

Design Anatomy 01

Alessandro Mendini

ci regala un saggio di critica del design: al centro della scena, la sedia Vegetal di Ronan ed Erwan Bouroullec per Vitra

Anche gli stampi hanno un'anima

Even Moulds Have Souls

An essay in design criticism by **Alessandro Mendini**: centre-stage is Ronan and Erwan Bouroullec's Vegetal chair for Vitra

A design
criticism



A - Critiche, ma in un contesto di eccellenza

Alessandro Mendini

(Italia, 1931) architetto, designer, artista. Protagonista del design italiano, dalla fine degli anni Settanta ne è stato suo sensibile interprete e teorico radicale. Socio dello studio Alchimia, è stato direttore di Casabella e Domus, ideatore e direttore di Modo. Compasso d'Oro per il design nel 1979 e nel 1981, dal 1989 coordina a Milano, con il fratello Francesco, l'Atelier Mendini.

(Italy, 1931) architect, designer, artist. A leading exponent of Italian design from the late 1970s, he has been its most conscientious interpreter and radical theoretician. A partner at the Alchimia firm, he has been the chief editor of Casabella and Domus, and the designer/editor of Modo. Compasso d'Oro for design in 1979 and 1981, he has been running – with his brother Francesco – the Atelier Mendini in Milan since 1989.

www.ateliermendini.it

È raro oggi che un designer esponga la teoria di un suo oggetto, motivandolo a se stesso e alla propria coscienza. È bello che i fratelli Bouroullec abbiano fatto questo, abbiano espresso il loro pensiero, in occasione della sedia Vegetal. È anche raro e bello che un industriale (Rolf Fehlbaum) descriva non solo le gioie e i meriti, ma anche i dubbi, le domande e le ansie di un progetto che lo coinvolge molto. I loro scritti per la sedia Vegetal sono importanti. Ed esemplare è la documentazione di questa nascita, dal concepimento al parto, avvenuto dopo quattro anni: una sequenza di reliquie, metodica, filologica, meticolosa e quasi ossessiva. Ma anche a me sorgono alcune domande: è altrettanto esemplare il risultato raggiunto? Esiste dentro questa sedia l'ossigeno della novità, oppure questo oggetto rischia di essere inerte e chiuso in se stesso? Si può dire che tanta fatica sia stata spesa bene? E se questo immane lavoro di equilibrismo fosse tutto un abbaglio, finito in un vicolo cieco?

A - Criticism, but in a context of excellence

Nowadays designers rarely express the theory behind their creations, or discuss the reasons which lie behind their work. So it's nice to see the Bouroullec brothers doing just that: expressing their thoughts about their Vegetal chair. It's also rare – and refreshing – to see an industrialist (Rolf Fehlbaum) talking about the joys and merits of his production, but also expressing doubts, questions and problems linked to a design project with which he was closely involved. What they've written about the Vegetal chair is important. The documentation of its four-year gestation period is exemplary: it is a sequence of relics, methodical, philological, and meticulous and at the limit of the obsessive. But I still find myself asking a number of questions: is the final result equally exemplary? Is this chair permeated by the power of the new, or will it end up as something inert and closed in on itself? Was it really worth all the effort? What if this incredible balancing act does nothing but dazzle us, without actually leading anywhere?

Le sedie fatte a immagine della natura hanno una storia lunga, a iniziare dall'Egitto (e prima). E poi quelle eccentriche inglesi e coloniali, e molte altre. Anche ora vari autori si sono ispirati ai rami, ai liquidi, ai nidi d'ape per elaborare le forme, le espressioni, le strutture e le decorazioni di sedie, divani e poltrone.

Chairs made to imitate a feature of nature have a long history, starting from Ancient Egypt (and even earlier). Then there are all those English eccentrics, innumerable colonial versions, and many others. Still today, some designers have been inspired by branches, liquids and honeycombs to develop the forms, expressions, structure and decor of their chairs, sofas and armchairs.

1 Robby + Francesca Cantarutti, Forest, Fast (2004); alluminio verniciato / painted aluminium.

2 Ross Lovegrove, Supernatural, Moroso (2006); polipropilene rinforzato con fibra di vetro / fiberglass-reinforced polypropylene.



VEGETAL

tempo di sviluppo / development time 2004 - 2008

dimensioni / dimensions
altezza / height 81,3 cm
larghezza / width 60,6 cm
profondità / depth 55,2 cm

peso / weight ca. 5 kg

materiale / material poliamide tinto in massa / coloured polyamide

colori / colours basic dark mouve, grigio / grey, mattone / brick, crema / creme, foresta / forest, castagna / chestnut

prezzo / price 319 euro
in vendita da giugno 2009 / for sale from June 2009



B - Styling Estremo

L'omologarsi del mondo artificiale a quello naturale è una affascinante idea millenaria. Dalle foglie di acanto dei capitelli che facevano da struttura alle colonne dei templi, ai giardini verticali dei grattacieli di oggi.

L'esile orditura in bronzo delle lampade Tiffany intrecciava rami, fiori, libellule e ragnatele. Ed è l'arte floreale – il Liberty e l'Art Nouveau – il culmine di questo bisogno di immedesimazione panteistica e psicanalitica.

È l'ipotesi di una trasformazione radicale e totalizzante di tutti gli oggetti e di tutte le architetture in foreste e rampicanti. Un'utopia ora descrittiva ora simbolica, una genetica falsa e finta, comunque fantastica nel suo "styling estremo", nella sua ambizione di fondare una bellezza fitomorfica estesa all'infinito. Ed è questo poi un tema centrale dei principi ideativi e della didattica di Paul Klee. Una forte motivazione mimetica.

La Bella Addormentata nel bosco, l'arrivo di Cappuccetto Rosso dalla nonna, gli incubi di Biancaneve quando fugge fra gli alberi animati di Walt Disney. Fin dall'infanzia, il gioco sadico-panteistico fra persona e natura è illimitato. Gnomi, streghe, sottoboschi e cavalieri azzurri. E gli architetti creano gusci, nastri, nidi, bolle e reti per avviluppare l'uomo in bozzoli e gomitolini protettivi e analogici, per supplire al declino di una creatività autonoma. I tempi e i metodi di Andrea Palladio (e anche di Aldo Rossi) sono lontani anni luce da noi.

Sleeping Beauty, Little Red Riding Hood's arrival at her grandmother's, and Snow White's nightmares when fleeing amongst Walt Disney's animated trees. The sadistic-pantheistic interaction between humans and nature has been unlimited since the years of infancy. Gnomes, witches, dense forests, and gallant knights. And architects create shells, ribbons, nests, bubbles and nets to envelop man in cocoons and in protective, analogical skeins, to make up for the decline in independent creativity. The days and the methods of Andrea Palladio (and of Aldo Rossi) are light years away.

3 SITE Environmental Design Inc., Residence Antilia, Mumbai, India (2004); struttura stratificata / stratified spine.

4 Humberto e / and Fernando Campana, Corallo, Edra (2004); divano di filo di acciaio curvato a mano e finito con vernici epossidiche corallo / hand-bent steel wire sofa with coral pink epoxy paint finish.

5 Herzog & de Meuron, Bird's Nest; Beijing National Stadium, Cina / China (2008).

6 Brennan Buck con / with Rob Henderson e / and Studio Lynn, Technicolor Bloom, University of Applied Arts, Vienna (2008); installazione realizzata con pannelli di legno compensato / installation made by flat plywood panels.

7 Joerg Lonkowitz (tesi di laurea / diploma), prof. Wolf D. Prix, Buenos Aires Turbulence, University of Applied Arts, Vienna (2008); parco urbano e accesso alla città / urban park and access to the city.

8 Lampada stile Tiffany / Tiffany-style lamp, USA (1930-40); collezione Mendini / Mendini collection.

courtesy SITE



B - Extreme Styling

We have been trying to get the artificial world to resemble the natural world for thousands of years. From the acanthus leaves used to decorate the capitals of Corinthian columns to the vertical gardens on today's skyscrapers.

The slender stems of Tiffany lamps featured interwoven branches, flowers, dragonflies and spiders' webs. The floral motifs of the Jugendstil, the Art Nouveau movement, were the crowning moment of this pantheistic, psychoanalytical need to feel at one with nature. It was an attempt to radically and totally transform all objects and buildings into forests overgrown with climbing plants. A utopia that was sometimes descriptive and sometimes symbolic: a kind of false imitation of genetics that was if nothing else fantastical in its "extreme styling", in its ambition to establish a phytomorphic beauty and extend it to infinity. It was also one of the central themes of the ideatorial and didactic principles of Paul Klee. There was an irresistible urge to camouflage.



foto di / photo by Christof Gaggi

© diploma Joerg Lonkowitz, Buenos Aires Turbulence, studio Wolf D. Prix, University of Applied Arts Vienna 2008

foto di / photo by Giovanna Silva

C - La natura è buona?

È un atto di fiducia: se la natura è buona, sarà buono anche il progetto che la rappresenta. Si esorcizzano così sia il cemento, che il ferro, che la plastica. Nella speranza di nuovi caratteri stilistici, è in atto oggi un po' ovunque un approccio di tipo vegetale all'architettura e al design. L'immagine del "Giardino" e dei suoi elementi grotteschi e fantasiosi è il miraggio di un desiderio, quello del rapporto fra i processi della natura e i processi dell'industria. E questo non solo a livello delle forme visibili (foglie, tronchi, nuvole, gocce), ma anche a quello della tecnologia, ovvero della natura non visibile e percepita in modo occulto.

Questi caratteri stilizzati hanno un senso quando determinano dei sistemi generativi di segni aperti e crescenti, suscettibili di evolvere in continue varianti di forme, in nuove famiglie di organismi, così come avvenne con Fuller su un altro fronte, quello cristallografico, nel continuo espandersi dei suoi modelli di energia geometrica.

In molti settori e discipline, dall'arte all'architettura alla chirurgia, si scruta sempre più a fondo la natura, al fine di estrarne i più intimi segreti. I mondi vegetale, animale e minerale sono soggetti a indagini a oltranza, pensati come un enorme territorio pieno di serbatoi immaginifici. L'arte e il design traggono oggi energia e speranza da questi scenari ricchi di ipotesi di sopravvivenza.

In many sectors and subject areas, from art and architecture to surgery, nature is subjected to increasingly close scrutiny in order to reveal its most intimate secrets. Plant, animal and mineral worlds are exposed to incessant analysis, considered as an enormous territory full of images. Art and design derive energy and hope from these scenarios, brimming in ideas for survival.

C - Is nature good?

It's an act of faith: if nature is good, then a design that represents it will be too. Concrete, iron and plastic are exorcised. In the hope of finding new stylistic features, a vegetal approach is being adopted in much architecture and design. The image of the "Garden" and its grotesque, fantastical contents is the illusion of a desire, that of the relationship between natural and industrial processes. This is happening not just with forms that are visible (leaves, tree trunks, clouds, raindrops), but also hidden away in the micro-forms of nano-technology, in the invisible, concealed world of nature. These stylistic features make sense when they define generative systems of open, growing symbols, capable of evolving with continuous formal variations, in new families of organisms, as happened with Fuller in another area, that of crystallography, in the continuous expansion of his models of geometric energy.

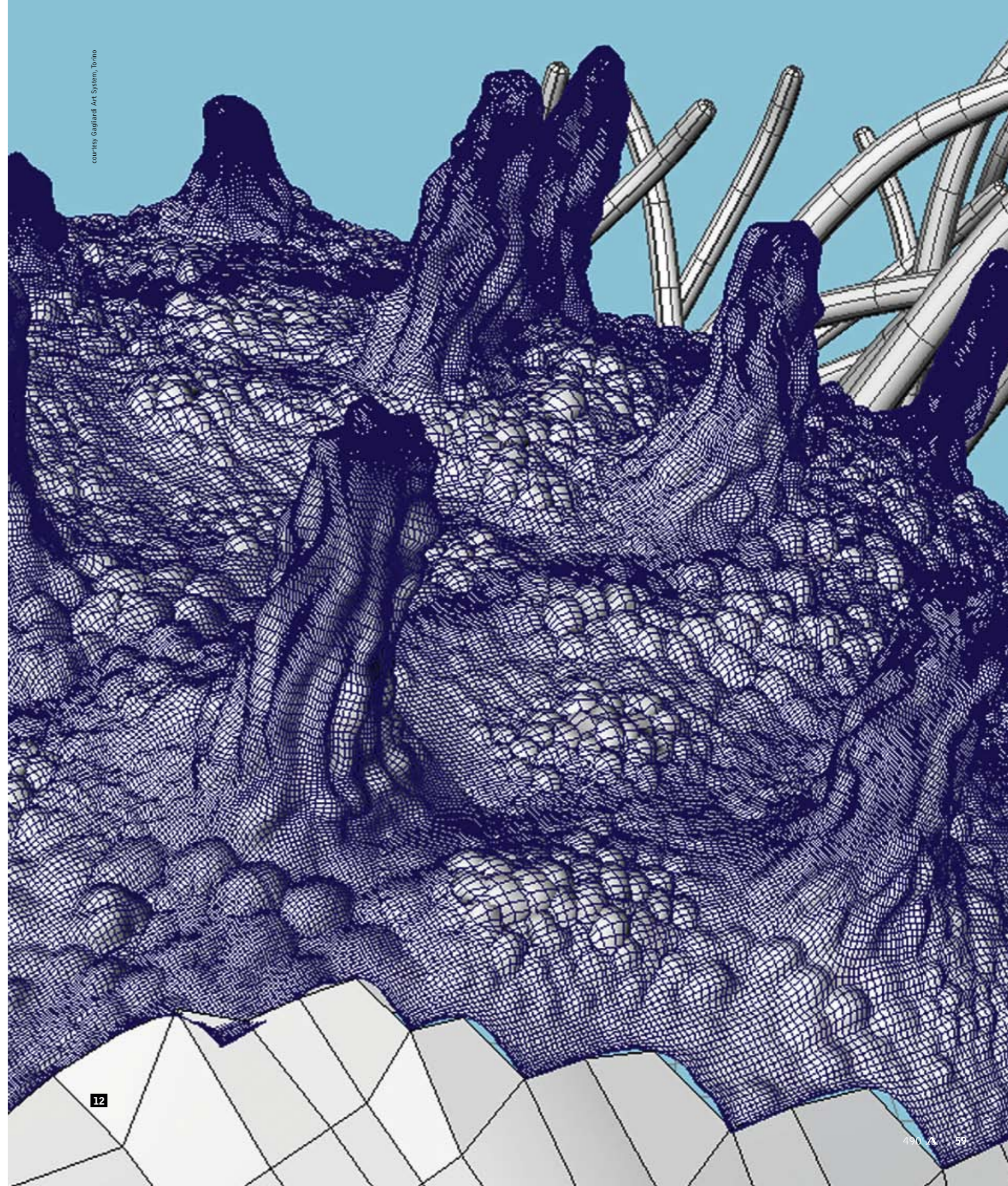
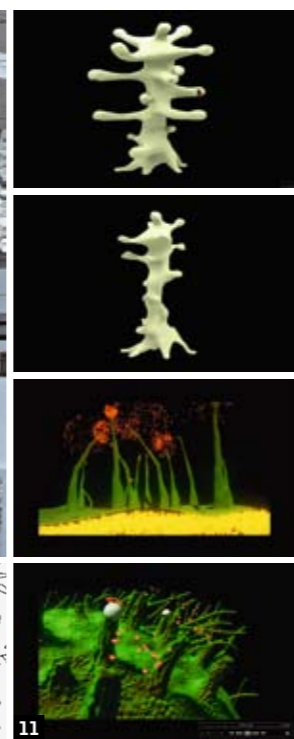
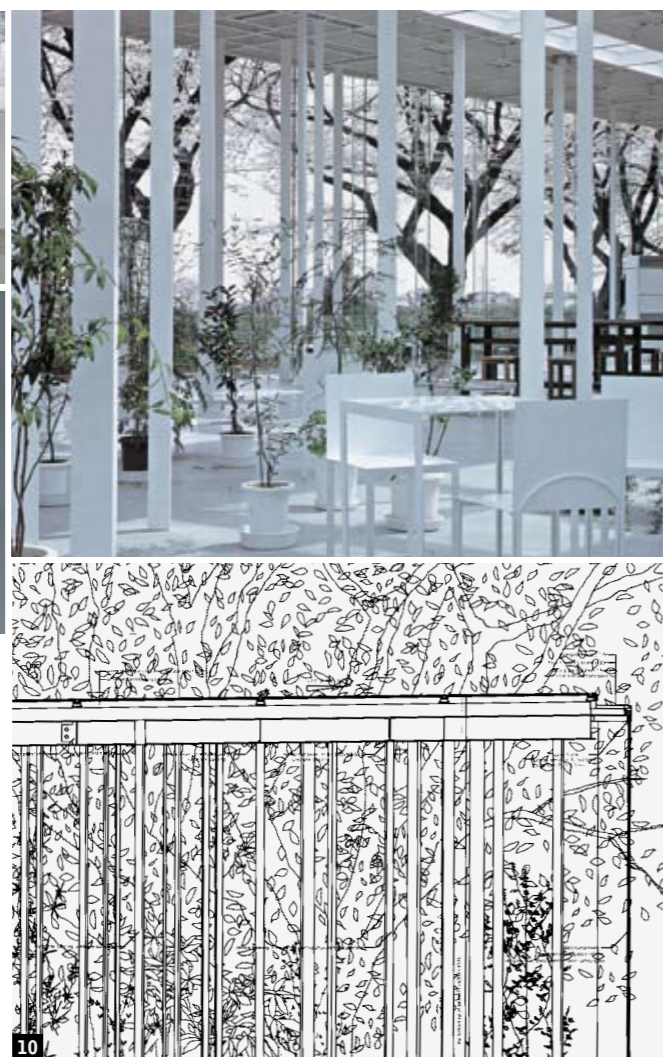


9 Tara Donovan, Untitled (2003), installazioni con coppe in Styrofoam incollate a caldo / installation made with styrofoam cups and hot glue; Untitled (2003), piatti di carta incollati a caldo / paper plates and hot glue.

10 Junya Ishigami & Associates, Project Space, Kanagawa Institute of Technology University, Giappone / Japan (2008).

11 Giuliana Cunéaz, The Growing Garden (2008); immagini dal video / video still.

12 Giuliana Cunéaz, Nanofungus (particolare / detail) (2008); stampa digitale e acrilico su cotone / digital print and acrylic on cotton.



In questa pagina: la parte posteriore della sedia Vegetal con le sue nervature strutturali. Le gambe posteriori sono attaccate alla scocca della sedia con una giunzione a sezione "ramificata". Nella pagina a lato: la sedia vista di fronte, qui fotografata con gli elementi plastici "Algues", assemblabili per formare trame intrecciate. Possono essere usati come tende trasparenti o opache o come leggeri divisori. Per una superficie di un metro quadro sono necessarie 25 "Algues".

This page: the structural plexus on the backside of the Vegetal chair. The two back-legs are attached to the single mould of the chair with a "ramified" section at the joint. Opposite page: Vegetal chair, with "Algues", plastic elements which can be linked together to form web-like textures – from light curtains to opaque, thin room dividers. 25 "Algues" are required for a sqm of light net mesh.



Sul sito di Abitare, potete leggere i commenti di Rolf Fehlbaum e dei designer, e vedere un filmato prodotto dagli stessi Bouroullec.

You can read comments by Rolf Fehlbaum and the Bouroullec brothers on Abitare's website, alongside a short film by the designers.

www.abitare.it

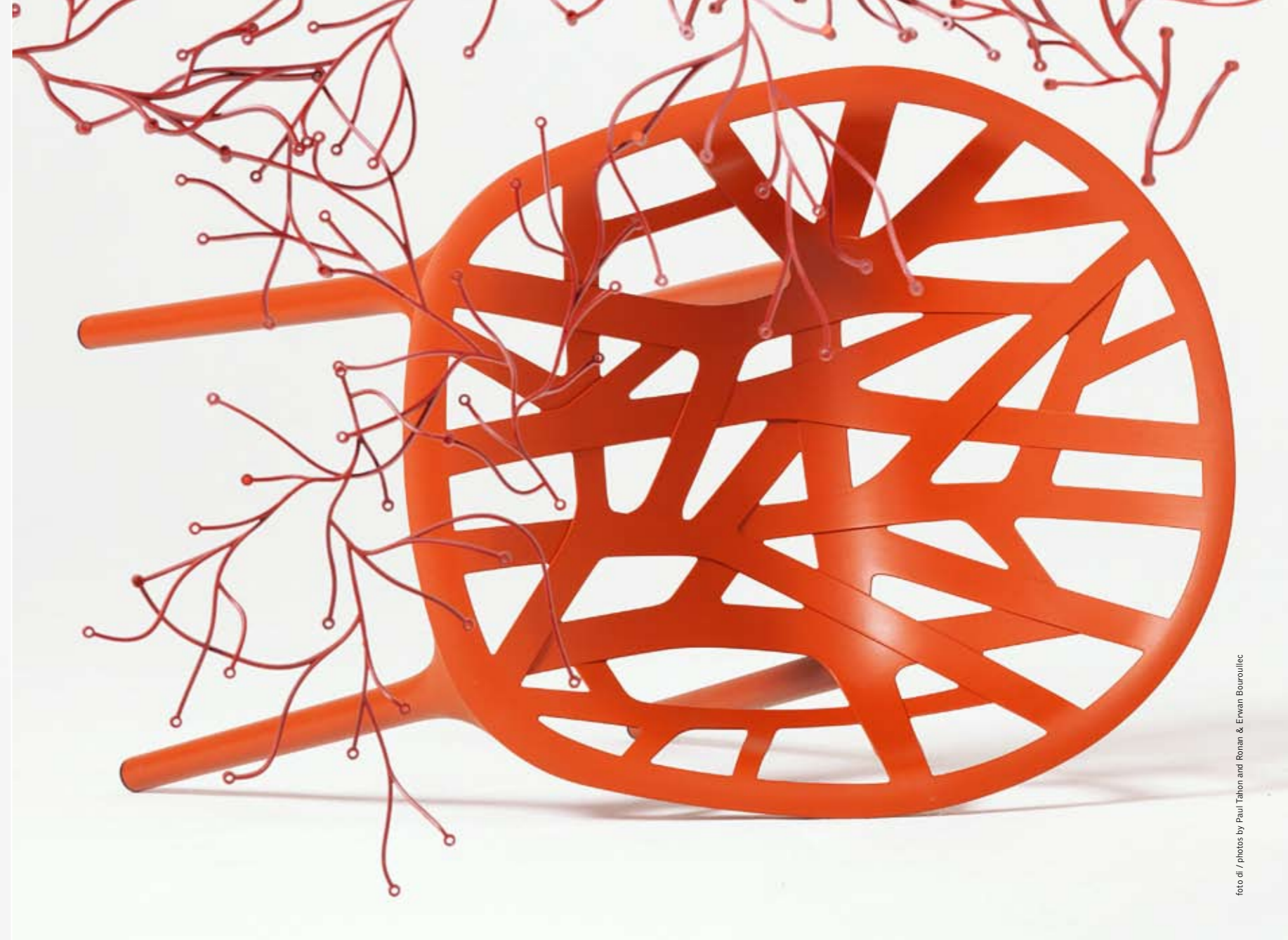


foto di / photos by Paul Tabin and Ronan & Erwan Bouroullec

La sedia Vegetal

Quando, nel 2004, le loro "Algues" rivelarono le enormi potenzialità dello stampaggio a iniezione, Ronan ed Erwan Bouroullec stavano già pensando al progetto successivo, Vegetal, una sedia che cresce come una pianta dalla ramificazione asimmetrica.

Rolf Fehlbaum se ne appassionò subito, ma Egon Bräuning, responsabile dello sviluppo prodotti di Vitra, si trovò ad affrontare uno dei più ardui progetti nella storia dell'azienda.

In quattro anni di tentativi ed errori, i disegni sono stati trasformati in animazioni e in numerosi modelli. La sezione dei rami è stata ottimizzata, da circolare a forma di "T"; le due gambe frontali sono state integrate nella scocca per una maggiore stabilità; i vuoti sono stati riorganizzati; la sedia è diventata impilabile. La ramificazione, inizialmente selvaggia, è stata semplificata e appiattita per garantire maggior comfort. A poco a poco, Vegetal ha assunto la forma complessa di prodotto industriale, ma con reminescenze del mondo naturale. Per citare i Bouroullec: "La grande ambiguità del progetto risiede nel tentativo di riconciliare una sofisticata tecnica di stampaggio a iniezione con la poesia del disegno a mano libera", o Rolf Fehlbaum: "La natura non ha un designer (almeno per i darwiniani); il fatto stesso che i Bouroullec siano progettisti dà origine a qualcosa di profondamente diverso, la natura artificiale". (ak)

The Vegetal chair

When, in 2004, the first injection moulding tests revealed great potentiality in terms of the production of the "Algues", Ronan and Erwan Bouroullec were already thinking of their next organic design: the Vegetal, a chair which grows like a plant from asymmetrical ramification.

Rolf Fehlbaum took a liking to the first drawings straight away, while Egon Bräuning, head of product development at Vitra, was confronted with the most demanding design in the history of the company.

In four years of a trial-and-error process, the initial sketches were transformed into animations and numerous models. The section of the branches was optimized from circular to T-shaped. The two front-legs were integrated into the mould for greater stability. Voids were reorganized and the chair became stackable. An initially wild ramification was disentangled and flattened for comfort, and slowly the Vegetal started to take on its complex final form of an industrially produced product. To quote the Bouroullec: "The great ambiguity lies in the attempt to reconcile a sophisticated production technique with the poetry that can only be achieved by drawing freehand." Or Rolf Fehlbaum: "Contrary to natural evolution which has no designer (except for those who do not believe in Darwin's theories) the fact that the Bouroullec are designers creates something which is very different from nature: artificial nature." (ak)

www.bouroullec.com
www.vitra.com

D - Davide e Golia

In questo scenario di problemi, i fratelli Bouroullec (bravi) e la Vitra (bravissima) hanno pensato di produrre una sedia di grande serie. L'assunto dichiarato da entrambe le parti è molto lodevole: usare il disegno manuale di una foglia come icona di partenza, trasformarla progressivamente in una forma stampabile a iniezione, con l'idea di ottenere un esito poetico ispirato alla natura. Lo sforzo, il risultato acrobatico, la suggestione di elaborare una tecnica dentro la quale costringere l'immagine per ottenere un effetto estetico. Se si disegna (con le matite colorate) una sedia che copia dal vero una foglia, o un ramo, si ottiene una natura morta con caratteri surrealisti. È l'icona da cui sono partiti i Bouroullec. Se si pensa a una macchina che trasformi questo disegno incerto e delicato in un oggetto di design funzionale di massa, si propone un assurdo, un paradosso, una ingenuità. Il gioco è illogico e la metafora impossibile. Troppo lontane sono le regole che sottendono ai due giochi. Davide (i Bouroullec) e Golia (la Vitra): dove però va ricordato che Vitra è un Gigante Buono (e intelligente). Una contraddizione e due incoerenze nella ricerca di una icona, di una figura alchemica e significante.

D - David and Goliath

In this problem-filled context, the Bouroullec brothers (who are good designers) and Vitra (which is an excellent enterprise) decided to mass produce a chair. The declared aims of both parties are very laudable: to use a hand-drawing of a leaf as the iconic starting point, and gradually turn it into something that is injection-mouldable, in order to achieve a poetic result. The effort, the acrobatic result, the idea of creating a technique into which an image would be squeezed to achieve an aesthetic effect. If you draw (with coloured pencils) a chair that copies from real life a leaf, or a branch, you get a surrealist form of a still life. This is the icon the Bouroullec brothers began with. If you think of a machine that will transform this uncertain, delicate drawing into a mass-produced functional object, you are trying to do something absurd, paradoxical, naïve. The process is illogical and the metaphor impossible. The rules governing the two processes are too distant. David (the Bouroullec) and Goliath (Vitra): although it should be remembered that Vitra is a good (and clever) giant. A contradiction and two inconsistencies in the search for an icon, a meaningful, alchemistic figure.

Una delle più profonde immedesimazioni nella natura è quella di Max Ernst. I suoi leonardeschi disegni di Storia Naturale non sono copie dal vero, ma fanno coincidere "in toto" il suo cervello con l'anima della natura. Luce, erba, terra, sughero, linfa, insetti, figura umana danno luogo allo skyline di una "natura analoga" più vera del vero. La creazione di un mondo come compiuta da un dio.



13

One of the most profound forms of identification with nature is that achieved by Max Ernst. His drawings of Natural History, reminiscent of Leonardo da Vinci, are not made from life, but they bring his mind into exact correspondence with the soul of nature. Light, grass, land, cork, lymph, insects and the human figure create the skyline of an "analogical nature" that is more lifelike than life itself. The creation of a world as if performed by a God.

13 Max Ernst, La joie de vivre (1936), olio su tela / oil on canvas, 73,5x93 cm; collezione privata / private collection, Inghilterra / England.

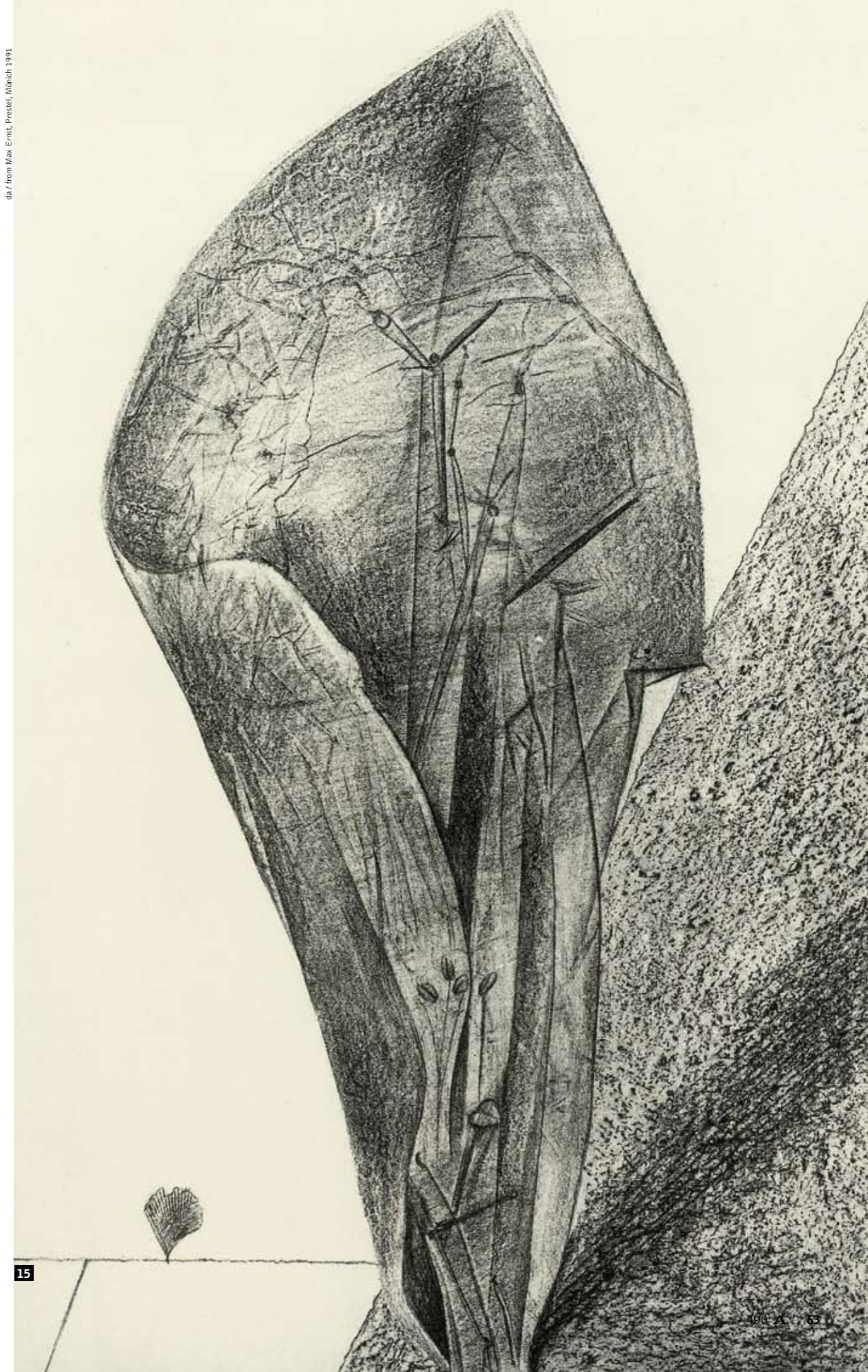
14 Fabrizio Corneli, Foglia (ca.1980); poltroncina in lamiera e tondino di ferro verniciato verde / armchair in green varnished metal plate and iron rod.

15 Max Ernst, She Guards Her Secret (1925), Histoire Naturelle, foglio / sheet 10, frottage, matita su carta / pencil on paper, 42x24 cm; collezione privata / private collection, Inghilterra / England.



14

da / from Max Ernst, Prestel, Munich 1991



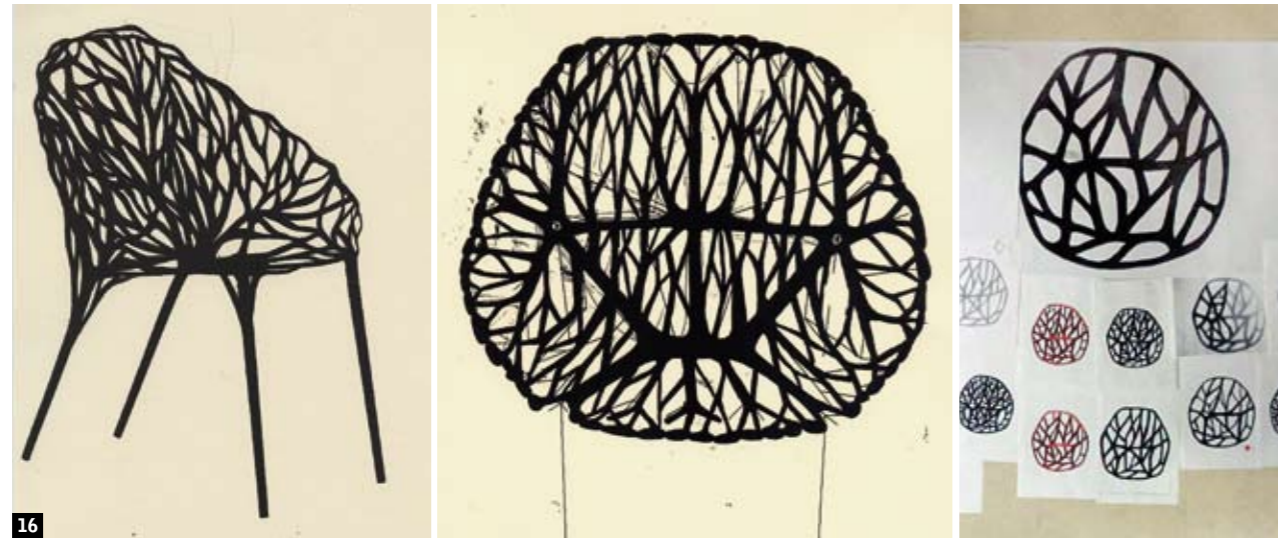
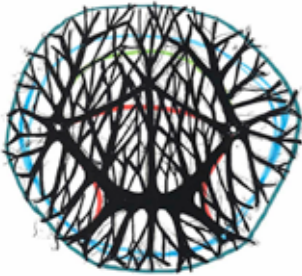
15

E - La copia dal vero

Se poi questa sedia è una copia dal vero, allora assomiglia davvero a una foglia? Non sembra essere più l'insieme un po' anatomico dei tendini di un corpo scuoiato? O anche un cervello o anche il Goetheanum guardati dall'alto? Nel processo verso l'industrializzazione di questa sedia, si è voluto procedere per analogia, senza soluzioni di continuità, mentre dalla fase del disegno alla fase ingegneristica esiste un momento magico di salto linguistico: l'estetica cambia il suo status, e ne assume un altro. Sono due forze contrapposte ideologicamente, e la correttezza dell'esito non sta nel compromesso, e nemmeno nell'ambiguità del gioco, nei rami seccati e appassiti, ma nella massima tensione di questa dissonanza. Entrambe le forze devono vincere: ci sono due anime da salvare, non solo quella della gestualità, perché bisogna sapere che anche gli stampi hanno un'anima! È un trauma estetico fondamentale, il cui goal sembra che la sedia Vegetal non abbia voluto compiere. Il passaggio dallo stato virtuale (disegni) allo stato oggettuale (il prodotto) risponde a una legge di trasformazione sostanziale e profonda dell'immagine (come il passaggio di un gas direttamente allo stato solido). Non può avvenire con una sfumatura morbida.

Il mimetismo è un tentativo, un bisogno oppure un desiderio di fare scomparire una immagine all'interno di un'altra, assorbita nella sua aura e atmosfera. Assomigliare fino a partecipare, a sembrare e "a essere" un vegetale: ora per motivi estetici, ora per motivi bellici. Il tragico caso di questo cecchino inglese grottesca maschera di guerra, ignaro simbolo della violenza.

Camouflage is the attempt, or the need, or the desire, to merge one image into another, absorbed within its aura and atmosphere. Resemblance, to the point of being part of, looking like, almost "being", a plant: whether for the sake of appearance, or for wartime necessities. The tragic example of this British sniper, grotesque image of war, unsuspecting symbol of violence.



16 Ronan & Erwan Bouroullec, Vegetal: primo schizzo a matita presentato a Vitra (ottobre 2005); studi sulle ramificazioni, disegno a matita su stampa digitale e fotocopie (novembre 2005); studi sull'equilibrio della struttura, disegno a matita su carta e stampa digitale (dicembre 2006); dettaglio dell'aggancio della seduta e delle gambe posteriori, e della ramificazione appiattita / first pencil sketch presented to Vitra (October 2005); ramification studies, pencil drawing on digital print and photocopies (November 2005); studies for balanced structure, pencil drawing on paper and digital print (December 2006); detail of seat and back-leg joint, and of the flattened overlay of branches.



E - Copying from real life

So if this chair is a copy from real life, does it really look like a leaf? Doesn't it look more like an anatomical assemblage of tendons in a body that's been skinned? Or like a brain or the Goetheanum seen from above? The procedure in turning this chair into an industrial item was one of drawing seamless parallels, whereas in the shift from the drawing board to the engineering stage there is a magical moment of linguistic transformation: the aesthetics take on a whole new status. They are two ideologically opposed forces, and the appropriateness of the result lies not in compromise or in the ambiguity of the process, in dried, withered branches, but in achieving the greatest tension out of this dissonance. Both forces need to win: there are two souls to save here, not just that of gestural expressiveness, because it is important to know that moulds have a soul too! It is a basic aesthetic trauma, whose goal the Vegetal chair seems not to have tried to reach. The passage from a virtual state (the designs) to the actual state (the finished product) responds to laws of basic, profound transformation of image (similar to a gas going straight to a solid state). This cannot happen in soft focus.



courtesy Imperial War Museum

F - Horror Vacui

Fra i possibili caratteri che può avere un progetto, c'è anche quello di essere illogico. Questo non vuole dire, di per sé, un difetto: all'interno del suo gioco illogico, un progetto può avere le sue regole logiche. Uno per tutti basti pensare a Gaudí. Importante però è che vi sia "vera" logica nel rapporto fra l'ipotesi del progetto e il suo risultato, fra lo sforzo impiegato (talvolta acrobatico) e la qualità dell'obiettivo raggiunto. Bisogna distinguere la novità dalla complicazione linguistica e tecnologica. Non vi è "vera" logica per la sedia Vegetal nell'obbligare a una coesistenza coatta due processi e due organismi disomogenei. C'è il pericolo di concepire un "monstrum" (mostro significa un essere che unisce in sé delle parti disomogenee). Mi sembra un dramma dettato dalla paura, un horror vacui, in questa epoca priva di contenuti.



18

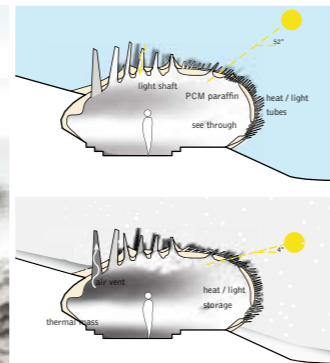


20

© Jim Lynch di / of San Jose, California



19



da / from Ulisse Aldrovandi, "Favole di animali", tomo I

F - Horror Vacui

One of the many possible features a design project can have is to be illogical. This is not in itself a fault: there may well be logical rules behind an illogical process. Take Gaudí for example. The main thing is that there is a "real" logic in the relationship between the design and its result, between the effort that went into it (which is sometimes almost acrobatic) and the quality of the achieved aim. You have to distinguish the new from linguistic and technological complication. There is no "real" logic in the Vegetal chair forcing two processes and two dissimilar organisms to co-exist. You run the risk of creating a "monstrum" (a monster is a being that brings together non-homogeneous parts). It seems to me to be a drama prompted by fear, a horror vacui, in this age devoid of content.



21

MOSTRA / EXHIBITION
Roma, Ara Pacis
dal / from 8 aprile / April 8

Tutta l'opera di Mendini in una mostra, a cura di Beppe Finessi, allestimento di Marco Ferreri, progetto grafico di Italo Lupi, catalogo Corraini. Quattro sezioni, dal progettare il pensiero (le riviste) al progettare per i corpi e con i corpi (prodotti e performance), per l'ambiente e il paesaggio.

An anthological exhibition on Mendini – edited by Beppe Finessi, exhibition design by Marco Ferreri, graphic design by Italo Lupi, catalogue Corraini – in four sections, from the design of thought (magazines) to the design for the body and with the body (products and performances), for the habitat and landscape.