FLOS

stories

Ausgabe 3: Inside Out — Menschen, Orte und Dinge im Wandel. Wireline von Formafantasma in der Villa Ottolenghi, Studiobesuch bei Barber Osgerby und seiner Bellhop Floor, Vincent Van Duysens Oblique in all ihren Facetten, Design im Fluss bei einem Fotografen zu Hause und die Kunstwerke von Ronan und Erwan Bouroullec.

FORMAFANTASMA und WIRELINE, from A to Z

FORMAFANTASMAS WIRELINE ist irgendwo zwischen künstlerischem Ausdruck und Industriedesign anzusiedeln. Die neueste Kreation von Andrea Trimarchi und Simone Farresin für Flos steht für ihren Designethos und ihre ästhetischen Werte, das Aufeinandertreffen von Funktionalität und Unerwartetem. Es ist ein Objekt, das hervorragend zum Kosmos des Studios passt, in dem Design auf soziale Verantwortung und Ökologie trifft. Wir nähern uns dieser Welt an über ein Vokabular der Ideen, Konzepte, Orte und Dinge, die ihnen wichtig sind.

Interview von Rosa Bertoli.
Fotos von Olya Oleinic.

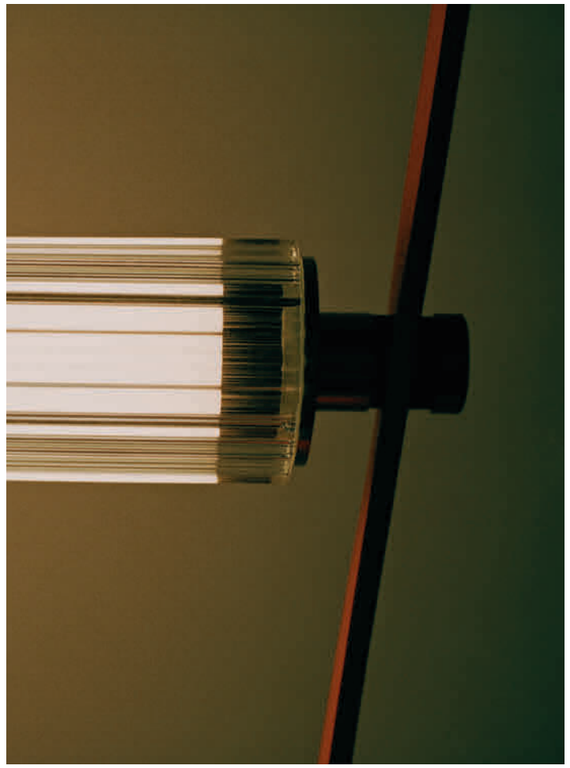
Amsterdam [ˌamstɐˈdam] *n.* – die Hauptstadt der Niederlande und die Stadt, in der sich das Studio Formafantasma befindet.
Das ist die Stadt, die wir uns ausgesucht haben, eine Stadt, die wir mögen, weil wir uns dort isolieren können. Ein weißer Kubus, in dem wir frei denken können, weit weg vom Trubel anderer Designhauptstädte.

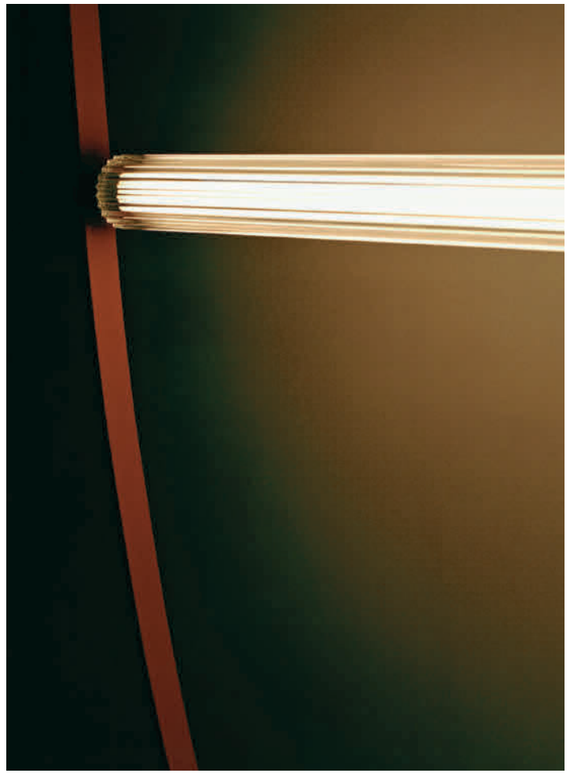
Schönheit [øːnhaɪ̯t] *f.* – Eine Kombination aus Eigenschaften, wie zum Beispiel Gestalt, Farbe oder Form, die die Sinne und insbesondere den Sehsinn ansprechen.
Das ist ein großes Tabu. Wir denken bei unserer Arbeit nie an [Schönheit], aber das heißt nicht, dass davon nichts in unserer Arbeit enthalten ist. Eigentlich ist es der intuitivste Aspekt von dem, was wir tun. Es gibt sie, aber wir streben nicht danach.

Handwerk [ˈhantˌvɛʁk] *n.* – Eine traditionelle Fähigkeit, Dinge manuell herzustellen. Ein wiederkehrendes Element in der Arbeit von Formafantasma, aber auch etwas, dem sie in ihrer bisherigen Arbeit auch kritisch gegenüberstehen.
Handwerk steht unserer Meinung nach für eine Qualitätsvorstellung. Wir haben uns schon früh in unserer Karriere mit diesem Thema auseinandergesetzt, schon seit unserer Studentenzeit, und dazu auch durchaus eine kritische Haltung eingenommen. Wir wollten dieses Thema aus unserer italienischen Sicht analysieren, uns war wichtig, die moderne Rolle des Handwerks zu diskutieren. Wir interessieren uns nicht nur für das Handwerk als Produktionsmethode, sondern auch als Ideologie. Es ist eine Idee, die wir mit Projekten wie Cambio und Ore Streams untersucht haben, indem wir die Beziehung zwischen Rohstoffgewinnung und -veredelung sowie der Entstehung von Objekten analysiert haben.

De Natura Fossilium [/ˈdeː/ /naːˈtuː.ra/ /fos.si.li.əm’/] *n.* – **1.** Ein wissenschaftlicher Text von Georgius Agricola aus dem Jahr 1546, der als erstes Buch über Mineralogie gilt. **2.** Ein Projekt von Formafantasma, bei dem die Lavakultur der sizilianischen Berge Ätna und Stromboli untersucht wurde, die zu den letzten aktiven Vulkanen Europas zählen. Eines der vielen Projekte der Designer mit Bezug zu Sizilien.
Dieses Projekt ist ein gutes Beispiel für unsere Begeisterung für Materialexperimente. Der Ätna wurde dabei als Produktionsstätte betrachtet. Dabei entwickelte sich das Konzept von Produktion als intime Beziehung zu einem Ort. Wir haben mit Vulkanasche gearbeitet, also mit einem Material, das dem Vulkan nicht entnommen, sondern von ihm ausgestoßen wurde. Der Vulkan ist wie eine Mine ohne Bergleute.

Eindhoven [/aɪndhəʊvən/] *n.* – Eine Stadt in der Provinz Nordbrabant in den Niederlanden, Heimat der Design Academy, wo die Designer studiert und ihr Studio gegründet haben.
Einer der Orte, den wir in Europa am meisten bewundern: Wir bewundern den Mut der Stadt, die schon immer das





hässliche Entlein des Landes war. Es ist eine Stadt mit dem starken Willen, sich neu zu erfinden, mit der Zeit zu gehen, indem sie in ihre Zukunft investiert und Design zum zentralen Element ihrer wirtschaftlichen, kulturellen und urbanen Entwicklung macht. Es ist eine Stadt, die Design als Weg zu Würde und in die Zukunft sieht, und der Beweis, dass eine Disziplin, die traditionell als Zuarbeiter der Gestaltung galt, viel mehr kann

Formafantasma [/ˈfoːr.ma.fənˈtaz.mə/] *n.* – **1.** Lit. Geistererscheinung. **2.** TDer Name, den sich das Studio gegeben hat.
Es ist ein programmatischer Name. Die Leute denken oft, es bedeutet „fantastische Form", aber tatsächlich bedeutet es das Gegenteil, nämlich die Abwesenheit von Form. Was wir damit sagen wollen: Unsere Projekte sind zwar normalerweise formalisiert und bringen interessante ästhetische Resultate hervor, entstehen aber im Rahmen eines Forschungsprozesses. Dieser Prozess ist komplex und hat nichts mit der romantischen Vorstellung eines Designers zu tun, der am Tisch sitzt und zeichnet. Wir fragten uns: Wenn wir ein Studio hätten, wie würden wir es gerne nennen? Wir wollten die Idee einer sich ändernden Form aufgreifen, die es uns erlaubt, uns mit unterschiedlichen Dingen zu beschäftigen.

GEO–design [ˌgeoˈdiˈzaɪn] *n.* – Ein Masterkurs an der Design Academy Eindhoven, entwickelt aus einer Initiative des Kreativdirektors der Academy, Joseph Grima, und einer Ausstellungsplattform, die von Martina Muzi kuratiert wurde. Andrea Trimarchi und Simone Farresin leiten den GEO-Design Masterkurs.
Der GEO-Design-Fachbereich macht revolutionäre Designvorschläge, die auf der Analyse der dem Design zugrundeliegenden Struktur basieren. Der Kurs ist selbstverständlich von einem starken Umweltbewusstsein geprägt, wobei die Bedeutung und Relevanz industrieller Produktion genauso gewürdigt werden wie die Art und Weise, wie diese zu unserer Umweltkatastrophe beigetragen hat. Und er sieht Design als Möglichkeit der Kritik und Analyse, aber auch der Neuformulierung ihrer Funktionsweise. Er hinterfragt, für wen designt wird und bezieht dabei die Bedürfnisse nicht-menschlicher Lebewesen mit ein. Außerdem vermittelt er ein Verständnis für die weltweite Gewinnung von Rohstoffen, ihren Verkauf und ihre Bearbeitung.

Geschichte [gəˈʃɪçtə] *f.* – Vergangene Ereignisse in ihrer Gesamtheit, insbesondere Ereignisse einer bestimmten Periode, eines bestimmten Landes oder Themenbereichs.
Wir sagen immer: ‚Schau zurück, um nach vorne zu schauen', das war von Anfang an unser Motto. Es ist unmöglich, die Zukunft zu gestalten, ohne sich anzusehen, was davor passiert ist, es ist ein Wissen, über das man als Designer verfügen muss. Alle unsere Projekte beginnen immer mit historischer Forschung. Das liegt an unserem Interesse und unserer Einstellung. Wir halten das für relevant, weil wir dadurch unsere Position innerhalb der Disziplin und in unserer Zeit besser verstehen können.

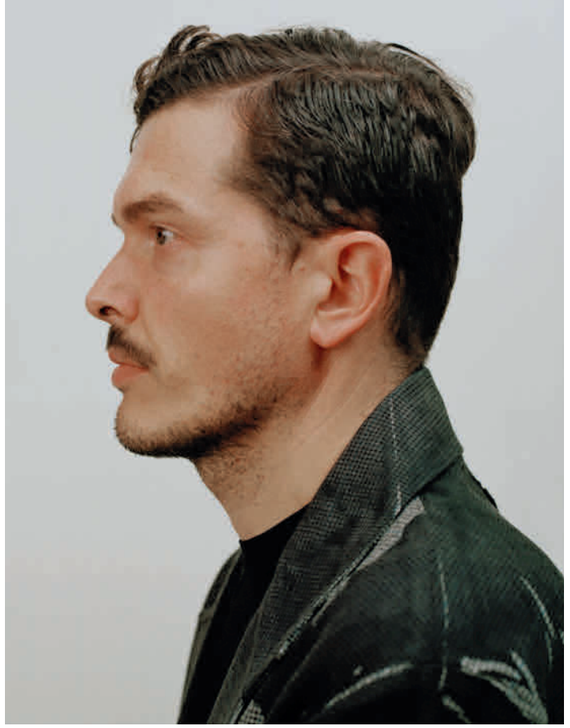
Italiani [/i.taˈlja.ni/] *adj.* – Italiener.
Wir fühlen uns italienisch, kein Zweifel. Aber wir denken auch sehr europäisch. Italien ist ein Ort, den wir vermissen, sehr sogar. Wir träumen davon, eines Tages wieder zum Teil auch dort leben zu können.

Joanna Piotrowska [/ˌdʒoʊˈænə/ /pɨˈtrɔf.ska/] *n.* – Eine polnische Künstlerin und Fotografin, die in London lebt.
Ihre Arbeit ist wunderschön, aber auch verstörend, was immer gut ist.

Kanazawa [/kanazauᵝa/] n. – Japanische Stadt. Die Hauptstadt der Präfektur Ishikawa auf der Insel Honshu.
Eine Kleinstadt in Japan, die wir im Frühling 2020 besucht haben. Die Kirschbäume haben alle geblüht und das hatte etwas Klischeehaftes, war aber auch extrem schön.

Licht [/lɪçt/] n. – Die Helligkeit, die aus einer natürlichen

Quelle oder einem elektrischen Gerät kommt und Dinge sichtbar macht.
Licht ist unser Thema. Jeder Autor hat eine Obsession, und unsere ist das Licht. Wir haben uns als Studio damit befasst und dann zusammen mit Flos mit Wirering und jetzt Wireline. Es gefällt uns, dass es nicht greifbar, aber auch technisch und emotional ist – diese doppelte Komponente finden wir wirklich toll. Es ist auch einer der einzigen Designbereiche, in dem es eine wichtige Technologieinnovation gab: LED hat alles revolutioniert. Beleuchtung ist der spannendste Designbereich.



Materialien [mateˈʁja:lj̩ən] *n. pl.* – Physikalische Substanzen, aus denen Dinge bestehen können. Immer schon hat Formafantasma mit Materialien experimentiert, wie zum Beispiel Vulkanasche (siehe: De Natura Fossilium), Elektroschrott (siehe: Ore Streams), Leder, Holz und mehr.
Wir haben eine intuitive, intellektuelle Beziehung zu Materialien. Seit dem Beginn unserer Karriere haben wir uns immer auf sehr praktische Weise mit Materialien beschäftigt und bei Projekten wie De Natura Fossilium, aber auch Botanica und anderen Materialexperimente gemacht. Es ist zunehmend zu einer richtigen Besessenheit für uns geworden, da wir glauben, dass es für Designer sehr wichtig ist, die Herkunft von Materialien zu untersuchen, wie sie verarbeitet und vertrieben werden, damit sich die Designdisziplin weiterentwickeln kann. Wir sind uns der Beziehung zwischen dem Designen von Objekten und dem Ursprung von Rohstoffen sehr bewusst.

Natur [naˈtuːɐ̯] *f.* – alle Tiere, Pflanzen, Gestein etc. der Welt und alle Eigenschaften, Kräfte und Prozesse, die unabhängig von Menschen eintreten oder existieren.
Kein Designer kann die aktuelle Umweltkrise ignorieren und kein Designer kann die Auseinandersetzung mit diesem Thema umgehen. Design könnte ein Hauptfaktor im Kampf gegen den Klimawandel werden, und wir versuchen, durch unsere Arbeit als Studio und im Rahmen unserer Zusammenarbeit mit Unternehmen dazu beizutragen. Es ist wichtig, diese Debatte und Einstellung in die Unternehmen hineinzutragen.

Ore Streams [/ɔɪ/ /stɹiːmz/] *n. pl.* – **1.** lit. Ein Strom aus Steinen oder Erde, aus dem sich Metall gewinnen lässt. **2.** Ein Projekt, das Formafantasma 2017 initiiert und über drei Jahre entwickelt hat, präsentiert als ‚eine Untersuchung des Elektroschrottrecyclings'.
Ore Streams war für unser Studio ein unglaublich wichtiges Projekt; es ist das Projekt, das unsere Arbeitsweise verändert hat, ein Wendepunkt, an dem das wissenschaftliche Element unserer Arbeit (die davor stärker auf Materialien basierte) in Aktivismus umgeschlagen ist. Wir wollten verstehen, wie Design Veränderung bewirken kann, indem wir das gesamte Design- und Produktionssystem ganzheitlich analysiert haben. Wir denken, diese Haltung, Elektroschrott ein zweites Leben zu geben, lässt sich auf die Industrie anwenden. Es ist ein Prozess, von dem wir hoffen, dass wir auch einmal mit Flos daran arbeiten werden.

Pflanzen [ˈp͡flantsn̩] *f. pl.* – Lebewesen, die im Boden, Wasser oder auf anderen Pflanzen wachsen. Normalerweise bestehen sie aus einem Stiel, Blättern, Wurzeln und Blumen. Sie bringen Samen hervor.
Wir haben unsere Faszination für die Pflanzenwelt in unserer Ausstellung Cambio beleuchtet, um die Auswirkungen der Holzindustrie auf die Umwelt besser zu verstehen. Es war eine unglaublich wichtige Reise für uns, weil sie dazu geführt hat, dass wir Pflanzen nicht als Ressource betrachten, sondern als Lebewesen. Und als Designer sind wir zu der Erkenntnis gelangt, dass das, womit man es zu tun hat, Lebewesen sind, [und das] hat definitiv eine Auswirkung auf die Arbeitsweise..

Quarantäne [kaʁanˈtɛːnə] *f.* –eine bestimmte Zeitspanne, die eine Person in Isolation verbringen muss (um die Ausbreitung einer Krankheit zu verhindern). Etwas, das aufgrund der COVID-19-Pandemie 2020 fast die ganze Welt erlebt hat. Auch als Lockdown vorgesehen.

Beim ersten Mal haben wir es fast als Erleichterung empfunden. Wir fanden es inspirierend, dass die Welt für eine gewisse Zeit stillstehen konnte. Wir hatten Glück, in dieser Zeit in Sicherheit zu sein, dass es unseren Familien gut ging. Isoliert zu sein half uns, darüber nachzudenken, wie wir Dinge tun, wie wir mit Menschen in unserem Studio zusammenarbeiten und wie wir ganz grundsätzlich an die Arbeit herangehen. Uns ist klar geworden, dass wir nicht so viel reisen müssen wie früher, dass wir mehr online erledigen und virtuell mit Unternehmen zusammenarbeiten können. Albernheiten sind nicht mehr angebracht. Wir haben viel durch die Quarantäne gelernt und wissen, dass sich diese Zeit langfristig auf das Leben der Menschen auswirken wird.

Routine [ʁuˈtiːnə] *f.* – die Art und Weise Dinge zu tun, an die man gewöhnt ist.
Da unser Zuhause zugleich auch unser Studio ist, brauchen wir Routine, um zu überleben. Wir wachen jeden Tag punkt 7 Uhr auf, frühstücken, gehen eine Stunde mit unserem Hund Terra raus. Dann arbeiten wir bis 18.30 Uhr oder 19 Uhr, gehen wieder mit Terra Gassi und dann essen wir zu Abend. Wir kochen jeden Tag für unser Team. Wir arbeiten nicht nachts und gehen um 23.15 Uhr schlafen. Unsere Lampen haben einen Timer, sie gehen jeden Tag um 6.50 Uhr an und um 23.15 Uhr aus.

Sizilien [ziˈt͡siːliən] *n.* – die größte Mittelmeerinsel, der italienischen Stiefelspitze vorgelagert. Eine historisch und kulturell reiche Region und die Heimat von Andreas Familie. Viele der Frühwerke von Formafantasma haben mit Sizilien zu tun (siehe: De Natura Fossilium).
Es ist unsere große Liebe. Wir fahren immer gerne hin, es ist ein besonderer Ort, weit weg von allem Trubel. Es ist schwierig zu erklären, warum, aber wir lieben es einfach. Unsere Arbeiten, die von Sizilien inspiriert wurden, reflektierten oft die Tatsache, dass Andrea es gut kannte, während Simone noch dabei war, es zu entdecken. Also war es ein Prozess der Entdeckung und der Wiederentdeckung.

Terra [/ˈtɛr.ra/] *n.* – **1.** lit. Erde, Planet Erde. **2.** Der Name des italienischen Greyhounds des Paars.
Unser kleiner, großartiger italienischer Greyhound ist seit sieben Monaten bei uns und macht uns viel Freude. Es ist ein ganz besonderes Tier. Er hat sich unserem Rhythmus angepasst, wir bringen ihm bei, in unserer Welt zu leben und das ist wirklich wunderschön. Wir halten es für selbstverständlich, dass ein Tier sich an das Leben der Menschen anpasst, aber eigentlich versucht da eine andere Spezies, irgendwie mit uns zu kommunizieren. Wir fanden es berührend, als er zu uns kam und wir beobachteten, wie sich diese drei Monate alte Kreatur bemühte, sich in der Welt einer anderen Spezies zurechtzufinden.

Hässlichkeit [hɛslɪçkaɪ̯t] *f.* – die Eigenschaft, ästhetisch unerfreulich oder unattraktiv zu sein.
Hässlichkeit hat großes Potenzial, es ist das, was vieles interessant macht. Wie Schönheit ist es eine Kategorie der Ästhetik, und ihr großes disruptives Potenzial ist nicht zu leugnen.

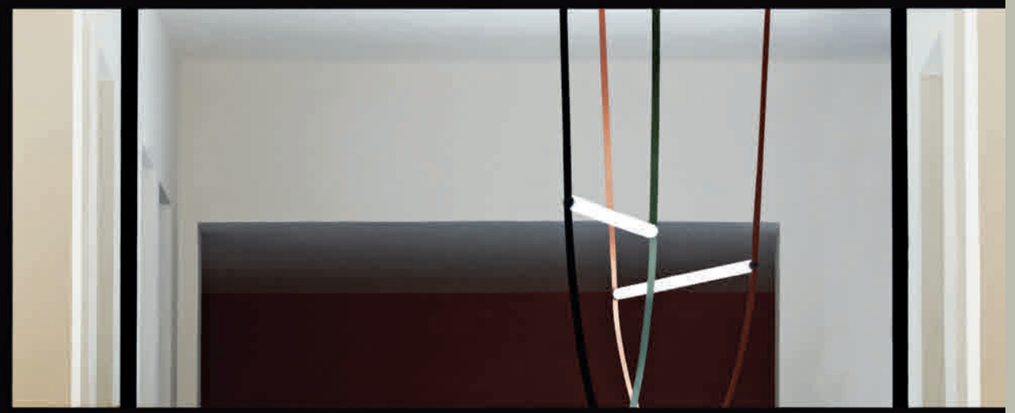
Vino [vaɪ̯n] *m.* – Wein (italienisch).
Im Lockdown ist Wein zu einer täglichen Gewohnheit geworden. Als Italiener sind wir auch mit Wein am Tisch aufgewachsen. Wir mögen Weißwein, sowohl trockenen als auch lieblichen.

Wireline [waɪə(ɪ)’laɪn/] *n.* – **1.** lit. eine lange, dünne Linie aus einem Stück biegsamen Metallfaden. **2.** Der Name der neuesten Leuchte für Flos von Formafantasma. Bei Wireline wird das Stromkabel zum essenziellen Designmerkmal: abgeflacht, so dass es aussieht wie ein von der Decke hängender Gummiriemen, bildet es die Halterung für ein komplexes extrudiertes Riffelglas mit einer LED-Lichtquelle im Inneren. Die in Rosa und Forest Green erhältliche Leuchte kann einzeln oder zusammen mit anderen installiert werden, so dass ausgefeilte visuelle Arrangements möglich sind. Halb Industriedesign halb Kunstinstallation ist diese Beleuchtung, bei der Material und Form einen starken Kontrast bilden, äußerst praktisch, da sie sich ganz klein zusammenlegen lässt.
Das ist unsere zweite Kooperation mit Flos nach Wirering (von 2018) und eine Weiterentwicklung dieser Idee auf einer ganz anderen Ebene. Das Konzept basiert auf der Betrachtung des Stromkabels einer Lichtquelle als wichtiges Element der Gestaltung, Ästhetik und des ikonischen und performativen Erscheinungsbilds im Raum.

Xilarium [/sɪlˈaː.ri.um/] *n.* – auch bekannt als Xylothek. Eine Sammlung verifizierter Holzproben (lateinisch).
Das ist eine Art Bibliothek, aber mit Holzproben statt Büchern. Wir haben im Rahmen unserer Recherche für unsere Ausstellung Cambio mehrere besucht. Es ist, als träfe man auf Jahrhunderte alte Geschichte, geschrieben in den Leib eines Baums anstatt auf Papier.

Hefe [heːfə] *f.* – eine Art Pilz, der zur Herstellung von alkoholischen Getränken wie Bier und Wein verwendet wird, und der dazu führt, dass Brotteig aufgeht und locker wird.
Wer hat in der Quarantäne nicht Brot oder Pizza gebacken?

Zoom [zuːm/] *v.* – **1.** Englisches Wort für schnelle Bewegung. **2**. [Archi]zoom [Associati], 1966 in Florenz gegründetes Designstudio. Gründungsmitglieder waren die Designer Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello und Massimo Morozzi. Die Gruppe beeinflusste den Aufbau der radikalen Anti-Design-Strömung in den 60er Jahren und darüber hinaus entscheidend.
Wir haben unseren Bachelor in Florenz gemacht. Damals unterrichteten zwei Gründer von Archizoom dort, und für uns war die Erfahrung, mit ihnen und ihrem radikalen Design Bekanntschaft gemacht zu haben, ein sehr formativer, wichtiger Moment für unsere Arbeit.



ISSUE THREE: *INSIDE OUT*

Nachdem wir uns viel mehr innen aufhalten und uns dabei mehr denn je nach draußen sehnen, haben wir uns über den wörtlichen und übertragenen Sinn der Begriffe „innen“ und „außen“ Gedanken gemacht, *Inside Out*. Für uns bedeuten sie flexibel sein, in einen anderen Gang schalten, sich weiterentwickeln. Wir nutzen diese Gelegenheit, den Flos-Katalog und die Dualität seiner Innen- und Außenleuchten (und solcher, die problemlos zwischen Innen und Außen wechseln können) zu entdecken. Die Outdoor-Kollektion erleuchtet die naturbelassenen Gärten der Villa Ottolenghi mit ihrer rationalistischen Architektur in der Abenddämmerung. Im Inneren der Villa spielen wir mit der majestätischen Schönheit von Formafantasmas Wireline: ein Objekt zwischen Industriedesign und einnehmender Kunstinstallation. Außerdem lernen wir die neue Kollektion über eine Fotoserie kennen, die in einem minimalistischen Studio entstanden ist – eine weiße Leinwand für die reinen Formen dekorativer Leuchten und Architekturbeleuchtung.

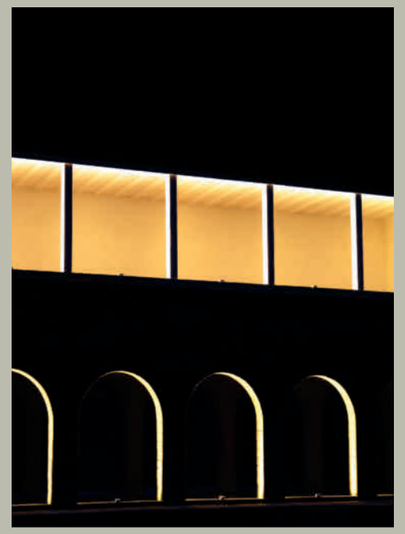
Wie in den vorangegangenen Ausgaben treffen Sie die Designer hinter den spannendsten Flos-Produkten. Formafantasma ist uns dabei behilflich, ihre Arbeit, ihre Inspiration und ihr Leben alphabetisch zu ordnen. Um Design geht es dabei auch immer wieder. Wir verbringen einen Tag mit Barber Osgerby in London, wo er die neue Bellhop Floor auf spielerische Weise vorstellt. Und wir lernen Vincent Van Duysens Oblique und ihre Vielseitigkeit kennen: eine Arbeitsleuchte, die die Büroumgebung verlässt und sich auch zu Hause wunderbar macht.
Und schließlich wenden wir uns vom Thema Design ab und erfahren, wie die privaten Schaffensmomente von Ronan und Erwan Bouroullec entstehen. Ihre Kunstwerke (die sie unabhängig voneinander zusätzlich zu ihrer Designarbeit kreieren) sind hervorragende Übungen in Eskapismus und beweisen, dass Menschen, Ideen und Produkte erfolgreich in verschiedenen Welten zu Hause sein können.

INHALT

1
Formafantasma und Wireline,
from A to Z ↑

20
Wireline in der Villa Ottolenghi
↑

32
Die Gärten der Villa Ottolenghi ↓



50
Zuhause eines Fotografen ↓

Beilage
Gestatten: Oblique ↑

68
Zu Besuch im Studio
von Barber Osgerby ↓

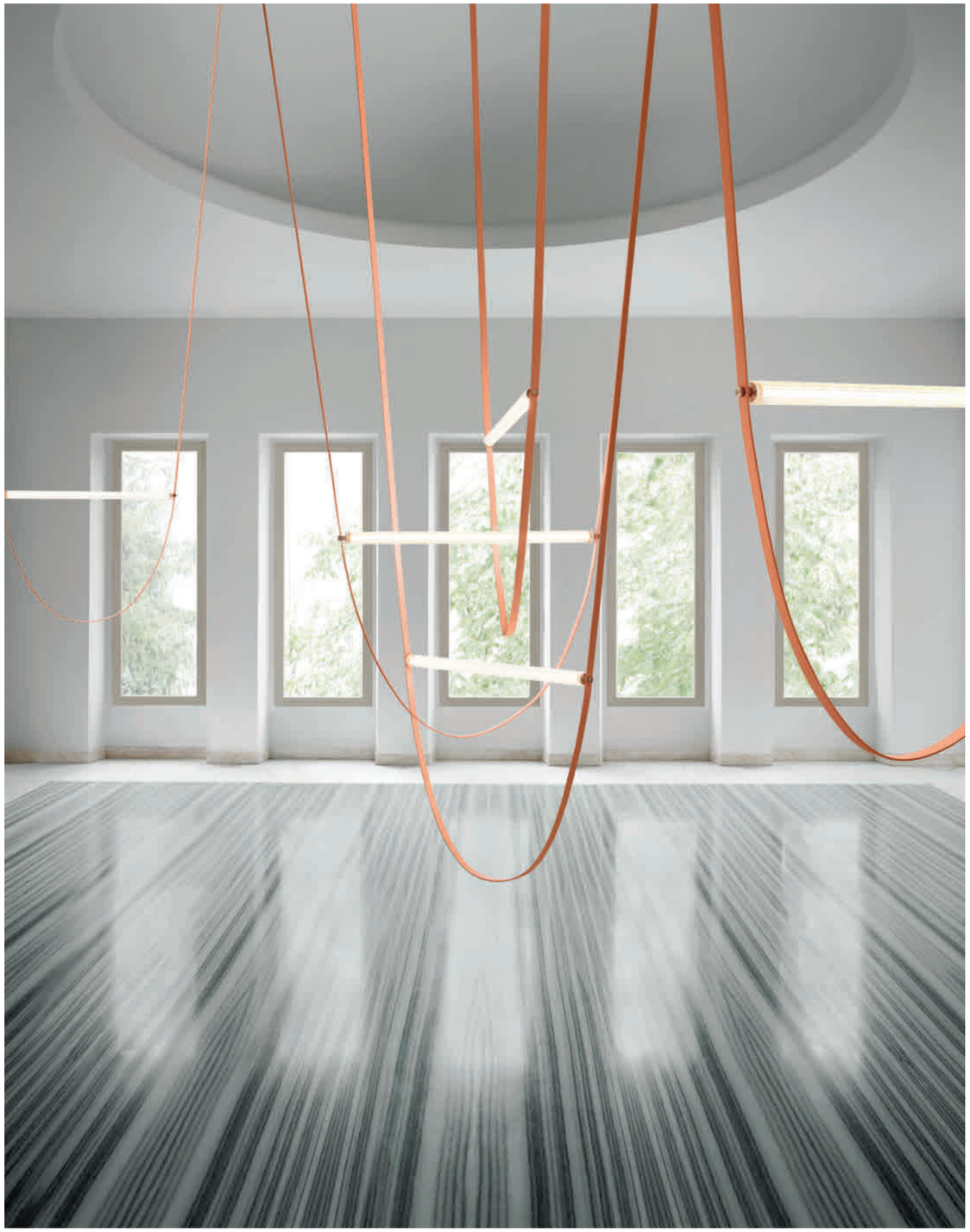
82
Mensch versus Maschine:
Die Zeichnungen
von Ronan und Erwan Bouroullec ↑

98
Spaß mit Sany →

100
Fragebogen
Patricia Urquiola

102
Contributors

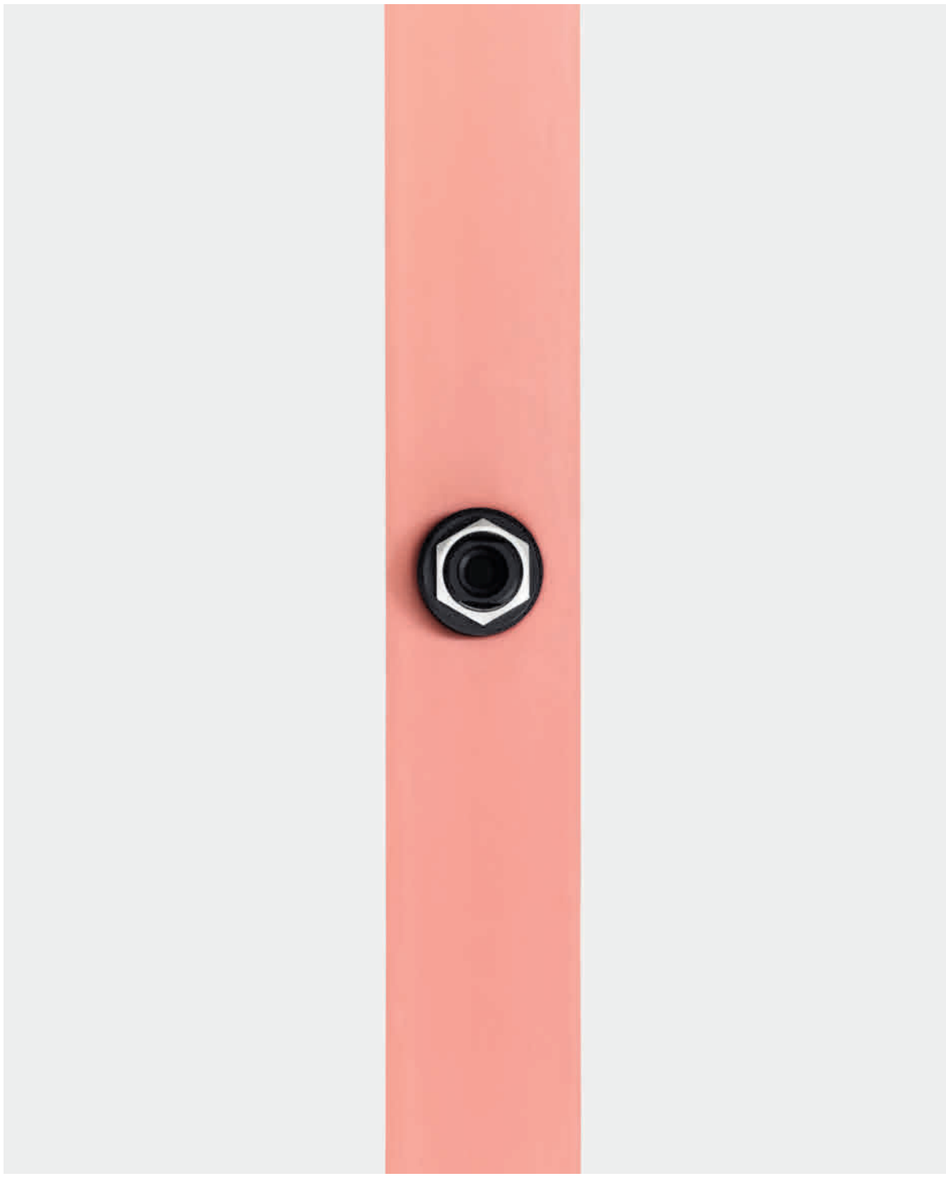
103
Neue Produkte Frühling Sommer 2021



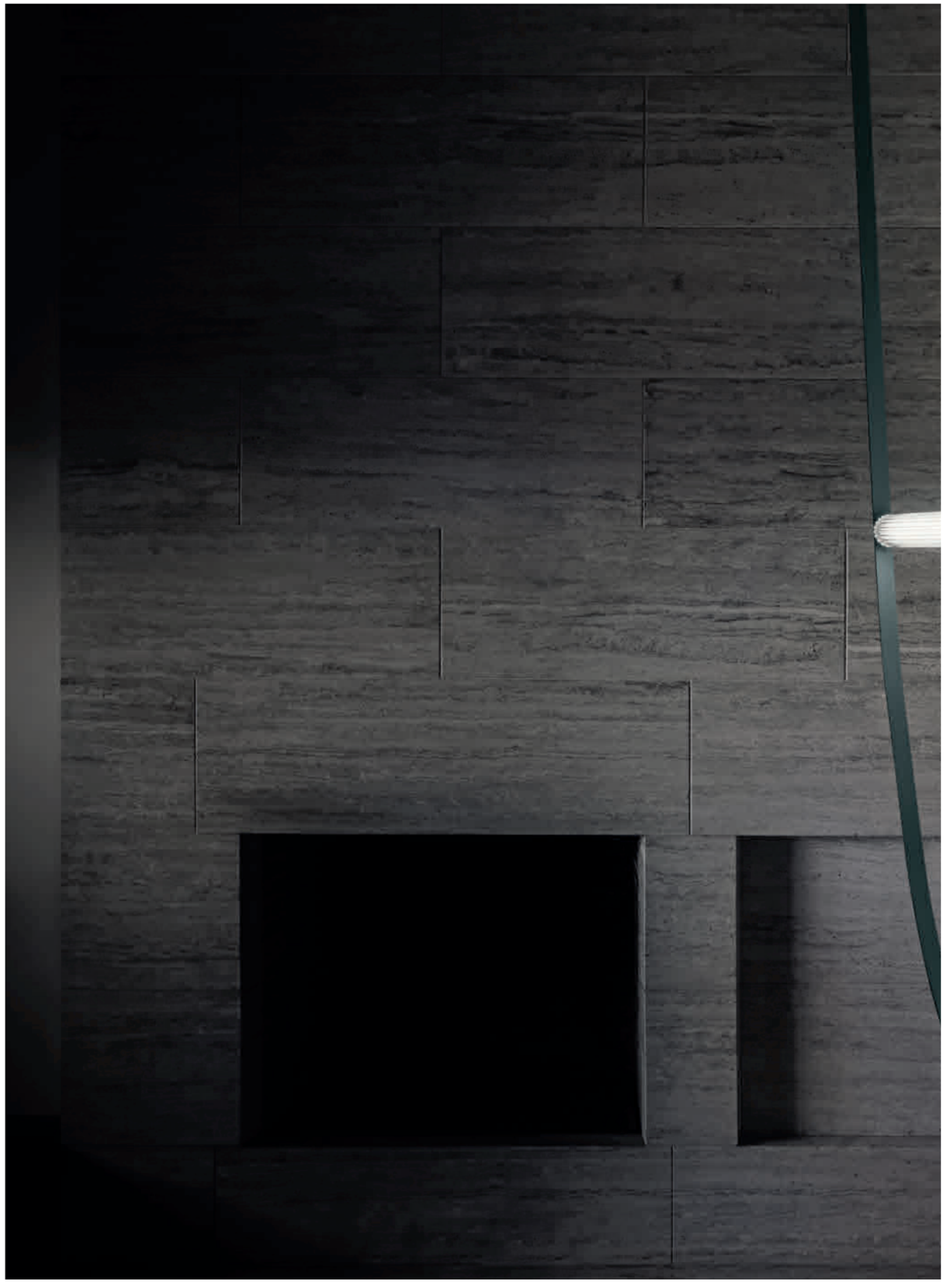
Die für die Kunstmäzene Graf Arturo Ottolenghi und Herta Wedekind in den Hügeln Norditaliens erbaute Villa Ottolenghi steht exemplarisch für italienischen Rationalismus und internationalen Stil. Klare Geometrie und gewölbte Durchgänge prägen ihre Architektur. Im gesamten Gebäude finden sich künstlerische Eingriffe. Die Strenge der Innenräume bildet einen passenden Kontrast zum fließenden Schwung von FORMAFANTASMAS WIRELINE. So wie die Villa Kunst und Architektur verbindet, ist auch die Leuchte in zwei Welten anzusiedeln – irgendwo zwischen Kunst und Industriedesign.

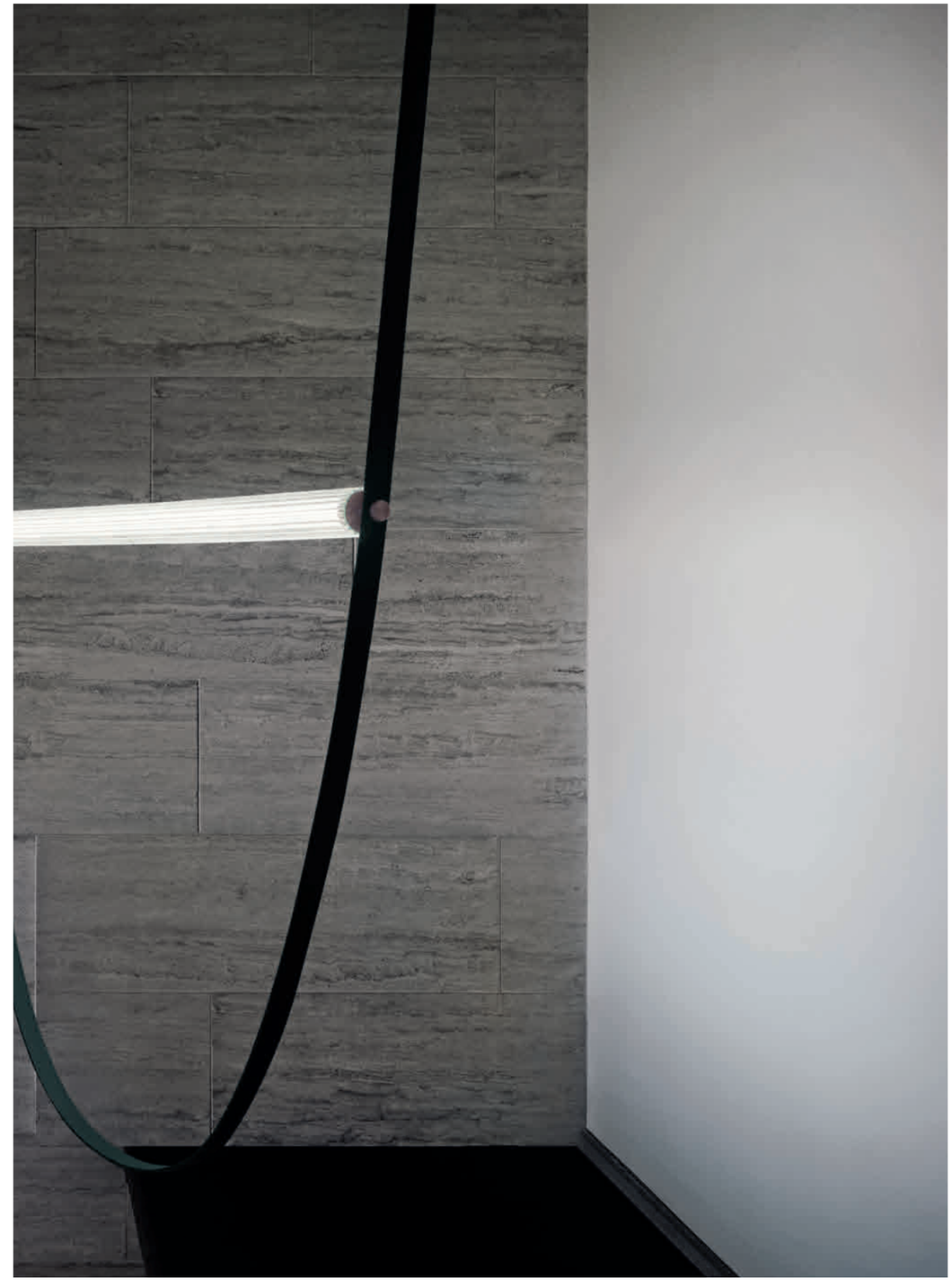
WIRELINE in der VILLA OTTOLENGHI

Foto von Tommaso Sartori



Vorherige Seite: Eine Komposition mit Formafantasmas Wireline in Pink in der Villa Ottolenghi. *Oben und rechts:* Das hochwertige Kabel von Wireline besteht aus farbigem thermoplastischem Gummi, für die erforderliche Festigkeit und damit eine harmonische und skulpturale Silhouette sorgt eine Polymer-Mischung.





Die Lichtquelle nutzt alle Vorteile der LED-Technologie, gibt ein warmes, homogenes Licht ab und sorgt für visuelle Behaglichkeit sowie maximale Leistung und Effizienz.

Das skulpturale Design des Lichtschirms aus besonders klarem Borosilikatglas versteckt die 360°-LED-Lichtquelle. Die Lichtintensität tritt durch die Aussparungen aus und sorgt somit für maximale visuelle Behaglichkeit. Elektrische Komponenten sind in satinierte Edelstahlelemente integriert und für eine optimale Funktionalität und raffinierte Industrieästhetik von CNC diamantbearbeitet.

Wireline, in Forest Green. Das Kabel ist über zwei Aufhängepunkte an der Decke befestigt, um die Lichtquelle zu tragen und eine weiche Kurve zu bilden. Die zwei Deckenrosetten weisen die gleiche Oberfläche auf.

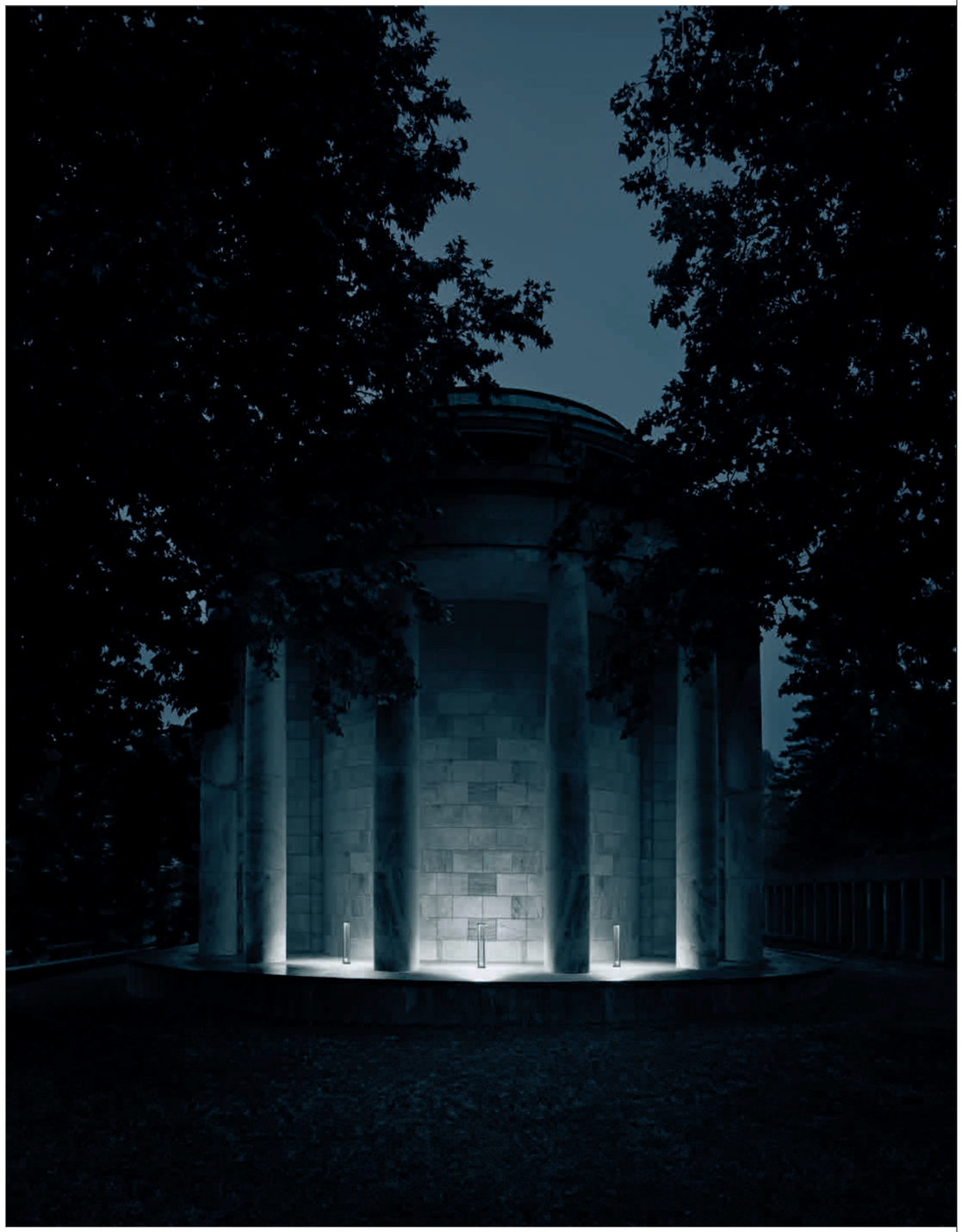
Das Erscheinungsbild der Villa ist das Ergebnis einer über vier Jahrzehnte währenden reibungslosen Zusammenarbeit zwischen Bildhauern, Malern, Architekten, Raumausstattern, Städteplanern und Gärtnern. Vor den Toren der Villa wächst duftende wilde Minze zwischen Skulpturen. Zu der Anlage gehören auch kleinere Gebäude, die als Künstlerresidenzen konzipiert waren, sowie Tennisplätze, Weinberge, ein Pool und ein Mausoleum: ein Ort, der Begegnung für verschiedenste Persönlichkeiten und passende Kulisse für vielfältige Formen der Beleuchtung.

Die Gärten der VILLA OTTOLENGHI

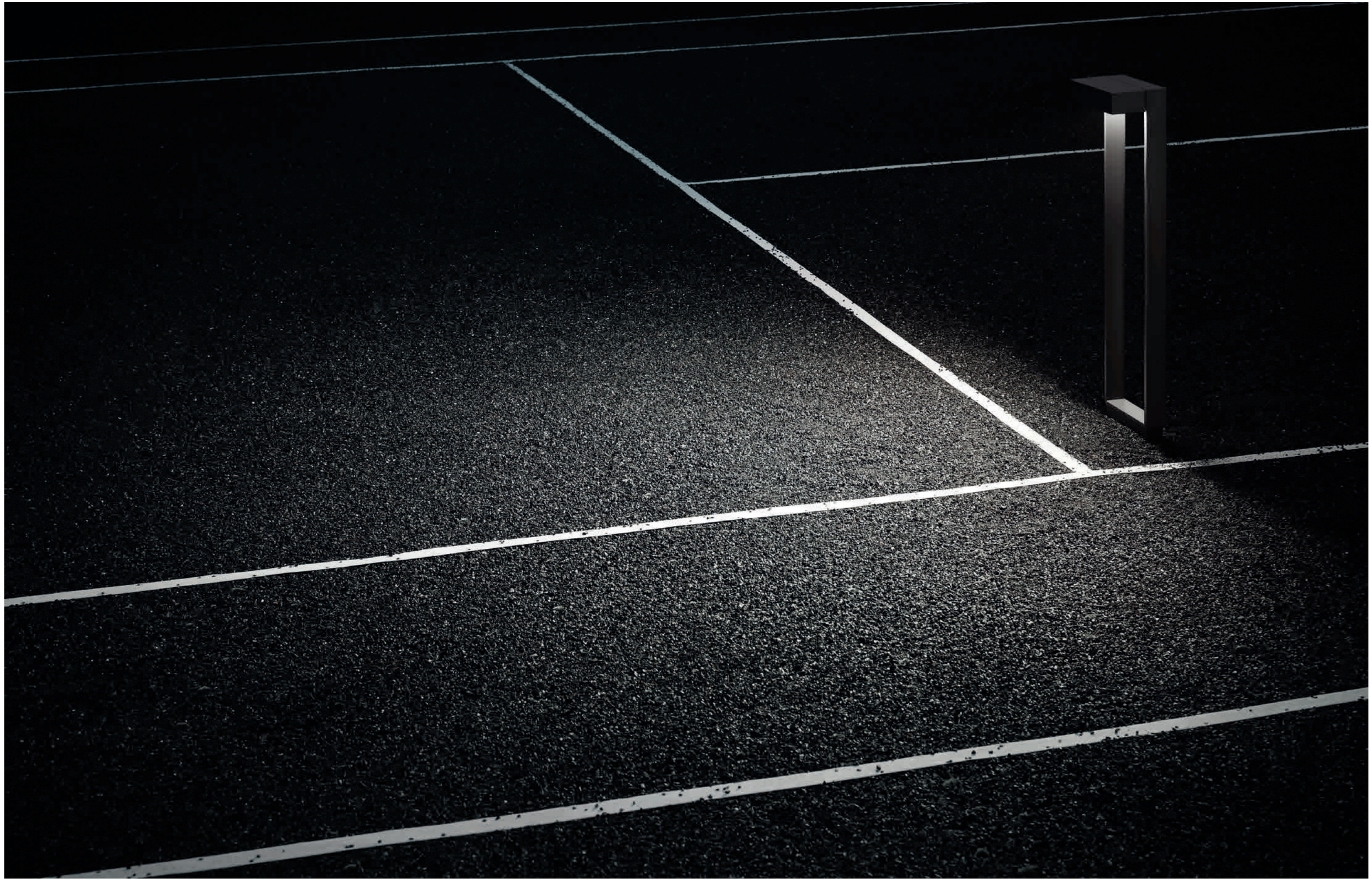
Alle abgebildeten Objekte aus der neuen Flos Outdoor Collection. *Seite 33:* Outgraze, ein flexibles LED-System, das Streiflicht auf die Architektur wirft. *Links:* Mile Wall, von Antonio Citterio.

Diese Seite: Mile Bollard Mono, von Antonio Citterio. *Rechts:* Walkstick 2 Double, von Antonio Citterio.

Seiten 38-39: Fenestra, ein kompaktes Produkt, das sich in die Struktur des Fensters einfügt und seine Begrenzung mit Licht betont. *Links:* Flauta, von Patricia Urquiola. *Oben:* In Vitro Unplugged, von Philippe Starck.



Oben: In Vitro Bollard, von Philippe Starck. *Rechts*: In Vitro Bollard, in anthrazit, terracotta und pale green, von Philippe Starck.



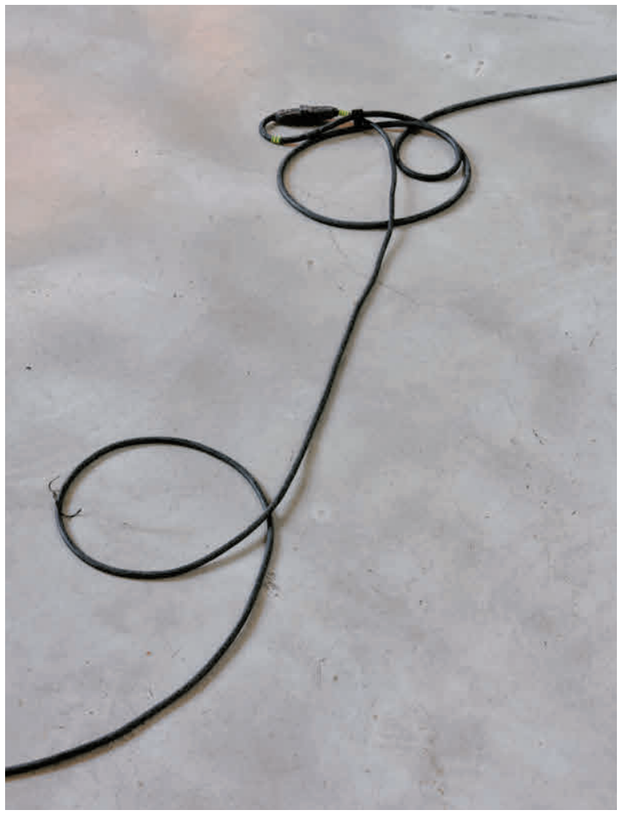
Mile Bollard 2 Mono, von Antonio Citterio.

Oben: A-Round, in satiniertem gold, von Piero Lissoni. *Rechts:* Caule, von Patricia Urquiola.

Spock, Outdoor Projektor.

Zuhause eines Fotografen

In dem minimalistischen Haus und Studio in Norditalien treffen Designikonen auf Designerleuchten. Fotos von Federico Torra.



Smithfield, in Rot (vorherige Seite) und Grün (rechts), von Jasper Morrison.

Skygarden Small, in Rostbraun matt, von Marcel Wanders Studio. Detail der Innenseite aus Gipsguss.

Bellhop Floor, Zuwachs für die Bellhop-Familie, in Ziegelrot und Grün, von Edward Barber und Jay Osgerby.

Oblique in Weiß matt (diese Seite), Rostrot matt, Braun matt und Salbei glänzend (links), von Vincent Van Duysen.

Coordinates W1 (links) und W2 (diese Seite),
von Michael Anastassiades. Zwei Neuzugänge für
die Coordinates-Familie.

Aim, anodized green (rechts) und anodized grey (diese Seite),von Ronan und Erwan Bouroullec.

Links: Aim, anodized natural, von Ronan und Erwan Bouroullec. *Diese Seite:* Zero Track von Flos Architectural, mit Strahler Atoms von Piero Lissoni.

Ein Ort des fließenden Übergangs zwischen Innen und Außen, auf minimalistische Weise durch seine großzügigen Dimensionen definiert, mit brutalistisch anmutenden Betonmonolithen im starken Kontrast zu industriellen Elementen aus der Vergangenheit des Hauses – das ist das Zuhause und Studio des Fotografen Giuliano Radici: teils inspirierender Rückzugsort, teils weiße Leinwand für seine Arbeit, teils Studio und Galerie. Künstler und Fotografen lädt er ein, die Räumlichkeiten zu nutzen, ihre Werke hier auszustellen und ihre Spuren zu hinterlassen. Natürliches Licht spielt in diesem Haus eine wichtige Rolle. Es sorgt für Silhouetten, schafft Strukturen und verleiht der Architektur behutsam neue geometrische Ebenen.

Das Design des Hauses, das im Rohbau einer ehemaligen 600 m2 großen norditalienischen Fabrik aus den 30er Jahren entstanden ist, stammt von Radici selbst. ‚Ich fotografiere oft Häuser', erzählt er. ‚Und über die Jahre habe ich das Design für mein eigenes Fotografenhaus entwickelt.' Neben den modernen Einbauten ist der industrielle Raum nach wie vor sichtbar und sein Charakter sehr präsent: Backsteinmauern, Säulen, hohe Decken, ein Kran, der unverändert blieb. Zu den von Radici vorgenommenen Einbauten gehören theatralische Treppen, breite Fenster, massive Betonwände und -böden sowie schwebende Einheiten, die Arbeit und Privates voneinander trennen. Ein Innenhof taucht die Räume in Sonnenlicht und die Architektur tut ihr übriges, die Außenwelt hereinzuholen. Von jedem Winkel aus ist das dezente Grün des Gartens zu sehen. ‚Weil das hier ein sehr persönlicher Arbeitsort ist, hatte ich bei der Gestaltung immer meine Arbeit im Kopf. Beim Thema Licht im Raum spielten zum Beispiel sowohl ästhetische Aspekte als auch die funktionale Notwendigkeit eine Rolle.'

Es ist ein Zuhause, das Vergangenheit und Gegenwart vereint und dabei in die Zukunft blickt. Für die dynamische Persönlichkeit des Fotografen bildet es eine passende Leinwand. Als auf elegante Mode, Inneneinrichtung und Werbung spezialisierter Fotograf interessiert er sich auch sehr für Bücher über Kunst und Fotografie (‚Lehrmeister meines Lebens und meiner Arbeit' nennt er seine Sammlung). Seine wahre Leidenschaft ist jedoch die Kunst des Reisens: Radici beschäftigt sich in fotografischen Dokumentationen und Schwarz-Weiß-Portraits mit unkonventionellen Formen des Reisens. Von seinen Reisen, zum Beispiel nach Indien, Kambodscha und Pakistan, veröffentlichte er zahlreiche Reportagen und eindrucksvolle Fotobücher. Über seinen Verein 7 Mila Miglia Lontano (7 Tausend Meilen entfernt) fördert er mit Hilfe internationaler Partner weltweit nachhaltiges Reisen und humanitäre Hilfe. ‚Auf Reisen mache ich eigentlich keine Fotos von Orten,' sagt er. ‚Ich fotografiere gerne Menschen.'

Giuliano Radici in seinem Studio.
Foto von Federico Torra.

Links: Tragbare Außenlampe In Vitro Unplugged von Philippe Starck.

Zu Besuch im Studio von

BARBER AND OSGERBY, ~~FIO~~ FLOS.

Vorherige Seite: Edward Barber (links) und Jay Osgerby (rechts) in ihrem Londoner Studio mit der Bellhop Floor in Ziegelrot. *Oben:* Die Bellhop Floor in Grün.

Vor fast 30 Jahren begann die Zusammenarbeit zwischen EDWAR BARBER und JAY OSGERBY. Rückblickend war es eine schicksalhafte Erfahrung, die 1992 mit ihrer Freundschaft am Royal College of Art begann, und kurz darauf zu einem Studio in der gemeinsamen Wohnung in Notting Hill führte. Nach Abschluss ihres Masters in Architektur arbeiteten sie an Bauprojekten, teilten aber eine Leidenschaft für den etwas kleineren Maßstab. So landeten sie eines Tages beim Möbeldesign und kreieren seitdem für die ganz Großen der Designwelt.

In ihrem durch und durch international geprägten Londoner Studio wurden zahlreiche Beleuchtungsprojekte konzipiert, von der olympischen Fackel 2012 bis zur BELLHOP-Leuchte für Flos 2016 (und der Version als Stehleuchte 2020). Als auf Langlebigkeit ausgerichtete Designer haben sie die Pandemie dank flexibler, über mehrere Stockwerke verteilter Studio-Räume gemeistert. Von ihrem Ostlondoner Studio aus und von ihren Werken umgeben blicken sie über Zoom zurück auf ihren Werdegang über drei Jahrzehnte. Sie erzählen von der japanischen Schüssel, die sie zu BELLHOP inspiriert hat, vergleichen das Auswählen von Farben mit dem Aussuchen von Namen für Kinder und erklären, wie sie für Traditionsunternehmen alles geben.

Interview von Sujata Burman.
Fotos von Pablo Di Prima.

SUJATA BURMAN: Ihr Studio ist über die Jahre schon mehrfach innerhalb von London umgezogen, inwiefern hat sich das bisher auf Ihre Arbeit ausgewirkt?

EDWARD BARBER: Nach unserer Wohnung in Notting Hill sind wir in den Trellick Tower gezogen – in den 22. Stock, wir hatten eine unglaubliche Aussicht. Ich habe dort ungefähr sechs Jahre gelebt, das Studio hatten wir dort drei Jahre lang. Dann sind wir in die Isokon-Werkstätten (in Chiswick) gezogen. Das war echt toll, weil wir in der Nähe der guten Werkstätten waren, wir haben dort viel über Möbelherstellung gelernt, besonders über Sperrholz.
Viele der frühen Sachen, die wir designt haben, waren aus Sperrholz, weil wir die Werkstätten genau nebenan hatten. Wir hatten damals kleine Architekturprojekte und für eines davon haben wir Restaurantmöbel entworfen. Darunter war auch ein niedriger Tisch, der Loop Table, aus Birkensperrholz. Dieser Tisch war wirklich unsere Eintrittskarte in die Welt der Möbel, weil Giulio Cappellini den Tisch 1997 zu Gesicht bekam. Zu dieser Zeit war Cappellini das interessanteste Möbelunternehmen, das sowohl mit jungen als auch mit etablierten Designern zusammenarbeitete, und [Giulio] sagte, er wolle ihn produzieren. Also hatten wir es gleich mit dem ersten Designobjekt geschafft. Ich glaube, das war der Moment, in dem wir unseren Fokus änderten, als uns klar wurde, dass wir uns viel mehr für Möbeldesign als für Architektur interessieren.

JAY OSGERBY: Auch weil der Prozess schneller ist. Bei einem Architekturprojekt macht man immer nur einen Prototyp. Man kommt nie dazu, wirklich etwas zu produzieren. Man bekommt nicht immer wieder die Gelegenheit, Ideen zu ändern, zu entwickeln und zu wiederholen, so wie es beim Möbel- und Produktdesign der Fall ist.

SUJATA BURMAN: Von Anfang an muss es eine Verbindung zum Material geben, die es so in der Architektur nicht gibt.

JAY OSGERBY: Die gibt es sehr selten in der Architektur, jedenfalls nicht auf die gleiche Weise.

EDWARD BARBER: Man hat viel mehr unter Kontrolle als bei der Architektur mit ihren vielen Unbekannten …

JAY OSGERBY: Möbel bilden die Schicht zwischen Körper und Gebäude. Menschen sind in Gebäuden irgendwie verloren, und eigentlich sind es Objekte in Möbelgröße, die die Größenunterschiede wettmachen: zwischen Gebäude und Mensch.

EDWARD BARBER: Ein leerer weißer Raum sagt zum Beispiel nicht gerade viel aus, bis man ein Objekt hineinstellt. Ein schöner Stuhl und ein Tisch verändern einen Raum komplett. Möbel helfen, Räume zu definieren.

JAY OSGERBY: Sonst kann es sein, dass man einen tollen Raum mit natürlichem Licht hat, aber dann kommen Wolken auf, das Licht verschwindet, und man kann sich nirgendwo hinsetzent.

SUJATA BURMAN: Apropos Licht – wie kam es dazu, dass Sie begonnen haben, Leuchten zu designen?

JAY OSGERBY: In den frühen 2000er Jahren hatten wir vier oder fünf Ideen für Leuchten und wussten, dass wir nur an einen Hersteller herantreten wollten, und das war Flos. Also verbrachten wir viel Zeit mit einer Serie von Projekten, die wir vorschlagen wollten. Wir hatten immer die Vorstellung, immer nur den besten Hersteller im jeweiligen Bereich anzusprechen, und so kam unser Kontakt zu Flos zustande.

EDWARD BARBER: Unser erstes Projekt mit Flos starteten wir 2007, das war die Leuchte Tab. Wir haben sie beide jeweils zu Hause und im Studio, eine gute kleine Arbeitsleuchte. Das war ein schöner Erfolg, und dann dauerte es fast 10 Jahre bis wir noch einmal eine richtig erfolgreiche Leuchte gemacht haben, und das war Bellhop.

JAY OSGERBY: Ich denke, wir haben schon immer das Licht von Leuchten bevorzugt. Bei Architekturprojekten versuchen Architekten und Lichtdesigner oft, Räume so dramatisch wie möglich aussehen zu lassen. Dabei denken sie nicht unbedingt daran, intime Umgebungen zu schaffen, was man mit Leuchten hinbekommt. Generell machen Leuchten eine bessere Lichtqualität – ich kann mich nur wiederholen, das ist menschlicher.

LOVE THIS ONE.

Rechts: Edward Barber und Jay Osgerby in ihrem Studio mit der Bellhop Floor (oben, unten links und Mitte links) und Original-Bellhop, 2016 für Flos designt (Mitte links)..

IDEA: CUT OUT JAY + LAMP

AND MAKE COLLAGE

PABLO DI PRIMA

17.11.2020
7064 - 13

FLOS -

SUJATA BURMAN: Wie sieht ein Tag im Studio für Sie aus?

JAY OSGERBY: Vor dem Lockdown haben wir die eine Hälfte unserer Zeit dort und die andere Hälfte im Ausland verbracht [um unsere Hersteller zu besuchen]. Es ist immer das gleiche – Prototypen anschauen, Ideen skizzieren, Dinge besprechen, auf Dingen sitzen, versuchen, Dinge zu zerbrechen, Dinge ausprobieren. Bis vor kurzem haben wir auch ziemlich viele Vorträge und Vorlesungen gehalten.

EDWARD BARBER: Wenn wir ein neues Produkt herausbringen, schicken uns Unternehmen, die ambitioniert an das Projekt herangehen, oft auf Weltreise, damit wir Werbung dafür machen …. Das kann zwar Spaß machen, aber es ist auch schön, jetzt zu Hause bei der Familie zu sein. Ich komme seit Mai jeden Tag ins Studio, so gut wie jeden Tag. Das Studio war seit Februar nicht mehr voll besetzt, also hatten wir eigentlich schon lange nicht mehr dieses Team-Erlebnis, was sehr schade ist.

SUJATA BURMAN: Erzählen Sie mir noch ein bisschen mehr über die Bellhop-Leuchte. Wann ist sie entstanden?

EDWARD BARBER: Ursprünglich haben wir sie 2016 für das Restaurant im London Design Museum kreiert. Flos hat sie sehr gefallen und sich für die Produktion entschieden. Dann wurde sie 2017 auf der EuroLuce vorgestellt. Die Idee dahinter war, dass das Restaurant sie tagsüber aufladen und abends auf die Tische stellen konnte. Aber sowie wir das Design fertig hatten, wurde uns klar, dass es so ein schönes Objekt für Zuhause ist. Man kann damit herumlaufen, die Leuchte ist wie ein kleiner Freund, den man mitnimmt. Im Grunde wie eine Kerze, die man von Raum zu Raum trägt.

JAY OSGERBY: Ursprünglich war sie aus Metall und wurde nur in geringen Mengen produziert.

SUJATA BURMAN: Was hat Sie ursprünglich zu dieser Form inspiriert?

JAY OSGERBY: Als wir mit Flos über das Design-Museum-Projekt gesprochen haben, hatten wir zufällig eine wunderschöne japanische Schüssel im Studio. Wir dimmten einfach das Licht und hielten eine Taschenlampe in die Unterseite dieser Schüssel. Das vom Porzellan reflektierte Licht war richtig schön. Also haben wir überlegt, wie wir das nachbauen könnten. So hat es angefangen, so einfach war das.

EDWARD BARBER: In einem Restaurant vermeidet man reflektiertes Licht am Tisch. Menschen, die sich gegenübersitzen, sollten kein grelles Licht zwischen sich haben. Also ging es bei dieser Leuchte immer darum, dass Licht von oben von der Tischoberfläche zurückgeworfen wird.

SUJATA BURMAN: Sprechen wir über die Möglichkeit, die Leuchte wieder aufzuladen. Wie steht das Studio zu Technik?

EDWARD BARBER: Das Interessante ist, dass diese Leuchte vor 10 Jahren wegen der geringen Lebensdauer der Batterien nicht möglich gewesen wäre. Sie hätte vielleicht gerade einmal eine Stunde gehalten. Dagegen schafft sie jetzt auf kleinster Stufe (von vier) rund 24 Stunden, Tendenz steigend. Wenn Flos diese Leuchte in 10 Jahren produziert, wird man sie nur einmal im Monat aufladen müssen!

JAY OSGERBY: Ich finde, Technologie funktioniert, wenn sie unsichtbar ist. Es ist wirklich nichts, womit wir angeben wollen. Es wirkt eher überraschend, durch die Art und Weise, wie man das Objekt verwendet, es ist nichts, was ganz offensichtlich technologiegestützt ist. Sogar die Tab-Leuchte funktionierte erst mit einer Halogenlampe bis die gegen LED ausgetauscht wurde – das war komisch für uns, diese Umstellung vom Glühbirnenwechseln zu in das Produkt integrierter Technologie.

Seiten 74-75: Bellhop Floor in Weiß, Cioko, Grün, Ziegelrot. *Links:* Jay mit der Bellhop Floor in Rot und Edward mit der Bellhop in Weiß. *Rechts:* Edward mit der Bellhop, deren Kopf von einer japanischen Schüssel inspiriert wurde.

ON IDEATION

Links: Edward und Jay im Studio. Rechts die Bellhop Floor in Grün. *Diese Seite:* Die Bellhop steht zwischen einer Serie von Tab Leuchten in verschiedenen Farben, die Barber und Osgerby 2007 für Flos designt hat.

SUJATA BURMAN: Tab und Bellhop sind gleichermaßen dekorative Objekte und Licht.

EDWARD BARBER: Beleuchtung für zu Hause kauft man nicht nur wegen des guten Lichts, sondern auch weil man sich damit zu Hause wohlfühlt. Ich denke, darum fühlen sich die Menschen zu Tab und Bellhop hingezogen. Besonders die Bellhop, ich glaube, man hat das Gefühl, man hätte so etwas wie einen Freund.

SUJATA BURMAN: Was ist mit Bellhop Floor, wie kam es dazu?

EDWARD BARBER: Wir haben Flos vorgeschlagen, im Rahmen der Bellhop-Kollektion einen Deckenfluter zu entwerfen. Also haben wir das obere Teil umgedreht, aber für so eine große Leuchte brauchten wir ein bisschen mehr Charakter. Das haben wir erreicht, indem wir das obere Teil aus Glas hergestellt haben, was einen ganz wundervollen Lichtschein macht.

SUJATA BURMAN: Die Farbpalette für Bellhop Floor umfasst Weiß, Cioko Braun, Grün und Ziegelrot. Wie haben Sie die Farben ausgesucht?

EDWARD BARBER: Das machen wir immer ziemlich intuitiv. Das Gute an Farben ist, dass sie im Gegensatz zum Design etwas Flüchtiges sind. Man nimmt das, was sich im Moment richtig anfühlt.

JAY OSGERBY: Es ist ein bisschen so, wie einem Kind einen Namen zu geben. Wenn man meint, eine neue Farbe – oder einen neuen Namen – gefunden zu haben, probiert man sie aus und findet sie neu, herausfordernd. Und ehe man sich versieht, ist sie allgegenwärtig.

SUJATA BURMAN: Wir können nicht über Beleuchtung sprechen, ohne den Auftrag von 2008 zu erwähnen, die Olympische Fackel.

JAY OSGERBY: Das war ein tolles Projekt, das wir da an Land gezogen haben. Es war ziemlich stressig, hat aber sehr viel Spaß gemacht.

EDWARD BARBER: Die Eröffnungsfeier der Olympischen Spiele sahen rund 3 Milliarden Fernsehzuschauer aus aller Welt, und da sollte die Flamme besser nicht ausgerechnet in dem Moment ausgehen! Als wir den Zuschlag für das Projekt bekamen, dachten wir wirklich, das wird entweder das Beste, was wir je gemacht haben, oder das Allerschlechteste.

SUJATA BURMAN: Ich weiß, dass Sie schon lange nicht mehr dorthin fahren konnten, aber wie ist es, die Betriebsstätten von Flos zu besuchen?

EDWARD BARBER: Flos macht immer Spaß. Es gibt ein richtig schönes Designstudio, in dem alles perfekt für Beleuchtung eingerichtet ist. Überall in den Fußböden sind diese Fugen, damit man nicht über die vielen Kabel stolpert. Es gibt verschiedene Räume, damit man die Lichtlevel testen und messen kann, mit automatischen Jalousien an den Fenstern. Alles höchst effizient.

JAY OSGERBY: Wenn man dort ist, fühlt man sich als Teil der Unternehmensgeschichte. Man kennt die Menschen, die dort in den letzten 50 Jahren gearbeitet haben. Man kann sich glücklich schätzen. In Italien ist es eigentlich nicht ungewöhnlich, am selben Ort wie die großen italienischen Designhelden zu arbeiten. Das ist inspirierend.

EDWARD BARBER: Wenn man für berühmte Designunternehmen arbeitet, fühlt man sich fast so, als schulde man es ihnen und sich selbst, alles zu geben und sich etwas ganz Tolles einfallen zu lassen, um die andere Seite nicht zu enttäuschen.

Rechts: Edward und Jay mit Werkzeug und Objekten aus dem Studio.

Mensch versus Maschine: Die Zeichnungen von Ronan und Erwan Bouroullec

Interview von Rosa Bertoli

Die Designarbeit von Ronan und Erwan Bouroullec ist das Ergebnis einer kongenialen brüderlichen Zusammenarbeit über zwei Jahrzehnte. Bekannt wurden beide aber auch unabhängig voneinander für ihre jeweilige Kunst. Die Werke der Brüder geben einen kleinen Einblick in ihr Innenleben – ihre Interessen, Denkweise und Lebenseinstellung.

Wir haben mit den Designern darüber gesprochen, was sie antreibt, ein solches visuelles Universum zu schaffen.

Ronan Bouroullec

ROSA BERTOLI: Wann haben Sie angefangen, diese visuelle Sprache zu kreieren?

RONAN BOUROULLEC: Ich habe schon immer gezeichnet; angefangen habe ich damit, als ich noch sehr jung war, wie alle anderen natürlich auch. Ich glaube, ich war ungefähr 10 Jahre alt, als mir klar wurde, wie sehr Zeichnen für mich eine Sprache war, das war ganz klar. Ich wuchs auf dem Land auf und war ziemlich alleine, obwohl ich einen 5 Jahre jüngeren Bruder hatte. Also spielte ich Tennis oder Fußball gegen eine Wand, und Zeichnen wurde für mich zu dem, was man auf Französisch *compagnon* nennt, eine Art Freund.

ROSA BERTOLI: Ich kann mich tatsächlich auch daran erinnern, als Kind Tennis gegen eine Wand gespielt zu haben. Ich kann mir das lebhaft vorstellen. Also war das Zeichnen eine Art Flucht für Sie?

RONAN BOUROULLEC: Es war eine Art Flucht, und mir wurde sehr schnell klar, dass es mir Freude machte und half, Nervosität und Angst zu bekämpfen. Zeichnen war immer schon Fluchtmöglichkeit und Freude. Wenn ich morgens aufstehe, fange ich an zu zeichnen, und am Wochenende mache ich auch nichts anderes und habe Spaß daran. Abgesehen davon, dass ich klaustrophobisch veranlagt bin, könnte ich – wenn ich genügend Platz hätte – wahrscheinlich im Gefängnis überleben, wenn ich Papier und Stift hätte.

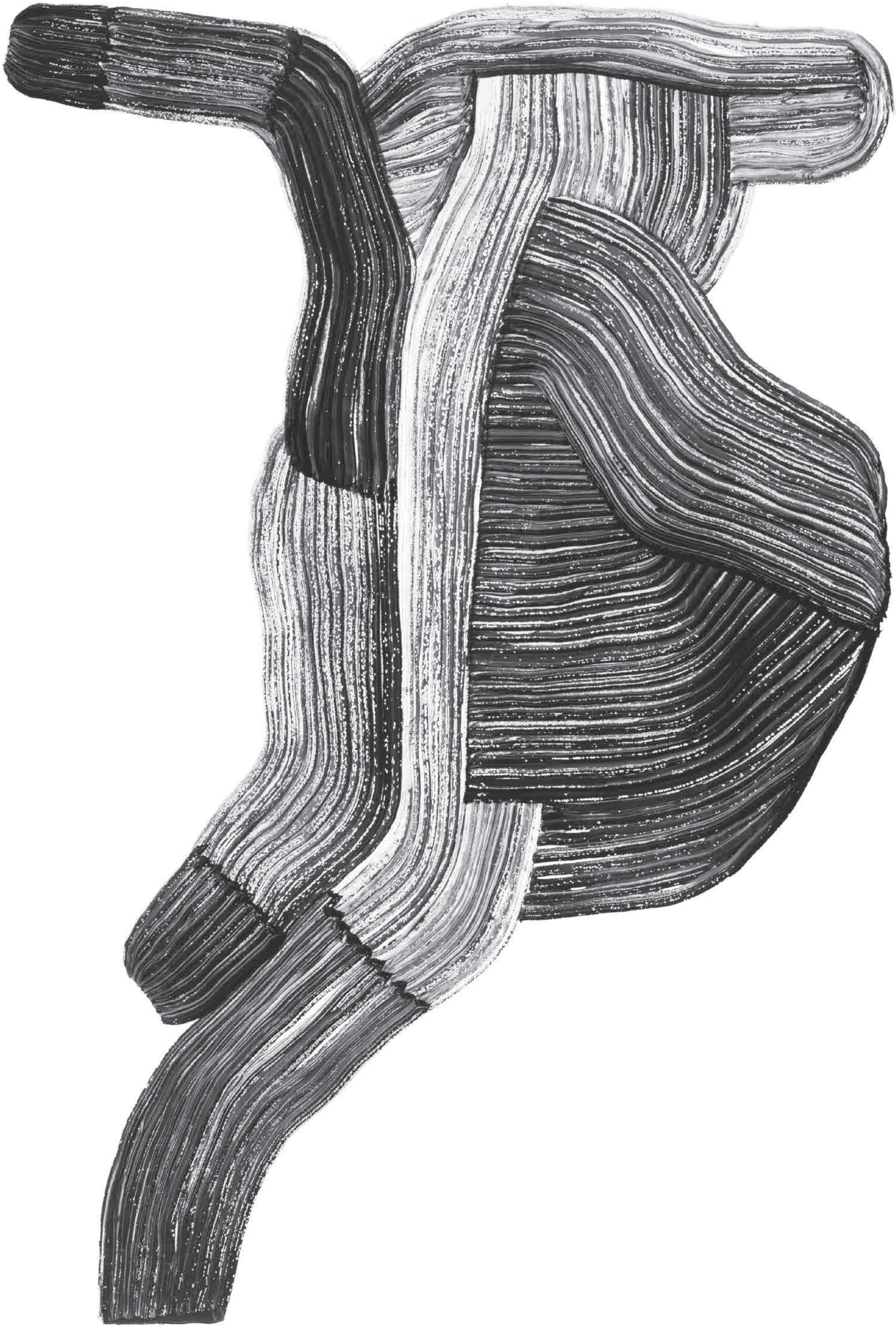
ROSA BERTOLI: Darüber habe ich nachgedacht. Beim Anblick Ihrer Zeichnungen überlegte ich als erstes, wie sie wohl entstanden sind, wie Sie daran arbeiten. Mir erscheinen sie wie das Ergebnis eines eher intuitiven und meditativen Prozesses. Habe ich das richtig verstanden, ist es so, als würden Sie eine Blase erschaffen, in die Sie flüchten?

RONAN BOUROULLEC: Ja, es ist spontan, deshalb weiß ich nicht, wie ich darüber sprechen soll. Es ist wirklich etwas, das überhaupt nicht geplant ist. Wenn ich eine Zeichnung beginne, denke ich nie über das Endergebnis nach. Es ist so ähnlich wie mit Ton zu arbeiten, erst eine Linie, dann noch eine Linie, und Schritt für Schritt entsteht so etwas wie Sediment. Ich spreche über drei Dimensionen, es ist tatsächlich wie Stricken. Man fügt etwas hinzu, das etwas anderes erschafft, und davon ausgehend entsteht noch eine Linie oder eine andere Form, und es ist äußerst organisch, für mich ist es vollkommen klar, dass es keinen Plan gibt. Und normalerweise ist es sehr schwierig, diese Naivität beizubehalten. Ich interessiere mich immer mehr für Matisse, ich beschäftige mich schon lange mit ihm. Matisse hat nicht viel über seine Arbeit gesprochen, aber doch erwähnt, dass er versucht, sich eine gewisse Naivität in seiner Arbeitsweise zu erhalten. Und für mich ist das nach 40 Jahren Zeichnen das Schwierigste.
Und das gleiche gilt für Design: Man muss täglich dafür kämpfen, eine gewisse Distanz zu halten, auf keinen Fall Spezialist für die Technik zu werden. Denn dann kann es sofort langweilig werden, die Frische kann verloren gehen. Ich wollte meine Zeichnungen früher nicht herzeigen, weil ich als Designer immer erklären muss, warum ich gezeichnet habe. Denn Sie wissen ja, wie wichtig den Menschen Abgrenzungen sind. Und wenn man etwas macht, soll man sich gefälligst strikt an die Vorgaben dieser Disziplin halten. Und dann kam Instagram und hat alles komplett verändert. Instagram interessiert mich sehr, ich bin ein sehr visueller Mensch, also fotografiere ich jeden Tag. Instagram ist für mich als Medium, über das ich meine Arbeit zeige, sehr interessant. Es ist wie Graffiti in der Unterführung. Keith Haring hat gesagt, er macht Graffiti, weil 300.000 Menschen an nur einem Tag seine Zeichnung sehen können, und genauso ist es auf Instagram. Diese Unmittelbarkeit, die Möglichkeit, etwas mit vielen Menschen zu teilen, ist für mich interessanter als eine Ausstellung in einer Galerie.

ROSA BERTOLI: Und das ist ja wirklich auch das Medium, das Ihre Zeichnungen aus dem privaten Bereich in die Öffentlichkeit gebracht hat. Wie viele andere Menschen sehe auch ich sie mir gerne an, daher überrascht es mich nicht, dass sie auf ein solches Interesse stoßen, wenn sie auf diese Weise zu sehen sind. Aber ich kann mir vorstellen, dass diese Art der Erwartung in Druck ausarten könnte, wenn die Zeichnungen eigentlich das Resultat eines persönlichen Augenblicks der Flucht sind.

RONAN BOUROULLEC: Manchmal zeichne ich etwas und bin vielleicht betrunken, ich fotografiere das Bild, poste es auf Instagram, und am nächsten Morgen bin ich ganz verzweifelt, weil ich die Zeichnung furchtbar schlecht finde. Es ist interessant, es eröffnet einem den Zugang zu einer Welt, in der sich 200.000 Menschen etwas ansehen. Aber ich glaube, manche Leute interessieren sich für meinen Instagram-Account, weil er nicht durchgeplant ist. Und ich mache es gerne, es macht mir viel Freude, eine Zeichnung oder einen Prototyp zu teilen.

ROSA BERTOLI: Ihre visuelle Arbeit und Ihre Designarbeit sind relativ getrennt und gehören zu



unterschiedlichen Bereichen. Gibt es irgendwelche Überschneidungen oder Interaktionen?

RONAN BOUROULLEC: Wahrscheinlich. Aber ich weiß nicht genau, wie ich es beschreiben soll. Ich interessiere mich sehr für Design, für die Tatsache, dass aus einer guten Idee etwas Intensives entstehen kann, das man auf interessante Weise zu einem guten Preis mit anderen teilen kann. Ich komme aus seiner sehr einfachen Familie, meine Schulfreunde sind nicht reich, und es macht mir Freude, Objekte zu designen, die sie sich in den Garten stellen können. Aber es ist auch ein sehr frustrierender Prozess. Beim Design vergeht sehr viel Zeit zwischen der ersten Idee und dem Produkt im Schaufenster, dazwischen liegt jahrelange Arbeit. Erst muss ich mit meinem Bruder kämpfen und dann mit dem Ingenieur – auf eine gute Art, ich mag diese Zusammenarbeit. Aber es dauert lange, und ich muss jeden Tag etwas machen, über das ich mich freue – eine Zeichnung, ein Modell, ein Foto – dann fühle mich etwas ruhiger; etwas, das mich beruhigen kann, dann bin ich glücklicher.

ROSA BERTOLI: Ein Augenblick, in dem etwas entsteht.

RONAN BOUROULLEC: Ja. Ich brauche das. Und Zeichnen ist natürlich das, was am … ich würde jetzt nicht sagen am reinsten ist. Gut zu zeichnen ist schwierig, aber es ist die einfachste Option, sofort loszulegen. Ich brauche nur ein Stück Papier, Qualität spielt keine Rolle. Wie gut der Stift ist, ist mir auch egal, ein Kugelschreiber von der Tankstelle tut's auch.

ROSA BERTOLI: Ihre Zeichnungen sind abstrakt, aber wenn man genauer hinsieht, kann man Strukturen erkennen. Da sind bekannte Formen, Falten im Material, etwas, das ihnen etwas von ihrer Abstraktheit nimmt. Wie sehen Sie das? Denken Sie je darüber nach, ob die Zeichnungen abstrakt oder figurativ sind?

RONAN BOUROULLEC: Nein, das ist mir egal. Es ist sehr interessant, dass die Menschen in meinen Zeichnungen Dinge sehen und ich freue mich sehr für sie (lacht). Denn das ist nicht geplant. Ich will keinen Körper, keine Blume und keine Pflanze zeichnen, aber man kann eine Pflanze sehen, man kann ein Körperteil sehen, man kann etwas Sinnliches sehen, man kann etwas Geheimnisvolles sehen, man kann manchmal Angst sehen. Deshalb weiß ich nicht, ob die Zeichnungen abstrakt sind oder nicht, manche wahrscheinlich mehr als andere, aber es stimmt, dass wir oft Objekte darin sehen können oder Räume. Das ist offen, aber noch einmal, es ist nicht geplant. Zeichnen ist etwas Automatisches, ganz oft wiederholt sich immer wieder das gleiche. Matisse sagte, dass er sehr oft genau das Gleiche tat, also war das seine Art der Flucht. Und für mich ist es genauso, wenn ich zeichne, verliere ich mich komplett darin, und wenn die Zeichnung fast fertig ist, erinnere mich nicht daran, was in diesen 20 oder 60 Minuten passiert ist.

ROSA BERTOLI: Und wie finden Sie zum Ende, wann sind die Zeichnungen fertig, wenn das Papier gefüllt ist oder wenn Sie die Form gefunden haben, die Ihnen gefällt?

RONAN BOUROULLEC: Manchmal werden sie fertig, weil ich für meine Familie kochen muss (lacht). Was interessant ist – ich zeichne umgeben von meiner Familie. Ein kleiner Tisch reicht mir, denn ich möchte nichts befürchten müssen oder mich in einer Situation finden, in der ich etwas Wichtiges machen muss. Ich möchte diese Frische erhalten, die von Dingen ausgeht, die unorganisiert sind. Hätte ich ein Atelier, würde ich wahrscheinlich zum Fachmann werden, mit geordneten Bleistiften und einer Palette Lieblingsfarben. Doch alle sind um mich herum, es herrscht totales Chaos und ich nehme normalerweise den Stift, der mir am nächsten liegt, und dann fange ich an.

ROSA BERTOLI: Ich kann mir vorstellen, dass Sie schon viel zu Ihren Zeichnungen befragt wurden. Was ist das Seltsamste oder Überraschendste, das Ihnen jemand über Ihre Zeichnungen gesagt?

RONAN BOUROULLEC: Ich bin eher ein Einzelgänger und kann meine Zeichnungen immer über Instagram zeigen. Ich habe zwei oder drei Ausstellungen gemacht, nur über diese Zeichnungen. Ich bin nicht zur Eröffnung gegangen und habe die Fragen auf Instagram nicht beantwortet. Natürlich lese ich die Kommentare manchmal, aber eigentlich ist mir das relativ egal. Es ist ziemlich schwierig, eine gewisse Einfachheit beim Zeichnen beizubehalten. Ich betreibe es ernsthaft, es ist nicht so, dass ich nicht ernsthaft bei der Sache wäre. Aber es ist auch komplex, weil ich mich nicht wiederholen möchte, davor habe ich bei der Arbeit grundsätzlich Angst. Aber was die Zeichnungen angeht, versuche ich nur, weiter zu machen, das ist alles.

Seiten 82-88: Zeichnungen von Ronan Bouroullec aus den Jahren 2018 bis 2020.

Erwan Bouroullec

ROSA BERTOLI: Wie bezeichnen Sie Ihre Arbeiten, wie definieren Sie sie?

ERWAN BOUROULLEC: Für mich gehören Sie zur Welt der Bilder. Damit meine ich, dass sie zu einer sehr einfachen Ausdrucksweise von Bewegungen und Farben gehören. Aber in gewisser Weise sind sie mit unserem Designbüro und der Tatsache verbunden, dass ich seit ein paar Jahren Programmieren lerne. Beim Programmieren gibt es viele recht ähnliche Regeln, die man auch beim Design finden kann, denn im Grunde genommen könnte man sagen, dass es beim Design ganz eindeutig um das Wiederholen mehrerer Schritte geht. Es gibt eine Methode, wie man einen Stuhl designt oder eine Leuchte: Man erstellt ein sehr klares Protokoll. Und Programmierung ist genau das gleiche. Man hat Zahlen und einfache Regeln, Träumen wird vom Computer nicht verlangt. Aber das Erstaunliche dabei ist die Magie der Zahlen: dass man einen Computer eine Millionen Schritte bearbeiten lassen kann und er das wahrscheinlich in Sekundenschnelle oder noch schneller macht.

ROSA BERTOLI: Woher dieses Interesse an Zahlen und Programmierung?

ERWAN BOUROULLEC: Vor langer Zeit, als ich noch studiert habe, hatte ich einen Mathematikkurs über Chaos und las ein Buch von James Gleick. Darin fand ich etwas sehr Interessantes: In den 60ern und 70ern offenbarte die frühe Informatik bis dahin verborgene Aspekte der Wissenschaft. Früher war vieles in der Mathematik nicht lösbar, weil die Ergebnisse unklar waren. Aber dann arbeitete man zunehmend mit Computern und entdeckte eine Art Struktur im Ergebnis. Und auf diese Weise entwickelten die Wissenschaftler irgendwie durch Chaos ein Verständnis für die Naturgesetze.
Das hatte ich immer Kopf. Diese Zeichnungen beruhen auf einer sehr einfachen, bildhaften Inspiration, die eine Art Protokoll vorgibt, das von einer Software erstellt wurde. Ich habe Konzeptkunst studiert, das hat mich immer sehr interessiert. Nehmen wir zum Beispiel die Arbeit von Sol Lewitt: Im Grunde stellt man Regeln auf und wiederholt sie. Was wiederum bei Sol Lewitt anders ist – er wiederholt diese Regeln sehr oft, er wiederholt die Sequenz wieder und wieder und wieder und wieder, und ich mache das gleiche mit der Software.

ROSA BERTOLI: Wie kamen Sie darauf, mit dieser Methode Bilder zu malen, als Sie sich für Programmierung zu interessieren begannen?

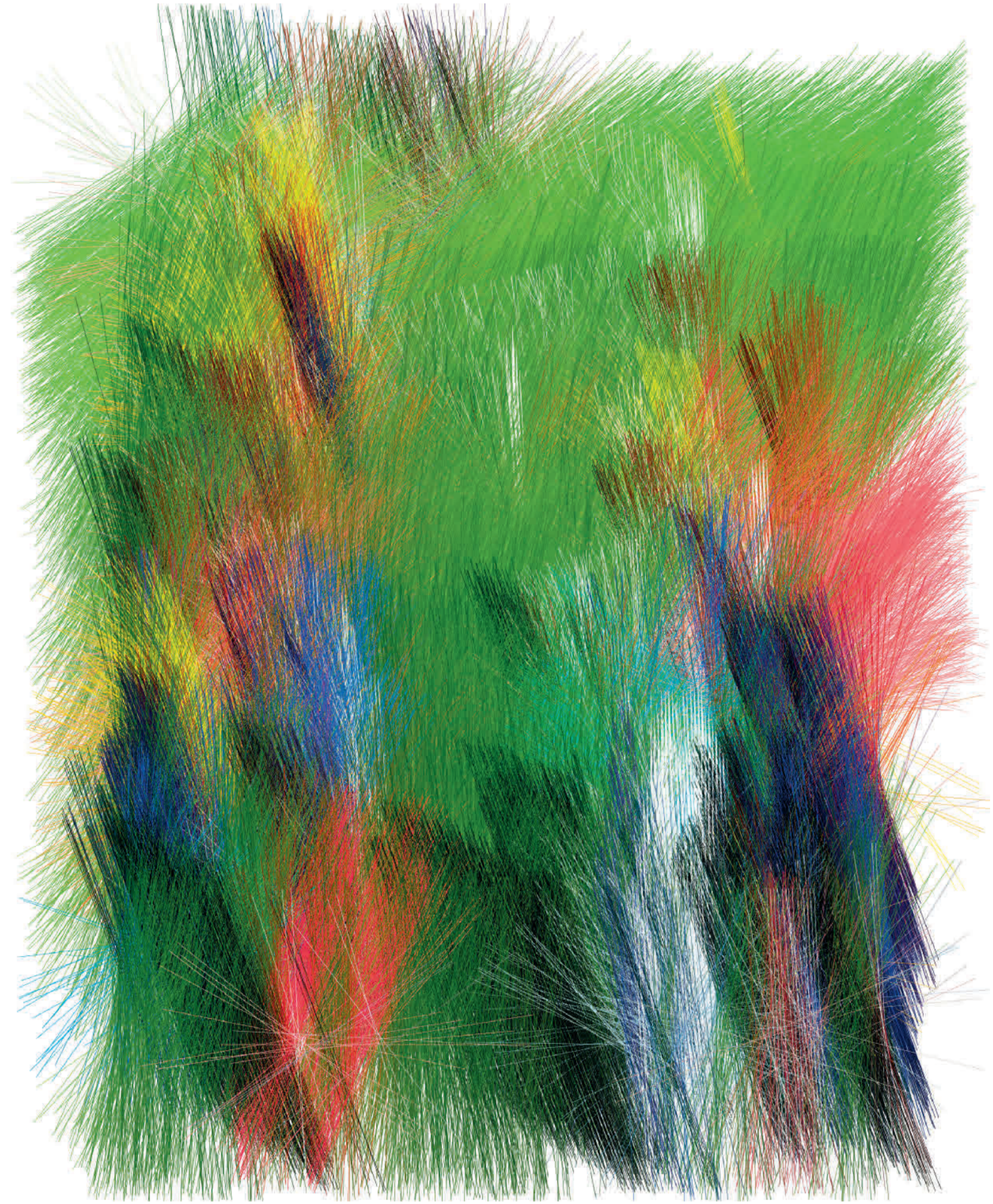
ERWAN BOUROULLEC: Ich suchte nach einem Weg, Verständnis für Dinge zu vermitteln, wie zum Beispiel für Sonnenlicht. Und es gibt viele ganz erstaunliche Informationen, die unser Körper empfängt, einfach indem er die Bewegung von Licht sieht und versteht, oder von Wind oder einem leisen Geräusch, und so seine Umgebung begreift. Und diese Zeichnungen vermitteln überhaupt keine Art von Informationen darüber, was sie beinhalten, sondern ein klares Gefühl für Proportionen und Bewegung, die Präsenz von Farben. Sie entstammen der Realität, man sieht so etwas, wenn man blinzelt. So sind sie entstanden. [In den Zeichnungen mit den Punkten] sieht man schwarze Kreise, die die Zeichnung ausmachen, und grüne Punkte. Der schwarze Kreis versucht, eine Begegnung mit dem grünen Punkt zu vermeiden, er ändert seine Richtung, und das wurde zur Geschichte dieser Zeichnungen. Das war eine meiner ersten Programmierungen, ganz am Anfang, dann habe ich im Lockdown weiter daran gearbeitet. Und es ist komisch, weil man sehen kann, dass eine gewisse Anziehung entsteht, wenn die Linie versucht, den grünen Punkt zu meiden. Für mich ist es total stimmig, dass ich das während Corona gemacht habe. Man läuft herum und versucht sich Dinge abzugewöhnen, wird aber auch dauernd von ihnen angezogen.

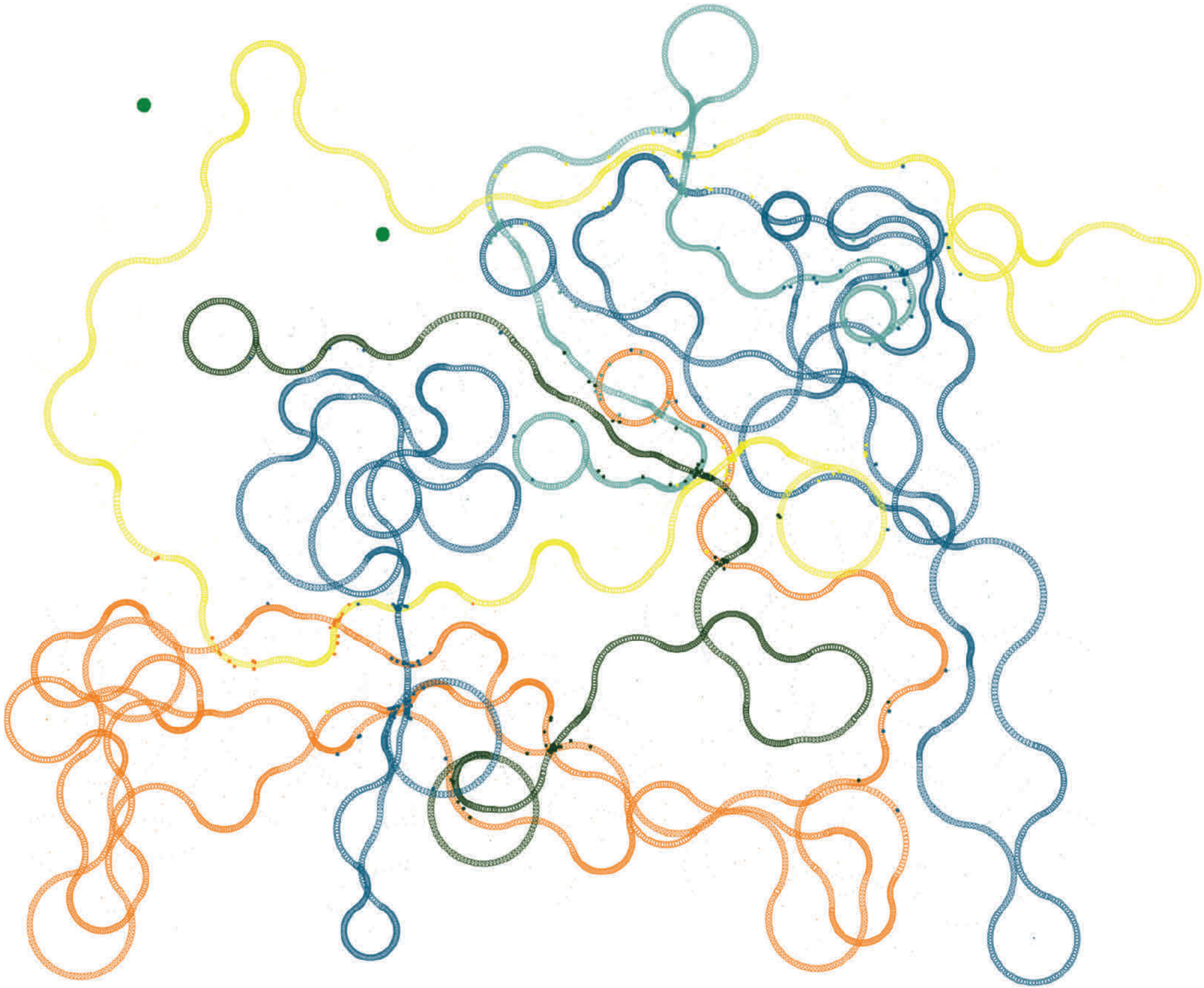
ROSA BERTOLI: Es imitiert die menschliche Natur.

ERWAN BOUROULLEC: Ja. Aber die Zeichnungen haben auch eine andere Natur. Ich bin ständig dabei, Software zu entwickeln und fühle mich in diesem Bereich mittlerweile sehr wohl. Es kostet viel Zeit, ist aber eine schöne Beschäftigung.

ROSA BERTOLI: Wie sieht der Schaffensprozess für Sie aus?

ERWAN BOUROULLEC: Im Grund geht es darum, Regeln zu erstellen. Aber in meinen ursprünglichen Zeichnungen [mit den farbigen geraden Linien] stammen diese Linien von Fotos, die ich gemacht hatte. Daher kenne ich den Hintergrund von jedem Bild genau, woher die Informationen kommen. Die Software fungiert also als Tool. Es ist nicht viel anders als bei Jackson Pollocks Werken. Beim Drip Painting befolgt er einfach Regeln: Dose öffnen, tropfen lassen. Wenn man so etwas macht, muss man auf jeden Fall von dem Prozess voll und ganz überzeugt sein. Und durch die Beschäftigung mit Zahlen entdeckt man Dinge, von denen man keine Ahnung hatte. Die sich überschneidenden Linien erschaffen tatsächlich eine Natur, die man sich nur sehr schwer vorstellen kann. Und so wie sich die





Linien kreuzen, spiegeln sie wider, was wir gerade erleben, denke ich; diese sich überschneidende Verbindung und die Entstehung einer Art Stofflichkeit, die wir fühlen, die uns aber nicht sehr bewusst ist. Irgendwie wie Wind in digitaler Form, etwas, das wir fühlen, aber nicht sehen können. Ich glaube, es ist sowohl ein Bild als auch ein Stück weit eine konzeptionelle Arbeit.

ROSA BERTOLI: Es ist interessant, was Sie sagen, dass wir etwas fühlen, aber nicht so richtig sehen können. Je länger ich Ihre Bilder angeschaut habe, und je eingehender ich mich damit beschäftigt habe, desto eher konnte ich etwas Bekanntes erkennen. In einigen kann ich Natur finden, einige sind Blumen. Bei anderen kann ich nicht so richtig sagen, was es ist, aber ich weiß, dass es etwas ist, was es auf der Welt gibt. Und dann ist da diese Abstraktion, und das bringt mich fast dazu, daran zu zweifeln, dass das, was ich sehe, das ist, was ich zu sehen glaube. Die Bilder spielen dem Betrachter also interessante Streiche und ich weiß nicht, ob Sie das beabsichtigt haben oder es sich einfach ergeben hat – geht es Ihnen auch so mit den Bildern?

ERWAN BOUROULLEC: Als Designer beobachte ich ständig Menschen und Dinge um mich herum. Denn ich glaube wirklich, dass das Schaffen einer Kultur eine der großen Aufgaben von Design ist. Sicher geht es darum, Bedürfnisse zu befriedigen, zum Beispiel sitzen, schlafen, trinken, und so weiter. Aber wir wissen alle auch, dass in der Praxis immer wieder Archetypen wiederholt werden. Und eines unserer großen Ziele ist es, eine Kultur zu schaffen und zu bewirken. Was ich mit einem Bild mache, ist, zu versuchen, eine andere Sicht auf die Welt und meine Informationen zu finden.
Einige Bilder kommen von einem Fischmarkt in Korea, einem riesigen Fischmarkt in Seoul. Das ist eine Mischung aus natürlichen und ganz und gar künstlichen Farben. Und dieser Fischmarkt war das alles auf einmal: Fische, Tintenfische, verschiedenste Muscheln, Algen, Blautöne, Grautöne, Grüntöne. Aber daneben gibt es auch Etiketten, Plastikbehälter, Bildschirme, Arbeiter mit orangenen Handschuhen. Das alles schafft eine visuelle Umgebung, die einem Dschungel nicht unähnlich ist, wo man alles sieht, aber nicht zusammenfassen kann, man kriegt es nicht zu fassen, kann keine Zeichnung davon machen. Was man mitnimmt, ist dieses Gefühl, ein Teil von etwas viel Größerem zu sein.
Diese Zeichnungen versuchen also, uns mitzunehmen, uns ein Gefühl für die vielen Informationen um uns herum [zu geben], und sie lösen tatsächlich sehr starke Gefühle aus. Menschen, die davorstehen, tauchen richtig darin ein. Und, was mir sehr gut gefällt, man kann aufgrund der extremen Auflösung die Anzahl der Linien nicht erkennen und nicht verstehen, wie sie miteinander verflochten sind, auch wenn man sehr nah davorsteht. Das ist für mich wie die Natur der Wirklichkeit. Ich mag diese konzeptionelle Lesart, so sollte man die Realität verarbeiten. Oder versuchen, all die sich überschneidenden Informationen unserer digitalen Welt auszudrücken. Mit den Kreiszeichnungen – ich mache so viele soziale Möbel mit Bouroullec Studio – versuche ich auf bestimmte Weise zu verstehen, was ein Kreis machen würde, welche Arten von Formen sich zeigen, um die Form der Natur unserer Bewegung herauszufinden.

ROSA BERTOLI: Also gibt es eine Verbindung zwischen Ihrer Designarbeit und Ihrer visuellen Kunst.

ERWAN BOUROULLEC: Ja. Ich bin sehr froh, dass bekannt ist, dass dies die Zeichnungen eines Designers sind. Wäre ich ein bildender Künstler, würde ich vermutlich nicht das gleiche machen. Ich denke, aus der Perspektive des Designers kann man sie verstehen. Es ist die Magie sich wiederholender Zahlen, und sich wiederholende Zahlen sind auch die Magie von Design.

ROSA BERTOLI: Design ist ein sehr kollektiver Prozess, weil Sie in einem Studio mit Ihrem Bruder zusammenarbeiten, Sie arbeiten mit Kunden, Sie arbeiten mit Menschen an der Entwicklung Ihrer Designs. Kunst ist etwas viel Intimeres. Finden Sie diese Dualität in diesen beiden Arten des Arbeitens?

ERWAN BOUROULLEC: Ich finde eigentlich keine Dualität und keine Gegensätzlichkeit, und ich kann das alles gleichzeitig machen. Es ist nicht so, dass Zeichnungen zu einer bestimmten Zeit in meinem Leben gehören und Design zu einer anderen. Ich sehe keinen Unterschied in der Ausübung, aber das Medium ist ein ganz anderes. Manche dieser Bilder können sogar ein bisschen beängstigend sein, es sind keine netten Bilder, aber sie können anziehend sein. Produktdesign für Alltagsobjekte ist meiner Meinung nicht das beste Medium, um bestimmte Gefühle auszudrücken. Beim Zeichnen ist man frei, mit Struktur, Schatten und Farbe zu arbeiten. Aber ich sehe keine andere Energie.

ROSA BERTOLI: Mit welchen Tools arbeiten Sie und wie wichtig sind sie?

ERWAN BOUROULLEC: Ich mache die erste Programmierung, und ich arbeite mit einem professionellen Programmierer zusammen, weil manche Zeichnungen über eine Millionen Linien haben, man braucht also eine sehr robuste Software. Die Grundideen und zugrundeliegenden Regeln kommen von mir

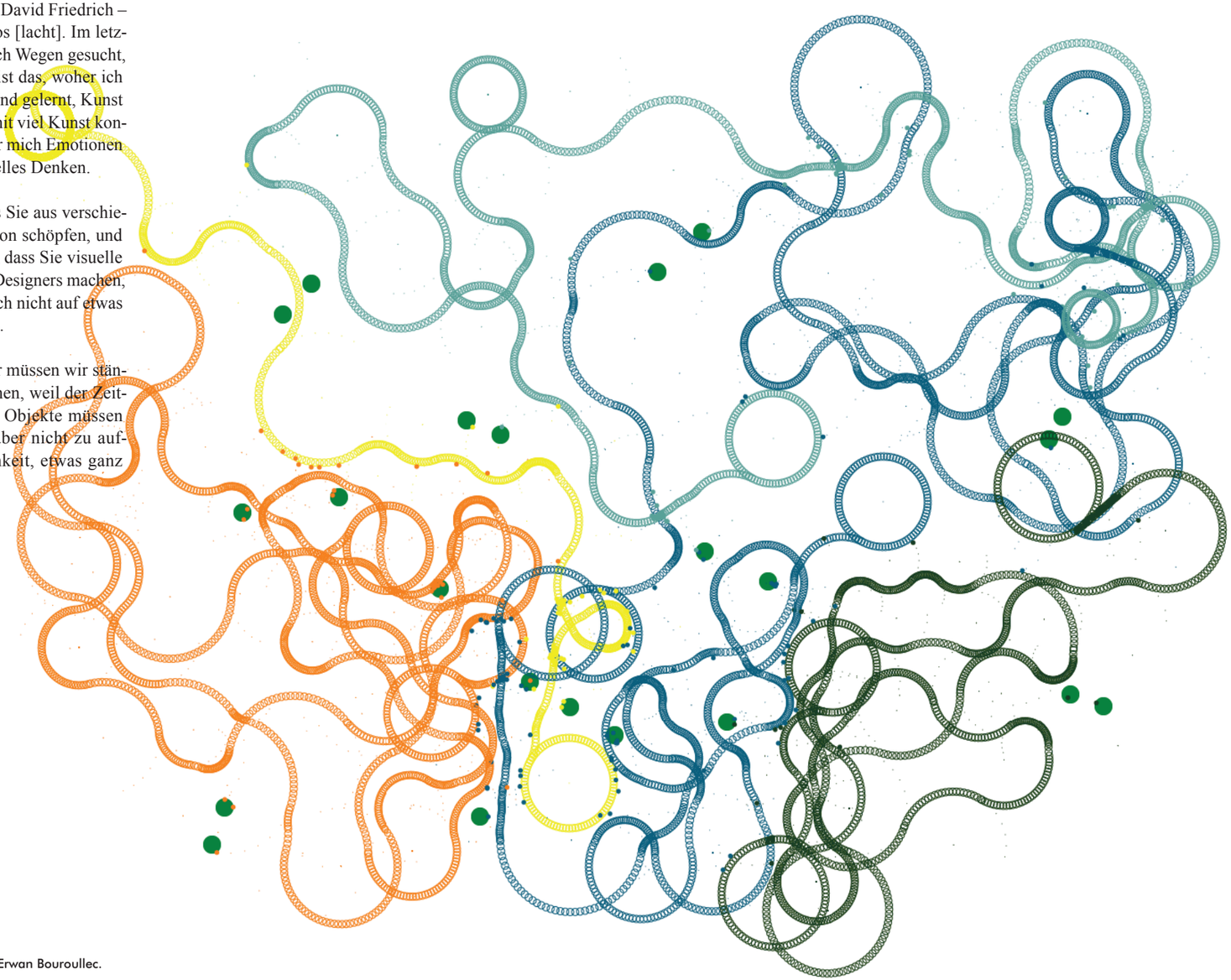
selbst. Was wir im Studio schon immer gemacht haben, ist, uns die Technik selbst anzueignen: Ich kann fast jeden Prototyp im Bouroullec Studio, jedes Möbelstück, das wir designt haben, selber bauen. Keiner von uns ist professioneller Handwerker. Aber indem wir die Technik lernen, können wir einfache und klare Details umsetzen. Als hoch professioneller Handwerker kann man zwar etwas Wunderbares zustande bringen, aber manchmal fehlt dabei ein einfacheres, allgemeingültigeres Verständnis. Aus genau diesem Grund mache ich die Programmierung selbst, weil ich Anfänger bin. Ich bin kein hoch qualifizierter Programmierer. Ich versuche nur, ein paar ganz einfache Dinge zu machen, man kann die Programmierung ganz leicht entschlüsseln. Für mich ist es extrem wichtig, die Tools selbst anzuwenden, aber ich bin auch ein sehr schlechter Programmierer, also versuche ich ständig, eine einfache Verständnisebene zu erreichen. Und hier ist die Verbindung zur Kunst, weil man sagen kann, dass Kunst überwiegend keine besonders anspruchsvolle Tätigkeit ist. Jeder kann verstehen, dass es etwas ist, das von jemandem für andere erschaffen wurde. Und dazwischen gibt es keine Ebenen. Programmieren ist Erschaffen.

ROSA BERTOLI: Und wenn die Werke gedruckt werden, wie machen Sie aus dem Digitalen etwas Physikalisches?

ERWAN BOUROULLEC: Es ist sehr wichtig, sie großformatig auszudrucken, so werden sie zu einem Panorama und man kann sich darin hineinbegeben. Wenn man davorsteht, kann man sie wirklich fühlen und Teil der Erfahrung sein. Ich verbringe Stunden vor dem Computer, um diese Linien herzustellen, aber ich bin auch glücklich über ihren konzeptuellen Hintergrund. Also lebe ich nicht mit den Drucken, weil sie für mich in einer digitalen Welt existieren. Wenn sie gedruckt werden, sehe ich sie für eine Stunde, bevor sie verschwinden als lösten sie sich in Luft auf. Ich habe mich immer zu Leinwandgemälden hingezogen gefühlt, ein paar Maler waren für mich wichtig, wie Sigmar Polke, Georg Baselitz. Aber manchmal ziehen mich auch romantischere Bilder an, Caspar David Friedrich – wo ich bin, herrscht totales Chaos [lacht]. Im letzten Jahrhundert hat die Kunst nach Wegen gesucht, die Wirklichkeit abzubilden, es ist das, woher ich als Kind komme, ich habe als Kind gelernt, Kunst zu praktizieren, ich war immer mit viel Kunst konfrontiert und in der Kunst sind für mich Emotionen genauso viel wert wie konzeptuelles Denken.

ROSA BERTOLI: Es gefällt mir, dass Sie aus verschiedenen Arten von Kunst Inspiration schöpfen, und ich nehme an, dass die Tatsache, dass Sie visuelle Kunst aus der Perspektive eines Designers machen, Ihnen auch diese Freiheit gibt, sich nicht auf etwas Bestimmtes festlegen zu müssen.

ERWAN BOUROULLEC: Als Designer müssen wir ständig Abstand zu Emotionen nehmen, weil der Zeitrahmen so lang ist. Ich glaube, Objekte müssen eine Kultur mit sich bringen, aber nicht zu aufdringlich. Das ist eine Möglichkeit, etwas ganz anderes zu vermitteln.



Seite 91: Terrain, 2019. Seiten 92-93 und 96-97: Zeichnungen ohne Titel, 2020. Seite 94: Pile, 2019. Alle von Erwan Bouroullec.

Some Light Entertainment

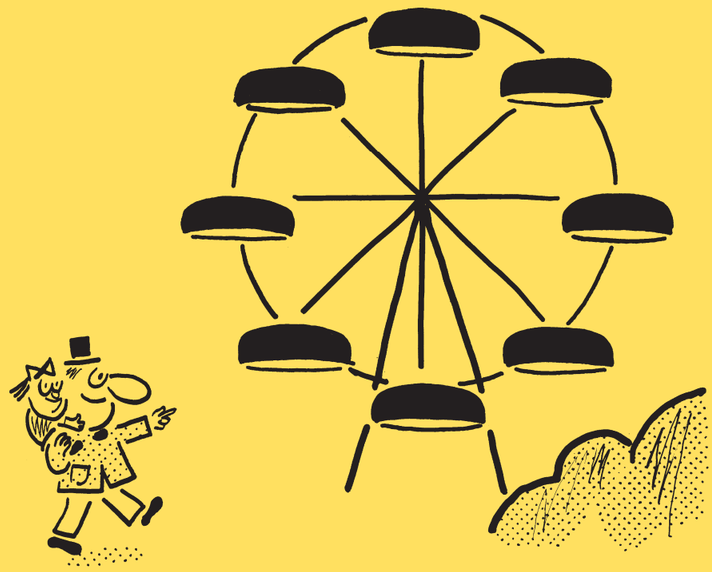
Illustrationen von Sany

Findest Du die fehlenden zwei Wörter heraus?

Wireline von Formafantasma

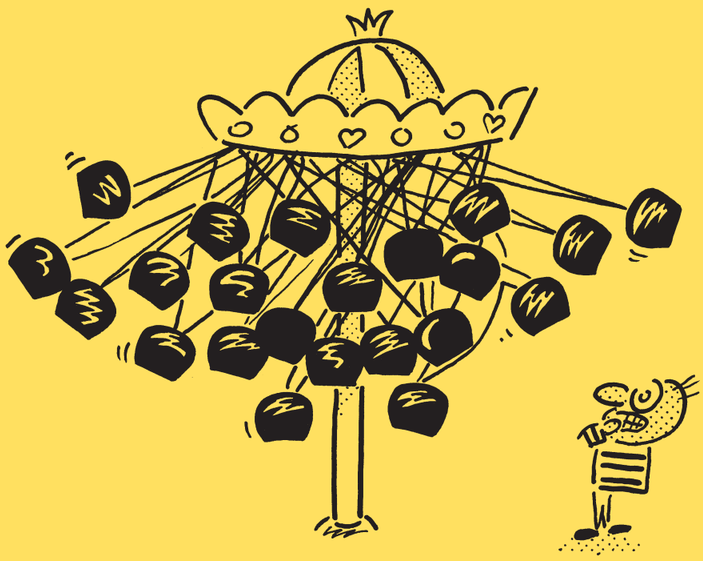
Wer ist hier der Sonderling?

Skygarden by Marcel Wanders studio



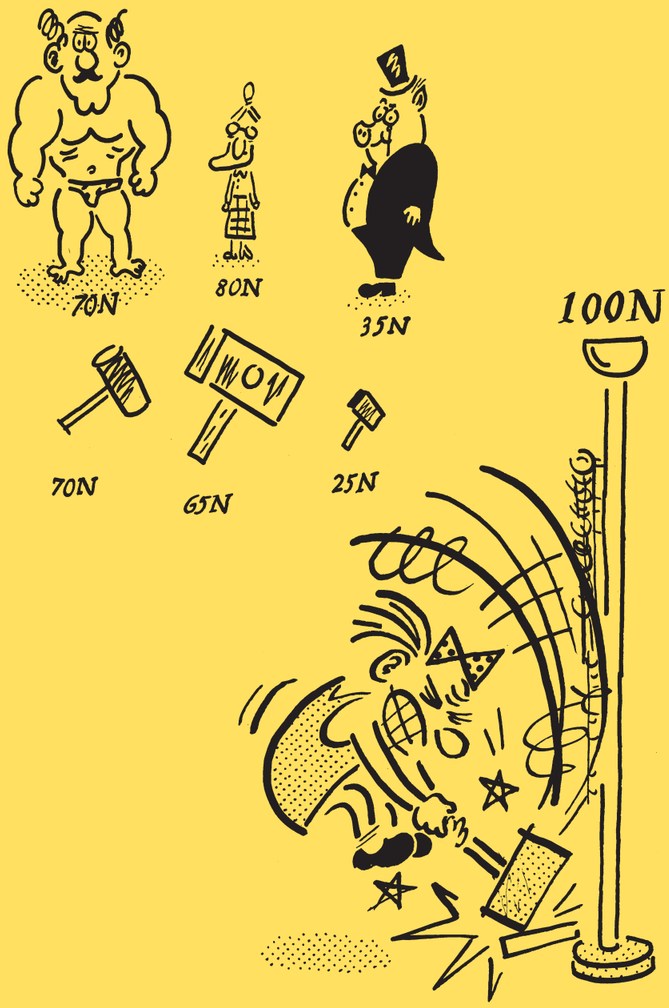
Auf zu einer Fahrt mit Smithfield!

Smithfield von Jasper Morrison



Wie viele AIMs zählst Du?

AIM von Ronan & Erwan Bouroullec



Kombiniere eine Person mit dem richtigen Hammer um 100 Newton zu erreichen

Bellhop floor von Edward Barber und Jay Osgerby

FRAGEBOGEN

Patricia Urquiola

Eine der produktivsten und einnehmendsten Kreativen unserer Zeit, die spanische Architektin und Designerin Patricia Urquiola, lebt in Mailand, wo sie sich voll auf die Kultur und das Leben der Stadt eingelassen hat. In ihrer Arbeit verbindet sie Geborgenheit, Innovation, Farbe und Geschichte mit einzigartigem Können. Wir haben ihr ein paar Fragen gestellt, um einen kleinen Einblick in ihr Leben und ihre Gedanken zu erhalten, und sind auf eine Welt gestoßen, in der das Staunen im Alltag allgegenwärtig ist.

Was macht Sie glücklich?

Immer Musik

Beschreiben Sie Ihre neue Normalität in drei Worten.

Amphibische Wurzeln bekommen

Welche Farben stehen gerade am besten für Sie?

Schwarz und Weiß (Dis)-Harmonien

Was befindet sich auf Ihrem Nachtkästchen?

Was ist Ihr Lieblingswerkzeug?

Profilometer

Was sammeln Sie?

Träume

Wo fühlen Sie sich am ehesten zu Hause?

Mailand

Zeichnen Sie Ihr Lieblingsdesignobjekt.

Heute … „Snoopy“ 1967 A. und P.G. Castiglioni

Das Buch, das Sie als letztes gelesen haben.

Was vermissen Sie im Moment?

Spaß und Freunde

Contributors

Sujata Burman ist eine Schriftstellerin und Beraterin aus London. Für diese Ausgabe sprach sie mit Edward Barber und Jay Osgerby über das Leben und Design (S. 68).

Der Fotograf Pablo Di Prima verbrachte einen Tag mit Barber Osgerby im Studio. Dabei ist eine sehr persönliche Reportage über sein Leben entstanden (S. 68).

Wir entdecken Oblique durch die Arbeit von Klaus Kremmerz. Der Illustrator aus Mailand zeigt die Vielseitigkeit der Leuchte mit einer Reihe von Skizzen in seiner typischen Bildsprache.

Der Illustrator und Künstler Sany, aka Samuel Nyholm kommt aus Stockholm. Für diese Ausgabe von Flos Stories haben wir ihn gebeten, sich den neuesten Flos-Leuchten auf spielerische Weise anzunähern (S. 98).

Die Fotografin Olya Oleinic ist in London und Amsterdam zu Hause. Für Flos Stories besuchte sie die Designer Andrea Trimarchi und Simone Farresin von Formafantasma in ihrem Studio, wo sie für Flos ihre Wireline-Leuchte, ihren Alltag und ihren Hund Terra fotografisch festhielt (S. 1).

Der Pariser Fotograf Tommaso Sartori besuchte die Villa Ottolenghi und anschließend ihre Gärten in der Abenddämmerung. Auch Wireline von Formafantasma und die Außenleuchten von Flos hat er dabei abgelichtet (S. 20).

Federico Torra, ein auf Inneneinrichtung und Architektur spezialisierter Mailänder Fotograf, hat das minimalistische Studio von Giuliano Radici besucht, wo eine Serie mit Kompositionen aus Flos-Leuchten entstand (S. 50).

Konzept und
kreative Leitung
Apartamento Studios

Leitende Redakteurin
Rosa Bertoli

Grafikdesign
Apartamento Studios

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

Übersetzungen
Team Agiliz@ tu gestion

Druck
Graficart, Treviso
Januar 2021

Danksagungen
Edward Barber und
Jay Osgerby
Ronan und
Erwan Bouroullec
Ángel Cánovas
Formafantasma
Melek Kücükaksu
Giuliano Radici
Omar Sosa
Patricia Urquiola

FLOS

NEUHEITEN
Frühjahr Sommer 2021

PRODUKTINDEX

Decorative Collection

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

Outdoor Collection

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

Architectural Collection

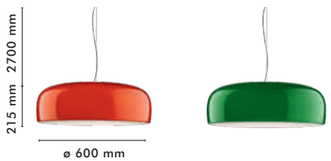
Zero Track ..... Flos Architectural ..... 2020 ..... Seite 113
Oblique ..... Vincent Van Duysen ..... 2020 ..... Seite 114

Smithfield

Jasper Morrison, 2009-2021

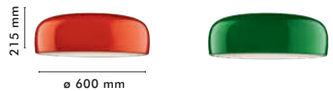
Material: Aluminium, Methacrylat
Leistung: 4xMAX 70W - PRO version 45W
Spannung: 220-250V - Pro version 220-240V
Leuchmittel: 4 LED retrofit 10W E27 A70 965lm 2700-3000K / 4 LED retrofit 15/18W E27 T28 2000lm 2700-3000K DIMMABLE
Leuchmittel PRO version: LED module 45W 2700K 2623lm CRI95 PUSH DIMM OR DALI

Neue Finishes: grün, rot
Verfügbar in: Weiß, schwarz, matt schwarz, mud



Smithfield Suspension
Leistung: 280W

● F1371035 ● F1371039



Smithfield C
Leistung: 280W

● F1370035 ● F1370039

Smithfield Sunspension Pro
Leistung: 45W

● F1367035 PUSH DIMM ● F1367039 PUSH DIMM
● F1369035 DALI ● F1369039 DALI

Smithfield C Pro
Leistung: 45W

● F1366035 PUSH DIMM ● F1366039 PUSH DIMM
● F1368035 DALI ● F1368039 DALI

Beispiele Finishes

● rot ● grün ● schwarz ● matt schwarz ● mud ○ Weiß

Skygarden Small

Marcel Wanders, 2020

Material: Gips, Glas, rostfreier Edelstahl
Leistung: 10W
Spannung: 220-250 V
Leuchmittel: LED retrofit 10W E14 T28 frosted bulbs
Finishes: weiß, schwarz, matt schwarz, gold, rostbraun matt

○ F6405009 ● F6405030 ● F6405031 ● F6405044 ● F6405047

Aim

Ronan & Erwan Bouroullec, 2013

Material: aluminium, polycarbonate
Leistung: 12 - 16W
Spannung: 220-240V - Plug 230V
Leuchmittel inkludiert: LED module 16W 895lm 2700K CRI90 DIMMABLE
Leuchmittel inkludiert Small version: LED module 12W 725lm 2700K CRI90 DIMMABLE

New Finishes: anodized green, anodized grey, anodized natural
Verfügbar in: weiß, schwarz

Aim

F0090039 F0090023 F0090054

Aim Small

F0095039 F0095023 F0095054

Aim Cable + Plug

F0092039 F0092023 F0092054

Aim Small Cable + Plug

F0097039 F0097023 F0097054

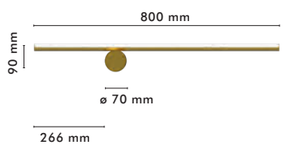
Beispiele Finishes

anodized green · anodized grau · anodized natural · weiß · schwarz

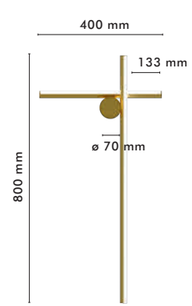
Coordinates Wall1, Wall2

Michael Anastassiades, 2020

Material: stranggepresstes Aluminium, stranggepresstes Opal-Platin-Silikon
Spannung: 230V
Leuchmittel Wall1: LED module 15W 962lm 2700K CRI90
Leuchmittel Wall2: LED module 24W 1403lm 2700K CRI90
Finish: eloxiertes champagne



F1810044

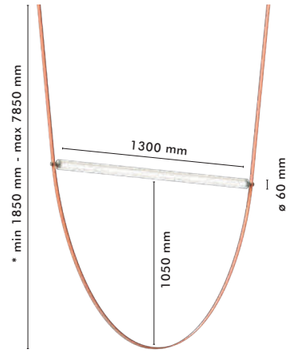


F1811044

Wireline

Formafantasma, 2021

Material: extrudiertes borosilikatglas, gummi, stahl
Leistung: 45W
Spannung: 100-277V
Leuchmittel inkludiert: LED module 45W 2700K CRI90 DIMMABLE
Finishes: rosa, forest green



F9520034

F9520039

* abhängig von der jeweiligen Deckenhöhe

Bellhop Floor

E.Barber & J.Osgerby, 2021

Material: aluminium, glas, beton
Spannung: 100-240/48V
Leuchmittel inkludiert Weiß body version: 1 Cob LED 26W 1232lm 2700K CRI90 DIMMABLE
Leuchmittel inkludiert other version: 1 Cob LED 26W 1023lm 2700K CRI90 DIMMABLE
Sockelausführungen: beton
Gehäuseoberflächen: weiß, cioko, grün, ziegelrot
Oberflächen des Diffusors: grau (verfügbar für weißen Leuchtenkörper), weiß (verfügbar für Leuchtenkörper in grün, cioko und ziegerot)

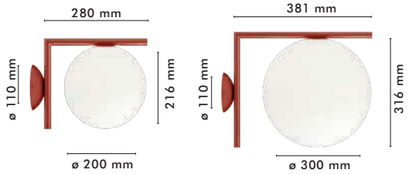
F1070009 F1070026 F1070039 F1070075

Decorative Collection - Neuehiten Frühjahr Sommer 2021

IC Light Outdoor

Michael Anastassiades, 2020

Material: gebürsteter und lackierter edelstahl
Spannung: 220-240V
Leuchmittel Wall1: LED 8W E14 800lm 2700/3000K DIMMABLE
Leuchmittel Wall2: LED 13W E27 1400lm 2700/3000K DIMMABLE
Finishes: rot burgundy, deep brown, schwarz, messing, edelstahl



IC Outdoor W1 IC Outdoor W2

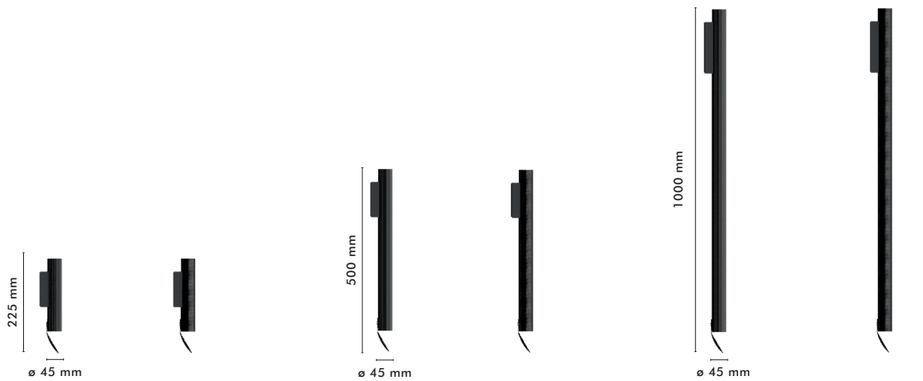
Beispiele Finishes

rot burgundy deep brown schwarz messing edelstahl

Flauta Outdoor

Patricia Urquiola, 2020

Material: aluminium
Power: 12W
Spannung: 220-240V
Leuchmittel inkludiert: LED 12W 2x555lm 2700K / LED 12W 2x597lm 3000K / LED 12W 2x638lm 4000K CRI80
Finishes: grau, anthrazit, forest green, weiß, schwarz, deep brown



Riga 225 Spiga 225 Riga 500 Spiga 500 Riga 1000 Spiga 1000

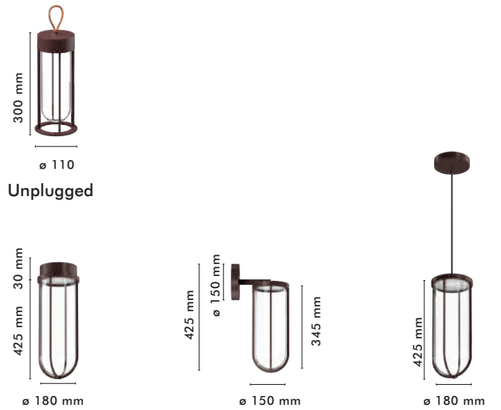
Beispiele Finishes

grau anthrazit forest green weiß black deep brown

In Vitro

Philippe Starck, 2020

Material: aluminium, glas
Spannung: IN 5V (Unplugged version) / 220-240V integriert / 110V auf Anfrage
Leuchmittel Unplugged: Edge Lighting 2W 200lm 2700K/3000K CRI 90
Leuchmittel andere Version: Edge Lighting 11W 1150lm 2700K/CRI 80, 11W 1230lm 3000K/CRI 80
NO DIMMABLE, DIMMABLE 1-10V, DIMMABLE DALI
Finishes: schwarz, weiß, anthrazit, deep brown, forest green, terracotta, pale green



Unplugged Ceiling Wall Suspension

Bollard 1 Bollard 2 Bollard 3

Beispiele Finishes

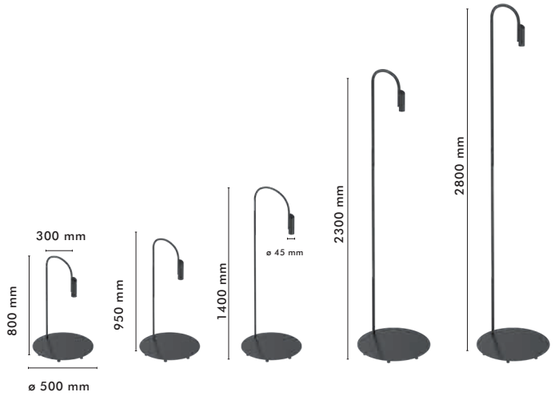
schwarz weiß anthrazit deep brown forest green terracotta pale green

Outdoorl Collection - Neuehiten Frühjahr Sommer 2021

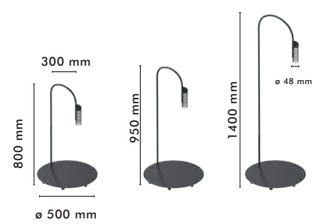
Caule

Patricia Urquiola, 2020

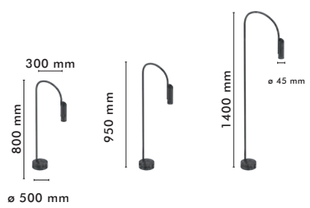
Material: inox stahl aisi 304 painted
Spannung:100-240V 50-60Hz
Leuchmittel (Boden): Power LED 10W- 447 lm- 2700K/CRI80 , 480lm- 3000K/CRI80
Leuchmittel (Bollard): Power LED 5W- 447 lm- 2700K/CRI80 , 480lm- 3000K/CRI80
NO DIMMABLE, DIMMABLE 1-10V, DIMMABLE DALI
Finishes: schwarz, weiß, grau, anthrazit, deep brown, forest green



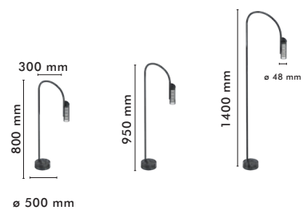
Caule Floor 1, 2, 3, 4, 5



Caule Floor Nest 1, 2, 3



Caule Bollard 1, 2, 3



Caule Bollard Nest 1, 2, 3

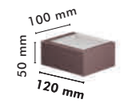
Beispiele finishes

schwarz · weiß · grau · anthrazit · deep brown · forest green

Mile

Antonio Citterio, 2020

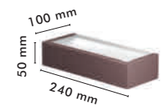
Material: druckgepresstes Aluminium, Polycarbonate
Spannung: 220-240V / 110V auf Anfrage
Leuchmittel Wall 1 Asymmetric & Washer UP-DOWN: Mid Power LED 4,5W 431 lm 2700K, 4,5W 448 lm 3000K, 4,5W 465 lm 4000K/CRI 80 ,
Leuchmittel Wall 2 Asymmetric & Washer: UP-DOWN Mid Power LED 7,5W 846 lm 2700K/CRI, 7,5W 879 lm 3000K, 7,5W 913 lm 4000K/CRI 80
Leuchmittel 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 ,
Leuchmittel 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
Leuchmittel Bollard 1: Mid Power LED 4,5W 431lm 2700K, 4,5W 448lm 3000K, 4,5W 465 lm 4000K/CRI 80
Leuchmittel Bollard 2: Mid Power LED 7,5W 846lm 2700K, 7,5W 879 lm 3000K, 7,5W 913 lm 4000K/CRI 80
Leuchmittel Bollard 1 Double: Mid Power LED 7,5W 2x431 lm 2700K, 7,5W 2x448 lm 3000K, 7,5W 2x465 lm 4000K/CRI 80
Leuchmittel 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: weiß, grau, anthrazit, schwarz, deep brown, forest green



Mile Wall 1 UP

Mile Wall 1 DOWN

Mile Wall 1 UP&DOWN

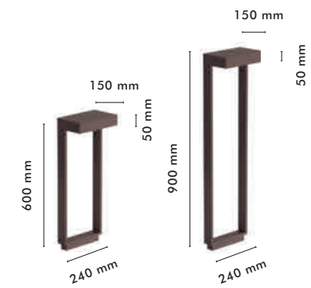


Mile Wall 2 UP

Mile Wall 2 DOWN

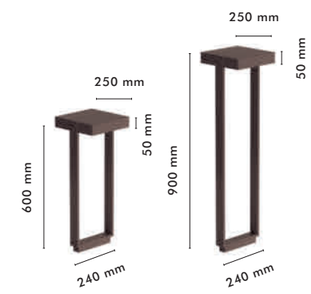
Mile Wall 2 UP&DOWN

Mile Bollard 1 Mono



Mile Bollard 2 Mono

Mile Bollard 1 Double



Mile Bollard 2 Double

Beispiele finishes

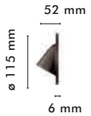
weiß · grau · anthrazit · schwarz · deep brown · forest green

Outdoor Collection - Neuehiten Frühjahr Sommer 2021

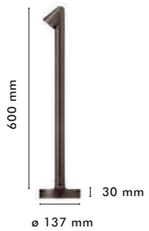
Wallstick & Walkstick

Antonio Citterio, 2020

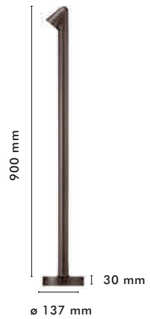
Material: Aluminium, Glas
Spannung Wallstick: 24V
Leuchmittel Wallstick: Power LED 2,5W 264 lm 2700K, 2,5W 283 lm 3000K, 2,5W 303 lm 4000K/CRI 80
Leuchmittel Walkstick: Power LED 6W 502 lm 2700K, 6W 539 lm 3000K, 6W 577 lm 4000K/CRI 80
Leuchmittel Walkstick Double: Power LED 8,5W 502+264 lm 2700K, 8,5W 539+283 lm 3000K, 8,5W 577+303 lm 4000K/CRI 80
NO DIMMABLE, DIMMABLE 1-10V, DIMMABLE DALI
Finishes: weiß, grau, anthrazit, schwarz, deep brown, forest green



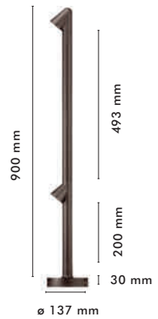
Wallstick



Walkstick 1



Walkstick 2



Walkstick 2 Double

Beispiele finishes

weiß | grau | anthrazit | schwarz | deep brown | forest green

A-Round

Piero Lissoni, 2017

Material: stranggepresstes Aluminium, Edelstahl rostfrei, Glas
Spannung: 110/220-240V
Leuchmittel A-Round 150: LED 8W 572 lm 2700K, 8W 663 lm 3000K, 8W 715 lm 4000K/CRI 80
Leuchmittel A-Round 240: LED 21W 1760 lm 2700K, 21W 2040 lm 3000K, 21W 2200 lm 4000K/CRI 80
Leuchmittel A-Round 315: LED 42W 3432 lm 2700K, 42W 3978 lm 3000K, 42W 4290 lm 4000K/CRI 80
Finishes: satinierter stahl, satinierte bronze, satinierte gold, satinierte kupfer

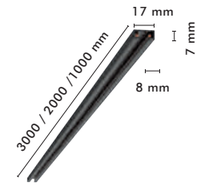
Beispiele Finishes

satinierter stahl | satinierte bronze | satinierte gold | satinierte kupfer

Zero Track

Flos Architectural, 2020

Material: Aluminium
Spannung: 24V
Leuchmittel Atom 90/120/200: Power LED 5,5W 450lm 2700K - 485lm 3000K / 8W 635lm 2700K - 680lm 3000K / 10,5W 1050lm 2700K - 1150lm 3000K CRI90
Leuchmittel 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: schwarz, chrom, deep brown, weiß, bronze



Surface Profile

Atom 90

Atom 120

Atom 200

Find Me 0

Find Me 1

Find Me 2

Find Me 1 Suspension

Beispiele Finishes

schwarz | chrom | deep brown | weiß | bronze

Oblique

Vincent Van Duysen, 2020

Material: stranggepresstes Aluminium, Methacrylat
Spannung: 24V
Leuchmittel inkludiert: Top LED 8W 750lm 2700K - 800lm 3000K - 850lm 4000K CRI90
USB-C anschluss integriert
Finishes: antrhazit matt, braun matt, grau glänzend, rostrot matt, salbei glänzend, weiß matt

antrhazit matt

braun matt

grau glänzend

rostrot matt

salbei glänzend

weiß matt

Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website flos.com