

FICTION

The Home Collection

Fiction

Das Leben schreibt die interessantesten Geschichten – unser Zuhause bietet die Bühne dazu. Hier schaffen wir einen Ort, an dem wir ganz wir selbst sein können. Wir planen unsere Räume, suchen Möbel und Einrichtungsgegenstände aus und arrangieren sie auf persönliche Art und Weise. Unsere eigene Geschichte nimmt in unserem Zuhause Gestalt an – und gleichzeitig schreibt dieses an unserer Zukunft mit. Was uns umgibt, setzt die Stimmung und wird gelegentlich zum zentralen Element eines neuen Abenteuers.

Durch die Linse einer Filmkamera erzählt «Fiction» Geschichten, die bei uns Zuhause spielen könnten. Vitras Möbel und Einrichtungsgegenstände sind darin Darsteller alltäglicher Situationen und aussergewöhnlicher Momente. Mal treiben sie die Handlung voran, mal bleiben sie im Hintergrund. Mit ihrer starken Persönlichkeit und grosszügigen Ausstrahlung sind sie dabei mehr als nur Requisiten - als Akteure teilen und bereichern sie unser Leben.

IOSSELLIANI

The messages arrived out of the blue most of the time. One could never tell when to expect the next one, as they could take on any given shape or form: An astonishingly familiar song on the radio, a stranger whispering a line passing by on the boardwalk, or even a small hand sealed weathered envelope with an obviously fake remark printed over the name of the address right below – “Missent to Manila”.

He had tried to disclose the whole thing to his wife without revealing too much as there was only one thing clear from the start: “no word to anyone”.

Therefore he mentioned it to her as if it was some sort of practical joke or a little surprise he was busy preparing for her:

**Keep your eyes and ears open and tell me if you realize
something strange is around you.**

It would have been only logical if they had included her in the flow of signals and messages they were sending out. There was only one condition:

**Don’t try making sense of it too early, just collect yourself and be patient,
everything will be clearer in the end,**

if he could just wait and see. That afternoon he found the wrapped up package sitting on his office desk after he had left the room just for a moment to get something to drink. When he picked it up, he heard a strange rattling noise from inside, as if something had become detached. Outside he read his name and a sticker “Not to be opened before the 24th”.

Of course, his birthday.



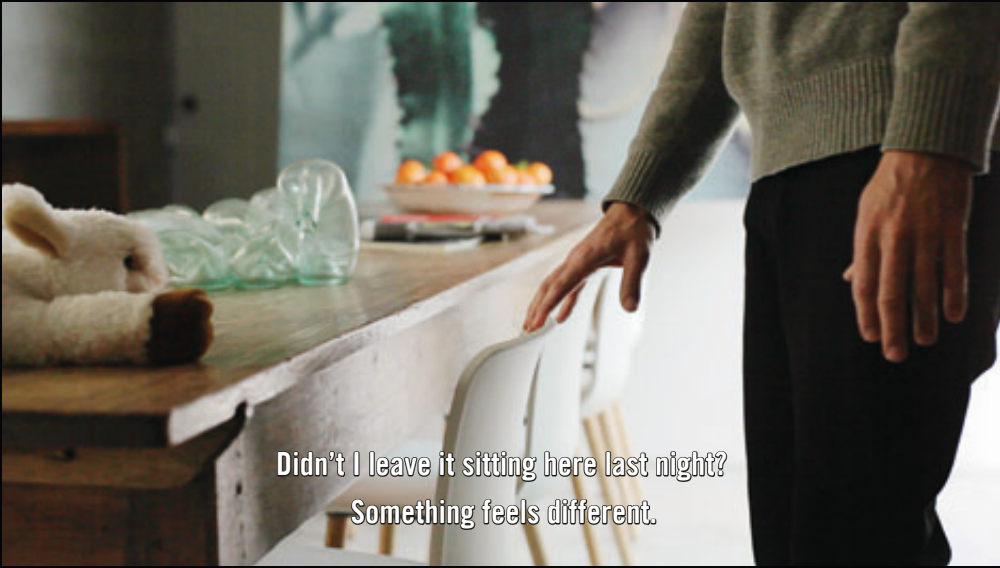
**What if she asks me who I got it from?
I could just say the truth: I don’t know, there’s no sender.**







She said she wants it hanging almost
above table level, just a little bit below.



Didn't I leave it sitting here last night?
Something feels different.





The wind was picking up after the delivery. The bird mumbled a few words he had listened to shortly before:

A-tention. A-tention.

Careful, please. Careful, please.

Do you hear what I hear? Do you hear what I hear?

What was that? What was that?

I didn't do it. I didn't do it.

Great. Great.

Let's rock. Let's rock.

Out of here. Out of here.



In the letter it said there is only one chair facing east in the garden.





Maybe I need to look at things from a different perspective.



Have you seen a small box?
– Wait, no. I don't know.



Heaven is a place where nothing ever happens.

CAST

(Alphabetical Order)

STARRING

Eames Plastic Chair Charles & Ray Eames

HAL Jasper Morrison

Polder Sofa Hella Jongerius

Waver Konstantin Grcic

CO-STARRING

Akari Light Sculptures Isamu Noguchi

Compas Direction Jean Prouvé

Cork Family Jasper Morrison

Elliptical Table Charles & Ray Eames

Guéridon Bas Jean Prouvé

Hocker Herzog & de Meuron

Metal Side Table Ronan & Erwan Bouroullec

Miniatures Collection Vitra Design Museum

Tip Ton Edward Barber & Jay Osgerby

Wall Clocks George Nelson

THE END



Der Bordcomputer HAL 9000 aus Stanley Kubricks «2001: Odyssee im Weltraum» (1968) inspirierte Jasper Morrison zu dem Namen seines neuen, universell einsetzbaren Stuhls HAL.



«Hallo, mein Name ist HAL», meldet sich der Bordcomputer in der Raumfähre Discovery zu Wort. Als intelligentes Wesen kann sich HAL in Menschen hineinversetzen und erkennt ihre Absichten. Der britische Designer Jasper Morrison hat den Supercomputer aus Stanley Kubricks Klassiker «2001: Odyssee im Weltraum» mit einem Augenzwinkern zum Namensgeber seines Stuhls gemacht. Wie sein cineastisches Vorbild zeichnet sich HAL durch sein hilfsbereites Wesen aus. Aber anders als sein Namensvetter im Film bleibt er den Menschen in jeder Situation wohlgesonnen. Flexibel stellt sich der Stuhl auf neue Situationen ein und spürt neue Bedürfnisse aus, um vorsorglich auf sie zu reagieren.

«Speziell ist üblicherweise weniger nutzbar als normal», so Jasper Morrisons Leitsatz für ein Design, das nicht extraordinär, sondern «supernormal» auftritt und sich wie HAL den Gesetzen des Alltags fügt. Die Sitzschale des Stuhls erlaubt unterschiedliche Sitzpositionen, bietet dem Nutzer Bewegungsfreiheit sowie hohen Komfort und unterstützt die Dynamik des Sitzens wie ein freundlicher Helfer.

Mit dunklem oder hellem Holzgestell, mit einer Sitzschale in Schichtholz oder in farbigem Kunststoff, mit abnehmbaren Bezügen, als Freischwinger mit oder ohne Armlehnen, HAL hat sich bereits zu einer Familie fortgepflanzt. Er findet sich am Tresen wie auch am Esstisch, als stapelbarer Stuhl in Kantinen, zu Hause oder im Büro. HAL ist ein Menschenfreund mit einer Mission: Der intelligente Universalstuhl will den Alltag angenehmer gestalten.

«Design sollte
zurückhaltender sein.»

Jasper Morrison



Für die gebogene Sitzschale von HAL Ply Wood wird Formsperrholz verwendet, die Beine sind aus massiver Eiche.

Ein Tag zu Hause ist wie ein Ausflug in vertraute Landschaften. Farben und Stoffe geben die gefühlte Wetterlage an, Ornamente und Texturen differenzieren die Topografie des Raumes. Der Horizont ist von Kissen und Polstern gesäumt. Für Hella Jongerius sind solche «Erfahrungen von Möbeln essenziell, weil sie Emotionen schaffen». Wie ein abstraktes Gemälde setzt das Polder Sofa Impressionen frei und gibt persönlichen Gedanken, Assoziationen und Empfindungen eine Plattform.

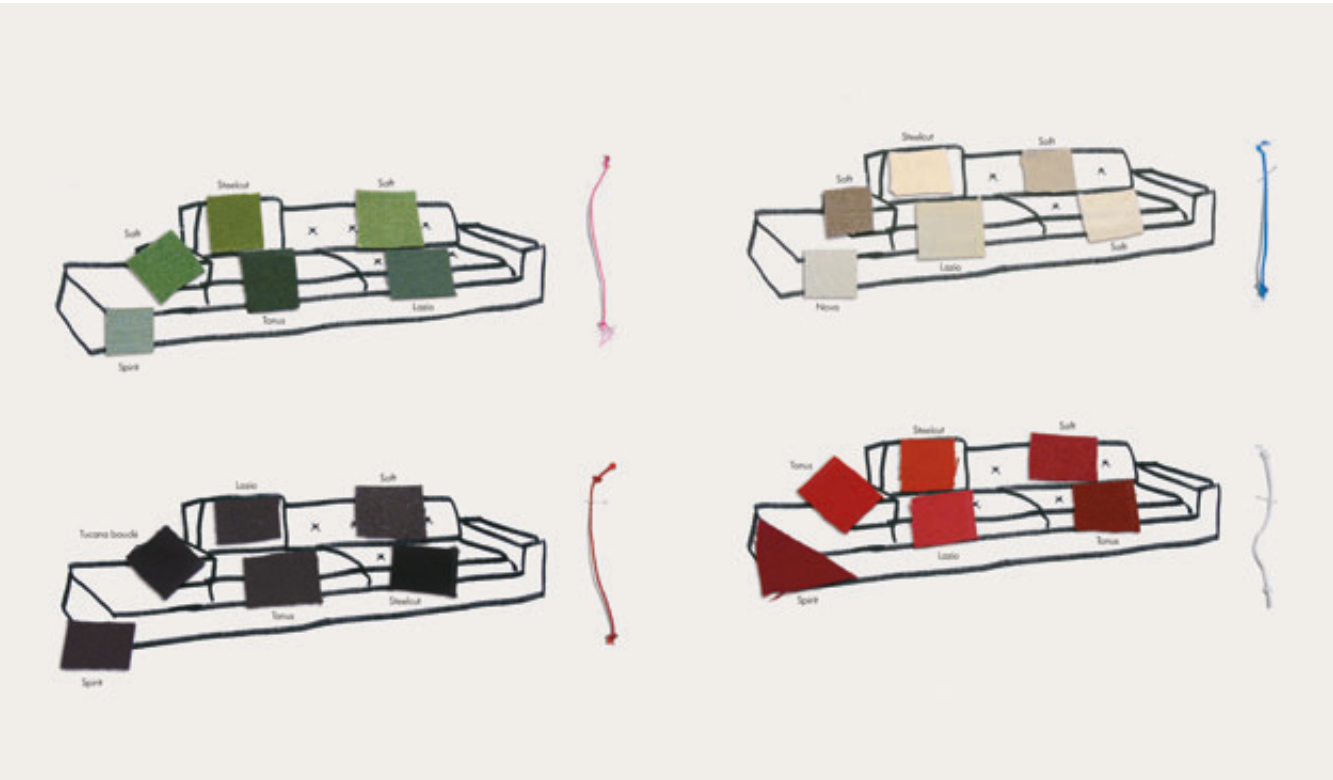
Zwischen der flachen Rückenlehne und der Sitzfläche spannt sich ein Patchwork aus Wiesen und Weiden auf, das die fünf unterschiedlichen Farbnuancen und Stofftexturen der verschieden grossen Polsterkissen vorzeichnen. Der lang gestreckte flache Korpus des Möbels erinnert an plane Polderlandschaften in den Niederlanden und in Flandern, die durch Deiche und Gräben vor Sturmfluten geschützt sind. Seine Rückseite formt einen schützenden Wall, dessen vertikale Fläche mit farbigen Bändern und Knöpfen verziert ist.

«Ich versuche, Fundstücke aus dem Archiv mit zeitgenössischen Mustern und Techniken zu verbinden», beschreibt Hella Jongerius das Design von Polder. Das Sofa verbindet Hightech und Handwerk, Erinnerung und Gegenwart. Als abstrakte Komposition bereichert es den Alltag und erfüllt individuelle Wohnbedürfnisse.

«Menschen möchten das Gefühl haben, dass sie die Dinge um sich herum lieben und schätzen können. Dafür muss man ihnen einen guten Grund liefern.» Hella Jongerius



Polder Sofa XXL



Als Farbexpertin hat Hella Jongerius das Polder Sofa aus fünf verschiedenen Tönen komponiert: «Eine Farbe ist keine Farbe. Nur wenn verschiedene Farben in Beziehung zueinander gesehen werden, kommt die eigentliche Qualität der einzelnen Nuancen zum Vorschein. Kleine Veränderungen können dramatische Effekte haben.»



Die Zierknöpfe mit unregelmässiger Lochung sind aus Naturmaterialien wie Büffelhorn, Oliven- und Bambusholz oder Perlmutter gefertigt und werden mit einem farbigen Hightech-Garn auf die Polster genäht.



Anders als der allgemein bekannte Leitsatz, der die funktionale Seite in den Vordergrund stellt, spricht die niederländische Designerin von der emotionalen Seite des Designs: «Form follows feeling.»



Konstantin Grcics Zusammenarbeit mit Vitra begann mit der experimentellen Sitzgruppe «Landen», die er als Teil der Vitra Edition 2007 präsentierte. Während er an der Hängekonstruktion von Waver arbeitete, entstand auch die Installation aus Sitzschaukeln «Netscape» für Design Miami 2010.

«Ich musste Vitra erst davon überzeugen, ein so einfaches Möbel aus gebogenem Stahlrohr zu produzieren», so Konstantin Grcic über den Waver. Der Entwurf des Sessels greift Konstruktionsprinzipien von Sportgeräten auf und überträgt sie in ein avantgardistisches Design, das ohne Hightech auskommt und dennoch komplex ist.

Waver ist das erste gemeinsame Projekt des deutschen Designers mit Vitra. Befreit von traditionellen Sesseltypologien, erkundet der Stuhl neue Sitzerfahrungen im Alltag. Wie ein Gleitschirmsegler in seinem Gurtzeug sitzt der Nutzer des Waver in einer Art Hängematte, die am Sesselrahmen aus gebogenen Stahlrohren eingehängt ist. «Indem wir die Form vereinfacht haben, konnten wir uns stärker auf die Sitzqualität konzentrieren», erläutert Konstantin Grcic.

Outdoor und Indoor, der Garten und das Wohnzimmer sind gleichermassen das Zuhause des leichten, drehbaren Sessels. UV-Strahlen können ihm ebenso wenig anhaben wie Wind und Wetter. Denn die Unterscheidung zwischen drinnen und draussen hat der Waver als veraltete Konvention hinter sich gelassen.

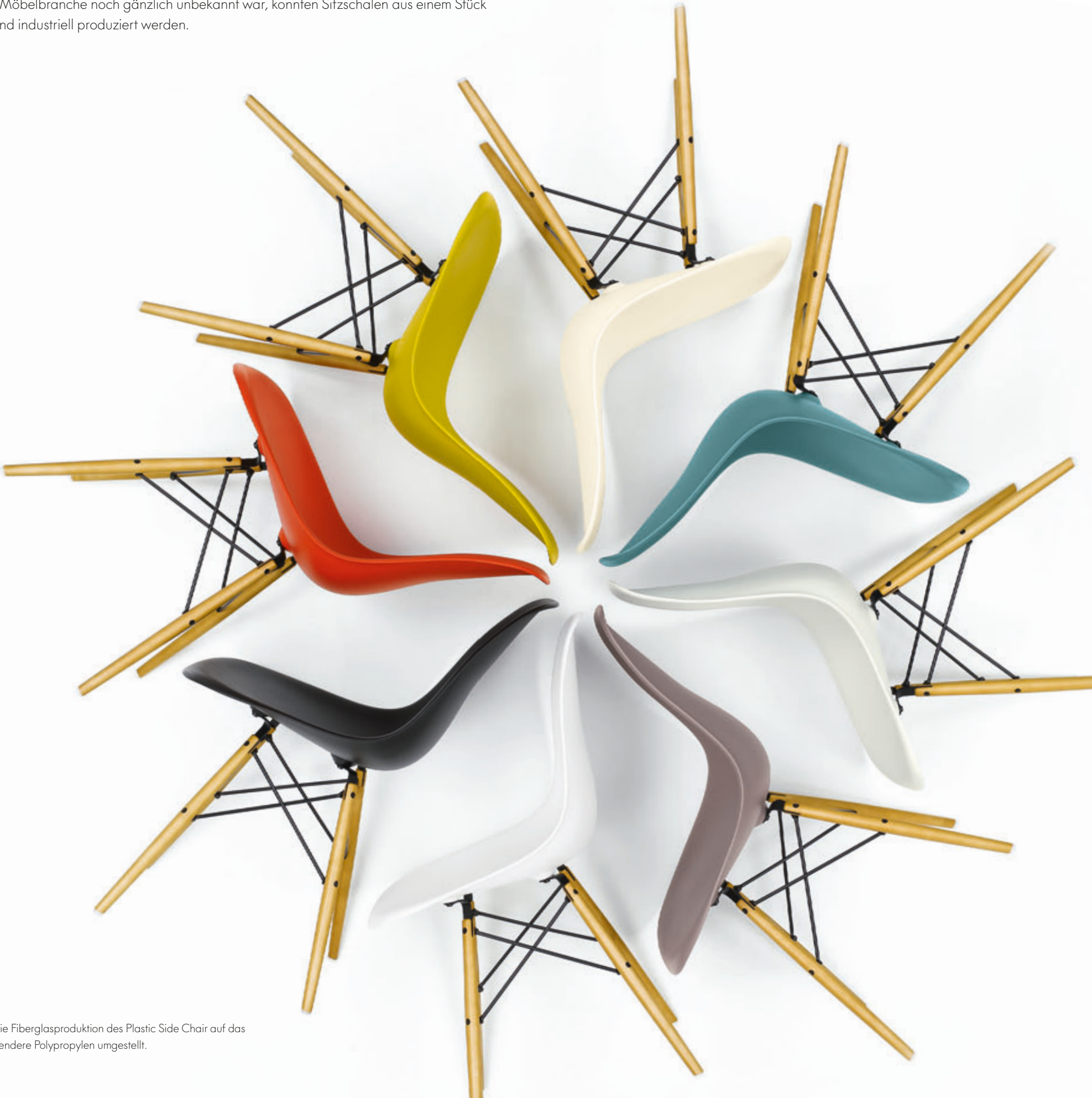


Den drehbaren Sessel Waver mit separatem Sitz- und Nackenkissen gibt es in individuell wählbaren Farbkombinationen.



Das Eames Office in Venice, Los Angeles, war zugleich Büro, Atelier, Modellwerkstatt, Produktionsstätte, Fotobühne, Filmstudio, Dunkelkammer, Archiv, Lagerhaus und Wohnzimmer.

«Machen wir das Meiste vom Besten mit dem geringsten Aufwand für die grösste Anzahl von Menschen», war einer der Leitsätze, die sich Charles & Ray Eames für das Design von Möbeln setzten. Als die beiden kalifornischen Designer Ende der 1940er-Jahre erstmals mit Kunststoff experimentierten, kamen sie diesem anspruchsvollen Ziel rasch näher. Denn mit dem neuen Material, das in der Möbelbranche noch gänzlich unbekannt war, konnten Sitzschalen aus einem Stück gefertigt und industriell produziert werden.



1994 wurde die Fiberglasproduktion des Plastic Side Chair auf das umweltschonendere Polypropylen umgestellt.

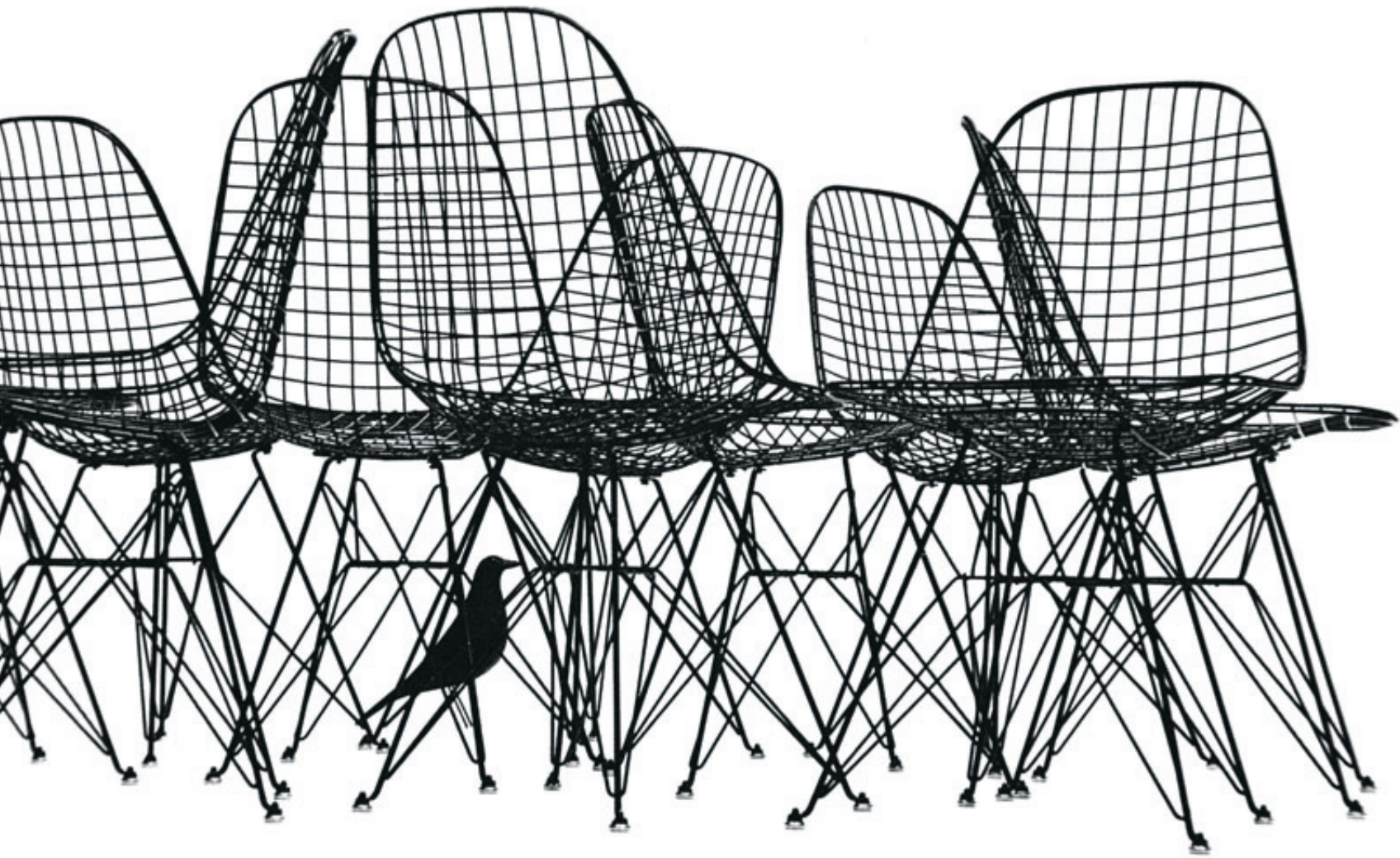


Das Baukastenprinzip der Eames erlaubt vielfältige Kombinationen der S- und A-Schalen mit verschiedenen Untergestellen.

Als erster seiner Art kam 1950 der Plastic Chair auf den Markt und löste eine Revolution im Design aus: Er war der erste Stuhl mit Kunststoffschale; er konnte in hoher Stückzahl gefertigt werden; er war preisgünstig und seine dreidimensional verformte Sitzschale passte sich den Körperformen an.

In einfacher Form und als Armsessel können die Schalen des Stuhls in acht Farben mit fünf verschiedenen Untergestellen aus Holz oder Draht kombiniert werden. Sein Zuhause ist das Wohnzimmer ebenso wie das Büro, auch in Cafés oder Flughäfen wird er eingesetzt. Heute wird die Sitzschale aus recycelbarem Kunststoff hergestellt. Auch die Fertigung einer Variante mit gepolsterten, textilbezogenen Kunststoffschalen wurde wieder aufgenommen. Sie garantiert den Komfort, den schon Charles & Ray Eames als zentrales Designthema verfolgten. Der Universalstuhl ist ein zeitloser und bequemer Klassiker, der die lange Geschichte der Kunststoffstühle begründete und viele nachfolgende Generationen inspirierte.

«Unsere Arbeit ist eine Kettenreaktion. Ein Thema führt zum nächsten.» Charles Eames



Auf der Suche nach der perfekten einteiligen Sitzschale, die sich den Formen des Körpers anpasst, erkundeten Charles & Ray Eames die Möglichkeiten verschiedener Materialien. Zu Beginn der 1940er-Jahre experimentierten sie mit Schichtholz und verformten die Sitz- und Rückenlehnen ihrer Plywood Group (1945) dreidimensional. Gleichzeitig waren die Designer durch einfachen Draht inspiriert, den sie im Wire Chair (1950) zu einer transparenten, organischen Schalenform bogen. Für den «Low Cost Furniture Design»-Wettbewerb des Museum of Modern Art in New York konzipierten die Eames 1947 einen Stuhl mit Kunststoffschale. Nach einigen Jahren Entwicklungszeit gingen die ersten Modelle der Plastic Chair Group in Serienproduktion und begründeten eine neue Tradition im modernen Möbeldesign.

CASA GRANDE

Things were far from normal, so the artist picked up the phone. He couldn't believe it, but they were everywhere. Yes, the very images he was working on in the total secrecy of his atelier. All of a sudden, he had started to see them in different public places: As an illustration on a DVD-ad on the windscreen of his car. As a blown-up image announcing a new movie on an ever changing billboard he walked by everyday. Even on a weathered poster promoting a decadent party that he had attended long ago. The gallerist tried to calm him down:

**I know you when you are working hard – you are sometimes
so concentrated you start to see things.**

If he could only understand what it all meant – somebody must have blown the whistle and he didn't really know where to find the culprit. But he did not want to sound too paranoid either, he wanted his gallerist to keep faith in him. The cleaning woman, alright, she was young and had little money, but would she really have the connections to set up mass media?

**C'mon, you told me she was in love the last time we spoke.
So she has no time for things like that.**

Ok. Then there was the framer. Wasn't it strange that he wanted to measure the canvases himself before he started work? Why would he not simply accept the sizes over the phone?

**He's a perfectionist, you know that. He believes in doing everything his own way.
Plus given what he charges he does not need any extra work.**

But, the framer was acting a bit strangely lately. The gallerist had to see what he did to his last painting. No, he could not talk about it on the phone. If he had a moment to spare he would bring it later today.

OK, now you got me all excited and curious. Come over right away, please.

When he hung up the phone, a third thought crossed his mind: What if he himself was the one who... He grabbed his coat and the parcel and left the house. It was only a few minutes walk away.



There you are my friend
– Hang on, you will need a chair to sit if you see it.



It does look like him, too.



He was right, you can only see it if you get really close.

He had been listening to early punk while he was painting. One of his heroines was Poly Styrene, the singer in X Ray Spex. His favourite song of hers was about identity and he mumbled the lyrics, holding the end of the paintbrush in his mouth like a cigarette:

Do you see yourself on the t.v. screen?

Do you see yourself in the magazine?

He was wondering if the fact that the word “entity” was normally well hidden in Identity, made Poly Styrene sing it in syllables, so the listener would begin to understand.

What is my ID?

Am I an entity?

When you see yourself does it make you scream?

Did you do it before you read about it?

At this point, he called the gallerist to ask if he could play some music during the vernissage. Of course, he agreed. He smiled, everything would work out perfectly in the end.



When you look in the mirror, do you see yourself?







He said, think Sanskrit: Tat Twam Asi. Look closer.



The party was a great success. Everybody was talking about the self-portrait. But nobody had bought it. Now he wanted to find out what the artist meant,

Who are you? If you want to know, look at me.

The riddle seemed to make no sense:

Who you are doesn't really matter, what is important who you want to be.

The person you always wanted to be.

He had had a few glasses of champagne when he said it though.

His only other remark what about him, the gallerist: go back in time, look at yourself, circa 197... What was the year exactly? He had written it down on a visitors card at the party and looked for the note. There it was: 1977. There were some photos from this time in his archive, it was the year he graduated from art school, just before he started up his gallery. He was a young man then, spirited: an intellectual, beard, glasses.

There were so many photos. Him with the Hollywood actor who bought the whole first exhibition. All those parties he threw. The famous installation of artist videos with the cameras screening the audience. He started looking back and forth. Him on the steps on graduation day.







Note to self: You always meet twice.

CAST

(Alphabetical Order)

STARRING

.03 Maarten Van Severen

Fauteuil de Salon Jean Prouvé

Suita Sofa Antonio Citterio

CO-STARRING

Akari Light Sculptures Isamu Noguchi

Coffee Table Isamu Noguchi

Fauteuil Direction Jean Prouvé

Hocker Herzog & de Meuron

La Chaise Charles & Ray Eames

Lit Flavigny Jean Prouvé

White Lounge Chair & Ottoman Charles & Ray Eames

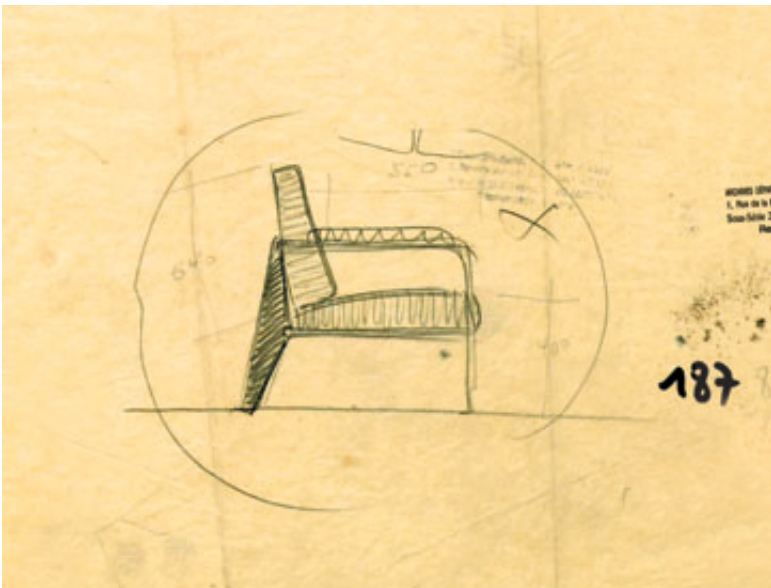
Panton Chair Classic Verner Panton

Plate Table Jasper Morrison

Vegetal Ronan & Erwan Bouroullec

Wall Clocks George Nelson

THE END



Jean Prouvé in seinem Atelier Nancy, wo er zwischen dem Zeichenbrett und den Maschinen in der Fabrik wechselte. Hier entstand auch der Fauteuil de Salon (1939).

Formblech und gebogenes Stahlrohr. Konische Elemente machen die wirksamen mechanischen Kräfte sichtbar. Eine filigrane Linie rahmt die Einzelteile, ist zugleich Armlehne und Stuhlbein. Jean Prouvé’s Möbelklassiker konzentrieren sich auf ihre Konstruktion und machen die klare Sprache der Notwendigkeit zum ästhetischen Prinzip.

Prouvé war enthusiastischer Lehrer und Ingenieur, Architekt, praktischer Arbeiter und visionärer Produzent seiner Entwürfe. Seine Erfindungen machten den Franzosen zum Pionier der seriellen Möbelfertigung und der industriellen Bauweise von Häusern. Archaisch und diskret zugleich sind seine Möbel aus den 1930er-Jahren frühe Prototypen des Industriedesigns und Beispiele für eine nüchterne Konstruktionsart, die ohne Ornamente auskommt.

Der Fauteil de Salon von 1939 kombiniert einfache Flächen zu einem architektonischen Ganzen mit bequemer Sitzfläche und Lehne. In den Archiven des französischen Konstrukteurs wurde der Sessel wiederentdeckt und in Zusammenarbeit mit Cathérine Prouvé und G-Star der heutigen Zeit farblich angepasst. Die sensible Reinterpretation in harmonischem Grau und Weiss betont die Formen des Stuhls und kehrt die Essenz von Prouvé’s Design hervor.

«Baut man für die Ewigkeit, dann drohen die Gegenstände Relikte aus der Vergangenheit zu werden. Baut man für eine Generation, dann können sie mehrere Generationen überdauern.» Jean Prouvé



Nach seiner Entstehung 1939 wird der Fauteuil de Salon nun in die Serienproduktion aufgenommen.



Cathérine Prouvé vertritt ihre Familie und verwaltet heute das Erbe von Jean Prouvé.

«Für mich ist die Prouvé RAW eine Hommage an meinen Vater.» Cathérine Prouvé

In Kooperation mit dem niederländischen Modelabel G-Star und der Tochter des französischen Konstrukteurs wurden insgesamt 17 Entwürfe in neuen harmonischen Farben reinterpretiert.



S.A.M. Tropicale (1950) wurde speziell für das Maison Tropicale – ein Fertighaus für Westafrika – entwickelt. Die Tischplatte aus gebürstetem Edelstahlblech zeigte sich besonders klimaresistent.



Neben dieser Sonderedition ist der Fauteuil de Salon (1939) in der Vitra Collection auch in weiteren Farben erhältlich. Tabouret No. 307 mit einem Sitz aus Handlaminat erinnert an Auto- oder Traktorsitze (1951). Den Tabouret Solvay (1941) der Prouvé RAW Edition kann man an den prägnanten roten Beschlägen wiedererkennen.



«Es geht mir nicht darum, meine Persönlichkeit in Produkten auszudrücken. Stattdessen will ich Lösungen finden.» Antonio Citterio

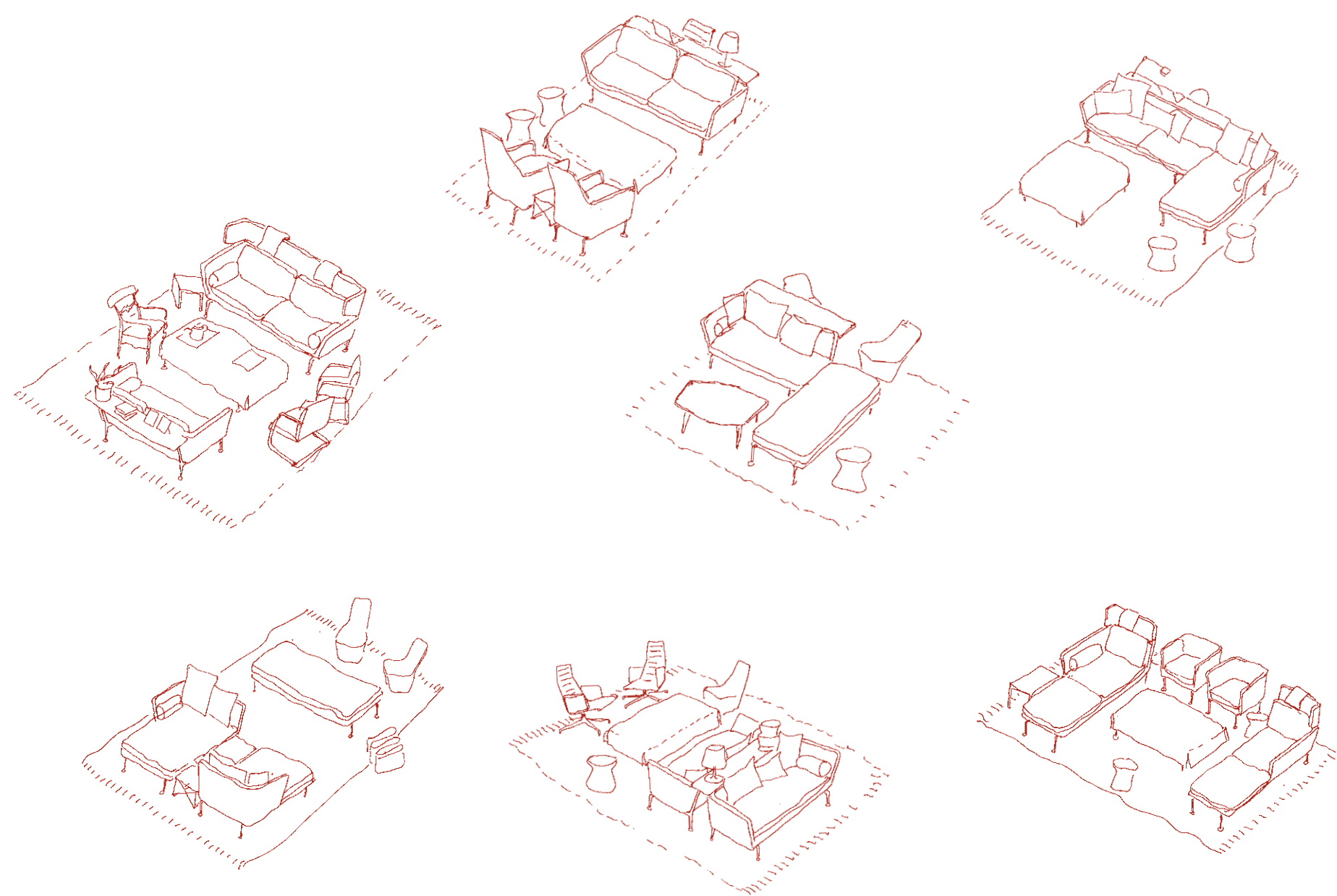
«Ich richte mich im Design immer nach den Bedürfnissen der Menschen», so der italienische Architekt und Designer Antonio Citterio. Sein Entwurf für das Suita Sofa setzt diesen Leitgedanken in einer flexiblen Komposition aus einzelnen Teilen um. Je nach den individuellen Anforderungen und dem räumlichen Kontext lassen sich unterschiedliche Anordnungen und Sofakombinationen bilden, die sich in bestehende Wohnszenarien integrieren.

Der Name der klassisch-modernen Sofafamilie bezeichnet im Rätoromanischen eine Suite oder Folge. Wie ein kompaktes Ensemble setzt sich Suita aus einer Reihe modularer Grundelemente, aus einem Zwei- oder Dreisitzer, einem Ottoman und gepolsterten Plattformen, einer Chaiselongue sowie einem Clubsessel zusammen. Zusätzlich können die Sitzmöbel je nach Wunsch mit erhöhten Kopfteilen und Tablaen ausgestattet werden.

Suita ist der erste Sofaentwurf Antonio Citterios für die Home Collection. Die eleganten Details der Sofafamilie tragen seine unverkennbare Handschrift: Mit schlanken Füßen setzt das zurückhaltende Design von Suita auf eine Leichtigkeit, die zum Charakteristikum der Möbelfamilie wird.



Neben der vielseitigen Farb-, Stoff- und Lederauswahl kann Suita auch mit ausgewählten Kissenmotiven des amerikanischen Designers Alexander Girard kombiniert werden.



Suitas einzelne Elemente können beliebig zusammengestellt werden. Die Familie umfasst ein Zweisitzer- und ein Dreisitzersofa, eine Chaise Longue in verschiedenen Ausführungen sowie eine Schlafcouch, zwei gepolsterte Plattformen, einen Ottoman und einen Clubsessel. Die zahlreichen Varianten von Suita ermöglichen es, unabhängig von der räumlichen Situation praktisch alle Einrichtungsbedürfnisse im Wohnzimmer abzudecken.



Suita Casual zeichnet sich durch eine weichere Auslegung der Sitz- und Rückenpolster aus. Mit seinen grossen Spitzkissen hat das Sofa einen informelleren Charakter als Suita Classic.

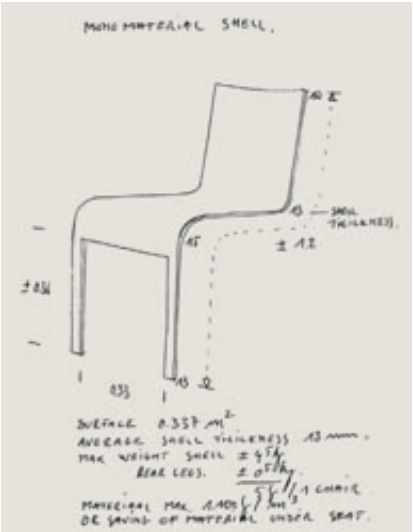


Maarten Van Severen-Stühle .03 um einen A-Table (2005)

Der flämische Designer Maarten Van Severen verzichtete bewusst auf dekorative Elemente und konzentrierte sich stattdessen kompromisslos auf die Reduktion. Archetypische Lösungen waren für ihn ein selbstverständliches Ziel. Seine Entwürfe bekennen sich zu einem «Less is More», das in der Kombination aus nüchternem Materialansatz, abstrakten Formen und schlichten Linien sichtbar wird. Der Stuhl .03 war das erste Projekt des 2005 verstorbenen Designers mit Vitra – und seine erste Kooperation mit einem industriellen Hersteller überhaupt. Zuvor produzierte Van Severen Möbel ausschliesslich in kleiner Auflage in seiner Genter Werkstatt.

«Man sagt, dass mein Werk minimalistisch ist. Ich aber glaube nicht an das Wort Minimalismus. Bei meinen Kreationen geht es eher um Maximalismus», so Maarten van Severen. Der .03 beschränkt sich in Farbe, Material und Form auf das Essenzielle. Konsequenter geht der Entwurf des Stuhls bis an die Grenzen der Reduktion und bringt geometrische Grundformen zu hohem Sitzkomfort zusammen. Je nach Belastung gibt die Sitzschale aus Integralschaum nach und federt bequem im Rückenbereich.

In kürzester Zeit wurde der Stuhl zu einer Ikone des Designs im 20. Jahrhundert. Er zeigt jene Lesbarkeit der Alltagsdinge, die Maarten Van Severen während seines gesamten Schaffens im Auge hatte.



Der Stuhl .03 erweist sich in Sitz und Rücken nachgiebig und komfortabel. Die zwischen den Seitenteile eingehängte Schale aus Integralschaum nimmt im Sitzbereich die Körperkontur auf. Beim Zurücklehnen verformt sich der obere Bereich des Stuhlrückens. Dank der eingebauten Blattfedern ergibt sich ein Gegendruck, der die Rückenlehne bei Entlastung in die ursprüngliche Position zurückversetzt.

NEXT TO DE CLERCQ

There was this sentence that she could not get out her mind. It was like one of those songs in the radio you can't seem to get rid of properly. The scene was well known, but the end result was a decline. The master had turned down the offer of a scholar to work with him. There was something cynical about his sentence that was intended to break her, but at the same time it could have been read as a sweet tease. He must have been fascinated, too, by her completely different nature despite similar intentions, her ability to create just like him, to turn things around in a way like he would:

We don't embroider cushions here.

Everything was in it – the arrogance of a man looking down on a woman, making fun of the private nature of craftwork and a general contempt for the decorative arts. And how wrong he was! In the end, she was almost sure all the projects they did together came straight out of *her* mind, not his. *She* was the realist, not him, and you could read this in everything she said:

**The only advice I would give would be to stay within the reality of things,
that is, the execution, the concrete nature of things.**

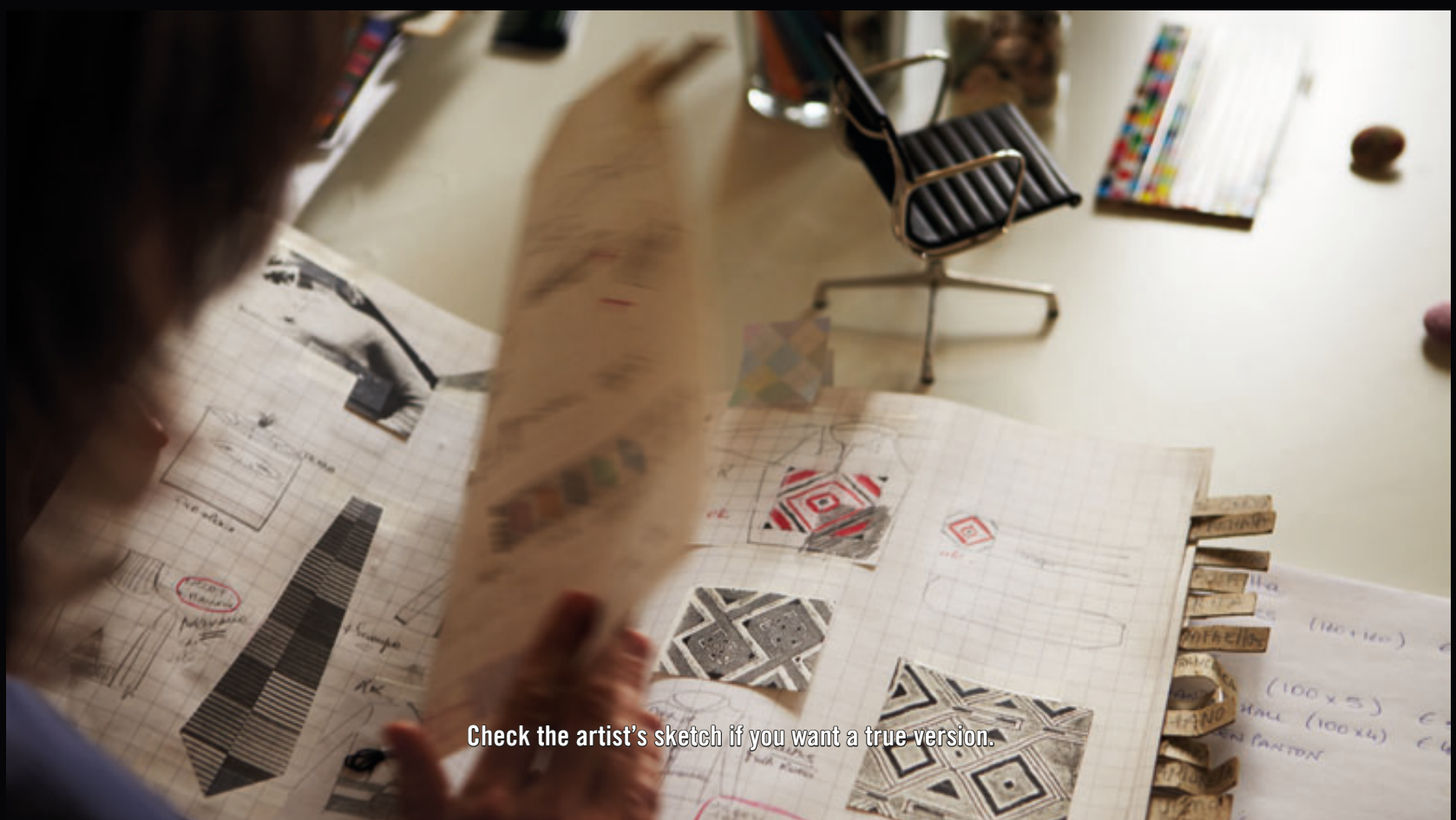
Brillant – what great advice to give to a scholar! She knew it all. Her life was proof enough that it was possible: to travel, become inspired, create and not lose touch with what was going on around her. Enough of words, she had to get back to the desk. A friend from Germany had pointed out the similarities of clothes and furniture in terms of how they talk about it: If a dress does not fit they say “es sitzt nicht richtig”. And if something looks good it has it all, “der gute Sitz”.

**After all, design is about responding to the gestures of human beings.
Then there is a side even beyond this, which has to do with a sort of harmony with
oneself, with one's environment: This kind of awareness affects everything.**

Sure enough, there it was, not even between the lines, but spoken out, the *Leitmotiv*, no, the muse, no, with *her* last will she now was about to execute the collection she was working on.

Don't cry, work!







Believe me, it sounds strange, but it will work!

The project, as she called it, was taking shape. When her friend came over for tea, she realized new seats, chairs and chaises longues all over the place. Not only the real ones, but also miniatures:

**To sit at my desk and study every single form
from all sides and angles possible...**

She had explained it to her the other day: The concept of a “second skin” like clothing, the equivalent of fur in the animal world, therefore our obsession with skins and surfaces.

**And as we put the skin of fabric or leather over the frame of a chair,
this was almost like doing the fittings with the layer of clothes
to match the shape of our skeleton.**

This is what she did most of the day: Sitting, experiencing the feeling of the chair, reading her book. Examining the way a chair reacts to us moving or not moving. Waiting for inspiration, waiting, as she called it,

waiting for the bird to fly.

Playing the violin helped. Closing her eyes helped. It was as if somebody had put a blinding mask over her eyes in a childhood game and wanted her to guess something – probably she just needed to see the first sample to fully understand what her friend meant by, how did she put it again – “architectural clothing”?







CAST

(Alphabetical Order)

STARRING

Akari Light Sculptures	Isamu Noguchi
Butterfly Stool, Elephant Stool	Sori Yanagi
Miniatures Collection	Vitra Design Museum

CO-STARRING

Eames House Bird	Charles & Ray Eames
Grand Repos & Ottoman	Antonio Citterio
LCW	Charles & Ray Eames
L'Oiseau	Ronan & Erwan Bouroullec
Dining Table	Isamu Noguchi
Organic Chair	Charles Eames & Eero Saarinen
Slow Chair	Ronan & Erwan Bouroullec

THE END

Akari Light Sculptures & Coffee Table
Isamu Noguchi, 1951 & 1944

Bühnenbilder, Interieurs und öffentliche Plätze sind nur ein Teil des vielseitigen Gestaltungsuniversums von Isamu Noguchi. Der amerikanisch-japanische Bildhauer und Designer war darauf bedacht, die räumliche Wirkung seiner Objekte auszutariieren und Material sowie Form auf sie abzustimmen. Als Brückenschlag zwischen der asiatischen und der westlichen Kultur haben viele Entwürfe von Noguchi das Design der 1950er-Jahre nachhaltig beeinflusst und ihre Aktualität bis heute bewahrt.

So greift sein Coffee Table japanische Vorbilder auf und setzt ähnlich wie die Akari-Lichtskulpturen des Künstlers eine präzise räumliche Geste. Die biomorph geformte Glasplatte des Tisches ruht auf einer Holzplastik, die aus zwei einzelnen, sich ergänzenden Elementen besteht. Der Beistelltisch von 1944 gilt als einer der bekanntesten Entwürfe des Designers. Kunst und Alltag finden im Noguchi Coffee Table zu einer leichten Einheit zusammen, die als Skulptur im Raum Charakter zeigt.

Die Akari Light Sculptures (1951) werden noch heute in Gifu, Japan, aus Shoji-Papier von Hand hergestellt.



Isamu Noguchi, der Bildhauer unter den Designern, arbeitete zu Beginn seiner Laufbahn im Atelier von Constantin Brancusi in Paris.



«Das Wesen der Skulptur ist für mich die Wahrnehmung des Raumes, das Kontinuum unserer Existenz.» Isamu Noguchi



Das erste Modell des Coffee Tables entwarf Noguchi für das Haus von A. Conger Goodyear, dem Präsidenten des Museum of Modern Art, New York. Seit 2002 wird der Tisch vom Vitra Design Museum für den europäischen Raum und den Mittleren Osten hergestellt.



Der Wire Chair in Miniaturformat mit Tomate; Ettore Sottsass balanciert Rietvelds Zig Zag-Stuhl auf der Nase.



Die Wanderausstellung «Dimensions of Design» zeigte Sammelobjekte und Prototypen historischer Stühle auf allen fünf Kontinenten.

Die Miniatures Collection feiert Geburtstag. Vor genau 20 Jahren begann das Vitra Design Museum in Weil am Rhein Meilensteine des Möbeldesigns aus seiner reichen Sammlung in Miniaturform nachzubilden.

Als Destillat der Geschichte des industriellen Möbeldesigns – vom Historismus und Jugendstil über die Neue Sachlichkeit des Bauhauses bis zum Radical Design, zur Postmoderne und schliesslich in die Gegenwart – ist die Kollektion zu weit mehr als 100 Stücken herangewachsen. Die Stühle sind massstabsgetreu auf ein Sechstel verkleinert und dem historischen Original aus Respekt bis ins kleinste Konstruktions-, Material- und Farbgebungsdetail nachgebildet. So werden nicht nur die formalen Eckpunkte der Entwürfe auf eine verkleinerte Version übertragen, die Detailtreue gilt auch für die Materialität wie die natürliche Maserung von Holz, die Nachbildung von Schrauben oder die aufwendigen handwerklichen Herstellungsweisen. All dies macht die Exponate der Miniatures Collection zu beliebten Sammelobjekten. Zugleich bietet sie Kultur- und Designinteressierten einen Einblick in die Geschichte unserer gebauten Umwelt.

«Die Miniatur steht für die konzentrierte Essenz und den vollen Geschmack der Idee hinter dem Projekt: wie Tomatenmark.» Michele de Lucchi



Mehr als 100 Stühle entstanden in den letzten 20 Jahren.

«Dinge, die einfach in der Handhabung sind, werden ungeachtet modischer Strömungen weiterleben, weil sie immer ihre Nutzer finden», meinte Sori Yanagi. Im Dezember 2011 ist der japanische Altmeister und Pionier des Industriedesigns im Alter von 96 Jahren verstorben. Seine unverkennbaren Entwürfe hinterlassen der Designwelt ein Erbe, das vorbildhaft in seiner Klarheit und Einfachheit ist.

Beeinflusst durch den europäischen Funktionalismus und Rationalismus gründete Sori Yanagi 1950 sein eigenes Büro in Tokio. Zu den berühmten Entwürfen aus der Werkstatt des Yanagi Design Institute zählen neben Möbeln, Autos oder Keramikgeschirr ebenso U-Bahn-Stationen und Nähmaschinen. Bereits zu Beginn der 1950er-Jahre setzte sich Sori Yanagi mit neuartigen Technologien der industriellen Fertigung auseinander. Er experimentierte als einer der ersten Designer mit Kunststoff. Sein Elephant-Hocker wurde als weltweit erster Monoblock aus diesem Material produziert.

Mit einem anderen Hocker griff Yanagi von Charles & Ray Eames die Möglichkeiten der Verformung von Schichtholz auf. 1957 wurde der Butterfly Hocker auf der Triennale in Mailand prämiert.

«Dinge, die einfach in der Handhabung sind, werden ungeachtet modischer Strömungen weiterleben, weil sie immer ihre Nutzer finden.» Sori Yanagi



Sori Yanagi (1915–2011) war ein Pionier des japanischen Industriedesign. Hier ein Plattenspieler mit Radio (1952), ein Aluminium Wasserkocher (1953) sowie der Elephant Hocker (1954), welcher der weltweit erste Monoblock aus Kunststoff wurde.

Er begründet bis heute Sori Yanagis internationale Bekanntheit. Aus zwei geschwungenen Schichtholzplatten gefertigt und von einer Metallstange zusammengehalten, bildet der Hocker eine unverkennbare Silhouette, die den geschwungenen Flügeln eines Schmetterlings ähnelt und zusätzlich an ein japanisches Schriftzeichen erinnert.

Sori Yanagi war als Designer, Kritiker und Hochschullehrer stets darauf bedacht, Modernismus und Tradition, Handwerk und industrielle Technologien zu versöhnen. Seine Entwürfe sind zeitlose Ikonen dieses Entwurfsansatzes.



Die zwei identischen, geschwungenen Sitzschalen aus Ahorn natur und Palisanderholz erinnern an die Flügel eines Schmetterlings und waren Namensgeber für den Butterfly Hocker.

CASA ROSA

A house has many ears, they say. But does it have eyes, too? Lately, she felt that somebody was watching her, when she undressed at night or put her clothes and make-up on in the morning. She could not put a finger on it, was it something real or just a presence she felt in vulnerable moments. When she started to talk about it, he tried to calm her down:

It must be the book you are reading. These Scandinavians – I am sure the moment you lay the book aside, it sends shivers down your spine!

This was typical of him. Finding fault in the very books he had given her to read. But it had nothing to do with books, she insisted. There was something out there, if he would just listen to her for once, he would hear what she heard. It started almost like a whisper of trees swaying in the wind. The beautiful branches waving, turning the green wall in their garden into a small motion picture, just like the scene from her favorite movie, “Blow up”, where the photographer comes back into the park and a wild wind is picking up. Something was moving in that green wall. Something was looking at her. And no paravent in the world could keep her covered.

See, what did I tell you?

You live in your books and movies and forget the world around you.

And all of a sudden it becomes a reality, a part of your imagination.

By the way, we are already late, can we go?

The party was another reason she felt strange. It was one of his friends again, another art dealer invitation, and she wouldn't know anybody.

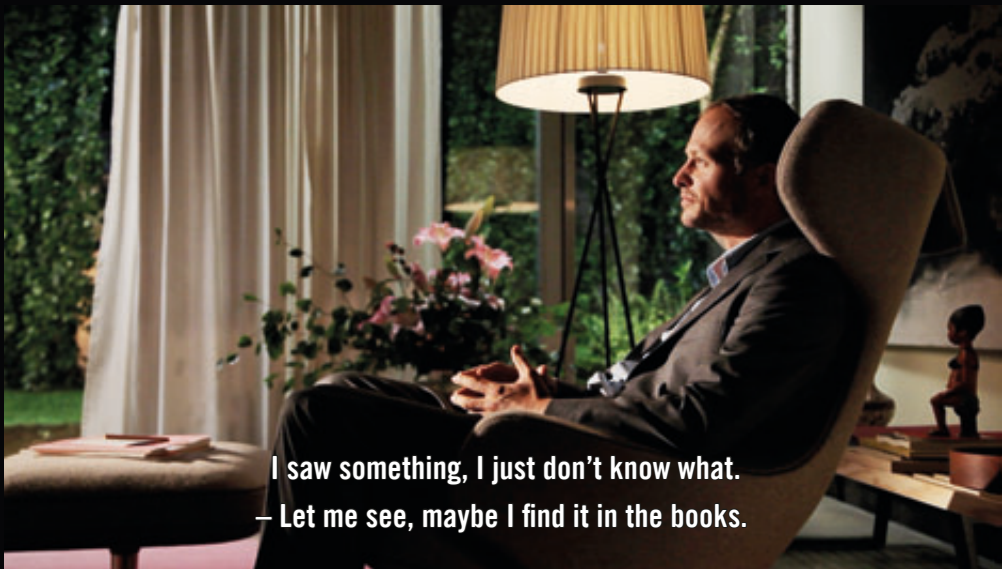
OK, I promise: This time will be different.

I know the artist, he is not like all the other guys, he is really funny and nice.

Plus: According to the gallerist we will have a small scandal there tonight, there is some self-portrait everybody is talking about.

He ignored her, this charming man. She went into the bathroom to do her lips again.







Whoever you are, show yourself!
– Darling, did you say anything?

CAST

(Alphabetical Order)

STARRING

Grand Repos & Ottoman Antonio Citterio

Jill Alfredo Häberli

Wooden Dolls Alexander Girard

CO-STARRING

EM Table Jean Prouvé

Folding Screen Charles & Ray Eames

Nelson Bench George Nelson

Occasional Table / LTR Charles & Ray Eames

THE END



«Die Geschichte des Designs ist eine von Menschen und ihren Beziehungen. Aus ethischen Überlegungen und Abenteuersinn entstehen dabei gemeinsame Ideen.» Antonio Citterio



Dank seines biomechanischen Aufbaus passt sich der Lounge-Sessel an jede Körperposition an. Seine verstellbaren Sitz- und Rückenwinkel geben dem Bewegungsablaufs des Nutzers nach, richten sich auf sein Körpergewicht ein und sind stufenlos arretierbar.

«Es war eine große Verantwortung für mich, nach einem Meisterwerk wie dem Eames Lounge Chair einen neuen Sessel für Vitra zu entwerfen», meint Antonio Citterio zu seinem Entwurf des Grand Repos. Der große, bequeme Ruhesessel des italienischen Designers markiert einen wichtigen Schritt in der Evolution seiner Typologie und setzt neue Maßstäbe für Nutzer. Sein Grand Repos erfüllt jeden Wunsch nach Bequemlichkeit – wie ein aufmerksamer Gastgeber und Freund.

Rund 25 Jahre arbeitet Antonio Citterio bereits kontinuierlich mit Vitra zusammen und entwickelte in dieser Zeit zahlreiche Objekte für den Büro-Bereich. Für den Grand Repos transferierte der italienische Architekt und Designer erstmals das Know How der Büro-Sitztechnologie in die private Wohnwelt. Dank seines biomechanischen Ablaufs passt sich der drehbare Lounge-Sessel an jede Körperposition an. Ergonomie, Bewegung und Ruhe werden im Grand Repos zu einer Einheit, die ein erholsames Zuhause bildet.



Mit dem Ruhesessel Grand Repos bringen Vitra und Antonio Citterio eine neue Komfortqualität und Bewegung in die Welt des Wohnens.



Inspiziert von den Anfängen der Sperrholzverformung lotet Jill die heutigen Grenzen dieser Technik aus.

Organisch verformt und zu körpergerechten Krümmungen gebogen: Als es Charles & Ray Eames in den 1940er-Jahren erstmals gelang, Schichtholz dreidimensional zu biegen, tat sich ein ganzer Kosmos an Möglichkeiten für die Designwelt auf. Rund fünfzig Jahre später greift der neue Universalstuhl Jill dieses Herstellungsverfahren auf und lotet seine heutigen Grenzen aus. Als formale Hommage an das Eames-Design setzt der Stuhl neue Standards, die durch die Entwicklung der Technik möglich wurden.

Wie ein Sprungbrett kragt die hölzerne Sitzfläche des Stuhls leicht aus und geht nahtlos in die Rückenlehne über. Die einteilige Sitzschale aus Schichtholz wird in einem innovativen Verfahren verformt. Dabei werden die Furniere wie Bänder gebogen, bis sie mittig aneinander stossen.



Alfredo Häberli und eine hölzerne Beinschiene (1942) von Charles Eames, die zusammen mit den biomorphen Skulpturen von Ray Eames den Beginn der Möbelentwicklung aus industriell geformtem Schichtholz markierte.

Durch den offenen Übergang von Sitzfläche und Rücken entsteht eine flexible Schale mit hohem Sitzkomfort. «Die beiden endlosen Linien der Schalenkontur und ihrer Öffnung bilden eine skulpturale Form, die den Konturen des Körpers folgt», so Alfredo Häberli zu seinem Entwurf. Verspielt und leicht zugleich ist Jill der erste Schichtholzstuhl mit einteiliger Sitzschale – und ein weiterer Schritt in der Entwicklung der Plywood-Technologie.



Jill Wood, Jill Tube und Jill Fourstar sind die drei Variationen des Stuhls, die aus der ersten Zusammenarbeit zwischen dem argentinisch-schweizerischen Designer Alfredo Häberli und Vitra entstanden.

Wooden Dolls

Alexander Girard, 1963

86

→ Casa Rosa
Bonfini



Alexander Girards Muster entstanden nicht nur für private Räume, sondern auch für Büros, Lounges und sogar das Interieur von Flugzeugen.



«Vor allem sollten wir eigenverantwortlich in kreativen Ideen sein, nicht danach streben, anders zu sein. Unser Entwerfen sollte ehrlich sein, ganz und gar zeitgemäss und praktisch, aber auch in perfekter Harmonie mit der ästhetischen und spirituellen Tradition unseres Volkes.» Alexander Girard

In ihren bunten Kostümen plustern sie sich zu stolzen Persönlichkeiten einer kleinen, aber illustren Gesellschaft auf. Alexander Girards Wooden Dolls bringen die Welt der Folk Art in den modernen Wohnbereich. Als Spielzeug und Accessoire repräsentieren die 22 humorvollen Holzpuppen «einen Mikrokosmos der menschlichen Welt und der menschlichen Träume», so der Designer.

Alexander Girard zählt zu den prägenden Gestaltern der amerikanischen Nachkriegszeit. Als leidenschaftlicher Sammler trug er auf seinen Reisen nach Asien, Südamerika und Osteuropa zahlreiche Objekte der Volkskunst zusammen. Inspiriert durch diese Vorbilder naiver Handwerkskunst entwarf Girard die Wooden Dolls zu Beginn der 1960er-Jahre für sein eigenes Haus in New Mexiko.

Wie die Puppen, so bekennen sich auch die Textilentwürfe und Dekors Girards zur sinnlichen und spielerischen Komponente des Designs. Geometrische Muster und fröhliche Farbkonstellationen, die Girard als Leiter der Textilabteilung bei Herman Miller entwickelte, tragen seiner unbegrenzten Vorstellungskraft Rechnung. Auf Kissen, Möbelstoffen und Tablettis sorgen diese Muster heute für charakterstarke Details, die weiterhin ihren eigenen, zeitlosen Charme entfalten.



Girards Liebe zur Volkskunst trieb seine Sammelleidenschaft an. Die Wooden Dolls sind seine persönliche Reinterpretation der Fundstücke aus aller Welt.

BONFINI

A perfect kid’s birthday required the highest organizational skills. One had to get the balance right between keeping a secret and rewarding their great expectations by disclosing some details about the forthcoming celebration. They had to feel like participants in a paper chase: Looking out for the right clues as they could be hidden everywhere.

The whole apartment was transformed into a labyrinth of signs.

Where do the little wooden figures come from?

**They come from an old wise man. He created them to make you happy.
Everyone of them is carrying one of your dreams inside it.**

What do they do?

They help you to remember your dreams until they come true.

Why are they changing places?

Dreams move, they never stay the same.

And you need to keep following them to make them come true.

After their conversation the older daughter was inspired and started to play with her dolls. They were the audience and had to guess for each one of them as she danced the dreams in front of their eyes.

Meanwhile, he laid the table and thought about the games that afternoon. The magic would only work with everything in the right place. When he looked at the wooden figures again, he came up with an idea: The biggest present would be unwrapped right in front of her when they played blind man’s bluff. All of a sudden, she was standing next to him.

Daddy, where am I going to sit on the birthday table?

Honey, this is going to be part of the surprise.







Write down all the important words of your dream.
— Can I give the doll a name, too? — Of course.







*Seeing the little sitting figure she'll know:
Blind man's bluff will be on, but different.*



*In every bag there was a hint for the big present.
— Daddy, here it says look out for a small box...*



I am coming!
When she opened her eyes, she could not believe what she saw.

CAST

(Alphabetical Order)

STARRING

Alcove Sofa	Ronan & Erwan Bouroullec
Corniches	Ronan & Erwan Bouroullec
Panton Chair Classic	Verner Panton
Wall Clocks	George Nelson

CO-STARRING

Classic Trays	Various Designer
Eames Elephant	Charles & Ray Eames
Eames House Bird	Charles & Ray Eames
Guéridon	Jean Prouvé
Guéridon Bas	Jean Prouvé
HAL	Jasper Morrison
Hang it all	Charles & Ray Eames
L'Oiseau	Ronan & Erwan Bouroullec
Panton Junior	Verner Panton
Trapèze	Jean Prouvé
Wiggle Stool	Frank Gehry
Wooden Dolls	Alexander Girard

THE END

«Farben haben eine Bedeutung und eine Funktion.
Wer sich auf einem roten Stuhl besser fühlt,
der sollte diese Farbe wählen.» Verner Panton





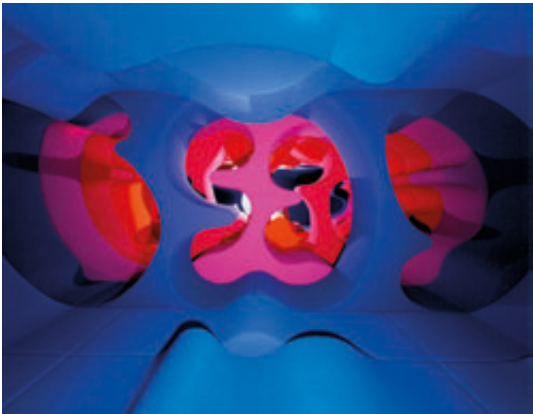
Im Testcenter auf dem Vitra Campus in Weil am Rhein werden Objekte einer Qualitätskontrolle unterzogen. Sie ist die Basis für einen kontinuierlichen Verbesserungsprozess.

Leicht, beschwingt und bunt war die Wohnwelt in den 60ern. Revolutionäre Ideen wurden mit der Entdeckung von Kunststoff Wirklichkeit. Der Panton Chair verkörpert diese Ära wie ein Symbol seiner Epoche und gilt als Ikone der Designgeschichte.

Hartnäckig hatte der dänische Designer Verner Panton gemeinsam mit Willi und Rolf Fehlbaum zu Beginn der 1960er-Jahre an der Idee festgehalten, einen freischwingenden Kunststoffstuhl aus einem Guss zu fertigen. Ihr Mut, bei Material und Herstellungstechnologie neue Wege zu beschreiten, wurde nach langer Entwicklungszeit belohnt. 1967 kam der Stuhl auf den Markt – als erstes eigenständig entwickeltes Projekt von Vitra.

Die objektartige Skulptur aus Kurven und Wölbungen zum Sitzen bricht mit der Tradition der Vierbeiner und bringt das Farbspektrum des Regenbogens in den Wohnraum. «Sitzen sollte Spass machen und – wie Spielen – eine aufregende Erfahrung sein», so Verner Panton.

Das Design des Monoblocks ist Ausdruck einer technischen Errungenschaft, die sich im Lauf der Jahrzehnte weiterentwickelt hat. Der Panton Chair wird heute auch in einer Version aus recycelbarem Polypropylen hergestellt. Der schwungvolle Klassiker hält die Idee des Fortschritts bis heute lebendig.



Verner Panton (Dritter von links) entwickelte in den 1960er-Jahren gemeinsam mit Willi und Rolf Fehlbaum den Panton Chair, während er – von der Op-Art inspiriert – mit gesamtheitlichen Raumkonzepten wie Visiona II experimentierte.



Algues (2004) sind innenarchitektonische Bausteine und dekorative Elemente, die miteinander verkettet, zu einem leichten Vorhang oder einem undurchdringlich dichten Raumteiler werden. Die abstrakten Zeichnungen der Bouroullec-Brüder stellen wichtige Schritte innerhalb des Designprozesses dar.



Einen Ort der Ruhe finden, die Aussenwelt für einen Augenblick vergessen, bei sich sein. Es gibt Räume, die solche Momente der Entschleunigung im Alltag fordern. Das Alcove Sofa der französischen Designer Ronan & Erwan Bouroullec ist einer davon. Es umzirkelt einen geschützten Bereich der Ruhe und Geborgenheit.

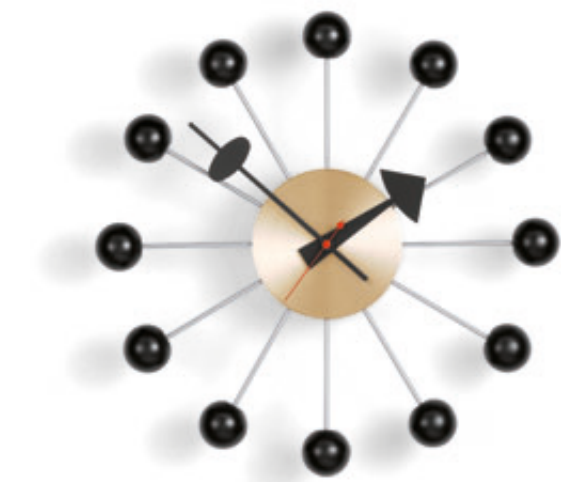
Die gepolsterten Seiten- und Rückenlehnen des Sofas schirmen die Sitzfläche von der Umgebung ab. Sie absorbieren Geräusche und begrenzen einen ruhigen, intimen Rückzugsort mit gedämpfter Akustik. Analog zu traditionellen Alkoven übertrugen die Bouroullec-Brüder die Funktion von Wandnischen auf die moderne Wohnwelt. Ihr Sofa bildet einen Raum im Raum, der sich als ruhiges Separee zum Lesen und Entspannen, Arbeiten und Diskutieren eignet.

«Unsere Aufgabe als Designer ist es, neue Strukturen zu finden. Wir suchen nach Prinzipien, die für verschiedene Orte gelten können», so Ronan Bouroullec. Mit ihren Entwürfen schaffen die beiden Franzosen flexible neue Produktkategorien, die den Anforderungen des heutigen Nomadenlebens entsprechen und sich wechselnden Umgebungen anpassen. Das Alcove Sofa konzipierten die Designer als ein leichtes Möbel, das seine Funktion im Büro ebenso wie zu Hause unter Beweis stellt. Wie ein Stück mobiler Architektur gibt das Sofa seinen Nutzern die Freiheit, den geschützten Raum im Raum in stets neue Szenarien zu versetzen.

«Ein homogener Raum mit homogener Höhe ist den Bedürfnissen einer Gruppe von Menschen nicht angepasst. Um als Gruppe zusammen sein zu können, muss ein Raum dem Einzelnen die Möglichkeit bieten, alleine zu sein – alleine im gemeinsamen Raum.» Christopher Alexander



Das Alcove Sofa bildet ein ruhiges Separee, um der Hektik des Alltags für einen Moment zu entfliehen.



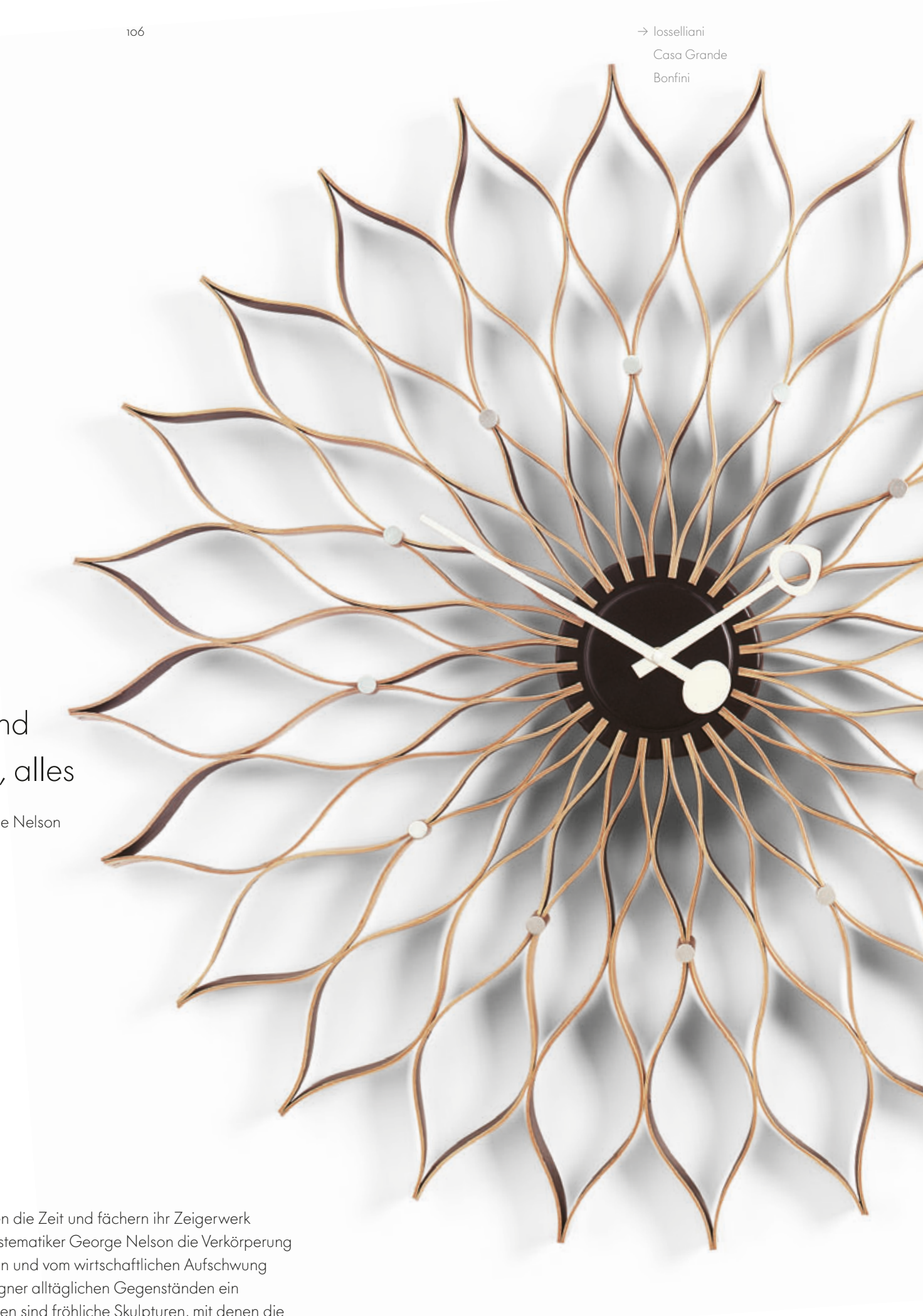
«Total Design ist nicht mehr und nicht weniger als der Prozess, alles mit allem zu verknüpfen.» George Nelson

Himmelskörper, Planetensysteme und Sterngebilde messen die Zeit und fächern ihr Zeigerwerk in filigranen Linien an der Wand auf. Sie waren für den Systematiker George Nelson die Verkörperung des modernen Zeitalters. Geprägt vom Fortschrittsglauben und vom wirtschaftlichen Aufschwung der 1950er-Jahre in den USA, gab der amerikanische Designer alltäglichen Gegenständen ein unkonventionelles, erfrischendes Gesicht. Seine Wanduhren sind fröhliche Skulpturen, mit denen die Moderne in amerikanische Wohnhäuser einzog. «Design ist eine Antwort auf den gesellschaftlichen Wandel», so George Nelson, der als Designer, Architekt und Kritiker unseren Wohnalltag massgeblich mit geprägt hat.

Die Modelle der Wall Clocks entstanden ursprünglich zwischen 1948 und 1960. Heute werden die Blütenkränze, Sterne und Sonnengebilde aus Holz und Metall wieder in Serie produziert und gelten als Ikonen des Designs der 1950er-Jahre. Gleichwohl kann die Zeit diesen Alltagsbegleitern nichts anhaben und scheint spurlos an ihnen vorbeizuziehen.



George Nelson



→ Iosselliani
Casa Grande
Bonfini



Corniches entstanden aus der Notwendigkeit, spontan kleine Abstellflächen zu nutzen. «So wie man sein Badetuch an einen Felsvorsprung hängt, bevor man ins Meer taucht, braucht es auch im Alltag kleine Abstellflächen», erklärt Ronan Bouroullec. Daher sind Corniches weder übliche Regale noch simple horizontale Ebenen, sondern einzelne, punktuelle Vorsprünge in unserer gebauten Umgebung. Ob als Schlüsselbord neben der Haustür, als Platz für die Seife im Badezimmer, als Podest für eine kleine Sammlung von Objekten oder als grossflächige Installation, Corniches sind eine neue Art, die Wand als Teil des Wohnens zu nutzen.

Als Verfechter von Flexibilität und Leichtigkeit im Wohnen experimentierten die französischen Designbrüder mit der Idee der zufälligen Ablage. Ab September sind die Corniches in verschiedenen Formen, Grössen und Farben aus hochwertigem Kunststoff erhältlich.



«Wir möchten Möbel entwerfen, die sich den Menschen anpassen und nicht umgekehrt.» Erwan Bouroullec



Corniches sind in drei verschiedenen Farben, Formen und Grössen miteinander kombinierbar.

CASA DE CLERCQ

Whenever he came back from his travels, he would leave the exact time of his arrival open. It was part of a strategy to keep everybody ready for his return the whole day. This time, everything seemed different. First of all, he had requested to keep the garden door open. But when he approached the house, the door was wide open, not just unlocked as usual. And there were no noises at all, just a breeze blowing through the tops of the trees:

Anybody home?

No answer. Just silence, a vague cracking of the wooden floors. A little bird singing in distance. Being an acoustician, his ears were trained to witness even the slightest sounds recognizable. But there really was nothing. Remarkable! Sometimes his rare gift of an absolute hearing seemed in the way of things, the perfect pitch was confusing him when he was in situations completely normal to other people.

What did he say?

At a party the other night at a gallerists home he tried to imagine how it would be, just to stand there with a drink in your hand and not having to listen to all conversations going on in the room and understand every single word, even at the far end of the room. Just like heaven.

Why did he do it?

He wanted to talk to the artist about his project but the punk music was getting in the way. When there was music on top of the talking it sounded to him like someone looking for a certain frequency on the radio, switching through stations, interrupted by high pitch noises. Every tune, even if it was just a sound bite, the acoustician had to guess. His ears were working like x-rays on an airport, screening the content of this wall of noise.

Do you know this song?

Now he remembered, the artist had asked him this question the moment he was about to talk to him about the colours. And in a way, the question was the answer. The song was called...*(noise of a slamming door)*.







Charlotte, is that you?



At least all his working tables were set up so he could start right away. The “notes of sound” as he would call his little reflections were all sketched like scenes of a screenplay. He would stage every little noise of his acoustic panoramas like actors entering a scene:

A warm, soft sound without any sense of effort.

He had borrowed the method from an American composer he admired, who would direct his works with the use of words noone had ever heard in the world of music:

Non-committal

cool

the sentiment isn’t shown on the face.

This was incredible.

The project had started when he saw a winter sunset in the country. The sun was gone for a while but the colours intensified and were stacked over the horizon in spectral shades behind a row of leaveless trees. The moment he closed his eyes because he wanted to memorize the beauty of the image, he heard it, every colour had a sound and they began to rise in the Eustachian tube of his ear.

One song among us all.

And then the roaring noise began.





Charlotte had prepared everything perfectly. All the colours were set up and the notes he made on them were pinned next to the matching tones. He had the sound files ready to be played, even the boatswain's call for the final scene when all of a sudden she gasped:

What?

Blue.

What blue?

See?

The sea?

No, see, I mean look: The blue is gone.

The ocean rain colour.







Maybe the dog took it.

CAST

(Alphabetical Order)

STARRING

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| Aluminium Group | Charles & Ray Eames |
| Lounge Chair & Ottoman | Charles & Ray Eames |
| Tip Ton | Edward Barber & Jay Osgerby |

CO-STARRING

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| Compas Direction | Jean Prouvé |
| Cork Family | Jasper Morrison |
| Eames Plastic Armchair | Charles & Ray Eames |
| Softshell Chair | Ronan & Erwan Bouroullec |
| Stools | Charles & Ray Eames |
| Suita Sofa | Antonio Citterio |
| Trapèze | Jean Prouvé |
| Monopod | Jasper Morrison |
| Occasional Table / LTR | Charles & Ray Eames |
| Vegetal | Ronan & Erwan Bouroullec |

THE END



Lounge Chair & Ottoman

Komfortabel, leicht und modern. Als Charles & Ray Eames den Lounge Chair vor über 50 Jahren entwarfen, behielten sie dieses Ziel vor Augen und liessen sich von den Qualitäten eines Baseballhandschuhs inspirieren. Es entstand ein eleganter Sessel mit weichen Lederpolstern, hohem Komfort und bestechender Qualität in Material und Ausführung. Diese zeitlosen Eigenschaften und langlebigen Werte hat der Lounge Chair bis heute bewahrt. Oft wird er von Generation zu Generation weitergegeben und gewinnt durch seine Patina noch hinzu.

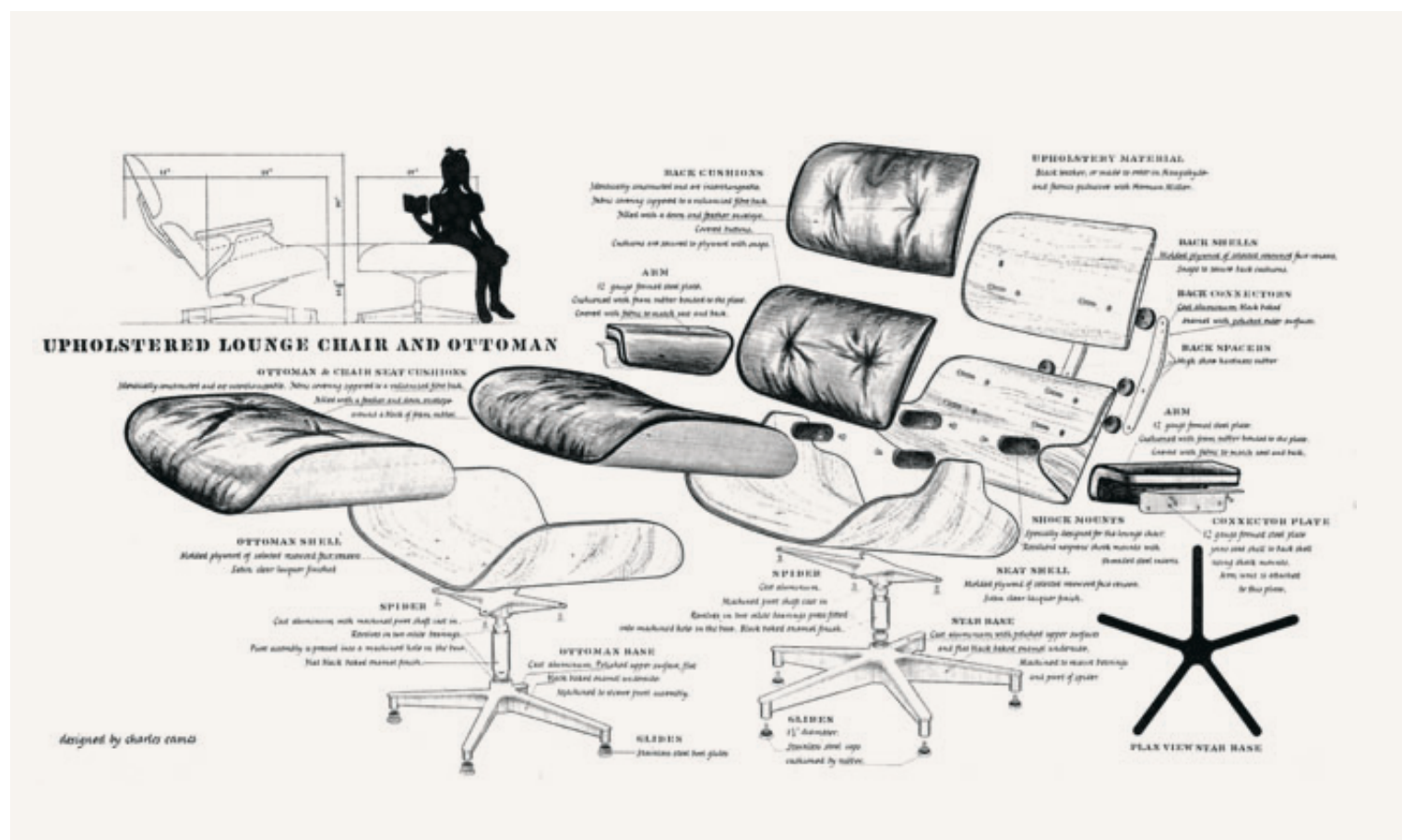
Funktionale Perfektion, eine bis ins Detail durchdachte Konstruktion und hochwertige Materialien zeichnen das Design des Lounge Chair aus. Seine 160 Einzelteile sind gemäss der Überzeugung von Charles & Ray Eames so arrangiert, dass sie ihren Zweck am besten erfüllen können. Die handwerkliche Sorgfalt und das Know-how, mit dem der Sessel in fast fünfzig Arbeitsschritten hergestellt wird, stehen für die Nachhaltigkeit und Langlebigkeit seines Designs. Mit jedem neuen Sessel, der im Lounge Chair-Atelier des VitraHaus produziert wird, entsteht ein Unikat, das der Geschichte der Möbellikone ein weiteres Kapitel hinzufügt.

«Warum machen wir nicht eine zeitgenössische Version eines alten englischen Clubsessels, bequem wie ein Baseballhandschuh?» Charles Eames



In ihrem eigenen Wohnhaus in Pacific Palisades gehörte der Lounge Chair zum festen Mobiliar. Sein Komfort wurde auch von einem engen Freund der Eames, dem Filmregisseur Billy Wilder, geschätzt.

Charles & Ray Eames, 1956



Tip Ton

Edward Barber & Jay Osgerby, 2011

132

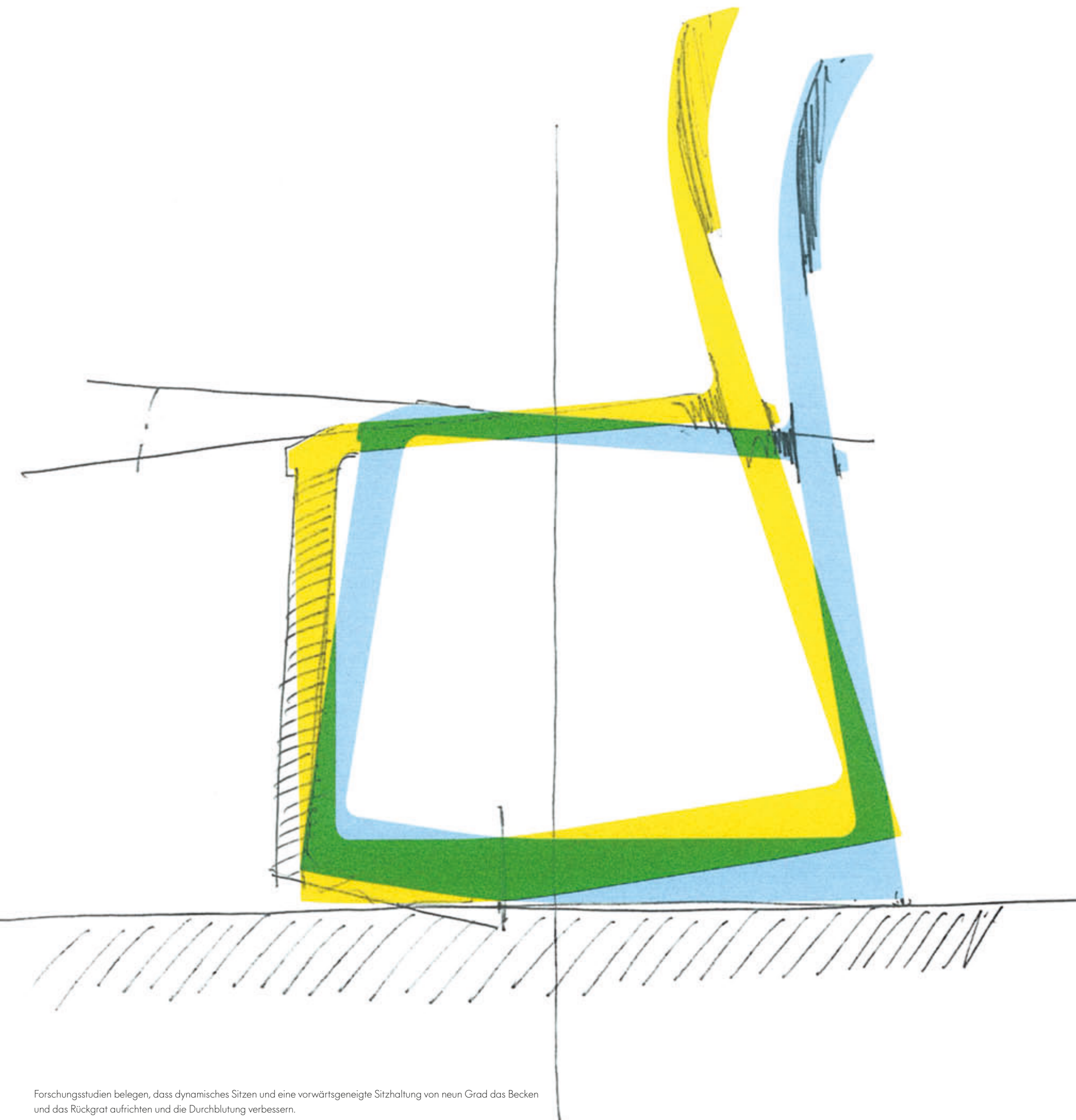
→ Iosselliani

Casa de Clercq

Dynamischer Tatendrang widerspricht dem Stillsitzen. Doch auch aus pädagogischer Sicht ist das Kippen auf Stuhlkanten sogar wünschenswert. In der Vorwärtsbewegung verstärkt es die Muskelaktivität, verbessert die Sauerstoffversorgung des Körpers und wirkt sich positiv auf die Konzentrationsfähigkeit aus.

Der Tip Ton-Stuhl der beiden britischen Designer Edward Barber & Jay Osgerby setzt diese Erkenntnisse in eine neue Stuhltypologie mit dynamischer, zweifacher Sitz Erfahrung um. Aus der Normalposition neigt sich der robuste Kunststoffstuhl nach vorne und arretiert seine Bodenkufen in einer zweiten, leicht gekippten Position. Becken und Rückgrat werden durch die vorwärtsgeneigte Haltung aufgerichtet und die Durchblutung verbessert.

Zu Hause sowie in Schulen, Bibliotheken oder Cafeterien kann Tip Ton eingesetzt werden. Aus 100 Prozent recycelbarem Kunststoff hergestellt, leitet der stabile Stuhl in acht Farben eine neue Art des Sitzens ein und macht den Alltag zu einer Generationen übergreifenden Erfahrung, in der Bewegung und Konzentration zueinanderfinden.



Forschungsstudien belegen, dass dynamisches Sitzen und eine vorwärtsgeneigte Sitzhaltung von neun Grad das Becken und das Rückgrat aufrichten und die Durchblutung verbessern.



Die britischen Designer erkannten die mangelnde Auswahl an guten Stühlen in Schulen und entwickelten Tip Ton gezielt für das Klassenzimmer.



Edward Barber & Jay Osgerby bei letzten Korrekturen an einem Stuhlmodell in den Vitra Werkstätten.

«Er sollte bequem sein, optisch unvergesslich und schön. Gleichzeitig sollte er strapazierfähig, pflegeleicht, stapelbar und einfach zu recyceln sein. Bald wurde uns die Komplexität klar.» Edward Barber & Jay Osgerby



Tip Ton ist in acht Farben erhältlich und mit dem Map Table (2011) kombinierbar.



Der Aluminium Chair wird vielerorts eingesetzt; hier im Konferenzsaal des Institut du monde arabe in Paris.

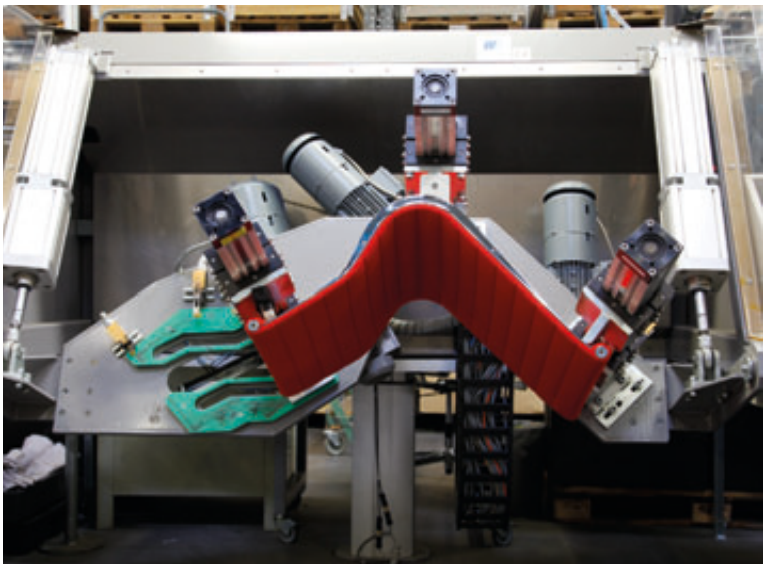
«Was die Leute schön finden, ändert sich, aber was einmal gut funktioniert, funktioniert immer gut.» Für Charles & Ray Eames war dieser Gestaltungsgrundsatz massgeblich im Möbeldesign. Gleichwohl verbindet der Aluminium Chair des kalifornischen Designerpaares schönes ebenso wie funktionales Design zu einer Einheit. Rund fünfzig Jahre nach der Markteinführung des Stuhls haben sich die Langlebigkeit, Nützlichkeit und Ästhetik des Klassikers als zeitlose Parameter herausgestellt, die auf die überlegte Konstruktion und die technische Intelligenz des Entwurfs zurückgehen.

Die genaue Entwurfsaufgabe stellten sich Charles & Ray Eames oftmals selbst. Dazu erkundeten sie unter anderem den gestalterischen Spielraum von Aluminiumdruckguss in einem Prozess aus «Trial and Error». Sie spannten Leder- und Stoffbahnen zwischen die geschwungenen Aluminiumwangen des Stuhlrahmens und konzipierten eine federnde Sitzfläche. Der komfortable Bezug des Stuhls wurde zum Teil seiner tragenden Konstruktion.

Als Charles Eames das Schweizer Unternehmen Vitra 1958 erstmals besuchte, ging dort auch der Aluminium Chair in Serienproduktion. Seitdem wird der Stuhl ohne Unterbrechungen hergestellt. Die Langlebigkeit des industriellen Meisterstücks von Charles & Ray Eames zeigt sich auch in seiner Herstellergarantie von 30 Jahren.



Die Armsesselversion des Aluminium Group Chair EA 124 mit passendem Hocker EA 125 entstand 1958.



Charles & Ray Eames entwickelten im «Trial and Error»-Prozess das für die Aluminium Group typisch geschwungene Seitenprofil.



Seit 1959 wird die Aluminium Group auf dem Vitra Campus in Weil am Rhein produziert.

«Details sind nicht Kleinigkeiten. Sie machen das Produkt. Am Ende sind es die Details, die das Produkt zum Leben erwecken.» Charles Eames



Der Lobby Chair entstand für das Foyer des Time Life Buildings in New York (1960); die Soft Pad Liege (1968) zum Entspannen im Büro wurde nach Gesprächen mit Filmregisseur Billy Wilder entwickelt.

BEHIND THE SCENES

The story of “Fiction” takes place in the heart of Europe, in the metropolitan area of Basel. As a furniture company dedicated to creating healthy, intelligent, inspiring and durable solutions for the office, the home and for public spaces, Vitra’s products and concepts are developed here on the outskirts of Basel, in Switzerland. By applying a careful design process that brings together the company’s engineering excellence with the creative genius of leading international designers, Vitra’s goal is to create products with a high functional and aesthetic life expectancy.

Close to the German border, in Weil am Rhein, the production of Vitra’s furniture and products is to be found on the Vitra Campus. Alongside the daily business of manufacturing, the premises also provide the opportunity to gain perspective and depth in all of its creative activities. An ensemble of exceptional architecture, the Vitra Design Museum, workshops, publications, collections and archives are all integral elements of the Vitra Project.

Why not take a trip to the Vitra Campus: Visit the VitraHaus and get lots of inspirational ideas for your home, take a guided architecture tour to get to know our buildings designed by world-famous architects. In the Lounge Chair Atelier, you’ll experience the craftsmanship that goes into the final assembly of the Lounge Chair by Charles & Ray Eames. The Vitra Design Museum houses an exhibition covering design and architecture. In the Vitra Design Museum shop, you’ll find a host of accessories and products to take home with you. You can also treat yourself to a wide range of fresh regional specialities in the café.

We look forward to seeing you for a day at the Vitra Campus!



Vitra Design Museum, Frank Gehry, 1989



VitraHaus, Herzog & de Meuron, 2010



Factory Building, Nicholas Grimshaw, 1981/86



Conference Pavilion, Tadao Ando, 1993

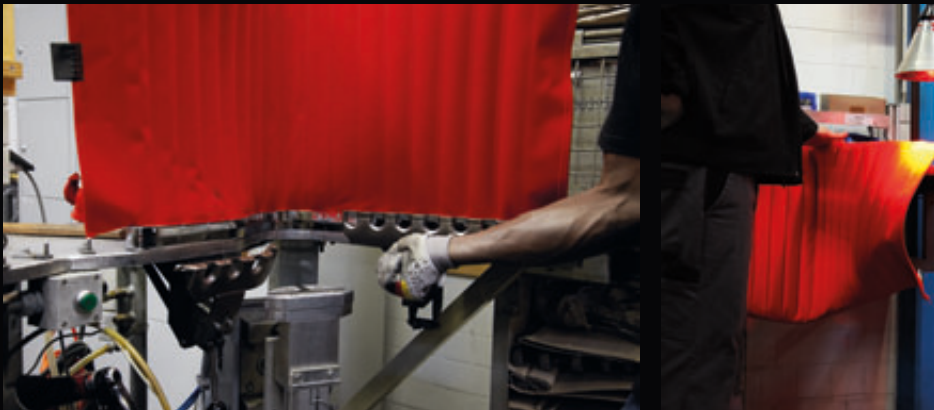
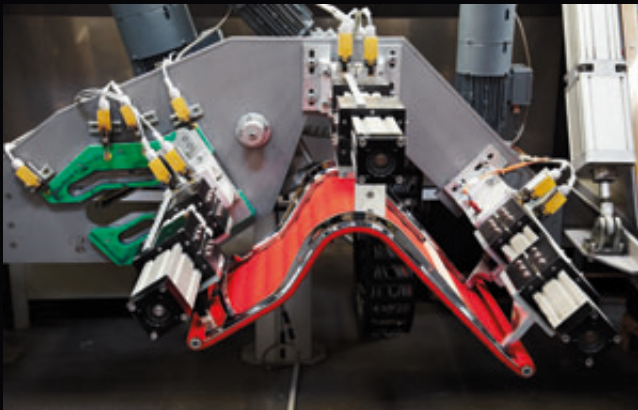


Dome, Richard Buckminster Fuller, 1975

BEHIND THE SCENES



Four-star bases of the Aluminium Chair wait for assembly.



Final assembly of the Aluminium Chair.



The chair is ready to leave the production hall.

BEHIND THE SCENES



A Vitra truck leaves the Campus.



The truck on its way to Rome.



Diego and Gennaro, Iosselliani, Day 5



A conversation between photographer Florian Böhm and set designer Paolo Bonfini, behind the scenes of the Vitra Fiction production in Rome, 16 January, 2012.

FB: Vitra Fiction started by looking at Select&Arrange, Vitra’s 2005 catalogue, which was based around a wonderful and, at the time, innovative idea. The catalogue took the reader into places that were real and tried to transmit an idea of what actual homes were like. Yet people tend to get bored by too much reality. Today everyone has a camera, and they take pictures everywhere and any given moment. The aesthetics of this trend are repetitive and nothing surprises us anymore, especially in advertising. In order to bring these spaces back to life, I suggested that we move from reality to fiction and present the furniture as part of a *mise-en-scène*.

PB: You brought elements of narration, people and movement into furniture product photography. But why did you go for re-enacted situations through the use of cinematic means and not those linked to documentary?



Casa Grande, Day 16



Diego, Iosselliani, Day 9



Casa de Clercq, Day 10

FB: Imagine how lucky someone has to be to have a camera at hand and release the shutter at the very second that a glass breaks. We did not have the means for such a feat, so we compromised and decided to approach this whole thing like a movie. A movie triggers our imagination and emotions and even though we know that it has been constructed, if its done well, we tend to believe that it could be real.

PB: True. A movie has a strong narrative structure and a sense of authenticity, while at the same time being completely staged.

BEHIND THE SCENES

FB: It is convincing to the spectator because an actual person is actually doing something. Though technically there are few differences between photography and filmmaking.

PB: The movie camera captures motion, in 24 pictures per second. It means that in 10 seconds you take 240 pictures. In an hour, 14'400... and so on. In photography you might spend an entire day over just one picture. What a difference!

FB: Whereas the beauty of filmmaking is that even if you isolate the individual frame you still perceive what you see as something that is part of a story. During the production the work of all the people involved – set design, light, sound, actors... – is concentrated on the story line.



Moviesequences, Iosselliani, Day 7



PB: It is team work.

FB: Thus this narrative quality gets embedded into the aesthetic of a movie screenshot.

PB: We shot in six different locations in Rome. Logistics, props and actors had to be organized as if it was an actual movie production, and in the end, it was. You invited me and my crew to do exactly what we do when we work on a movie. But this time something new was triggered, thanks to this different kind of collaboration.

FB: The backstage was real. We wanted to tell people's way of living through the little incidents that everyday life is made up of.

PB: *Una storia di vita.*

FB: A story by Vitra...

PB: ...like the scene with the rolling mandarins.



Marco Borrelli on the Lounge Chair, Iosselliani, Day 7



Casa Rosa, Day 3



Casa Rosa, Day 2



Stefano Pistonesi, Iosselliani, Day 8



Casa Grande, Day 17

BEHIND THE SCENES



Florian Böhm, Paolo Bonfini, Casa de Clercq, Day 12
Angelo Capasso, Casa Grande, Day 18
Mandarine scene, Iosselliani, Day 8



FB: You drop something. Either you catch it or you have to get onto your knees to pick it up while it continues to roll under a table. This is simply one of those things that has happened to all of us at some time or another. The choice of scenes is infinite and therefore it is not important to look at what actually happens, as long as what is shown is ordinary enough for anyone to relate to.

PB: Indeed the scenes do not have a beginning, or an end. There is no actual storyline.

FB: We don't really know anything about the person in the picture. What you see is just a fleeting moment...

PB: And the occasional subtitles don't give a clear answer either.

FB: The lines written by Eckhart Nickel are an additional layer to the image. They give clues, but no answers to the context of the scene. On one hand, subtitles come from a long tradition. First silent movies used subtitles because gestures could only say so much. But Federico Fellini liked to use them and he often wrote the dialogue only during post-production.

PB: Usually the story line dictates everything and pieces of furniture are a means to an end. My work is about showing just enough of something but never too much. If something distracts the eye of the public away from an actor, you move it a bit further to the side. If I place an object in too prominent a position it is immediately recognized as product placement.



Aluminium Chair, Casa de Clercq, Day 11



Hana Rieth, Next to de Clercq, Day 20



Florian Böhm, Casa Grande, Day 19



BEHIND THE SCENES

FB: For this project it was the exact opposite. Our protagonists were the pieces of furniture themselves, the starring cast.

PB: In movies the overall feeling is important. We even have the freedom to use a fake, like a fake carpet or fake wallpaper to turn the scenes alive.

FB: Because the video resolution means that you won't be able to see what is really happening. In photography you cannot escape the fact that someone will stop in front of your image and look at it closely blown up on the wall. There is no sound, no movement to distract the viewer. In high resolution things gain in meaning. We have to question every detail to be able to use the movie data also for still images.

PB: The frenzy of photography. On a movie set a glass of water is placed on a table. That's it. It is something straightforward and simple and it does not really matter whether the glass is 2 cm to the left or right. What is important is that the glass is about to be picked up and smashed. The main task of a set designer is to maintain a lightness that seems natural, and can even appear to be random. In my line of work it is good to remember that we are not saving lives, we are only making a movie...

FB: ...moving pictures...

PB: ...or the backstage images of a movie...

FB: ...of a non-existent movie about real life...

PB: ...and the things that life is made of...

FB: ...Vitra Fiction.



Paolo Bonfini, Fabian Frinzel, Iosselliani, Day 7



Casa de Clercq, Day 13

BEHIND THE SCENES



Iosselliani, Day 8

Produkt Index

Lounge Chairs

Lounge Chair & Ottoman **128-131** | Casa de Clercq
White Lounge Chair & Ottoman **128** | Casa Grande
Slow Chair & Ottoman | Next to de Clercq
Grand Repos & Repos **82-83** | Next to de Clercq, Casa Rosa

Sessel & Stühle

Monopod | Casa de Clercq
Waver **24-25** | Iosselliani
LCW | Next to de Clercq
Fauteuil de Salon **48-49** | Casa Grande

Sofas

Polder Sofa **20-23** | Iosselliani
Suïta **52-55** | Casa Grande, Casa de Clercq
Alcave Sofa **104-105** | Bonfini

Couch- & Beistelltische

Guéridon Bas | Iosselliani, Bonfini
Metal Side Table | Iosselliani
Occasional Table / LTR | Casa Rosa, Casa de Clercq
Plate Table | Casa de Clercq
Coffee Table **70-71** | Casa Grande
Eliptical Table | Iosselliani

Regale & Sideboards

Corniches **108-109** | Bonfini

Skulpturen & Raumteiler

La Chaise | Casa Grande
Folding Screen | Casa Rosa

Hocker & Bänke

Elephant Stool **74-75** | Next to de Clercq
Butterfly Stool **74-75** | Next to de Clercq
Hocker | Casa Grande, Casa Rosa, Casa de Clercq
Stools | Casa Rosa, Casa de Clercq
Cork Family | Iosselliani, Casa de Clercq
Wiggle Stool | Bonfini
Nelson Bench | Casa Rosa

Stühle

Tip Ton **132-135** | Iosselliani, Casa de Clercq
HAL **18-19** | Iosselliani, Bonfini
Panton Chair **100-103** | Casa Grande, Bonfini
EPC **26-29** | Iosselliani, Casa de Clercq
Softshell Chair | Casa de Clercq
Vegetal | Casa Grande, Casa de Clercq

Vitra gibt es überall auf der Welt.
Ihren lokalen Vitra-Partner finden Sie auf www.vitra.com/dealers

Impressum

Konzept, Art Direktion & Fotografie: **Florian Böhm**

Set Design: **Paolo Bonfini**

Katalog Design: **Florian Böhm Office, München**

Text & Untertitel (Fiction): **Eckhart Nickel**

Fotografie (Produkte): **Nicole Bachmann, Peter van Bolhuis, Julien Chavaillaz, Christian Coigny, Charles Eames, Marc Eggimann, Patrick Hari & Cat, Hans Hansen, I&I Fotografie Zürich, Monique Jaquot, Bart Van Leuven, Bettina Matthiesen, Maxim Meekes, Angela Moore, Tuong Nguyen, Noguchi Foundation, Erica Overmeer, Felipe Ribon, Maurice Sheltens, Giovanna Silva © Abitare, Andreas Sütterlin, Paul Tahon, Sory Yanagi: Design in Everyday Life, The National Museum of Modern Art, Tokyo 2007**

Text (Produkte): **Sandra Hofmeister**
Übersetzungen: **Wordinc GmbH, Hamburg**
Fotografie (Behind the Scenes): **Florian Böhm, Leon Chew, Thomas Dix, Fabian Frinzel**

Dank an die Darsteller: **Federica Anzovino, Agnese Bonfini, Prisca Bonfini, Eva Borelli, Marco Borelli, Angelo Capasso, Maurizio Faraoni, Zazie Gnechchi Ruscone, Elisabetta Pizzichetti, Lucia Senofonte, Ingrid Sivori, Federica Valtolina, Marco Vitale, Alexander Wagner, Eva von Werdin**, an die Crew: **Gennaro Aquino, Dominique Beolet, Gogo’ Bianchi, Mario Cecconi, Fabian Frinzel, Hubert von Hayek, Florian Hellwig, Uwe Hotz, Conni Hüsser, Arzu Kuçük, Diego Marazzi, Valentina Monticelli, Stefano Pistonesi, Salvo, Stefano, Dieter Stürzenbecher, Camilla Volpato, Biagio Wasiak**
und besonderer Dank an **Annahita Kamali**

Lithografie: **GZD, Ditzingen**
Druck: **Karl Grammlich GmbH, Pliezhausen**
Produktion: **Netzwerk P, Stuttgart**
2012, Art.-Nr. 09143801

Vitra Campus
Charles-Eames-Str. 2
D-79576 Weil am Rhein
0049 (0) 7621 702 3500
vitrahaus@vitra.com
www.vitra.com

.03 **56-57** | Casa Grande
Jill **84-85** | Casa Rosa
Organic Chair | Next to de Clercq

Tische

Trapèze | Bonfini, Casa de Clercq
Noguchi Dining Table | Next to de Clercq
EM Table | Casa Rosa
Guéridon | Bonfini

Prouvé Raw - Special Edition

Fauteuil de Direction | Casa Grande
Lit Flavigny | Casa Grande

Bürostühle

Aluminium Group Chair **136-139** | Casa de Clercq

Schreibtische

Compas Direction | Iosselliani, Casa de Clercq

Leuchten

Akari Light Sculptures **70-71** | Iosselliani, Casa Grande, Next to de Clercq

Uhren

Wall Clocks **106-107** | Iosselliani, Casa Grande, Bonfini

Tablare

Mother & Child | Bonfini

Kinder

Hang it all | Bonfini
Panton Junior | Bonfini
Eames Elephant | Bonfini

Figurinen

L’Oiseau | Next to de Clercq, Bonfini
Eames House Bird | Next to de Clercq, Bonfini
Wooden Dolls **86-87** | Casa Rosa, Bonfini

Miniaturen

Miniaturen **72-73** | Iosselliani, Next to de Clercq

Vertriebsrechte

Alle abgebildeten Entwürfe sind rechtlich geschützt. Vitra und Vitra Design Museum wurden durch die Inhaber der Immaterialgüterrechte zu Herstellung und Vertrieb autorisiert und halten die weltweit exklusiven Produktions- und Vertriebsrechte. Es gelten jedoch folgende Einschränkungen:

Charles & Ray Eames → Weltweite Vertriebsrechte für Organic Chair, La Chaise, Eames Elephant sowie für die Miniatures Collection, darüber hinaus Vertriebsrechte für Möbelentwürfe nur in Europa und dem Mittleren Osten. Für andere Gebiete kontaktieren Sie bitte Herman Miller Inc.

Eames House Bird → Weltweite Vertriebsrechte.

George Nelson → Weltweite Vertriebsrechte für alle Uhren sowie für die Miniatures Collection, darüber hinaus Vertriebsrechte für Möbelentwürfe nur in Europa und dem Mittleren Osten. Für andere Gebiete kontaktieren Sie bitte Herman Miller Inc.

Isamu Noguchi → Vertriebsrechte Akari Light Sculptures begrenzt auf Europa (ohne Frankreich) und Australien. Die Vertriebsrechte für Coffee Table für Nordamerika liegen bei Herman Miller Inc., die Vertriebsrechte Dining Table für Nordamerika liegen bei Knoll Inc.

Sori Yanagi → Weltweite Vertriebsrechte für Elephant Stool, Vertriebsrechte für Butterfly Stool auf Europa, Nord- und Südamerika sowie Afrika begrenzt.

Classic Pillows & Repeat Pillows → Vertriebsrechte für Europa und Japan. Für andere Gebiete kontaktieren Sie bitte Maharam Inc., New York

☞ Das Design des Eames Aluminium Chair sowie der Name Eames sind eingetragene Warenzeichen.

☞ Das Design des Eames Lounge Chair sowie der Name Eames sind eingetragene Warenzeichen.

☞ Das Design des Panton Chair sowie der Name Panton sind eingetragene Warenzeichen.

vitra.® Alle gewerblichen Schutz- und Urheberrechte wie Warenzeichen, Patente und Copyrights vorbehalten. Kein Teil dieser Broschüre darf ohne schriftliche Genehmigung reproduziert werden.