

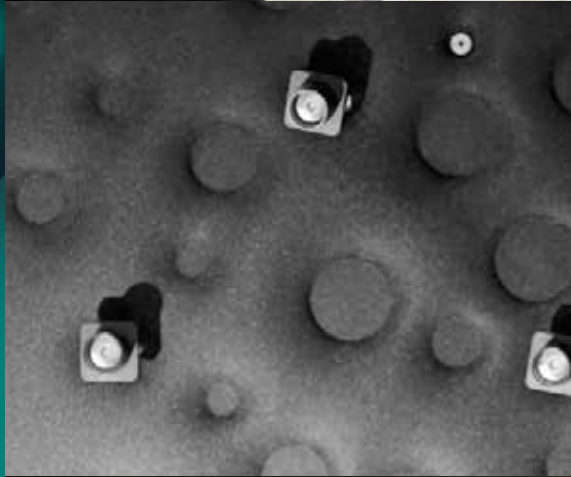
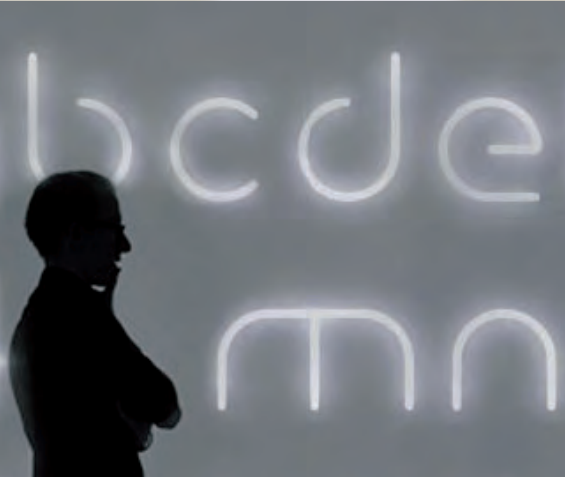
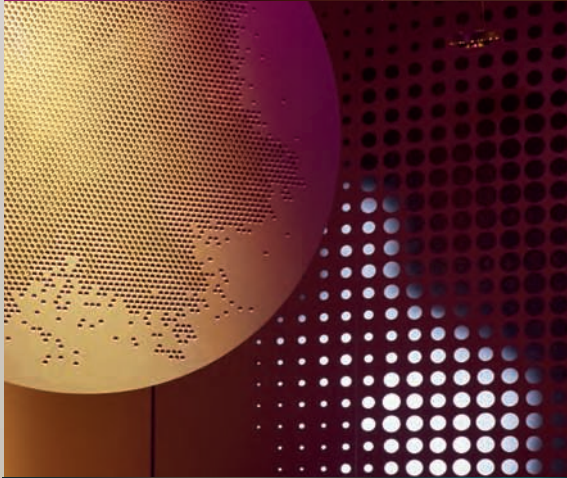
Le temps de transfert technologique, celui qui passe entre la recherche et l'application, est de plus en plus réduit. Cela a ouvert de nouvelles frontières du projet pour Artemide.

Die Zeit für den Technologietransfer, die zwischen Forschung und Anwendung vergeht, wird immer kürzer. Das hat für Artemide und die Projekte neue Grenzen eröffnet.

Lighting Fields

LIGHTING FIELDS

- 5 Lighting Paris. Glossaire / Glossar
- 26 Louvre Collections. Louvre-Lens, un nouveau musée /
Louvre-Lens, ein neues Museum
- 34 Sur le futur d'Artemide: une conversation /
Über die Zukunft von Artemide: ein Gespräch
- 40 Ameluna. Artemide + Mercedes-Benz Style
- 48 Tycho. Michele De Lucchi
- 58 Alphabet of Light. BIG – Bjarke Ingels Group
- 66 Light over Time. Tapio Rosenius
- 76 Silent Field. Carlotta de Bevilacqua, Laura Pessoni



Lighting Paris

Glossaire / Glossar

Quai Branly

Paris Skyline

Pompidou

Louvre-Lens

Ville Lumière Belle Époque

Midnight in Paris

Fondation Cartier

Light Design

Nuit Blanche

Impressionnisme



L'apparition sur les rives de la Seine du Musée du Quai Branly, proche de la Tour Eiffel, avec le transfert d'une partie des collections précédemment exposées au Musée de l'Homme, a interrogé les chercheurs quant à la nature du "musée d'anthropologie", de ce qu'est l'art et de ce qu'est la culture. D'où l'appellation plutôt compliquée pour le Quai Branly: musée des arts primitifs ou des arts et civilisations d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et des Amériques, quoiqu'il en soit : non occidentaux. La notion d'art primitif est elle-même controversée, dans la mesure où

elle implique que l'on considère comme "primitifs" les peuples qui ont produit cet art: une conception évolutionniste largement remise en question, même par les anthropologues ? Le musée conçu par Jean Nouvel en 1995 couvre une superficie de 40.600 mètres carrés répartis sur quatre bâtiments et expose 3500 objets, choisis dans une collection qui en comprend 300.000. Le bâtiment principal est comme un pont surplombant le paysage de jour et, de nuit le jardin dessiné par Gilles Clément, qui rassemble des plantes "indisciplinées et d'origine lointaine."

QUAI BRANLY "L'apparition du Musée du Quai Branly a interrogé les chercheurs quant à la nature du 'musée d'anthropologie', de ce qu'est l'art et de ce qu'est la culture..."

QUAI BRANLY "Mit dem neuen Museum Quai Branly stellte sich den Forschern die Frage nach der Natur eines anthropologischen Museums, nach dem, was Kunst und was Kultur ist..."

Mit dem neuen Museum Quai Branly an der Seine nahe dem Eiffelturm, das einen Teil der Kollektionen aus dem Musée de l'Homme aufnimmt, stellte sich den Forschern die Frage nach der Natur eines anthropologischen Museums, nach dem, was Kunst und was Kultur ist. Daher der eher komplizierte Name: „Museum der primitiven Künste oder der Künste und Kulturen Afrikas, Asiens, Ozeaniens und Amerikas“, also der außereuropäischen Künste. Der Begriff „primitive Kunst“ war zunächst Gegenstand von Kontroversen, da er die Völker, die sie hervorgebracht haben, als

„primitiv“ bezeichnet, während dieser evolutionstheoretische Begriff auch von Anthropologen selbst weitgehend in Frage gestellt wird. Das Museum wurde 1995 von Jean Nouvel entworfen, umfasst 40.600 m² Fläche in vier Gebäuden und zeigt 3500 Exponate, die aus einer Kollektion mit rund 300.000 Stück ausgewählt werden. Das Hauptgebäude ist wie eine Brücke an der Tages- und Nachtlandschaft des Gartens angelegt, der von Gilles Clément mit „ungezähmter Vegetation ferner Herkunft“ gestaltet wurde.

Les pyramides de Paris. La Tour Triangle, un bâtiment de 180 mètres de haut situé au cœur du Parc des Expositions de la Porte de Versailles (XV^e arrondissement) sera très probablement le nouveau point de repère de la capitale française. Approuvé par le Conseil de Paris en 2015, après de longues discussions, le Triangle a été conçu par les architectes suisses Herzog & de Meuron, qui ont travaillé sur le projet du Stade National de Pékin. Une fois construite, la tour aura sa place “sous le ciel de Paris” et seules la Tour Eiffel (324 m) et la tour Montparnasse (210 m) la dépasseront en hauteur. “Inutile

et démesurée”, telle est la principale accusation de ceux qui s’opposent à la tour Triangle, qui a par ailleurs déjà été soumise à l’appréciation du public parisien par le biais d’une soixantaine de maquettes de formes triangulaires “transparentes” produites par le cabinet Herzog & de Meuron et exposées au Pavillon de l’Arsenal, pour rappeler aux Parisiens le souvenir des splendeurs égyptiennes de l’époque néoclassique. Des fastes déjà évoqués du reste en 1989 lors de la construction d’une autre pyramide en verre: celle de Ieoh Ming Pei au Louvre.

PARIS SKYLINE “La tour Triangle, un bâtiment de 180 mètres de haut situé au cœur du Parc des Expositions de la Porte de Versailles sera très probablement le nouveau point de repère de la capitale française...”

PARIS SKYLINE “Der Tour Triangle, das 180 m hohe Gebäude am Messegelände an der Porte de Versailles, wird wohl das neue Merkmal der französischen Hauptstadt werden...”

Die Pyramiden von Paris. Der Tour Triangle, das 180 m hohe Gebäude am Messegelände an der Porte de Versailles (15. Arrondissement), wird wohl das neue Merkmal der französischen Hauptstadt werden. Der dreieckige Turm, der nach langen Diskussionen 2015 vom Pariser Stadtrat genehmigt wurde – ein Entwurf von den Schweizer Architekten Herzog & de Meuron, von denen das Nationalstadion in Peking stammt – wird, wenn er fertig ist, seinen Platz unter dem „Himmel von Paris“ behaupten, denn er wird nur vom Eiffelturm (324 m) und dem Tour Montparnasse (210 m) übertroffen

werden. „Nutzlos und maßlos“ ist der häufigste Vorwurf von den Gegnern des Tour Triangle. Um in der Öffentlichkeit um Verständnis für das Projekt zu werben, produzierte das Büro Herzog & de Meuron rund sechzig dreieckige, transparente Maquettes und stellte sie im Arsenal-Pavillon aus, so dass die Erinnerung der Pariser an den ägyptischen Prunk der neoklassizistischen Zeit aufgefrischt wurde – was übrigens auch schon 1989 mit dem Bau einer anderen Pyramide aus Glas geschehen war, nämlich der von Ieoh Ming Pei am Louvre.





Institution française fondée en 1977 à l'enseigne de la multidisciplinarité, le Centre Georges Pompidou est entièrement consacré à l'art moderne et est aussi connu sous le nom de Beaubourg. Il dispose d'espaces d'exposition, d'une vaste bibliothèque publique (BPI), d'un musée du design et d'un musée national d'art moderne. Beaubourg propose également un grand nombre d'activités musicales, cinématographiques et audiovisuelles et abrite une collection de quelque 70.000 œuvres, qui vont de l'art visuel au design, de l'architecture à la photographie, etc. La création du Centre Beaubourg a généré des débats houleux,

qui sont pour l'essentiel encore d'actualité, à propos de l'opposition entre culture de masse et culture d'élite ainsi que des questions de la décentralisation culturelle et de la relation entre pouvoir et créativité. Une partie du différend portait sur les évaluations concernant l'exhibitionnisme technologique de l'architecture du grand parallélépipède du cabinet Piano & Rogers réalisé en plaçant les éléments structuraux à l'extérieur de la façade de manière à créer à chaque étage une surface libre de 7500 mètres carrés. Cette caractéristique a fait du bâtiment un symbole controversé de l'architecture high-tech du XXe siècle.

POMPIDOU “Institution française fondée en 1977 à l'enseigne de la multidisciplinarité, le Centre Georges Pompidou est entièrement consacré à l'art moderne...”

POMPIDOU “Das Centre Georges Pompidou entstand 1977 als französische Institution für moderne Kunst und Kultur im Zeichen der Multidisziplinarität...”

Das Centre Georges Pompidou, auch als Beaubourg bekannt, entstand 1977 als französische Institution für moderne Kunst und Kultur im Zeichen der Multidisziplinarität. Es umfasst unter anderem das Designmuseum, das *Musée National d'Art Moderne*, weitere Ausstellungsbereiche und eine umfangreiche öffentliche Bibliothek (BPI). Das Zentrum veranstaltet Konzerte, Film- und audiovisuelle Aufführungen; die Kunstsammlung umfasst rund 70.000 Werke aus bildender Kunst, Design, Architektur, Fotografie usw. Die Gründung des Beaubourg war von lebhaften Debatten begleitet, die im

Wesentlichen heute noch aktuell sind, denn sie betreffen den Widerspruch zwischen Massen- und Nischenkultur, Fragen der kulturellen Dezentralisierung und der Beziehung zwischen Macht und Kreativität. Dabei ging es auch um den technologischen Exhibitionismus der Architektur – bei dem großen Parallelepiped vom Büro Piano & Rogers sind die strukturellen Elemente außen an der Fassade angesiedelt, so dass auf jeder Etage eine freie Fläche von 7500 m² geschaffen wurde. In jedem Fall wurde das Gebäude zum umstrittenen Symbol der Hightech-Architektur des 20. Jahrhunderts.

C'est un musée situé dans la ville de Lens, à environ 200 kilomètres au nord de Paris, qui expose des œuvres provenant des collections du musée du Louvre. L'architecture de SANAA + Imrey Culbert (2012), qui intègre le projet paysagiste de Catherine Mosbach, se concentre sur un hall vitré qui sert de charnière entre deux longues galeries d'exposition rectangulaires: celle des expositions temporaires et la Galerie du Temps. "Le projet pour le nouveau satellite du Louvre se compose de pavillons en courbes délicatement disposés dans le paysage et les couvertures des galeries sont constituées de diffuseurs en verre pour

l'éclairage naturel sous le ciel gris de Lens. La qualité éthérée des façades – de même hauteur avec une alternance d'aluminium brossé et de verre transparent – et la courbure légère des pavillons créent des reflets flous sur le paysage environnant. Cette impression de non mise au point vise à communiquer la nouvelle mission du Louvre-Lens: remettre en question la réalité et la perception, afin d'enseigner à regarder l'art". (Tim Culbert). Le nombre considérable de visiteurs du Louvre de Lens après une année d'ouverture (900.000 en 2014) vient s'ajouter aux vertigineux 9.2 millions de visiteurs annuels du musée du Louvre de Paris.

LOUVRE-LENS “Une impression de non mise au point entend communiquer la nouvelle mission du Louvre-Lens: remettre en question la réalité et la perception...”

LOUVRE-LENS “Dieser Eindruck des Verschwommenen will die neue Mission des Louvre-Lens vermitteln: die Realität und die Wahrnehmung in Frage zu stellen...”

Der Louvre-Lens ist ein Museum in der Stadt Lens rund 200 km nördlich von Paris, das Werke aus den Kollektionen des Louvre ausstellt. Die Architektur von SANAA + Imrey Culbert (2012), ergänzt durch den Landschaftspark von Catherine Mosbach, ist um eine verglaste Halle angelegt, die als Scharnier zwischen zwei langen rechtwinkligen Gebäudeflügeln dient: einer ist für Sonderausstellungen bestimmt, der andere für die Dauerausstellung Galerie du Temps. „Der Entwurf für den neuen Satelliten des Louvre besteht aus sanft gewölbten, in der Landschaft verteilten Pavillons; die Überdachung der Galerien besteht aus Lichtverteiltern aus Glas für die natürliche Beleuchtung unter dem grauen Himmel

von Lens. Die ätherische Qualität der Fassaden – in einheitlicher Höhe, aber mit dem Wechsel von gebürstetem Aluminium und transparentem Glas – und die leichte Wölbung der Pavillons erzeugt unscharfe Reflexe in der umliegenden Landschaft. Dieser Eindruck des Unscharfen will die neue Mission des Louvre-Lens vermitteln: die Realität und die Wahrnehmung in Frage zu stellen, um den Blick auf die Kunst neu zu lehren.“ (Tim Culbert). Zum bemerkenswerten Besucherzustrom, den der Louvre in Lens ein Jahr nach der Eröffnung erreichte (900.000 im Jahr 2014), addiert der Pariser Louvre seine spektakulären 9,2 Millionen Besucher jährlich.





On raconte que Philippe Lebon, l'inventeur du gaz d'éclairage à Paris, a développé si rapidement son invention que déjà à partir de 1830, la splendeur de l'éclairage, notamment celui des passages commerciaux décrits par Walter Benjamin, avait fasciné l'Europe au point de donner à Paris le surnom de *Ville Lumière*. Il semblerait en fait que cette épithète existait déjà au XVIII^e siècle en raison des nombreuses lampes à huile placées aux fenêtres des habitations pour des raisons de sécurité. Après ces précédents, c'est en 1900, année

de l'Exposition Universelle (où arrivèrent du monde entier 51 millions de personnes) et avec l'introduction de l'électricité que s'affirma à la Belle Époque le mythe de la *Ville Lumière*, celle qui ne s'éteint jamais, celle des fêtes, du luxe, de la mode, de la culture, de l'innovation technologique et des spectacles. Les caractères distinctifs de cette Belle Époque seront: l'Exposition Universelle, les cabarets, les maisons closes, l'Art Nouveau, la naissance du métro, le cinéma des frères Lumière, le chic typique de la Parisienne et les théâtres.

VILLE LUMIÈRE BELLE ÉPOQUE “C'est en 1900 que s'affirme avec la Belle Époque le mythe de la Ville Lumière, qui ne dort jamais...”

VILLE LUMIÈRE BELLE ÉPOQUE “Es war im Jahr 1900, als sich mit der Belle Époque auch der Mythos der Ville Lumière durchsetzte, der Stadt der Lichter, die nie schläft...”

Philippe Lebon, der Erfinder der Pariser Gaslaternen, soll seine Entdeckung so schnell entwickelt haben, damit schon in den dreißiger Jahren des 19. Jahrhunderts die prächtige Beleuchtung ihren Reiz auf die europäischen Besucher ausüben konnte und Paris den Beinamen *Ville Lumière* erhielt. Besonders faszinierend waren damit die Ladenpassagen, die später Walter Benjamin beschrieb. Tatsächlich war der Beiname wohl schon im 18. Jahrhundert berechtigt, denn aus Sicherheitsgründen wurden an den Fenstern der Häuser zahlreiche Öllampen angebracht. Nach diesen Vorläufern war

es dann 1900, das Jahr der Weltausstellung (zu der 51 Millionen Menschen aus aller Welt kamen) und der Einführung der Elektrizität, das mit der Belle Époque auch den Mythos der *Ville Lumière* mit sich brachte, der Stadt der Lichter, die nie schläft, mit all ihren Festen, dem Luxus, Mode und Kultur, technologischen Innovationen und Aufführungen. Denn die Symbole dieser Belle Époque waren eben die Weltausstellung, die Kabaretts, die Freudenhäuser, *Art nouveau*, der Bau der Metro, das Kino der Brüder Lumière, der typische Chic der Pariser Frau und die Theater.

Film de Woody Allen sorti en 2011. Gil (Owen Wilson), un scénariste à succès fatigué du monde d'Hollywood vient passer ses vacances à Paris en quête de l'inspiration nécessaire pour terminer son premier roman. Au cours d'une promenade solitaire dans la nuit parisienne, il accepte l'invitation à monter dans une voiture d'époque et se retrouve comme par enchantement transporté dans le Paris mythique des années vingt de la "génération perdue", sur laquelle il fantasme depuis toujours. Quand la nuit s'achève, il retrouve le XXI^e siècle et, voulant à tout prix revenir en arrière, tous les soirs à minuit, il accepte de faire un tour dans cette même voiture. Tandis qu'il

vit dans ce qu'il considère comme l'âge d'or, il tombe amoureux de la fascinante Adriana (Marion Cotillard), ancienne compagne de Picasso et de Modigliani: les deux personnages pareillement séduits se retrouvent projetés dans la magie de la nuit de la Belle Époque. Ils font ainsi la rencontre de Henri de Toulouse-Lautrec, de Paul Gauguin et d'Edgar Degas. Gil découvre que la nostalgie d'un "passé glorieux désormais perdu" est une aspiration récurrente de l'âme humaine, à toutes les périodes de l'histoire, quand on préfère se tourner avec nostalgie vers un passé romantique plutôt que d'accepter la banalité et l'insatisfaction de l'époque présente.

MIDNIGHT IN PARIS “Il accepte de monter dans une voiture d’époque et se retrouve transporté comme par magie dans le Paris mythique des années vingt, celui de la ‘génération perdue’...”

MIDNIGHT IN PARIS “Er lässt sich in einem Oldtimer mitnehmen und findet sich wie durch Zauber in das legendäre Paris der zwanziger Jahre versetzt, das der ‘verlorenen Generation’...”

Film von Woody Allen von 2011. Der erfolgreiche Drehbuchautor Gil (Owen Wilson), der die Welt in Hollywood satt hat, macht in Paris Urlaub, um Inspiration für seinen ersten Roman zu finden. Bei einem einsamen nächtlichen Spaziergang durch Paris lässt er sich zur Fahrt mit einem Oldtimer überreden und findet sich wie durch Zauber in das legendäre Paris der zwanziger Jahre versetzt, das der „verlorenen Generation“, das ihn immer faszinierte. Als die Nacht zu Ende geht, findet er sich im 21. Jahrhundert wieder, er will aber um jeden Preis in die Vergangenheit zurückkehren und steigt nun jede Nacht um Mitternacht in das geheimnisvolle Auto ein. In dieser

„goldenen Zeit“ verliebt er sich in die reizende Adriana (Marion Cotillard), die schon mit Picasso und Modigliani liiert war: Die beiden erleben dieselbe „Verführung“ und finden sich wiederum in das magische Nachtleben der Belle Époque versetzt. Hier treffen sie Henri de Toulouse-Lautrec, Paul Gauguin, Edgar Degas, und Gil erlebt, dass die Verklärung einer „glorreichen, längst verlorenen Vergangenheit“ eine stete Hoffnung der menschlichen Seele in allen historischen Epochen ist – lieber man schaut nostalgisch auf eine romantische Vergangenheit, als die banale, unbefriedigende Gegenwart zu akzeptieren.



Ambigu et sensoriel, le bâtiment de la Fondation Cartier à Paris (1994) a représenté un tournant dans l'esthétique de l'architecture et de sa dématérialisation. Comme fondue dans ses éléments constitutifs, la structure du bâtiment se compose d'une succession de filtres qui interagissent avec les arbres et le jardin en une série de reflets atmosphériques. Le bâtiment est pour ainsi dire dissous dans le paysage urbain et l'architecture acquiert la valeur séduisante d'une installation environnementale. "Dans un bâtiment comme celui de la Fondation Cartier –

dans lequel je mélange, volontairement, des images réelles et des images virtuelles – tout cela se reflète dans le fait que je ne sache jamais si je vois sur le même plan l'image virtuelle ou l'image réelle. Si je regarde la façade, vu qu'elle est plus grande que le bâtiment, je ne sais pas si je vois le reflet du ciel ou le ciel en transparence. Si ensuite j'observe l'arbre à travers les trois étages vitrés, je ne sais jamais si je vois l'arbre en transparence, devant, derrière, ou le reflet de l'arbre." (Jean Nouvel)

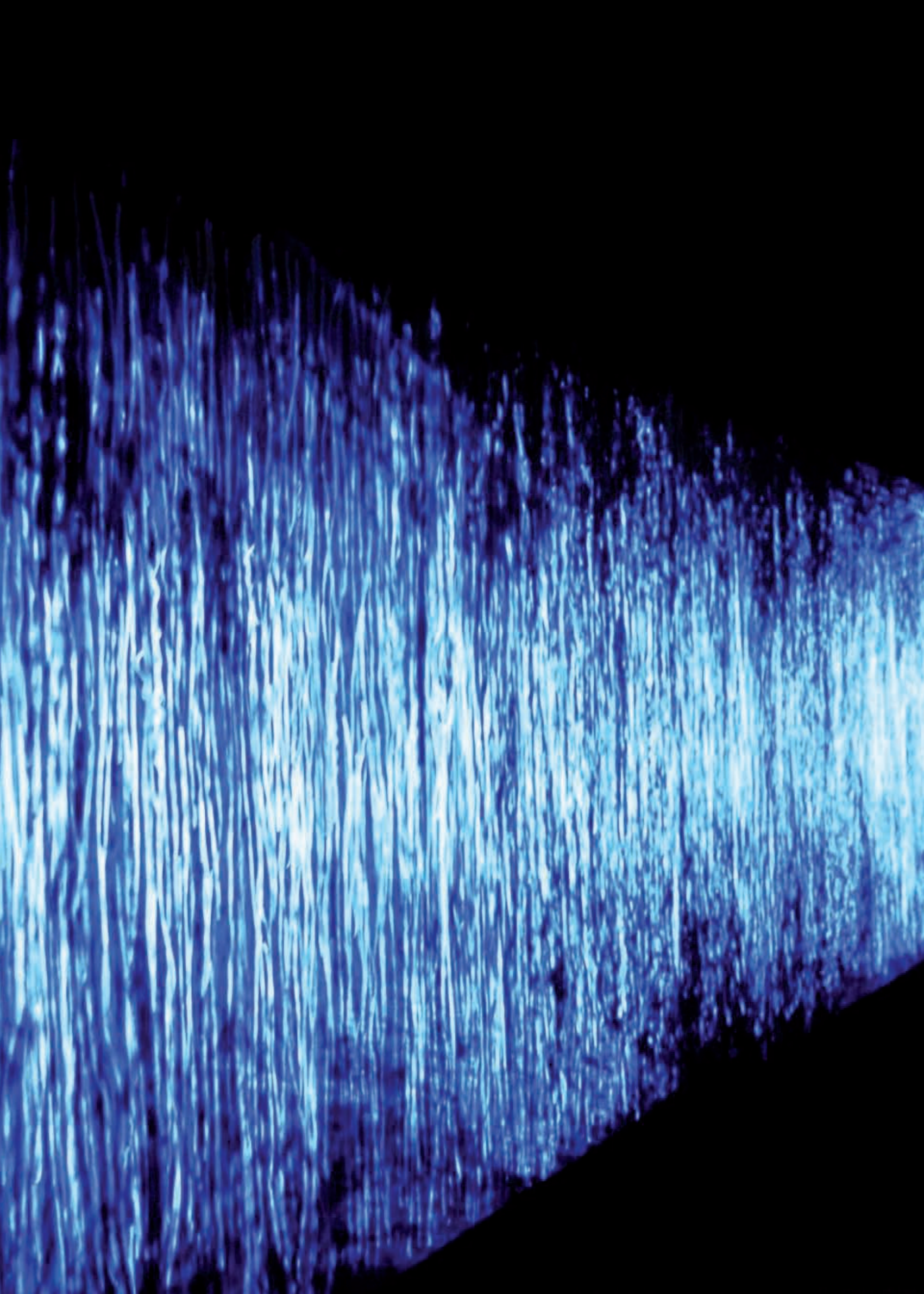
FONDATION CARTIER: : RÉELLE ET VIRTUELLE “Ambigu et sensoriel, le bâtiment de la Fondation Cartier à Paris a représenté un tournant dans l'esthétique de l'architecture et de sa dématérialisation...”

FONDATION CARTIER: REAL UND VIRTUELL “Das mehrdeutige, sinnliche Gebäude der Fondation Cartier in Paris stellt einen Wendepunkt für die Ästhetik der Architektur und ihre Entmaterialisierung dar...”

Das mehrdeutige, sinnliche Gebäude der Fondation Cartier in Paris (1994) stellt einen Wendepunkt für die Ästhetik der Architektur und ihre Entmaterialisierung dar. Die Gebäudestruktur wirkt wie eine Überblendung seiner Komponenten und löst sich in eine Reihe von Filtern auf, die mit den Bäumen und dem Garten in mehrschichtigen atmosphärischen Reflexen interagieren. Das Gebäude löst sich gewissermaßen in der urbanen Landschaft auf und die Architektur erwirbt den verführerischen Wert einer Landschaftsinstallation. „In einem

Gebäude wie dem der Fondation Cartier – in dem ich bewusst reale und virtuelle Bilder mische – entsteht die Situation, dass ich nie weiß, ob ich auf derselben Ebene das virtuelle oder das reale Bild sehe. Wenn ich die Fassade anschau, die ja größer ist als das Gebäude selbst, weiß ich nicht, ob ich die Spiegelung des Himmels oder den Himmel in Transparenz sehe. Wenn ich dann den Baum durch die drei verglasten Etagen ansehe, weiß ich nie, ob ich den Baum in Transparenz, vorn hinten, oder die Spiegelung des Baums sehe.“ (Jean Nouvel)





Yann Kersalé, plus qu'un concepteur lumière, est un artiste conceptuel qui travaille avec la lumière en ayant choisi la nuit comme lieu de prédilection pour ses expériences. Depuis les années 90, il a commencé à collaborer avec Jean Nouvel (l'Opéra de Lyon, la Tour Agbar de Barcelone, le Musée du Quai Branly), puis avec de nombreux autres architectes. En mettant en mouvement des espaces et des bâtiments, Kersalé tente d'introduire des récits inédits dans la ville contemporaine, comme par exemple l'illumination du Vieux-Port de Marseille. Ses dernières expériences entre la matière et la lumière (Bretagne 2011), de plus en plus radicales,

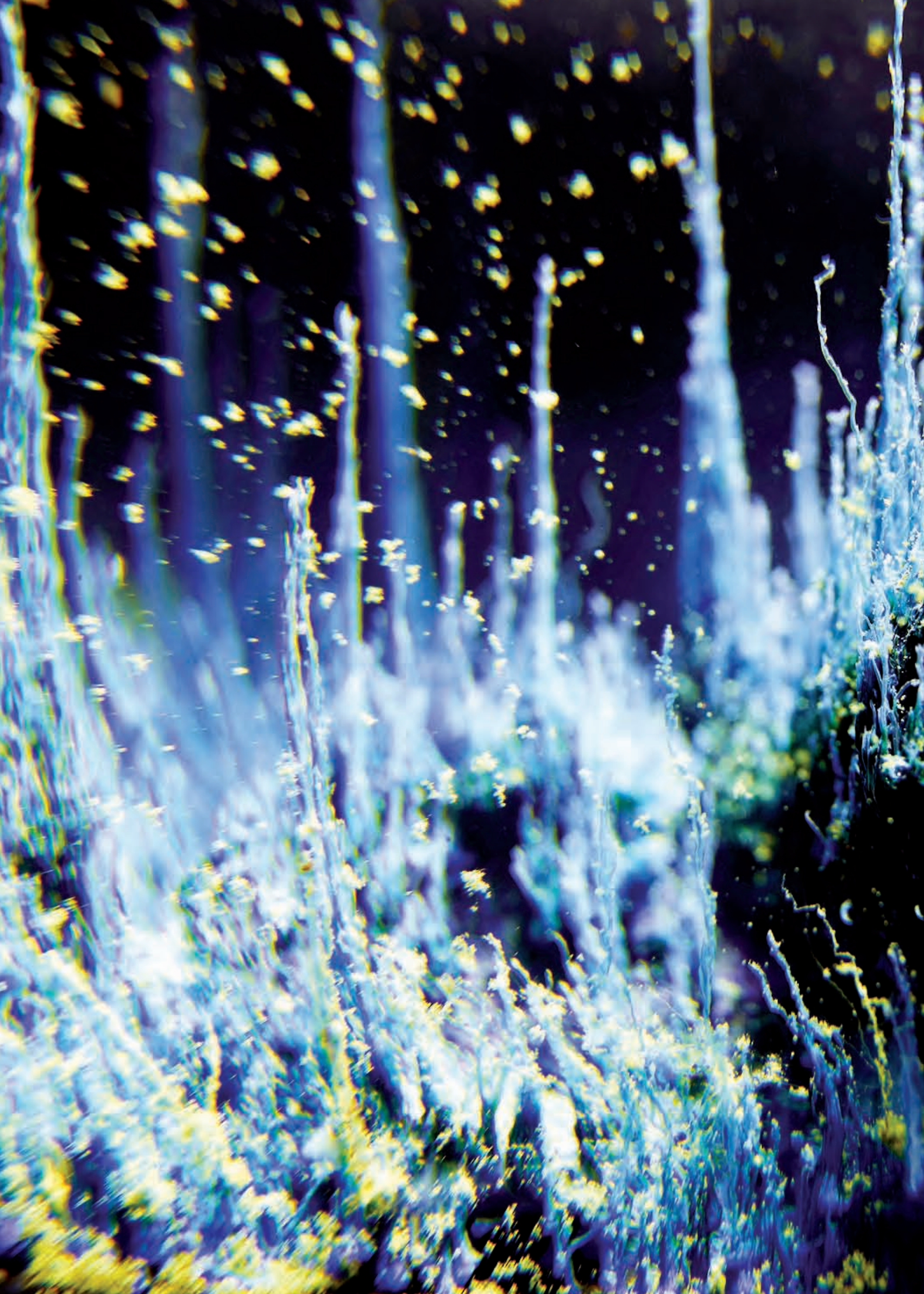
en viennent à induire une certaine aliénation chez le spectateur comme il advient dans certaines installations de Turrell. Kersalé pour sa part va jusqu'à amener le spectateur nocturne dans une sorte de naufrage avec une action sur l'espace et le mouvement comparable à certaines expériences de l'art cinétique. Dans ses réalisations et dans l'usage qu'il fait de la lumière colorée, le bleu semble désormais être le moyen privilégié qui est à la base de son processus créatif. On parlera d'un bleu révolutionnaire comme il pouvait l'être pour Yves Klein qui a recherché dans cette couleur à se rapprocher de l'absolu spirituel.

LIGHT DESIGN “Yann Kersalé est un artiste conceptuel qui travaille avec la lumière après avoir choisi la nuit comme un lieu de prédilection pour ses expériences...”

LIGHT DESIGN “Yann Kersalé ist ein Konzeptkünstler, der mit Licht arbeitet und die Nacht als bevorzugten Rahmen für seine Experimente wählt...”

Yann Kersalé ist nicht nur Light Designer, sondern vielmehr Konzeptkünstler, der mit Licht arbeitet und die Nacht als bevorzugten Rahmen für seine Experimente wählt. In den 90er Jahren begann seine Zusammenarbeit mit Jean Nouvel (Opéra de Lyon, Torre Agbar in Barcelona, Museum Quai Branly), auf den viele andere folgten. Kersalé versetzt Räume und Gebäude in Bewegung und versucht so, ungewöhnliche Erzählungen in die moderne Stadt einzuführen, wie zum Beispiel bei der Beleuchtung des Alten Hafens in Marseille. Seine jüngeren, immer radikaleren Experimente mit Materie und

Licht (Bretagne 2011) führen sogar eine gewisse Verfremdung für den Zuschauer ein, wie bei einigen Installationen von James Turrell. Kersalé bringt durch die Einbeziehung von Raum und Bewegung, die mit bestimmten Experimenten der kinetischen Kunst vergleichbar ist, den nächtlichen Betrachter zu einer Art Schiffbruch. In seinen Arbeiten mit farbigem Licht scheint das Blau inzwischen das bevorzugte Mittel zu sein, um seinen kreativen Prozess zu unterstützen – ein revolutionäres Blau, ähnlich wie bei Yves Klein, der sich mit dieser Farbe der absoluten Spiritualität annähern wollte.



Dans le poignant roman sentimental de Fiodor Dostoïevski, les Nuits Blanches sont celles de Saint-Pétersbourg entre mai et juin, lorsque le ciel de minuit est presque blanc. On y raconte comment lors d'une promenade nocturne, un jeune homme névrosé rencontre une jeune fille qui réveille en lui le sentiment de l'amour, qui se révélera n'être malheureusement qu'un rêve de son imagination exaltée. En écho à l'atmosphère de cette errance nocturne racontée par l'écrivain russe, la Nuit Blanche parisienne promet, à défaut d'une rencontre sentimentale décisive, certainement un éventail de passionnantes

aventures psycho-géographiques dans la tradition du situationnisme français, aventures stimulées par un riche programme de rencontres, de représentations artistiques, d'installations en fibres optiques, de surfaces en film photoconducteur et électroluminescentes, etc. Après avoir livré au passé les fastes de la *Ville Lumière* d'autrefois, les nuits du début d'octobre 2016 offriront aux Parisiens éparpillés dans la ville la possibilité de partir à la recherche d'une rencontre personnelle avec les sensations suscitées par le thème de cette année: l'"Atmosphère", justement.

NUIT BLANCHE "Après avoir livré au passé les fastes de la Ville Lumière d'autrefois, les nuits des premiers jours d'octobre 2016 voient les Parisiens se disperser dans la ville..."

NUIT BLANCHE "Nachdem der Prunk der Ville Lumière der Vergangenheit zugestanden wurde, werden die Pariser in den ersten Oktobernächten 2016 durch ihre Stadt streifen..."

In der gleichnamigen gefühlvollen Novelle von Fjodor Dostojewski sind die *Weissen Nächte* jene Nächte im Mai und Juni in Sankt Petersburg, wenn der Nachthimmel hell bleibt. Er erzählt darin die Geschichte eines neurotischen Jünglings, der bei einem nächtlichen Spaziergang ein Mädchen trifft, das in ihm das Gefühl der Liebe weckt, sich aber leider nur als Traum seiner erregten Fantasie enthüllt. In Anlehnung an das Klima jenes nächtlichen Flanierens verspricht die Pariser *Nuit Blanche* zwar vielleicht nicht genau die entscheidende Liebesbegegnung, aber sicher eine Reihe aufregender psycho-

geografischer Abenteuer in der Tradition des französischen Situationismus, die von einem umfangreichen Programm an Gesprächen, Kunstperformances, Glasfaserinstallationen, EL-Leuchtf lächen und OLF-Folien usw. angeregt werden. Nachdem der einstige Prunk der *Ville Lumière* der Vergangenheit zugestanden wurde, werden die Pariser in den ersten Oktobernächten 2016 durch ihre Stadt streifen auf der Suche nach der Begegnung mit den Gefühlen, die das diesjährige Thema heraufbeschwört: die „Atmosphäre“.

Le célèbre mouvement artistique qui a révolutionné l'art moderne est né en France, à Paris, dans la seconde moitié du XIXe siècle, entre 1860 et 1870, et s'est poursuivi jusqu'au début du XXe siècle. Le nom d'«impressionnisme» fut introduit par les critiques d'art de l'époque dans l'intention de souligner la négligence dans l'exécution des œuvres montrées en 1871 lors d'une exposition qu'ils appelèrent *Exposition des Impressionnistes*, en s'inspirant du titre d'un tableau de Monet, *Impression, Soleil Levant*. En réalité, les impressionnistes se servaient pour peindre en plein air d'une technique rapide qui leur permettait de terminer le travail en quelques heures de manière à pouvoir

reproduire sur la toile les sensations et les perceptions visuelles du paysage au cours des divers moments de la journée et dans des conditions spécifiques de luminosité. L'étude d'après la nature du ciel, de l'atmosphère et des eaux remplaça le travail méticuleux entre les quatre murs d'un atelier. Dans l'impressionnisme, le fond ou le paysage, ne représente pas quelque chose d'ajouté. Au contraire, il enveloppe les formes et devient même souvent le protagoniste du tableau dans de nombreuses œuvres célèbres d'artistes impressionnistes comme Édouard Manet, Claude Monet, Edgar Degas, Pierre-Auguste Renoir, Alfred Sisley, Camille Pissarro et Frédéric Bazille.

L'IMPRESSIONNISME “Le célèbre mouvement artistique qui a révolutionné l'art moderne est né en France, à Paris, dans la seconde moitié du XIXe siècle...”

IMPRESSIONISMUS “Die berühmte Künstlerbewegung, die die moderne Kunst revolutionierte, entstand in Frankreich, genauer in Paris in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts...”

Die berühmte Künstlerbewegung, die die moderne Kunst revolutionierte, entstand in Frankreich, genauer in Paris in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, zwischen 1860 und 1870, und dauerte bis Anfang des 20. Jahrhunderts. Der Name „Impressionismus“ wurde von den damaligen Kunstkritikern eingeführt, um die „nachlässige“ Ausführung der Gemälde zu betonen, die 1871 in einer Ausstellung gezeigt wurden: Sie nannten sie *Exposition Impressioniste* in Anlehnung an den Titel eines Bildes von Monet, *Impression, soleil levant*. Tatsächlich nutzten die Impressionisten, um im Freien arbeiten zu können, eine schnelle Technik, um ein Werk in wenigen Stunden abschließen und

die Gefühle und visuellen Eindrücke der Landschaft zu verschiedenen Tageszeiten und in besonderen Lichtbedingungen auf die Leinwand bannen zu können. Die Studien des Himmels, der Atmosphäre, der Gewässer nach der Natur ersetzte die sorgfältige Arbeit im Atelier. Im Impressionismus sind der Hintergrund und die Landschaft kein Zusatz, sondern sie hüllen die Figuren ein und werden häufig zum eigentlichen Hauptgegenstand, wie man in vielen berühmten Werken von Édouard Manet, Claude Monet, Edgar Degas, Pierre-Auguste Renoir, Alfred Sisley, Camille Pissarro und Jean-Frédéric Bazille beobachten kann.





Cette impression d'image floue parle de la nouvelle mission du Louvre-Lens: mettre en discussion la réalité et la perception, pour nous apprendre à regarder l'art avec un œil neuf.

Dieser Eindruck des Verschwommenen spricht von der neuen Mission des Louvre-Lens: die Realität und die Wahrnehmung in Frage stellen, um dazu anzuregen, Kunst auf eine neue Art zu betrachten.

Louvre Collections

Louvre-Lens, un nouveau musée / ein neues Museum

Le Louvre-Lens, le musée conçu par SANAA avec Imrey Culbert, est une émanation du musée parisien dans la région minière du nord de la France, et répond à la volonté politique de diffuser dans les différentes régions du pays la richesse des collections du Musée du Louvre. Lens est une ville minière contrainte de se réinventer après la fermeture des mines de charbon, qui occupe une position stratégique, non loin de Bruxelles, d'Amsterdam et de Londres. Le musée puise dans le fonds des œuvres de la maison mère pour réaliser des expositions temporaires, afin de mettre la collection en valeur et d'approfondir en même temps certains thèmes. Le principal espace d'exposition, la Galerie du Temps, est conçue comme un parcours chronologique à travers de multiples cultures, qui couvre un espace qui va de l'Europe jusqu'à l'Inde, et une période chronologique qui va de 3500 avant J.C. jusqu'au début du XIX^e siècle.

Der Louvre-Lens, der vom Architekturbüro SANAA mit Imrey Culbert entworfen wurde, ist eine Dependence des Pariser Museums im Kohlerevier im Norden Frankreichs und Ausdruck des politischen Willens, die reichen Sammlungen des Louvre in den verschiedenen Regionen des Landes zu verteilen. Lens ist eine Bergbaustadt, strategisch günstig gelegen nicht weit von Brüssel, Amsterdam und London, die seit der Schließung der Kohlezechen gezwungen ist, sich „neu zu erfinden“. Das Museum schöpft aus dem Werkbestand des Mutterhauses und konzipiert Sonderausstellungen, um die Kollektion zur Geltung zu bringen und gleichzeitig bestimmte Themen zu vertiefen. Der Hauptausstellungsbereich, die Galerie du Temps oder Galerie der Zeit, ist als chronologischer Weg durch vielfältige Kulturen angelegt, der ein geografisches Gebiet von Europa bis Indien und ein Zeitintervall von 3500 v. Chr. bis zur 19. Jahrhunderts abdeckt.

C'est une abrasion retentissante de tout le «contexte» muséographique, ce cadre représenté par l'architecture, qui a eu lieu à Lens. Dans la galerie du Louvre-Lens, le public circule librement tandis que la lumière filtre à travers le toit du pavillon et que l'espace se dissout sur le bord des murs sous l'effet de la réverbération du revêtement en aluminium.

In Lens erlebt man den sensationellen Abschleiß des gesamten museografischen „Rahmens“, den die sonst Architektur darstellt. In der Galerie des Louvre-Lens gehen die Besucher frei umher, während das Licht durch die Decke gefiltert wird und der Raum sich am Rand der Wände durch die Spiegelungen der Aluminiumverkleidung auflöst.

Tim Culbert

Le projet pour le nouveau satellite du Louvre se compose de pavillons aux courbes douces et insérés dans le paysage - 62 hectares de surface d'une ancienne mine - qui créent un «parc-musée.» Les toits des galeries sont entièrement vitrés et délicatement diffusifs, créant un éclairage naturel idéal sous le ciel de Lens. La qualité éthérée des façades - pleine hauteur, en aluminium brossé qui alterne avec le verre transparent - et la légère courbure des pavillons provoque un reflet imprécis du paysage environnant. Cette impression d'image floue parle de la nouvelle mission du Louvre-Lens: mettre en discussion la réalité et la perception, pour nous apprendre à regarder l'art avec un oeil neuf.

Les volumes des galeries sont délicatement assemblés entre eux dans les coins, permettant ainsi au visiteur de percevoir les expositions temporaires transversalement. Le projet renforce la griffe des conservateurs, en révoquant efficacement l'installation suivant les secteurs artistiques traditionnels, qui ont défini - et circonscrit - la collection du Palais du Louvre au cours des deux derniers siècles. Les bâtiments et l'installation des galeries opèrent une fusion entre artefacts, peinture et sculpture avec l'architecture, la circulation et la nature, en impliquant le visiteur dans un nouvel espace social qui en élargit l'imaginaire et le compare avec la diversité des pratiques artistiques dans les archives du Louvre. La transversalité ainsi obtenue, intègre et régénère

les formes d'art classique et les techniques, en embrassant ouvertement une approche de "culture panoramique" qui combine les départements et les formats classiques de l'art. Cette conception est particulièrement appropriée pour une nouvelle génération de visiteurs, ainsi que pour un public plus choisi, qui s'intéresse à des moyens alternatifs de la représentation de la culture historique. Le bâtiment est un conteneur et l'arrière-plan éthéré - parfois invisible - de ce programme, qui rend possible un large éventail d'expériences sur la façon dont la perception donne forme et crée le sens.

Der Entwurf für den neuen Louvre-Satelliten besteht aus sanft geschwungenen Hallen, die in die Landschaft eingegliedert sind - 62 Hektar Fläche einer aufgelassenen Zeche - und eine Art Museums-Park bilden. Die Dächer der Galerien sind vollständig verglast und sanft streuend, so dass sie eine ideale natürliche Beleuchtung unter dem grauen Himmel von Lens erzeugen. Die ätherische Qualität der Fassaden - über die ganze Höhe aus gebürstetem Aluminium im Wechsel mit transparentem Glas - und die leichte Wölbung der Pavillons führen zu einer verschwommenen Spiegelung der umliegenden Landschaft. Dieser Eindruck des Verschwommenen spricht von der neuen Mission des Louvre-Lens: die Realität und die Wahrnehmung in Frage stellen, um dazu anzuregen, Kunst auf eine neue Art zu betrachten. Die Volumen

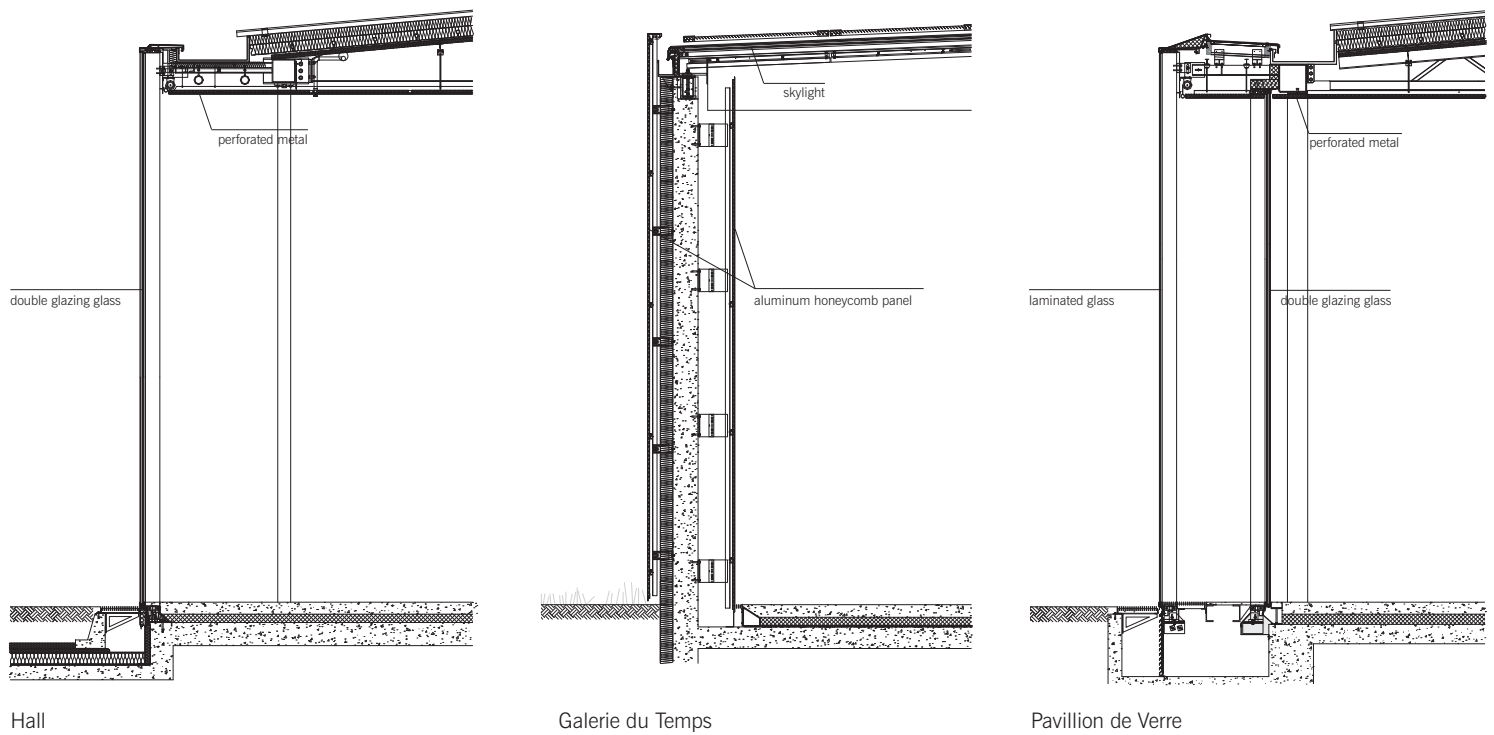
der Galerien sind an den Ecken sanft miteinander verbunden, so dass der Besucher die Sonderausstellungen transversal wahrnehmen kann. Der Entwurf verstärkt den kuratorischen Ansatz, denn er widerruft klar die Anordnung nach traditionellen Kunstabteilungen, die die Kollektion im Louvre in den letzten beiden Jahrhunderten definiert - und begrenzt - haben. In den Gebäuden und der Ausstattung der Galerien verschmelzen Objekte, Malerei und Skulptur mit der Architektur, dem Verkehr und der Natur und beziehen den Besucher in einen neuen sozialen Raum ein, erweitern seine Vorstellungskraft und stellen die Vielfalt der künstlerischen Techniken, die in den Archiven des Louvre vertreten sind, zum Vergleich gegenüber. So entsteht eine Transversalität, die klassische Kunstformen und Techniken integriert und regeneriert, indem sie erklärmaßen einen Ansatz des „Kulturpanoramas“ vertritt, der die bisherigen Abteilungen und klassischen Kunstformate vereint. Diese Konzeption eignet sich für eine neue Generation von Besuchern ebenso wie für ein erfahreneres Publikum, das an alternativen Darstellungsarten der historischen Kultur interessiert ist. Das Gebäude bildet einen „Behälter“ und - manchmal unsichtbaren - ätherischen Hintergrund dieses Programms und ermöglicht eine große Bandbreite an Experimenten darüber, wie die Wahrnehmung selbst Form verleiht und Bedeutung erzeugt.



Contrairement à la politique de séparation des zones culturelles adoptée au Louvre de Paris, le Louvre-Lens s'est offert la possibilité de présenter une vision synoptique de la production artistique d'une période donnée.

Während der Louvre in Paris das Kriterium der Trennung der Kulturkreise befolgt, hat sich der Louvre-Lens die Möglichkeit erlaubt, eine synoptische Ansicht der Kunstproduktion in einer bestimmten Epoche zu zeigen.





Une fois entré au cœur du complexe on a la sensation de marcher à travers un labyrinthe de transparences.

Wenn man den Hauptteil des Gebäudes betritt, bleibt der Eindruck von Leichtigkeit, und man hat das Gefühl, sich durch ein transparentes Labyrinth zu bewegen.

Pierluigi Nicolin

Une abrasion retentissante de tout le «contexte» muséographique, ce cadre représenté par l'architecture, a eu lieu à Lens, dans le nord-est de la France, avec le projet du Louvre-Lens, composé de cinq bâtiments bas avec un revêtement extérieur en aluminium anodisé et en verre qui se reflète et se fond dans l'environnement jusqu'à disparaître dans le paysage. Le même effet de disparition se retrouve à l'intérieur, comme par exemple dans l'espace unitaire de la Grande Galerie du Temps dont les 3000 mètres carrés ont été conçus comme un parcours chronologique à travers les cultures artistiques depuis 3500 avant J.C. jusqu'au début du XIXe siècle. A la Galerie du Louvre-Lens, les conventions muséographiques sont remises en question par la

position sur le sol des œuvres disposées quasiment sur un plan archéologique sur lequel le public circule librement, tandis que la lumière filtre à travers le toit du pavillon et que l'espace se dissout sur le bord des murs sous l'effet de la réverbération du revêtement en aluminium.

In Lens im Nordosten Frankreichs erlebt man im Projekt des Louvre-Lens den sensationellen Abschliff des gesamten museografischen „Rahmens“, den die sonst Architektur darstellt. Der Entwurf besteht aus fünf niedrigen Gebäuden mit einer Außenverkleidung aus eloxiertem Aluminium und Glas, die reflektiert und mit der Umgebung verschmilzt, bis sie in der Landschaft verschwindet.

Derselbe Effekt des Verschwindens findet sich im Innern, zum Beispiel in dem großen durchgehenden Raum der Grande Galerie du Temps, der Galerie der Zeit, mit ihren 3000 m², die als chronologischer Weg durch die künstlerischen Kulturen von 3500 vor Christus bis Anfang des 19. Jahrhunderts angelegt ist. In der Galerie des Louvre-Lens werden die museografischen Konventionen durch die Anordnung der ausgestellten Werke auf dem Boden in Frage gestellt – auf einer fast archäologischen Ebene, auf der das Publikum frei umhergeht, während das Licht durch die Decke des Pavillons gefiltert wird und der Raum sich am Rand der Wände durch die Spiegelwirkung der Aluminiumverkleidung auflöst.



La qualité subtile des façades de pleine hauteur, en aluminium brossé qui alterne avec le verre transparent - et la légère courbure des pavillons provoque un reflet flou du paysage environnant.

Die ätherische Qualität der Fassaden – über die ganze Höhe aus gebürstetem Aluminium im Wechsel mit transparentem Glas – und die leichte Wölbung der Pavillons führen zu einer verschwommenen Spiegelung der umliegenden Landschaft.

Le bâtiment se compose de façades continues de pleine hauteur qui réalisent des effets de transparence, de reflet et de léger flou en provoquant la disparition du volume dans le paysage.

Das Gebäude besteht aus durchgehenden Fassaden über die ganze Höhe, die eine Wirkung aus Transparenz, Spiegelung und leichter Verschwommenheit bilden und dazu führen, dass das Gebäude in der Landschaft verschwindet.



Le Louvre-Lens se compose d'une série de cinq bâtiments, sinueusement articulés entre eux au centre du parc. La coque extérieure en verre et aluminium anodisé confère à l'édifice une extraordinaire capacité de refléter le paysage environnant et de s'y fondre. Si, en vous promenant dans le parc, vous vous en approchez, vous aurez l'impression de vous retrouver devant un jeu léger de formes en mouvement dans la nature plutôt que devant un solide bâtiment de musée. Une fois entrés dans le corps central de l'ensemble, cette impression de légèreté persiste au point que vous aurez la sensation de vous promener à travers un labyrinthe de transparences. À l'intérieur de la Galerie du Temps, les concepteurs ont accordé une attention particulière à la disposition des socles dans l'espace, où un équilibre parfait de hauteurs et de délicats encastresments réciproques

en compose les masses comme s'il s'agissait des éléments d'une grande sculpture à base géométrique. Cela engendre un sentiment de cohérence de l'époque, l'indication d'une synthèse des arts qui rompt avec la logique de la séparation des genres qui trop souvent guide l'exposition des œuvres. Le reflet légèrement flou qui provient des parois latérales, en aluminium anodisé, renforce cette sensation particulière d'intimité.

Der Louvre-Lens besteht aus einem Gesamtkomplex von fünf Gebäuden, die sich in der Mitte des Parks aneinander schmiegen. Die Fassade aus Glas und eloxiertem Aluminium verleiht dem Gebäude die außerordentliche Fähigkeit, seine Umgebung zu spiegeln und mit ihr zu verschmelzen. Wer bei einem Spaziergang durch den Park näher kommt, hat den Eindruck, sich eher vor einem leichten Spiel aus sich

in der Natur bewegenden Formen zu befinden als vor einem festen Museumsgebäude. Auch wenn man den Hauptteil des Gebäudes betritt, bleibt diese Leichtigkeit, und man bewegt sich wie durch ein transparentes Labyrinth. In der Galerie der Zeit wurde die Aufstellung der Podeste im Raum besonders bedacht: Ihre Körper bilden ein feines Gleichgewicht aus Höhen und gegenseitigen Überschneidungen, als wären es Elemente einer großen Skulptur mit geometrischer Basis. So entsteht ein Gefühl für die Kohärenz der Zeiten, ein Verweis auf eine Synthese der Künste, mit der die Logik der Genre-Trennung – allzu häufig die Leitlinie für Werkausstellungen – durchbrochen wird. Der leicht verschwommene Reflex, der von den Seitenwänden der Galerie aus eloxiertem Aluminium stammt, verstärkt diesen besonderen Eindruck der Intimität noch.



Michele Nastasi: *Pour le Light+Building de Francfort et pour le Salon du Meuble de Milan, Artemide se présente en 2016 au public non seulement avec un certain nombre de nouveautés importantes, mais aussi avec une stratégie et une philosophie renouvelées et projetées vers l'avenir, fruit d'une longue expérience.*

Carlotta de Bevilacqua: Je voudrais faire une prémisse importante, à savoir qu'aujourd'hui, le temps de transfert technologique, le temps qui passe entre la recherche et l'application est de plus en plus réduit. Cela a ouvert de nouvelles possibilités conceptuelles pour ceux qui, comme Artemide, sont de grands observatoires sur la recherche, ou mieux, sur le savoir, entendu dans un sens large et transversal par rapport à la lumière, et a un savoir-faire en matière de fabrication, parce que le savoir, nous devons pouvoir le restituer à travers le faire. C'est en cela que Ernesto [Gismondi] s'est toujours engagé, à tel point que Artemide investit 7% de son chiffre d'affaires dans la recherche, et est une réalité en mesure d'industrialiser et de réaliser ce

qui appartient au savoir. C'est une chose faite de matériaux, d'électronique ... "de l'atome au bit" dirais-je, parce que nous sommes confrontés aux ressources matérielles et énergétiques, en plus de ce que nous désirons faire. Notre patrimoine est aussi un patrimoine physique, fait d'usines sur tout le territoire européen et de contrôles continus sur la qualité. Et puis aujourd'hui, il y a aussi un «faire immatériel» qui s'intègre dans le tout et qui est de plus en plus important, lié aux logiciels et aux aspects intangibles de la conception de la lumière. Le fait d'avoir généré une grande compétence, en constante évolution, permet de connaître les grands phénomènes qui sont en train de changer le monde, de reconnaître et d'intercepter d'autres grands savoirs compatibles avec le nôtre. Cela nous a amenés à rencontrer de nouveaux partenaires, qu'il s'agisse d'inventeurs qui conçoivent de nouveaux espaces et de nouveaux produits, ou des sociétés telles que, par exemple, Mercedes.

MN: *La collaboration avec Mercedes suscite tout d'abord un sentiment de surprise véritable ...*

Sur le futur d'Artemide

Über die Zukunft von Artemide

Une conversation / Ein Gespräch

Michele Nastasi: *Bei der Light+Building in Frankfurt und beim Salone del Mobile in Mailand präsentiert sich Artemide dem Publikum 2016 nicht nur mit einer Reihe großer Neuheiten, sondern auch mit einer neuen Strategie und Philosophie, die auf der Basis einer langen Erfahrung in die Zukunft weisen.*

Carlotta de Bevilacqua: Ich möchte etwas Wichtiges vorausschicken, nämlich dass heute die Zeit des technologischen Transfers zwischen Forschung und Anwendung immer kürzer ist. Das hat neue Projektbereiche für eine Firma wie Artemide eröffnet, die ein beobachtendes Auge auf die Forschung oder besser gesagt das Wissen – in breitem, transversalem Sinne – über das Licht richtet und viel Know-how zum Manufacturing hat, denn das Wissen muss man über das Handeln zurückgeben können. Dafür hat sich Ernesto [Gismondi] immer eingesetzt: Artemide investiert 7% des Umsatzes in die Forschung und ist in der Lage, Wissensinhalte zu industrialisieren und umzusetzen. So entsteht etwas, das aus Materialien und aus Elektronik

besteht... „vom Atom zum Bit“ möchte ich sagen, denn man setzt sich mit Material- und Energieressourcen auseinander, abgesehen von dem, was man machen möchte. Es geht bei uns auch um ein physisches Erbe aus Fabriken im europäischen Raum und ständigen Qualitätskontrollen. Heute gibt es dann auch ein „immaterielles Handeln“, das mit all diesem integriert ist und immer wichtiger wird – dabei geht es um Software und die intangiblen Aspekte des Lichtentwurfs. Wir haben eine große Kompetenz aufgebaut, die immer in Evolution ist, und dadurch ist es möglich, die enormen Phänomene zu erkennen, die derzeit die Welt verändern, und andere große Wissensgebiete, die mit unserem kompatibel sind, anzusprechen und einzubeziehen. So haben wir auch neue Partner getroffen, seien es Erfinder, die neue Räume und Produkte entwerfen, seien es Firmen wie z. B. Mercedes.

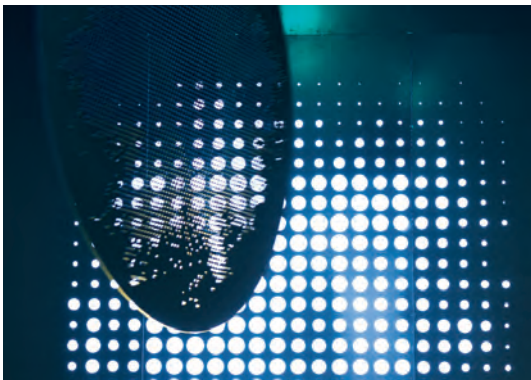
MN: *Die Zusammenarbeit mit Mercedes ruft in erster Linie echte Überraschung hervor...*

CdB: La surprise la plus grande fut de constater une proximité entre les déclarations et les visions de l'avenir de la part des deux sociétés. Mercedes est le leader mondial de l'*automotive*, et ne s'occupe pas seulement de voitures, mais également d'autres produits liés à l'expérience du mouvement: avions, bateaux, etc. Avec la marque Mercedes Benz Style, ce sont de nouvelles frontières qui s'ouvrent pour eux, avec la possibilité d'agir dans d'autres domaines. Au siècle de la photonique, Mercedes a saisi l'importance de la lumière et testé le meilleur partenaire dans ce domaine pour tracer un parcours de lumière. La société a cherché une entreprise qui fasse de la recherche, de la fabrication, une entreprise européenne sérieuse prête à embrasser une vision du design focalisée sur l'expérience de l'homme et sur le respect de l'environnement. Il existe également un autre point important en commun, c'est la question de la gamme, parce que Mercedes applique les mêmes compétences de la classe la plus haute à la plus populaire. C'est une chose que nous avons toujours faite, parce

que nous croyons qu'il est possible d'éclairer le monde d'une manière démocratique, en éclairant de la meilleure façon possible, mais en différenciant les performances depuis les plus simples jusqu'aux plus sophistiquées, comme nous le faisons, par exemple, avec les nouveaux projecteurs de Michele de Lucchi.

MN: *Comment s'est développée cette collaboration? Vous avez immédiatement travaillé sur un produit?*

CdB: Ils sont venus nous voir avec l'idée de partager avec nous leurs idées et ils nous ont demandé de mettre à leur disposition notre savoir-faire pour créer un parcours commun. Les derniers mois ont été intenses en termes d'expérimentation, et le produit que nous présentons aujourd'hui, *Ameluna*, marque le début de ce parcours. Ainsi, Mercedes Benz Style est l'auteur d'un projet pour Artemide, et signe un produit au sein d'une de nos collections. À l'avenir, nous serons sans doute en mesure de développer d'autres scénarios, mais



Light over Time, Tapio Rosenius
Light+Building, Frankfurt, 2016

Page suivante / Nächste Seite:
Stand Artemide, Light+Building,
Frankfurt, 2016

CdB: Die größte Überraschung war, überhaupt die Nähe zwischen den Statements und Zukunftsvisionen der beiden Firmen zu bemerken. Mercedes ist weltweit Marktführer im *Automotive*, beschäftigt sich aber nicht nur mit Autos, sondern auch mit anderen Produkten, die mit der Bewegungserfahrung zu tun haben: Flugzeuge, Schiffe usw. Mit der Marke Mercedes Benz Style öffnen sie neue Grenzen und die Möglichkeit, in anderen Gebieten zu arbeiten. Im Jahrhundert der Photonik hat Mercedes die Bedeutung des Lichts erkannt und den besten Partner gesucht, um dieses Thema zu behandeln – eine Firma, die Forschung und Manufacturing macht, eine seriöse europäische Firma, die sich einer Designvision mit dem Schwerpunkt menschliche Erfahrung und Umweltschutz anschließt. Und dann gibt es noch einen anderen wichtigen gemeinsamen Punkt, das ist die Frage der Baureihe, denn Mercedes wendet dieselbe Kompetenz von der höchsten bis zur populärsten Klasse an. Das haben auch wir immer gemacht, denn wir sind überzeugt, dass man die Welt auf demokratische

Weise beleuchten kann, indem man das Licht bestmöglich macht, aber die Performance von schlichten bis zu ausgefeilten Modellen differenziert, wie z. B. bei den neuen Strahlern von Michele De Lucchi.

MN: *Wie hat sich diese Zusammenarbeit entwickelt? Habt ihr sofort an einem Produkt gearbeitet?*

CdB: Sie sind auf uns zugekommen, um ihre Ideen mit uns zu besprechen, und haben uns gebeten, unser Know-how für einen gemeinsamen Weg zur Verfügung zu stellen. Die letzten Monate waren intensiv experimentell, und das Produkt, das wir nun präsentieren, *Ameluna*, ist der erste Schritt auf diesem Weg. Mercedes Benz Style ist also der Autor eines Projektes für Artemide und firmiert ein Produkt in unserer Kollektion. In Zukunft mag es vielleicht andere Szenarien geben, aber im Moment sind es vor allem die gemeinsamen Grundsätze. Der Name vereint die beiden Marken [Artemide, Mercedes, luna],

de®



pour le moment, il s'agit avant tout d'un partage de principes. Le nom lui-même réunit les deux sociétés [Artemide, Mercedes, lune], il est en italien et il rappelle la déesse de la lune, Artémis; en outre, il marque une relation humaine de confiance mutuelle. C'est une histoire passionnante et très européenne, pas dans le sens d'un styling pur et d'une idée formelle du Made in Italy, mais parce que c'est là un moyen de donner vie à des produits particulièrement beaux et durables. Si je devais définir en un seul mot l'idée de *Ameluna*, je choiserais le terme d'expérience, *experience*, parce que ce projet est entièrement consacré à l'expérience de la lumière. Mercedes a un siège dans la Silicon Valley où il produit les applications, dont il en a réalisé une en collaboration avec nous, pour gérer l'expérience lumineuse de la lumière dans la voiture, tout comme dans l'environnement quotidien de la maison, ou du bureau. Une expérience de la lumière liée au mouvement.

MN: Vous avez parlé d'une nouvelle famille de projecteurs.

CdB: J'en parlais en relation avec le concept de gamme, parce que Michele De Lucchi a réalisé trois modèles du même projecteur, qui s'appelle *Tycho*, justement autour de l'idée que la compétence doit être commune à des utilisations et à des situations totalement différentes. Il y a quelques mois, j'ai recueilli pour lui dans une boîte trois composants de base: la LED, l'optique, l'alimentateur, en lui donnant un prix de référence pour le produit final, mais en lui demandant également d'élaborer une proposition plus raffinée pour éclairer l'art. Le thème est de mettre en scène et, à travers la lumière, de donner vie à quelque chose, que ce soit un vêtement ou un produit dans un showroom ou d'une œuvre d'art comme la *Pietà Rondanini* de Michel-Ange, dont Artemide avec justement De Lucchi a récemment repensé la conception de l'éclairage. Ce nouveau produit est particulièrement réussi, je pense qu'il s'agit d'un véritable *Tolomeo* des projecteurs: il existe en trois tailles, un petit modèle, un grand et un modèle spécial, le *shaper*, que nous sommes en train de tester sur la *Pietà Rondanini*. En ce

Aujourd'hui, le temps de transfert technologique, c'est-à-dire celui qui passe entre la recherche et l'application, est de plus en plus réduit. Cela a ouvert de nouvelles frontières du projet pour ceux qui, comme Artemide, sont de grands observatoires sur la recherche et maîtrise le savoir-faire sur la fabrication.

Heute wird die Zeit des Technologietransfers, die zwischen Forschung und Anwendung vergeht, immer kürzer. Das hat für eine Firma wie Artemide, die ein beobachtendes Auge auf die Forschung richtet und das Know-how zum Manufacturing hat, neue Projektbereiche eröffnet.

er ist Italienisch und erinnert an die Göttin des Mondlichts, Artemis – Italienisch Artemide – und kennzeichnet eine menschliche Beziehung gegenseitigen Vertrauens. Es ist eine aufregende, sehr europäische Geschichte, nicht im Sinne eines reinen Stylings und einer formalen Idee des Made in Italy, sondern weil es eine Chance ist, sehr schöne, dauerhafte Produkte zu kreieren.

Wenn ich die Idee von *Ameluna* mit einem Wort definieren müsste, würde ich *Erfahrung* oder *Experience* sagen, denn dieses Projekt wendet sich ganz der Lichterfahrung zu. Mercedes hat eine Niederlassung im Silicon Valley, wo die Apps produziert werden, und hat zusammen mit uns eine umgesetzt, um das Beleuchtungserlebnis im Auto wie in einem alltäglichen Ambiente wie Wohnung oder Büro steuern zu können – eine Lichterfahrung, die mit der Bewegung verbunden ist.

MN: Du hast eine neue Familie von Strahlern erwähnt.

CdB: Ja, im Zusammenhang mit der Baureihe, denn Michele De Lucchi hat drei Modelle des gleichen Strahlers *Tycho* realisiert, eben mit der Idee, dass die Kompetenz ganz verschiedenen Einsätzen und Situationen gemeinsam ist. Vor ein paar Monaten habe ich für ihn in einem Kasten drei Grundbestandteile gesammelt – LED, Optik und Netzteil – und ihm einen Richtpreis für das Endprodukt genannt, ihn aber auch gebeten, eine raffiniertere Version zu entwickeln, um Kunst zu beleuchten. Das Thema ist, etwas zu inszenieren und mit Licht Leben einzuhauchen, ob es nun ein Kleid, ein Produkt in einem Showroom oder ein Kunstwerk wie die *Pietà Rondanini* von Michelangelo ist, für die Artemide gerade mit De Lucchi die Lichtausstattung neu entworfen hat. Dieses neue Produkt ist besonders gelungen, ich glaube, es wird ein echter *Tolomeo* unter den Strahlern: Er hat drei Größen, ein kleines, ein großes und dann ein Spezialmodell, den *Shaper*, den wir gerade an der *Pietà Rondanini* testen. Zurzeit befindet sich die Statue der *Pietà* bei Artemide,

moment, la fausse Pietà se trouve chez Artemide pour établir toutes les mesures et faire tous les essais nécessaires pour éclairer la statue au mieux, et elle sera exposée au stand de Francfort à l'occasion de Light+Building. La compétence dans ce projet a tellement baissé que cela n'a plus aucun sens de parler d'un seul objet, mais du fait de faire de la lumière.

MN: *Il me semble qu'un troisième mot, après expérience et mise en scène, pourrait être le temps.*

CdB: Le temps est le thème central du projet que nous avons développé avec Tapio Rosenius, une autre rencontre récente et heureuse. L'idée sur laquelle nous avons travaillé, et qui a abouti aux deux nouveaux projecteurs *Light over Time*, est que la lumière suit le temps en imitant les mécanismes de la nature, aussi bien en se modifiant physiquement en termes de couleur, de faisceau et d'intensité, qu'en termes d'interaction, par le biais d'un logiciel conçu pour être particulièrement intuitif et simple à utiliser. La chose la plus extraordinaire est que tout cela se

passé sans mouvements mécaniques, de sorte que les performances de la lampe sont entièrement contrôlées par l'intermédiaire du logiciel.

Un quatrième mot est ensuite, très certainement, le mot *écriture*, et se réfère au projet *Alphabet of Light* que nous avons réalisé avec BIG. Il s'agit d'un projet extrêmement intéressant, parce qu'il s'agit d'une écriture de lumière dans l'environnement, qui peut être une police de caractères – la première police créée dans l'espace avec la lumière – ou se présenter comme une forme abstraite, une ligne ou une circonférence. Il s'agit donc là d'un moyen de communiquer avec la lumière, que ce soit en termes de logos, qu'en termes plus larges d'interaction avec l'espace. Avec Daan Roosegaarde, nous sommes au contraire de travailler sur un nouveau système et sur le thème de la *self-awareness*, la conscience de soi.

MN: *Parlons maintenant de Silent Field, un de vos nouveaux projets qui introduit le thème de la couleur et configure les espaces à travers leur propre corporéité.*

Le fait d'avoir généré une compétence en constante évolution nous permet de rencontrer de nouveaux partenaires, qu'il s'agisse d'entreprises ou d'inventeurs qui conçoivent de nouveaux espaces et de nouveaux produits.

Wir haben eine große Kompetenz aufgebaut, die immer in Evolution ist, und dadurch ist es möglich, neue Partner zu treffen, seien es Unternehmen oder Erfinder, die neue Räume und Produkte entwerfen.

um alle erforderlichen Messungen und Tests vorzunehmen, um sie bestmöglich zu beleuchten. Sie wird dann am Stand bei der Light+Building in Frankfurt ausgestellt. Die Kompetenz in diesem Projekt ist so durchdekliniert, dass man kaum von einem einzelnen Objekt sprechen kann, sondern wirklich von Lichtgestaltung.

MN: *Mir scheint, ein dritter Begriff – nach Experience und Inszenierung – kann die Zeit sein.*

CdB: Die Zeit ist das zentrale Thema unseres Projekts mit Tapio Rosenius – eine weitere glückliche Begegnung in jüngerer Zeit. Die Idee, an der wir gearbeitet haben und die zu den beiden neuen Leuchten *Light over Time* geführt hat, ist, dass das Licht der Zeit folgt und Mechanismen der Natur imitiert, einerseits indem es sich physikalisch in Farbe, Strahl und Intensität, andererseits in Bezug auf die Interaktion mit einer Software verändert, die besonders intuitiv und benutzerfreundlich entwickelt wurde. Das Ungewöhnlichste daran ist, dass all dies ohne mechanische Bewegung

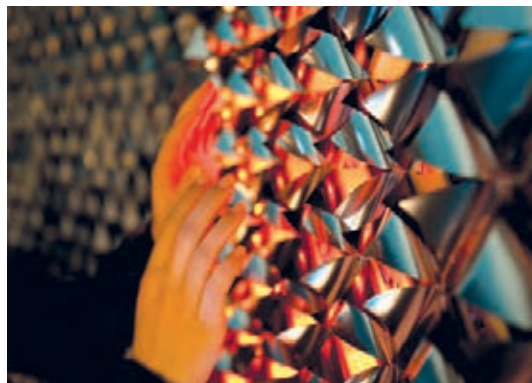
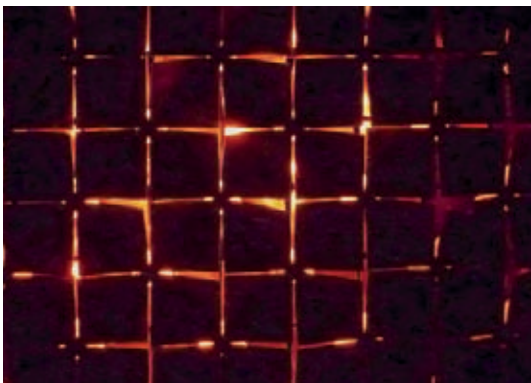
geschieht, da die Performance der Lampe vollständig über die Software gesteuert wird. Ein vierter Begriff ist sicher *Schrift*: Er bezieht sich auf das Projekt *Alphabet of Light*, das wir mit BIG realisiert haben. Es ist höchst interessant, denn es geht um eine Schrift aus Licht im Ambiente, die eine Schriftart sein kann – der erste Font, der im Raum mit Licht kreierte wird – oder als abstrakte Form, als Linie oder Kreis, erscheint. Es ist also eine Möglichkeit, mit Licht zu kommunizieren, sowohl in Bezug auf den Logos als auch weiter gefasst als Interaktion mit dem Raum. Mit Daan Roosegaarde arbeiten wir dagegen an einem neuen System und am Thema der *self-awareness*.

MN: *Erzähle uns von deinem neuen Projekt Silent Field: Es geht um das Thema Farbe und wie Räume mit einer eigenen Körperlichkeit konfiguriert werden.*

CdB: *Silent Field* ist mit der Idee der Territorialität im Sinne der Verhaltensökologie und Proxemik verbunden: Es ist ein großer

CdB: *Silent Field* est un projet lié à l'idée de territorialité en termes d'écologie comportementale et de proxémique: c'est un grand cercle en suspension qui configure un espace, ou qui compose de manière moléculaire une série d'espaces, et est à son tour un paysage. Des lieux d'appartenance viennent ainsi se créer, une territorialité comme cela arrive chez les animaux, qui peuvent se retrouver en groupes ou isolés. Le fait d'être installés dans un bureau, qui est aujourd'hui un espace de plus en plus dématérialisé, nous permet de retrouver un champ visuel identifiable et rées, et même sans barrières physiques, nous nous retrouvons dans un espace plus fermé, de relation. Cela se produit à travers la combinaison d'éléments très simples: c'est construit à partir d'un "fond" circulaire et d'un set minimal de lumières qui produit une grande homogénéité lumineuse sans éblouir, une lumière véritablement magique et qui procure un profond bien-être. Le fond a une fonction acoustique qui est à l'origine du projet, et qui en dicte les caractéristiques texturales et formelles: il s'agit d'un moule en tissu rempli

d'ouate dans lequel se trouvent des trous et des creux de différentes épaisseurs qui rappellent les cratères de Mars, nécessaire pour l'absorption acoustique. Sur cette première expérience, j'ai choisi trois couleurs pour le "fond" (blanc, noir et rouge), tandis que pour les luminaires j'ai travaillé par synthèse additive de la couleur, de couleurs primaires (trois couleurs primaires, noir et blanc) et secondaires (orange, violet et vert). Je me suis inspirée des prés en fleurs, mais aussi de certains monochromes. Ici aussi, il existe une interaction parce que les optiques peuvent être manœuvrées à la main [...]. Les lampes sont comme des fleurs que l'on peut composer, et chacun peut être l'auteur de son propre paysage visuel. Il s'agit donc également d'un exercice de couleur, pas sur la lumière, mais sur les effets de perception du produit lui-même. Le projet est conçu comme un espace de travail, de vie, dans laquelle la territorialité n'est pas donnée uniquement par l'ombre et la lumière, mais aussi par la configuration de ces éléments dans un espace ainsi que par le confort acoustique qu'il génère. Lumière, son et perception.



Lotus, Daan Roosegaarde

hängender Ring, der einen Raum konfiguriert oder molekular eine Reihe von Räumen bildet und selbst eine Landschaft ist. So entstehen Zugehörigkeitsräume, eine Territorialität wie bei Tieren, die in Gruppen oder isoliert sein können. Wenn dieser Ring in einem Büro installiert wird – das heute immer mehr entmaterialisiert wird –, kann man ein erkennbares, reales Gesichtsfeld sehen und findet sich auch ohne physische Barrieren in einem überschaubaren Beziehungs-Raum. Dies geschieht durch die Kombination von sehr einfachen Elementen: Die Leuchte besteht aus einem kreisförmigen „Boden“ und aus einem minimalen Lichtset, das eine sehr homogene Beleuchtung erzeugt und nicht blendet – wirklich ein magisches Licht, bei dem man sich wohlfühlt. Der Boden hat eine akustische Funktion, die dem Projekt zugrundeliegt und seine materiellen und formalen Merkmale vorgibt: Es ist eine Druckform aus Gewebe, mit Watte gefüllt, mit Löchern und Vertiefungen verschiedener Stärken, wie Mondkrater, die für die schallschluckenden Eigenschaften nötig sind. Bei

diesem ersten Experiment habe ich drei Farben für den „Boden“ gewählt (weiß, schwarz und rot) und bei den Leuchtkörpern mit additiver Synthese für die Farbe gearbeitet – mit Primär- (drei Primärfarben, schwarz und weiß) und Sekundärfarben (orange, violett und grün). Ich habe mich von Blumenfeldern inspirieren lassen, aber auch von einigen monochromen Elementen (weiß auf weiß, schwarz auf schwarz). Auch hier gibt es eine Interaktion, weil die Optiken sich manuell bewegen können [...]. Die Lampen sind wie Blumen, die sich zusammensetzen, und jede kann ihre eigene visuelle Landschaft erzeugen. Es gibt also auch eine Übung an der Farbe, nicht nur am Licht, sondern an den Wahrnehmungseffekten des Produkts. Das Projekt ist wie eine Insel der Arbeit oder des Lebens, in der die Territorialität nicht nur durch Licht und Schatten entsteht, sondern auch durch die Konfiguration dieser Elemente in einem Raum und durch den akustischen Komfort, den sie erzeugt – Licht, Klang und Wahrnehmung.



Ameluna: Artemide, Mercedes, luna. L'étonnante collaboration entre Mercedes-Benz Style et Artemide est une histoire enthousiasmante, en mesure de donner vie à des produits durables de grande beauté.

Ameluna: Artemide, Mercedes, luna. Die überraschende Zusammenarbeit zwischen Mercedes-Benz Style und Artemide ist eine aufregende Geschichte, durch die sehr schöne, dauerhafte Produkte entstehen können.

Ameluna

Artemide + Mercedes-Benz Style

Au siècle de la photonique, Mercedes-Benz a saisi l'importance de la lumière et a recherché le meilleur partenaire dans ce domaine pour réaliser un parcours de lumière. *Ameluna* est le premier produit issu de la collaboration entre Mercedes-Benz Style et Artemide, une rencontre entre deux sociétés leaders dans leurs secteurs respectifs – celui de l'automobile et celui du design de la lumière – basée sur un fort partage de principes et sur une vision du design fondée sur l'expérience humaine et sur le respect de l'environnement. *Ameluna* est une lampe qui puise son inspiration dans la luminescence du monde naturel et qui exploite la compétence technologique d'Artemide, en s'intégrant avec les atmosphères lumineuses de l'habitable des voitures lancées par Mercedes-Benz.

Im Jahrhundert der Photonik hat Mercedes-Benz die Bedeutung des Lichts erkannt und den besten Partner in diesem Bereich gesucht, um dieses Thema zu bearbeiten. *Ameluna* ist das erste Produkt, das aus der Zusammenarbeit zwischen Mercedes-Benz Style und Artemide hervorgeht. Diese Begegnung von zwei führenden Unternehmen in ihrer jeweiligen Branche – Auto und Light Design – basiert auf der starken Gemeinsamkeit in Bezug auf die Werte und einer Sicht des Designs, die sich auf menschliche Erfahrung und Umweltschutz konzentriert. Die Leuchte *Ameluna* ist von dem Phänomen der Lumineszenz in der Natur inspiriert und nutzt die technologische Kompetenz von Artemide in Kombination mit der von Mercedes-Benz entwickelten Lichtatmosphäre im Wageninneren.



Artemide + Mercedes A Bright Future

Neben dem klassischen Automobildesign entwirft Mercedes-Benz seit 2010 zusammen mit ausgewählten Partnern auch andere Produktarten unter der Marke Mercedes-Benz Style. Gordon Wagener, Vice President Design der Daimler AG, beschreibt das Ziel: Das konsolidierte Image und die Erfahrung von Mercedes-Benz sollen auch auf andere Lebensbereiche der Menschen ausgedehnt werden. Die Autobranche ist eine der renommiertesten innerhalb des Industrial Design, denn es werden viele komplexe Produkte hergestellt und viele Fachrichtungen kommen zusammen, um Ästhetik und Feeling eines Produkts zu kreieren. In diesem Programm der Imageerweiterung entsteht die Zusammenarbeit zwischen Mercedes-Benz und Artemide, einem der weltweit führenden Unternehmen im Light Design, die auf einer überraschenden Übereinstimmung der Werte beider Marken in Bezug auf Innovation, Qualität und Nachhaltigkeit basiert. In dieser ersten experimentellen Phase der Zusammenarbeit entstand die Hängelampe *Ameluna*, ein erstes

Produkt, das die Recherche von Mercedes über die Lichtatmosphäre im Wageninnenraum für die neue E-Klasse erweitert und integriert. Die Lampe wird ebenso wie die Innenraumbeleuchtung in einigen Automodellen von einer App auf dem Smartphone gesteuert, mit der die Lichtintensität und die Farbe sowohl im Auto als auch in den Alltagsräumen wie Wohnung und Büro gesteuert werden können und so die Licht-Erfahrung in Bewegung versetzen. Die Leuchte wird ein transparentes, leichtes kreisrundes Element, dem das Licht Leben einhaucht. Das gesamte Projekt wird noch aufgewertet durch eine Optik, welche die direkte Lichtemission zu kontrollieren und einen Teil des Lichts, das von einem LED-Kranz abgegeben wird, in die Karosserie zu leiten vermag, so dass Linie und Fülle betont werden und Leuchtkraft erzeugt wird. Das Produkt wurde, wie Wagener erklärt, von zwei natürlichen Elementen inspiriert, nämlich von dem zarten, magischen Leuchten der biolumineszenten Meeresgeschöpfe und vom Mond,

der das Sonnenlicht reflektiert. Dies erklärt auch den Namen *Ameluna*: eine Kombination aus Artemide, Mercedes-Benz und dem italienischen Wort „luna“ – Mond. Die Faszination der Natur und die Schlichtheit sind einige der wichtigsten Aspekte in der Projektphilosophie von Mercedes-Benz, die sich in der Wiedererkennbarkeit der Form und in der Sinnlichkeit der Leuchtenoberflächen ebenso wie in ihren Funktionen spiegelt. Wie die Autos von Mercedes-Benz ist *Ameluna* die Kombination einer hochmodernen technischen Kompetenz – sie nutzt die technologische Forschung im optoelektronischen Bereich – und der Meisterschaft, Gefühls- und Erfahrungsaspekte zu verwirklichen. Die Idee, in einem Objekt eine zeitlose Faszination auszudrücken, d.h. eine Ikone zu kreieren, ist etwas, das viele Erfindungen sowohl von Mercedes-Benz als auch von Artemide berühmt gemacht und natürlich auch dieses Projekt geleitet hat.

Artemide + Mercedes

A Bright Future

Depuis 2010, outre le design classique de l'automobile, Mercedes-Benz a conçu d'autres types de produits qui portent la marque Mercedes-Benz Style, en les réalisant en collaboration avec d'autres partenaires sélectionnés. Gordon Wagener, vice-président de Design Daimler AG, explique que l'objectif est d'élargir l'image établie et l'expérience Mercedes-Benz à d'autres domaines de la vie des personnes. Le domaine de l'automobile est l'un des plus prestigieux du design industriel, dans lequel on réalise des produits extrêmement complexes, et dans lequel les disciplines qui concourent à créer l'esthétique et le feeling d'un produit sont nombreuses. C'est au sein de ce programme d'élargissement de l'image que naît la collaboration entre Mercedes-Benz et Artemide, un des leaders mondiaux du design de l'éclairage, collaboration basée sur une surprenante coïncidence des valeurs des deux entreprises en termes d'innovation, de qualité et de durabilité. Cette première phase de collaboration et d'expérimentation a conduit à la

création de la lampe à suspension *Ameluna*, un premier produit qui élargit et qui intègre la recherche sur les atmosphères lumineuses de l'habitacle des voitures, menée par Mercedes pour la nouvelle Classe E. La lampe, tout comme l'atmosphère lumineuse de certains modèles de voitures, est contrôlée par une application sur smartphone, grâce à laquelle l'intensité lumineuse et la couleur peuvent être gérées aussi bien dans la voiture que dans les environnements de tous les jours, la maison et le bureau, en mettant en mouvement l'expérience de la lumière.

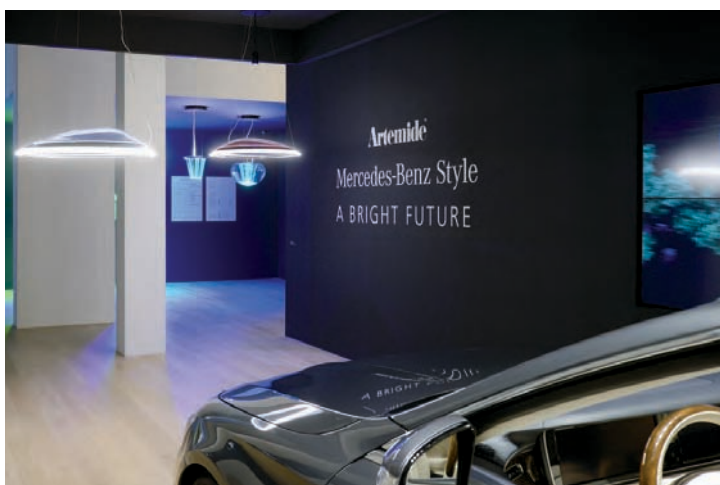
La lampe devient un élément circulaire transparent et léger qui prend vie à travers la lumière. L'intégralité du projet est optimisée à travers une optique qui contrôle l'émission de lumière directe, et injecte une partie de la lumière émise par une couronne de LED à l'intérieur de la coque, en en mettant en relief la ligne et la texture, et en générant une luminosité diffuse. Wagener ajoute que le produit puise son inspiration dans deux éléments naturels, la luminosité délicate et magique des créatures

bioluminescentes des océans, et la lune qui reflète la lumière du soleil. Cela explique également le nom *Ameluna* – une combinaison d'Artemide, Mercedes-Benz et du mot italien "luna", lune. La fascination pour la nature et la simplicité sont quelques-uns des aspects les plus importants de la philosophie de conception de Mercedes-Benz, qui se reflète dans le caractère reconnaissable de la forme et dans la sensualité des surfaces de la lampe, ainsi que dans ses fonctions. À l'instar des voitures de Mercedes-Benz, *Ameluna* est la combinaison d'une compétence technique très avancée, étant donné que la lampe s'appuie sur une recherche technologique dans le domaine de l'optoélectronique, et d'une maîtrise dans le fait de donner vie aux aspects émotionnels et expérientiels. L'idée d'exprimer dans un objet une fascination hors du temps, c'est-à-dire de créer une icône, est une chose qui a rendu célèbres de nombreuses inventions de Mercedes-Benz et d'Artemide et qui, tout naturellement, a également présidé à la réalisation de ce projet.

Exprimer en un objet une fascination hors du temps, c'est à dire créer une icône, est quelque chose qui a rendu célèbres les inventions de Mercedes-Benz et d'Artemide, et qui a aussi guidé ce projet.

In einem Objekt eine zeitlose Faszination zum Ausdruck zu bringen, also eine Ikone zu kreieren: Das ist etwas, das die Erfindungen von Mercedes-Benz und von Artemide berühmt gemacht und auch dieses Projekt geleitet hat.

Gordon Wagener, Vice President of Design Daimler



Ameluna. Stand Artemide, Light+Building, Frankfurt, 2016.

Experience Interaction

Les performances optiques d'*Ameluna* peuvent être combinées avec la définition d'atmosphères de lumière et de couleur. Un élément cylindrique pend du haut sur le corps transparent en projetant un faisceau lumineux RGBW. De cette façon, *Ameluna* prolonge et intègre la recherche sur les atmosphères lumineuses de l'habitacle de la voiture réalisée par Mercedes pour la nouvelle Classe E. La lampe, ainsi que l'environnement lumineux de certains modèles de voiture, est contrôlée par une application sur smartphone, grâce à laquelle l'intensité lumineuse et la couleur peuvent être gérées aussi bien dans la voiture que dans l'environnement quotidien, la maison et le bureau, en mettant en mouvement l'expérience de la lumière.

Die optische Performance von *Ameluna* kann mit der Festlegung von Licht- und Farbatmosphären kombiniert werden. Ein zylindrisches Element hängt von oben auf den transparenten Körper herab und projiziert einen RGBW-Lichtstrahl. So erweitert und integriert *Ameluna* die Forschung zur Lichtatmosphäre im Wageninnenraum von Mercedes für die neue E-Klasse. Die Leuchte wird ebenso wie das Lichtambiente von einigen Automodellen von einer App auf dem Smartphone gesteuert, mit der die Lichtintensität und die Farbe sowohl im Auto als auch in alltäglichen Räumen wie Wohnung und Büro gelenkt werden können: Die Lichterfahrung wird in Bewegung versetzt.

Si je devais définir en un seul mot l'idée d'Ameluna, je choisirais le terme d'expérience, experience, parce que ce projet est entièrement consacré à l'expérience de la lumière.

Wenn ich die Idee von Ameluna mit einem Wort definieren sollte, würde ich das Wort Erfahrung – Experience – verwenden, denn dieses Projekt richtet sich vollständig auf die Lichterfahrung.

Carlotta de Bevilacqua, Vice President of Artemide

Ameluna peut enregistrer l'expérience de lumière de la nouvelle Mercedes Classe E et la dupliquer dans un autre espace grâce à une application créée tout exprès pour ce produit.

Ameluna kann die Lichterfahrung in der neuen Mercedes E-Klasse aufzeichnen und in einem anderen Raum wieder herstellen – dank einer App, die eigens für dieses Produkt entwickelt wurde.





Mercedes



SEE
THE
LIGHT

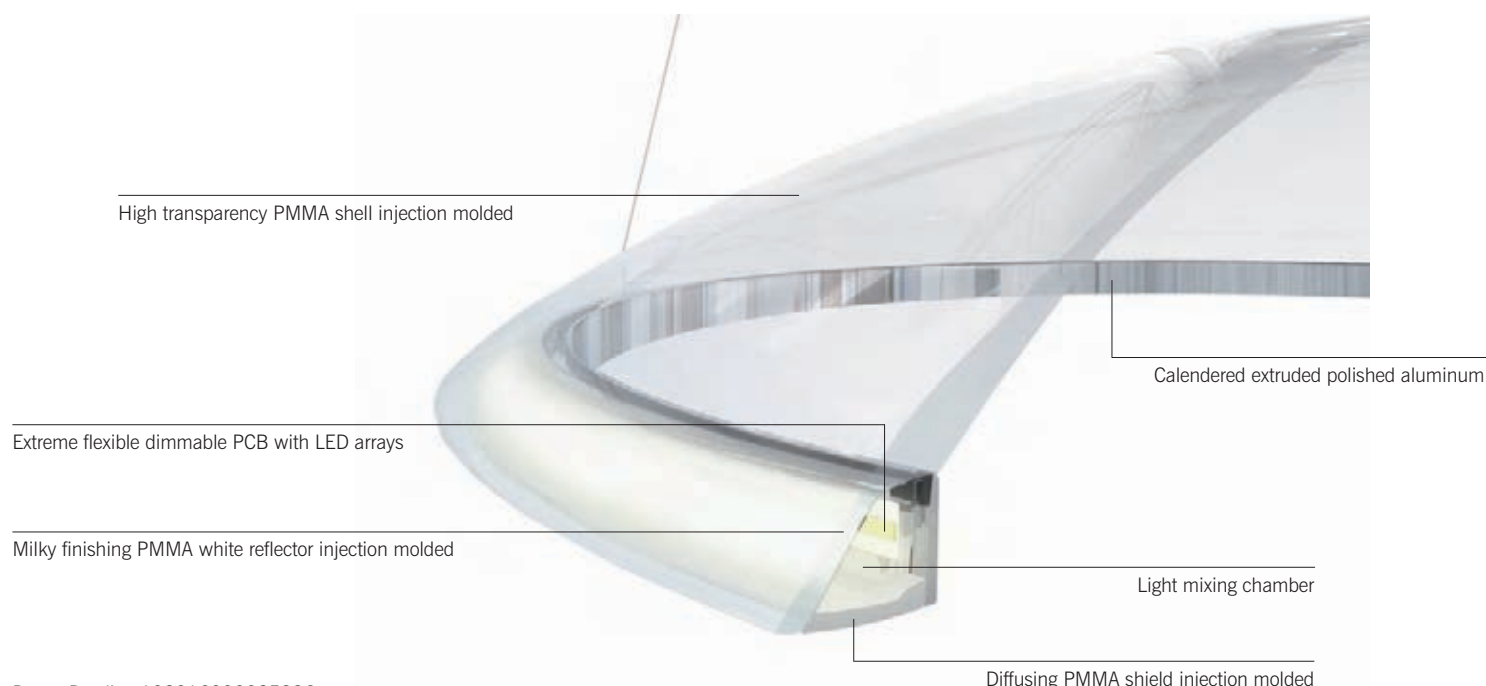
Optical Innovation

La luminescence d'*Ameluna* est obtenue grâce à une couronne de LED à l'intérieur d'une coque, soutenue par un mince anneau métallique et par une optique qui contrôle l'émission directe en injectant une partie de la lumière émise à l'intérieur de la coque. Grâce à une recherche sur les géométries les plus aptes à réfracter la lumière et le choix des matériaux et des traitements de surface les plus innovants, 70% environ de l'émission est rejetée directement dans l'environnement avec une ouverture contrôlée. Les 30% restants sont injectés à l'intérieur du matériau en provoquant un effet de luminescence. Le contrôle de l'éblouissement est réalisé grâce à une finition de surface qui se fond de la transparence à l'opale.

Die Lumineszenz von *Ameluna* wird erreicht mit einem LED-Kranz in einem Gehäuse, der von einem dünnen Metallring gestützt wird, und einer Optik, die die direkte Lichtemission steuert und einen Teil des abgegebenen Lichts in das Gehäuse führt. Mit einer Recherche an den geeignetsten Geometrien für die Lichtbrechung und der Auswahl der innovativsten Materialien und Oberflächenbehandlungen werden ca. 70% der Emission mit einer kontrollierten Öffnung direkt in die Umgebung gerichtet. Die übrigen 30% werden in das Material geleitet und erzeugen den Lumineszenz-Effekt. Bei *Ameluna* wird der Blendeffekt durch ein Oberflächenfinish kontrolliert, das zwischen transparent und opal changiert.

Recherche, technologie et valeurs communes se traduisent par une expérience inattendue, en mesure d'interpréter à la fois le design Artemide et le style Mercedes.

Forschung, Technologie und gemeinsame Werte fließen in eine überraschende Erfahrung ein, die gleichzeitig das Design von Artemide und den Stil von Mercedes zu interpretieren vermag..





Dans la Pietà Rondanini, ce qui est particulièrement important, c'est l'ombre portée par la statue sur elle-même, et cette ombre est entièrement soulignée par l'éclairage. Quant à celle de la statue sur l'environnement, nous l'avons éliminée.

Bei der Pietà Rondanini ist besonders der Schatten wichtig, den die Statue auf sich selbst wirft, und diese wird von der Beleuchtung absolut unterstrichen. Den der Statue auf die Umgebung haben wir dagegen aufgehoben.

Michele De Lucchi

Tycho

Michele De Lucchi

La collaboration entre Artemide et Michele De Lucchi semble être le résultat d'une rencontre spéciale entre la prédilection du designer pour dessiner des lampes et de la capacité de l'entreprise à recevoir et à stimuler l'expérimentation. Les résultats de cette recherche commune se déclinent aujourd'hui de différentes façons, qui vont de l'objet (une nouvelle famille de petits projecteurs adaptés à une diversité d'environnements de la vie quotidienne et aux espaces d'exposition), à l'installation (le stand Artemide à Light+Building de Francfort), aux installations lumineuses dans les musées (le nouveau projet d'éclairage de la *Pietà Rondanini* de Michel-Ange à l'Hôpital Espagnol du château des Sforza à Milan).

Die Zusammenarbeit zwischen Artemide und Michele De Lucchi scheint das Ergebnis einer besonderen Begegnung zwischen der Vorliebe des Designers für den Lampenentwurf und der Fähigkeit der Firma zu sein, Experimente aufzunehmen und anzuregen. Die Ergebnisse dieser gemeinsamen Recherche zeigen sich heute in verschiedenen Formen, die vom Objekt (eine neue Familie von Strahlern, die sich für vielfältige Alltags- und Ausstellungsräume eignen) über die Ausstattung (der Stand von Artemide bei der Light+Building in Frankfurt) bis zu Lichtinstallationen in Museen reichen (das neue Beleuchtungsprojekt der *Pietà Rondanini* von Michelangelo im Ospedale Spagnolo des Castello Sforzesco in Mailand).

Pour Artemide, je dessine tranquillement jusqu'à trente lampes par an: c'est là que réside sa force, dans sa capacité à expérimenter en toute liberté, pour ensuite être extrêmement concrets dans la production de marché.

Für Artemide entwerfe ich problemlos auch dreißig Leuchten im Jahr: Darin liegt genau die Stärke der Firma, in der Fähigkeit, sehr frei zu experimentieren, um dann extrem konkret in der Produktion und auf dem Markt zu sein.

Im Gespräch mit Michele De Lucchi

Michele Nastasi: Sie haben immer in verschiedenen Projektbereichen gearbeitet: im Design für Memphis und Olivetti, für Artemide beim Entwurf von Tolomeo usw.; in der Innenarchitektur, auch für Arbeitsräume, immer mit hochrangigen Auftraggebern; in der Museografie mit der Ausstattung des Neuen Museums in Berlin, der Galerie d'Italia in Piazza della Scala in Mailand, der Triennale etc. Wenn man einmal die Methode von Rogers „vom Löffel zur Stadt“ beiseite lassen will, wie gehen Sie an diese Transversalität in den Projekten heran?

Michele De Lucchi: Dazu muss ich einerseits meine Ausbildung in Florenz nennen, wo ich während der Zeit der radikalen Architektur studiert habe. Eher als eine technische habe ich eine intellektuelle und humanistische Ausbildung genossen, die dann noch verstärkt wurde, als ich nach Mailand ging und Ettore Sottsass traf. Bei ihm wurde mir klar, dass das Problem des Entwurfs immer der Mensch und sein Lebensraum ist: Dies war immer die Triebkraft meiner Arbeit und hat mich von den „Fach-Schubladen“ befreit. Andererseits gibt es ein wichtiges Element, das die verschiedenen Aspekte meiner Arbeit zusammenhält: Die Epoche, in der wir leben, ist stark von der Industrie und vom Markt des industriellen

Produkts geprägt. Es geht immer um die Industrie. Ob man nun eine Lampe oder ein Gebäude entwirft – das Thema ist immer, ein aktuelles, günstiges, praktisches Produktionssystem zu finden, das so wenig wie möglich invasiv und schädlich für die Umwelt ist.

MN: Ich glaube dennoch, dass es ein Merkmal Ihrer Arbeit, aber auch Ihrer Persönlichkeit ist, mehrere moderne Aspekte, in erster Linie Industrie und Serienproduktion, mit anderen Aspekten zu vereinen, die wir „antimodern“ nennen könnten: Die Herstellung von fast handwerklichen Objekten in begrenzten Auflagen. So wie Ihre Brille und Ihr Bart.

MDL: Sicher, ich muss aber sagen, dass Industrie und Handwerk nicht zwei getrennte, entgegengesetzte Welten, sondern dieselbe Welt sind. Um ein Objekt mit der Maschine zu produzieren, muss man es von Hand so genau ausgefeilt haben, dass man den Prozess automatisieren kann, daher wird das Handwerk ebenso wichtig und erlesen in Bezug auf die automatisierte Produktion. Nur ein Beispiel: Die Mailänder Möbelmesse hat so einen großen Erfolg, weil jedes Jahr tausende von Prototypen vorgestellt werden, die manuell hergestellt wurden und die in den besten Fällen zu industriellen Produkten werden, aber größtenteils

Experimente bleiben. Diese sind ja wesentlich, um unsere Ziele zu entwickeln.

MN: Zu Artemide haben Sie eine besondere Beziehung. Sie sind nicht nur der wichtigste Designer des Unternehmens, sondern auch der einzige Italiener, oder fast. Diese Rolle ist sicher einer Begegnung zu verdanken, die einzigartige Aspekte aufweist.

MDL: Einerseits ist da meine Leidenschaft für Leuchtenentwürfe, in dem Sinne, dass ich ständig Lampen zeichne [...]. Wenn ich mich langweile und nichts zu tun habe, setze ich mich hin und entwerfe Leuchten. Sie sind das Objekt, das eine Epoche am besten repräsentiert. Wir können ja einen Raum an dem Licht darin erkennen, und sie enthalten auch eine Komponente der technologischen Evolution, die immer kennzeichnend für die Gegenwart ist. Außerdem ist es eine kontinuierliche Arbeit, denn für Artemide entwerfe ich problemlos auch dreißig Leuchten im Jahr: Manchmal geht eine davon in die Produktion, manchmal keine. Dies ist ein Bereich, in dem die Distanz zwischen Projekt und Produkt sehr deutlich ist: Es kann sehr schöne Entwürfe geben, die sich aber nicht verkaufen, und eher schwache Projekte mit großem Verkaufspotential, und das fasziniert mich und ist etwas,

Conversation avec Michele De Lucchi

Michele Nastasi: Vous avez toujours travaillé dans différents domaines: le design, avec Memphis et Olivetti, sur le projet de Tolomeo pour Artemide, l'architecture d'intérieur et les espaces de travail, toujours avec des commandes d'excellence. La muséographie, avec l'installation du Neues Museum de Berlin, les galeries d'Italie sur la place de la Scala à Milan, la Triennale, etc. En voulant dépasser la méthode Rogers «de la cuillère à la ville», de quelle façon traitez-vous cette transversalité de projet?

Michele De Lucchi: Pour répondre, je dois d'une part faire référence à ma formation à Florence, où j'ai étudié à l'époque de l'architecture radicale. J'ai eu une formation intellectuelle et humaniste plutôt que technique, qui s'est ensuite renforcée en rencontrant Ettore Sottsass lorsque je suis arrivé à Milan. C'est avec lui que j'ai compris que le problème du projet est toujours l'Homme, et son habitat: cela a toujours été au cœur de mon travail et m'a libéré des frontières disciplinaires. D'autre part, il existe

un élément important qui réunit les différents aspects de mon travail: l'époque dans laquelle nous vivons est fortement caractérisée par l'industrie et par le marché des produits industriels. Il y a toujours l'industrie, qu'il s'agisse de créer une lampe ou de projeter des bâtiments, la question est toujours de trouver un système de production mis à jour, commode, pratique, moins invasif et moins nuisible pour l'environnement.

MN: Je pense cependant qu'une caractéristique de votre travail, mais aussi de votre personne, consiste à réunir certains aspects modernes, en premier lieu l'industrie et la grande série, avec d'autres que l'on pourrait peut-être appeler «antimodernes»: la production d'objets presque artisanaux et en séries limitées, sans oublier vos lunettes et votre barbe.

MDL: Certainement, mais je dois dire que l'industrie et l'artisanat ne sont pas des mondes distincts et opposés, ils sont une seule et même chose. Pour produire un objet à la machine, il faut l'avoir mis au point

à la main assez bien pour pouvoir automatiser le processus, ce qui fait que l'artisanat devient d'autant plus important et sophistiqué par rapport à la production automatisée. Par exemple, si le Salon du Meuble à Milan connaît un tel succès, c'est parce que chaque année on y présente des milliers de prototypes faits à la main qui, dans le meilleur des cas, deviendront des produits industriels, tout en restant la plupart du temps des expériences, et qui sont fondamentaux pour faire évoluer nos objectifs.

MN: Vos rapports avec Artemide sont tellement particuliers que vous êtes non seulement le designer de référence de la société, mais aussi le seul designer italien, ou presque. Ce rôle est certainement le fruit d'une rencontre qui présente des aspects d'unicité.

MDL: D'une part, il y a ma passion pour la conception de lampes, dans le sens où je dessine des lampes tout le temps [...]. Si je m'ennuie, si je n'ai rien à faire, je me mets à dessiner des lampes. Les



Stand Artemide, Light+Building, Frankfurt, 2016.

an dem ich ständig forsche. Die Stärke von Artemide – von Ernesto Gismondi und jetzt auch von Carlotta de Bevilacqua – liegt genau darin: in der Fähigkeit, sehr frei zu experimentieren, um dann extrem konkret in der Produktion und auf dem Markt zu sein.

MN: Sie folgen auch einer gewissen italienischen Art zu „sehen“, verbunden mit der Übung der Fantasie und der Vorstellungskraft und mit einer starken Bindung an die Form, fern von technologischen Exploits, die andere Recherchen prägen – auch bei Artemide – und die zu einer Auflösung des Objekts neigen. Haben die Objekte für Sie noch Bedeutung?

MDL: Ich liebe die Objekte so sehr, dass ich dazu neige, auch die Architektur zu einem Objekt zu machen. Die größte Kritik, die ich erhalte, zum Beispiel zum Pavillon der Unicredit in Piazza Gae Aulenti hier in Mailand, ist, dass es keine Architektur sei, sondern ein Objekt auf dem Präsentierteller [...]; für mich ist das keine Kritik, sondern etwas, das mich glücklich macht, denn es ist genau das, was ich will. In der Welt der Objekte sind viele Emotionen und Gefühle kondensiert, es gibt also eine Art Notwendigkeit der Objekte und der Form, die nie rein materiell ist. In den letzten Jahren allerdings, vor allem mit dem Aufkommen der LED, hat sich die Auffassung der Objekte eher in Richtung

Installation verändert. Die LED sind kleinformatige Lichtquellen, die man nicht als einzelne Punkte wie die alten Glühbirnen benutzt, sondern streuend, so dass wir beim Entwurf nicht mehr nur an ein einziges Objekt denken, sondern auch an seine Beziehung zu anderen und zum ganzen Raum, mit dem es interagiert. Das Thema Installation ist der richtige Ansatz, um sich mit dem Zeitaspekt zu beschäftigen und auf unseren ständigen Bedarf nach neuen Dingen, neuen Atmosphären und Emotionen einzugehen.

MN: Vor kurzem haben Sie die Ausstattung der *Pietà Rondanini* von Michelangelo im Castello Sforzesco in Mailand neu gestaltet. Welche Kriterien haben das neue Beleuchtungsprojekt, das mit Artemide realisiert wurde, geleitet? Wie haben Sie das Thema der Schatten bei dieser so dramatischen Skulptur behandelt?

MDL: Das wesentliche Kriterium war, die Statue zu zeigen und nichts anderes. Daher haben wir eher an der „Luft“ um die Statue herum gearbeitet als am Rest des Raumes, der im Ospedale Spagnolo schon stark definiert ist. Mit Artemide haben wir uns auf ein System konzentriert, um das Licht zu profilieren, so dass es ausschließlich die bildhauerische Form trifft, ohne sich zu verbreiten und Licht auf dem Fußboden und den Wänden zu erzeugen: ein sehr genau geführtes, kontrolliertes

Licht. Bei der *Pietà Rondanini* ist besonders der Schatten wichtig, den die Statue auf sich selbst wirft, so wie sie Michelangelo geschaffen hat, und diese wird von der Beleuchtung absolut unterstrichen. Den der Statue auf die Umgebung haben wir dagegen aufgehoben.

MN: Besteht eine Kontinuität zwischen diesem Entwurf und den jüngeren Recherchen, die mit Artemide entwickelt wurden?

MDL: Heute arbeiten wir vor allem an einem vereinfachten System von Strahlern, das nicht nur für Ausstellungsräume oder Geschäfte bestimmt ist, sondern auch für Wohnambiente und Büro. Heute ist das Licht vor allem ein Problem der Umgebung, also von Streulicht und Akzenten. Die neuen Strahler haben die Aufgabe, solche Akzente zu setzen und dies auf möglichst einfache Weise. Die LED ist eine monodirektionale, sehr konzentrierte Lichtquelle, die lästig sein kann, daher haben wir einen Schirm entworfen, eine Art Lid, damit das Licht gelenkt wird und nicht blendet.

MN: Wie sehen Sie das italienische Design und welche Stellung nehmen Sie darin ein?

MDL: Ich sehe das italienische Design positiv in Bezug auf die Beziehung zwischen Handwerk und Industrie, die wir schon erwähnten. Das Handwerk in Italien wurde gut bewahrt, weil wir

ein Land sind, das in den Jahren nicht alle Produktionsbranchen automatisieren wollte, und es gibt noch viele Bereiche, in denen ein Talent der handgemachten Dinge zum Ausdruck kommt. Vor allem ist die Auffassung des Handwerks in Italien anders als in Ländern wie Frankreich oder Japan, wo Handgemachtes einer Vorstellung von Luxus entspricht. Wir haben eine Idee des Handwerks als Versuchsstätte entwickelt, denn bei jedem neuen Projekt muss man in gewissem Sinne von vorn anfangen. Das ist eine rein italienische Herangehensweise, und sie ist die Grundlage für den Erfolg unserer Firmen. Ich sehe auch die Tatsache positiv, dass die italienischen Designer es vermocht haben – und ich hoffe, es wird ihnen weiter gelingen – nicht nur die kleinen Bedürfnisse und Bequemlichkeiten des Menschen zu behandeln, sondern vor allem die großen Themen, über die wir heute diskutieren, wie das Leben auf immer engerem Raum, das immer längere Leben, das Thema Bewegung der Völker, Tod, Leben, Bewahrung der Erde. Ein Designer ist kein Fachtechniker, der kleine Probleme löst, sondern ein Intellektueller, die sich mit den großen Themen der Menschheit auseinandersetzt: Dies ist etwas, das ich in einigen Hauptvertretern des italienischen Designs erkenne und das ich meinerseits versuche zu lehren.



lampes sont l'objet qui représente le mieux une époque, au point que nous pouvons reconnaître un environnement par la lumière qui est à l'intérieur et dans les lampes, il existe une composante d'évolution technologique qui a toujours caractérisé la contemporanéité. En outre, c'est un travail continu, si bien que pour Artemide, il m'arrive facilement de dessiner jusqu'à trente lampes chaque année. Certaines entrent parfois dans le circuit de production, d'autres non. Il s'agit là d'un domaine où la distance qui sépare le projet du produit est particulièrement évidente: on peut avoir de très beaux projets, mais impossibles à vendre, et des produits très faibles du point de vue de la conception avec un grand potentiel de vente ; cela me fascine et c'est une chose que j'étudie constamment. C'est là que réside la force d'Artemide – de Ernesto Gismondi et maintenant de Carlotta de Bevilacqua – : dans la capacité à expérimenter de manière très libre, pour ensuite devenir extrêmement concrets dans la production et sur le marché.

MN: À mon avis, vous poursuivez également une certaine façon de «voir» à l'italienne, liée à l'exercice de la fantaisie et de l'imagination et avec un lien fort avec la forme, loin des exploits technologiques qui caractérisent d'autres types de recherche – y compris chez Artemide – et qui tendent à la dissolution de l'objet. Pour vous, les objets signifient encore quelque chose?

MDL: J'aime les objets au point de tenter de transformer l'architecture elle-même en objet. Les critiques les plus fortes que je reçois, par exemple à propos du Pavillon

Unicredit de la place Gae Aulenti ici à Milan, est que ce n'est pas de l'architecture, mais un objet placé à même le sol [...]; pour moi ce n'est pas une critique, c'est quelque chose qui me rend heureux parce que c'est exactement ce que je veux faire. Le monde des objets est un monde dans lequel se condensent beaucoup d'émotions et de sentiments, il y a donc une sorte de nécessité des objets et de la forme qui n'est jamais purement matérielle. Mais ces dernières années, en particulier avec l'avènement de la LED, la façon de penser l'objet a profondément changé. Les LED sont des sources de petites dimensions que l'on n'utilise pas comme des points isolés comme les anciennes ampoules, mais de manière diffuse. Lors de la conception, nous ne pensons plus seulement à un objet, mais aussi aux relations avec les autres objets et avec tout l'espace dans lequel il interagit. La question de l'installation est parfaite pour faire face à la temporalité des objets et pour apporter une réponse à notre besoin constant de nouvelles choses, de nouvelles atmosphères et émotions.

MN: Vous avez récemment projeté la nouvelle mise en lumière de la *Pietà Rondanini* de Michel-Ange au Château des Sforza de Milan. Quels ont été les critères qui ont guidé le nouveau projet d'éclairage que vous avez réalisé avec Artemide? De quelle manière avez-vous traité le thème des ombres par rapport à une sculpture aussi dramatique?

MDL: Le critère fondamental a été de faire voir la statue et rien d'autre, ce qui fait que nous avons travaillé sur l'air autour de la statue plus que sur le reste de l'espace déjà

très défini de l'Hôpital Espagnol. Avec Artemide, nous nous sommes concentrés sur un système pour façonner la lumière, qui ne frappe que la forme sculpturale sans se perdre autour en créant des lumières sur les sols et sur les murs: un éclairage très guidé et contrôlé. Dans la *Pietà Rondanini*, ce qui est particulièrement important, c'est l'ombre portée par la statue sur elle-même, celle qu'a construite Michel-Ange, et cette ombre est entièrement soulignée par l'éclairage. Quant à celle de la statue sur l'environnement, nous l'avons éliminée.

MN: Existe-t-il une continuité entre ce projet et les recherches les plus récentes développées avec Artemide?

MDL: Aujourd'hui nous sommes en train de réaliser en particulier un système de petits projecteurs très simplifié, imaginé pour être utilisé non seulement dans les lieux d'exposition ou dans les magasins, mais aussi à la maison et dans les bureaux. De nos jours, la lumière est avant tout un problème environnemental. Les nouveaux projecteurs ont pour tâche d'éclairer avec une lumière d'accentuation et de le faire aussi simplement que possible. La LED est une source lumineuse unidirectionnelle et très concentrée, qui peut être gênante ; voilà pourquoi nous avons conçu une visière, une «paupière» pour diriger la lumière directe et éviter l'éblouissement.

MN: Comment voyez-vous le design italien et quel rôle jouez-vous dans ce domaine?

MDL: Je pense que le design italien connaîtra un bon succès en raison

de la relation entre l'artisanat et l'industrie à laquelle nous avons précédemment fait allusion. En Italie, l'artisanat s'est bien maintenu parce que nous sommes un pays qui au fil des ans n'a pas poursuivi l'automatisation de tous les secteurs de production. Il existe encore de nombreux domaines dans lesquels on voit s'exprimer le talent des choses faites à la main. En outre, la conception de l'artisanat en Italie est différente de celle des pays comme la France ou le Japon, où les choses faites à la main correspondent à une idée de «luxe». Nous avons développé une idée de l'artisanat en termes d'expérimentation, de sorte que dans chaque nouveau projet, on doit dans un certain sens recommencer le travail depuis le début. Il s'agit là d'une approche uniquement italienne et qui se trouve à la base de la réussite de nos entreprises. Je vois également de bon augure le fait que les designers italiens aient pu, et je l'espère, pourront continuer à le faire, s'occuper non seulement des besoins mineurs et des petites commodités de l'Homme, mais surtout des grandes questions dont nous débattons aujourd'hui, comme le fait de vivre dans des espaces de plus en plus limités, de vivre de plus en plus longtemps, la question du déplacement des peuples, de la mort, de la vie et de la préservation de la planète. Un designer n'est pas un technicien spécialisé qui résout les petits problèmes, mais un intellectuel qui affronte les thèmes majeurs de l'humanité: c'est une chose que je reconnais chez certains protagonistes du design italien, et que je cherche à mon tour à enseigner.



À gauche / Links: Stand Artemide, Light+Building, Frankfurt, 2016

À droite / Rechts: Michele De Lucchi, Carlotta de Bevilacqua



Tycho Pro

Tycho Pro est un spot spécialement conçu pour éclairer l'art, qui représente la version techniquement la plus évoluée de cette nouvelle famille de projecteurs conçus par Michele De Lucchi. Avec une puissance de 29W, il est équipé d'une fente dans laquelle vient s'insérer la forme de ce que l'on désire éclairer, ce qui permet une gestion extrêmement précise de l'émission lumineuse.

Tycho Pro ist ein Strahler, der speziell für die Beleuchtung von Kunstwerken entwickelt wurde. Er stellt die technisch am höchsten entwickelte Version von dieser neuen Strahlerfamilie dar, die Michele De Lucchi entworfen hat. Tycho bietet eine Leistungsstärke von 29W und ist mit einem Schlitz ausgestattet, in den man das Profil des Objekts einlegt, das man beleuchten will, so dass eine extrem präzise Steuerung der Lichtemission möglich ist.

Les LED sont des sources de petites dimensions que l'on n'utilise pas comme des points isolés comme les anciennes ampoules, mais de manière diffuse. Lors de la conception, nous ne pensons plus seulement à un objet, mais aussi aux relations avec les autres objets et avec tout l'espace dans lequel il interagit.

Die LED sind kleinformatige Lichtquellen, die man nicht als einzelne Punkte wie die alten Glühbirnen benutzt, sondern streuend, so dass wir beim Entwurf nicht mehr nur an ein einziges Objekt denken, sondern auch an seine Beziehung zu anderen und zum ganzen Raum, mit dem es interagiert.



Tycho + Tycho Micro



La nouvelle famille de projecteurs se compose d'un modèle en deux dimensions, petit et grand, avec puissances et flux différents et d'un modèle doté d'une visière spécialement conçu pour éclairer l'art. L'architecture des spots est formée d'un corps moulé sous pression doté d'un attelage arrière pour le réglage et la fixation. La partie optique est constituée d'un miroir réfléchissant interchangeable qui permet d'obtenir trois types d'ouvertures de flux sans modifier l'architecture du produit. La "visière" permet de diriger la lumière et d'éclairer sans éblouir.

Die neue Leuchtenfamilie besteht aus einem Modell in zwei Größen, groß und klein mit verschiedener Leuchtkraft und -strömung, und aus einem Modell mit einem eigens entwickelten Profilscheinwerfer für die Beleuchtung von Kunst. Die Architektur der Spots besteht aus einem Druckguss-Gehäuse mit einer Verbindung hinten für Regelung und Befestigung. Der Optikbereich umfasst einen austauschbaren Spiegel, mit dem man drei verschiedene Öffnungen des Lichtstroms erhalten kann, ohne die Architektur des Produkts zu verändern. Mit dem „Visier“ kann das Licht ausgerichtet werden und beleuchten, ohne zu blenden.





De nos jours, la lumière est avant tout un problème environnemental. Les nouveaux projecteurs ont pour tâche d'éclairer avec une lumière d'accentuation et de le faire aussi simplement que possible.

Heute ist das Licht vor allem ein Problem der Umgebung, also von Streulicht und Akzenten. Die neuen Strahler haben die Aufgabe, solche Akzente zu setzen und dies auf möglichst einfache Weise.

À gauche, en haut: *Tycho*, *Tycho Micro*
À droite: *Tycho*, coupe transversale

Links, oben: *Tycho*, *Tycho Micro*
Rechts: *Tycho*, Querschnitt





Alphabet of Light est un moyen de communiquer avec la lumière, que ce soit en termes de logos qu'en termes plus larges d'interaction avec l'espace.

Alphabet of Light ist eine Art, mit Licht zu kommunizieren, sowohl in Bezug auf den Logos als auch im breiteren Sinne einer Interaktion mit dem Raum.

Alphabet of Light

BIG – Bjarke Ingels Group

Dans la continuité de la recherche en design qui caractérise BIG, liée à une idée de popularisation de l'architecture axée sur les thèmes de la communication, BIG Ideas a réalisé *Alphabet of Light*, un nouveau système d'éclairage qui permet de former avec facilité des lettres, des mots et des formes à partir d'éléments essentiels, linéaires et courbes, aux proportions géométriques précises. Le système représente un dépassement des inscriptions traditionnelles au néon et est pensé pour pouvoir être configuré et transformé avec une grande rapidité ainsi que s'adapté à des espaces de différentes dimensions. Cet alphabet de lumière est loin de l'idée de la lampe comme simple objet, c'est une écriture qui communique et qui exprime des pensées, c'est également un outil pour moduler les espaces de la vie quotidienne.

BIG Ideas zeichnet sich seit jeher durch eine Projektrecherche aus, die auf Popularisierung der Architektur und Themen der Kommunikation setzt. Im Einklang mit diesem Ansatz hat BIG Ideas nun das neue Leuchtsystem *Alphabet of Light* realisiert, mit dem Buchstaben, Worte und Formen aus einem Bestand an essentiellen, linearen und geschwungenen Elementen mit präzisen geometrischen Proportionen gebildet werden. Das System geht über die traditionelle Neonschrift hinaus und kann sehr unmittelbar konfiguriert und verändert werden, um es an verschieden große Räume anzupassen. Dieses Lichtalphabet ist von der Vorstellung einer Leuchte als schlichtem Objekt weit entfernt – es ist eine Schrift, die kommuniziert und Gedanken ausdrückt, aber auch ein Instrument, um die Räume des Alltags zu modulieren.



Prototype d'*Alphabet of Light* dans les laboratoires d'Artemide. Jakob Lange, directeur de BIG Ideas et l'atelier de Bjarke Ingels Group.
À droite: Alphabet font

Prototyp von *Alphabet of Light* in den Werkstätten von Artemide. Jakob Lange, Direktor von BIG Ideas und Bjarke Ingels Group studio.
Rechts: Alphabet Font

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

Artemide + BIG Ideas

Alphabet of Light: une lampe-alphabet conçue avec un système modulaire de composants lumineux courbes et rectilignes, avec lequel il est possible d'écrire les lettres d'un alphabet lumineux ou simplement d'obtenir des configurations non-sémiotiques, de manière à jouir de sources de lumière variées. C'est la raison pour laquelle le système produit indifféremment une écriture ou une figure. En outre, le système permet de configurer des formes abstraites telles que des lignes et des cercles ou, plus simplement, les lettres peuvent être lues d'une manière qui ne soit pas prédéterminée (au contraire ou retournées), en revenant à la fin à l'état de signes abstraits et en ouvrant l'interprétation à d'autres domaines de signification. *Alphabet of Light* n'est pas tant un objet qu'une recherche, dont les résultats aussi bien théoriques que pratiques semblent très sophistiqués. Jakob Lange, de BIG Ideas – une émanation de Bjarke Ingels Group

visant à résoudre les problèmes liés à l'architecture – explique que *Alphabet of Light* est né de la nécessité de concevoir une signalétique pour les nouveaux bâtiments construits par le cabinet. Étant donné que très souvent les indications en architecture doivent être éclairées, on a commencé à faire des recherches sur les enseignes traditionnelles au néon, en imaginant de concevoir un système qui permettrait d'écrire tout type de signe, et avec le plus petit nombre possible de composants, au lieu de créer une pièce unique pour chaque situation. Dans un sens iconographique général, *Alphabet of Light* fait en effet allusion à l'enseigne lumineuse classique réalisée avec des tubes au néon, un objet tellement répandu qu'il a été repris par des artistes tels que Bruce Nauman, qui a travaillé avec le néon et la parole en jouant sur son intermittence et sur les fluctuations de sens, Mario Merz, qui, depuis le milieu des années

soixante a utilisé le néon pour rapprocher l'art de la vie quotidienne et pour exprimer l'énergie inépuisable inhérente à la matière, et plus récemment par un artiste comme Mona Hatoum que, dans l'œuvre "Hot spot" dessine avec le néon les contours d'un monde en ébullition enveloppé dans une lumière rougeâtre. Nous pouvons donc placer *Alphabet of Light* dans le sillage de ces importantes recherches artistiques, même si, comme le rappelle Lange, l'objectif de ce projet est principalement de libérer l'expression, en continuité avec la recherche en design qui caractérise BIG, liée à une idée de popularisation de l'architecture et guidée par les thèmes de la communication. La collaboration entre BIG Ideas et Artemide naît de la volonté de partager avec une entreprise leader dans l'innovation dans le domaine de la lumière, une série d'idées destinées à faire la lumière en répondant à une vision.

die



Prototype d'*Alphabet of Light* dans le stand Artemide, Light+Building, Frankfurt, 2016.

Prototyp von *Alphabet of Light*, Stand Artemide, Light+Building, Frankfurt, 2016.



Alphabet of Light est une écriture de lumière dans l'environnement, qui peut être une police de caractère – la première police créée dans l'espace avec la lumière - ou se configurer comme une forme abstraite, une ligne ou une circonférence.

Alphabet of Light ist eine Schrift aus Licht im Ambiente, die eine Schriftart sein kann – der erste Font, der im Raum mit Licht kreierte wird – oder als abstrakte Form wie als Linie oder Kreis konfiguriert sein kann.

Artemide + BIG Ideas

Alphabet of Light: Dieses Leuchten-Alphabet wurde mit einem modularen System aus gebogenen und geraden Leucht Komponenten entwickelt, mit dem man die Buchstaben eines Lichtalphabets schreiben oder einfach nicht semiotische Konfigurationen erhalten kann, so dass man verschiedene Lichtquellen hat. Das System erzeugt also eine Schrift oder ein Zeichen gleichermaßen. Außerdem ermöglicht es abstrakte Formen wie Linien oder Kreise, oder die Buchstaben können in abweichender Form gelesen werden (rückwärts oder auf den Kopf gestellt), so dass sie wiederum zu abstrakten Zeichen werden und die Interpretation für andere Bedeutungsfelder öffnen. *Alphabet of Light* ist nicht so sehr ein Objekt, sondern eine Recherche mit sehr raffinierten theoretischen wie praktischen Ergebnissen. Jakob Lange von BIG Ideas – einer Emanation der Bjarke Ingels Group für die Lösung von architektonischen

Problemen – erklärt, dass *Alphabet of Light* aus der Notwendigkeit entstand, eine Kennzeichnung für neue, von ihrem Büro entworfenen Gebäude zu entwickeln. Da die Hinweise in der Architektur häufig beleuchtet sein müssen, begann eine Untersuchung der traditionellen Neonschriften, um ein System zu entwickeln, mit dem man Zeichen jeder Art mit der geringsten möglichen Zahl von Komponenten schreiben könnte, anstatt für jede Situation ein Einzelstück zu kreieren. In einem generellen ikonografischen Sinne spielt *Alphabet of Light* in der Tat auf die klassische Leuchtschrift mit Leonröhren an, ein so verbreitetes Objekt, dass es von verschiedenen Künstlern aufgenommen wurde: Bruce Nauman arbeitete mit Neon und Wörtern, indem er mit Blinken und Bedeutungsschwankungen spielte, Mario Merz verwendete schon seit Mitte der sechziger Jahre Leonleuchten, um die Kunst dem Alltagsleben anzunähern und die

unerschöpfliche Energie, die der Materie innewohnt, auszudrücken, und in jüngerer Zeit umriss eine Künstlerin wie Mona Hatoum in ihrem Werk „Hot Spot“ mit Neon das Profil einer Welt in Aufruhr, die von einem rötlichen Licht eingehüllt wird. Wir können also *Alphabet of Light* in der Reihe dieser bedeutenden künstlerischen Recherchen ansiedeln, auch wenn das Ziel des Projekts, wie Lange erinnert, vor allem darin liegt, die Ausdruckskraft freizusetzen. Dies steht im Einklang mit den Projektthemen von BIG, die mit der Idee einer Popularisierung der Architektur verbunden und von Themen der Kommunikation geprägt sind. Die Zusammenarbeit zwischen BIG Ideas und Artemide entstand aus dem Wunsch, mit einer führenden innovativen Firma im Light Design eine Reihe von Ideen zu teilen, um Licht als Reaktion auf eine Vision zu machen.

Alphabet Components

Les éléments géométriques de base permettent de multiples combinaisons. Le joint électromagnétique innovant disparaît sans laisser de traces d'ombre ou de discontinuité.

Die geometrischen Grundelemente ermöglichen vielfältige Kombinationen. Die innovative elektromagnetische Verbindung verschwindet, ohne Spuren von Schatten oder Unterbrechungen zu hinterlassen.



Line 300
2,6W

Line 600
5,2W

Curve 90°
4,2W

Curve 135°
4,2W

Joints / Verbindung



45°

90°

135°

T

X

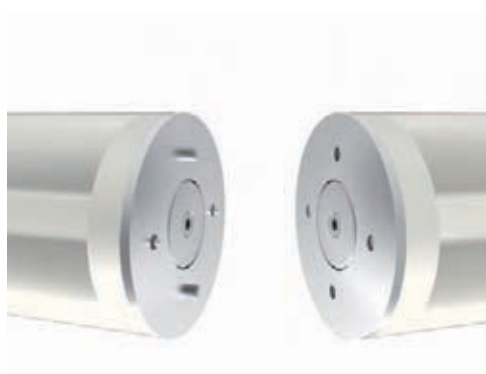
Linear



Alphabet of Light est constitué d'un système ouvert d'éléments géométriques de base, courbes et linéaires, qui permettent une infinie série de combinaisons pour dessiner des lettres ou des signes graphiques. La gestualité élémentaire dans le montage est réalisée grâce à un joint électromagnétique innovant qui disparaît sans laisser de traces d'ombre ou de discontinuité, et qui permet de composer et de reconfigurer facilement le système. La section révèle un système optique breveté qui fonctionne avec des matériaux innovants qui diffusent la lumière sans éblouir tout en maintenant des performances élevées. La lumière est distribuée et diffusée uniformément sans percevoir le cœur technologique de l'élément, constitué d'une âme mince d'aluminium, et de deux bandes LED.

Alphabet of Light besteht aus einem offenen System mit geometrischen, gebogenen und linearen Grundelementen, die eine unendliche Reihe an Kombinationen erlauben, um Buchstaben oder grafische Zeichen zu erzeugen. Die elementaren Gesten bei der Montage sind einer innovativen elektromagnetischen Verbindung zu verdanken, die verschwindet, ohne Spuren von Schatten oder Unterbrechungen zu hinterlassen, und mit der das System leicht zusammengesetzt und neu konfiguriert werden kann. Der Querschnitt zeigt ein patentiertes Optiksystm, das mit innovativen Materialien arbeitet, die das Licht mit hoher Leistung verbreiten, ohne zu blenden. Das Licht wird gleichmäßig verteilt und verbreitet, ohne dass man das technologische Herz des Elements wahrnimmt, das aus einem schmalen Aluminiumkern und zwei LED-Strips besteht.

Patent Pending 102016000025996



À gauche: détails du joint électromagnétique.
Au-dessus: séquence du montage de deux éléments d'*Alphabet of Light*.

Links: Detail der elektromagnetischen Verbindung.
Oben: Montagesequenz von zwei Elementen von *Alphabet of Light*.



Pendant longtemps, nous avons travaillé selon un ancien paradigme pour lequel la lumière est perçue comme une chose fonctionnelle qui nous permet de voir, tandis que derrière l'utilisation créative de la lumière - dans les arts de la scène et du cinéma - cela n'a jamais été son rôle principal. Le véritable rôle de la lumière était en effet narratif.

Lange Zeit haben wir nach einem alten Paradigma gearbeitet, nach dem Licht als etwas Funktionales wahrgenommen wurde, das uns ermöglicht zu sehen, während dies ursprünglich in der kreativen Verwendung von Licht – in den performativen Künsten und im Film – nie seine Hauptrolle war. Licht hatte eigentlich eine erzählende Rolle.

Tapio Rosenius

Light over Time

Tapio Rosenius

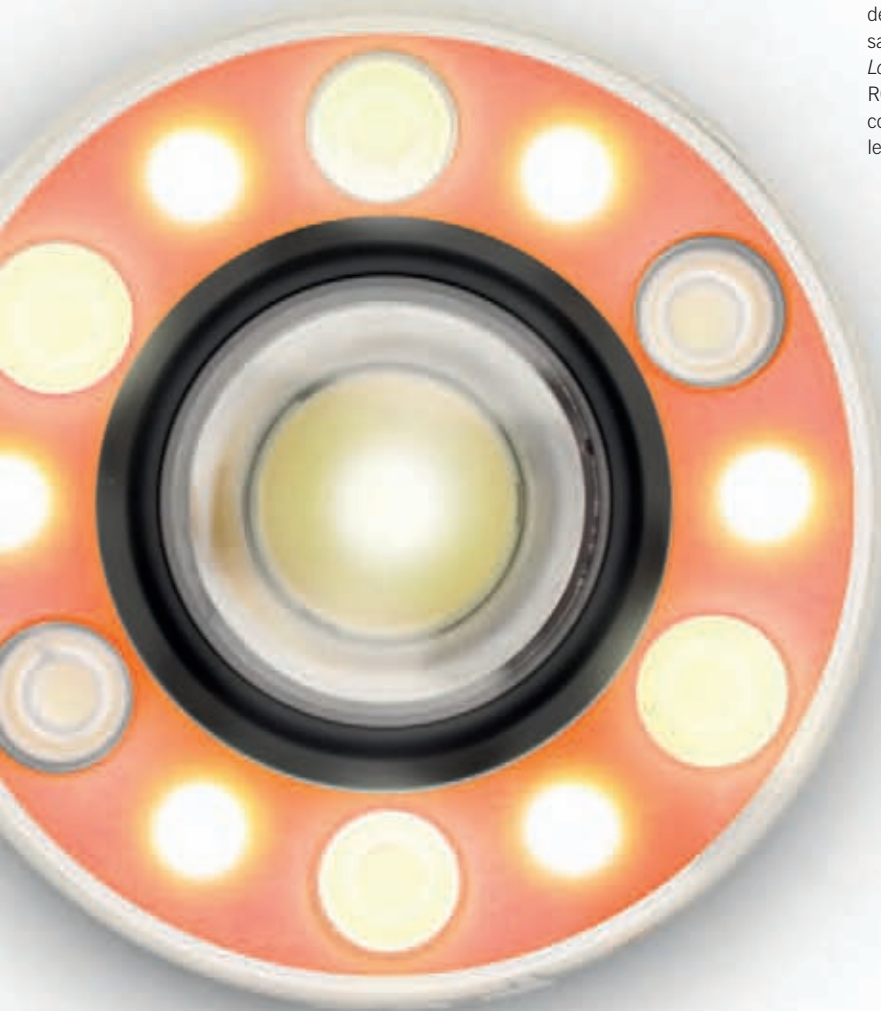
Light over Time (LoT), présenté avec une installation à Light+Building de Francfort 2016, est le résultat le plus récent de la collaboration de Tapio Rosenius avec Artemide. Le designer finlandais, directeur du Lighting Design Collective de Madrid, a réalisé une famille de projecteurs qui permet de concevoir et de moduler l'espace grâce à une lumière vive, changeante et variable dans le temps. Ce système est basé sur le concept de biomimétisme, une approche innovante qui recherche des solutions durables en encourageant des stratégies naturelles, afin de produire une lumière qui change et « coule » comme dans la nature. Les effets estompés et uniques de la lumière naturelle sont gérés par un logiciel intuitif et obtenus en temps réel à partir d'un processeur de données unique qui calcule instantanément des schémas, des modèles et des effets lumineux.

Light over Time (LoT), auf der Frankfurter Light+Building mit einer Installation präsentiert, ist das jüngste Ergebnis der Zusammenarbeit von Tapio Rosenius mit Artemide. Der finnische Designer, Leiter des Lighting Design Collective in Madrid, hat eine Familie von Scheinwerfern entworfen, mit denen der Raum über ein lebendiges, wandelbares und in der Zeit variables Licht gestaltet und moduliert werden kann. Das System basiert auf dem Konzept der Biomimetik: Dieser innovative Ansatz sucht nachhaltige Lösungen durch Emulation der Strategien in der Natur, um ein Licht zu erzeugen, dass sich wie in der Natur verändert und fließt. Die verschwommenen, unwiederholbaren Effekte von Naturlicht werden von einer intuitiven Software gesteuert und in Echtzeit von einem einzigen Computer umgesetzt, der Schemata, Patterns und Lichteffekte sofort berechnet.





LoT



La série *Light over Time (LoT)* utilise des optiques de précision pour obtenir une dynamique d'ouverture du faisceau de lumière blanche de 8 à 60 degrés pour chaque dispositif individuel, par le biais de commandes de données simples et sans aucune partie mobile. Le modèle *LoT* contient une LED à quatre canaux RGBW qui fournit des tonalités de couleurs, créant ainsi l'arrière-plan pour le faisceau réglable de lumière blanche.

Die Serie *Light over Time (LoT)* verwendet Präzisionsoptik, um eine dynamische Öffnung des Weißlichtbündels von 8 bis 60 Grad für jedes einzelne Gerät durch einfache Datenbefehle und ohne bewegliche Teile zu erreichen. Das Modell LoT enthält einen 4-kanaligen RGBW LED-Chip, der den Hintergrund für das regelbaren Weißlichtbündel darstellt und so den Farbton erzeugt.

Patent Pending 102016000026002



100% Narrow



50% Narrow / 50% Spot

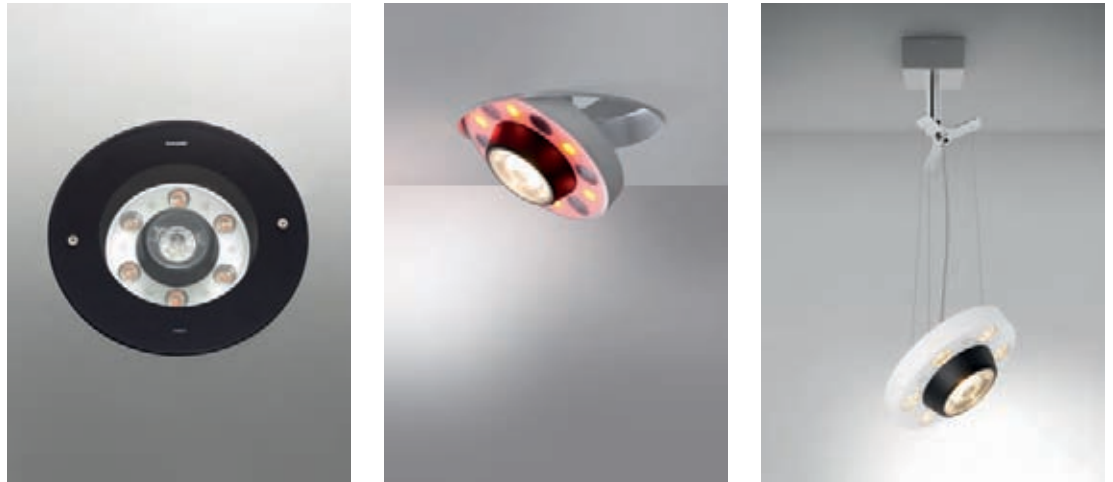


100% Spot



50% Spot / 50% Flood





Light over Time est une série d'instruments d'éclairage qui, grâce à un logiciel intuitif, permet à la lumière de se modifier et de se répandre comme dans la nature.

Bei der Leuchtenfamilie Light over Time kann sich das Licht dank einer intuitiven Software verwandeln und fließen wie in der Natur.



100% Flood



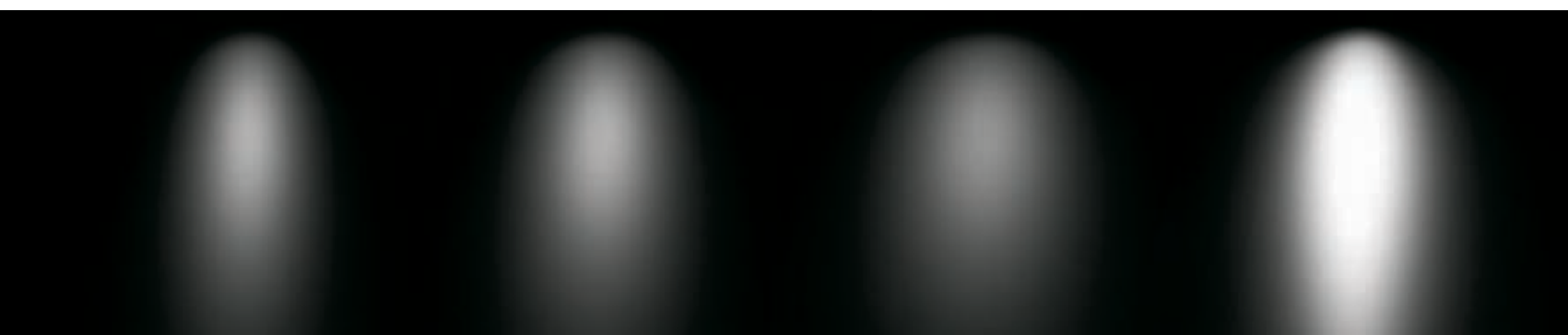
50% Flood / 50% Wide Flood



50% Flood / 50% Wide Flood



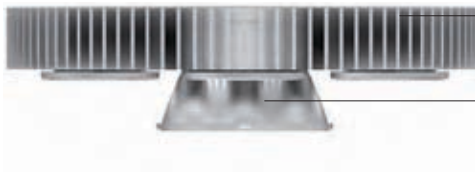
100% Wide Flood



LoT Reflector

La famille de projecteurs *LoT* comprend deux modèles différents: *LoT* (49W max), un projecteur à lumière blanche et quatre canaux RGBW et *LoT Reflector* (75W max), destiné à éclairer des espaces d'une hauteur allant jusqu'à 12 mètres. Les projecteurs *LoT* sont disponibles en version downlight encastré orientable au plafond, SMD pour une application en intérieur et extérieur, suspension réglable et encastré de sol d'extérieur. Diverses configurations de la lampe correspondent à des conditions d'éclairage différentes. Les sources LED peuvent être allumées individuellement ou simultanément.

Die Leuchtenfamilie *LoT* umfasst zwei verschiedene Modelle: *LoT* (max. 49 W), ein Weißlichtstrahler mit vier RGBW-Kanälen, und *LoT Reflector* (max. 75 W) für die Beleuchtung von Räumen bis 12 m Höhe. Die Strahler *LoT* sind lieferbar: in der Version Downlight zum versenkten Deckeneinbau schwenkbar, mit SMD für Anwendungen in Innen- und Außenräumen, mit Schienen, als verstellbare Hängeleuchte und für den versenkten Bodeneinbau im Freien. Die Leuchte kann je nach Beleuchtungsbedingungen unterschiedlich konfiguriert werden. Die verschiedenen LED-Quellen können einzeln oder alle zusammen angeschaltet werden.



Structure et dissipateur en aluminium /
Aufbau und Streukörper aus Aluminium

Projecteur / Reflektor

Le dynamisme du faisceau lumineux n'entraîne aucun mouvement mécanique, voilà le résultat d'un projet optoélectronique innovant.

Die Dynamik des Lichtbündels erfordert keinerlei mechanische Bewegung, sie ist das Ergebnis eines innovativen optoelektronischen Projekts.



100% Narrow



50% Narrow / 50% Spot



100% Spot



50% Spot / 50% Flood





Patent Pending 102016000026002



100% Flood



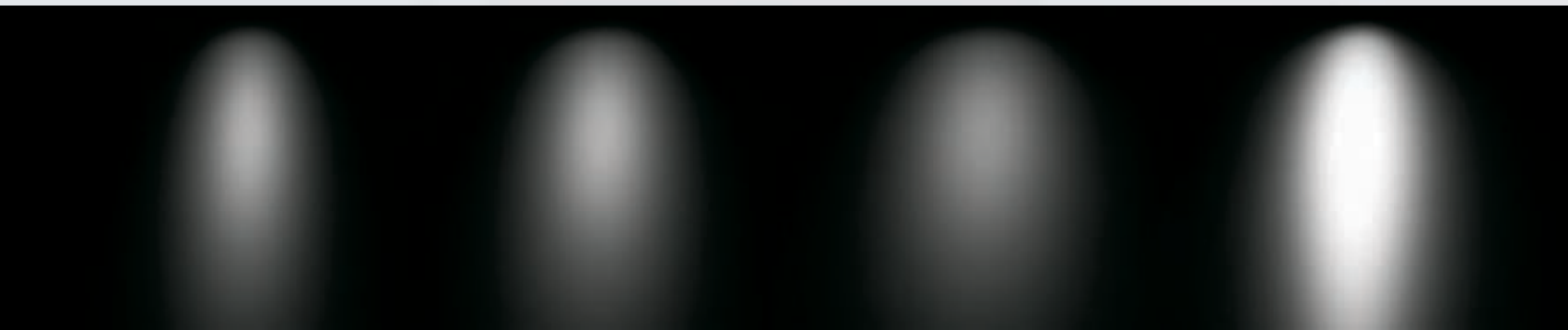
50% Flood / 50% Wide Flood



50% Flood / 50% Wide Flood

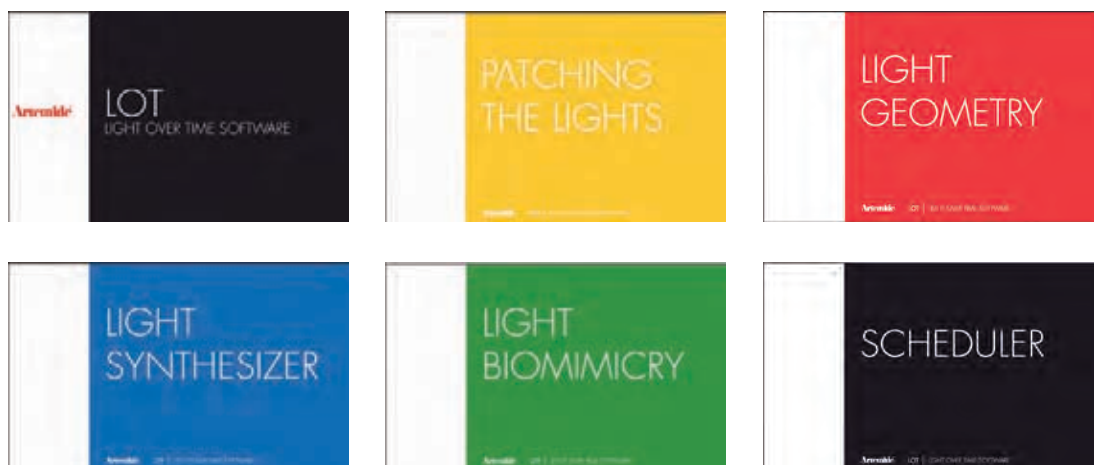


100% Wide Flood





LoT Software



Le logiciel LoT est le premier produit immatériel d'Artemide, une intelligence innovante de gestion qui fait de nous les auteurs de notre lumière.

LoT Software ist das erste immaterielle Produkt von Artemide – eine innovative Intelligenz für die Steuerung, mit der wir zu Autoren unseres Lichts werden.

Grâce à un logiciel intuitif, les changements et les variations dans le temps de tonalité de la lumière, l'intensité de l'émission, l'ouverture du faisceau, le mouvement, la vitesse peuvent être programmés, variés simultanément, visualisés en temps réel et sauvegardés dans des pré-paramètres intelligents. Le logiciel fonctionne selon 5 modules:

Patching the Lights

L'algorithme de base pour la programmation détecte les périphériques présents dans un environnement, permet de définir des groupes et associe à chaque élément des caractéristiques spécifiques.

Light Geometry

Grâce à des algorithmes complexes, il

dessine des géométries dynamiques qui combinent les faisceaux lumineux sur les surfaces.

Light Synthesizer

Module les ondes lumineuses en gérant les différents paramètres de la lumière (intensité, largeur du faisceau, saturation).

Light Biomimicry

Permet de reproduire un groupe d'effets visuels inspirés de la nature, en utilisant des algorithmes complexes.

Scheduler

Définit une séquence temporelle associée à chaque appareil, qui gère les effets définis par les modules précédents. Des interventions ponctuelles sont cependant possibles.

Dank einer intuitiven Software können Änderungen und Variationen des Farbtons, die Intensität der Emission, die Öffnung, Bewegung und Geschwindigkeit des Lichtstrahls programmiert, simultan variiert, in Realzeit angezeigt und in intelligenten Presets gespeichert werden. Die Software arbeitet in 5 Modulen:

Patching the Lights

Der Grundalgorithmus für die Programmierung erfasst die Geräte, die in einem Ambiente vorhanden sind, ermöglicht ihre Gruppierung und ordnet jedem Element spezifische Eigenschaften zu.

Light Geometry

Mit Hilfe von komplexen Algorithmen zeichnet das System dynamische Geometrien, die die Lichtbündel auf den Flächen kombinieren.

Light Synthesizer

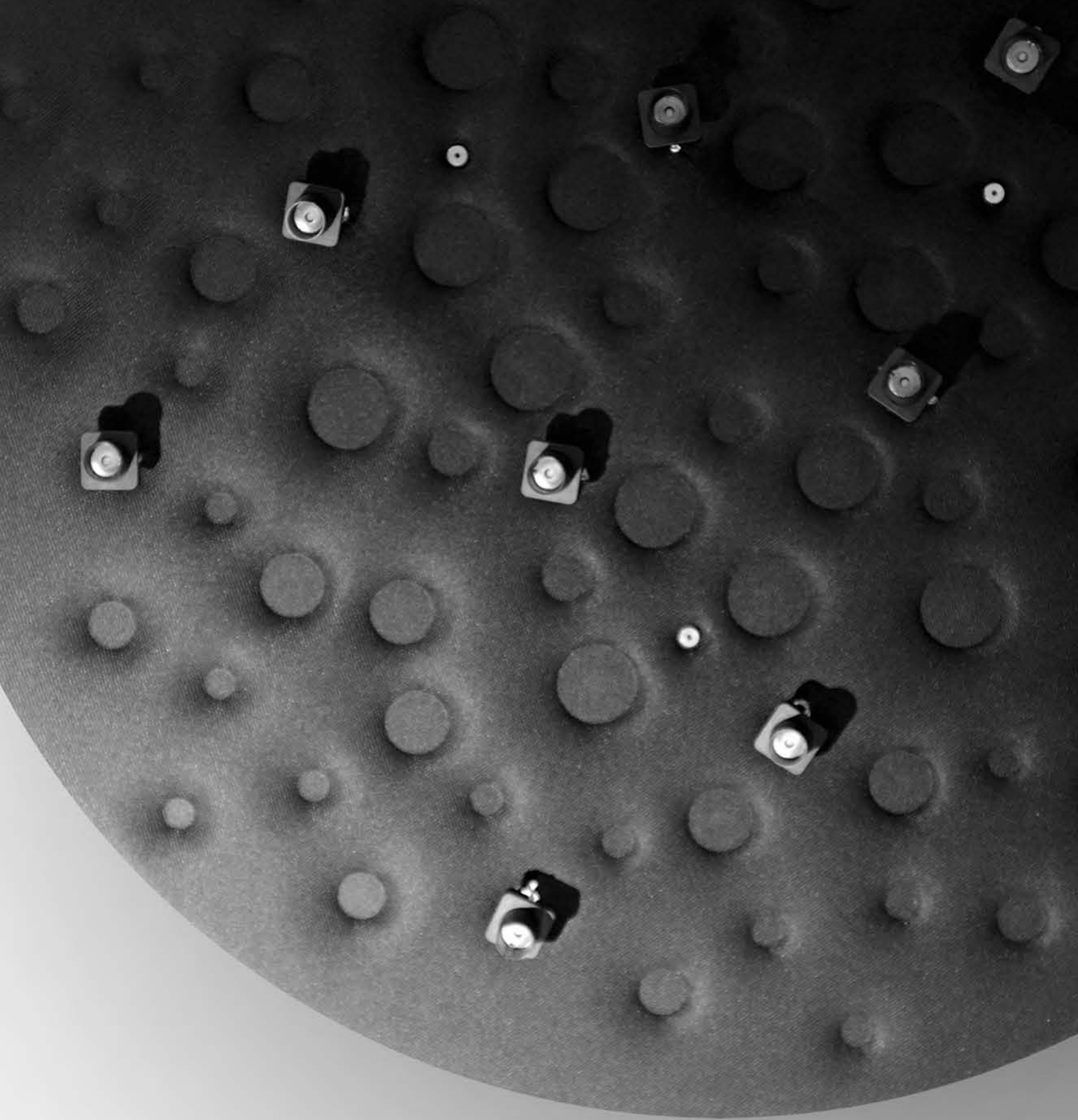
Moduliert die Lichtwellen durch die Steuerung der einzelnen Lichtparameter (Intensität, Weite des Lichtstrahls, Sättigung).

Light Biomimicry

Ermöglicht die Reproduktion einer Gruppe von visuellen Effekten, die von der Natur inspiriert sind. Dafür werden komplexe Algorithmen verwendet.

Scheduler

Stellt eine zeitliche Sequenz für jedes Gerät ein, um die von den vorherigen Modulen definierten Effekte zu steuern. Es sind aber auch einzelne präzise Eingriffe möglich.



Silent Field est un projet lié à l'idée de territorialité en termes d'écologie comportementale et de proxémique: il s'agit d'un grand cercle en suspension qui configure un espace ou qui compose de manière moléculaire une série d'espaces, et est à son tour un paysage.

Das Projekt Silent Field ist mit der Idee der Territorialität im Sinne der Verhaltensökologie und Proxemik verbunden: Es ist ein großer schwebender Ring, der einen Raum konfiguriert oder molekular eine Reihe von Räumen bildet und selbst eine Landschaft ist.

Carlotta de Bevilacqua

Silent Field

Carlotta de Bevilacqua, Laura Pessoni

Silent Field est un projet qui agit sur trois aspects fondamentaux d'un espace: la lumière, la perception et le son. Par le biais de la régulation du rapport entre l'ombre et la lumière, et la gestion de la lumière blanche, la sensation d'harmonie donnée par les combinaisons géométriques et chromatiques, ainsi que le confort engendré par l'absorption acoustique donnée par le corps de la lampe, *Silent Field* confère aux environnements une série de qualités qui modifient l'espace, en créant des lieux d'appartenance et de territorialité. C'est ainsi que sont configurés au sein d'un environnement de véritables îlots de travail et de vie, qui permettent de retrouver un champ de vision identifiable et réel, et de se trouver dans un espace de relation plus intime et plus recueilli.

Silent Field ist ein Projekt, das an drei wesentlichen Aspekten eines Raumes arbeitet: Licht, Wahrnehmung und Klang. Durch die Regulierung des Verhältnisses zwischen Licht und Schatten und die Steuerung des Weißlichts, das Gefühl von Harmonie, das durch geometrische und chromatische Kombinationen entsteht, und den Komfort, der durch die Schallabsorption mit Hilfe des Lampenkörpers entsteht, verleiht *Silent Field* dem Ambiente eine Reihe von Qualitäten, die es verändern und Orte der Zugehörigkeit und Territorialität bilden. In so einem Ambiente lassen sich wahre Arbeits- und Lebensinseln kreieren, in denen man ein erkennbares, reales Gesichtsfeld wahrnimmt und sich in einem intimeren, überschaubaren Beziehungsraum findet.

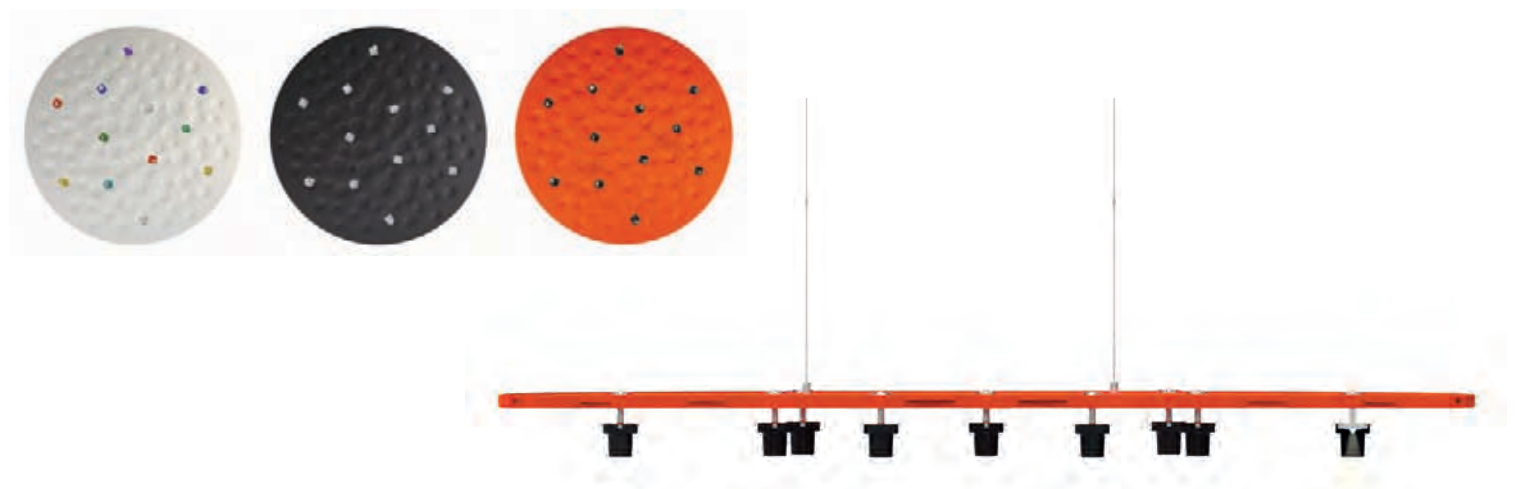
Silent Field

Le projet est constitué par la combinaison d'éléments simples: il est formé d'un «fond» circulaire (1 m de diamètre sur 13 mm d'épaisseur) disponible en trois couleurs (blanc, noir, rouge) et par un set de petites lumières (20W) qui produit une grande homogénéité lumineuse sans éblouir. La température couleur peut être ajustée (lumière blanche entre 3000K et 4000K), et les luminaires sont livrés en groupes de couleurs primaires et secondaires qui interagissent avec la couleur du fond. Le fond a une fonction acoustique qui dicte les caractéristiques texturales et formelles du projet: c'est un moule de tissu rempli d'ouate dans lequel on trouve des trous et des creux de différentes épaisseurs nécessaires à l'absorption acoustique.

Das Projekt besteht aus der Kombination von schlichten Elementen: aus einem kreisförmigen "Boden" (1 m Durchmesser mal 13 mm Dicke), erhältlich in drei Farben (weiß, schwarz, rot), und aus einem Set kleiner Leuchten (20W), die ein sehr homogenes Licht erzeugen, ohne zu blenden. Die Farbtemperatur kann reguliert werden (Weißlicht zwischen 3000 K und 4000 K), und die Leuchtkörper werden gruppenweise in Primär- und Sekundärfarben geliefert, die mit der Farbe des Bodens interagieren. Der Boden hat eine akustische Funktion, der die materiellen und formalen Eigenschaften des Projekts vorgibt: Es ist eine Form aus mit Watte gefülltem Gewebe mit Löchern und Vertiefungen in verschiedener Stärke, die für die schallschluckenden Eigenschaften notwendig sind.

Le "fond" a une fonction acoustique qui est à l'origine du projet, et qui en dicte les caractéristiques texturales et formelles.

Der "Boden" hat eine akustische Funktion und bildet den Ursprung des Projekts. Er gibt auch die materiellen und formalen Eigenschaften vor.





Lighting Fields 05

Artemide Group

Editoriale Lotus

Artemide S.p.A.

Via Bergamo 18
20010 Pregnana Milanese, (MI), Italy
tel. +39 02 93518.1 - 93526.1
info@artemide.com
www.artemide.com

Artemide®

Editoriale Lotus srl

Via Santa Marta 19/a
20123 Milan, Italy
tel. +39 02 45475745
lotus@editorialelotus.it
www.editorialelotus.it



Editoriale Lotus

© Copyright Artemide Editoriale Lotus
All rights reserved. No part of this
publication may be re Anne Guillerrou,
Annette Seimer produced
without the prior permission from
Editoriale Lotus

Presse / Druck
Arti Grafiche Fiorin, Sesto Ulteriano (MI)

Strategy Director
Carlotta de Bevilacqua

Publisher
Pierluigi Nicolin

Artemide Research & Innovation
Fabio Zanola

Conception et réalisation /
Konzeption und Realisierung
Editoriale Lotus

Rédaction / Redaktion
Michele Nastasi
Maite García Sanchis
Collaborateurs / Mitarbeiter
Nina Bassoli
Gaia Piccarolo

Design
Lotus Staff

Traductions / Übersetzungen
Language Consulting Congressi-Milan
(Anne Guillerrou, Annette Seimer)

Index des illustrations / Verzeichnis der Abbildungen:

Musée du Quai Branly, Paris: Jean Nouvel, Yann Kersalé, Gilles Clément, p. 6
Tour Triangle, Paris: Herzog & de Meuron, p. 9
Mona Hatoum, *Hot Spot*, 2013, "Over my dead body" (Centre Georges Pompidou,
Paris, 2015), p. 10
Musée du Louvre-Lens: SANAA & Imrey Culbert, p. 13
Josef Engelhart, *Loge im Sofiensaal* (détail / Ausschnitt), 1903, p. 14
Woody Allen, "Midnight in Paris", 2011, p. 17
Fondation Cartier, Paris: Jean Nouvel, Emmanuel Cattani & Associés, p. 19
Yann Kersalé, *Vertically Elongated*, "Seven times on the west", (Espace fondation EDF,
Paris, 2011), p. 20
Hicham Berrada, *Présage*, "Nuit Blanche", Paris, 2014, p. 22
Claude Monet, *Impression, soleil levant* (détail / Ausschnitt), Paris, 1872, p. 25

Crédits photographiques / Fotonachweis:

Huften+Crow, p. 13
Michele Nastasi, pp. 6, 26-33, 35, 36, 40-46,
51-54, 56, 57, 62, 63, 66, 68, 69, 74, 79
Philippe Ruault, p. 19

