

# kiat

## INTERVIEWS

CONTEMPORARY ART  
DESIGN  
ARCHITECTURE

PRIMAVERA / SPRING 2011

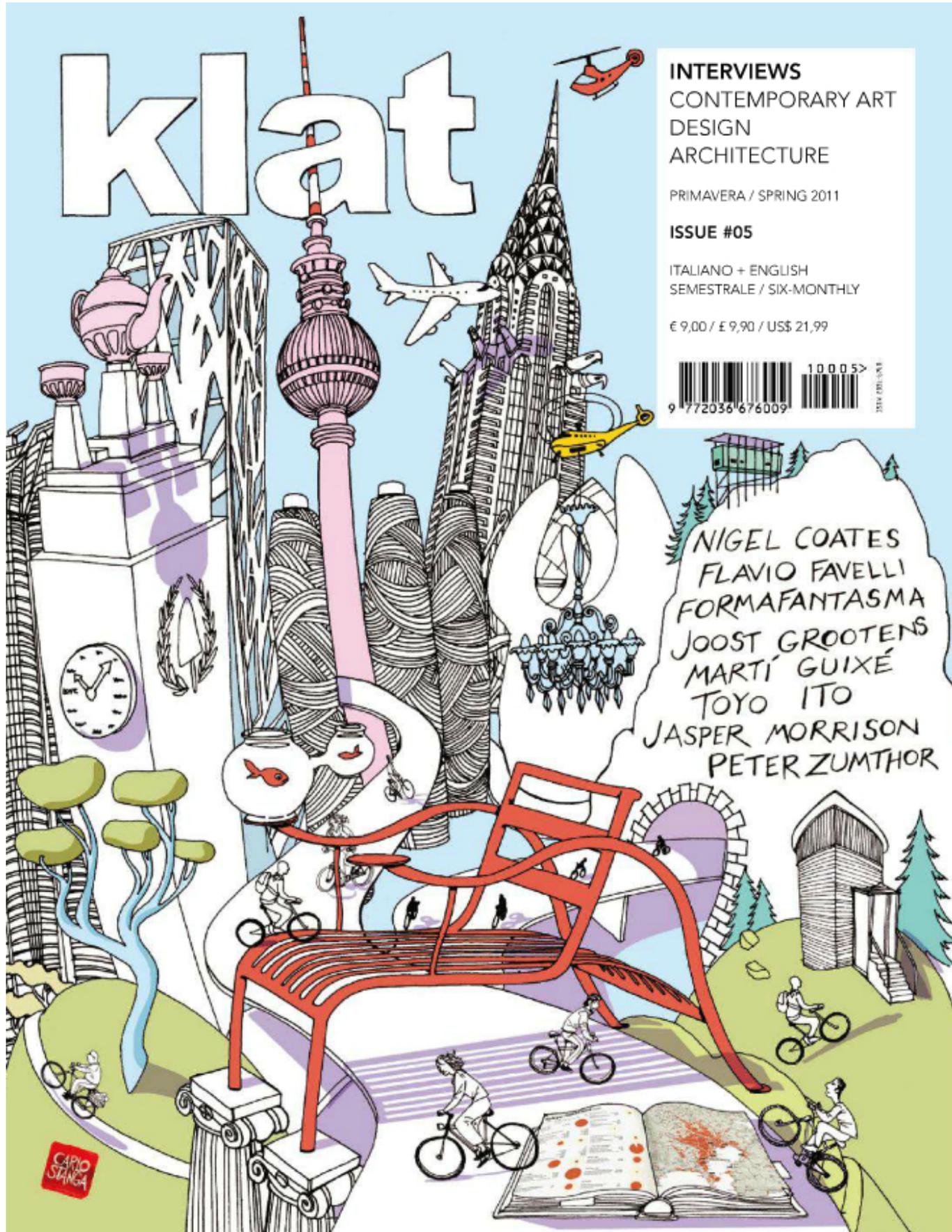
## ISSUE #05

ITALIANO + ENGLISH  
SEMESTRALE / SIX-MONTHLY

€ 9,00 / £ 9,90 / US\$ 21,99



NIGEL COATES  
FLAVIO FAVELLI  
FORMAFANTASMA  
JOOST GROOTENS  
MARTÍ GUIXÉ  
TOYO ITO  
JASPER MORRISON  
PETER ZUMTHOR



# formafantasma

Studio Formafantasma è Andrea Trimarchi (Bolzano, 1983) e Simone Farresin (Malo, 1980). Dopo una collaborazione iniziata durante gli anni del BA in comunicazione e design all'ISIA di Firenze, il duo si laurea nel 2009 con una tesi congiunta sull'artigianato folcloristico siciliano al termine del Master IM della Design Academy di Eindhoven, città dove ha sede Studio Formafantasma. Secondo la loro visione critica del design – disciplina a cavallo tra artigianato e industria –, la figura del designer deve analizzare le necessità locali e il contesto globale per stimolare una relazione critica tra utente e oggetto e per produrre opere che risentano degli elementi della tradizione e della cultura del luogo, senza

perdere di vista il significato dell'oggetto come vettore culturale. I lavori dello studio sono stati pubblicati in riviste e volumi specializzati, esibiti in occasione dei principali eventi di design internazionali (Salone Internazionale del Mobile di Milano, ICFF NY, Design Miami/Basel, Abu Dhabi Art, Sotheby's London) e fanno attualmente parte delle collezioni di prestigiose gallerie e spazi espositivi nel mondo, tra i quali Droog Design, Spazio Rossana Orlandi, Moss Gallery, Gallery S. Bensimon e I.T Hong Kong. Hanno collaborato per Nodus e Flat Design. La loro mostra *Autarchy* è stata ospitata nel 2010 nei cinque continenti. [www.formafantasma.com](http://www.formafantasma.com)

Studio Formafantasma is made up of Andrea Trimarchi (Bolzano, 1983) and Simone Farresin (Malo, 1980). After a collaboration that began during the years when they were studying for a BA in communication and design at the ISIA in Florence, the pair graduated in 2009 with a joint thesis on Sicilian folk handicrafts at the end of the IM Master Program of the Design Academy in Eindhoven, the city in which Studio Formafantasma is based. According to their critical vision of design (a discipline bridging craft and industry), the figure of the designer has to analyze the local needs and the global context in order to stimulate a critical relationship between user and object and to produce works that reflect elements of the tradition and culture of the location,

without losing sight of the object's significance as a cultural vector. The studio's works have been published in specialist magazines and volumes, shown at the principal international design events (Salone Internazionale del Mobile in Milan, ICFF NY, Design Miami/Basel, Abu Dhabi Art, Sotheby's London) and can now be found in the collections of some of the world prestigious galleries and exhibition spaces, including Droog Design, Spazio Rossana Orlandi, Moss Gallery, Gallery S. Bensimon and I.T Hong Kong. Trimarchi and Farresin have worked for Nodus and Flat Design. Their exhibition *Autarchy* traveled to all five continents in 2010. [www.formafantasma.com](http://www.formafantasma.com)

Eindhoven è un paese per giovani. E la cosa ha un fascino raro e inaspettato. Quando atterri in questo grigio di mattoni e riconversioni post-industriali ne incroci parecchi. Alcuni entrano/escono dalla Witte Dame, ex quartier generale Philips, oggi sede della Design Academy olandese, fucina di punta della progettazione internazionale. A spingerci quassù (dove il quaggiù è l'Italia) sono Simone e Andrea. Sommati, Studio Formafantasma. In una mattinata di cielo basso (la norma) li raggiungiamo nel loro atelier: una palazzina sfarinata ai bordi del centro storico di una città senza centro (l'eccezione). Ad accoglierci è un'infilata di stanze/laboratorio (la norma). Si dice che le "scuole" siano in crisi, da queste parti ci si sente autorizzati ad avanzare un dubbio. Primo passo: approfondire la questione con due italiani che hanno perfezionato il proprio immaginario con un Master, a mille chilometri circa dal quel moloch immarcescibile dell'Italian Lifestyle (l'eccezione). Secondo: capire che cos'ha di così particolare questa città in bianco e nero dove gli unici bulbi sono stati quelli di lampadina (Philips, of course).

**Da anni si parla di Dutch Design come di uno stile molto riconoscibile in un mondo globale dove le merci**

Eindhoven is a place for young people. And the thing has a rare, unexpected charm. When you touch down in this gray zone of brick and postindustrial refurbishing, you meet plenty of them. Some enter/exit the Witte Dame, the former Philips headquarters, now home of the Design Academy, an international hotbed of design. We're up here (from down there, in Italy) to see Simone and Andrea. Their sum: Studio Formafantasma. On a morning of low cloud cover (the norm) we visit their atelier: a dusty building at the edge of the historical center of a centerless city (the exception). A sequence of room/workshops awaits us (the norm). People say the "schools" are in a state of crisis, but up here raising doubts seems legitimate. First step: explore the issue with two Italians who have refined their own image-bank by studying in a masters program a thousand kilometers from that ever-vigorous Moloch, the Italian Lifestyle (the exception). Second: try to understand what is so special about this city in black and white where the only bulbs are light bulbs (Philips, of course).

**For years now there has been talk of Dutch Design as a very recognizable style in a global world where products no longer seem to have any distinctive**



**sembrano non avere più DNA geografici distinti: visto da vicino, c'è una spiegazione al fenomeno?**

**Simone:** Forse è più semplice di quanto si possa immaginare. In Italia, il design ha una sua storia consolidata nel tempo, fortemente legata allo sviluppo dell'industrial. In Olanda, al contrario, il design non è mai stato e mai sarà collegato a una logica di produzione in serie perché, semplicemente, non esiste un distretto produttivo che lavora per quel mercato. Ciò significa che, in Olanda, i designer si sono dovuti ritagliare un ruolo molto diverso, più simile a quello di un artigiano che a quello di un progettista. Poi, certo, volendo si possono cercare altre ragioni, ma sono convinto che la particolarità del Dutch Design risiede proprio in questa tradizione fortemente legata all'handmade. Questa filosofia del fare può essere molto liberatoria per chi viene dall'Italia.

**Design Academy raccontata da due insider: prima settimana di studi?**

**S:** L'abbiamo trascorsa in laboratorio, con le mani in pasta. Tu arrivi e nessuno ti spiega nulla: lavori da subito con i materiali. Attorno hai circa otto persone, tra designer e artisti, che ti seguono, osservano e ti dicono "No" per tutto il tempo. Quando non ti dicono "No", ti chiedono:

**geographical DNA: seen up close, is there an explanation for this phenomenon?**

**Simone:** Maybe it's simpler than it might seem. In Italy, design has its own history, consolidated over time, closely linked to industrial development. In Holland, on the other hand, design has never been and will never be connected to a logic of mass production because there is simply no production district that works for that market. This means that in Holland designers have had to find a very different role for themselves, closer to that of an artisan. Of course we can also look for other reasons, but I am convinced that the particular character of Dutch Design comes precisely from this strong link to the tradition of handicrafts. This philosophy of doing can be very liberating for someone arriving from Italy.

**The Design Academy narrated by two insiders: the first week of classes?**

**S:** We spent it in the workshop, getting our hands dirty. You arrive and no one explains anything: you just start working with materials. You have eight people around you, designers and artists, who watch you and say "No" all the time. When they don't say "No," they ask you "Why." And their why is very different from the why they ask you in

Studio Formafantasma, 2010. Photo & courtesy: Studio Formafantasma



“Perché?”. E il loro perché è molto diverso da quello che ti chiedono in Italia. Non è un perché che ti spinge a trovare una risposta a come s’incasta una vite. Ti domandano: perché pensi sia rilevante farlo adesso, perché pensi che il mondo sia migliore se fai una cosa così? E le risposte che dai, non sono necessariamente quelle che in Italia tutti credono siano risposte valide. All’inizio, l’insieme è piuttosto straniante. In Academy, gli interrogativi intorno alla progettazione non hanno a che fare necessariamente con gli aspetti commerciali del prodotto. Qui in Olanda, nessuno sembra chiedersi: come fare per rendere il prodotto più forte sul mercato?

#### Questo è un bene o un male?

**Andrea:** A volte è anche un limite...

**C’è anche chi ha frequentato la Design Academy e poi ha realizzato prodotti certamente molto Dutch, ma comunque connessi all’industrial. Penso, per esempio, a Marcel Wanders e all’esperienza di Moooi.**

**A:** Questo è vero, ma è uno dei rari esempi. Già dal modo in cui sono strutturate le lezioni, si capisce che l’industria è un’ipotesi che non viene quasi presa in considerazione. Quando ho frequentato l’ISIA di Firenze, stare in aula significava lavorare al Cad. Qui nessuno usa il computer. Non esiste: se devi fare un modello, lo devi fare manualmente. C’è un approccio davvero molto diverso.

**S:** Anche i tabù sono diversi.

#### Per esempio?

**S:** Se dici Dutch Design, tutti pensano a qualcosa di molto decorativo. In realtà, i designer olandesi si considerano iperconcettuali e iperminimalisti, e pensano che sia l’Italian Design a corteggiare lo stile. E in parte è così.

**A:** Poi devi considerare la componente calvinista degli Olandesi, che complica le cose perché collega l’idea di bello a una questione morale.

#### Italian Style, in tre parole.

**A+S:** Non ne abbiamo idea. Non siamo interessati a questo tipo di definizioni, le consideriamo piuttosto pericolose. In Olanda, ci sono sempre più studi di design con nomi che sfruttano l’etichetta Dutch. Quando cominci a definirti in questo modo, anche il tuo lavoro viene letto attraverso la griglia di significati che tali etichette si portano dietro. Alla fine, senza che ce ne accorgiamo, si finisce col pensare che le cose si debbano fare in un determinato modo, con

Italy. It is not a why that urges you to find a response to how to fit a bolt into a joint. They are asking: why do you think it is important to do that now, why do you think the world will be a better place if you do something like that? And the answers you give are not necessarily the ones everyone thinks are valid in Italy. At first the whole thing can be quite disorienting. At the Academy, the questions about design do not necessarily have to do with the commercial aspects of the product. Here in Holland no one seems to ask: how can we make this product stronger on the market?

#### Is that good or bad?

**Andrea:** Sometimes it is also a limit...

**There are some people who studied at the Design Academy and then made products that are certainly very Dutch, but are also connected with industrial production. Like Marcel Wanders and the Moooi experience.**

**A:** True, but he is one of the rare examples. Right from the way the program is structured, you understand that industry is a hypothesis that is hardly taken into consideration. When I went to the ISIA in Florence, class meant working with CAD. Here nobody uses a computer. If you have to make a model, you do it by hand. The approach is very different.

**S:** The taboos are different too.

#### For example?

**S:** If you say Dutch Design, everyone thinks about something very decorative. Actually, Dutch designers see themselves as hyper-conceptual and hyper-minimalist, and they think Italian Design chases after style. To some extent that is true.

**A:** Then you have to consider the Calvinist side of the Dutch, which complicates things, because it connects the idea of beauty to a moral issue.

#### Italian Style, in three words.

**A+S:** We have no idea. We are not interested in this type of definitions, we think they are rather dangerous. In Holland there are more and more design studios with names that exploit the Dutch label. When you start to define yourself like that, your work is also interpreted through a grid of meanings those labels bring with them. In the end, without realizing it, you wind up thinking that things must be done in a certain way, with a certain style, only because they are hatched in a given environment, a certain world.

Studio Formafantasma,  
*Hidden Collection, 2009.*  
Photo & courtesy:  
Studio Formafantasma

un certo stile, solo perché nascono in un determinato ambiente, in un certo mondo.

**Tornando ai tabù: avete dei temi che considerate ancora “scivolosi”?**

A: Ci sono temi su cui stiamo ancora riflettendo. Per esempio, la sostenibilità. Si fa un gran parlare di materiali biodegradabili, ma la biodegradabilità non è che un palliativo: il fatto che un oggetto possa essere riciclato o decomposto in natura non significa che acquisti senso nella logica di una nuova definizione dei comportamenti di consumo. Il problema non è solo smaltire, la questione è anche acquistare e consumare in modo diverso.

**Eindhoven come fabbrica del fare, mentre il mondo della progettazione corteggia l’interactive: dove abita il futuro?**

S: Anche qui ci si sta muovendo in quella direzione...

A: ...secondo me sbagliando, perché devi avere una struttura iperspecializzata per andare in quella direzione.

S: Mi fa impressione quando tutto nel design diventa trend. In questo momento, l’interactive è decisamente una moda. Lo trovo interessante, ma con dei distinguo. Ci sono progetti buoni e altri no.

**Che cosa fa di un progetto di interactive un buon progetto?**

S: Un progetto di interactive è buono quando arriva a definire qualcosa che può essere realizzato solo tra vent’anni, trent’anni, o forse mai. È buono solo se ha una portata utopica. Purtroppo, il più delle volte questo non accade. C’è tanto interactive semplicemente senza forma, privo di quella carica espressiva che ti aiuta a immaginare uno scenario a venire. In passato, in architettura, i progetti sperimentali di Archizoom e Archigram avevano una carica espressiva che ti lasciava davvero immaginare che cosa sarebbe stato. Il design fatto per innescare un dibattito deve avere la capacità di esprimere un’utopia, di stimolare l’immaginazione.

**Tre oggetti da collezione.**

A+S: Qualsiasi cosa di Mollino! La lampada *Taraxacum* di Castiglioni e le porcellane di Hella Jongerius per Nymphenburg.

**Formafantasma wannabe?**

A: Una boyband?

S: Lady Gaga? Dai, mi sa che andiamo bene così...

**Getting back to taboos: do you have themes you still consider “slippery”?**

A: There are themes we are still thinking about. For example, sustainability. There is lots of talk about biodegradable materials, but that’s just a soothing term: the fact that an object can be recycled or can decompose in nature doesn’t mean it makes sense in the logic of a new definition of consumer behavior. The problem is not just how to dispose of things, but also how to purchase and consume in a different way.

**Eindhoven as a factory of doing, while the world of design is smitten by interaction: where lies the future?**

S: Things are also moving in that direction here...

A: ...which is a mistake, in my view, because you have to have a hyper-specialized structure to move in that direction.

S: It bothers me when everything becomes a trend in design. In this moment, interaction is decidedly in fashion. I think it is interesting, but you have to make distinctions. There are good projects and bad projects.

**What makes an interactive project good?**

S: An interactive project is good when it reaches the point of indicating something that can be achieved only in twenty years, thirty years, maybe never. It is good only if it has a utopian scope. Unfortunately most of the time that doesn’t happen. There is lots of interaction that is simply without form, lacking in that expressive impact that helps you to imagine a future scenario. In the past, in architecture, the experimental projects of Archizoom and Archigram had an expressive power that allowed you to really imagine what they might become. Design made to trigger debate has to have the capacity to express a utopia, to stimulate the imagination.

**Three objects to collect.**

A+S: Anything by Mollino! The *Taraxacum* lamp by Castiglioni and the porcelain objects by Hella Jongerius for Nymphenburg.

**Formafantasma wannabe?**

A: A boyband?

S: Lady Gaga? Come on, we’re doing just fine as it is...

**For Design Week in Milan you were planning a project with Droog Design, but you have postponed it. Can we offer a preview?**

**Per la Design Week di Milano era previsto un vostro progetto con Droog Design, ma lo avete rimandato più in là. Possiamo anticiparlo?**

A: Sì. Il nostro è un contributo in 3D printing a *Make Me*, una sorta di piattaforma che ragiona sulle possibilità offerte dalla prototipazione rapida e la customizzazione on-demand. In collaborazione con Waag Society, Droog sta lavorando con una rete di progettisti, distributori, produttori e fornitori di materiali per sviluppare nuovi modelli di business e design del prodotto. Tra i possibili vantaggi ci sono costi più bassi, meno trasporti e meno sprechi, nuovi modi di progettazione, maggiore variazione di tipologia, possibilità di co-creazione, minori investimenti grazie all'assenza di magazzino, coinvolgimento del consumatore. La sfida è molto interessante.

**In passato avete già collaborato per Droog, con una collezione che si interrogava sulla produzione di massa.**

S: Ti riferisci a *Hidden Collection*. L'idea era di introdurre significati e tecniche inaspettate nella produzione di massa, investigandone i metodi e meccanismi tradizionali. Da questa ricerca è nata una collezione di mobili che nascondono al loro interno altri volumi, un po' come le matriosche. Tutti i pezzi sono in OSB e poi nobilitati dall'uso di una resina. Tra loro c'è *Clock Inlays*, che è nato come rivisitazione di un cucù ed è finito per diventare uno studio sui possibili riutilizzi dell'imballaggio. L'orologio c'è, ma quasi non si vede: è contenuto all'interno di scatole di legno truciolato grezzo, intarsiato con disegni che rappresentano gli ingranaggi di un orologio. Questo si traduce in un capovolgimento dei valori: il packaging diventa più prezioso del prodotto di massa che contiene. Era il 2009.

**Cosa vedremo a Milano?**

A: Quest'anno presentiamo una collezione di tre tappeti per Nodus, una per la tavola in 100% lino per Flat Design, mentre da Rossana Orlandi esporremo *Botanica*, un progetto a cura di Marco Petroni realizzato per Plart, una fondazione di Napoli che si dedica allo studio, alla catalogazione e alla conservazione di opere d'arte e design realizzate in materie plastiche. Stiamo anche lavorando per Dilmos, ma tutto è ancora in progress!

***Botanica*, nome meraviglioso: immagino abbia uno storytelling...**

A: Naturalmente sì. Conosci Charles J. Moore? È il velista che di ritorno a casa attraverso il North Pacific

A: Yes. Ours is a 3D printing contribution to *Make Me*, a sort of platform to consider the possibilities offered by rapid prototyping and on-demand customization. In collaboration with Waag Society, Droog is working on a network of designers, distributors, producers and suppliers of materials to develop new business and product design models. Possible advantages include lower costs, less transport and less waste, new ways of designing, greater variation of types, the possibility of co-creation, lower investments due to the lack of a need for warehousing, consumer involvement. The challenge is very interesting.

**In the past you have already worked with Droog, with a collection that investigated questions of mass production.**

S: You're talking about the *Hidden Collection*. The idea was to introduce unexpected techniques and meanings into mass production, exploring its traditional methods and mechanisms. This research led to a collection of furnishings that conceal other volumes inside them, a bit like matryoshka dolls. All the pieces are in OSB, coated with a resin. They include the *Clock Inlays*, which began as a new take on the cuckoo clock and wound up as a study of the possible reutilization of packing. The clock is there, but you almost can't see it: it is contained inside boxes of chipboard inlaid with designs that represent the mechanical parts of a clock. This translates into a reversal of values: the packaging becomes more precious than the mass product it contains. That was in 2009.

**What will we see in Milan?**

A: This year we'll be showing a collection of three carpets for Nodus, a 100 percent linen tablecloth collection for Flat Design, while at Rossana Orlandi we will show *Botanica*, a project curated by Marco Petroni made for Plart, a foundation in Naples for the study, cataloguing and conservation of art and design works made with plastic materials. We are also working for Dilmos, but everything is still in progress!

***Botanica*, a marvelous name: I imagine there's a story to tell...**

A: Of course. Do you know Charles J. Moore? He is an oceanographer who was returning home across the North Pacific Gyre, after the Transpac regatta in 1997, when he noticed a huge expanse of floating rubbish. A similar patch of plastic garbage also exists in the Atlantic. This made a great impression on us. The recent ecological disaster in



Gyre, dopo la regata Transpac del 1997, s'imbatte in una distesa enorme di detriti galleggianti. Un patch simile di detriti di plastica si trova anche nell'Oceano Atlantico ed è qualcosa che ci ha veramente impressionato. Il recente disastro ecologico nel Golfo del Messico ha rafforzato l'idea che l'ecosistema stia pagando un prezzo troppo alto per soddisfare le necessità del consumismo. La percezione attorno alle materie plastiche nel tempo è drasticamente cambiata. Considerati un tempo materiale del futuro, oggi i polimeri sintetici sono il simbolo di un'epoca che non emoziona più. La nostra idea è stata quella di indagare quando, nel corso della storia, i polimeri naturali sono stati abbandonati in favore di materie plastiche a base di olio. Non si tratta di una ricerca nostalgica. L'obiettivo è riscoprire la qualità storica dei materiali, fornendo all'utente una percezione diversa delle plastiche. Lo stesso design dei pezzi in collezione andrà a sottolineare l'origine vegetale e animale delle resine grazie a dettagli organici, mentre la palette dei colori sarà tutta basata su un tono ambrato naturale in combinazione con altri materiali appartenenti alla tradizione come il legno, la ceramica e il metallo.

**Tutto questo sempre da Eindhoven. Un vecchio adagio di Bruce Chatwin chiedeva: "Che ci faccio io qui?"**

S: Perché siamo qui? Bella domanda.

A: Dopo aver concluso il Master alla Design Academy non ci sembrava giusto scappare. La realtà del design, qui a Eindhoven, comincia a essere interessante. Lo stato olandese fornisce sussidi ai giovani designer e...

S: Be', messa così sembra l'Eldorado: purtroppo anche qui i sussidi sono meno di quanto si possa immaginare. La vita del designer non è facile: né in Olanda né altrove. La differenza è che a Eindhoven possiamo affittare uno studio di una certa metratura a una cifra più che ragionevole e questo ci permette di avviare dei laboratori per la ricerca e la lavorazione dei materiali e...

A: ...Sinceri? La facilitazione più grande è stato decidere di andare via. Il momento in cui abbiamo deciso di "andare all'estero" è stato veramente un agire, un crederci: questo ci ha aiutato molto.

**Cosa avete lasciato alle spalle e cosa avete trovato?**

A: Prima di raggiungere Eindhoven vivevamo a Firenze: più Italia di così, forse solo Venezia... Cambiare ci ha aiutato. È come quando hai bisogno di entrare in una stanza bianca: aria pulita, tiri un sospiro di sollievo e vai avanti. L'Italia, per certi versi, è un paese fantastico. Ma è come se tutto il bello che hai attorno diventasse a volte

the Gulf of Mexico reinforced the idea that the ecosystem is paying far too high a price for the satisfaction of the needs of consumption. Our perception of plastic materials has drastically changed over time. Once seen as the material of the future, synthetic polymers are now the symbol of an era that is no longer exciting. Our idea was to investigate just when, over the course of history, the natural polymers were abandoned in favor of oil-based plastics. It is not a question of nostalgia. The goal is to rediscover the historical quality of materials, offering users a different perception of plastics. The design of the pieces in the collection underlines the botanical and animal origin of the resins, thanks to organic details, while the color range is entirely based on a natural amber tone, combined with other traditional materials like wood, ceramics and metal.

**All this from Eindhoven. Bruce Chatwin once asked: "What am I doing here?"**

S: Why are we here? Good question.

A: After having taken our Masters degrees at the Design Academy it didn't seem right just to leave. The design scene here in Eindhoven is starting to get interesting. The Dutch state offers support for young designers and...

S: Well, explained like that it sounds like Eldorado: unfortunately even here the grants are fewer than one might expect. The designer's life is not so easy, in Holland or anywhere else. The difference is that in Eindhoven we can rent a studio of a certain size at a more reasonable price, and that allows us to make laboratories for research and for working with materials...

A: ...to be honest? The biggest help came from the decision to leave. As soon as we decided to "go abroad" it really became an action, believing in what we were doing: this helped us a lot.

**What did you leave behind and what have you found?**

A: Before coming to Eindhoven we lived in Florence: nothing could be more Italy, except maybe Venice... Changing helped us. It is like the desire to enter a plain white room: clean air, you take a deep breath, of relief, and get going. Italy, in some ways, is a fantastic place. But it is as if all that beauty you have around you ends up becoming background noise, at times. Here, where there is little or nothing, it is easier to focus. You don't have much to do, there are no distractions, you spend your time working: from Monday to Sunday, with a very short summer. You get up in the morning and go to the studio, even at weekends.

Studio Formafantasma,  
Pettiroso, 2011.  
Design per/for Nodus  
Rugs.  
Photo: Marco Moretto  
Courtesy: Nodus Rugs

Studio Formafantasma,  
*Botanica*, 2011.  
 Photo & courtesy: Studio  
 Formafantasma

anche rumore di fondo. Qui, dove c'è poco o nulla, riesci a essere più focalizzato. Hai poco da fare, non ci sono distrazioni, passi il tempo a lavorare: da lunedì a domenica, estate brevissima. Uno si alza la mattina e, anche nel week-end, viene in studio.

**S:** La cosa positiva è che qui nessuno ha paura di distruggere e rifare. Lo vedi anche nello Strijp, l'ex area di ricerca Philips, ora in riconversione: ieri era un centro avanzato, oggi, dopo la migrazione forzata di Philips, le demolizioni e il passaggio delle gru, ospita nuovi edifici senza passato che a loro volta ospitano gli studi di numerosi giovani e meno giovani designer. Molti ex studenti – come Kiki Van Ejik – hanno deciso di restare qui. Eindhoven non è la tipica città olandese: non ha case in mattoni, i bow window, i Rembrandt, i canali di Amsterdam, ma è molto dinamica. Anche nelle piccole cose. Prendi il nostro atelier: paghiamo sui centocinquanta euro al mese. È uno spazio che in Italia potremmo solo sognare: se fai industrial forse ti basta una stanza con un buon computer, se fai design come noi è importante poter organizzare tutto il processo. Avere un laboratorio per i materiali è una necessità.

**Se dovete consigliare una specializzazione a un giovane designer, perché qui e non a Londra, altro epicentro nella formazione d'eccellenza?**

**S:** Per una questione economica. Noi abbiamo superato anche la prova di ammissione al Royal College of Art, poi siamo venuti qui perché Londra era più cara.

**A:** Eindhoven è una città piccola: questa dimensione ridotta rapportata all'alto numero di creativi ti dà maggiore libertà di fare, moltiplicando le possibilità di confronto: in questo building, per esempio, lavorano più di quaranta designer. C'è tanta gente attorno a te che fa la stessa cosa. Accade anche a Londra, ma è più dispersivo.

**Design è prodotto o processo?**

**S:** In questo momento è difficile trovare un equilibrio. Il processo è al centro degli interessi dei designer, spesso viene presentato come il fine. L'attenzione al processo è interessante e riflette il desiderio dell'utente di conoscere, di sapere di più. Tutti gli oggetti che ci circondano sono sempre più anonimi, privi di informazioni. Credo che insistere sul valore dei processi aiuti a spiegare all'utente cosa c'è dietro a un progetto. Talvolta però si insiste talmente sul processo da farlo diventare contenuto, quasi mettendo in secondo piano l'oggetto realizzato, sottovalutandolo: un oggetto, non dimentichiamolo, con

**S:** The positive thing is that here no one is scared of destroying and rebuilding. You can also see that in the Strijp, the former Philips research area now being renovated: yesterday it was an advanced center; today, after the forced migration of Philips, and the demolition work, it contains new buildings, without a past, that contain studios of many young and not so young designers. Many former students – like Kiki Van Ejik – have decided to stay here. Eindhoven is not a typical Dutch city: it does not have brick houses, bow windows, Rembrandts, the canals of Amsterdam, but it is very dynamic. Also in the little things. Take our atelier: we pay one hundred and fifty euros per month. It is a space we could only dream about in Italy: if you do industrial design maybe you can get by with a room and a good computer, but if you do design the way we do it is important to be able to organize the whole process. Having a lab for materials is a necessity.

**If you had to recommend specialized training for a young designer: why here and not London, another center of advanced education?**

**S:** For economic reasons. We were also accepted at the Royal College of Art, but then we came here because London was more expensive.

**A:** Eindhoven is a small city: this small size, in relation to the large number of creative people, gives you more freedom to do things, multiplying possibilities for interchange: there are more than forty designers working in this building, for example. There are lots of people around you who are doing the same thing. It happens in London too, but it is less concentrated there.

**Is design product or process?**

**S:** At the moment it's hard to find a balance. Process is the central focus of designers, and it is often presented as an end in itself. The attention paid to process is interesting and reflects the desire of the user to know more about things. All the objects that surround us are increasingly anonymous, lacking in information. I believe that insisting on the value of processes helps to explain to users what lies behind a project. But at times people insist so much on the process that it becomes content, almost overshadowing the object itself, underestimating it. We shouldn't forget that an object has a physical presence that has a direct impact on reality. If you only concentrate on the process you run the risk of creating an object that is too hermetic, but if you avoid the process you create an object that is without information. In short,





una sua presenza fisica, che ha un impatto diretto sulla realtà. Se ti concentri solo sul processo rischi di creare un oggetto troppo ermetico, se lo eviti metti al mondo un oggetto senza informazioni. Insomma, è molto difficile, direi che è uno dei nodi nevralgici della progettazione contemporanea.

**Oggi ai designer, anche a quelli che lavorano per l'industrial, sono richieste competenze di processo altissime. Sul mercato si muovono nuove realtà industriali senza industria alle spalle. Quando un progettista viene incaricato di un progetto, spesso deve provvedere in qualche modo a individuare e garantire anche una filiera, magari con l'imposizione di un costo finale al pubblico. Che cosa pensate di questo scenario?**

A: Questo tipo di dinamica esiste anche nelle produzioni su commissione delle gallerie che producono design-art in edizione limitata. È tutto molto diverso dagli anni Settanta, quando le aziende erano aperte all'innovazione e facevano ricerca in proprio. È comunque vero che nella riuscita di un progetto è sempre più importante il rapporto che riesci a instaurare con il tuo committente. Quando abbiamo lavorato con Droog Design, la cosa che ha fatto veramente la differenza è stata la volontà di fare un progetto a prescindere dal costo. Il marchio londinese Established & Sons funziona anche se ha una fascia di prezzo molto alta, perché è riuscito a conquistare una clientela sensibile e attenta allo stile.

**Design Gallery e design-art: fenomeno in ascesa o in declino?**

A: È un fenomeno sempre esistito. La crisi economica ha ovviamente complicato le cose e l'idea del designer superstar non interessa più a nessuno. Il mercato esiste, ma è una nicchia. I collezionisti si stanno raffinando e acquistano design con la stessa attitudine con cui investono in arte. Questo permette ai designer di allargare il proprio campo di indagine.

**Parliamo di *Autarchy*, il vostro primo progetto post master, da subito accolto con grandi consensi a livello internazionale.**

A: Con *Autharchy* abbiamo cercato di immaginare una società che produce solamente con le proprie risorse gli oggetti quotidiani di cui ha bisogno. La collezione è composta da vasi, ciotole e lampade realizzati con impasti a mano di bio-materiale. Per la precisione si tratta

it is very difficult, I'd say it is one of the crucial issues of contemporary design.

**Today designers, including those who work for industry, are expected to have a very high level of process expertise. New industrial realities are operating on the market without industrial backing. When a designer is commissioned to do a project, he often has to somehow identify and guarantee a chain of different actors in the process, sometimes imposing a final cost. What do you think about this situation?**

A: This type of dynamic also exists in productions commissioned by galleries that produce art-design in limited editions. It is all very different from the seventies, when companies were open to innovation and did research on their own. But it is also true that the success of a project depends to an increasing extent on the relationship you manage to establish with your client. When we worked with Droog Design, the thing that really made the difference was the desire to do a project, apart from the cost. The London-based brand Established & Sons works even though it has a very high price range, because they have been able to attract a clientele that pays attention to style.

**Design galleries and art-design: a phenomenon on the rise, or in decline?**

A: It is a phenomenon that has always existed. The economic crisis has obviously made things more complicated, and the idea of superstar designers no longer interests anyone. The market exists, but it is a niche. The collectors are getting more refined and are buying design with the same attitude as those who invest in art. This allows designers to expand their field of research.

**Let's talk about *Autarchy*, your first post-masters project, which immediately met with international acclaim.**

A: With *Autharchy* we tried to imagine a society that produces the everyday objects it needs only with its own resources. The collection is composed of vases, bowls and lamps made with hand-kneaded bio-material. To be precise, it is 70 percent sorghum flour, 20 percent agricultural waste and 10 percent natural lime. To color these materials we boiled vegetables and spices. The pieces are shaped and then left to dry, naturally. The final

Studio Formafantasma,  
*Moulding Tradition*,  
2009. Courtesy: Studio  
Formafantasma.  
Photo: Luisa Zanzani

di 70% di farina sorgo, 20% di scarto agricolo e per il restante 10% calce naturale. Per ricavare questi materiali abbiamo bollito verdure e spezie. Quindi le abbiamo essiccate naturalmente. L'obiettivo finale era dimostrare come con pochi materiali fosse possibile ottenere oggetti esteticamente belli, funzionali e sostenibili. Una società consapevole deve creare una nuova generazione di prodotti fortemente legata a un'idea di tecnologia leggera.

#### Genesi del progetto?

**S:** Era il 2009, eravamo in Sicilia, a Caltagirone, un importante distretto della ceramica: stavamo lavorando a *Moulding Tradition*, il nostro progetto di master. Un giorno siamo andati a Salemi, un paesino nella zona orientale della Sicilia, dove nel solco della tradizione popolare vengono festeggiate le Cene di San Giuseppe. A Salemi esiste un archivio fantastico. Sfolgiandolo, abbiamo preso coscienza della qualità con cui persone comuni usavano le loro abilità per lavorare il pane. Al di là del gusto naïf, confrontare questa qualità di processo con una certa produzione di ceramiche è stato piuttosto sbalorditivo. A sorprenderci è stata la spontaneità senza pretesa artistica.

**A:** Quando siamo rientrati a Eindhoven abbiamo provato a fare una ciotola, non avevamo niente. Abbiamo usato sale e farina, poi l'oggetto è rimasto lì. Abbiamo concluso la tesi e a distanza di tempo l'abbiamo rivisto, chiedendoci: perché non proviamo a vedere se riusciamo ad andare oltre, come a Salemi, dove fanno quello che fanno con nulla? Ci siamo documentati e in rete ci siamo imbattuti in una second-life popolata da persone che si scambiano ricette per fare la pasta alla carbonara, la bioplastica fatta in casa e altro ancora, sottolineando il bisogno di condividere e di essere parte di un processo. Il passo finale è stato quello di dare a questa intuizione un contesto più ampio. Quando abbiamo esposto da Rossana Orlandi, a Milano, potevamo presentare il tutto sulla superficie di un tavolo, invece abbiamo scelto uno scenario più utopico, sottolineando come la Natura possa produrre cibo, ma anche oggetti.

#### E come è andata?

**A:** Per noi è molto interessante costruire un contesto attorno al progetto: forse è la cosa che ci interessa di più. Nel design non esiste solo un momento di consumo; puoi far passare delle idee in modo più complesso, più visionario. Per *Autarchy*, la sfida è stata quella di portare in mostra oggetti semplici come una scopa di saggina e del pane. E farlo non in un museo, ma durante una fiera del design industriale.

objective was to demonstrate that with a few materials you can obtain aesthetically pleasing objects that are also functional and sustainable. A conscious society should create a new generation of products, closely linked to an idea of light technology.

#### The genesis of the project?

**S:** It was 2009, we were in Sicily, at Caltagirone, an important ceramics district: we were working on *Moulding Tradition*, our masters project. One day we went to Salemi, a small town in the eastern part of Sicily, where there is a traditional celebration of the Feast of St. Joseph. There is also an amazing archive at Salemi. Looking through it, we found out about the ways ordinary people made use of their ability to make bread. Beyond the taste for the naïf, comparison of this process quality with a certain type of ceramics production led to amazing results. We were surprised by the spontaneity, without artistic pretension.

**A:** When we got back to Eindhoven we tried to make a bowl, with nothing. We used salt and flour, then the object just sat there. We completed our thesis project and then, after some time had passed, we looked at it again, and asked ourselves: why don't we try to go further, as in Salemi, where they do what they do with nothing? We explored the web and found a "second life" filled with people who swap recipes for making pasta alla carbonara, homemade bioplastic and much more, underlining the need to share and to be part of a process. The final step was to give this intuition a wider context. When we did a show at Rossana Orlandi, in Milan, we could have arranged everything on the surface of a table, but instead we chose a more utopian setting, to emphasize how Nature can produce food, but also objects.

#### How did that go?

**A:** For us it was very interesting to build a context around the project: that might be the thing that interests us most. In design there is not just the moment of consumption. You can communicate ideas in a more complex, more visionary way. For *Autarchy* the challenge was to make an exhibit of simple objects, like a sorghum broom or a loaf of bread. And to do it not in a museum, but during a fair of industrial design.

**S:** People were not expecting it. Many people were quite surprised that even things like that could be called design. Especially the companies. Our objects are archetypes: we didn't do research on forms, but on materials.

**S:** La gente non se lo aspettava. Molte persone sono rimaste piuttosto sorprese che anche una cosa così potesse essere design. In modo particolare le aziende. I nostri oggetti sono archetipi: non abbiamo fatto una ricerca sulla forma, ma sui materiali.

**A:** Molti designer lavorano ormai solo sulla ricerca di una nuova forma. Non è il nostro caso. Secondo molte persone, comunque, il nostro lavoro è molto rifinito.

#### **E lo è?**

**S:** Piccolo segreto: a Milano vasi e bottiglie non erano waterproof. Ora che abbiamo risolto il problema possiamo confessarlo!

#### **Scusate la curiosità: come l'avete risolto?**

**A:** Grazie alla Colophonia.

#### **Cioè?**

**A:** Resina di pino.

#### **Come/dove avete scoperto l'esistenza della Colophonia?**

**S:** Biblioteca, blog; cercando online. Le cose sono più semplici di quanto si creda.

#### **Come si lavora in coppia: rapporto insondabile...**

**S:** Litighiamo moltissimo.

**A:** È difficile, ma ora va molto meglio. Finalmente abbiamo un'assistente...

**S:** È interessante avere una persona che lavora in atelier con cui confrontarsi. In genere siamo chiusi tra di noi: ci capiamo benissimo, senza troppe spiegazioni.

**A:** È vero, è così: possiamo darci dei feedback molto astratti e ci capiamo. Per esempio, possiamo dirci: deve essere triangolare – una parola a caso – e ci si capisce subito. Purtroppo questa sintonia senza parole diventa un problema quando dobbiamo parlare con un cliente: siamo un disastro.

**S:** Non ci piace comunicare quello che facciamo.

O meglio, non siamo abituati: la storia di un progetto per noi avviene quasi a posteriori, a processo concluso, quando in qualche modo cerchiamo di ricostruire tutto il percorso.

#### **Come lavorate su un progetto: chi fa cosa?**

**S:** Disegniamo pochissimo, il disegno viene alla fine.

**A:** Il momento chiave è la ricerca del materiale. C'è un momento in cui la frustrazione di non riuscire ad andare

**A:** Many designers, at this point, work only on finding new forms. That is not the case with us. In any case, many people think our work is very polished.

#### **And is it?**

**S:** Here's a little secret: in Milan the vases and bottles were not water-tight. Now we have solved the problem, so we can say that!

#### **Forgive my curiosity: how?**

**A:** Thanks to Colophony.

#### **Which is?**

**A:** Pine resin.

#### **How and where did you discover the existence of Colophony?**

**S:** Library, blog; you search online. Things are much simpler than they seem.

#### **What's it like working as a duo: an unfathomable relationship...**

**S:** We fight a lot.

**A:** It is hard, but it's going much better now. We finally have an assistant...

**S:** It's interesting to have a person who works in the studio, to get another perspective. We're usually shut up on our own: we understand each other, without too many explanations.

**A:** It's true: we can give each other very abstract feedback and we understand each other. For example, we might say: it has to be triangular – a random word – and it is immediately understood. Unfortunately this wordless communication becomes a problem when we have to talk with a client: we are a disaster.

**S:** We don't like to communicate about what we are doing. Or, more precisely, we're not used to it: for us, the story of a project comes almost a posteriori, when the process is finished, when we somehow try to reconstruct the path.

#### **How do you work on a project: who does what?**

**S:** We draw very little, the drawing comes at the end.

**A:** The key moment is the search for the material. There is a moment in which the frustration of not being able to go forward is very strong: we let ourselves be fascinated by an idea but then we are not able to translate it into an object...

**S:** To be schematic: usually one of us has an intuition and communicates it to the other one. The other one rejects



avanti è fortissima: ci facciamo affascinare dall'idea, ma poi non riusciamo a tradurla in un oggetto...

**S:** Schematizzando: di solito uno dei due ha una intuizione e la comunica all'altro. L'altro la cassa o la tiene. È interessante quando facciamo ricerca immagini: abbiamo tutto davanti e il progetto comincia a prendere una sua strada, a volte anche imprevista.

**A:** Il momento più bello è quando l'oggetto è lì e iniziamo a rifinirlo, a contestualizzarlo, cominciamo a capire che cosa è nato in modo spontaneo.

**S:** Andrea è bravissimo a capire dove c'è un'idea e dove non c'è! Ultima idea cassata? Non ricordo: eliminata! A volte hai delle intuizioni, poi le osservi e dici: no, questo non siamo noi. Accade sempre più spesso. Non sono cattive idee, ma non ci raccontano.

#### Prossimi progetti?

**A:** In giugno saremo a Design Miami/Basel, rappresentati da Libby Sellers, fondatrice dell'omonima galleria ed ex curatrice del Design Museum di Londra. Abbiamo incontrato Libby alla Design Academy, quando abbiamo presentato *Moulding Tradition*. Con lei abbiamo deciso di proporlo a Basilea, assieme al nuovo progetto *Colony*, tre arazzi che saranno sviluppati in collaborazione con il Textielmuseum di Tilburg. Sia *Moulding Tradition* sia *Colony* hanno una forte connotazione politica e delineano uno scenario dove l'idea di identità culturale legata ai confini geografici nazionali viene mostrata nella sua complessità. Se *Moulding Tradition* citava l'invasione afro-araba del Mediterraneo nel X secolo, confrontandola con l'attuale flusso migratorio clandestino, *Colony* racconterà le tracce del colonialismo italiano in Libia, Eritrea e Somalia. Vecchie e nuove cartografie, dati storici e cronaca contemporanea, architetture moderniste: tutto sarà tessuto assieme nel tentativo di costruire nuovi pattern visivi e concettuali.

#### Se mi iscrivo tra i vostri fan e vi dico che siete davvero molto bravi, voi che cosa rispondete?

**A+S:** Susanna, cosa possiamo dirti? Grazie! La prossima volta che torni a Eindhoven ti cuciniamo gli gnocchi alla Norma (Veneto+Sicilia)...

or approves it. It is interesting when we do research with images: we have everything there in front of us, and the project starts to find its path, sometimes in unexpected ways.

**A:** The best moment is when the object is there and we start to refine it, to put it into context, we start to understand what has come to life in a spontaneous way.

**S:** Andrea is very good at understanding when there is an idea or when there isn't! The latest idea rejected? I don't remember: it was eliminated! At times you have intuitions, then you look at them and say: no, that's not us. It happens more and more. They are not bad ideas, but they don't tell our story.

#### Your next projects?

**A:** In June we will be at Design Miami/Basel, represented by Libby Sellers, the founder of the gallery of the same name, former curator of the Design Museum of London. We met Libby at the Design Academy, when we presented *Moulding Tradition*. With her we decided to show it at Basel, together with the new project *Colony*, three tapestries developed in collaboration with the Textielmuseum of Tilburg. Both *Moulding Tradition* and *Colony* have a strong political connotation and outline a scenario where the idea of cultural identity linked to national geographical borders is displayed in all its complexity. While *Moulding Tradition* refers the Afro-Arabian invasion of the Mediterranean in the tenth century, comparing it with the present movements of immigration, *Colony* will narrate the traces of Italian colonialism in Libya, Eritrea and Somalia. Old and new maps, historic dates and contemporary news, modernist architecture: everything will be woven together in the attempt to construct new visual and conceptual patterns.

#### If I sign up for your fan club and tell you you're really talented what would you respond?

**A+S:** Susanna, what can we say? Thanks! The next time you come to Eindhoven we'll cook you some gnocchi alla Norma (Venetian+Sicilian style)...

Studio Formafantasma,  
*Autarchy*, 2010.  
Photo & courtesy: Studio  
Formafantasma