

## A TINTE ACCESE

Moda e arte. Scarpe e gatti. Seduzione e libertà. Gherardo Felloni, neo direttore creativo di Roger Vivier, e l'artista svizzero Nicolas Party condividono una certa visione del mondo: non proprio in bianco e nero.

di ELISABETA TUDOR, foto di HARRY CARR

Nella prima collezione di Gherardo Felloni, nuovo direttore creativo di Roger Vivier, dal titolo "Hotel Vivier", le scarpe sublimano in silhouette dai colori audaci, decorate con piume, cristalli e fili intrecciati, dichiarando esplicito interesse verso il mondo dell'arte. Nicolas Party, artista visivo svizzero, condivide con Felloni una spiccata vocazione decorativa. Per Vogue Italia i due si sono incontrati nella casa parigina dello stilista.

**Innanzitutto, come è cominciata la vostra amicizia? E cosa significa per voi?**

**Gherardo Felloni:** Ci siamo conosciuti a Milano, tre anni fa. Nicolas aveva una mostra nella galleria di Francesca Kaufmann (la Galleria Kaufmann Repetto, ndr). A dire il vero, ho comprato un suo lavoro.

**Nicolas Party:** Francesca è una vera esperta di moda e di arte contemporanea, e in un certo senso è stata lei a creare la connessione tra noi due. Non solo: è anche una grande collezionista di scarpe! Scommetto che ha comprato ogni singola scarpa che hai disegnato, vero Gherardo?

**Il mondo della moda trae ispirazione da quello dell'arte, mentre la scena artistica contemporanea tende a mantenere una distanza di sicurezza dall'universo della moda.**

**G.F.:** A dire il vero, penso sia una cosa positiva che il mondo dell'arte mantenga una certa distanza. L'arte a volte può essere concentrata sul business, ma alla fine resta pur sempre arte. Il mio lavoro di fashion designer è consacrato al brand per cui lavoro: anche se creativi, noi stilisti dobbiamo pensare al potenziale commerciale di ogni singolo oggetto che disegniamo. I nostri prodotti

hanno uno scopo preciso: quello di essere comprati e usati. L'arte non ha questo genere di fine utilitaristico. Gli artisti possono fare quello che vogliono, a condizione di riuscire a colpire ed emozionare a livello personale. Non sono costretti ad adattarsi al mercato e al suo ritmo, prima di tutto catturano la bellezza.

**N.P.:** Come artista, firmi un contratto con te stesso: quello di essere estremamente devoto alla tua immaginazione. Hai il diritto di fare quello che vuoi, e di perseguire la tua personale missione.

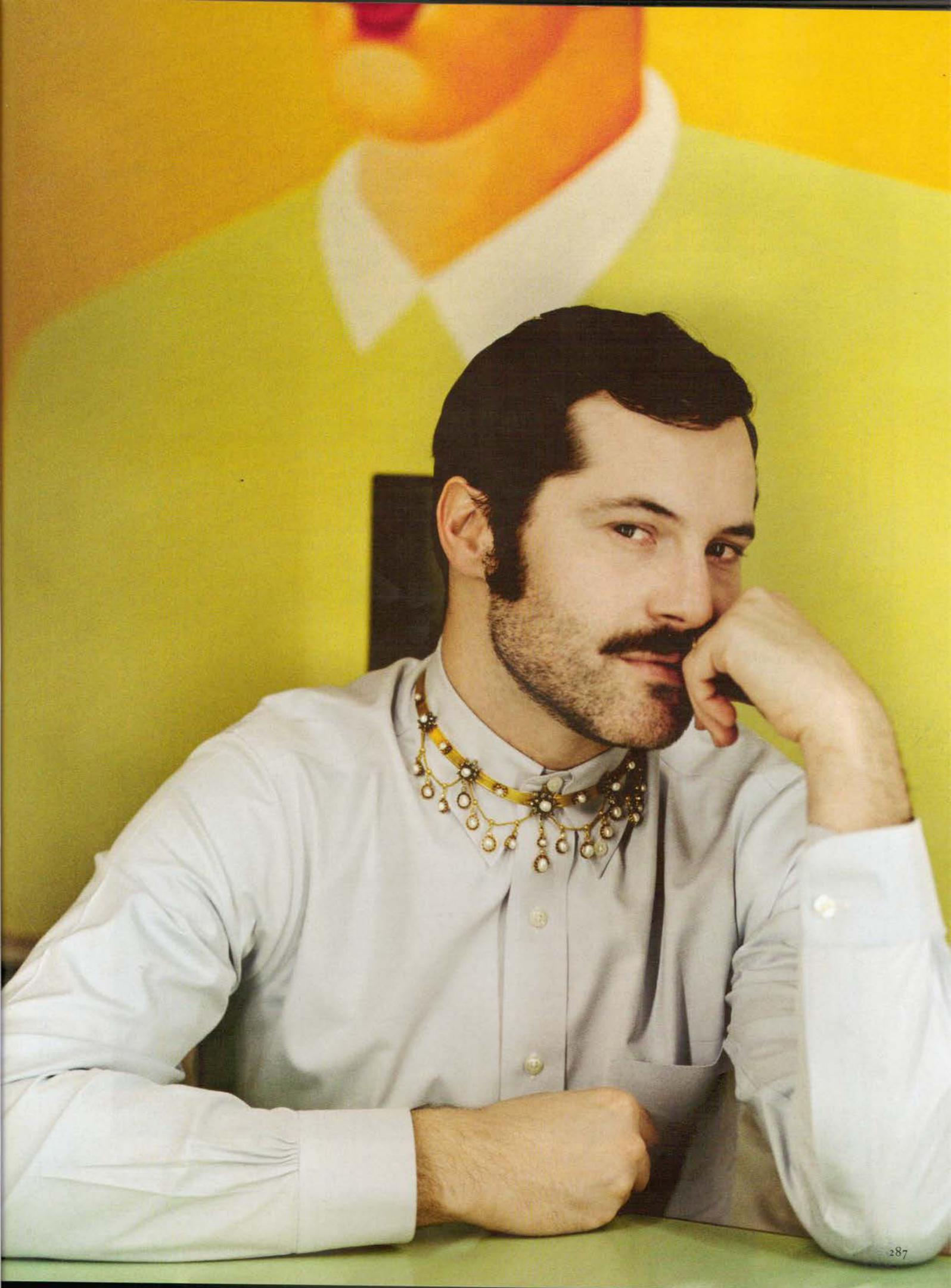
**Vi sentite reciprocamente ispirati dall'universo creativo dell'altro? O questo influisce solo sulla vostra amicizia?**

**N.P.:** Traggio molto ispirazione dagli stilisti, in realtà, perché il mio lavoro è estremamente visivo e contiene tanti elementi decorativi. Quello di Gherardo ha una grande giocosità, per quanto riguarda i colori e le forme. Di lui mi ispirano il carattere, il suo universo e l'energia che riesce a trasmettere in ogni pezzo che disegna.

**G.F.:** In un certo senso, è molto più facile per uno stilista essere ispirato da un artista: guardiamo il suo lavoro, e possiamo poi tradurre le nostre impressioni in qualcosa da indossare, attraverso colori, forme e motivi che useremo in seguito per le nostre collezioni. Il lavoro di Nicolas, per esempio, è la fonte perfetta per la mia palette di colori! Ammiro il suo sguardo sulle cose e il modo in cui usa i colori pastello.

**A parte la vostra "ossessione per il colore", avete qualcos'altro in comune?**

**G.F.:** Quando ho cominciato a lavorare per Roger Vivier, la mia ossessione erano i gatti... e Catherine Deneuve!



(ride, ndr): lei recitava in "Duo des chats", il cortometraggio per linea Très Vivier, insieme a Nadia Tereszkievicz, che nel film si azzuffa con il proprio doppio per via di un paio di scarpe ispirate all'archivio, disegnate da me. I gatti sono tornati di moda... non chiedetemi il perché! Posso solo dire che una mattina mi sono svegliato con la voglia di cantare "Duetto buffo di due gatti", di Gioachino Rossini - titolo che ho poi usato per il cortometraggio "Duo des chats". Il gatto è un animale misterioso e ci suggerisce di abbracciare la nostra indipendenza e la nostra natura curiosa, in un certo senso è qualcosa che posso capire. Da un punto di vista creativo, vale la pena esplorarlo.

**N.P.:** Il gatto è un simbolo molto importante anche nelle mie opere, e probabilmente uno degli animali più rappresentati nella storia dell'arte e della cultura pop. Così, di fatto, quando si lavora con questo animale è come se si avviasse una conversazione con un'entità emblematica che risale all'antico Egitto. La cultura nei secoli è cambiata, così come sono cambiate la spiritualità, la religione, la politica, l'economia e i linguaggi artistici - eppure il gatto è rimasto una presenza costante nella storia delle arti. Basta guardare i dipinti di Balthus o di Manet per capire la forte valenza simbolica di questi animali e come i pittori tendano ad attribuire loro un'anima. I gatti sono quasi uno specchio di noi stessi: uno specchio che riflette la nostra storia.

**Visto che ne stiamo parlando, i gatti sono molto legati alla nozione di femminilità. Che cosa significa femminilità per voi?**

**G.F.:** Come stilista, mi piace molto l'idea di essere al servizio delle donne. E mi piace anche l'idea di giocare con la femminilità e studiare la sua evoluzione nel tempo. I tacchi, per esempio, possono essere femminili, ma,

allo stesso tempo, moderni come un paio di sneakers. Per questo ho disegnato molti tacchi a rocchetto nella mia prima collezione per Roger Vivier, perché permettono di muoversi liberamente e più velocemente rispetto ai tacchi alti. Femminilità significa libertà di essere qualsiasi cosa si abbia voglia di essere: sofisticata o comoda, o entrambe le cose; forte o remissiva, o entrambe le cose. Significa tutto. Le donne oggi non hanno più l'obbligo di essere seduttive per essere viste come femminili, il che è un vero passo avanti in direzione di un modo diverso di intendere la femminilità.

**N.P.:** La nozione di genere ha un ruolo importante nell'intero corpo della mia opera. L'archetipo dei miei ritratti, infatti, è pressoché asessuato. È stato ispirato da quelli di Picasso nel suo periodo cubista, e dal modo in cui lui stesso aveva guardato alle sculture greche e romane, in cui l'idea di bellezza del volto è la stessa sia per gli uomini sia per le donne.

**Dagli artisti e dagli stilisti ci si aspetta sempre che creino qualcosa di nuovo, qualcosa di mai visto prima. La "novità" è diventata infatti un vero e proprio diktat nella nostra società. Come influisce tutto questo sul vostro lavoro?**

**G.F.:** In un certo senso, la "novità" non esiste... il che è un'affermazione davvero filosofica da fare! (ride, ndr). Posso disegnare un paio di scarpe oggi che saranno dimenticate non appena comincia la prossima stagione, e che potranno improvvisamente diventare importanti tra qualche anno, solo perché si accordano a un qualche trend di quel periodo. Posso anche disegnare scarpe che ogni donna vorrà comprare nel momento stesso in cui toccano gli scaffali, eppure saranno considerate "vecchie" non appena in troppe cominceranno a indossarle. La "novità", in fin dei conti, consiste nel trovare il giusto equilibrio e





scegliere i tempi giusti. Solo i concetti o gli oggetti a cui non è stata data definizione o che non sono stati contestualizzati in passato possono essere visti come novità assolute. **N.P.:** Penso che ci siano due tipi di “novità” oggi: l’idea del nuovo come qualcosa di futile, che va e viene, e l’idea del nuovo in un senso commerciale e capitalistico, del tipo: “è nuovo, quindi devo comprarlo” – nessuno sa se questo sia un bene o un male, ma è il mondo in cui viviamo. Gli artisti amano giocare con il concetto di nuovo,

ma l’atto di creare si confronta soprattutto, e in maniera determinante, con il tempo. In quanto artisti e designer, entrambi andiamo avanti e indietro nei secoli come nessun altro è solito fare. Persino tu, Gherardo, quando disegni, puoi guardare a scarpe realizzate dieci anni fa e, contemporaneamente, ispirarti ad altre che risalgono invece a diversi secoli prima. Non è la novità che conta, ma quello che riusciamo a tirare fuori. In fin dei conti, la novità dipende dalla visibilità e dall’interazione. •

Dall’alto a sinistra, in senso orario. Dettagli dell’abitazione di Gherardo Felloni. Scarpe e libri. Testa di Perseo, XIV secolo; base in cemento rosa e specchio, Duccio Maria Gambi. Porcellane Meissen, primo 900. Sui ripiani: Cher in uno scatto di Francesco Scavullo, collages di Roberta Marrero, piatto di Pablo Picasso. Acrilico su tela di Victor Vasarely, 1975; bozzetto di ballerina in cera di Francesco Messina, anni 60; console di Gio Ponti, anni 60. Copia in gesso dello *Schiavo morente* di Michelangelo. Nella pagina accanto. Felloni (39 anni) con Party (39 anni) sullo sfondo della sua opera *Back with a Face*, 2017. In apertura. Lo stilista ritratto davanti a *Portrait*, 2015, sempre di Nicolas Party.

*Vogue Italia, febbraio 2019, n.822, pag.286*

In the first collection of Gherardo Felloni, new Creative Director of Roger Vivier, with the title “Hotel Vivier”, the shoes reveal sublime silhouettes in bold colors decorated with feathers, crystals and intertwined threads that declare explicit interest in the world of art. Nicolas Party, a Swiss visual artist, shares a distinct decorative flair with Felloni. For Vogue Italia, the two met in the designer’s Paris home.

***First things first, how did both of you meet? Tell us more about how you initiated your friendship and what it means to you.***

Gherardo Felloni: We met in Milano, three years ago. Nicolas had an exhibition in Francesca Kaufmann's art gallery (Ed. Kaufmann Repetto Gallery). I actually bought one of his artworks.

N: Francesca is very knowledgeable in fashion and contemporary art, and she kind of created the connection between the two for us. – and she's quite a shoe collector herself! – I bet she bought all the shoes you ever designed Gherardo?

G: Yes, for sure! (laughs)

***The connection between art and fashion is a very intense one, and it is also controversial to some. As a matter of fact, the fashion world draws inspiration from the art world, while the contemporary art scene tends to keep a safe distance from the fashion industry...***

G: I actually think it's a good thing that the art world keeps a certain distance. Art can be focused on business at times, but at the end of the day, it's still art. My job as a fashion designer is dedicated to the fashion brand I am working for: even if we are creatives, designers have to think of the commercial potential of each product that they are designing. Our products have a purpose – the purpose to be bought and used. Art itself doesn't have this type of utilitarian purpose. Artists can do whatever they want, as long as they manage to impress and touch you on a personal level. They don't need to adapt to the market and to its pace, they capture beauty first and foremost.

N: As an artist, you sign a contract with yourself: you are supposed to be extremely devoted to your own imagination. You are allowed to do whatever you want and follow your very own mission.

***Are you inspired by each other's creative universes? Or is it something that only influences your friendship?***

N: I am quite inspired by designers actually, as my work is very visual and bears a lot of decorative elements. Gherardo's work has a lot of playfulness when it comes to colors and shapes. What inspires me about Gherardo is his character, his universe and the energy he brings to each piece that he designs.

G: In a way, it's much easier for a designer to be inspired by an artist: we look at their work and can translate our impressions into something wearable through colors, shapes and patterns that we later use for our collections. Nicolas's work, for instance, is the perfect inspiration for my color palette! I admire his vision and his take on pastels.

***Aside from your "color obsession", do you have something else in common?***

G: When I starting working for Roger Vivier, my obsession were cats...and Catherine Deneuve! (laughs) Catherine Deneuve starred in the "Duo des Chats" short film for Très Vivier, together with Nadia Tereszkiewicz who is having a cat-fight with her own double over the archive-inspired pair of shoes that I designed. Cats are back into fashion...don't ask me why! All I can say is that I woke up one day, and felt like singing "Duetto buffo di due gatti" by Gioachino Rossini – the song title that I used for the "Duo des Chats" short film. The cat is a mysterious animal and suggests you to embrace your independence and curious nature, in a way I can relate to that. It's worth exploring on a creative level.

N: Cats are also a very important symbol within my artworks. The cat is probably one of the most represented animals in the history of art and in pop culture. In fact, when you work with the symbol of the cat, you kind of start a conversation with a cultural entity that goes way back to Ancient Egypt. We humans have been through so many different cultures and ways to see spirituality, religions, politics, economy, and artistic languages – and yet the cat has always been a constant symbol in the history of arts. Just look at the paintings of Balthus or Manet and you'll understand the intense symbolism of the cat, the way painters tend to attribute a soul to them. Cats are almost a mirror of ourselves, a mirror that reflects our cultural and historical heritage.

***Speaking of cats, they are strongly related to the notion of femininity. What does femininity mean to both of you?***

G: I really like the idea of serving women, as a designer. I also like the idea of playing with femininity and observing how it evolves with time: that heels, for instance, can be as feminine as sneakers, which is why I designed a lot of kitten heels in my first collection for Roger Vivier, because they allow you to move freely and faster than high heels. Femininity is the freedom to be whatever you want to be, sophisticated or comfortable or both, powerful or submissive or both, it's everything. Today, women don't have to be seductive anymore to be seen as feminine, which is a very important step forward towards a new take on femininity.

submissive or both, it's everything. Today, women don't have to be seductive anymore to be seen as feminine, which is a very important step forward towards a new take on femininity.

N: The concept of gender holds an important position throughout my body of work. In fact, the archetype of my portraits is quite genderless. It was inspired by Picasso's portraits during his Cubist period, and the way he was inspired by the Greek and Roman sculptures where the idea for a beautiful face is the same for women and men.

***Artists and designers are always expected to create something new, something unprecedented. In fact, "newness" has become a diktat within our society...how does this affect you?***

G: In a way, "newness" doesn't exist...that's such a philosophical statement to make! (laughs) I can design a pair of shoes today that will be forgotten as soon as the next season starts, and yet, they will suddenly become relevant in a few years, just because they will perfectly match a certain trend by then. I can also design shoes that every woman will want to buy the moment they hit the shelves, and yet, they will be considered as "old" as soon as too many women start wearing them. Newness in the end is all about finding the right balance and the right timing. Only concepts or objects that haven't been defined or contextualized throughout the past can be seen as brand new.

N: I think there are two types of "newness" today: the idea of the new as something futile, that comes and goes, and the idea of the new in a commercial and capitalist "It's new, so I have to buy it" kind of way – nobody knows if that's good or bad, but it's the world we live in. Artists like to play with this concept of the new, but creation has a conversation with time in a much more relevant way. As an artist and designer, we really explore the notion of time and go back and forth between the centuries like no one else does. Even for you Gherardo: when you design a pair of shoes, you might look at shoes that were designed 10 years ago, and simultaneously be inspired by a pair of shoes that was designed several centuries ago. It's not newness that matters but what we make out of it. In the end, newness is depending on visibility and interaction.