

Mousse Magazine, April 2007 Special edition for Fuori Salone
Free Distribution in museums, art gallery, public spaces (Rome,
Milan, Torino, other cities)
Diffusion > 40.000 copies April 16, 2007
Format: tabloid/ language ITA/ENGL

Cover (AVL, Rotterdam):



SOMMARIO

INTERVISTE / PAG. 7

TOBIAS REHBERGER
ANDREA ZITTEL
BECKY BEASLEY

FOCUS / PAG. 25

WALTER PICHLER

JOEP VAN LIESHOUT / PAG. 30

INTERVIEW BY MAURIZIO CATTELAN

LORIS GREAUD / PAG. 34

A FRENCH BIG BANG

MARK MANDERS / PAG. 40

INTERVIEW

TOBIAS PUTRIH / PAG. 44

INTERVIEW

LANG & BAUMANN / PAG. 50

SWISS ATTACKS

MARC NEWSON / PAG. 54

PLEASE DON'T TOUCH

SALONE 07 / PAG. 58

MIRACLE IN MILAN

SUPERARCHITETTURA / PAG. 60

STAY RADICAL

GREAT BRITS / PAG. 62

INGENIOUS THERAPIES

DUTCH WAVE / PAG. 64

DESIGN IN THE NETHERLANDS

UGLYCUTE / PAG. 68

A STROKE OF UGLINESS

VITRA MUSEUM / PAG. 70

DOMESTIC REVOLUTION

CREATIVE TIME / PAG. 72

THE POWER OF IMAGINATION

ARK MAGAZINE / PAG. 74

ROYAL CULT

LOST IN THE SUPERMARKET / PAG. 77

NEWS & REVIEWS

BOOKSHOPPING / PAG. 88

BOOKS YOU MUST HAVE

CHRISTIAN FROSI / PAG. 90

THE RESTLESS UNIVERSE

SUPER! / PAG. 94

BUVOLI, PREVIDI, TUTTOFUOCO

DANCING / PAG. 100

CIBOH

CHILI MOON TOWN / PAG. 102

ANNA GALTAROSSA & DANIEL GONZALES

INTRODUCING / PAG. 104

RICCARDO PREVIDI

CORRISPONDENZE / PAG. 108

BERLIN STUDIO VISITS
LONDRA - MILANO
NEW YORK - MILANO
LOS ANGELES - MILANO

UP FROM THE ASHES / PAG. 124

BEIRUT SPECIAL

MAURIZIO CATTELAN INTERVIEWS JOEP VAN LIESHOUT



Female State University, 2006 - Courtesy: Giò Moriconi Milano

Joep, grazie di aver trovato il tempo per quest'intervista. Tutto bene?

Sì.

Sei tornato a Milano con una grande mostra, alla galleria Giò Marconi, che presenta lavori da uno dei tuoi ultimi progetti, SlaveCity. Una città di circa 60 km quadrati, in cui gli schiavi, gli abitanti, lavorano per servizi di consulenza telefonica, servizi clienti e di programmazione informatica. Ma c'è qualcosa di eccentrico in questa città: valori, prospettive etiche ed estetiche, moralità, cibo, energia, economia, organizzazione, gestione e mercato sono capovolti rispetto al modo in cui siamo abituati a pensarli. È un progetto che si evolve dal 2005, giusto?

Sì.

Ho letto che SlaveCity è un progetto utopico ma razionale, efficiente e vantaggioso in modo quasi inquietante. Il profitto annuale è di 7,8 milioni di euro. E tu devi investire solo 1,86 milioni di euro?

Sì.

Questo significa che recupererai i tuoi investimenti solo dopo un paio di mesi?

Sì.

E perché i profitti sono così alti? I costi sono bassissimi? Gli abitanti non vengono pagati per il loro lavoro, immagino...

Sì.

Ci sono anche altre spiegazioni per questi profitti. La città sfrutta le tecnologie più avanzate e un grande intuito imprenditoriale. E il lavoro degli abitanti è rigidamente organizzato. Sette ore di lavoro all'officina, sette ore di lavoro in città e tre ore di tempo libero, giusto?

Sì.

Hai fatto un sacco di calcoli per determinare quale dovesse essere l'organizzazione della città e come ottenere i profitti più alti. Ti è piaciuto farlo?

Sì.

Di fronte a me è appeso l'Urban Plan, un grande lavoro che spiega la struttura della città. È qualcosa a metà tra un macchinario iper-tecnico e un organismo. La città ha tre sezioni. Il primo dipartimento è costruito attorno a un lago: è il CallCenter, in cui lavorano gli abitanti e si fanno i soldi. Questa sezione contiene anche il Welcoming Center, con le grandi cucine, il mattatoio e il dipartimento di trapianto degli organi, lo stabilimento dell'energia e di purificazione dell'acqua. C'è un lato per gli uomini e uno per le donne. Questa sezione è solo per gli schiavi?

Sì.

In questa sezione hai fatto anche dei bordelli. A seconda del loro status, gli schiavi possono accedere a bordelli diversi: uno per gli schiavi di livello più basso, e altri più lussuosi per gli schiavi bravi ed efficienti. Ti sei dedicato molto a questo aspetto. È un modo per stimolare gli schiavi a essere sempre più produttivi?

Sì.

C'è anche la Slave University. Una per gli schiavi maschi e una per gli schiavi femmine, giusto?

Sì.

Cosa si insegna? Gli schiavi possono acquisire competenze tecniche, di gestione e comunicazione? Imparano queste cose per fare più soldi e garantire maggiore profitto, per diventare schiavi bravi ed efficienti?

Sì.

Torniamo all'Urban Plan che hai concepito per questa città. Da quanto ho capito, la seconda parte è pubblica, giusto?

Sì.

Quindi il museo, il teatro, i campi sportivi, l'ospedale, i parchi eccetera sono aperti anche a chi non vive a SlaveCity?

Sì.

L'uno per cento del profitto annuale è riservato al museo e al teatro. Quindi dovrebbero essere il miglior museo e il miglior teatro del mondo, con gli spettacoli e le mostre più interessanti del mondo?

Sì.



Call Center Unit Shower Unit with puppets, 2006 - courtesy: Giò Marconi, Milano

È infine la terza sezione, in cui vivono gli impiegati di SlaveCity, la cosiddetta zona residenziale. È una città ideale, con abitazioni ideali – un posto davvero bello in cui vivere – ma è ad uso esclusivo dei professori, dei dottori e degli altri non-schiavi, giusto?

Sì.

Ti sei impegnato molto per fare di SlaveCity una città a zero energia. Nessun carburante, nessun minerale e nessuna forma di elettricità sono importate. L'energia viene ricavata dal vento e da altre risorse come quella solare, il biogas e il biodiesel. Tutti i rifiuti vengono riciclati. Anche gli schiavi vengono riciclati per il bene della città: gli organi vengono trapiantati, il sangue venduto e tutto il resto mangiato e distrutto, giusto?

Sì.

Quest'idea del riciclaggio era presente anche in altri lavori, come Technocrat, che sarà in mostra a maggio al MACRO di Roma. Il Technocrat è un circuito chiuso di cibo, alcol, escrementi ed energia. In questo sistema, l'umano è ridotto a un meccanismo biologico che genera sufficiente materia grezza per produrre il

biogas, che a sua volta è usato per cucinare il cibo e produrre alcol, per mantenere gli umani felici e fare in modo che producano escrementi, e che il processo possa ripartire. Da dove arriva questo interesse per il corpo umano? O è piuttosto l'efficienza di questo sistema che ti interessa? Hai una visione così deprimente della società di oggi? Va così male?

No.

Quindi non ha niente a che fare con il voler essere scettico o ironico?

No.

Però SlaveCity non sembra un posto tanto piacevole. Fa venire in mente un campo di concentramento, ma allineato con certi principi moderni e con l'unico scopo di ottenere il massimo del profitto. Cosa ne pensi? Lasci scotto alla libera interpretazione dello spettatore?

Sì.

Joep, è stato bello parlare con te. Grazie infinite per questa intervista.



Joep, thank you for making time to do this interview. You are doing well?
Yes.

You are back in Milano, with a large show in Gio Marconi's gallery. The show contains works of one of your new projects, *SlaveCity*. This city is approximately 60 km². The slaves, also called inhabitants, work at tele-services, like ICT, customer services and computer programming. But there is something different about this city: values, ethics, aesthetics, morality, food, energy, economics, organization, management and the market are turned upside down. This artwork has been evolving since 2005. Is that correct?
Yes.

I read that *SlaveCity* can be described as a sinister utopian project which is very rational, efficient and profitable. The annual profit is 7.8 billion euro net. And you only have to invest 1.86 billion euro?
Yes.

That means you will earn back your investments just after a couple of months?
Yes.

And why can you get such a high profit? Are the costs very low? The inhabitants don't get paid I guess?
Yes.

There are also other explanations for this high profit. The city uses latest technologies and management insights. And the inhabitants are working in a strict pattern, isn't it? 7 hours working in the workshop, 7 hours working in the city, 7 hours sleeping, and 3 hours leisure time?
Yes.

You have made a lot of calculations to determine how the city should be organized and how to get the highest profits. The numbers are impressive. Do you enjoy making the spreadsheets and calculations for the organization of the city?
Yes.

In front of me hangs the *Urban Plan*, a large artwork, which unfolds the structure of the city. It looks like something between a

machine, something very technical and an organism. The city has three sections. The first department is build around a lake. This is the *CallCenter* where the inhabitants work and the money is made. This section also contains the *Welcoming Centre* with large kitchens, slaughterhouse and organ transplant department, and also energy and water purification plant and the biogas installation. There is side for men and one for women. This section is only for the slaves?
Yes.

You also made brothels for this section. According to their status the slaves can go to different ones: one star brothels for the lower slaves, and more luxurious brothels for the good and productive slaves. You spend much energy in this aspect. Is this a way to privilege and stimulate the slaves for higher production?
Yes.

Slave University is also located in the slave section. I understand there is one for male slaves and one for female slaves?
Yes.

What will be thought in this educational center? Can they learn technical, business and communication skills? Do they learn these skills to make more money and more profit, become good and productive slaves?
Yes.

Back to the *Urban Plan* you made for the city. As I understood, the second part is public?
Yes.

So the art centre, a theatre, sport facilities, a hospital, parks and more in this section are also open for people outside *SlaveCity*?
Yes.

1 % of the annual profit is reserved for this art centre and the theatre, so there must be the best museum and theatre in the world, with the most interesting shows, and the best lecture centre in the world?
Yes.

And finally the third section where the employees of *SlaveCity* live. This is the so called residential area. Is it an ideal town, with ideal

houses, a very nice place to live, for the professors, doctors and other non-slaves?
Yes.

You also put a lot of energy in making *SlaveCity* a 'zero energy town', no fuel mineral or electricity is imported. The energy comes from the wind and other sources such as solar, biogas and biodiesel. You have made an impressive calculation of the energy production of the city. All the waste is recycled, even the stool of the slaves. Slaves are also recycled for the sake of the city; organs are transplanted, blood is sold and what ever is left eaten and put into the shredder?
Yes.

This whole idea of recycling was also present in other works such as the *Technocrat*, exhibited coming May in the MACRO in Rome. The *Technocrat* is a closed circuit of food, alcohol, excrement, and energy. In this system, the human is reduced to a biological cogwheel that generates enough raw material to produce valuable biogas that is used to cook the food and produce alcohol to keep the humans happy and producing excrements in order to keep the installation running. Where does this interest in the human body come from; is it the efficiency of such a system that interests you? Do you have such a depressing view on society today? Is it that bad?
No.

So this is not about being sceptic or ironic?
No.

Still *SlaveCity* doesn't sound like a good place to be. It has a resemblance with a concentration camp, but then made according to modern principles and with the only target of getting a lot of profit. What do you think about that, or do you leave this to the interpretation of the viewer?
Yes.

Joep, it was really nice talking to you. Thank you very much for this interview.



from top clockwise: Sleep-Sanitary Unit, 2006; Mini Modular, Bratford 3 units, 2006; Cal Center Unit Work-Sleep Unit with puppets, 2006 - courtesy: G&M Marcorè, Milano

DUTCH WAVE

Marcus Fairs

Designer che producono oggetti inutili. Designer che progettano campi di concentrazione e usano armi e sperma come motivi ornamentali. Designer che non disegnano affatto.

I designer olandesi contemporanei stanno attivamente sovvertendo le regole che stabiliscono cos'è il design e cosa i designer dovrebbero fare per essere tali. Così facendo, si stanno liberando dai vincoli che la definizione "designer" porta con sé. Stanno esercitando la loro libertà dai dogmi, dalla tradizione, la loro libertà dal design stesso.

Forse questa è una reazione inconscia alla perdita di libertà a cui noi tutti assistiamo oggi. Perché nel ventunesimo secolo la libertà è sotto attacco. L'estremismo religioso sta sfidando la nostra libertà di espressione; la minaccia del terrorismo sta sfidando la nostra libertà di movimento e di aggregazione; l'onnipresente controllo delle telecamere a circuito chiuso ha posto fine alla nostra libertà di non essere osservati e al nostro diritto alla privacy; l'AIDS ha già da un pezzo fermato la libertà sessuale che i nostri genitori si sono allegramente goduti.

L'Olanda è una delle più tolleranti, tra tutte le democrazie occidentali: le sue politiche liberali in fatto di droghe leggere e di industria del sesso, per esempio, sono ben note a tutti. Ma anche in questa società così amica delle libertà civili, queste ultime stanno subendo una seria rivalutazione.

Gli omicidi del politico anti-immigrazione Pim Fortuyn nel 2002 e del controverso regista Theo van Gogh nel 2004 – entrambi eliminati per avere espresso idee che i loro assassini trovavano offensive – hanno profondamente scosso la società olandese. Che questi eventi abbiano o meno ispirato direttamente i designer olandesi, non c'è dubbio che essi stiano cercando di afferrare tutta la libertà che possono.

Doppiamente avvantaggiati dalla straordinaria vivacità del sistema dell'istruzione olandese – in particolare della Design Academy Eindhoven, che è di gran lunga la scuola di design più influente al mondo oggi – e dai generosi sussidi statali che i giovani designer ricevono per avviare la loro attività, gli Olandesi possono godere di un'incredibile libertà.

Libertà dalla funzione. Designer olandesi di punta come Studio Job, Jurgen Bey and Joep van Lieshout hanno dato avvio all'emancipazione dal diktat modernista "La forma segue sempre la funzione", usano il loro lavoro come veicolo di idee e sperimentano con la forma fine a se stessa. Il loro lavoro è spesso privo di alcuna funzionalità.

Il duo belga-olandese Studio Job, per esempio, presentano questo mese a Milano una collezione chiamata *Home Work* – una serie di sette oggetti domestici ingigantiti, fra cui recipienti, sgabelli, lanterne e bricchi. Fatti di bronzo, vetro e legno, gli oggetti giganti sono presentati su basamenti come se fossero opere d'arte e hanno poca o nessuna utilità.

Libertà di Creare. È una piacevole coincidenza il fatto che una delle più interessanti ed influenti società di design degli ultimi tempi si chiami Freedom of Creation. Fondata da Jiri Evenhuis and Janne Kyttanen nel 2003, la compagnia è stata pioniera della produzione rapida di prototipi per creare oggetti, luci ad esempio, che sarebbero state impossibili da creare anche solo un paio d'anni fa. La loro lampada *Lily* del 2003, per esempio, ricorda un fiore che si apre; altri prodotti assomigliano a creature marine o a puzzle.

Mentre non tutti i designer olandesi usano processi di creazione altamente tecnologizzati – molti infatti preferiscono adottare tecnologie tradizionali – la maggior parte condivide la determinazione di FOC per trovare nuovi linguaggi estetici.

Libertà di produzione. Le nuove tecnologie a disposizione – come la



Fieke Bergmans, UNLIMITED EDITION

rapida creazione di prototipi e l'accresciuta potenza dei computer – hanno liberato i designer dalle tecnologie di produzione di massa e dalle linee diritte. Possono ora creare oggetti di qualsiasi forma vogliono e per piccole produzioni. I designer olandesi sono al fronte in questo processo di smantellamento della nozione modernista di produzione di massa, nella quale un singolo oggetto è fatto in grandi quantità per un vasto numero di persone.

Il lavoro del giovane designer di Rotterdam Joris Laarman, per press office@saevent designers
www.pressreleaseundercover.com
+39 349 5517623

esempio, si scaglia contro la nozione di produzione di massa. Le sue serie limitate di vasi di ceramica utilizzano un metodo di produzione di massa "transitorio", in cui la modellatura si sfoma velocemente, rendendo ogni vaso così deformato da diventare inutilizzabile.

Libertà dal Modernismo. Forse la più grande libertà che l'attuale generazione di designer olandesi si è presa, quella di abbandonare l'idea che i designer abbiano sempre ragione. Hanno rifiutato la

condiscendente posizione del Modernismo – che ha sempre assunto che il suo prodotto conducesse a vite più agiate e più sane – e si sono dedicati invece a produrre un ventaglio quasi infinito di possibilità, che i consumatori sono liberi di adottare o non adottare come meglio credono.

Libertà di tecnica. Hella Jongerius, probabilmente la più importante designer donna in attività a Rotterdam, si definisce enfaticamente “designer industriale”. Il suo lavoro tuttavia – che include oggetti da tavolo di ceramica dipinti a mano, ciotole ricamate a mano con perline di artigiani peruviani, vasi di terracotta modellati a mano e applique da muro – prende molto a prestito da tecniche artigianali.

Similmente, il designer di Arnhem Ineke Hans rifiuta l'appellativo di artigiano, anche se il suo recente lavoro include le serie *Big Basket* di cesti, adornati di fili tessuti a mano alla maniera dei manufatti africani.

La lampada *Bobbin Lace* di Nielsvan Eijk usa una tecnica di stringatura sviluppata nelle Fiandre del quindicesimo secolo, e la usa sui filamenti di fibra ottica.

Con la sua serie di mobili *Clay*, Maarten Baas modella l'argilla artificiale in sgargianti sedie e tavoli; il processo è in parte scultura e in parte lavorazione della ceramica. Baas non disegna per nulla questi pezzi e non produce disegni – semplicemente emergono dalle sue mani.

Questi pezzi unici, come le sue serie *Smoke* di mobili bruciati, sono poi venduti nelle gallerie come se fossero opere d'arte; come succede per molti pezzi unici prodotti da altri designer come Studio Job.

Libertà dal Gusto. I designer olandesi affermano anche il loro diritto di cercare ispirazione dove preferiscono – inclusi soggetti considerati per molto tempo taboo dai designer.

La forma degli *Airborne Snotty Vases* di Marcel Wanders è derivata da gocce di muco che volano dopo essersi soffiato il naso. Studio Job usa frequentemente immaginari militari, includenti armi, carri armati e artiglieria nei loro lavori; *Bugs* del 2003 aveva come protagonisti scarafaggi, mosche, blatte; il loro range di oggetti da tavolo di ceramica, lanciato a Milano l'anno scorso per la nota marca di porcellane olandese Royal Tichelaar Makkum, comprendeva motivi decorativi come sperma, teschi e barboncini.

Anche Joep van Lieshout ha creato diverse installazioni che mettono in discussione le nozioni di buon gusto, inclusa la sua *Torso Bar* (una barra contenuta dentro il torso di una gigante figura femminile senza arti, installata a Bredene in Belgio l'anno scorso); e *Female Slave University* inaugurata da poco presso la galleria Giò Marconi a Milano.

Libertà dalla Responsabilità. Questi designer non hanno neppure un chiaro indirizzo politico: i riferimenti allo stato di guerra nei lavori di Studio Job, per esempio, non contengono un chiaro messaggio e non sembrano emettere alcun giudizio morale. Non rendono attraenti né condannano le uccisioni.

Prendono atto piuttosto del fatto che viviamo in un tempo di conflitti (l'Iraq, l'Afghanistan e la più vasta “guerra al terrore”) saccheggiando il vocabolario estetico di guerra per usarlo come motivo decorativo.

Female Slave University di Van Lieshout è potenzialmente scioccante nella sua premessa: è una serie di piani e modelli per un ipotetico campo di concentramento senza emissioni di carbonio. Parte di un progetto più vasto di Atelier van Lieshout chiamato *Slave City*, l'università è il luogo in cui le donne riceverebbero la loro educazione prima di diventare membri pienamente integrati della città degli schiavi. Apparentemente ispirato all'ideale sociale di un Kibbutz e all'autoritarismo di una prigione, *Slave City* è un tentativo di disegnare un'intera società.

Libertà totale. Van Lieshout ha portato la ricerca della felicità al suo estremo nel 2001, dichiarando il suo studio recintato fra i moli di Rotterdam uno Stato Sovrano indipendente, chiamato AVL-Ville. Durante la sua breve esistenza, ha avuto una Costituzione, una bandiera e la sua propria moneta. Con la sua mescolanza di evasione, valori da comune hippy e paranoia (la recinzione stava dietro un'alta staccionata con filo spinato con membri della comune armati di armi fatte in casa. Non ci può essere libertà maggiore per



From top: Jurgen Bey, Teetruuk/Bensch; Studio Job for BizzozzoHome, Discover - photo: Paolo Vecchi

un designer di quella che gli consente di fondare il proprio Stato).

Tuttavia, a parte le provocazioni di AVL, le nuove generazioni di designer olandesi non cercano di colpire a tutti i costi. Questa non è l'insurrezione punk che deliberatamente cerca di alienarsi dal mainstream. Al contrario, è più un movimento di riforma; un rinascimento di possibilità formali; un'occasione per ripensare tutte le convenzioni. Ancora, è una richiesta di libertà.

Designers that produce useless objects. Designers that build concentration camps and use guns and sperm as decorative motifs. Designers that don't design at all.

Dutch contemporary designers are today busily ripping up the rules regarding what design is, and what designers do. In so doing, they are liberating themselves from the shackles that the word “designer” implies. They are exercising their freedom: freedom from dogma; freedom from tradition; even freedom from design itself.

Perhaps this is a subconscious reaction to the loss of freedom we all face today. For in the twenty-first century, freedom is under attack. Religious extremism is challenging our freedom of expression; the terrorist threat is challenging our freedom of

movement and assembly; ubiquitous CCTV has ended our freedom from being observed; AIDS has already ended the sexual freedom our parents enjoyed.

The Netherlands is one of the most tolerant of all Western democracies – the nation's liberal policies on soft drugs and the sex industry, for example, are well known – but even in this most libertarian of societies, cherished freedoms are being reappraised.

The murders of anti-immigration politician Pim Fortuyn in 2002 and controversial film director Theo van Gogh in 2004 – both for expressing views that their killers found offensive – shook Dutch society. Whether or not these events have directly or even indirectly inspired Dutch designers, there is no doubt that they are busily grabbing at every freedom they can.

Given a double head-start by the enlightened brilliance of the Dutch education system – in particular Design Academy Eindhoven, which is by far the most influential design school in the world today – and the generous state subsidies young designers receive to help them start their businesses, the Dutch are given incredible freedom to pursue their ideas.

Freedom from function. Leading Dutch designers such as Studio Job, Jurgen Bey and Joep van Lieshout are breaking free from the

form-follows-function dictum of twentieth century Modernism, and instead are using their work to express ideas and experiment with form for its own sake. Their work is often function-free.

Dutch-Belgian design duo Studio Job, for example, are this month presenting in Milan a collection called *Home Work* – a series of seven oversized domestic objects including pots, stools and lanterns and a kettle. Made of bronze, glass and wood, the giant objects are presented on plinths as if they were works of art, and have little or no functional value.

Freedom of Creation. It is a happy accident that one of the most interesting and influential Dutch design companies of recent times is called Freedom of Creation. Formed Jiri Evenhuis and Janne Kytanen in 2003, the company has pioneered the use of rapid prototyping technology to create objects such as lights, which take on forms that would be impossible to manufacture just a few years ago. Their 2003 *Lily Light*, for example, resembles an opening flower; other products look like sea creatures or fiendish puzzles.

While not all Dutch designers employ hi-tech production methods – many in fact prefer to adopt traditional techniques – they mostly share FOC's determination to find new aesthetic languages.

Freedom of production. New technologies such as rapid prototyping and advances in computer power have freed designers from the tyrannies of mass production and straight lines. They can now create objects in any shape they want, and in limited production runs. And Dutch designers are at the forefront of this dismantling of the Modernist notion of mass production, in which a single object is manufactured in vast quantities for large numbers of people.

The work of young Rotterdam-based designer Joris Laarman, for example, attacks the notion of mass production. His limited series of moulded ceramic vases involves a "transitory mass production method" whereby the mould quickly wears out, making each vase progressively more ill-formed to the point where they become useless.

Freedom from Modernism. Perhaps the greatest liberty the current generation of Dutch designers takes is to abandon the pretence that designers know best. They have rejected the patronising stance of Modernism – which always assumed that its output

automatically led to healthier and richer lives – and instead are dedicating themselves to throwing up an almost infinite range of possibilities, which consumers are free to adopt or not as they see fit.

Freedom of technique. Rotterdam-based Hella Jongerius, who is probably the most important female designer working today, emphatically describes herself as an industrial designer. Yet her work – which includes hand-painted ceramic tableware, bowls hand-embroidered with beads by Peruvian artisans, hand-thrown earthenware vases and applique wall-hangings – borrows heavily from craft techniques.

Similarly, Arnhem designer Ineke Hans flatly rejects the suggestion that she is a craftsperson, even though her recent work includes the *Big Baskets* series of wire-framed baskets, adorned with hand-woven string in the manner of African handicrafts.

Niels van Eijk's Bobbin *Lace* lamp similarly takes a lace-making technique developed in Flanders in the fifteenth century, and uses it on contemporary fibre-optic filaments.

With his *Clay* series of furniture, Maarten Baas hand-forms artificial clay into lumpy, brightly coloured chairs and tables; the process is part sculpture and part pottery. Baas does not even design these pieces and produces no drawings – they just emerge from his hands.

These one-off pieces – like his iconic *Smoke* series of burnt furniture – are then sold through galleries as if they were works of art; as do many of the unique one-offs produced by other designers such as Studio Job.

Freedom from taste. Dutch designers are also asserting their right to seek inspiration anywhere they see fit – including subjects that have long been regarded as taboo by designers. The form of Marcel Wanders' *Airborne Snotty Vases* is derived from globules of mucus flying through the air following a sneeze. Studio Job frequently use military imagery including guns, tanks and artillery in their work; their highly influential *Bugs* pattern of 2003 featured beetles, flies, cockroaches and other creepy-crawlies; their *Biscuit* range of ceramic tableware, launched at Milan last year for venerable Dutch porcelain brand Royal Tichelaar Makkum, featured decorative

motifs including sperm, skulls and poodles.

Joep van Lieshout, meanwhile, has created several installations that challenge notions of good taste, including his *Torso Bar* (a bar contained within giant, limbless female torso in a bikini, installed at Bredene in Belgium last year); and *Female Slave University* presented at gallery Gio Marconi in Milan during the Salone del Mobile in April 2007.

Freedom from responsibility. Nor do these designers have an overt political agenda: the references to warfare in Studio Job's work, for example, contain no clear message and appear to make no moral judgment. They neither glamorise nor condone killing. Rather, they simply acknowledge that we live in a time of conflict (in Iraq, Afghanistan and the broader "War on Terror") while plundering war's aesthetic vocabulary for decorative effect.

Van Lieshout's *Female Slave University* is potentially shocking in its premise: it is a series of plans and models for a hypothetical zero-carbon concentration camp. Part of a wider project by Atelier van Lieshout called *Slave City*, the university is where women would receive their education before becoming fully integrated members of the slave city. Seemingly inspired equally by the social idealism of a Kibbutz and the authoritarianism of a prison, it is an attempt to design an entire society.

Total freedom. Van Lieshout took this pursuit of freedom to its literal extreme in 2001, declaring his studio compound in the Rotterdam docks to be a "free state" called AVL-Ville. During its brief existence, it had a constitution, a flag and its own currency. With its mixture of escapism, hippy-inspired communal values and paranoia (the compound sat behind a high fence topped with barbed wire and commune members carried home-made "weapons"). There can surely be no greater freedom a designer can seek than to start their own country.

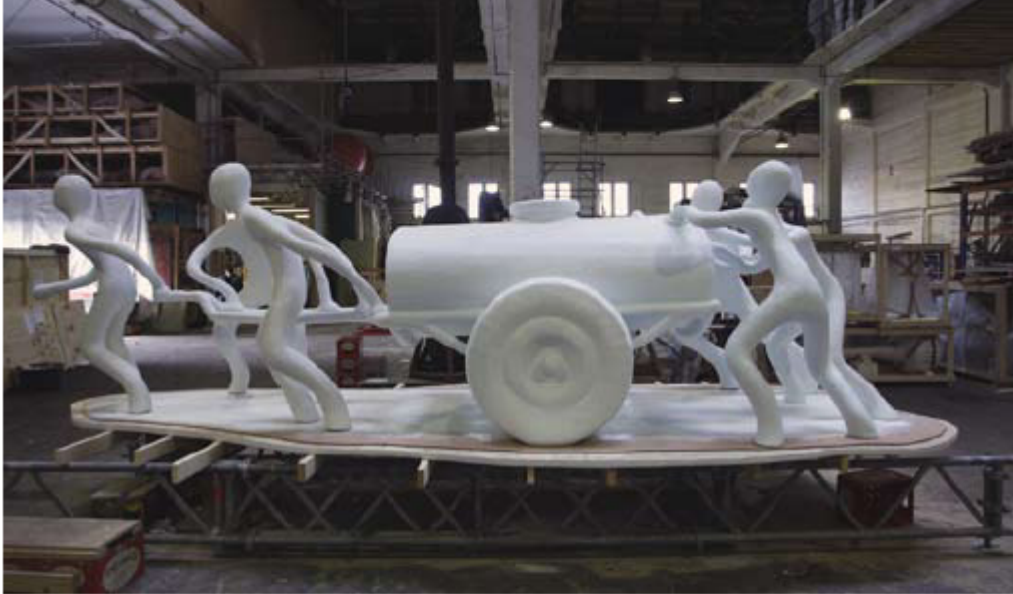
Yet aside from AVL's provocations, the current generation of Dutch designers does not aim to shock. This is not some punk-like uprising that deliberately seeks to alienate itself from the mainstream. Instead, it is more of a reform movement; a renaissance of formal possibilities; a chance to rethink everything that was previously taken for granted. It is a bid for freedom.



Maarten Baas, Clay Furniture

MILANO

ATELIER VAN LIESHOUT - female slave university @ GALLERIA GIÒ MARCONI /
fino al 28/05



La galleria Giò Marconi è lieta di presentare al pubblico *FEMALE SLAVE UNIVERSITY* la quarta personale di Atelier van Lieshout, situato a Rotterdam e diretto dall'artista Joep van Lieshout. Atelier van Lieshout è attivo, a livello internazionale, nel campo dell'arte contemporanea, del design e dell'architettura, realizzando opere d'arte che indagano e giudicano la natura commerciale della società contemporanea. *FEMALE SLAVE UNIVERSITY* è situata all'interno di un territorio vasto oltre 50 kmq su cui si erge *SLAVE CITY*: un sinistro progetto utopistico, molto razionale, tuttavia efficiente e proficuo (7,8 milioni di profitto netto all'anno) ideato da Atelier van Lieshout nel 2005 e in continua crescita. Appeso al soffitto, realizzato con cavi d'acciaio, questo elegante modellino (520x450x150cm), polo educativo di *SLAVE CITY*, è costituito da 12 auditoriums disposti un po' inclinati uno sopra l'altro che sovrastano il piano terra della galleria.

indirizzo via tadino 15 milano

telefono +39 02 29404373

mail/web info@giomarconi.com www.giomarconi.com

orari - sab 10:30-12:30 e 15:30-19

Layout pag. 79

PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

