

domus

953 · December 2011 / IKEA Disobedients, a manifesto-performance by **Andrés Jaque Arquitectos** / Three new buildings by **Kazuyo Sejima, Ryue Nishizawa** and **Sou Fujimoto** in Tokyo / Afghanistan, Cairo, Qatar: the present and future of art in the Arab world / 11 new LED lamps reviewed by **Jonathan Olivares** / An incursion into **Bjarke Ingels' library** / **Paola Antonelli** on chair design today / **Dan Graham's horoscope (Sagittarius)**



Antonelli, Paola. "Apres moi, le deluge", *Domus*, December 2011

FRIEDMAN BENDA 515 W 26TH STREET NEW YORK NY 10001
FRIEDMANBENDA.COM TELEPHONE 212 239 8700 FAX 212 239 8760



Negli ultimi vent'anni, il design ha allargato il suo campo d'azione imboccando nuove direzioni che hanno galvanizzato molti giovani operatori, stimolato la creazione di nuovi modelli di attività e infiammato il mondo accademico a livello planetario. Oggi si può fare design in tanti modi: ci si può occupare per esempio d'interazioni, interfacce, del web, di visualizzazioni, caratteri tipografici, infrastrutture orientate al sociale, spazi in 3D, sostenibilità, giochi, scenari critici.

Persino di arredamento e design del prodotto. Nei prossimi dieci anni, il resto del mondo si metterà al passo: il design sarà adottato come metodologia e filosofia da politici, scienziati ed economisti interessati ad avere una visione del mondo umana, olistica e costruttiva. In questa serie di articoli rifletteremo sulle mete raggiunte dai designer e su quanto rimane loro da fare per essere pronti, esaminando ogni volta una diversa tipologia di design.

In the past 20 years, design has branched out in many new directions that have galvanized young practitioners, sparked business models, and set the worldwide education system on academic fire. There are many different ways in which one can be a designer today, working for instance on interactions, interfaces, the Web, visualizations, typefaces, socially-minded infrastructures, 3D spaces, sustainability, games, critical scenarios, and yes, even products and furniture.

In the coming decades, the rest of the world will catch up and design will be embraced as a methodology and philosophy by politicians, scientists and economists who are willing to have a human, holistic and constructive perspective on the world. With this series of articles, we ponder how far designers have come and how far they still have to go to be ready, one design type at a time.

08

Après moi, le déluge

Testo · Text
Paola Antonelli

Il design della sedia è davvero finito? Dalle sedute informali dei movimenti radicali degli anni Sessanta agli esercizi di eleganza tecnologica di Konstantin Grcic, una ricognizione sulle sfide di uno degli archetipi dell'industrial design

• Has chair design really been done to death? From the informal seats of the radical movements of the Sixties to Konstantin Grcic's exercises in technological elegance, a survey of one of industrial design's archetypal challenges

Un trono per l'uomo qualunque

Ho anch'io la mia sedia preferita. A dire il vero, chiamarla sedia è un po' ridicolo, visto che si tratta di un trono: parlo di Sacco, la poltrona decostruita, liquefatta, da stringere tra le braccia, dopo la quale venne il diluvio. Geniale, elegante con disinvoltura, semplice e sublime, Sacco esprime tutti gli ideali che i designer hanno perseguito fino dal giorno della sua nascita: nel 1968 (dalla personalizzazione di massa all'adattabilità, senza poi parlare della rilevanza culturale e sociale). Il suo punteggio sulla scala della sostenibilità non è particolarmente elevato, ma contiene del potenziale (in effetti, *potrebbe* essere confezionata e distribuita vuota, e si potrebbero ideare degli appositi centri di quartiere per triturare materiali domestici di scarso e farne palline da utilizzare al posto del polistirolo quale imballatura...).

Non esistono molte sedie capaci di far lavorare l'immaginazione al pari di *Sacco*, forse perché ce ne sono tante, troppe. Le sedie sono un ingrediente base del design, una delle prime categorie di oggetti (con le automobili) a cui la gente di tutto il mondo pensa quando entra in campo quella parola che comincia per 'D'.

Nella vita di un designer, la sedia rappresenta anche un rito d'iniziazione, il primo vero e maturo confronto con le responsabilità associate alla professione. Per le sedie, più che per qualsiasi altro oggetto di design, l'essere umano costituisce l'unità di misura a cui ricondurre ogni cosa, compresa ogni valutazione di tipo economico legata ai processi di produzione e marketing. Nella storia del design le sedie sono onnipresenti, al punto da poter essere usate come elemento chiave per costruire una narrazione particolareggiata dei suoi diversi capitoli. Possono essere apprezzate

per la loro veste di oggetti tecnici e artistici, oppure tecnici e funzionali; in ogni caso sono in grado di rappresentare un intero settore, un'intera cultura. Ma che cosa dicono le sedie riguardo agli ultimi dieci anni, e riguardo al presente? Parlano di una crisi d'identità e di motivazioni per il settore del mobile, e portano i segni di un'inarrestabile selezione naturale della specie che non è più guidata dai 'consumatori', quanto piuttosto da utilizzatori e proprietari divenuti meno agiati, più esigenti, o l'una e l'altra cosa insieme. Si tratta ovviamente di una generalizzazione, e forse anche di una mia particolare speranza inespressa ma, proprio come succede per i libri tradizionali, le sedie e altri elementi d'arredo, oggi devono dimostrare che meritano di esistere in quanto espressione di soluzioni di estrema raffinatezza, innovazione tecnica o tipologica, migliore ergonomia, alto livello di creatività oppure di finalità sociali. In queste pagine, raccogliamo alcuni esempi di 'contributi significativi', nonché interessanti indicazioni per il futuro.

Quando si parla d'innovazione tecnologica e ricerche, viene subito in mente Konstantin Grcic. Grcic è un designer 'slow' ossia lento, (coscienzioso, rigoroso, attento ai dettagli, consapevole delle implicazioni) di quella speciale lentezza che ci siamo abituati ad apprezzare, per esempio, nel cibo e nel viaggiare.

Grcic dà l'impressione (solo lui e i suoi collaboratori sanno se sia vero o meno) di prendersi tutto il tempo necessario per concentrarsi sul processo di progettazione. Al Salone del Mobile del 2008, ha dedicato l'intero spazio di una mostra alla sedia *Myto*, commissionata dal gigante della chimica BASF dopo un concorso per la realizzazione di un prodotto che impiegasse il loro Ultradur®,

→
Piero Gatti, Cesare Paolini, Franco Teodoro, Sacco, Zanotta, 1968.
L'ispirazione (il materasso in uso nelle culture contadine, ossia un sacco riempito di foglie di castagno) si incrocia con la curiosità per l'ergonomia e i comportamenti informali • Inspired by sacks filled with chestnut leaves that peasants used as mattresses, *Sacco* engages an interest in ergonomics and informal behaviour



Courtesy of Zanotta spa-Italy

113

Antonelli, Paola. "Apres moi, le deluge", *Domus*, December 2011

FRIEDMAN BENDA 515 W 26TH STREET NEW YORK NY 10001
FRIEDMANBENDA.COM TELEPHONE 212 239 8700 FAX 212 239 8760

un polimero di largo impiego nell'industria automobilistica. Grcic ha esposto modelli e prototipi, dando grande risalto a un processo di produzione che impiega il minimo indispensabile di materiale; ha illustrato e accarezzato l'elegante profilo a sbalzo, che non ci si aspetterebbe in una sedia in plastica; si è poi addentrato a commentare le caratteristiche di impilabilità, offrendo un'indimenticabile lezione di design industriale. Il perfezionamento di tipologie preesistenti, la categoria del cosiddetto 'redesign' che Achille Castiglioni rese popolare con le sue reinterpretazioni dei tavolini da caffè francesi e sedie pieghevoli in legno, ha recentemente assunto pieghe inaspettate, evocando il futuro piuttosto che abbracciare la forma nostalgica delle cose a venire. *Worker Armchair* di Hella Jongerius (2006)

Proprio come succede per i libri tradizionali, le sedie devono oggi dimostrare di meritare di esistere

celebra il legno massiccio, il materiale su cui la designer si è formata avendo studiato carpenteria. Si tratta di una poltrona piena di elementi contrastanti e di accattivanti idiosincrasie, dalle curiose proporzioni tra la seduta bassa e l'alto schienale, ai tessuti coordinati, fino alla giustapposizione della struttura in legno dello scheletro della base (visibile nella parte posteriore) all'armatura di alluminio dei braccioli in legno, a sbalzo. È una poltrona del tutto inedita, che tuttavia sa distillare l'essenza di secoli di poltronerie. Hella Jongerius è tra gli autori più ispirati e innovativi, ha dimostrato con sapienza l'importanza fondamentale di sposare tradizione e innovazione e di scavare a fondo nella cultura locale per arrivare al sublime universale. Negli ultimi decenni le tradizioni locali si sono dimostrate, sia per il design sia per l'architettura, il modo più significativo per superare il modernismo senza abbandonare le qualità del design moderno. Alcuni paesi le cui tradizioni materiali sono radicate nell'artigianato e la cui economia si fonda sulla necessità, come India e Brasile, vengono considerati i nuovi paradigmi per l'architettura e il design, mentre i sottili accenti della cultura dei materiali emergono nel lavoro (per quanto elegantemente superfluo) non solo dei maggiori esponenti di questo movimento, Fernando e Humberto Campana, ma anche di designer come Doshi Levien o Satyendra Pakhalé.

Shiro Kuramata, il compianto maestro giapponese, è stato tra i primi a esemplificare l'idea di apprendere dalla tradizione locale senza sacrificare la contemporaneità. Negli anni Settanta e Ottanta, ha preso in considerazione le regole più consolidate del design modernista e le ha piegate alla sua sensibilità intimamente giapponese; ha reinterpretato per esempio una classica cassetteria bianca e nera, deformandola con grazia per farla ondeggiare sul proprio asse. Attaccando una sola variabile dell'equazione modernista invece che molte nello stesso momento, Kuramata ha suscitato sorpresa e ispirazione, e lo ha fatto imparando dalla tradizione locale. Il suo esempio è utile per comprendere che, dal nostro punto di vista, nell'equazione tra nazionale e globale, il termine 'nazionalismo' coincide con cultura dei materiali e produzione spontanea per soddisfare i veri bisogni locali.

Kuramata ha lasciato una solida scuola di pensiero e azione che conta discepoli in tutto il mondo. Tra questi nessuno è più incisivo di Tokujin Yoshioka, che ha avuto la fortuna di lavorare con lui. Yoshioka incarna al meglio la sua instancabile ricerca nel mondo della forma e, soprattutto, nella tecnologia e nei materiali. Guardando le sue sedie bianche o trasparenti, si capisce che la forma è pressoché l'ultima preoccupazione del designer, e la funzione l'ultimissima, mentre tutto è incentrato sulla sorpresa del processo. *Honey Pop* è realizzata con carta a nido d'ape ed è consegnata piatta. Una volta aperta come una fisarmonica, accoglie l'impronta del primo corpo che vi si siede, creando un'impronta permanente, quasi un marchio di proprietà. Lo

stesso senso di meraviglia per il comportamento dei materiali è suscitato dalla *Chair that Disappears on a Rainy Day*, una panca per esterni in vetro (o meglio, l'ombra di una panca) disegnata per la nuova area di Roppongi Hills a Tokio e ora in uso al Musée d'Orsay, a Parigi. Oppure dalla sedia *Pane*, così chiamata perché deve essere cotta al forno, o ancora dal progetto *Venus*, una sedia prodotta facendo crescere cristalli naturali, 'la prima sedia al modo capace di crescere'. *Venus*, la sedia che cresce, crea un legame ideale tra Yoshioka e un altro gruppo di designer ossessionati dalla medesima idea, malgrado si affidino a un software per la realizzazione delle proprie creazioni. *CoReFab #71* di Ammar Eloueini (prodotta nel 2006 e stampata in 3D usando resina poliammida) è infatti, secondo il suo autore, 'una sedia



Courtesy of MM

dal numero illimitato di possibilità'. #71 nasce al computer al pari di un personaggio animato ma, come i fotogrammi di un film, l'animazione può essere messa in pausa in qualsiasi momento per 'catturare' una particolare versione da destinare alla produzione trasferendo il fermo immagine digitale a una macchina per la sinterizzazione laser. Per la sua *Bone Chair* (2006) Joris Laarman ha utilizzato invece un software di ottimizzazione in 3D, originariamente progettato per componenti di carrozzeria d'automobile. Questo software replica la crescita biologica e applica le sue regole a oggetti di ogni tipo come per esempio la

Konstantin Grcic, Myto, Plank (2008).
La sedia è concepita come un monoblocco di plastica a sbalzo stampato a iniezione.
La forma è determinata dal materiale Ultradur® High Speed prodotto da BASF: caratterizzato da un'elevata scorrevolezza rende possibile la fluida transizione tra sezioni di diverso spessore.
*** The cantilever chair is conceived as a monoblock of injection-moulded plastic. Its design was influenced by the material, Ultradur® High Speed plastic made by BASF. The material's high flowability allows an elegant transition from thick to thin cross-sections.**

crescita delle ossa. Secondo tale processo le aree non esposte ad alte sollecitazioni sviluppano meno massa, mentre quelle più esposte ne sviluppano di aggiuntiva per far fronte al carico; nell'eliminare le parti superflue la struttura, ottimizzata, risponde alla funzione con il minimo quantitativo di materiale. La passione per la tecnologia e i materiali emerge anche nel lavoro di Oskar Zieta e Bertjan Pot. Entrambi rivoluzionano gli archetipi dell'arredo usando tecniche completamente nuove, come nello straordinario sgabello a tre gambe in lamiera soffiata di Zieta o nella versione in fibra di carbonio di una classica sedia di Eames firmata da Pot. Come stratagemma progettuale, la caricatura/omaggio/dissacrazione tuttavia è spesso abusata e può rivelare un pericoloso vuoto di idee. Il progetto *Smoke* di Maarten Baas, nato come esperimento intellettuale interessante, si è mutato in una serie limitata e, peggio ancora, in un prodotto, perdendo per strada il suo valore di 'manifesto'. Se le sedie-manifesto spesso indicano nuove direzioni espansive (i lavori di Jürgen Bey e Nacho Carbonell ne sono un buon esempio) nel campo delle sedie 'utilizzabili' è difficile imbattersi in tipologie completamente nuove. Ancora una volta Grcic ci viene in soccorso con la sua sedia 360°, l'unico prodotto in questa panoramica a essere dotato di una funzione precisa. Disegnando una sedia esplicitamente scomoda, Grcic costringe l'utilizzatore a cambiare posizione, a sistemarsi e a muoversi: un accorgimento mirato a garantire maggior benessere. Il contrario di un prodotto che risponde chiaramente all'idea di 'funzione', ma allo stesso modo legato giocosamente all'idea di movimento continuo è invece *Spun* di Thomas Heatherwick, una specie di trottola da luna park. Nel caso poi di *XXXX_Sofa* e *XXXX_Stool* di Yuya Ushida recentemente presentati al Salone, il processo di costruzione (basato su otto elementi stampati a iniezione)

getta, ma seguono piuttosto la richiesta di un design più robusto, migliore, durevole e permanente, perciò più corretto sul piano etico. In alcuni casi questo tipo di design rappresenta quella terra di mezzo che in questo saggio, fatto di casi estremi, non abbiamo esplorato: il lavoro di professionisti affidabili come Antonio Citterio, Piero Lissoni o Patricia Urquiola, le cui sedute possono durare una vita intera.

Rimane da chiedersi: il design conserva una qualche importanza, ora che abbiamo così tanti pensieri, ben più seri, su cui concentrarci? Una bella sedia è capace di varcare il limite della sua immediatezza per diventare qualcosa di più, per quanto bella e comoda? Uno spazio ricco di qualità può insegnarci qualcosa sulla vita, e possibilmente informare le nostre azioni future



Joris Laarman, Bone Chair, 2006.
Usando uno strumento digitale dinamico creato dall'International Development Centre Adam Opel GmbH, Laarman ha 'scolpito' virtualmente la sedia cercando "un'implicita forma di legittimazione".
*** Using a dynamic digital instrument created by the International Development Centre Adam Opel GmbH, Laarman virtually "carved" the chair while searching for "an implicit form of legitimization".**



e la filosofia 'fai-da-te' conferisce al progetto una credibilità innovativa squisitamente contemporanea, malgrado l'atto del sedersi sia compiuto tradizionalmente. Indiscutibilmente anche il movimento 'fai-da-te' si esteso al mondo dell'arredamento con episodi importanti come *100 chairs in 100 days* di Martino Gamper, la riedizione dell'*Autoprogettazione* di Enzo Mari e una serie di tentativi espressi da un club di appassionati di re-interpretazione creativa di pezzi IKEA (vedi Domus 948, giugno 2011, pag. 100). Questi esempi parlano di un mondo diverso in cui i mobili non rappresentano più un acquisto superficiale usa e

in modo positivo? La risposta è sì, a volte. Quando questi sono veramente significativi. Qualsiasi designer che riesca a farci dono di un'esperienza profonda, tale da apportare delle trasformazioni, oppure sia capace di offrire elementi durevoli e comodi, in grado di creare familiarità e relazione, aggiunge qualcosa di speciale al mondo. Dipende da noi, che li usiamo, rifiutare tutto ciò che è meno di questo.

—
PAOLA ANTONELLI
 Critico e curatore, MoMA

Antonelli, Paola. "Apres moi, le déluge", *Domus*, December 2011

FRIEDMAN BENDA 515 W 26TH STREET NEW YORK NY 10001
FRIEDMANBENDA.COM TELEPHONE 212 239 8700 FAX 212 239 8760



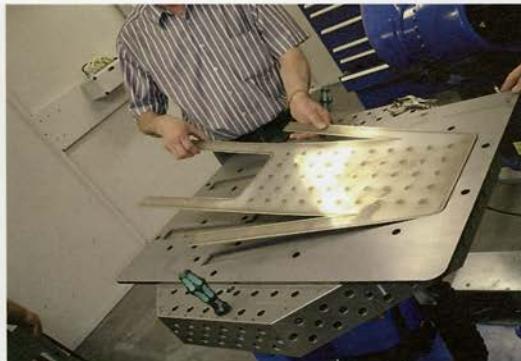
1
Hella Jongerius, *Worker Armchair*, Vitra (2006).
Esercizio di montaggio tra carpenteria e moda ispirata alla tuta di lavoro e alla *Utrecht Chair* di Rietveld, del 1936
• An exercise in assembly between carpentry and fashion, inspired by workers' overalls and Rietveld's *Utrecht Chair* (1936)

1 →

Oskar Zieta, *Chippenstein 0.5*, (2008).
La sedia è il prodotto della tecnologia FIDU messa a punto da Zieta Prozessdesign: un innovativo processo di soffiaggio di lastre metalliche
• The chair is the product of FIDU technology developed by Zieta Prozessdesign: an innovative process of blowing metal sheets

surface in the albeit elegantly superfluous work not only of this movement's champions Fernando and Humberto Campana, but also of designers like Doshi Levien or Satyendra Pakhalé. Shiro Kuramata, the late Japanese master, was among the first to exemplify the notion of learning from local tradition without sacrificing contemporaneity. In the 1970s and 1980s, Kuramata took the most established rules of modernist design and tilted them by means of his Japanese sensitivity. He took a classic black-and-white cubic dresser, for instance, and deformed it gently by making it wave on its own axis. By attacking only one of the variables in the modernist equation, instead of many at a time, he created surprise and enlightenment, and he did so by learning from his local tradition. Kuramata's example is useful to understand that, from our point of view, the term "nationalism" in the equation between nationalism and globalism coincides with material culture and with spontaneous production to address real local needs. It is also useful in setting the bar really high when it comes to objects of pure poetry and beauty, acceptable and even welcome additions to the world when truly sublime.

Kuramata has left a whole school of thought and action that counts pupils all over the world, but none more incisive than Tokujin Yoshioka, who not only worked with him but also continues to embody his relentless research into form and especially into technology and materials. Staring at Yoshioka's arresting white or transparent seats, one realises that form is almost the last of the designer's concerns—function being the very last. It is all about the surprise of the process. *Honey Pop* is made of a paper honeycomb and comes flattened. Once peeled open like an accordion and prepared, it accepts the impression of the first body that sits on it, a permanent stamp of ownership. The same element of wonder at the performance of materials happens in the *Chair that Disappears on a Rainy Day*, a glass outdoor bench—or the ghost of a bench—designed for the new Roppongi Hills area of Tokyo and now in use at the Musée d'Orsay in Paris, or the *Pane Chair*, so called because it needs to be baked like bread, or the next



Courtesy of Zieta Prozessdesign

Antonelli, Paola. "Apres moi, le deluge", *Domus*, December 2011

FRIEDMAN BENDA 515 W 26TH STREET NEW YORK NY 10001
FRIEDMANBENDA.COM TELEPHONE 212 239 8700 FAX 212 239 8760



Courtesy of Chris Baas

Just like dead-tree books, chairs today have to prove that they deserve to exist

project, *Venus*, a chair made by growing natural crystals, "the first growing chair in the world".

The fact that *Venus* grows connects Yoshioka to another group of designers obsessed with the same idea and, differently from Yoshioka, relying on software to achieve their creations. Ammar Eloueini's 2006 *CoReFab #71* chair, 3D printed in polyamide resin, is actually "one chair with an infinite series of possibilities", as the designer describes it. #71 starts out in the computer as an animated character, and, like the frames of a movie, the animation can be paused at any point to "capture" a particular version for production. The digital still file is then transferred to a selective laser-sintering machine. For his *Bone Chair* (2006), Joris Laarman used 3D optimisation software that mimics biological growth and applies its rules to objects of all kinds, originally designed for automotive chassis components. As bones grow, areas not exposed to high stress develop less mass, while areas that bear more stress develop added mass for greater strength. Doing away with the superfluous results in an optimised structure that performs with the least amount of material. Passion for technology and materials can also be found in the work of Oskar Zieta and Bertjan Pot, who take furniture archetypes and revolutionise them by using completely new techniques, as in Zieta's arresting blown-steel-sheet tree-legged stools or in Pot's carbon-fibre take on a classic Eames chair. As a design stratagem, however, caricature/homage/desecration is often abused and points at a dangerous void of ideas. Maarten



Courtesy of Magis

Baas's *Smoke* furniture, which began as an intellectually interesting experiment, has morphed into limited series and, even worse, products, losing its "manifesto" cultural ballast in the process.

If manifesto seats often indicate new expressive avenues—Jurgen Bey's or Nacho Carbonell's works are good examples—entirely new typologies are hard to come by in "useable" chairs. Grcic once again comes to the rescue with his 360° chair, the only task chair in this review. By designing a seat that is explicitly uncomfortable if used in only one position for long periods of

T

Thomas Heatherwick,
Spun, Magis (2010).
L'estrazione dallo stampo
in alluminio impiegato per
lo stampaggio rotazionale
della seduta
• Extracting the item from
the aluminium mould used
in the seat's rotational
moulding process

Chris Kabel, *Seam Chair* (2009).

Il progetto utilizza uno speciale tessuto di polipropilene interamente riciclabile. La fibra, impiegata dall'industria bellica come protezione antiproiettile, diventa rigida se sottoposta a particolari condizioni di temperatura e pressione.

* The design exploits a special, fully recyclable polypropylene woven fabric. Used by the military industry for ballistic protection, this material becomes rigid when exposed to the right temperature and pressure.

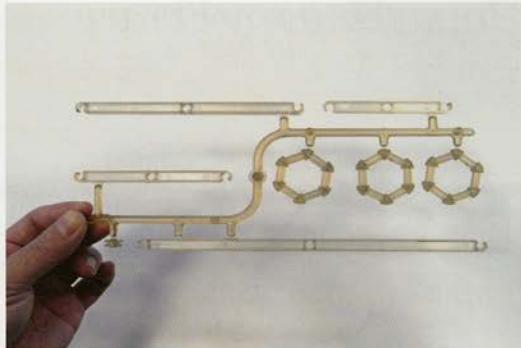
time, Grcic forces users to change their posture and fiddle and move, a stratagem for better physical health. The opposite of "task" but similarly relying playfully on the idea of continuous movement is Thomas Heatherwick's *Spun*, an amusement-park-like spinning top. And even though the act of sitting is traditionally performed, the construction process—based on eight injection-moulded elements—and the DIY philosophy of the *XXXX_Sofa* and *_Stool* designed by Yuya Ushida and recently introduced at the Milan Salone give it an innovative and exquisitely contemporary brand of cred.

The DIY movement has also touched the furniture world, with important episodes like Martino Gamper's *100 Chairs in 100 Days* exhibition, the re-issue of Enzo Mari's *Autoprogettazione*, and a number of tinkerers setting out to hack IKEA furnishings (see Domus 948, June 2011), a testament to a different world where furniture is no longer a mindless and disposable acquisition, but rather follows a demand for stronger, better, durable and permanent, and thus more ethically sound design. In some cases, this type of design is the middle ground that we have not dutifully covered in this essay of extremes; it is the work of reliable professionals like Antonio Citterio, Piero Lissoni or Patricia Urquiola, whose seats and couches can last a family a whole lifetime.

Is design relevant, now that we have so many bigger thoughts to think? Can a beautiful chair reach beyond its immediacy and be something more than just beautiful—and comfortable? Can a handsome space teach us something about life, and possibly inform our future actions in a positive way? The answer is yes, sometimes. When they are really meaningful. Any designer who is able to present us with a deep, transformative experience or with an enduring and comfortable element of familiarity and connection is adding something special to the world. It is up to us, the users, to reject anything less.

PAOLA ANTONELLI

Critic and curator, MoMA

Martino Gamper, *Conran Inspirations* (2008).

Invitato da Terence Conran a reinterpretare un classico del design come la sedia Thonet, Gamper ha visitato la fabbrica croata Mundus dove ha raccolto un centinaio di singole parti che poi ha riassorbito in nuovi modelli * Invited by Terence Conran to reinterpret the great design classic of the Thonet chair, Gamper visited the Mundus factory in Croatia, where he collected about 100 single parts which he then reassembled in new chairs



Courtesy of Martino Gamper Studio



Courtesy of Yuya Ushida

Yuya Ushida, *XXXX_Sofa* (2011).

Il programma di sedute si basa sul montaggio di 8 singole componenti stampate a iniezione. In collaborazione con Ahrend

* The seating programme is based on the assembly of eight single injection-moulded components. Produced in collaboration with Ahrend

Antonelli, Paola. "Apres moi, le deluge", *Domus*, December 2011

FRIEDMAN BENDA 515 W 26TH STREET NEW YORK NY 10001
FRIEDMANBENDA.COM TELEPHONE 212 239 8700 FAX 212 239 8760