen, besteht darin, Produkte, welche sich bewähren, herzustellen und etwas zu schaffen, das auch in 10 Jahren nicht aus der Mode kommt.“

Philippe Malouin

Paris,
2. März 2024

Anja Aronowsky

Paris,
2. März 2024



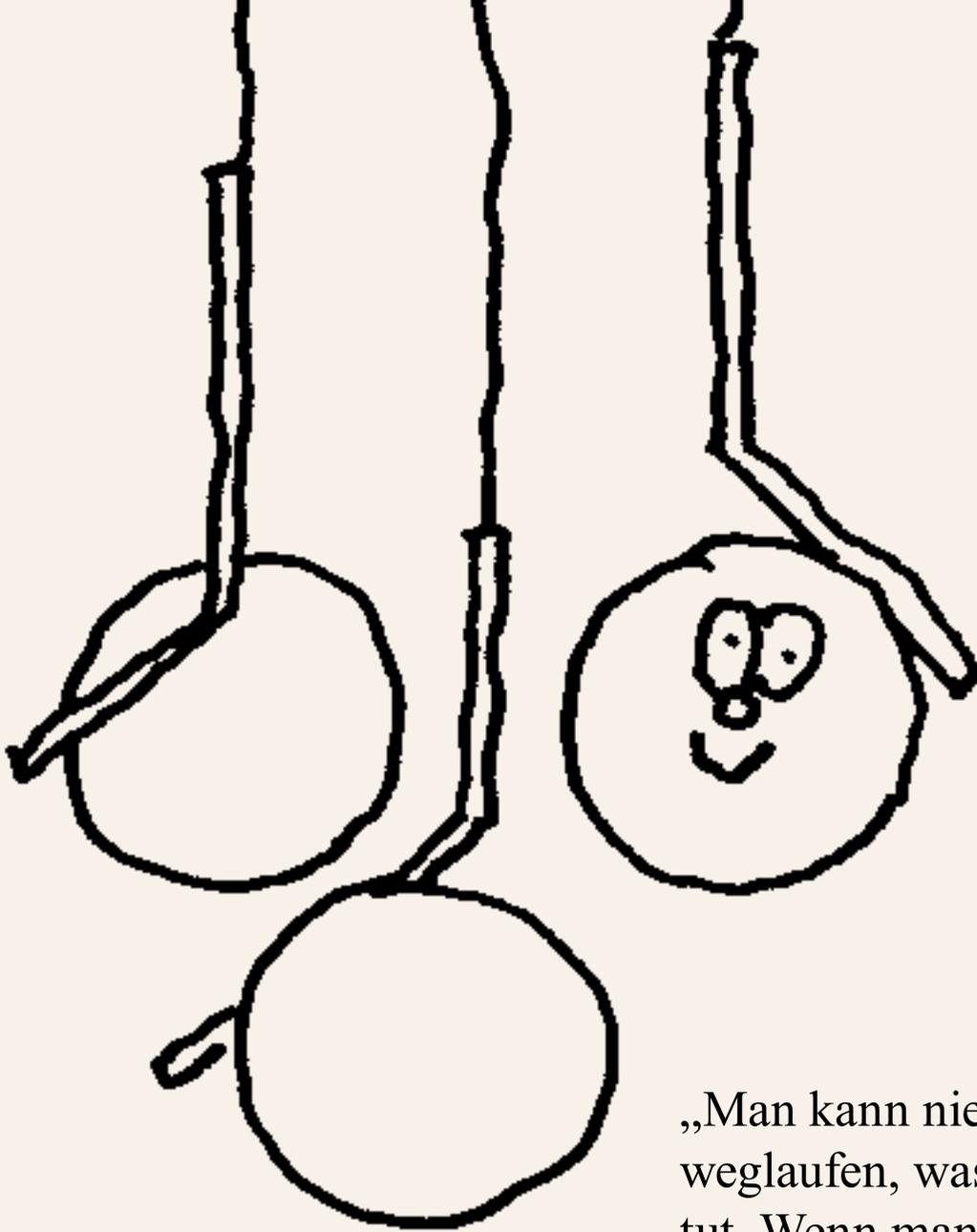
„Als Verbraucher geben wir zuerst Geld für Kleidung aus, weil sie weist darauf hin, wer wir sind. Wenn es Zeit für die Häuslichkeit wird, lädt man Leute zu sich nach Hause ein, dann möchte man die Freunde natürlich mit der eigenen Wohnung beeindrucken. Daher werden die Gegenstände im Inneren wichtig und dann beginnt man, in Design zu investieren.“

„In Wirklichkeit besteht die Rolle des Designs darin, uns dabei zu helfen, zusammen zu sein, es ist eine Möglichkeit, durch Objekte Gastfreundschaft zu vermitteln.“

Erwan Bouroullec

Paris,
2. März 2024





„Man kann niemals von etwas weglaufen, was man im Leben tut. Wenn man in einem Land aufwächst, ist man einer bestimmten Kultur ausgesetzt. Als kreativer Mensch ist man ein ständiger Schwamm. Das ist bei jedem so, aber wir Kreative drücken es irgendwie aus, während andere Menschen diese Möglichkeit nicht haben. Letzten Endes sind wir alle gleich und kommen aus derselben Welt.“

Kopenhagen,
14. Juni 2024

Michael Anastassiades

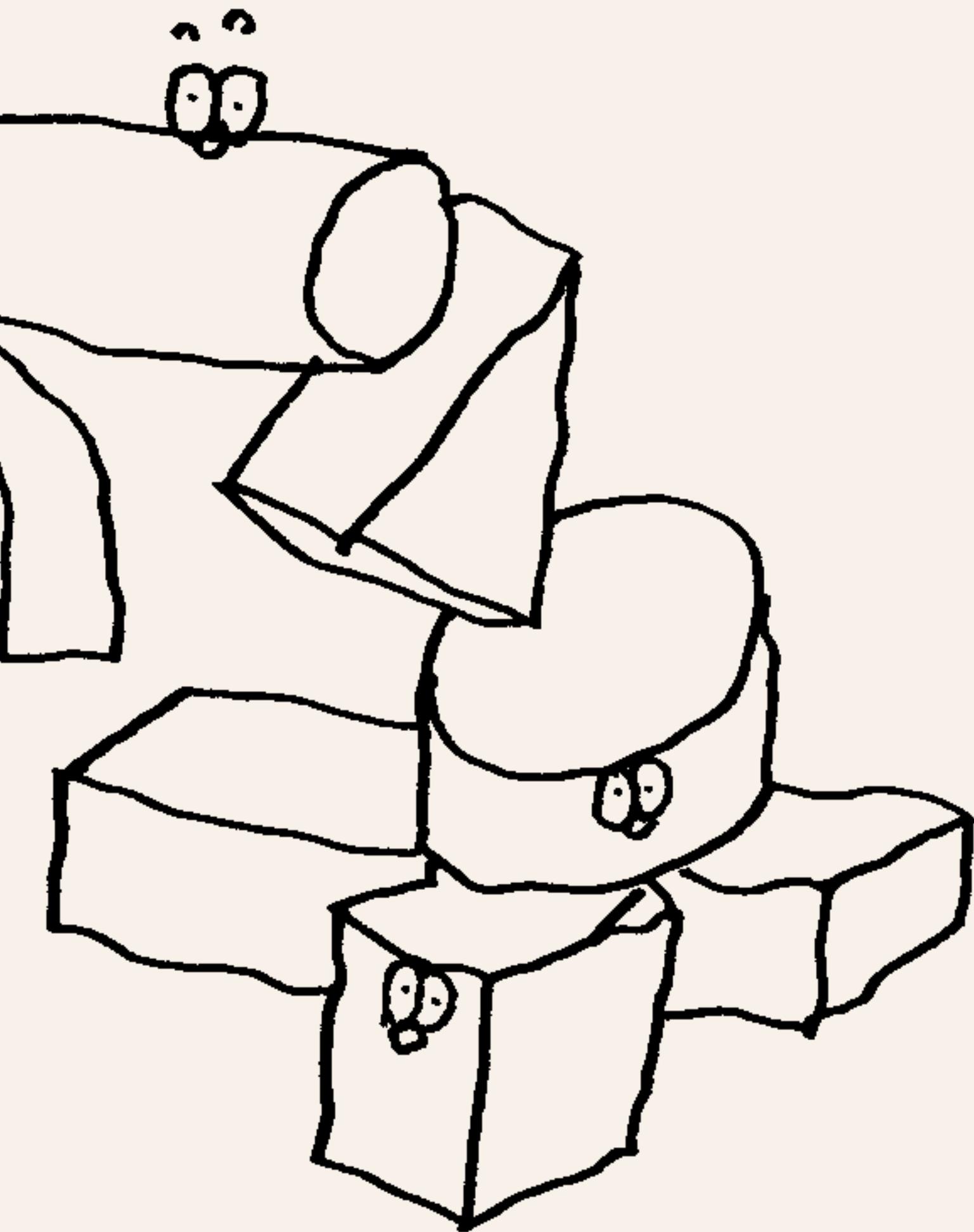
Amsterdam,
30. Mai 2024

Arquitectura G

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

„Radikal zu sein bedeutet, Grenzen zu überschreiten und die Komfortzone zu verlassen und zu versuchen, dort zu arbeiten. Es bedeutet etwas, das von den Wurzeln kommt und sich von der ursprünglichen Bedeutung von etwas abzweigt. Diese unbequeme Zone ist der beste Ort, um in der Designwelt zu sein.“



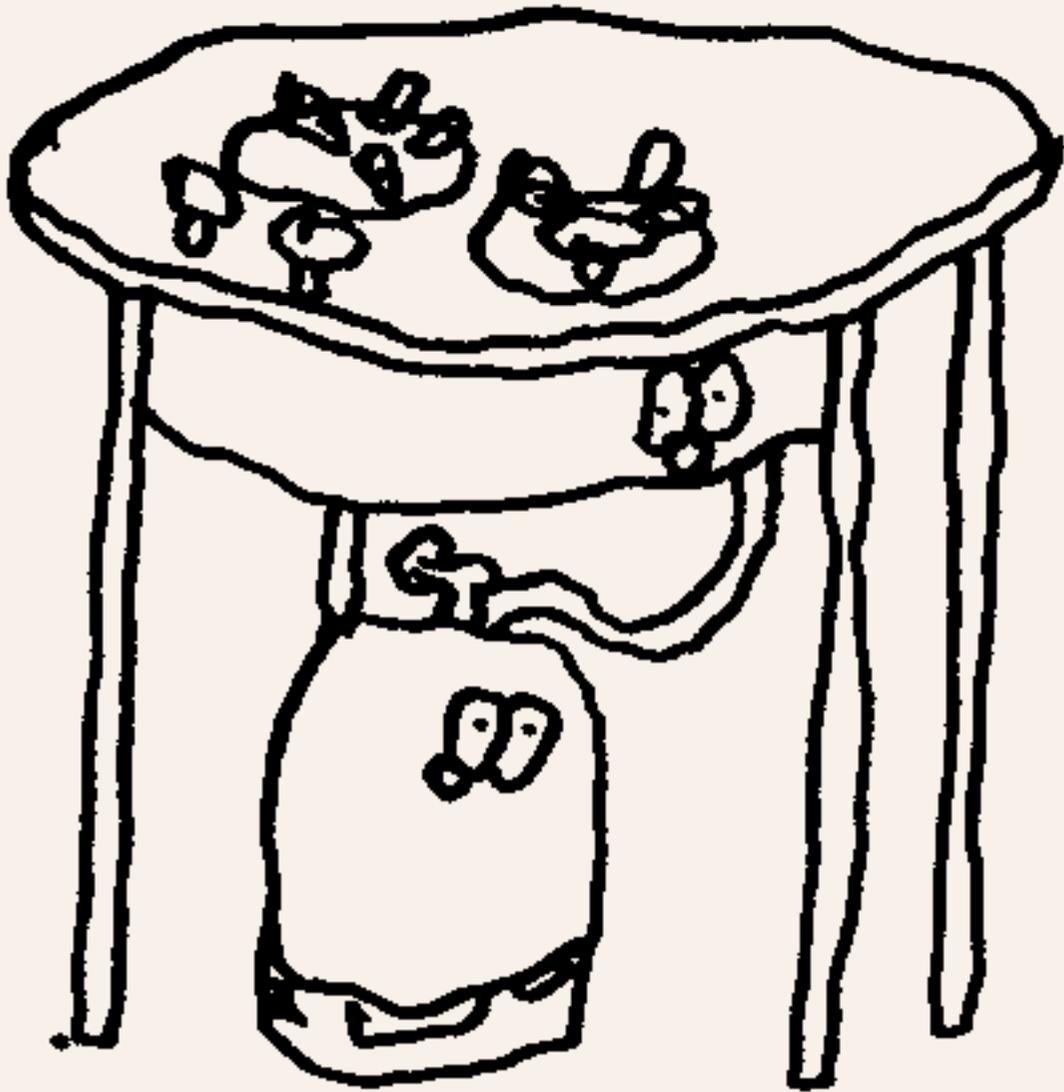


Konstantin Grcic

Amsterdam,
30. Mai 2024

„Am Anfang hat mir jemand den Rat gegeben, niemals Glühlampenlicht mit Fluoreszenzlicht zu mischen, und heute machen wir genau das Gegenteil. Wir verstehen, dass der Raum je nach den verschiedenen Aufgaben, die im selben Raum, aber zu unterschiedlichen Zeiten stattfinden, unterschiedliche Beleuchtung benötigt, und daher muss Licht so viel mehr sein als nur ein Angebot.“





„Bei der Gestaltung dieses Raumes für Flos wurde uns gesagt, dass wir nicht nur die Designs zeigen sollten, sondern auch, wie sich das Licht anfühlt, also mussten wir verschiedene Lichtverhältnisse schaMen, und wir haben versucht, dies zu tun.“

Sam
Amsterdam,
30. Mai 2024
Chermayeff



Wir stellen vor

Snoopy

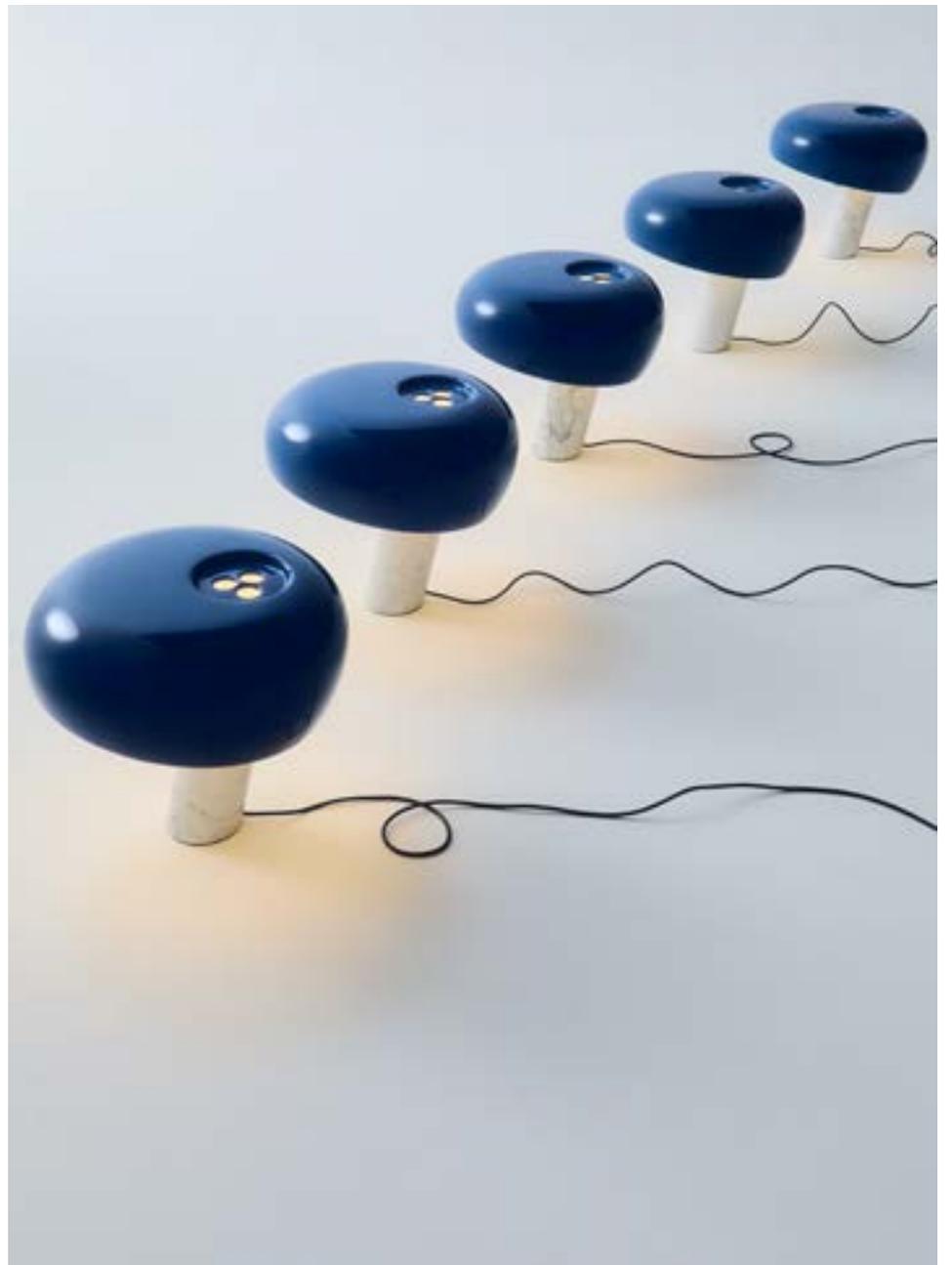
in Blue

Fotografie von Alecio Ferrari
Set design Beatrice Bonetto und Jessica Zorzin



Snoopy, eine alte Legende des Lichtdesigns, wurde im Jahr 1967 von Achille und Pier Giacomo Castiglioni konzipiert und ist eine perfekte Verkörperung des Sinns für Humor der Brüder gepaart mit einer durchdringenden funktionalen Designgeste. Mit einer Silhouette, die auf eine Darstellung des gleichnamigen Comic Strip-Hundes hindeutet, ist das Design der Leuchte unverändert geblieben. Der schräge Marmorsockel trägt einen emaillierten Metallschirm, der in perfektem Gleichgewicht gehalten wird. Der Einfallsreichtum der Castiglioni-Brüder steht im Mittelpunkt der Intuition der Lampe, wobei die Technologie als innovativer Schritt für die Zeit in den Sockel eingebettet ist. Das Snoopy-Original mit dem schwarzen Farbton hat sich zu einer Kollektion mit grünen und orangefarbenen Versionen entwickelt, wobei die neueste Ergänzung, der navy-blue Farbe, von einer Nuance inspiriert war, den die Castiglioni's 1966 für ihre Sciuko-Leuchte für Flos verwendet hatten.

















FRAGEBOGEN

Philippe Malouin

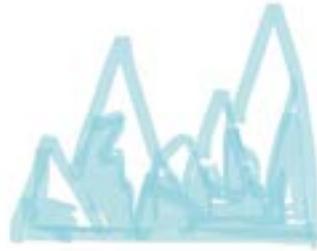


Das Designtalent von Philippe Malouin liegt in seiner Fähigkeit, einen extrem experimentellen Ansatz zu verfolgen und ihn zu funktionalen, langlebigen Produkten mit der nächsten Generation im Hinterkopf zusammenzuführen. Nehmen Sie seine Bilboquet für Flos, eine vielseitig verwendbare Tischleuchte, deren Kopf über eine schlanke magnetische Kugel mit dem Körper verbunden ist, sodass sie in einer Vielzahl von verschiedenen Konfigurationen und Stimmungen verwendet werden kann. Hier teilt er farbenfrohe Ausschnitte aus seinem Alltag. Porträt von Pablo di Prima.

Was macht Sie glücklich?



Wohin hat Sie Ihre letzte Reise geführt?



Was haben Sie zum Frühstück gegessen?



Zeichnen Sie Ihr Lieblingstool.



Was sammeln Sie?



Was tun Sie, um sich zu entspannen?



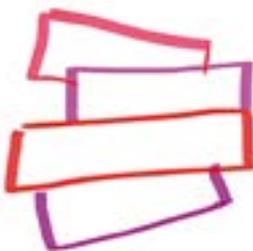
Wo fühlen Sie sich am meisten zu Hause?



Was ist die beste Tageszeit für Sie?



Das letzte Buch, das Sie gelesen haben.



Sagen Sie uns, was Sie nie zuvor getan haben.



Der Theaterregisseur Fabio Cherstich interviewte Formafantasma. Dabei fing er bei SuperWire an und erforschte den Designansatz des Studios von Grund auf (Titelstory). Die Wohnung von Cherstich diente auch als Kulisse für Bellhop Glass von E.Barber & J.Osgerby (S. 28).

Der Fotograf Alecio Ferrari schuf eine Fotoserie über Snoopy, das legendäre Design von Achille und Pier Giacomo Castiglioni, um den neuen navy-blue Farbe der Leuchte zu feiern (S. 80).

Für unsere Seiten, die Flos Hosting, der Gesprächsreihe von Flos in verschiedenen europäischen Designstädten, gewidmet sind, hat der bildende Künstler Stefan Marx eine Reihe von ironischen Illustrationen geschaffen, welche die Vielfalt der kreativen Communitys des Unternehmens zum Ausdruck bringen (S. 68).

Der Mailänder Fotograf Mattia Parodi fotografierte Bellhop Glass von E.Barber & J.Osgerby in der Mailänder Wohnung von Fabio Cherstich (S. 28), mit einem intimen Portfolio, das die Präsenz des Designs in einem Raum darstellt.

Der in Berlin ansässige Robert Rieger reiste nach Italien, um SuperWire von Formafantasma in der Villa Crespi von Giuseppe De Finetti zu fotografieren und schuf ein Portfolio, welches das einzigartige Design der Kollektion zwischen futuristischen und nostalgischen Aspekten einfängt (Titelstory).

Die Fotografie von Daniel Riera hebt die Ikonen von Flos (S. 39) durch eine Reihe von eindrucksvollen Bildern hervor, in denen legendäre Designs von Achille und Pier Giacomo Castiglioni, Tobia Scarpa und anderen Schöpfern mit der Mid-Century-Architektur interagieren.

Der britische Designkritiker Deyan Sudjic zeichnete die Geschichte der Ikonen von Flos (p. 39), und erforschte die Bedeutung des Konzepts durch die zeitgenössische Designgeschichte.

Danksagungen
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

Konzept und kreative Leitung
Apartamento Studios

Leitende Redakteurin
Rosa Bertoli

Grafikdesign
Apartamento Studios

Kreative Leiterin von Flos
Barbara Corti

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

Übersetzungen
Team Agiliz@ tu gestion

Druck
LOGO S.p.A. Borgoricco (PD)
August 2024



FLOS

NEUE PRODUKTE

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

Bellhop Glass

E.Barber & J.Osgerby, 2024

Material: Glas, Aluminium

Leistung S2: max 30W LED (max 75W HSGSA Version für die US)

Leistung T: max 15W

Spannung: 220-240V (120V Version für die US)

Lichtquellen S2: LED 25W E27 2700K (Version für die US anhängig)

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

Oberflächen: bright aluminum, cioko, weiß



● F1081084
FU108184 US



● F1081026
FU108126 US



○ F1081009
FU108109 US

Bellhop Glass S2



● F1074064
FU107464 US



● F1074026
FU107426 US



○ F1074009
FU107409 US

Bellhop Glass T

Snoopy

A. & P.G. Castiglioni, 2024

Material: Marmor, Metall

Leistung: MAX 150W (75W Version für die US)

Spannung: 220-240V (100-120V Version für die US)

Lichtquellen: LED 8W E27 740lm 2700K/3000K CRI>80 (9W LED A19 2700K E26 Version für die US)

Neue Oberflächen: navy-blue

Verfügbar in: schwarz, grün, orange



- F6380014
FU638014 US

Finishes



- F6380030
FU638030 US



- F6380039
FU638039 US



- F6380075
FU638075 US

SuperWire

Formafantasma, 2024

Material: Glas, Aluminium

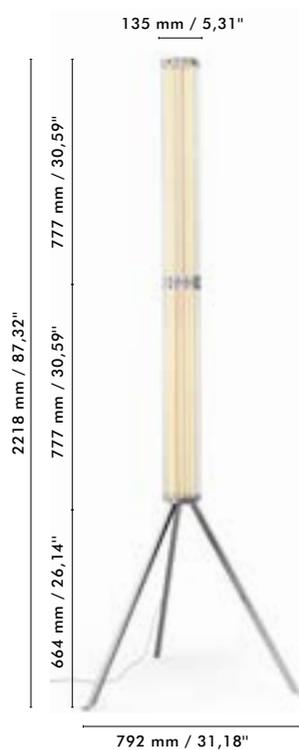
Leistung F: 56W

Leistung T: 18W

Spannung: 100-240/48

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

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



● D301F01C3EAF2
SuperWire F



● D301T01C3EAF2
SuperWire T

Entdecken Sie mehr auf unserer Website [flos.com](https://www.flos.com), indem Sie den QR-Code unten scannen, und abonnieren Sie unseren Newsletter, um auf dem Laufenden zu bleiben.



