

PER QUALCUNO
PUÒ ESSERE
SEMPLICEMENTE
FARE LUCE.

FOSCARINI
1983 / 2023

CORRAINI EDIZIONI

Per qualcuno può essere semplicemente fare luce. Foscarini 1983 /2023

A cura di: Alberto Bassi
e Ali Filippini



Corraini Edizioni

È sempre come la prima volta.

Sono passati quarant'anni, ma quando accendiamo una nuova lampada è sempre come la prima volta. Perché c'è qualcosa di magico nell'attimo in cui un'idea, diventata un oggetto che illumina, mostra la sua luce.

L'abbiamo discussa, studiata, sviluppata, trasformata in un prototipo, immaginata insieme al designer per mesi, a volte anni, pensiamo di conoscerla alla perfezione: ma l'emozione che si prova, nel primo istante in cui la corrente attraversa la lampada, sorprende sempre.

È il fascino ancestrale della nascita della luce – materiale immateriale che plasma il nostro mondo – che ci fa dire ancora, dopo quarant'anni, che la lampada più importante è sempre la prossima. E ci spinge a continuare a coltivare quei corti circuiti umani con progettisti, artisti, artigiani senza i quali nessun nostro progetto prenderebbe forma.

Perché il design, come lo intendiamo noi e chi lavora con noi, è dare senso alle cose attraverso il confronto, imparando senza sosta. Realizzare non un'altra lampada ma quella particolare luce: che parla alle persone, le fa sentire a casa, riempie di emozione la quotidianità e di atmosfera gli spazi di vita. È un mestiere che ci porta spesso a romperci la testa perché per arrivare a esprimere quel senso lavoriamo cocciutamente.

Sviluppando i pensieri creativi dei designer, esplorando tecnologie e manifatture con le maestrie del territorio, sperimentando con i materiali, osando e imparando dagli errori, perché tutto quello che facciamo aggiunga un capitolo, un paragrafo o semplicemente una frase alla lunga storia del design.

Da quarant'anni, questa è la nostra cultura aziendale: ci piace affinare e ampliare *expertise*, associare la luce a materiali inattesi, coinvolgere designer ma anche artisti, fotografi, ricercatori, scrittori in progetti nati per fare e diffondere la cultura del progetto.

È da qui, da quello che siamo, che dobbiamo partire per costruire i prossimi quarant'anni della nostra azienda. La sfida è quella di preservare una storia consolidata e inventare modi nuovi di esprimerne l'essenza, utilizzando strumenti in continuo cambiamento e muovendoci in contesti sempre più competitivi.

Ogni azienda ha il suo modo di stare al mondo; il nostro ci porta a lavorare sulla complessità progettuale, perché fare impresa significhi fare cultura del design e produrre lampade cariche di senso. Continueremo a farlo, perché è ciò che siamo. E anche perché è più divertente così.

Carlo Urbinati
Fondatore e Presidente Foscarini



Cap. 1 — Un nuovo design della luce	007
Aurelio Magistà — <i>Foscarini, identikit di un personaggio</i>	044
Cap. 2 — Definizione di un'identità	049
G. P. Lazzer / B. Mirisola / V. Tabaglio — <i>Seminario d'ombra</i>	104
Cap. 3 — Design come ricerca	109
Stefano Micelli — <i>Fare design</i>	160
Cap. 4 — Comunicare la cultura della luce	165
Beppe Finessi — <i>Mostrare e mostrarsi</i>	196
Cap. 5 — Progettare gli spazi con la luce	201
Massimo Curzi — <i>Mistero luminoso</i>	234
Cap. 6 — Immaginare il futuro	239
Alberto Bassi — <i>Design, imprese e nuove condizioni dell'età ibrida</i>	248
Regesto	253
Biografie designer	279
Indice analitico	303

Ingresso della prima sede Foscarini
sull'isola di Murano negli anni '80.
Nella pagina a fianco la sede di
Marcon, nella terraferma veneziana,
inaugurata nel 2003.



CAP. 1 — 1983 /2003: UN NUOVO DESIGN DELLA LUCE



“Fondamenta Manin 1, Murano. La storia di Foscariini inizia qui, ovvero nell’isola veneziana votata alla produ- zione e alla cultura del vetro”.



Clessidra

Lampada da terra Clessidra con il particolare in vetro a incalmo che permette di ottenere soffiati caratterizzati da più zone di colore diverso.

Lampada da tavolo Graphos con base di vetro aperta a mano.

Riccardo Olivieri fotografato con i primi modelli di serie.

Graphos



Fondamenta Manin 1, Murano. La storia di Foscariini inizia qui, ovvero nell’isola veneziana votata alla produzione e alla cultura del vetro. L’anno è il 1981 e in quel periodo l’azienda, fondata da Riccardo Olivieri, produce apparecchi d’illuminazione realizzati su commissione e destinati al contract, soprattutto per i mercati emergenti come quelli arabi. Da subito Foscariini affianca alle tecniche di lavorazione del vetro soffiato una specifica attenzione agli aspetti illuminotecnici, marcando la differenza con la maggioranza delle altre ditte muranesi. Questa inclinazione *product-oriented* emerge già dal primo catalogo con cui, nel 1983, si apre a nuovi mercati e canali distributivi andando oltre ai progetti su commissione. Autori delle lampade della collezione sono Carlo Urbinati – attuale proprietario e presidente dell’azienda – e Alessandro Vecchiato, entrambi con studi di architettura alle spalle e già impiegati nella struttura tecnica dell’azienda. L’anno prima hanno presentato all’Euroluce di Milano le lampade in vetro soffiato con sorgenti alogene *Graphos* e *Clessidra*, e saranno loro a spingere l’azienda a investire nella produzione di lampade in serie rimanendo, con poche eccezioni, gli unici designer fino al 1989.

Le idee, del resto, erano chiare: “Il nostro – dichiaravano – è un progetto di luce abbinato all’uso del vetro”, a ribaltare la prospettiva con la quale a Murano si guardava usualmente al settore, ovvero produrre un bel vetro valorizzato dalla lampadina. Difatti non tardano ad arrivare i frutti di questo *modus operandi*, che si concilia con la scelta di lavorare di volta in volta insieme ai migliori produttori, specializzati ciascuno nella lavorazione di uno specifico tipo di vetro. L’azienda, infatti, si differenzia dalle altre realtà presenti sull’isola di Murano per non disporre di una propria produzione interna, una fornace. Nascono apparecchi in vetro soffiato che fanno luce, per i quali vengono ricercate inedite scelte produttive che stimolano i maestri vetrai a lavorare in direzioni non abituali. Questo insegnamento proviene dall’esperienza precedente legata ai progetti su misura per il contract dove, di volta in volta, a seconda dell’esigenza ci si rivolgeva a un fornitore diverso – artigiani o industrie – per ottenere un certo tipo di lavorazione. Solo così si poteva trovare l’elasticità necessaria a gestire un livello di complessità sempre più elevato. L’aver conservato questa attitudine, mettendola ‘a sistema’ di una produzione seriale, è decisivo per lo sviluppo di Foscariini e di una mentalità aziendale flessibile e aperta all’innovazione. Certo combinata con la cifra autoriale proveniente dall’entusiasmo e dalla passione con cui Urbinati e Vecchiato cercano di trovare in quegli anni uno specifico linguaggio

1. A. Bassi, '83 '03 *Foscariini. Vent'anni di design della luce*, Foscariini 2003, p. 35. A questa pubblicazione, curata per i vent'anni dell'azienda, si rimanda per una più approfondita disamina degli eventi qui sintetizzati.

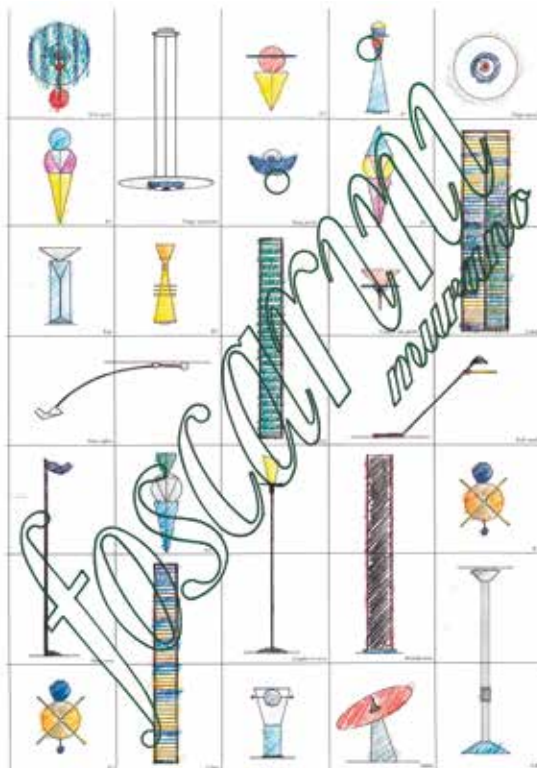
Cap. 1 — Un nuovo design della luce

gio per la progettazione delle lampade in vetro muranese all'interno di un contesto produttivo da rivitalizzare. Essere innovativi, propositivi, in altre parole mettere alla prova la propria creatività è dunque necessario per essere riconosciuti e affermarsi nel mondo del design. “Quando siamo partiti, avevamo tutto per perdere”², ricordava Urbinati, ribadendo come quando decisero di avviare l'avventura imprenditoriale lui e il socio entravano in un mondo dove erano presenti leader di mercato già molto strutturati, ma come l'approccio libero e fuori dagli schemi adottato spontaneamente abbia alla fine permesso loro di affermarsi con una identità dichiarata e differente.

Rappresentativi di questa decade sono i modelli di lampade in vetro soffiato *Plana* (1984), libera di girare su un supporto per orientare la luce nello spazio – con diffusore frutto di un'inedita lavorazione ondulata per evitare l'abbagliamento – per anni tra i maggiori successi commerciali e *Folio* (1990), un autentico evergreen ancora in catalogo in virtù del suo disegno essenziale come una pagina modellata lungo le diagonali, ottenuto dalla tripla termoformatura di un cilindro in vetro soffiato tagliato a metà. La prima, ad esempio, è l'esito di una ricerca durata due anni sulla conformazione di uno stampo leggero e appropriato a una forma del diffusore apparentemente semplice. Questa forte volontà di sperimentare in ogni apparecchio tecnologie esecutive e nuove forme per il vetro soffiato se da un lato trova una certa resistenza, quando non un vero e proprio rifiuto, da parte dei maestri vetrai coinvolti, dall'altro dimostra come per i loro autori fosse fondamentale riuscire a ogni costo raggiungere l'obiettivo senza farsi limitare dai vincoli produttivi e tecnici (“Giravamo per fornaci a Murano chiedendo di realizzare le nostre idee, che venivano spesso considerate non realizzabili”³). Il non fermarsi davanti alle difficoltà cercando sempre di assecondare come prima cosa l'idea progettuale da tradurre in un prodotto finito porta ad affinare un'attitudine nel trovare il modo di riuscire comunque, sperimentando e cercando le modalità del caso, per fare ciò che prima non si era mai tentato.

Nel 1985 questa iniziale produzione in serie rappresenta il venti per cento del fatturato dell'azienda e viene invitato l'architetto americano Adam D. Tihany (con Joseph Mancini) a immaginare una collezione di lampade da tavolo e parete ispirata al mondo pittorico di Kandinsky (*Wassily off the Wall*), caratterizzata dalla combina-

2. Carlo Urbinati, *La mia lampada preferita? La prossima*, in Domus, 1011, 2017, p. 98.
3. Ibid.



Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato.

In alto a sinistra, frontespizio del primo catalogo Foscarini disegnato a mano da Carlo Urbinati.

In alto a destra, prima pagina pubblicitaria con un particolare del diffusore a canne del modello Rolli.

Plana parete con il prezioso vetro blu e la sfera contrappeso in cristallo.



Plana

Collezione Wassily off the Wall, ispirata al mondo pittorico di Kandinsky e ai balletti di scena del teatro della Bauhaus, presentata a Euroluce 1985. Modelli nati dalla combinazione di solidi di vetro soffiato dai colori primari, composti con montature in metallo lucido.

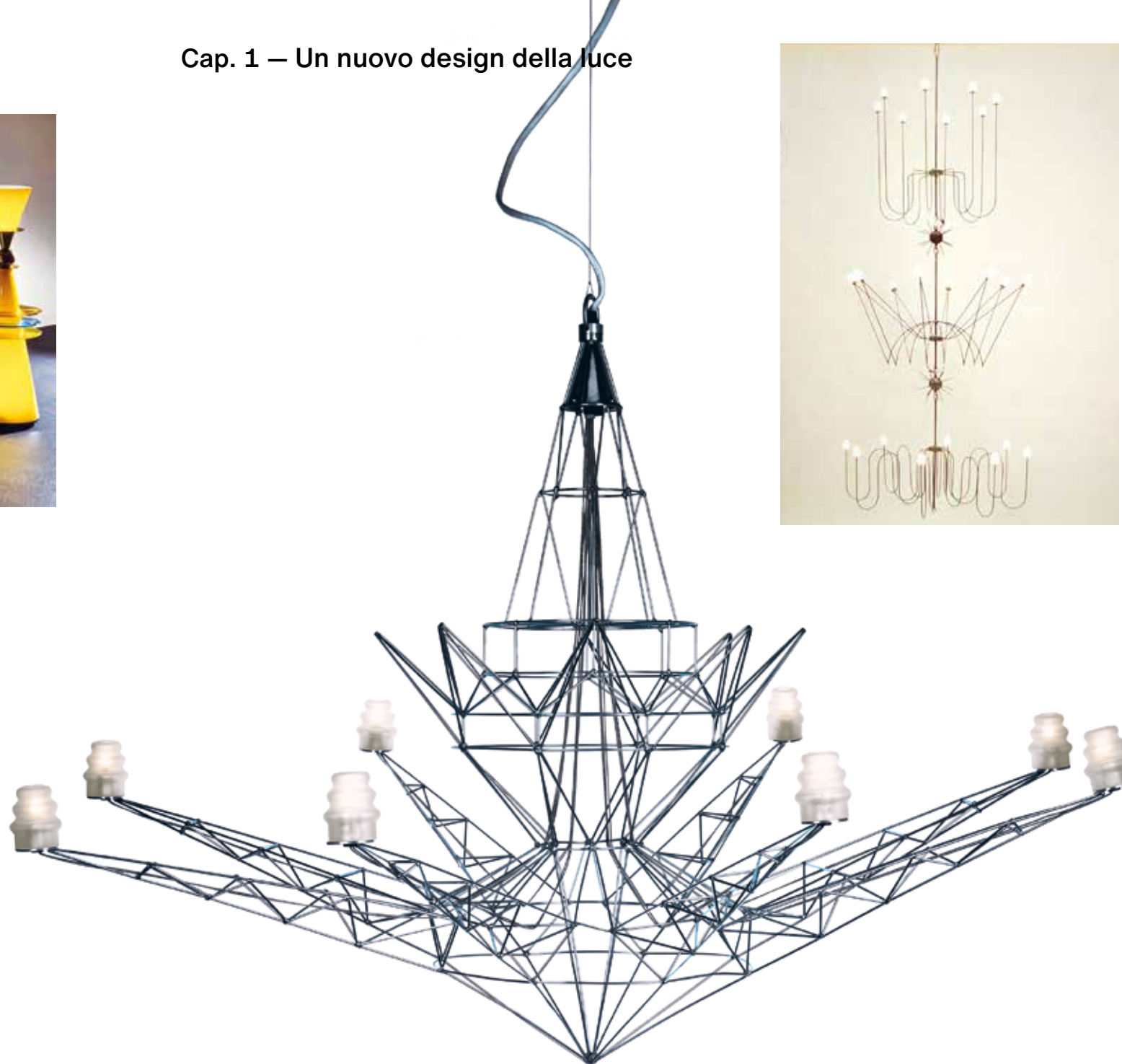


Progetto Lampa d'arte – ideato con Milton Glaser, Adam D. Tihany e Luciano Vistosi – dedicato a Giorgio de Chirico. Modello architettonico in legno laccato arricchito da inserti vitrei colorati e molati.



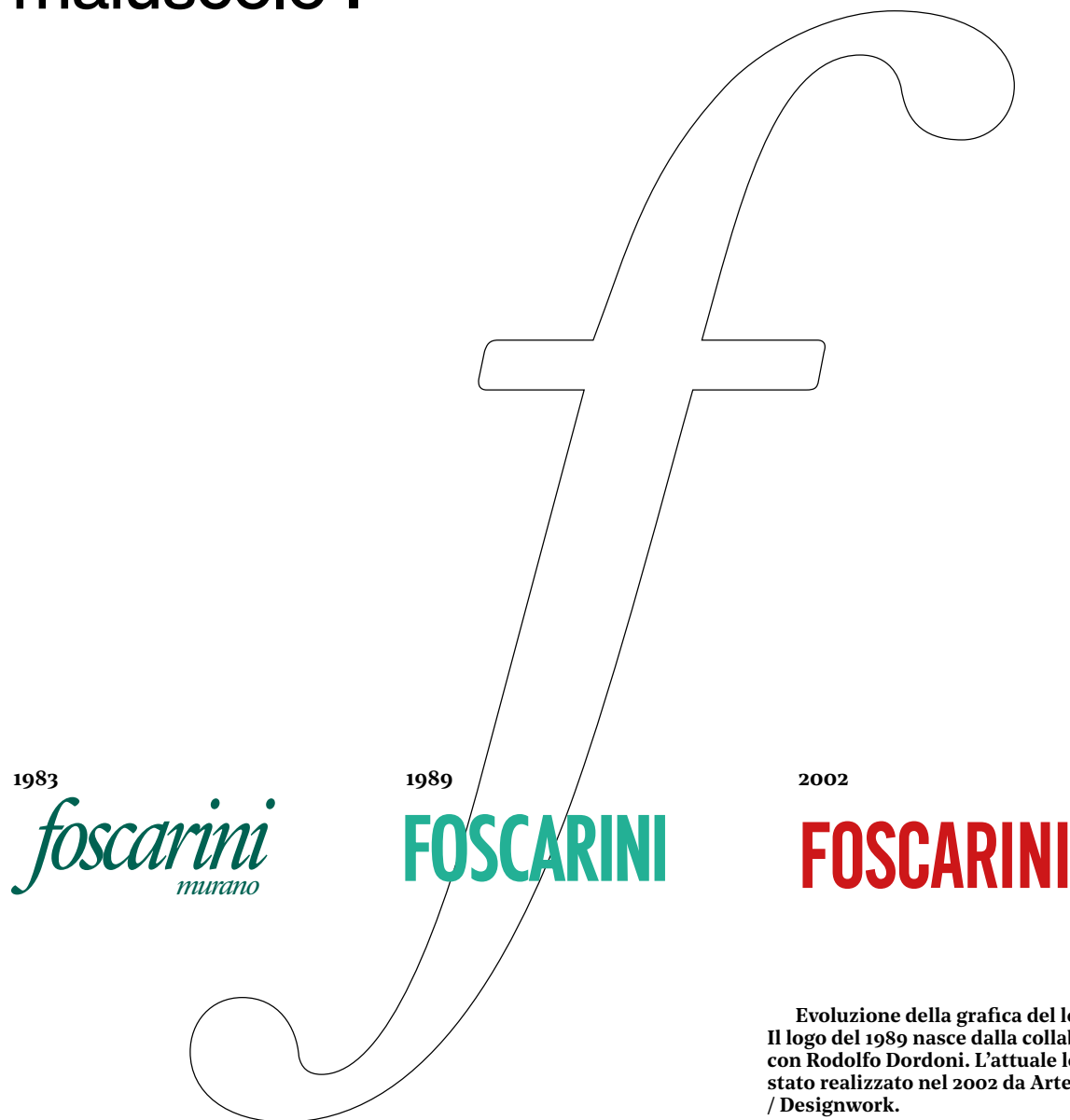
Copertina del catalogo della collezione.

Cap. 1 – Un nuovo design della luce



Collezione Lightweight di Tom Dixon. Lampade realizzate in metallo laccato e colorato giallo, rosso, blu o grigio scuro dotate di piccoli diffusori in vetro bianco soffiato satinato ospitanti sorgenti alogene a bassa tensione.

“Il logo, dalla effe ispirata al ferro della gondola veneziana, si modifica con una versione di più immediata lettura con il logotipo ridisegnato in carattere bastone maiuscolo”.



Evoluzione della grafica del logo Foscarini. Il logo del 1989 nasce dalla collaborazione con Rodolfo Dordoni. L'attuale logo rosso è stato realizzato nel 2002 da Artemio Croatto / Designwork.

zione di solidi dai colori primari e l'alternanza del metallo al vetro, che ottiene una certa visibilità sulla stampa, non solo specialistica. L'episodio apre a sperimentazioni come *Lampa d'arte* (con Milton Glaser, Adam D. Tihany e Luciano Vistosi), una serie di dieci multipli luminosi che si concretizzano in due opere, rispettivamente dedicate a Giorgio Morandi e Giorgio de Chirico, esposte anche ai grandi magazzini Bloomingdale di New York. Sono segnali di avvicinamento al mondo dell'arte e a un'idea di contaminazione dei linguaggi espressivi che Foscarini non abbandonerà e di cui si leggeranno le tracce nei futuri progetti editoriali e curatoriali.

Sul finire del decennio congiunture economiche internazionali collegate all'emersione di mercati del lavoro concorrenziali, fra le altre cause, determinano l'inizio di un processo di inesorabile declino delle tradizionali commesse legate al contract su misura e con esse sfumano lentamente le fortune commerciali di molte vetrerie muranesi. L'originaria proprietà della società, non interessata a seguire l'azienda verso la sola produzione di lampade seriali, decide di vendere, così nel febbraio 1988 Urbinati e Vecchiato, appena trentenni, acquisiscono l'azienda.

Gli anni a venire saranno caratterizzati da una parte dalla necessità di sviluppo del design, dall'altra dai pressanti impegni nella gestione imprenditoriale diretta dell'impresa. Sono anni importanti in cui diventa essenziale per i nuovi proprietari-progettisti 'disegnare anche l'azienda' investendo in nuove strategie, consolidando l'identità Foscarini come un'azienda *design-driven*. Si mette a punto un gruppo di lavoro che dall'iniziale consulenza sulla comunicazione affidata a Rudi von Wedel porta al fortunato incontro con l'architetto Rodolfo Dordoni, che affiancherà l'azienda nell'ambito delle scelte di prodotto nel periodo dal 1988 al 1993. Da quel momento in poi, infatti, Urbinati e Vecchiato – dopo un periodo dedicato principalmente allo sviluppo dell'impresa – possono tornare a occuparsi in prima persona anche delle scelte dei nuovi progetti, affiancati da un gruppo che costituisce il Comitato Prodotto, con la precisa volontà di mantenere questa attività in capo all'azienda.

Al fine di comunicare l'inizio di una nuova fase anche il logo, dalla effe ispirata al ferro della gondola veneziana, è ripensato da Dordoni con una versione di più immediata lettura con il marchio ridisegnato in un carattere bastone maiuscolo blu polvere. Il nuovo catalogo riunisce apparecchi di serie, lampadari classici e contract. Icona di quel periodo è il modello da tavolo *Lumiere* (1990) di Dordoni, una sapiente rilettura della classica lampada con paralume elegantemente tradotta nella combinazione di uno scultoreo treppiede in pressofusione d'alluminio e un diffusore in vetro soffiato satinato colorato. Lampada in seguito declinata in versioni diverse di colori e finiture nonché nel suo disegno con la versione XX. *Lumiere* va letta anche come un mix di artigianato e industria, preludio di un modo di sviluppare i prodotti



Evoluzione grafica, dal 1989 al 2002, della copertina dei cataloghi della collezione.

Collezione Blob nata dalla collaborazione con Karim Rashid. Lampade a sospensione Lampoon disegnate da Aldo Cibic.



Blob



Lampoon

Cap. 1 – Un nuovo design della luce

all'insegna della piena libertà nel combinare anche tecnologie e luoghi di produzione diversi a seconda delle necessità di ogni progetto.

Si allargano in quegli anni anche le collaborazioni con designer esterni. L'ingresso di Ferruccio Laviani, altro nome storico per l'azienda, nel 1992 con la sua lampada d'esordio *Orbital* apre all'utilizzo del vetro industriale al posto del vetro soffiato – vetri serigrafati colorati in una composizione di deciso impatto visivo e scultoreo –, al fine di assecondare al meglio lo spirito del progetto. La lampada, infatti, aveva bisogno di un'assoluta uniformità di spessori e di una gamma di colori non raggiungibile con il vetro soffiato; da lì la decisione di realizzarla in lastra di vetro verniciata, tecnica e materiale che garantivano uniformità e precisione.

La scelta contiene in nuce la modalità di approccio dell'azienda verso il progetto, ovvero rispettare l'idea portata dal designer – valutata in base al valore della proposta e non al nome del designer stesso – lavorando poi insieme per arrivare al prodotto finito senza porsi limiti sui materiali e le tecnologie da impiegare, che rimangono di fatto strumenti al servizio del concept iniziale. Accade anche con *Havana* (1993) di Jozeph Forakis, dove al posto del vetro inizialmente proposto dal designer – materiale che oltre a essere costoso e fragile non avrebbe espresso a pieno il potenziale del progetto – si sceglie di utilizzare per la prima volta un materiale alternativo, individuato nel polietilene, perché funzionale alla scelta di ottenere un corpo lampada leggero, dalla grande duttilità di impiego, adatto a diverse condizioni e contesti ambientali. Da questi esempi si capisce come vada affermandosi con forza la voglia di seguire, d'individuare sempre l'essenza di ogni progetto, cercando di esprimerlo al meglio indipendentemente dalle tecnologie, dai materiali e dai sistemi di produzione. La scelta di allargare la ricerca oltre il vetro soffiato detta lo spostamento nel 1994 dall'isola di Murano a Marcon, sulla terraferma veneziana, anche per assecondare esigenze di crescita, logistiche e di prossimità ai diversi fornitori.

E al fine di perseguire un miglioramento continuo dei livelli di organizzazione aziendale e di servizio, nel 1996 l'azienda sceglie di servirsi, tra le prime imprese italiane di settore, della certificazione di qualità UNI EN ISO 9001 per il sistema di controllo della qualità interna.

Negli anni in cui il design internazionale si confronta con la pluralità dei linguaggi (neo pop, minimal, new organic), il coinvolgimento di designer esterni come, tra gli altri, Piero Lissoni, Ludovica Serafini e Roberto Palomba, Defne Koz, Giovanni Levanti, porta a una continua sperimentazione di idee e quindi soluzioni, perché l'avere le mani libere dalla produzione consente di fare ciò che serve in quel momento e non ciò che si è abituati a fare, usando di volta in volta le tecnologie più adatte a ogni singolo progetto.



La sinuosità della lampada Bague con lamiera metallica traforata ricoperta da una resina siliconica che funge da supporto e da diffusore.



Allora si portano a compimento nuove ricerche che sfruttano, ad esempio, le potenzialità dei metalli – come nella collezione *Lightweight* (1995) di Tom Dixon – e dei compositi con *Mite* e *Tite* (2000) di Marc Sadler. Questi ultimi modelli vedono la luce dopo più di due anni di ricerche e per sviluppare il progetto l'azienda accetta la sfida di usare, o meglio predisporre, un nuovo materiale: un mix di fibra di vetro e filo di carbonio o Kevlar® che conferisce al pezzo leggerezza e resistenza oltre a fungere contemporaneamente da decoro della lampada. Un risultato ottenuto con la stessa tecnologia costruttiva – il *rowing* – impiegata per realizzare le mazze da golf o le canne da pesca, applicata per la prima volta al settore dell'illuminazione.

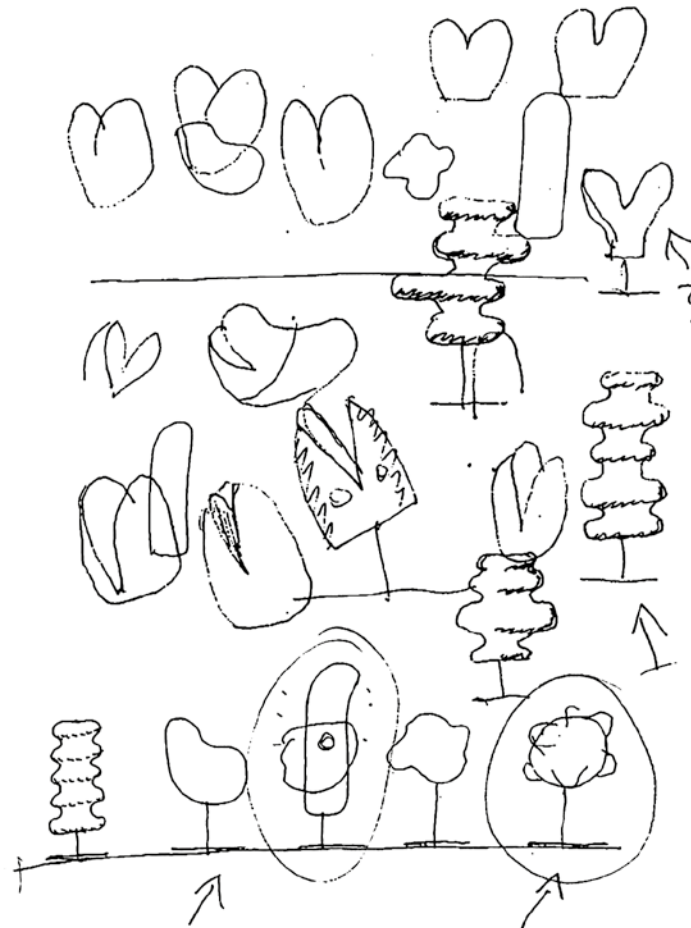
Il riconoscimento nel 2001 del Compasso d'Oro segna il percorso di evoluzione tracciato negli anni precedenti e sempre più votato alla sperimentazione.

I vent'anni dell'azienda, nel 2003, coincidono con l'inaugurazione della nuova sede, sempre a Marcon, mentre il catalogo si amplia con la presenza di giovani promettenti designer, come il veneziano Luca Nichetto – collaboratore anche nella ricerca e sviluppo di nuovi materiali – o firme internazionali come Karim Rashid, che con il suo blobject *Blob* (2002) in plastica rotazionale porta la luce a sconfinare nei complementi d'arredo. E ancora, nomi già affermati del nuovo design italiano come Denis Santachiara e Aldo Cibic, autore quest'ultimo di *Cocò* (2000) e della famiglia *Lampoon* (2002) da considerarsi come un avanzamento nella tecnologia del vetro soffiato a stampo. Per arrivare all'incontro con Patricia Urquiola che con Eliana Gerotto disegnerà *Bague* (2003), luce da tavolo in rete metallica dalla speciale finitura siliconata, da subito accolta nella collezione del MoMA, e autrici da lì a poco di *Caboche* (2005), altro grande successo d'immagine, e di vendite, per l'azienda veneziana definitivamente contrassegnata da un approccio al design come innovazione e come tale internazionalmente percepita.

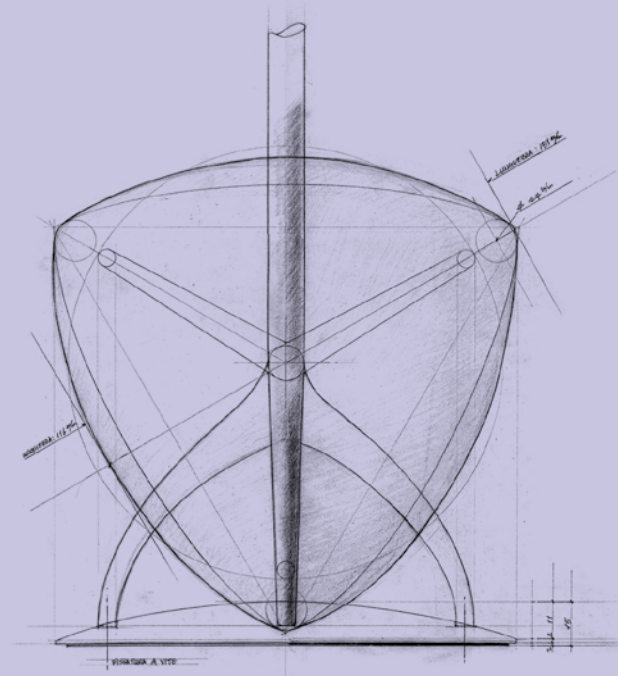
Ad accompagnare la crescita e a dare visibilità ai progetti contribuisce anche la comunicazione, inizialmente affidata alle foto di Emilio Tremolada per i cataloghi, quindi a Santi Caleca (quando a seguire la comunicazione visiva è Claudio Dell'Olio di Box 2) per arrivare, dopo un passaggio con l'agenzia di comunicazione milanese Attila – in cui Foscarini adotta definitivamente tutti gli strumenti della comunicazione – alla collaborazione dal 2001 con Artemio Croatto dello studio Designwork e con il fotografo triestino Massimo Gardone.

Schizzi ispiratori di Aldo Cibic nello sviluppo dei progetti *Cocò* e *Lampoon*.
L'ironica lampada da tavolo *Cocò* dalla presenza zoomorfa impiega il vetro soffiato fuori dai soliti canoni estetici.

Cocò

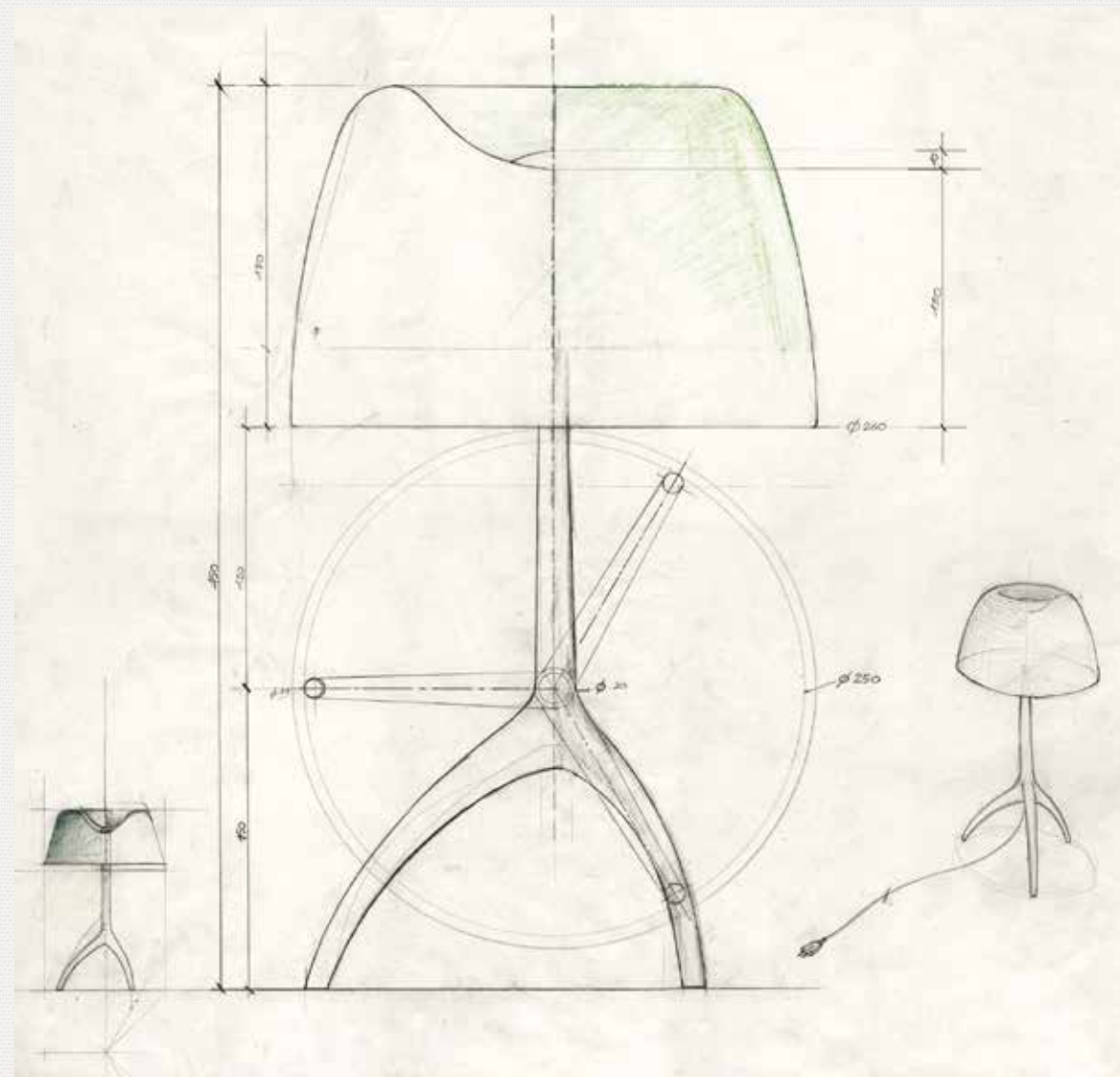


Lumiere Orbital Havana Mite



Lumiere /1990 design Rodolfo Dordoni





Disegni preparatori per l'analisi della proporzione tra base in alluminio e diffusore in vetro soffiato.

Lumiere /1990 — design Rodolfo Dordoni

Lumiere è indubbiamente la lampada più rappresentativa di Foscarini, un progetto che in oltre trent'anni si è rinnovato attraverso piccoli ma sostanziali cambiamenti di colori, finiture, dimensioni, dando vita a una linea evolutiva del modello stesso: da medio a piccolo, con vetri acidati e poi lucidi, nella linea e nelle proporzioni della struttura, nelle sue declinazioni da terra, lettura, soffitto, sospensione, parete.

Nata come rivisitazione delle classiche lampade da tavolo con paralume, rappresentava all'epoca, pur non essendo deliberatamente nata da questa ispirazione, una delle tendenze del design contemporaneo teso a rileggere nel corso degli anni '90 le 'forme della memoria'. Dordoni recupera questo tipo di attenzione, forzandola in senso tecnologico nella soluzione del treppiede metallico e nell'associazione inedita dei materiali. Ricorda il designer quando, in uno dei primi incontri, ne fece uno schizzo su un foglietto, un disegno davvero piccolo, un cappello di vetro con un treppiedi: "tanto per far capire

l'idea di associare vetro e fusione, e allora la fusione di alluminio era un argomento molto contemporaneo, nuovo"¹.

Lumiere è retta da uno slanciato supporto a treppiede, realizzato in un unico pezzo pressofuso in lega speciale di alluminio finito e lucidato a mano, che rende stabile, per mezzo di una semplice vite sulla sommità, un paralume in vetro lievemente svasato. Accurato è certo l'accostamento armonioso dei due differenti materiali impiegati. La scelta di dare una forma essenziale al vetro soffiato, acidato sulla superficie esterna, si coniuga con un attento studio della colorazione per ottenere esiti luminosi diversificati: sempre bianco lo strato interno per favorire la riflessione, mentre quello esterno diventa rosso per accentuare l'illuminazione del piano del tavolo, bianco, verde o giallo pesca per un effetto diffuso nello spazio.

Si passa al vetro lucido nel 2005, cambiando anche i colori: bianco, avorio, grigio, ambra (ovvero un marrone che da acceso riproduce le tonalità dell'ambra),



Rodolfo Dordoni ritratto da Gianluca Vassallo nello studio milanese con i modelli Lumiere 25 e Lumiere XXL.



A sinistra i colori verde mela lucido e giallo pesca satinato.
Sotto versione Pastilles con il vetro non ancora molato.



A sinistra la prima palette colore con il vetro acidato.
Sotto, in versione Nuances.



Lumiere /1990 — design Rodolfo Dordoni

ai quali si aggiunge una finitura in cromo scuro per il treppiedi. Nella versione *Nuances* (2021) le parti metalliche dalla finitura opaca sono coordinate al colore del diffusore in vetro soffiato. Di *Lumiere* sono molteplici già nel corso degli anni '90 le declinazioni tipologiche (da terra in due altezze e con orientamento diverso del paralume, da lettura, da soffitto e da sospensione usando sempre il diffusore anche capovolto per orientare la luce direttamente al di sopra o al di sotto); nel 1998 debutta anche la versione piccola da tavolo che otterrà un grande successo.

Di questa lampada inoltre sono state realizzate, nel tempo, una serie di edizioni speciali: del 2003, la *Golden Limited Edition*, in versione grande con treppiedi oro lucido e vetro bianco con piccoli frammenti di foglia d'oro; nel 2008 la piccola *Special White* in bianco sia per il vetro che per la montatura, con un imballo speciale a fustino; nel 2016, in occasione dei suoi venticinque anni, con paralume in vetro speciale metallizzato che da acceso lascia intravedere la parte illuminotecnica. In tempi

più recenti, per il trentesimo anniversario, viene proposta nei modelli *Bulles* e *Pastilles* (2020) contraddistinti dal diffusore in vetro soffiato a bocca su bianco lucido, impreziosito da due storiche lavorazioni artigianali a rilievo. Attualmente disponibile a catalogo, fu inizialmente presentata con un imballo personalizzato e pezzi firmati dal designer a tiratura limitata.

Nel 2009, con la serie *XX*, il modello originale è ripensato nelle sue proporzioni che diventano più ampie e nella linea, più geometrica. Il bianco e il grigio freddo sono le raffinate proposte di colore per il paralume in vetro soffiato a bocca, in abbinamento alle finiture alluminio o cromo nero per la montatura. In questo scenario evolutivo rimangono immutate le qualità formali che ne fanno un'icona sempre attuale tanto da rappresentare tuttora uno dei modelli di maggior successo commerciale dell'azienda.

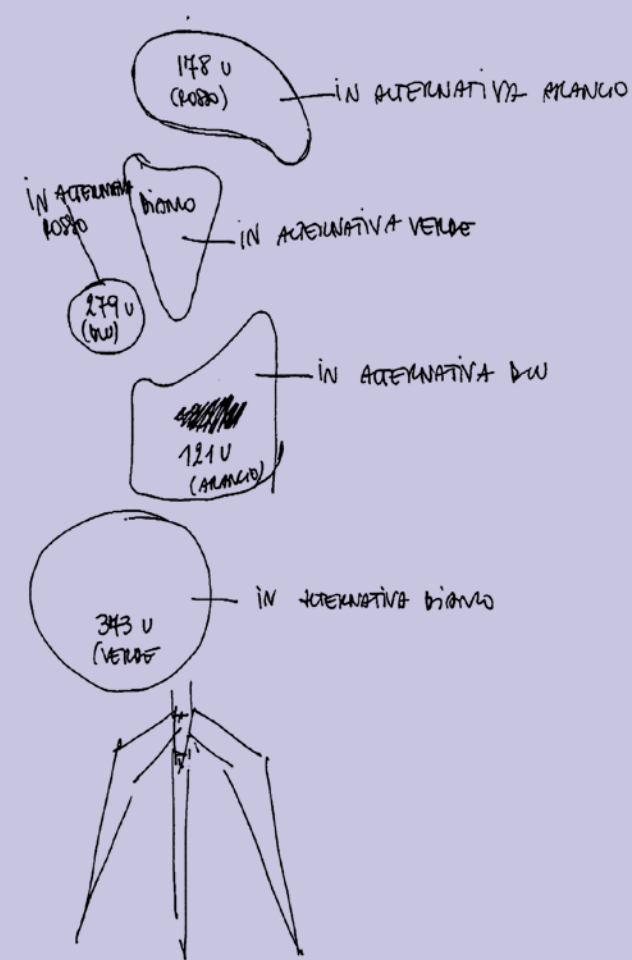
¹ *Anni Luce. Lumiere's journey, through 25 years of history, A conversation with Rodolfo Dordoni*, p. 11, catalogo della mostra presso Triennale di Milano 2016.



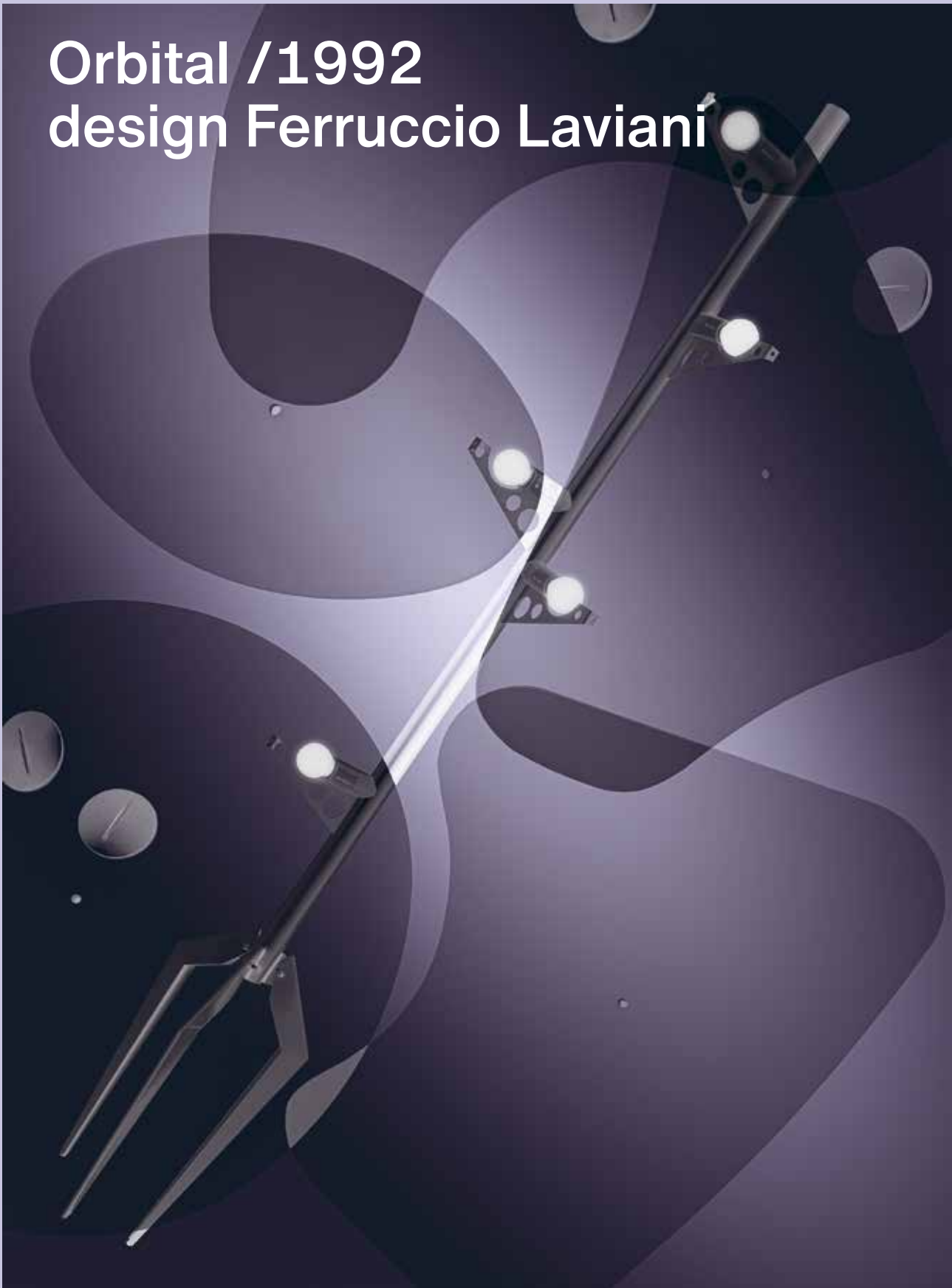
Lumiere XX



Lumiere
Orbital
Havana
Mite



Orbital /1992
design Ferruccio Laviani



Lun
Orb
Hav
Mito



Schizzo per lo studio delle forme e dei colori di Orbital.

Particolare dell'elemento progettato per alloggiare la sorgente: la lampadina a vista è parte integrante del disegno della lampada che si compone di un'asta metallica industriale, sostenuta da un treppiede mobile, su cui sono saldati i cinque supporti delle lastre di vetro.

Orbital /1992 — design Ferruccio Laviani

Orbital è la lampada d'esordio di Ferruccio Laviani e segna l'apertura di Floscarini ad altri materiali produttivi, essendo il primo prodotto con cui l'azienda abbandona il vetro soffiato di Murano per sperimentare con il vetro in lastra. La sua peculiarità di lampada-scultura contribuisce da subito a veicolare l'immagine di apparecchio illuminante svincolato da esigenze di prestazioni tecniche e più legato all'evocatività ed emozionalità.

Un'immagine diffusa prontamente dai media e che finirà per essere inclusa, come esempio di nuovo design italiano, tra gli oggetti consacrati da una serie di francobolli editi dalle Poste Italiane nel 2001.

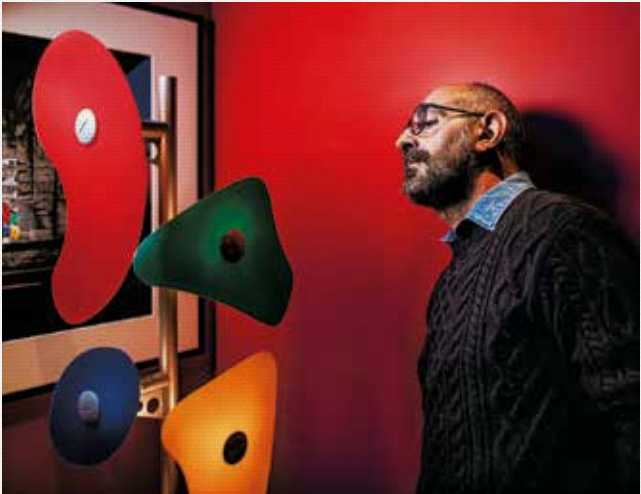
Laviani pensa a una lampada da terra in metallo e vetro, con forme e colori nuovi: deve essere una scultura luminosa e diversa da tutto. Il nome deriva dalla musica elettronica di un gruppo inglese – chiamato proprio *Orbital* – e la lampada si chiamerà così anche perché le forme di vetro sembrano orbitare intorno al palo di supporto. Il pezzo sconvolgeva gli stereotipi dell'illuminazione dell'epoca con la sua riconoscibile presenza nello spazio; una

composizione, un equilibrio di forme e colori caratterizzato dal segno grafico ispiratore del disegno delle lastre, dove il colore degli elementi paralume gioca un ruolo chiave sfidando il tempo e le mode. Il designer si concentra infatti sull'involucro della lampada da terra e sul rapporto che questo instaura con l'ambiente circostante, progettando più un oggetto illuminato che un dispositivo d'illuminazione. Trovare i riferimenti precisi che hanno dato origine al design di *Orbital* non è facile ma Laviani cita "i mobiles di Calder e Jean Arp, il ricordo di Alchimia e Memphis, il metallo del primo Ron Arad di One Off e di Nigel Coates, il vintage rivisitato di Patrice Butler". L'idea di base è soprattutto "fare qualcosa di pop e con tanto colore"¹. Rimane che la peculiarità di questo progetto è l'essere nato da uno schizzo rimasto invariato fino alla realizzazione della lampada ("per quanto mi ricordi, credo che sia l'unica volta che mi è successo"²).

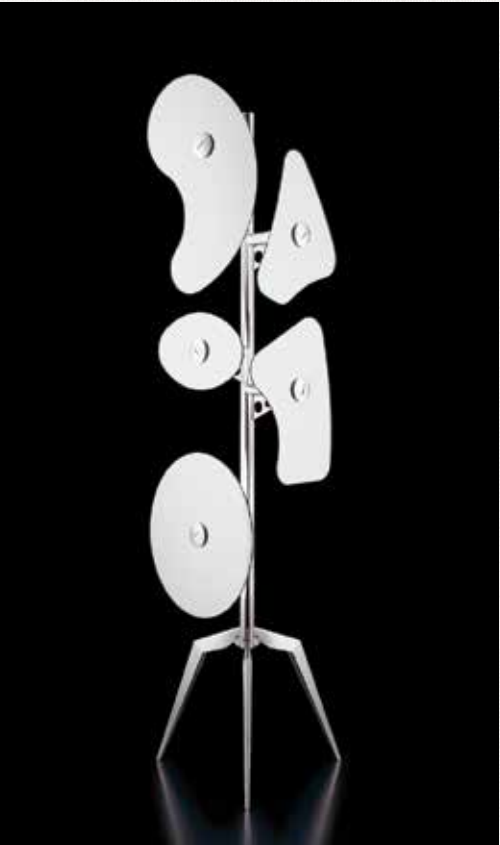
L'apparecchio si compone di un'asta metallica, austera e industriale, laccata a polveri epossidiche color alluminio, sostenuta da un treppiede mobile in lamiera

¹ *Orbital*, e Floscarini cambiò traiettoria, intervista a F. Laviani in la Repubblica, 12 ottobre 2022, p. 15.
² A. Bassi, '83 '03 Floscarini. Vent'anni di design della luce, p. 73.

Ferruccio Laviani ritratto da Gianluca Vassallo in occasione della mostra 'Notturmo Laviani' a Spazio Monforte nel 2022.



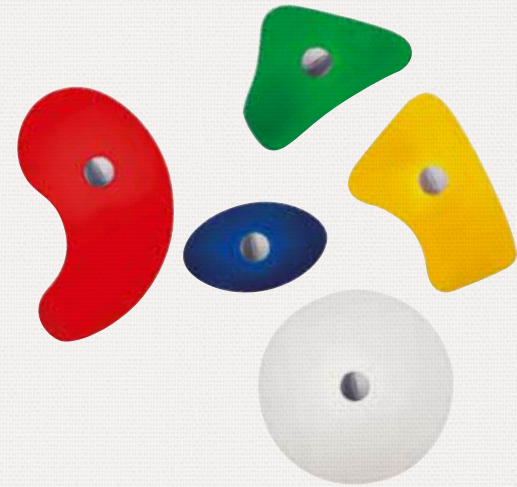
tagliata al laser, su cui sono saldati i cinque supporti delle lastre di vetro. In particolare, è stato studiato proprio il disegno di quest'ultimo elemento che alloggia la sorgente: sagomando e alleggerendo il supporto con tre fori, ideando un apposito portalampe e una 'sovradimensionata' testa della vite di chiusura della lastra. La lampadina, essendo completamente a vista, diventa così parte integrante del disegno della lampada. Le lastre dal profilo mistilineo, che nelle prime ipotesi dovevano riprendere le vetrate delle cattedrali, sono realizzate in vetro industriale serigrafato colorato o bianco (la versione entra a catalogo dopo qualche anno) satinato sulla superficie esterna. Il trattamento lucido interno rende il diffusore anche un riflettore della luce.



Versione a specchio celebrativa dei dieci anni di Orbital e versione Bit a parete.

L'anno seguente, dopo il successo riportato anche all'Euroluce, *Orbital* è declinata nella versione componibile da parete *Bit*, nata separando gli elementi in vetro dalle braccia, mentre nel 2003, per il decennale, è realizzata un'edizione speciale con diffusori a lastre di vetro specchiato e stelo e supporti in metallo cromato lucido.

Nel 2022 in occasione dei trent'anni del progetto, Gianluca Vassallo ha curato il progetto fotografico 'Notturmo Laviani', nato per celebrare la collaborazione trentennale tra il designer e Foscarini. Si compone di più episodi progettati intorno alle lampade disegnate nei tre decenni, ognuna presentata con due scatti, uno in un interno e uno in un esterno, accompagnati da una narrazione non didascalica. Le lampade, infatti, non sono inserite in abituali interni domestici ma in contesti alieni, costruiti intorno a un unico immaginario di luce.

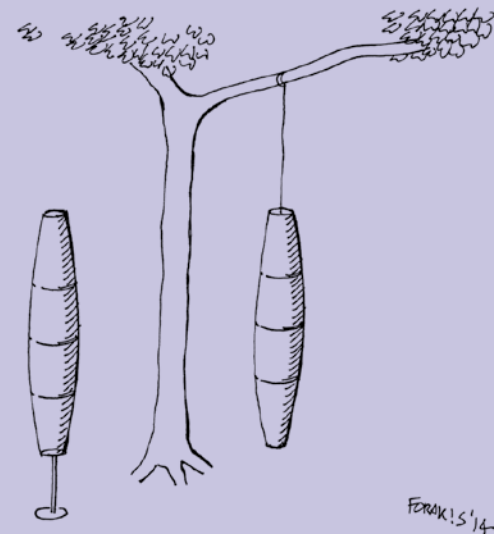


Orbital /1992 — design Ferruccio Laviani

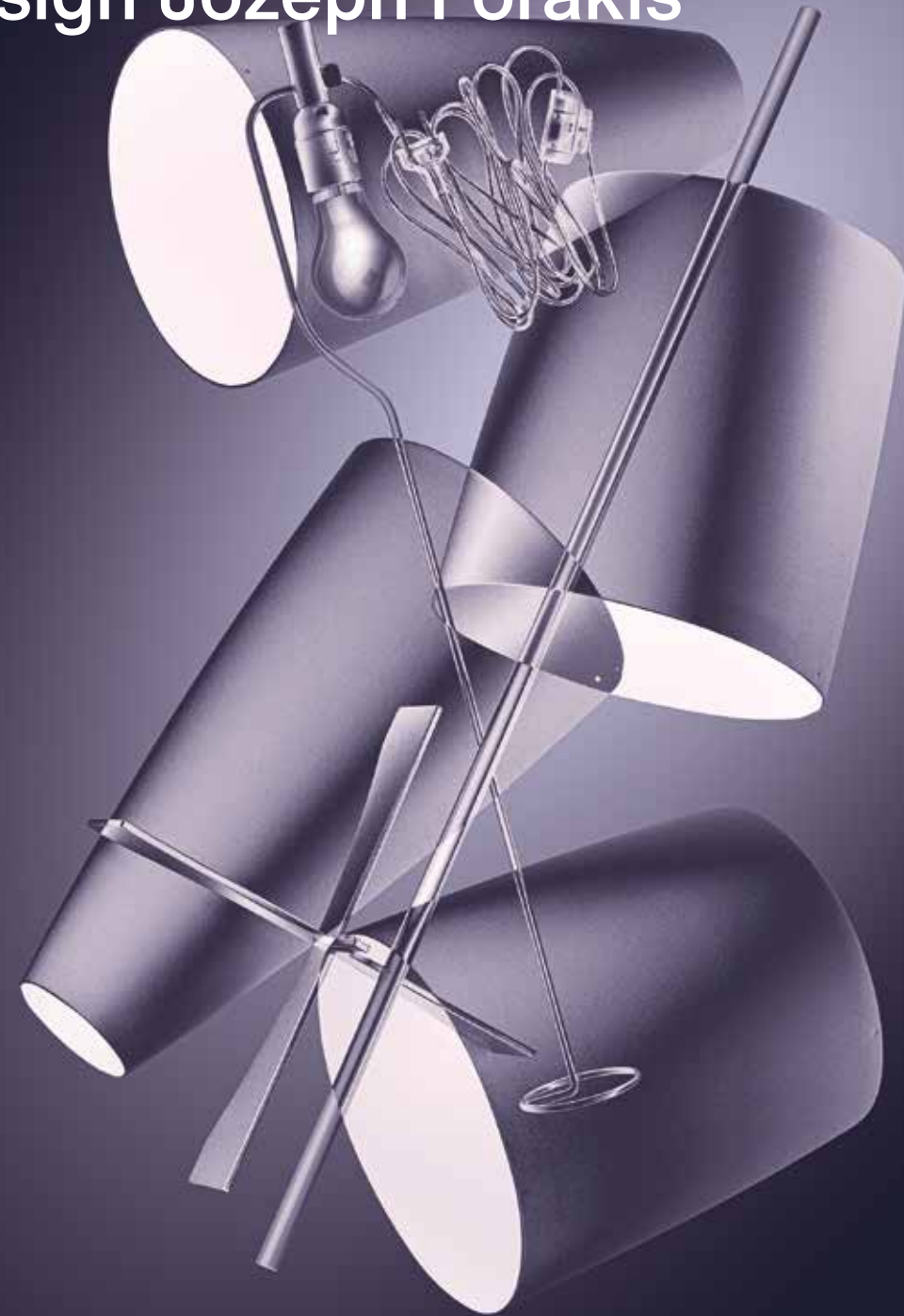


In alto, immagine dal progetto fotografico 'Notturmo Laviani' di Gianluca Vassallo per i trent'anni di Orbital. Sotto, uno dei primi prototipi e il francobollo celebrativo della serie 'Design italiano'.

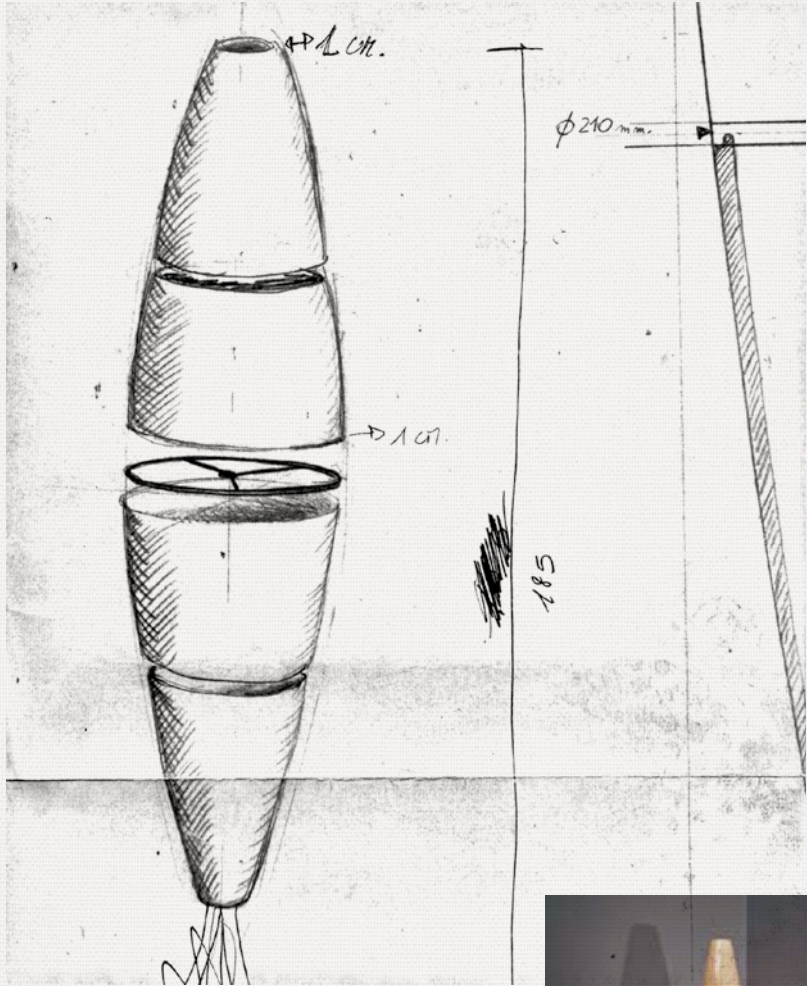
Lumiere Orbital Havana Mite



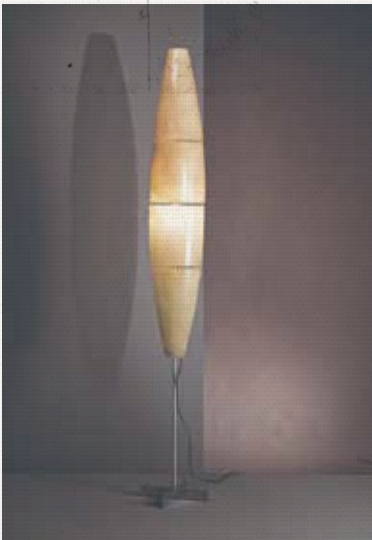
Havana /1993 design Jozeph Forakis



Lun
Orb
Hav
Mit



Studio della volumetria dei diffusori che compongono il corpo luce di Havana e foto di un primo prototipo in vetroresina.



Havana /1993 — design Jozeph Forakis

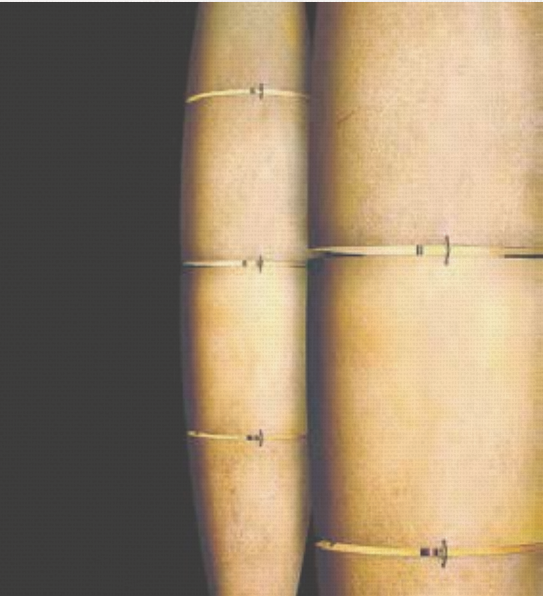
Per la prima volta con *Havana*, Foscarini produce insieme a un giovane designer una lampada in plastica, leggera, mobile, emanante luce diffusa, ironica nell'accostamento tra il nome e la sua immagine, economica nei costi che ben presto si afferma per la duttilità d'impiego e la facilità con cui si adatta a svariate condizioni e contesti spaziali.

Come soluzione per un'illuminazione d'ambiente *Havana* introduce una nuova tipologia e funzione che viene presto presa come modello e riferimento anche da aziende internazionalmente note nel mondo dell'arredo low-cost.

Come per altri oggetti, il processo produttivo è stato graduale: inizialmente sviluppata in vetro risultava costosa e pesante, perdendo la leggerezza e ironia insita nel concept, poi recuperata con il cambio del materiale. Un modello realizzato in vetroresina ne documenta la prima fase progettuale, ma presenta il difetto di far passare poca luce. Valutazioni sulla

fattibilità tecnica ed economica dell'apparecchio portano quindi a scegliere il polietilene e il polipropilene, materiali autoestinguenti e riciclabili, per realizzare il diffusore, inizialmente con la tecnologia a soffiaggio, poi abbandonata perché poco controllabile dal punto di vista della luce a favore della stampa a iniezione. Analoghe considerazioni determinano la diminuzione dei pezzi costitutivi del corpo della lampada, dai cinque originali ai quattro attuali, in modo da renderlo simmetrico e utilizzare soltanto due forme per lo stampaggio. Sono ridotte al minimo, come numero e sezioni, anche le parti metalliche di sostegno. I quattro volumi plastici sono agganciati tra loro e tenuti a distanza costante mediante tre 'graffe' metalliche. All'esile tubo di sostegno è saldata un'asta sagomata superiormente a formare un anello che tiene sospesi i quattro volumi che costituiscono il diffusore dal profilo a sigaro. La base è composta da quattro lame incrociate in metallo tagliate al laser.

Particolare del primo prototipo in vetroresina con gancetti in metallo.



Semplicemente fare luce

Lun
Orb
Hav
Mito

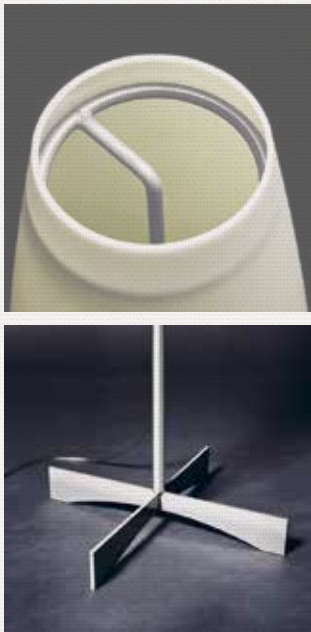
Come per molte lampade di successo – *Havana* è presente nella collezione del MoMA di New York – si sono susseguite nel tempo diverse serie. Negli anni, alla prima versione color giallo crema, si affianca una versione bianca dall’effetto madreperlato, ancora in produzione, in versione da terra, sospensione e parete.

Nel 2002, per celebrarne i dieci anni viene prodotta una versione con diffusore trasparente opaco che lascia ben intravedere lo scheletro e la lampadina abbinata a una montatura cromata; versione uscita dal catalogo nel 2014, insieme al colore giallo crema.

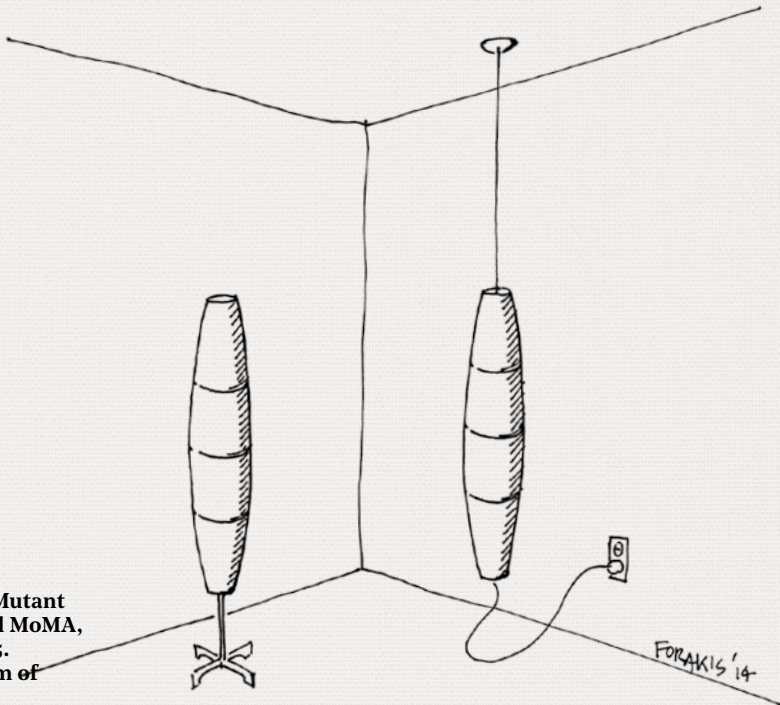
Nel 2005 viene presentata la versione da esterni per terrazze o giardini (*Havana Outdoor*), con le stesse misure del diffusore da interno. In questo caso il corpo è in polietilene rotazionale e presenta delle scanalature a simulare la divisione degli elementi del diffusore che caratterizza il progetto originale.



Foto delle tre versioni colore sviluppate: giallo crema, bianco e ghiaccio. Particolari del diffusore e del supporto di Havana terra.



Havana /1993 — design Jozeph Forakis

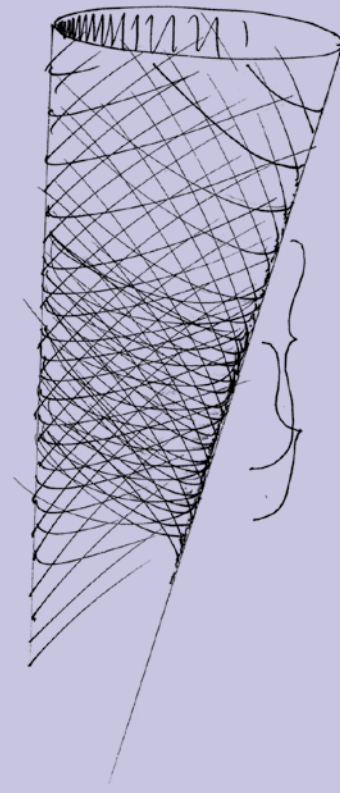


Havana in una sala della mostra ‘Mutant Materials in Contemporary Design’ al MoMA, New York, 24 maggio – 27 agosto 1995. © Photographic Archive. The Museum of Modern Art Archives, New York.

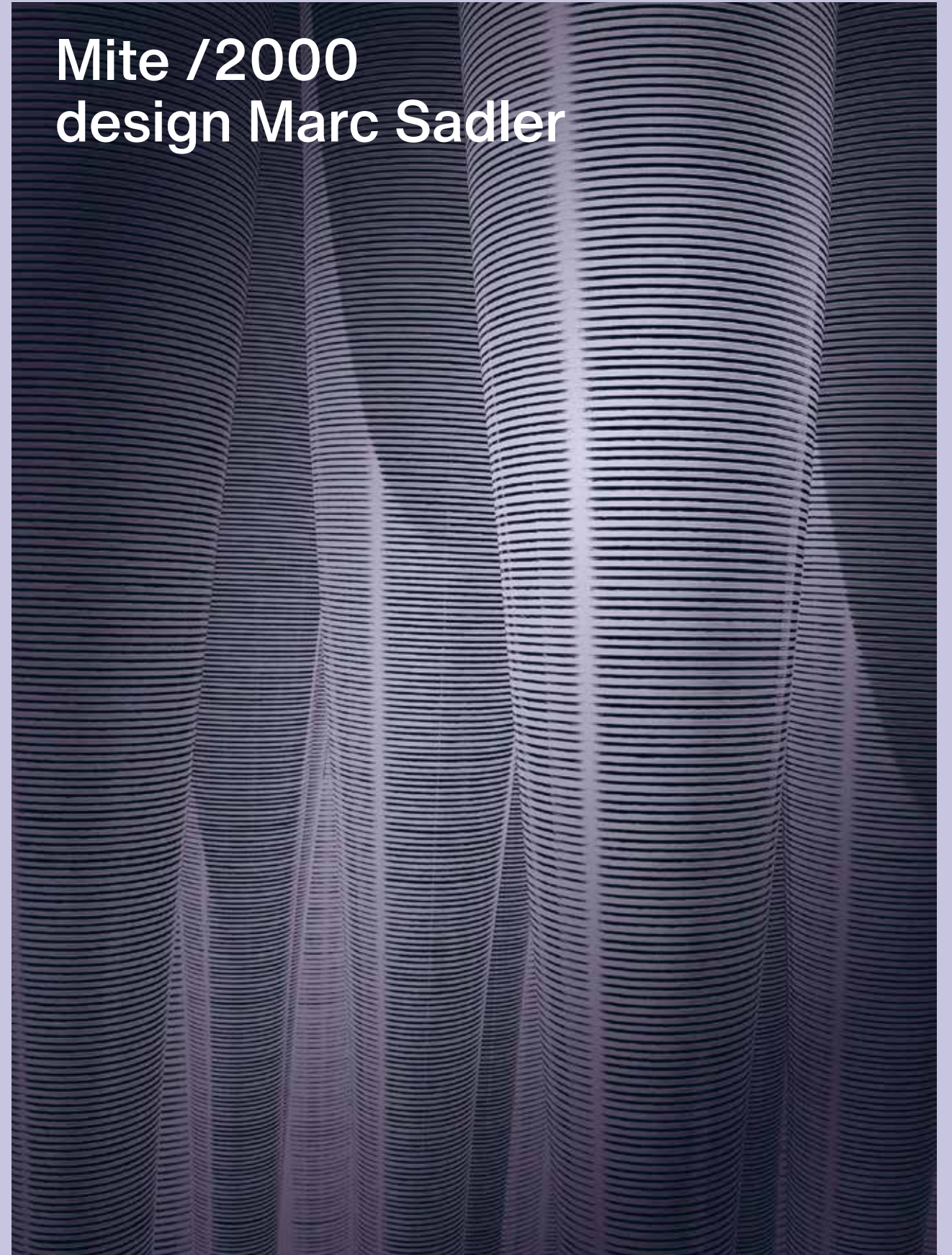


Semplicemente fare luce

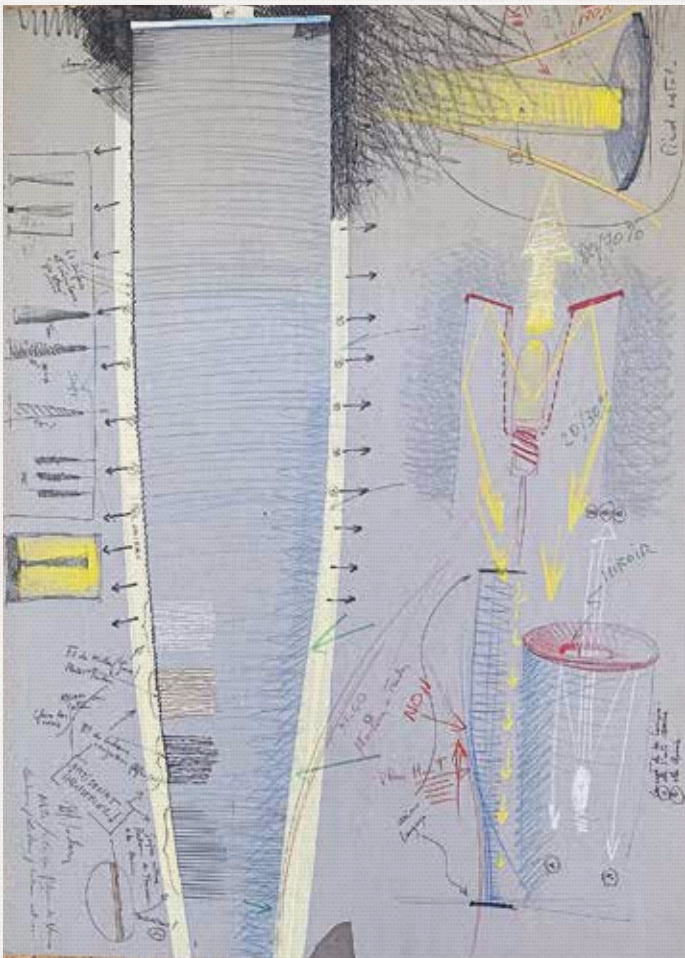
Lumiere
Orbital
Havana
Mite



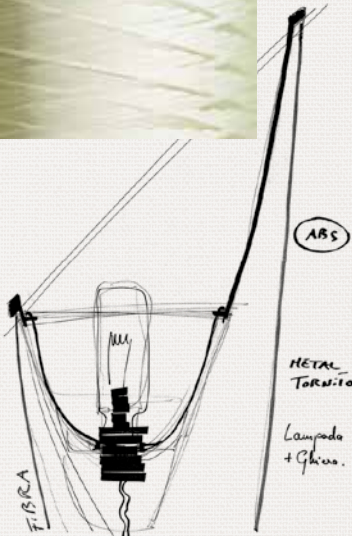
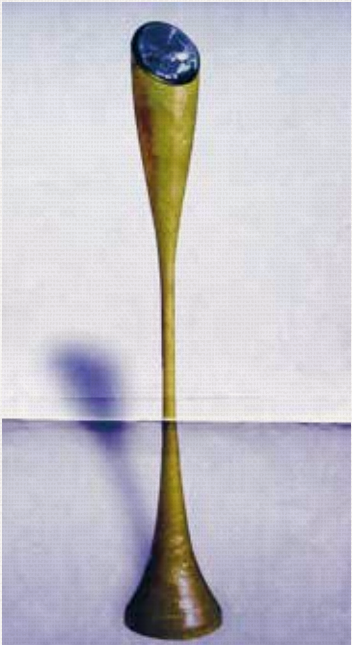
Mite /2000
design Marc Sadler



Lun
Orb
Hav
Mite



Schizzi a mano di Marc Sadler per lo studio di Mite e Tite, prototipi e particolare del filo di Kevlar®.



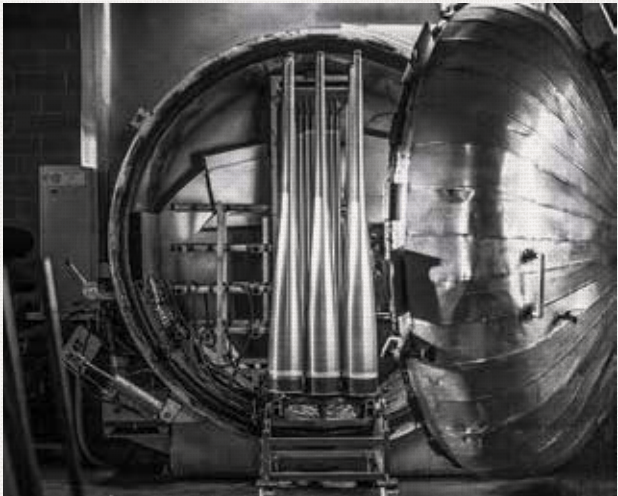
Mite /2000 — design Marc Sadler

Con *Mite*, sorta di luminator moderno realizzato con una ‘pelle’ innovativa, inizia la collaborazione dell’azienda con il designer Marc Sadler, contestualmente a una ricerca sulle possibilità tecniche ed espressive dei materiali compositi che vedrà in seguito altri successi. Il progetto prendeva spunto dalle potenzialità di materiali innovativi come la fibra di vetro e di carbonio e Sadler aveva già messo a punto un prototipo: un alto cilindro dalla doppia svasatura con un faro d’automobile all’estremità superiore. Si trattava semplicemente di un’idea da cui partire, andando oltre le difficoltà tecniche ed estetiche, che meritava di essere sviluppata con chi quei materiali li conosceva e li sapeva trasformare, sfruttandone le caratteristiche che avrebbero permesso di ottenere un corpo lampada leggero, sia fisicamente che visivamente, che si illuminasse totalmente, offrendo una luce morbida, calda e accogliente.

Frutto di oltre due anni di ricerche, la forma finale utilizza un diffusore alto 185 cm, a pianta circolare che si sagoma

allargandosi verso l’alto, realizzato in tessuto di fibra di vetro, avvolto da un filo in carbonio per la versione nera, in Kevlar® per la versione gialla. Dal punto di vista del processo la formatura avviene in uno stampo su cui viene fatto manualmente aderire un pezzo di tessuto di vetro su cui viene avvolto il lungo filamento.

La polimerizzazione è realizzata mediante cottura in forno sotto vuoto (a pressione controllata). Ciò premesso si capisce come lo spunto del progetto derivi proprio dall’individuazione del materiale e delle tecniche di lavorazione – in uno schizzo della lampada il designer annota le parole “artisanat industriel!” – così il risultato che insegue Sadler è di ottenere un diffusore trasparente e infrangibile con il *rowing*. Si tratta di un procedimento industriale basato sull’avvolgimento di fili di carbonio o Kevlar®, che nel caso di *Mite* sono inseriti in un tessuto di fibra di vetro e tenuti assieme da particolari resine. La quantità e la posizione del filo determina la percentuale di trasparenza del materiale, e contemporaneamente conferisce resistenza, flessibilità e leggerezza



Forno di ‘cottura’ del diffusore Mite.

Semplicemente fare luce



Mite /2000 — design Marc Sadler

utilizzando sezioni minori, fungendo così da decoro e da struttura alla lampada.

Nel 2009, in occasione del suo decennale, con il modello *Mite Special Fusion* il diffusore è arricchito dall'uso di fibra di carbonio e di Kevlar® intrecciati assieme a creare un motivo quasi etnico. L'autografo di Marc Sadler affianca il logo di Foscari nella marchiatura sulla base. Determinante per l'effetto luminoso complessivo risulta inoltre la collocazione della sorgente: tre astine metalliche la mantengono alla corretta distanza dal diffusore, sospingendola dal bordo superiore, minimizzando così le ombre. L'anello di finitura superiore, realizzato in acciaio inox lucidato a specchio, è disegnato in modo da fungere anche da riflettore convogliando la luce verso l'interno. Per riequilibrare peso e proporzioni, un basso e largo disco, sempre in acciaio inox fa da piede al diffusore. La lampada è realizzata da subito anche in versione sospensione, *Tite*, in due misure, di cui *Tite 1* dalla forma particolarmente allungata. La famiglia è stata ampliata nel 2001 con la versione da tavolo *Lite* e nel



Evoluzione del concetto di Mite a partire dal primo prototipo.
Sopra: versione definitiva del modello in carbonio.
Marc Sadler ritratto da Gianluca Vassallo nel suo studio-officina.

2003 con *Kite*, lampada da parete. *Mite* e *Tite* sono state premiate con il Compasso d'Oro nel 2001 con la seguente motivazione: "Questi modelli costituiscono una decisa innovazione tecnologica nel campo della lavorazione vetraria".

Il materiale così innovativo ha lasciato spazio alla progettazione di altre applicazioni e versioni fino ad arrivare nel 2008 a 'Fiber Evolution', un progetto-evento itinerante in collaborazione con Sadler, ospitato in importanti città in Europa, a New York e Melbourne.

Nel 2021 – per celebrare i 20 anni dal Compasso d'Oro – nasce *Mite Anniversario*, volumetricamente identica all'originale ma dalla finitura del corpo opaca, con un filo di carbonio più sottile montato con una spirale più ampia che procede addensandosi verso il basso. La base è enfatizzata con marmo nero screziato da venature bianche o grigio chiaro. Totalmente riprogettata la parte illuminotecnica per una più ampia distribuzione luminosa e una totale illuminazione del diffusore.

Mite è conservata presso la collezione di design del Centre Pompidou di Parigi.



Semplicemente fare luce

Foscarini, identikit di un personaggio Aurelio Magistà

Foscarini appartiene ai marchi con un'identità così nitida che nell'immaginario collettivo diventano personaggi, soggetti con una netta personalità e comportamenti coerenti. Densità di pensiero e vocazione all'esplorazione sono i suoi primi tratti distintivi, perché sono correlati in un rapporto di causa/effetto. La densità di pensiero è il carattere immanente, quello più profondamente inscritto nel suo codice genetico. Una densità che nasce dal continuo interrogarsi, da una catena di domande, dove spesso sono le risposte stesse a generare nuove questioni. E questa intensità intellettuale può diventare perfino ossessione e tormento – un identitario *dubito ergo sum* – che costringe a non indugiare sull'epifania di una soluzione ma ad archivarla per spingersi verso il prossimo interrogativo. La condizione inquirente si pone come carattere fondativo, immanente, anche perché Foscarini, alla data ufficiale di fondazione del 1981 deve di fatto aggiungere la seconda nascita del 1988. Due nuovi soci proprietari, già interni all'azienda, imprenditorialmente ma anche creativamente (in quanto autori) ben consapevoli degli orizzonti che hanno davanti. Essere in due stabilisce uno statuto dialettico, enfatizzato dalla diversa personalità di Carlo Urbinati (rimasto attuale proprietario), autoriflessivo e istintivamente condotto all'approfondimento, e Alessandro Vecchiato (oggi in altre imprese), animato da una contagiosa gioia del fare, che si

integrano efficacemente. È dunque l'imprinting di un confronto destinato alla perenne ricerca di nuovi approdi attraverso la conquista di un'autocoscienza del proprio divenire. La dinamica si riflette sia nella dichiarata determinazione a 'disegnare' l'azienda, ovvero un'articolata progettualità di organizzazione imprenditoriale, sia nella vocazione a esplorare che si reifica in costante ampliamento dell'orizzonte produttivo.

Esplorazione e quindi viaggio. Non tanto geografico, anche se il cuore veneziano di Foscarini ha familiarità con gli orizzonti esotici fin dalle origini, quanto metaforico: un percorso in cui la densità intellettuale, il tormento dell'autoindagine è il primo mobile, il motore sia di un andare verso, sia di un allontanarsi da, perché l'obiettivo raggiunto diventa il trampolino che fornisce nuova energia cinetica. Peraltro, non sono necessarie le lunghe distanze per andare lontano. La stanza quadrata in cui de Maistre ha scritto *Voyage autour de ma chambre* aveva un perimetro di soli 36 passi, e conteneva interi mondi.

In questo scenario l'ubicazione periferica di Foscarini, in una cartografia del design 'milanobrianzocentrico', più che un limite è un vantaggio: libero dalla rete di relazioni che inevitabilmente rende più omologhe intuizioni e tendenze, Foscarini valorizza tale indipendenza promuovendola a identità di pensiero e di azione. Periferica la posizione, periferica la visione, che sa

cogliere aspetti invisibili a chi si concentra sul fuoco dello sguardo, dove campeggia ciò che è palese a tutti. Un'indipendenza affermata e difesa soprattutto oggi, mentre assistiamo all'applicazione di strategie di accorpamento e all'irruzione di investitori motivati da logiche finanziarie più che da vocazioni imprenditoriali. L'esplorazione di nuovi percorsi, anche in questo, è fondativa. Fin dalle origini, quando l'identità produttiva è collegata a un solo materiale, il vetro, e a uno specifico know-how, quello delle fornaci muranesi, Foscari ha la mente libera perché ha le mani libere: una fornace non la possiede, ma individua ogni volta fra i diversi saper-fare quello più adatto al progetto specifico. L'esplorazione è ben attestata nel progetto di luce: un percorso che nella sua coerenza evolutiva conferma il leibniziano *natura non facit saltus*. Ogni nuova meta dell'itinerario non segna un semplice cambiamento di destinazione, né l'estemporaneo adeguamento a mode e tendenze. Al contrario, si legge chiaramente una progressione nella sequenza: il vetro soffiato delle origini conosce nuove interpretazioni con *Plana*, 1984, e *Folio*, 1990, e nel 1992 diventa vetro industriale con *Orbital* di Ferruccio Laviani; poi arrivano i polimeri con il polietilene di *Havana* nel 1993, l'apertura verso nuovi materiali (fibra di vetro e filo di carbonio) e nuove tecnologie (almeno nel mondo dell'illuminazione) con *Mite* nel 2000, cui si affiancano scelte sperimentali a volte abbandonate, altre integrate ad allargare lo spettro delle modalità produttive, ulteriori

segnali di un progetto ben preciso: penso per esempio alle contaminazioni con l'arte, come la serie *Wassily off the Wall*, collezione nata dai disegni di Wassily Kandinsky per i costumi di un balletto prodotto dalla Bauhaus a Dessau. Egli viveva e insegnava lì. Se il propulsore del percorso è il continuo interrogarsi e interrogare, a tracciare la rotta è appunto il progetto. Per questo non ci sono compagni di viaggio fissi, anche se qualcuno, come Rodolfo Dordoni, segue un tratto di itinerario più lungo e significativo e altri, come Marc Sadler o Ferruccio Laviani (due per tutti) sono ricorrenti. Perché gli autori, come i materiali, le tecnologie e le modalità, sono funzionali a raggiungere la destinazione che Foscari si è assegnato. Il progetto afferma il suo primato dopo aver superato un processo di raffinamento quasi ossessivo. Quindi il punto di arrivo del designer, la consegna di una nuova creazione, diventa per Foscari un secondo inizio. Comincia un altro percorso, segnato dalla dialettica fra il creativo e l'azienda: quel confronto distilla e instilla nell'esito finale il DNA foscariano che ne renderà riconoscibile la paternità. Anche per questo nella storia delle relazioni con tanti creativi emerge una ricorrenza che è costanza, fedeltà a una rete di relazioni che si offre come simposio dove le idee possono decantare anche per anni prima di 'vedere la luce'. E nella molteplicità di esiti che la densità intellettuale ha saputo manifestare, c'è da tempo anche un laboratorio di idee che offre un contesto di più formale confronto: la rivista

Aurelio Magistà — Foscari, identikit di un personaggio

“Inventario”, il cui nome di apparente *understatement* burocratico (da notare che l'inventario è un metodico processo di autoanalisi) lascia implicita la contiguità non solo fonetica ma semantica con il processo creativo dell'invenzione, nel segno della comune radice *invenio*. Il lungo insistere di queste righe sulla densità di pensiero di Foscari potrebbe però generare un equivoco: che l'identità più profonda del marchio sia algidamente raziocinante, ma tale riduzione alla sola ragione ha ampie smentite. In primis negli esiti del progetto di luce che Foscari ha sviluppato con la sua produzione, in cui l'emozione ha spesso un ruolo decisivo, ma anche nella dialettica che è all'origine della dinamica esplorativa, in cui fra i poli positivi e negativi che generano scintille c'è soprattutto quello fra ragione e passione, capovolgendo la celebre frase di Pascal: il cuore ha le sue ragioni che la ragione ben conosce. L'emozione del progetto di luce, infatti, non è autisticamente conclusa nell'esito formale dell'oggetto; l'esperienza estetica si compie piuttosto nella sua relazione con le persone. Nell'equazione creativa di Foscari, decisivo è il fattore uomo, fino all'estrema conseguenza che la luce si realizza, esiste solo in quanto funzione dell'essere umano. Significativa testimonianza sono i due capitoli dell'innovativo progetto 'Vite' (2020 – 2023): nelle immagini di Gianluca Vassallo, raffinate nel cogliere calore e colore delle variazioni di luce in ogni parte

del mondo e contesto, al centro dell'attenzione ci sono appunto le vite delle persone e le loro case davvero vissute, che nel primo volume, tra l'altro, sono narrate dalla penna di Flavio Soriga. Le lampade, senza invadere la scena, restano discrete alleate di quelle esistenze. E fra le tante altre prove a sostegno di questo punto conclusivo, ce n'è una più recente e potente: l'acquisizione del marchio Ingo Maurer, orfano del suo omonimo fondatore. Le lampade di Ingo Maurer sono poesia pura, a volte commovente, altre spiazzante, e ciascuna fa storia a sé, generata dai misteriosi cortocircuiti del grande autore. Purtroppo Maurer non c'è più dal 2019 ed era facile intuire che mantenere in vita un marchio così profondamente legato alla persona sarebbe stata una spinosa questione. Ma Carlo Urbinati era stato conquistato da Ingo Maurer tanti anni fa e in quei rovi si è avventurato con curiosità senza calcoli ma, soprattutto, con la spinta del cuore, accettando la sfida che capovolge i luoghi comuni e fa incrociare i destini di una organizzatissima struttura intellettuale italiana con quelli di un'imprevedibile creatività tedesca. Uno scenario, come dire?, tutto da esplorare.

Aurelio Magistà dirige Design di “la Repubblica” e insegna al corso di Moda e industrie creative dell'Università Iulm di Milano.

CAP. 2 — DEFINIZIONE DI UN'IDENTITÀ



Dopo il Compasso d'Oro

Foscarini nel 2003 ha raggiunto i vent'anni di attività: occupa una trentina di persone, presenta un fatturato in costante crescita, la maggior parte del quale realizzato sul mercato internazionale. L'importante riconoscimento del Compasso d'Oro, simbolicamente rappresentativo di un nuovo passaggio nella storia aziendale, incoraggia a investire su progetti sempre più ambiziosi e interessanti come quelli che continuano il dialogo con i designer Patricia Urquiola e Marc Sadler, già autori con *Bague* e *Mite* di due pezzi di riconosciuta immagine e successo. È la prima a presentare a Foscarini, insieme a Eliana Gerotto, il progetto di *Caboche* (2005), al quale fa seguito *Twiggy* (2006) di Sadler. Entrambi i prodotti rappresentano bene l'approccio *problem solving* dell'azienda: la ricerca della soluzione corretta a un problema progettuale, cui segue l'identificazione delle modalità tecnologiche ed esecutive più idonee. Nondimeno questo periodo rappresenta una compiuta affermazione dell'identità di Foscarini, anche dal punto di vista del riconoscimento del mercato, nel settore delle lampade di design. Il fascino di *Caboche* oltre al suo modo di fare luce risiede nella sua accentuata visibilità, con la corona di sfere trasparenti che cinge la fonte luminosa esaltandone l'effetto. Un sapiente mix di espressività e di resa luminosa che ha richiesto però passaggi molteplici fino a quando non si è giunti a determinare il processo progettuale con cui realizzarla, modificandone non solo la struttura ma anche il materiale. Dal vetro alla plastica, perché il risultato non permettesse di ottenere la suggestione luminosa immaginata, oltre a presentare l'inconveniente della visibilità dei punti di connessione delle sfere alla struttura, risolta con la scelta di una totale trasparenza grazie al polimetilmetacrilato di sfere e sostegno.

Inizialmente accolta con freddezza dalla distribuzione, la lampada ottiene molto presto un grande riscontro, al punto da mettere alla prova già nel corso del primo anno il sistema produttivo dei fornitori e renderne necessario un significativo potenziamento per far fronte al crescente numero di ordini. L'immediato successo del pezzo conferma l'intuizione dell'azienda nell'inserire un prodotto a catalogo quando è convinta sia un pezzo importante per completarne l'identità. Una forma mentale insita nella cultura del miglior design italiano, dove la gestione del marketing da parte degli stessi imprenditori, votati a realizzare prodotti che nascono dalla ricerca e la sperimentazione, senza farsi condizionare troppo dal mercato, è in grado spesso di anticiparne le tendenze.

Lo sviluppo di *Twiggy* è altrettanto interessante sotto il profilo della collaborazione tra progettista e azienda. Dopo il successo di *Mite* e *Tite* ma anche delle varianti nello stesso materiale *Lite*, *Giga-Lite* e *Kite*, Sadler con *Twiggy* continua a esplorare le potenzialità d'utilizzo dei compositi, su base di fibra di vetro, per una lampada da

Copertina della monografia '83 '03 dedicata ai primi vent'anni dell'azienda.

Vista dell'attuale sede di Foscarini inaugurata nel 2003, con un sistema fotovoltaico che la rende parzialmente autosufficiente dal punto di vista del consumo energetico. Il progetto fu premiato come uno tra i più interessanti della provincia di Venezia.



Alessandro Vecchiato e Carlo Urbinati



“Qui entra in gioco il know-how di Foscarini nello sviluppare i progetti: rendere le cose più semplici possibili nel rispetto dell’idea o dei contenuti del progetto stesso”.



Fasi della lavorazione artigianale del diffusore di Twiggy. Dalla selezione e taglio del materiale composito al controllo in luce della verniciatura finale.



Marc Sadler in un ironico scatto nel suo studio a Milano a sottolineare l’idea ispiratrice della canna da pesca per Twiggy.



Cap. 2 — Definizione di un'identità

terra ad arco connotata da flessibilità e una certa leggerezza visiva. Un segno lineare sottolineato dall'uso del colore dove il processo di semplificazione di tutte le sue componenti tecniche raggiunge la sintesi perfetta: dalla soluzione semplice e ingegnosa per regolarne l'altezza, attraverso un sistema di piccoli contrappesi, all'ampio supporto della base trasformata in un elemento grafico che richiama la circolarità del diffusore dove lo stelo si infila stabilmente come una canna da pesca nel terreno.

Qui entra in gioco il know-how di Foscari in nello sviluppare i progetti: rendere le cose più semplici possibili nel rispetto dell'idea o dei contenuti del progetto stesso. Tuttavia, la semplicità non coincide con la facilità: la tecnica non è mai esibita ma non per questo è assente ed è perseguita per offrire al fruitore un'immagine dell'oggetto pulita e di immediata comprensione.

Caboche e *Twiggy* consentono nel corso di quegli'anni di raggiungere, oltre a una certa visibilità, anche un importante raddoppiamento del fatturato, tra il 2006 e il 2007, pur mantenendo lo stesso numero di dipendenti, a conferma che la modalità di lavoro portata avanti offre una buona prova di tenuta. Il salto dimensionale porta a delle nuove modalità organizzative, da cui la scelta di dividere verticalmente le mansioni tra i due soci, pur rimanendo sempre condivisa la selezione dei prodotti e delle strategie. Ad Alessandro Vecchiato la parte di sviluppo e ingegnerizzazione e della comunicazione, e a Carlo Urbinati quella commerciale e amministrativa.

Tra le azioni intraprese nel periodo è interessante ricordare il lancio, nel 2007, di *MyFoscari*, una piattaforma di customer service online riservata ai rivenditori, ai fini di migliorare il dialogo con la distribuzione. L'innovativa piattaforma fornisce risposte in tempo reale a tutte le esigenze operative dei rivenditori, dalle informazioni sulla disponibilità dei prodotti alla possibilità di inserire gli ordini, tracciare le spedizioni, scaricare le fatture, tutti i giorni nelle ventiquattro ore in un approccio di trasparenza totale verso i clienti, tagliando distanze fisiche e temporali. Una soluzione dimostrativa dell'approccio olistico al design di Foscari per la capacità di rispondere in modo progettuale e creativo a qualsiasi esigenza e a tutti i livelli dell'azienda.

Questa seconda metà degli anni Duemila è caratterizzata da una certa concentrazione di prodotti: nuove idee che suggeriscono, ad esempio, di scegliere la plastica per il loro migliore sviluppo. L'esplorazione delle tecnologie di stampaggio porta alla produzione di lampade come *See You* (2007) di Marc Sadler, dotata di un'interessante

Racconto fotografico del montaggio da parte di Giulio Iacchetti di una lampada *Tropico*, il cui volume si ottiene dalla composizione in ripetizione di un unico elemento a losanga. La collezione era composta da quattro modelli distinti nelle forme: *Bell*, *Ellipse*, *Sphera* e *Vertical*.

“Questa seconda metà degli anni Duemila è caratterizzata da nuove idee che suggeriscono di impiegare la plastica per il loro migliore sviluppo”.



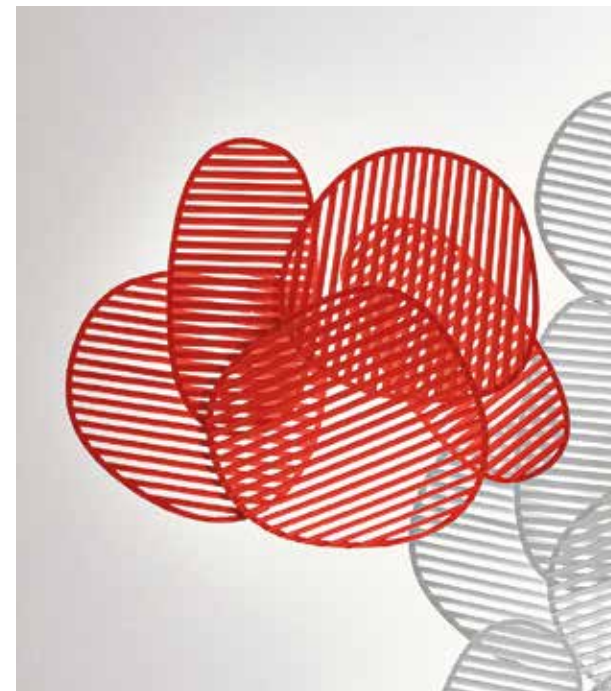
Tropico



La famiglia Tropico proponeva due colori dell'elemento a losanga, avorio e ghiaccio. Una ulteriore personalizzazione della luce si otteneva inserendo dei filtri colorati all'interno del corpo luce cilindrico.



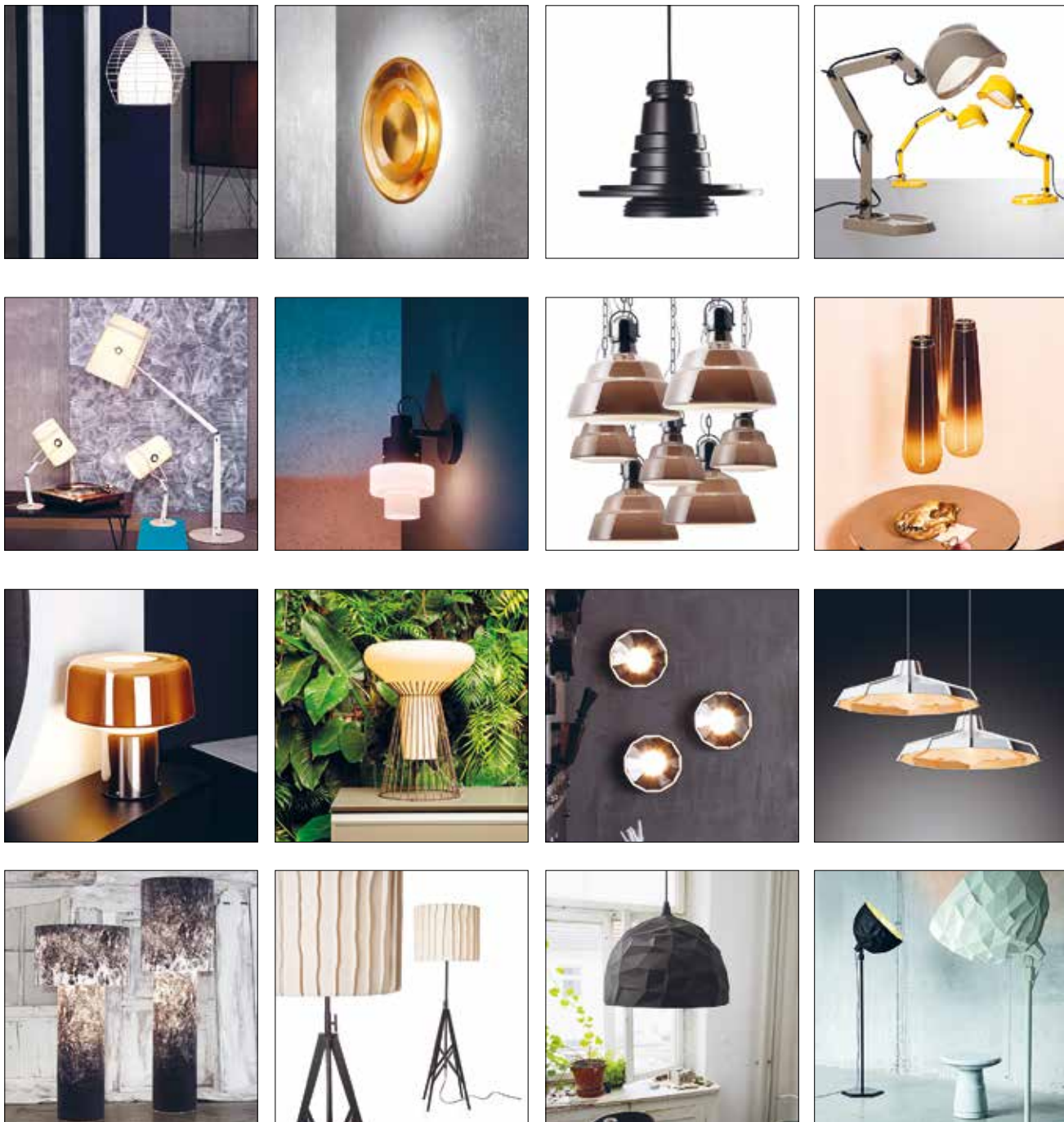
Le Soleil



Nuage

L'impiego di materiale plastico fu spesso caratterizzato da una significativa proposta di varianti colore come nelle collezioni Le Soleil, Nuage, Binic, Yoko.





La collezione di illuminazione Diesel con Foscari offriva un'ampia varietà di soluzioni, impiegando materiali diversi con finiture ricercate e di alta artigianalità. Tra i modelli particolarmente apprezzati dal pubblico spiccavano le collezioni Cage, Rock, Glas, Mysterio e Pipe.

Cap. 2 – Definizione di un'identità

soluzione di ottica e caratterizzazione delle superfici; il sistema modulare basato su un concetto di flessibilità produttiva e personalizzazione di *Tropico* (2008) di Giulio Iacchetti; lo scenografico volume, scomposto ad arte e disegnato da fasce irregolari di *Le Soleil* (2009) di Vicente Garcia Jimenez; la piccola e 'cartoonesca' *Binic* (2010) di Ion-na Vautrin; *Bahia* (2010) di Lucidi Pevere, per approdare più tardi con *Plass* (2011) di Luca Nichetto, all'uso del processo rotazionale applicato al polycarbonato trasparente. Rimangono interessanti per la sperimentazione sottesa al loro processo anche *Nuage* (2012) di Philippe Nigro, con la sua modularità funzionale alla composizione a parete, o *Yoko* (2013) di Anderssen&Voll, dove è inusualmente la base a fare da diffusore sormontata da una calotta colorata trasparente. Ognuno di questi progetti è diverso dall'altro in virtù di come il materiale plastico viene interpretato attraverso diverse tecnologie e caratterizzazioni formali.

Foscari e Diesel

Nell'ottica di aprirsi a un nuovo pubblico e di ampliare l'offerta distributiva, nel 2009 Foscari sigla – su invito del fashion brand Diesel – una collaborazione per lo sviluppo e la distribuzione della collezione lighting della linea per la casa *Successful Living*. Si tratta di un accordo di licenza in base al quale Foscari, disponendo di una lunga esperienza nel campo dell'illuminazione, sviluppa le idee provenienti dal Diesel Creative Team capitanato dal direttore creativo Wilbert Das, curandone anche la distribuzione su scala mondiale ma scegliendo programmaticamente di non inserire questa collezione nel catalogo generale. La collezione, infatti, è una nuova linea che si differenzia fortemente nel design e nello stile dalla collezione Foscari e che si rivolge ad altre fasce di mercato. La partnership porta negli anni allo sviluppo di più di quaranta modelli di lampade, alcune delle quali ottengono un grande successo. La collaborazione nel corso di dieci anni ha permesso a entrambi i partner di dialogare con un pubblico per loro nuovo, ed esplorare progettualmente soluzioni per diversi modi di vivere, arredare e abitare. Dieci anni che hanno dato importanti soddisfazioni, sia da un punto di vista di comunicazione, sia dal punto di vista del business. Retrospectivamente, la decade è da considerarsi come un passaggio importante nella storia aziendale, perché in essa si maturano delle competenze, utili per il futuro, date dall'esperienza di gestione di un altro marchio e del suo inserimento nel mercato.



L'attenzione al controllo di qualità del prodotto è uno dei principi guida di Foscari. Le prove di laboratorio sono finalizzate a efficientare la produzione nel rispetto delle normative di settore.



Cap. 2 — Definizione di un'identità

La conversione al LED

L'impegno a inizio del decennio è anche nella conversione al LED dei prodotti a incandescenza o alogeni che culmina nella presentazione al Salone del Mobile del 2013 di una collezione di uguali modelli, nelle due versioni incandescenza e LED, a dimostrazione che l'effetto luminoso non è pregiudicato dal cambio della sorgente. Il risultato è il frutto di una progettazione molto attenta alla resa luminosa dal punto di vista qualitativo perseguita tenendo conto che le lampade LED debbano avere una emissione paragonabile a quella delle lampadine. Il LED – soprattutto all'inizio – non soddisfa in termini di qualità e piacevolezza della luce, e spinge l'azienda a un forte processo di ingegnerizzazione al fine di raggiungere l'effetto di una luce morbida, curata, accogliente, con la fonte luminosa più possibilmente nascosta, non abbagliante, dove è l'oggetto lampada a emergere. Questa volontà nasce dalla consapevolezza che le lampade sono spente per la maggior parte del tempo, motivo per cui devono essere dei begli oggetti, e quando accese devono regalare una luce avvolgente, in grado di far sentire le persone accolte benevolmente come in una casa. Un tipo di attenzione alla qualità della luce che viene confermato nei progetti contract dal fatto che le luci Foscari trovano normalmente impiego nelle zone dedicate all'accoglienza.



La supervisione del prodotto finale è affidata a un gruppo di lavoro interno, incaricato di verificare che gli standard definiti durante la progettazione del modello siano costantemente mantenuti.



“La tensione verso il nuovo connota le scelte progettuali fatte e l’azienda rimane fermamente convinta che il patrimonio sia nelle idee o nella capacità di suscitare, definirle, svilupparle, non nella tecnologia produttiva o nel mercato”.

Cap. 2 — Definizione di un’identità



Viste degli uffici e del magazzino.



Foscarini è un'azienda senza fabbrica, formata da persone che collaborano per condividere idee e progetti. Il modo di operare si basa sullo scambio di esperienze e conoscenze con l'obiettivo di portare originalità.

Cap. 2 — Definizione di un'identità

Verso una nuova identità

Nel frattempo, l'aumento di dimensioni e del fatturato impone delle scelte organizzative verso una managerializzazione della struttura, percorso già in fieri quando nel 2014 Alessandro Vecchiato decide di lasciare l'azienda e rinforzato quando Carlo Urbinati ne diventa amministratore unico. "In qualche modo è come se mi fossi ritrovato a incarnare la seconda generazione di me stesso", dichiara Urbinati, che avverte in quel momento anche l'esigenza, dopo trent'anni, di focalizzare e distillare il DNA dell'azienda, il suo carattere unico e fondante, per isolarne i cardini principali. Un lavoro di autoindagine svolto insieme a un team multidisciplinare dell'Università Ca' Foscari di Venezia che porta alla definizione della visione e della missione di Foscarini e ad esplicitare i valori guida dell'azienda: libertà, relazione, semplicità, avanguardia, italianità. In Foscarini si lavora con tanti materiali, tante tecnologie, tanti designer e questa riflessione sull'identità aziendale, per un'impresa notevolmente trasformata dai suoi inizi, aiuta a definire meglio le sue caratteristiche, che si scoprono anche essere distintive. Il marchio ora ha acquisito una sua riconoscibilità a tuttotondo agli occhi del pubblico che non si limita a premiare solo il prodotto come poteva avvenire in passato. Questo importante passaggio è frutto di un percorso intrapreso dall'azienda al fine di crearsi una riconoscibilità basata su un approccio al progetto dai tratti originali, per avere il coraggio di immaginare nuove idee. Una 'alterità', non snobistica ma introiettata nell'evoluzione dell'impresa, che rivendica un approccio al design allargato, oltre al prodotto e al servizio, al disegno dell'intera gestione aziendale. Così, di fronte a una sfida o una particolare esigenza, individua sempre le soluzioni originali e creative per risolverle. Un tipo di modus operandi, di abito mentale, manifestato a seconda delle necessità nello sviluppo dei prodotti, nella comunicazione, nel servizio al cliente, nella logistica.

Gli ultimi vent'anni hanno visto il mercato della luce spostarsi verso una dimensione più tecnica e illuminotecnica e Foscarini ha mantenuto fede alla sua missione di fare luci nella convinzione che un prodotto caratterizzato, espressivo, speciale, possa incontrare sempre uno spazio nelle case più diverse in qualsiasi punto del mondo. La tensione verso il nuovo, da non confondere con il nuovismo, connota le scelte progettuali fatte e l'azienda rimane fermamente convinta che il patrimonio sia nelle idee o nella capacità di suscitare, definirle, svilupparle, non nella tecnologia produttiva o nel mercato. In altre parole, Foscarini continua a mantenere il focus sul prodotto – e non sul mercato –, mai inteso come veicolo per dare sfogo a una capacità produttiva o meramente commerciale. Foscarini oggi è sempre di più una 'fabbrica di idee' dove il senso del prodotto risiede nella ricerca del nuovo, senza dimenticare



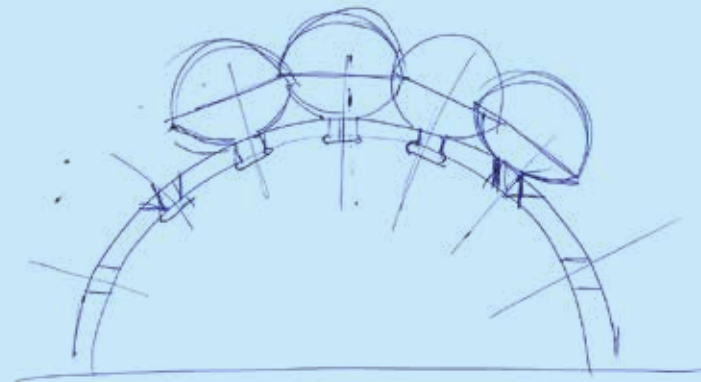
L'ufficio tecnico segue la fase di sviluppo e industrializzazione di ogni nuovo prodotto.

Cap. 2 — Definizione di un'identità

la dimensione di qualità artigianale, e delle relative maestrie, in cui affonda le radici. L'identità Foscarini è un'emanazione della sua cultura e ne crea l'immagine: i due aspetti si influenzano l'uno con l'altro, così al di là dei successi commerciali ciò che rimane nel catalogo esprime sempre e comunque una personalità costruita nel corso del tempo. "Il catalogo è sacro – dichiara Carlo Urbinati – perché è una foto di famiglia e la rappresenta nella sua essenza", quindi ogni scelta di prodotto comporta una grande responsabilità.

Attualmente il catalogo comprende oltre cinquanta famiglie di lampade, per più di duecento modelli diversi, in una gamma di prodotti in vari materiali come vetro soffiato, compositi, plastiche, metalli, speciali tessuti e carte, realizzati con processi differenti in un equilibrato rapporto tra la dimensione più industriale o artigianale. Prodotti di autori rappresentativi di poetiche diverse, in una polarità che tiene insieme esempi più narrativi come *Filo* di Andrea Anastasio (2017), la cui ricerca è in linea con il filone artistico ed espressivo coltivato già dagli inizi in Foscarini (ad esempio, con il lancio della collezione postmoderna *Wassily off the Wall*, 1985) e prodotti di sperimentazione tecnologica, e dalla vocazione più industrial, come la recente *Chiaroscura* di Alberto e Francesco Meda (2021), un luminator che integra la luce ambientale. In mezzo ci sono altrettanti gradienti di progetto, insieme a operazioni speciali – come il lavoro di ricerca portato avanti da James Wines e sintetizzato da *Light Bulb* (2018) – che insieme ai progetti culturali e editoriali servono a rafforzare la consapevolezza di essere, e di voler continuare a essere, produttori di progetti di senso.

Caboche
Gregg
Binic
Plass
Buds
Nile
Filo
Madre
Gioia
Chiaroscura



Caboche /2005—2021
design Patricia Urquiola con
/with Eliana Gerotto





Caboche /2005 - 2021 — design P. Urquiola con E. Gerotto

La sua idea deriva dall'osservazione di un braccialetto di perle: il diffusore è infatti composto dalla ripetizione di un'unica sfera trasparente che genera un volume (*caboche* in francese significa zucca, capocchia, ma allude anche al taglio cabochon delle pietre preziose quindi al gioiello) leggero e 'vitreo' in grado di diffondere la luce con un effetto spettacolare. Il primo prototipo prevedeva l'uso di sfere di vetro poste su una struttura in ottone, con una fonte luminosa rotonda, ma il risultato non permetteva di ottenere la suggestione luminosa immaginata in quanto presentava l'inconveniente della visibilità dei punti di connessione delle sfere alla struttura. Dopo alcuni passaggi, se ne determina il processo progettuale decidendo che, al fine di ottenere una totale trasparenza dell'oggetto, non solo le sfere, bensì anche il materiale di sostegno dovesse essere trasparente, da qui la scelta del polimetilmetacrilato (PMMA). Degli archetti modulari in plastica disegnano quindi la struttura interna e a questi sono fissati gli elementi trasparenti

dotati di una forma sferica studiata per aumentare la diffusione della luce che, dall'interno, penetra fra le sfere e contemporaneamente è diffusa dalle stesse, come nei cristalli luminosi.

Con l'avvento dell'elettronica la lampada viene adattata all'uso del LED con un nuovo gruppo luce bifacciale, restituendo un'illuminazione ancora più intensa.

Nel 2021 la nuova versione *Caboche Plus* la rende ancora più semplice e performante dal punto di vista illuminotecnico: il sistema di aggancio 'a baionetta' delle sfere sui nuovi archetti a zig-zag ne semplifica il montaggio, mantenendo sempre l'effetto di trasparenza totale e diffondendo la luce senza interferenze. Dopo quindici anni, questo ulteriore sforzo di semplificazione regala ancor più immaterialità e leggerezza alla famiglia di lampade che comprende anche le varianti sospensione, tavolo, parete, soffitto, terra.



Nella pagina accanto, primo prototipo di Caboche con ancora il telaio in metallo e le sfere in vetro. Successivamente si passerà al PMMA per sfere e struttura così da amplificare la trasparenza del corpo luce.

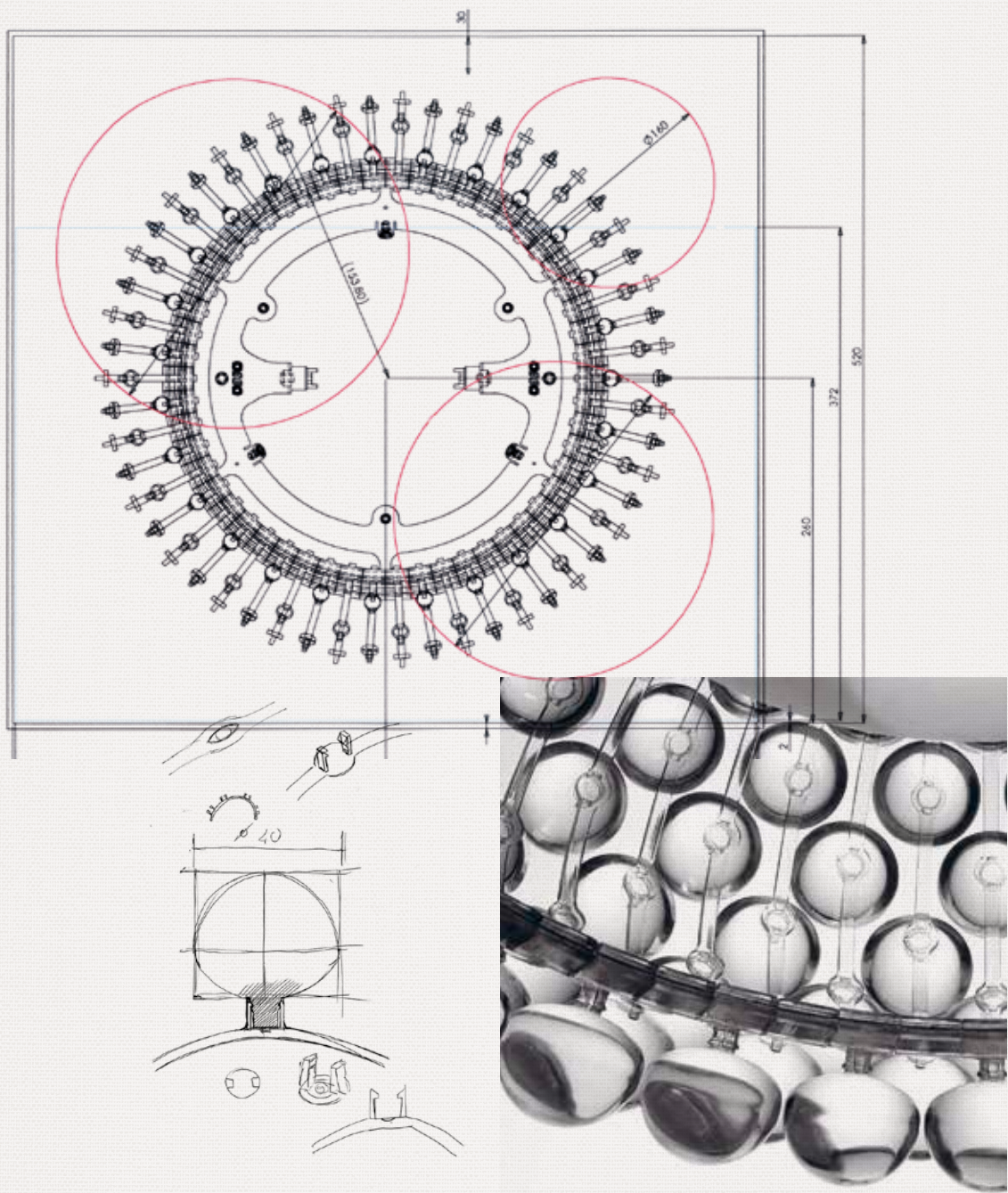
Sopra, braccialetto che ha ispirato il concept.



Eliana Gerotto e Patricia Urquiola

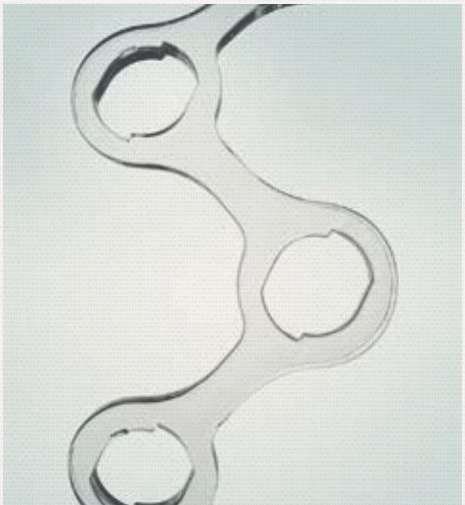
Semplicemente fare luce

Cab
Gre
Bin
Plas
Buc
Nile
Filo
Mac
Gio
Chi



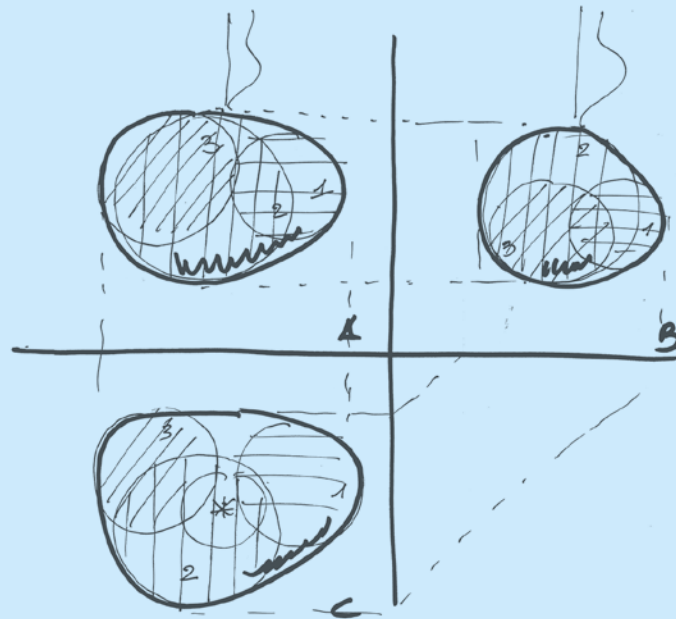
Disegni preparatori della struttura e studio della forma e dell'aggancio della sfera.

Caboche /2005 - 2021 — design P. Urquiola con E. Gerotto

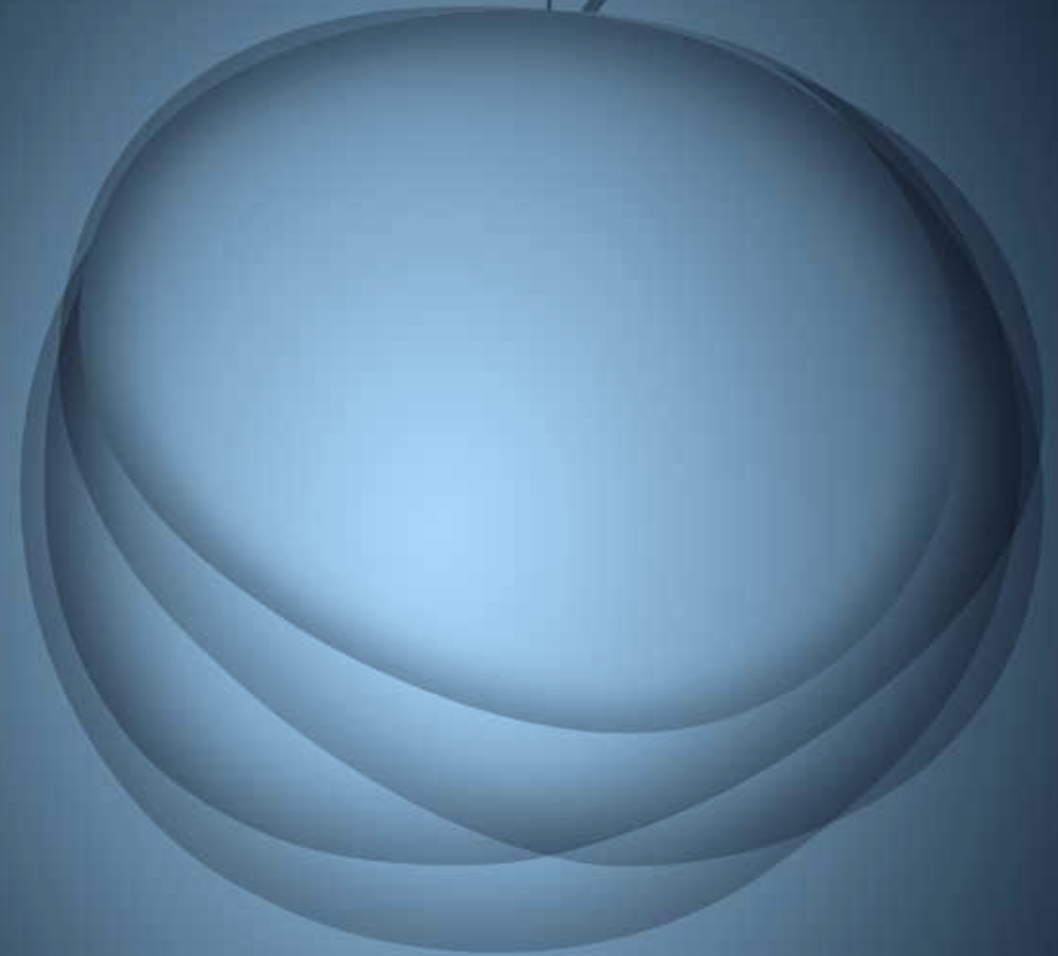


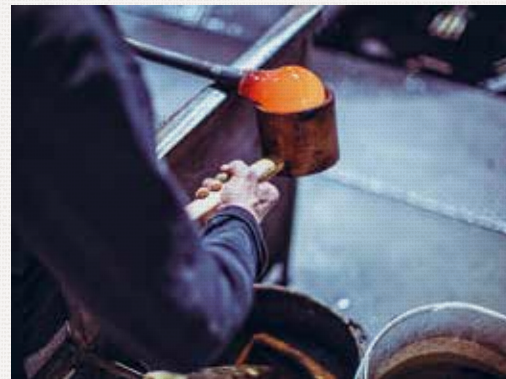
Il nuovo archetto, che monta una sfera leggermente modificata, contraddistingue l'attuale versione Caboche Plus che ha migliorato l'aggancio e l'architettura della composizione.

Caboche
Gregg
Binic
Plass
Buds
Nile
Filo
Madre
Gioia
Chiaroscura



Gregg /2007
design Ludovica Serafini
+ Roberto Palomba





Due fasi della lavorazione artigianale del vetro soffiato, una prima definizione del nucleo e parte della soffiatura.

Gregg /2007 — design Ludovica Serafini + Roberto Palomba

Ludovica Serafini e Roberto Palomba collaborano con l'azienda dal 1996 concentrandosi soprattutto intorno alla ricerca sul vetro, anche non soffiato. È alla seconda metà degli anni Duemila che risale il progetto della famiglia di lampade in vetro soffiato a bocca, acidato, in continuità con gli inizi muranesi dell'azienda e la costante sperimentazione di questo materiale tradotto in forme espressive contemporanee. Il valore plastico di *Gregg*, quasi un complemento luminoso da interni, sta nella sua forma non geometrica ma fluida, racchiusa in un volume organico, in grado di cambiare immagine a seconda del punto di vista da cui si osserva. Concretizza, metaforicamente, il processo di trasformazione dalla massa incandescente alla forma, restituito anche dalla luce calda e uniforme irradiata dal diffusore che circonda completamente la sorgente luminosa.

“Già da qualche anno stiamo indagando le leggi apparentemente casuali che regolano i processi naturali, – raccontano

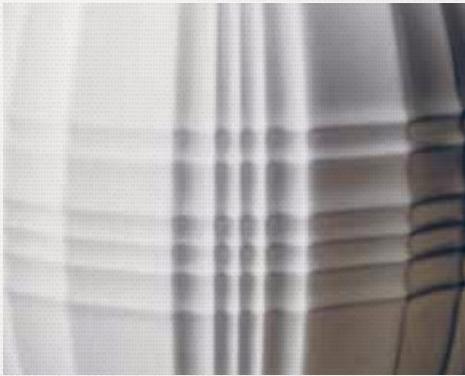
i designer – in realtà in nulla si può riconoscere maggior complessità e allo stesso tempo senso di appartenenza che nella natura, in cui l'uomo si identifica perché vi appartiene. L'organicità della natura riesce a riassumere in sé la più alta complessità di segni, informazioni, messaggi: eppure, cosa c'è di più semplice e puro di una goccia d'acqua e più sensuale di una pietra levigata?”¹.

Tra i fattori vincenti di *Gregg*, che nasce in versione tavolo, sospensione, parete e soffitto e in tre misure (quella midi arriverà circa una decina d'anni più tardi), gioca un ruolo chiave la sua versatilità d'utilizzo e inserimento nello spazio. Viene declinata, dopo un'approfondita ricerca, anche in una versione in polietilene stampato in rotazionale (*Poly Gregg*, 2011) a prova d'urto, ideale per il mercato contract, nonché per l'uso in esterni (*Gregg Outdoor*, 2011), nelle versioni da appoggio e sospensione per creare presenze luminose e composizioni all'aria aperta.

¹ A. Filippini, *Ludovica + Roberto Palomba*, in *Lux*, 8, p. 84, 2007.

Cab
Gre
Bin
Plas
Buc
Nile
Filo
Mac
Gio
Chi

Ludovica Serafini e Roberto Palomba continuano a indagare con Foscari inedite possibilità espressive per il vetro soffiato, in una ricerca tutt'ora in corso che coinvolge anche Vetrofond, la vetreria artistica che nel 1990 aveva da poco lasciato Murano per la terraferma veneziana e con cui Foscari inizia in quegli anni a collaborare per la realizzazione di *Lumiere*. Un'esplorazione che porterà a realizzare altri fortunati modelli in vetro soffiato, come *Rituals* (2013), *Tartan* (2015), *Gem* (2017), *Soffio* (2018): variazioni sul tema della luce in vetro soffiato a bocca, anche con motivi in rilievo, dalla duplice valenza luminosa e decorativa.



Particolari delle superfici dei vetri Tartan, Gem, Rituals XL e Gregg.
Ludovica Serafini e Roberto Palomba giocano con i volumi di Gem e Tartan in un fotogramma del video dedicato ai prodotti.



Gregg /2007 — design Ludovica Serafini + Roberto Palomba



Foto di Gianluca Vassallo, parte del progetto di comunicazione 'Maestrie', che racconta in modo originale alcune delle fasi di lavorazione in fornace del vetro soffiato.

Caboche
Gregg
Binic
Plass
Buds
Nile
Filo
Madre
Gioia
Chiaroscura



Binic /2010
design Ionna Vautrin





Disegni di Ionna Vautrin della collezione di vasi "Fabbrica del vapore" per Industreal con cui il design di Binic ha un rapporto di continuità formale e di colore.

Binic /2010 — design Ionna Vautrin

La designer francese Ionna Vautrin, originaria della Bretagna, si è ispirata all'immaginario marittimo di quei luoghi e così la forma iconica della lampada, sottilmente 'cartoonesca', fonde l'iconografia di un faro – da cui prende il nome – a quella di una manica a vento di una nave. Il primo prototipo era grande il doppio ma non convinceva, da qui la decisione di ridurlo nelle proporzioni fino ad arrivare alla versione finale e al piccolo formato, leggero e trasportabile, in grado di adattarsi bene a spazi diversi. *Binic* si compone di pochi elementi: una base conica sormontata da un diffusore, entrambi stampati in ABS. Il diffusore, che ricorda un miniproiettore, è chiuso con un semplice schermo in policarbonato, satinato, dietro



Componenti della lampada.

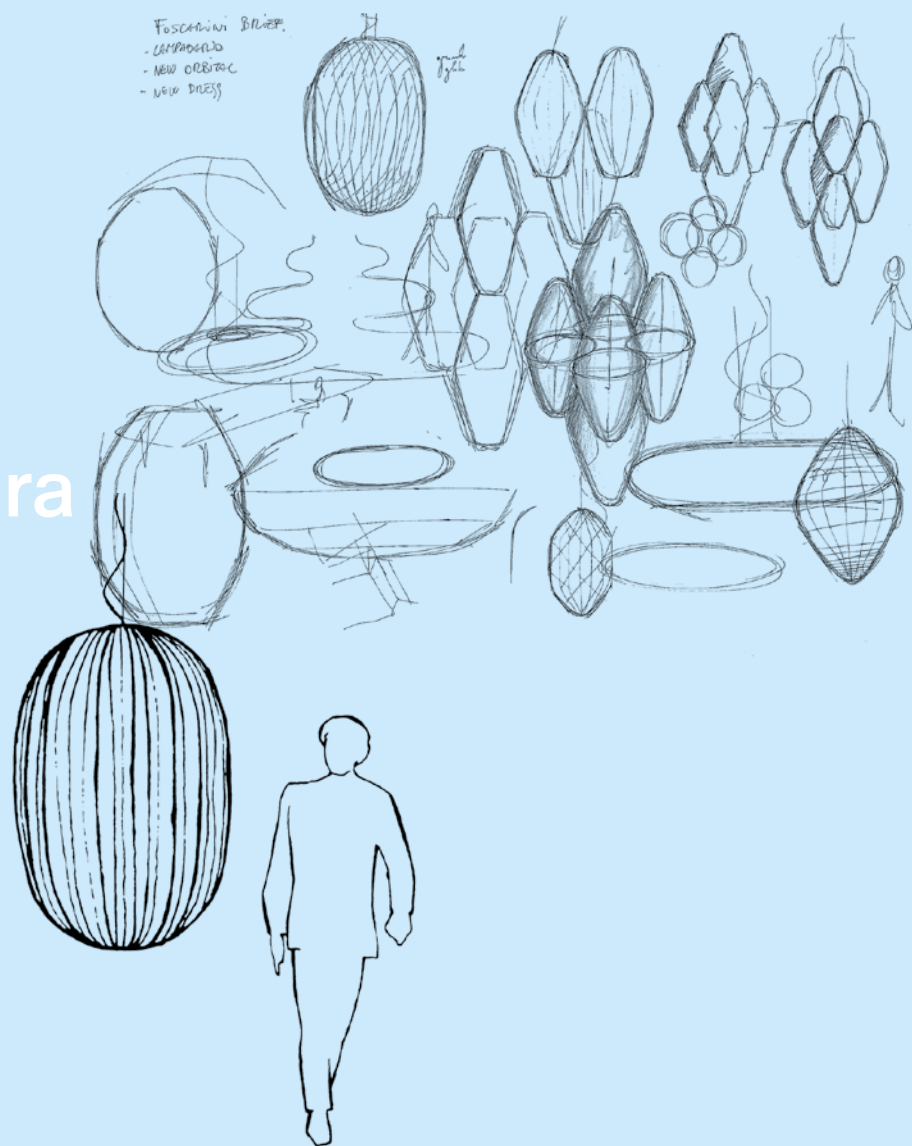
A destra, fotogramma tratto da uno dei video realizzati con Ionna Vautrin per il lancio di Binic sul mercato.

al quale è posizionata la lampadina che proietta una luce intensa e omogenea. Contribuisce a definire la personalità della lampada il colore, o meglio la gamma cromatica attraverso la quale è stata declinata. "Una lampada molto simpatica, colorata e piccola" così la definisce infatti la sua autrice ricordando anche *Eclisse* di Vico Magistretti, e sottolineando come il colore non sia un elemento secondario. Per questo motivo, eccezionalmente, sono state proposte alcune versioni speciali, come la serie *Be/Colour!* – una collezione in tiratura limitata interpretata per Foscarini nel 2018 da Ferruccio Laviani – che rompendo con il monocolore usa a contrasto due tinte per la testa e la base, o la versione speciale in colore rosso satinato del 2021. La gamma di delicate ma brillanti tinte pastello (bianco, rosa, blu, verde, giallo, antracite) è stata aggiornata nel 2015. Anche con la comunicazione del prodotto si è voluto sottolineare il carattere giocoso, disimpegnato della lampada con la produzione di una video-animazione, e per completare l'esperienza d'acquisto si è pensato a un packaging a tema: semplice, in cartoncino color naturale.

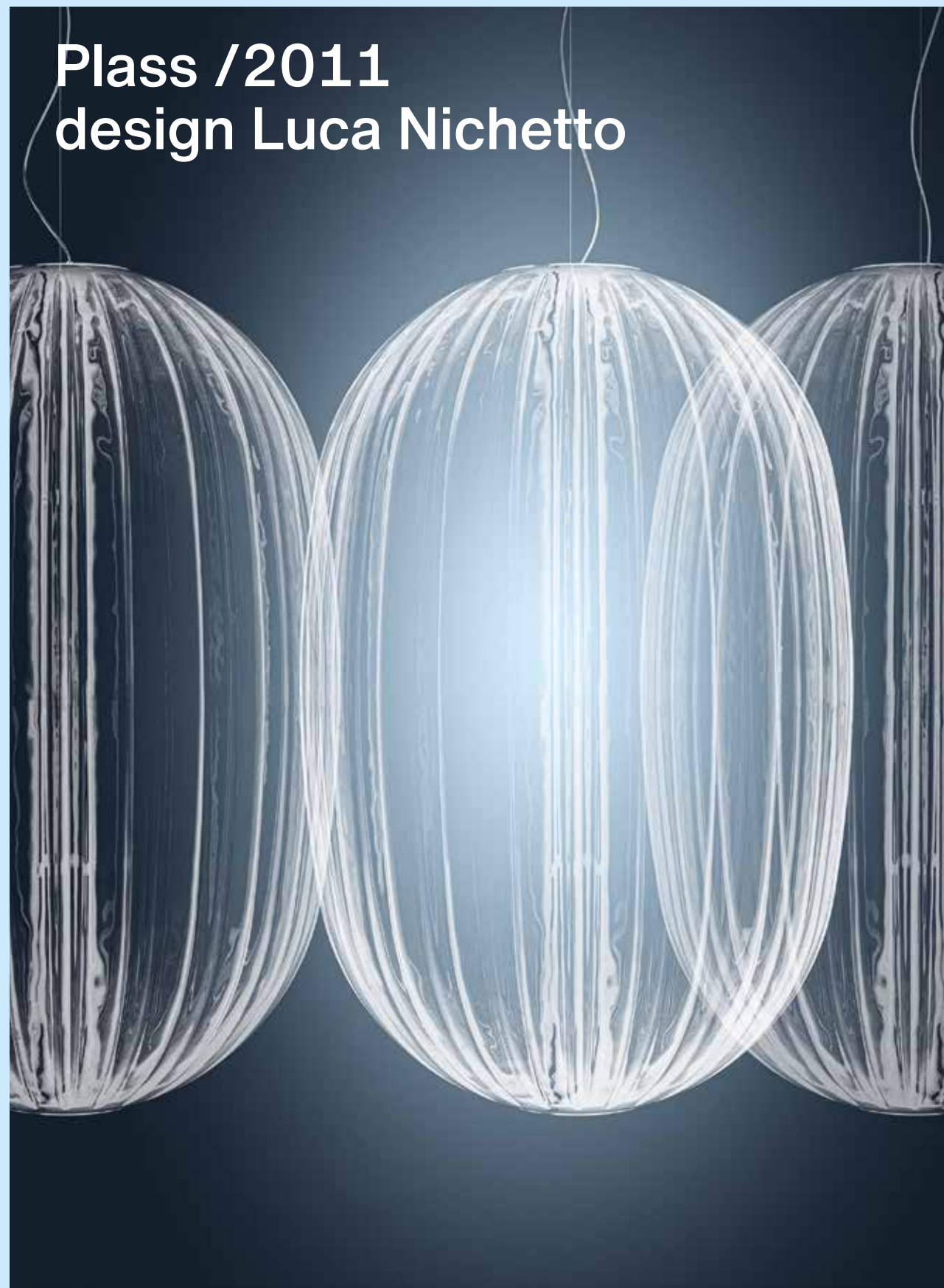
La lampada ottiene nel 2014 la menzione d'onore al Compasso d'Oro.



Caboche
Gregg
Binic
Plass
Buds
Nile
Filo
Madre
Gioia
Chiaroscuro



Plass /2011
design Luca Nichetto





Le due versioni colore di Plass, azzurro e grigio.

Plass /2011 — design Luca Nichetto

Plass, come suggerisce il nome, corrisponde alla volontà di fondere insieme le qualità del vetro a quelle della plastica (*plastic e glass*) simulando l'effetto ricco e suggestivo della luce riflessa su una perla di vetro molato colpita dai raggi del sole.

Un omaggio del designer muranese Luca Nichetto alla tradizione e alla cultura del vetro, tradotte in chiave contemporanea affidandosi a materiali e processi attuali. Attraverso la tecnologia dello stampaggio rotazionale si sono ottenuti dei grandi

volumi in polycarbonato trasparente – uno dei primi esempi di *rotomoulding* nel settore dell'illuminazione – caratterizzati dalla superficie incisa con un effetto plissettato, ulteriormente contraddistinti da una finitura connotata da lievi irregolarità che richiamano le imperfezioni del vetro. Queste bollicine d'aria – dovute a una prima fase di sperimentazione nello stampaggio – elevano quello che può tecnicamente essere un difetto reinterpretandolo come un valore aggiunto, in quanto richiamo alle perle veneziane. Tanto che quando si è trovato il modo di stampare il pezzo eliminando l'imperfezione si è volutamente scelto di reintrodurla – ingegnerizzandone la presenza nello stampaggio – al fine di ottenere l'effetto voluto ed enfatizzato dalla doppia sorgente luminosa. La vocazione scenografica della sospensione è avvalorata dalla possibilità di creare delle composizioni, anche di altezza e dimensioni diverse, attraverso un rosone multiplo. Gli stessi colori scelti, azzurro e grigio, sono un ulteriore rimando al mondo del vetro e ai suoi cromatismi.



Fotogramma tratto dal video di presentazione del concept della lampada ideata da Luca Nichetto.

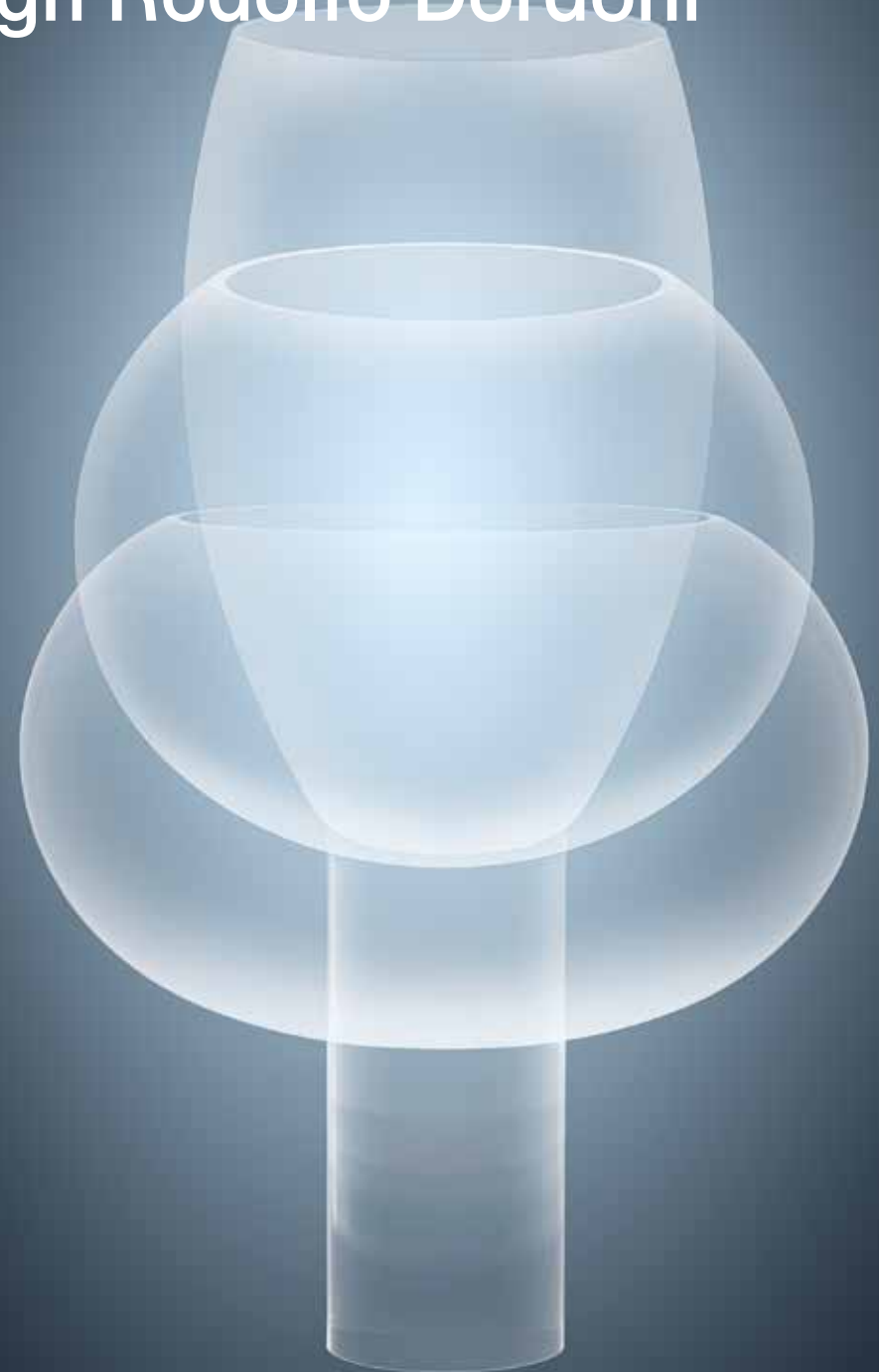
Dettaglio della sospensione e gioco di luce e ombra creato sul piano dalla versione tavolo di Plass Media.



Caboche
Gregg
Binic
Plass
Buds
Nile
Filo
Madre
Gioia
Chiaroscura



Buds /2016
Nile /2021
design Rodolfo Dordoni





In alto, Buds (1993) e Fruits (1990).
Sotto, l'attuale versione di Buds tavolo del
2016 e accanto lo studio delle versioni di Fruits.

Buds /2016 — design Rodolfo Dordoni

Buds si ricollega alla storia di Foscarini e agli anni segnati dalla stretta collaborazione con Rodolfo Dordoni, durata dalla fine del 1988 al 1993, quando disegnava una collezione di lampade da tavolo, terra e sospensione con diffusori in vetro soffiato dai colori vivaci e nomi che rievocano elementi naturali: *Fruits*, *Blossom* e, appunto, *Buds*. Quest'ultima famiglia di tre forme, a sospensione, è riproposta nel 2007 in versione vetro lucido con una gamma cromatica simile a quella di *Lumiere* (*New Buds*). Successivamente, nel 2016, segue un restyling nella forma con l'allargamento del foro inferiore per aumentarne la diffusione luminosa. Viene proposta una nuova gamma di colori più caldi e raffinati che si fondono maggiormente con i toni dell'ambiente: marrone, grigio, verde e bianco con finitura pagliesco. L'effetto di lucentezza del materiale viene così volutamente abbassato impegnando la

vetreria artistica Vetrofond – con la quale Foscarini collabora dalla realizzazione di *Lumiere* – che ne soffia i tre modelli in vetro soffiato a cinque strati con un difficile dosaggio nel raggiungimento del tono delle miscele, seguendo una ricetta gelosamente custodita. Nello stesso anno viene introdotta anche una versione da tavolo che impiega le stesse forme del vetro delle sospensioni, abbinando con grande eleganza due materiali molto distanti tra loro: vetro e plastica.

I diffusori sono innalzati come delle eleganti sculture su una base cilindrica in polimetilmetacrilato trasparente – dalla quale esce il filo – che esalta la forma e la luce del vetro, sospendendola in un effetto ottico di rifrazione. *Buds* tavolo richiama in qualche modo la collezione *Fruits* – dove il vetro, sempre di tre forme diverse, poggiava similmente su una base in pressofusione oro o argento – ma allo stesso tempo se ne



Le New Buds, evoluzione della
Buds sospensione, proposte in tre
forme e colore nel 2007.

Semplicemente fare luce

discosta nettamente con l'uso di materiali, forme e colori radicalmente diversi rispetto al progetto originale.

Continua questa colta rilettura della classica lampada da tavolo, polimaterica, anche il progetto della più recente *Nile* (2021) che rispetto a *Buds* accentua maggiormente il suo specifico carattere di lampada d'arredo, scegliendo l'abbinamento del vetro al marmo. L'accoppiamento di questi due materiali diversi rimanda a quanto precedentemente fatto dal designer con *Lumiere* unendo alluminio e vetro.

Nile è una forma scultorea nata dall'unione di due volumi intersecati che sembrano sfidare le leggi di gravità: un diffusore in vetro soffiato a bocca, aperto sui due lati, e una base in marmo lucidato nero o bianco dalla finitura opaca. Base e diffusore, con le loro diverse inclinazioni, riescono a stare insieme grazie a un gioco invisibile di pesi, posizioni e giunzioni che determina un dinamico effetto d'insieme, dove la

componente tecnologica, seppur presente non si percepisce, ridotta visivamente alla presenza di un cavo e un portalampada. A prescindere dall'astrazione geometrica la composizione possiede qualcosa di sottilmente figurativo e iconico, tanto che è il designer stesso ad affermare: "Quando li ho guardati mi hanno fatto venire in mente il famoso busto della regina egizia Nefertiti e da qui è nato il nome: *Nile*".



Schizzo che illustra come la luce esca verso il basso e verso l'alto dai due lati aperti del grande diffusore in vetro soffiato.

Nile /2021 — design Rodolfo Dordoni



Rodolfo Dordoni ritratto nel 2021 nel suo studio di Milano con uno dei primi esemplari della lampada Nile.

Caboche
Gregg
Binic
Plass
Buds
Nile
Filo
Madre
Gioia
Chiaroscura



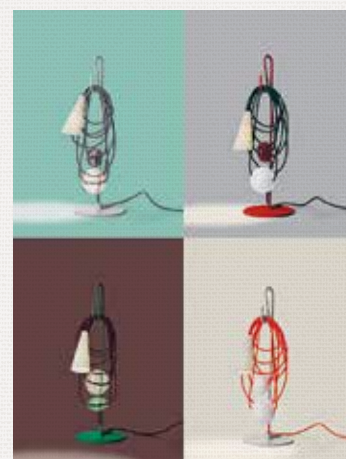
Filo /2017
Madre /2019
Gioia /2019
design Andrea Anastasio





In alto la gamma di componenti in vetro soffiato e lavorati a mano, valutati per le varianti di Filo.

La lampada viene proposta in otto diverse combinazioni, qui in versione Emerald King.



Filo /2017 — design Andrea Anastasio

Dall'incontro di Foscari con l'artista e designer Andrea Anastasio, a partire dalle relazioni scaturite dalla rivista "Inventario", ha inizio un dialogo che porta allo sviluppo di progetti diversi, tutti accomunati da una sperimentazione sui linguaggi che incrocia l'arte, l'artigianato e il design. *Filo*, lampada da tavolo declinata in versione da lettura e parete, ribalta in questo senso la costruzione tradizionale dell'oggetto lampada, scomponendola nelle sue unità più elementari e riassembleandole poi liberamente per dare espressività a ogni singolo componente. Così facendo la sorgente luminosa, il cavo elettrico e la decorazione subiscono un ribaltamento di ruoli e di funzioni. Il cavo elettrico diventa decoro una volta rivestito di tessuto colorato; quindi, passa attraverso sfere e bulbi policromi di vetro soffiato a mano che da un lato lo trasformano visivamente in una

lunga collana e dall'altro ne permettono forma e stabilità, fungendo da contrappesi e fissandolo al gancio della struttura metallica. Il diffusore in porcellana in cui è inserita la fonte luminosa completa idealmente il 'monile' divenendone il pendente.

Un pezzo ludico e al contempo concettuale, polimaterico e policromatico, dotato di una sua carica seduttiva e per questo declinato in più varianti ottenute dall'autore mescolando diversi colori, forme e finiture degli elementi che lo compongono; motivo per cui è stato premiato come miglior prodotto Euroluce con il Salone del Mobile Milano Award nel 2017. *Filo* rappresenta bene la volontà di Foscari di superare i dogmi e innovare, andando oltre le convenzioni, lontano dal già visto con un progetto fuori dagli schemi. Alcune delle caratteristiche di *Filo*, come la polimatericità e una delicata componente decorativa si ritrovano in *Gioia*, nomen omen, che, come dice il designer, nasce

Andrea Anastasio ritratto nello showroom di New York in occasione della presentazione della lampada nel 2017.

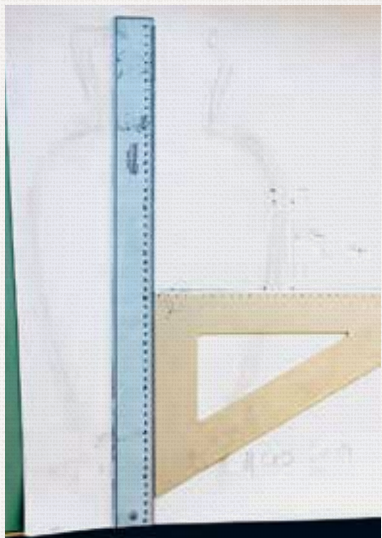


Cab
Gre
Bin
Plas
Buc
Nile
Filo
Mac
Gio
Chi



Madre

Studio delle proporzioni del diffusore di Madre. La lampada offre la possibilità di alloggiare rami o foglie come oggetto decorativo.



Madre /2019, Gioia /2019 — design Andrea Anastasio

come “un gioiello pensato per adornare lo spazio domestico”. La lampada unisce mediante un unico anello, in un accostamento forzato e quasi sfrontato, la classicità del marmo statuario, sotto forma di un piccolo frammento, alla modernità di un disco più grande di plexiglass trasparente, tenuemente colorato in modo da renderne più evidente la forma. È un insieme che sfrutta il contrasto tra un materiale naturale e prezioso e un altro sintetico e accessibile, in un dialogo estremamente interessante. Il tutto è fissato a parete da un piccolo perno dorato: i due elementi mobili ricordano così il ritmo oscillante di un orecchino. Dello stesso autore è *Madre*,

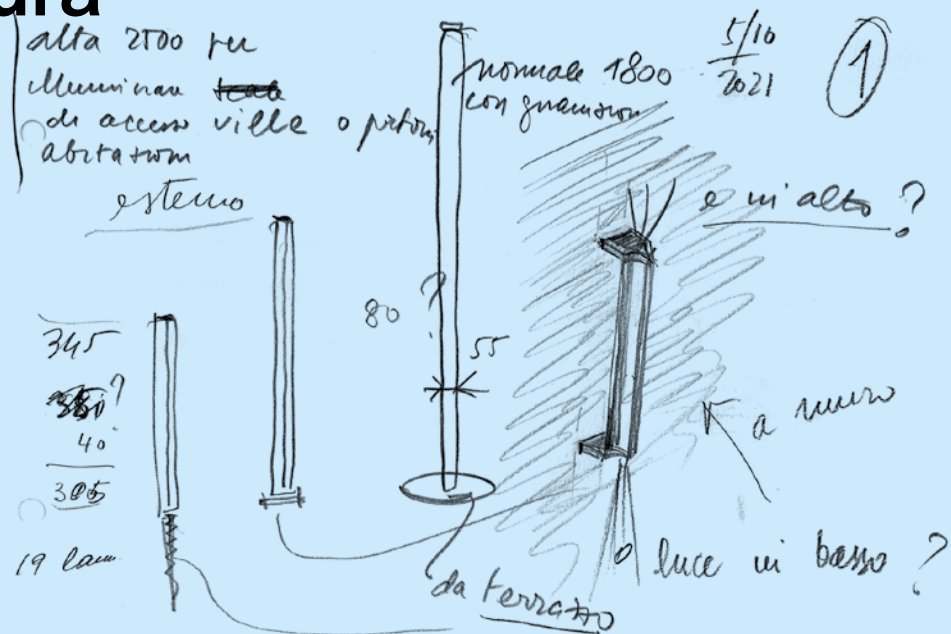
un oggetto poetico e denso di associazioni che Anastasio così descrive: “*Madre* è il punto di arrivo di una riflessione sulla luce: il suo ruolo e la sua essenza. La forma allude ai fianchi ampi delle dee madri, le divinità che proteggevano la fertilità della terra. Ma anche al vaso come contenitore di vita, perché esso nasce per accogliere il cibo prima che i fiori.” Il grande corpo luminoso di *Madre* accoglie nell’incavo superiore un vaso in vetro borosilicato satinato, dove è possibile alloggiare dei rami per creare un insieme sobrio ed elegante. Il foro che interrompe il vaso al centro segna il punto di confine e scambio fra luce interna ed esterna qui riunite.



Gioia

Semplicemente fare luce

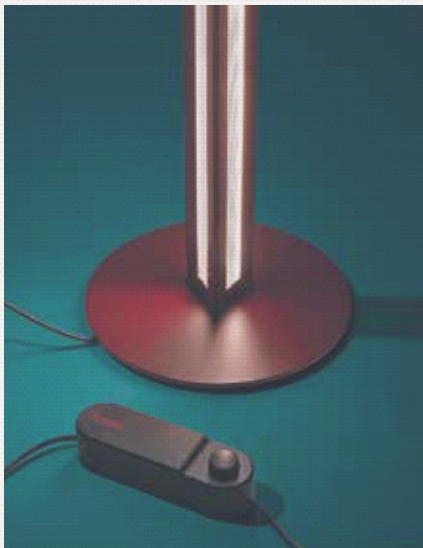
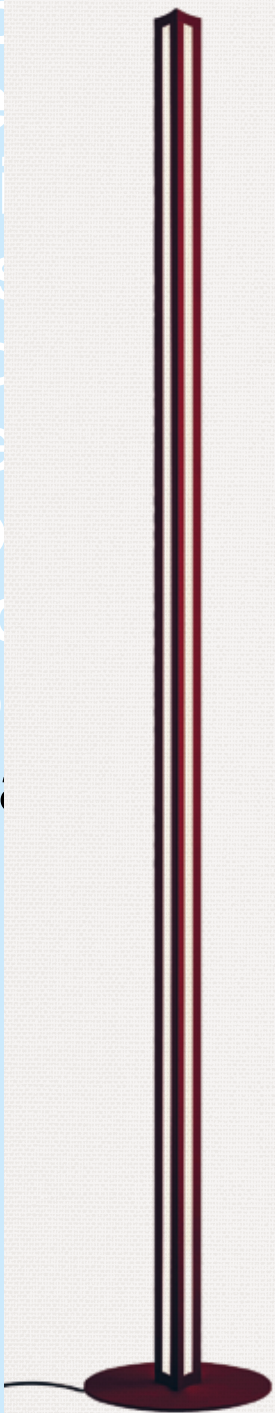
Caboche
Gregg
Binic
Plass
Buds
Nile
Filo
Madre
Gioia
Chiaroscuro



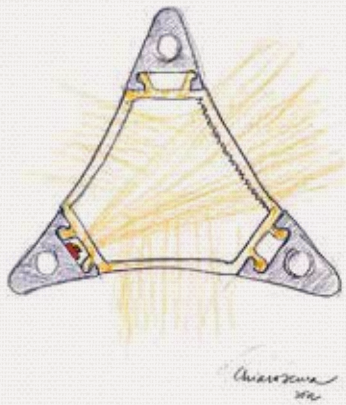
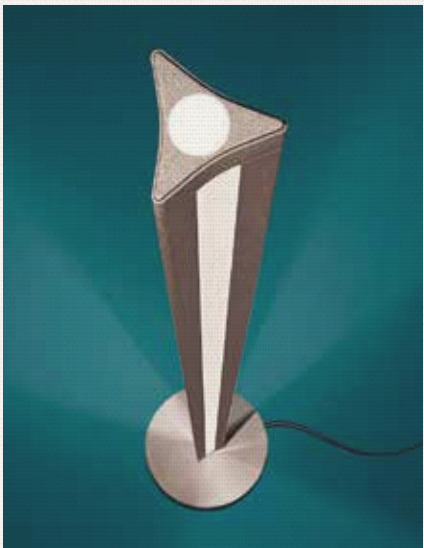
Chiaroscuro /2021
design Alberto + Francesco
Meda



Cab
Gre
Bin
Plas
Buc
Nile
Filo
Mac
Gio
Chi



Dettagli della lampada Chiaroscuro nelle due varianti colore rosso scuro e titanio.



Chiaroscuro /2021 — design Alberto e Francesco Meda

Dalla condivisione progettuale di Alberto e Francesco Meda prende forma una rivisitazione del classico luminator – archetipo modernista della lampada da terra a luce indiretta verso l'alto – da considerarsi allo stesso tempo come una sfida formale e tecnica. In *Chiaroscuro* la luce anziché essere emessa solo dall'alto attraversa interamente, sui tre lati, il corpo della lampada che diventa illuminata e non solo illuminante. Essenziale e di carattere allo stesso tempo, *Chiaroscuro* è una presenza discreta che cela una complessità tecnica non esibita, nello spirito di Foscari.

Tecnologie produttive, materiali e definizione della forma sono state guidate da questa precisa volontà. Lo stelo sottile a sezione triangolare è realizzato componendo un estruso in PMMA a prismi per la diffusione della luce nell'ambiente,

con tre segmenti in alluminio ricavati da un'unica estrusione per le parti opache. L'alternanza dei materiali e il gioco trasparenza/opacità alleggerisce l'impatto visivo della forma, soprattutto a lampada accesa. La silhouette sfaccettata è caratterizzata anche dall'uso del colore (rosso scuro o titanio) dove il particolare trattamento superficiale dell'alluminio crea lungo lo stelo una percepibile *texture*. Dal punto di vista illuminotecnico la lampada fornisce sia una luce potente e indiretta proveniente dal LED inserito sulla sommità, sia una luce indiretta a parete o diffusa nell'ambiente a seconda di come viene orientata, grazie alla striscia LED alloggiata all'interno di uno degli estrusi di alluminio lungo tutta l'altezza. Si può senza dubbio definire *Chiaroscuro* come la rappresentazione compiuta di una sintesi equilibrata tra una lampada dai requisiti e dall'immagine tecnica e una luce a vocazione più ambientale.

In occasione della mostra 'Alberto Meda, Tensione e Leggerezza', che la Triennale di Milano ha dedicato nel 2023-2024 al grande designer italiano, Foscari ha realizzato un'installazione site-specific per lo scalone d'onore con protagoniste lampade del modello *Chiaroscuro* realizzate su misura.



Alberto e Francesco Meda

Seminario d'ombra

Gian Paolo Lazzer
Beniamino Mirisola
Veronica Tabaglio

Qual è l'identità profonda di Foscari? Libertà, relazione, semplicità, avanguardia, italianità: questi i cinque concetti fondamentali del DNA aziendale, una *reductio ad quinque* che Foscari ha saputo distillare da un lavoro di analisi che l'azienda ha chiesto di sviluppare al gruppo di Strategy Innovation. A quella prima domanda, nel tempo, se ne è affiancata una seconda: esiste un 'modo Foscari' per raccontarla e trasmetterla? In un mondo sempre più fragoroso e abbagliato dall'inquinamento luminoso, come condividere la passione per la luce senza venir meno allo stile proprio dell'impresa?

Per rispondere abbiamo preso le mosse dalla letteratura e dalla psicologia analitica junghiana per poi lambire i campi dell'architettura, della scienza, della cultura pop, fino ad approdare all'archetipo dell'*ombra*.

Da sempre elemento di mistero e fascino sia nell'arte che nella quotidianità, l'ombra è parte integrante di un'identità, ne denota gli aspetti più profondi e segreti; forse è diventata un simile simbolo proprio perché, schermandoci dall'eccesso di luce, crea le condizioni più adatte alla riflessione e alla conoscenza. Al di là del simbolo e delle metafore, l'ombra può mutare profondamente oggetti e spazi, conferendo loro nuove dimensioni e grandezze.

Più di tante altre firme prestigiose, insomma, Foscari ha esplorato il

ruolo centrale dell'ombra in molteplici sfaccettature dell'azienda e dei suoi progetti, veri e propri 'creatori d'ombra' in grado di incantare e affascinare.

Non si limita, quindi, a decorare e illuminare case e spazi di vita, ma attraverso le ombre è in grado di metterci in una condizione favorevole per riflettere sulle forme, sul design, sui significati e – perché no – anche sulla nostra stessa identità.

Così, l'accostamento all'ombra si è declinato in undici parole – alcune più lampanti, altre più implicite e sottili – che delineano il *trait d'union* di tutti i progetti a firma Foscari, al di là di materiali, periodi, designer.

Essenza. “Prima della partenza dell'amante per un paese straniero la ragazza traccia il profilo della sua ombra sulla parete. L'indomani il padre ricava dal profilo un bassorilievo. La pittura e la scultura nascono quando l'ombra viene fissata su un muro dalla mano che disegna” (Roberto Casati, *La scoperta dell'ombra*).

Catturare un'ombra significa trascurare i dettagli di poco conto per cogliere l'essenziale, il tratto più distintivo e riconoscibile – talvolta niente più che una linea.

Leggerezza. Esiste una leggerezza come attitudine scanzonata e variopinta, che ha il merito “di gettare un'ombra di diffidenza sulle cose troppo serie” (Umberto Eco), che

permette di alleggerire (letteralmente) anche le icone e i maestri, di giocare con la gravità e la sottrazione di materia. Ma esiste anche una leggerezza nella pensosità, che con l'intima riflessione apre un varco verso la spiritualità.

Nobilitazione. *L'arte delle ombre*, un'installazione di Tim Noble e Sue Webster, mostra come la proiezione non degli oggetti in sé – quotidiani, o perfino residuali, grezzi, poco gradevoli – ma delle loro ombre li trasfiguri in creazioni straordinarie. In Foscarini si nobilitano i materiali, il lavoro delle sue 'maestrie', gli ambienti stessi in cui i prodotti vengono collocati. Forse, continuando a diffondere e a rinnovare la cultura del design, ambisce a nobilitare l'impresa stessa e il suo settore.

Riservatezza. "Chi regge la fiaccola resta in ombra" (Alessandro Morandotti): l'essere un'avanguardia non si traduce necessariamente in un protagonismo invadente; c'è chi – come Foscarini – sceglie uno stile differente, con la discrezione di chi agisce senza cercare i riflettori, per mirare a un riconoscimento non immediato, ma più profondo.

Incanto. È uno degli effetti più sorprendenti dei giochi e degli spettacoli di ombre, quell'insieme di stupore e sospensione che incanta e dà vita a un'esperienza estetica, unica ed emozionante: "Pensavo che la cosa più bella del mondo dovesse essere

l'ombra" (Sylvia Plath). Ed è la ragion d'essere di Foscarini: dare vita a una serie di forme archetipiche che immediatamente l'occhio coglie e il cuore riconosce.

Immaginazione. Pur reali, le ombre non rappresentano la realtà: e stimolando l'immaginazione invitano a superarne i confini, a reinventare il noto e a esplorare il territorio del possibile, del non (ancora) esistente, che spalanca le porte all'atto creativo – anche quando questo si esprime semplicemente nella combinazione personalizzata delle lampade modulari.

Seduazione. Niente è più attraente di ciò che si intuisce, ma che ancora non è emerso nella piena luce. Lasciando spazio al mistero, l'ombra crea fascinazione e interesse, che si alimentano e si ammantano di promesse tanto più desiderabili perché indefinite. È giocando sull'equilibrio fra reticenza e svelamento che Foscarini riesce a tenere sempre viva l'attenzione su di sé e sui suoi prodotti, mostrandosi e raccontandosi – senza eccessi.

Scoperta. Nell'aneddotica scientifica tutti ricordano Isaac Newton e la scoperta della legge di gravità grazie alla caduta di una mela; pochi ricordano che Newton era seduto all'ombra di quel melo in atteggiamento contemplativo. Al di là del ruolo pratico che la lega a moltissime conquiste tecnico-scientifiche (dal calcolo della circonferenza

terrestre ai buchi neri), infatti, l'ombra crea quella condizione di raccoglimento che sola può portare alle grandi intuizioni, quell'atmosfera propizia alla scoperta che solo un grande design sa evocare.

Movimento. Gran parte del fascino delle ombre risiede nella loro mutevolezza. Si allungano, si torcono, interagiscono con l'ambiente circostante, donano dinamismo e vitalità: che si tratti di teatro cinese delle ombre, dell'allunaggio dell'Apollo 11 o del semplice scorrere delle ore in una stanza, il movimento è parte integrante dell'ombra – e certi prodotti sembrano invitarci a ricordarlo, facendone un gesto quotidiano.

Sfida. Confrontarsi con la propria ombra, come sostiene Jung, significa mettersi davanti a uno specchio veritiero della nostra identità più profonda: è la sfida per eccellenza, passaggio obbligato per conoscersi, crescere, migliorarsi. E superarsi: portando lo stesso atteggiamento di sfida e innovazione verso i materiali, i fornitori, i designer, le convenzioni e convinzioni del mondo aziendale e del design.

Creazione. Infine, per chiudere il racconto in una prospettiva diversa dai tanti 'sguardi indiretti' fin qui mostrati, si vuol ricordare l'effetto generativo e tangibile dell'ombra: "È per l'ombra che le cose assumono figura concreta, che il loro aspetto si definisce e si fa perciò possibile

rappresentarle, dipingerle" (Massimo Cacciari).

Progettare una luce e le sue mobili ombre porta a progettare l'essenza di spazio, a riempirlo di significato, a dargli vita: a crearlo.

È alla luce – pardon, all'ombra – di tutte queste sfumature e dei loro significati che devono essere intese quelle cinque parole chiave iniziali, ben ricordando che una e una sola impresa sa essere *Light as a Shadow*.

Strategy Innovation è un'impresa di servizi che si occupa di innovazione strategica e propone servizi di consulenza e di ricerca-intervento incentrati sull'identità aziendale, la scenarizzazione, la sostenibilità e la pianificazione strategica.

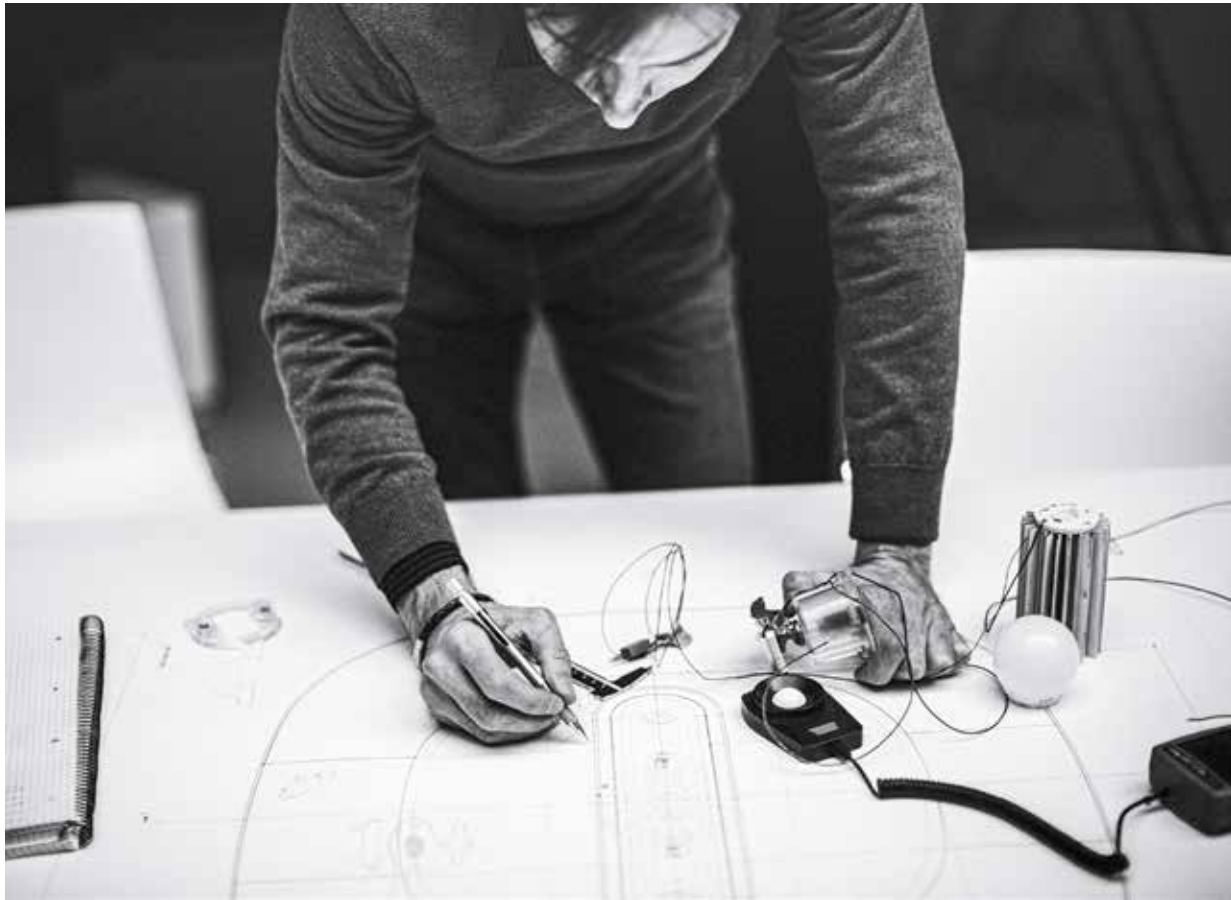
CAP. 3 — DESIGN COME RICERCA



Studio di un nuovo sistema
di rosoni e prove volumetriche.



“Essere nati ‘senza fabbrica’ significa avere la possibilità di esplorare liberamente materiali e tecniche produttive adatte a sviluppare ogni nuova idea affidandosi alle eccellenze produttive del territorio”.



Sviluppo e ingegnerizzazione di un nuovo modello da parte dell'ufficio tecnico.

L'approccio verso i materiali e la tecnologia

In Foscarini i nuovi prodotti nascono dal cercare di dare sostanza all'idea sottesa al progetto studiando la maniera migliore per trasmetterla, nel modo più semplice, anche in termini di scelta dei materiali e dei processi impiegati. Questo è l'assunto alla base del 'cosa' fa l'azienda, che ha rafforzato negli anni la propria struttura di ricerca e sviluppo e l'ufficio tecnico in relazione a tale esigenza. Entrando nei termini dello sviluppo dei progetti, in attrezzati laboratori, ulteriormente ampliati nella nuova sede, vengono realizzati modelli, prototipi e condotte prove sui materiali più idonei per esprimere l'idea progettuale. Il materiale scelto non è il risultato del processo ma è fondamentale nello sviluppo delle lampade e la sua esplorazione è oltremodo legata alle tecnologie di produzione. Rimangono infatti da immaginare delle soluzioni innovative, spesso non contemplate da chi lavora tutti i giorni un determinato materiale. In questa cornice è fondamentale il rapporto con i fornitori, perché Foscarini rimane un'azienda senza produzione e in rapporto con artigiani e imprese selezionate nel tempo – sia per questioni realizzative sia di strategie – e considerate come una parte del proprio processo di crescita. Tra questi interlocutori troviamo autentici artigiani specializzati in determinate lavorazioni, perché quando la macchina non riesce a raggiungere la maestria dell'artigiano è a quest'ultimo che ci si rivolge. Essere nati 'senza fabbrica' significa avere la possibilità di esplorare liberamente materiali e tecniche produttive adatte a sviluppare ogni nuova idea affidandosi alle eccellenze produttive del territorio. Può succedere infatti – come scrive Carlo Urbinati nell'introdurre il progetto editoriale *Maestrie* (2018) – che la presentazione di un progetto raccolga un perentorio 'non si può fare' ma l'esperienza insegna che in realtà si tratta spesso di un 'non lo abbiamo mai fatto'. In tal modo, con il vantaggio di non saperne il perché, si comincia a sperimentare insieme alle maestranze e agli artigiani, opportunità, segreti e insidie di tecnologie antiche o recenti.

Questa dimensione esplorativa è trasversale all'intera ricerca dell'azienda a partire dai primi anni '80 quando si ampliano i confini del solo vetro soffiato. La collaborazione con i maestri vetrai è stata fondamentale nel delineare un fil rouge che porta negli anni alla creazione di prodotti resi interessanti da peculiari soluzioni. Come il vetro soffiato bianco di *Rituals* (2012), gessoso e solcato da incisioni che ricordano la molatura, parte di una ricerca iniziata dai designer Ludovica Serafini e Roberto Palomba con Vetrofond¹ per la lampada *Dom* (1998) proseguita con *Gregg* (2007), *Tartan* (2015), *Gem* (2017). Dall'inizio degli anni '90, l'attenzione verso nuovi

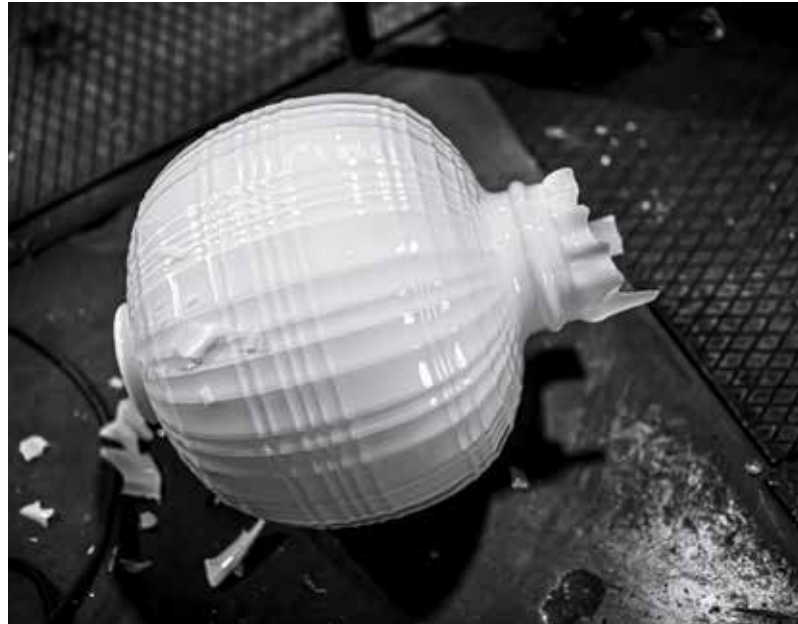
¹ L'azienda con cui Foscarini collabora dal 1990 per il vetro.



Lavorazione della pasta vitrea con canne da soffiatura.



Lavorazione dei materiali compositi all'interno dell'azienda Faps.



All'interno della fornace di Vetrofond artigiani specializzati realizzano i vetri delle lampade Foscarini. Preparazione della pasta vitrea prima della soffiatura a bocca nello stampo e (sopra) ricottura del vetro.

indirizzi di ricerca e design, assieme alla curiosità per soluzioni progettuali poco esplorate, trovano poi adeguato sostegno e possibilità di sviluppo in Foscarini proprio nell'articolata esperienza sperimentale e realizzativa maturata con il vetro e con una tecnica di lavorazione a metà strada tra artigianato e industria, come esemplifica *Lumiere* di Dordoni che abbina un cappello in vetro soffiato a un treppiedi in fusione. È lo stesso designer a ricordare in un'intervista rilasciata in occasione dell'anniversario della lampada come all'epoca la fusione di alluminio fosse un argomento molto contemporaneo². E come l'unione di vetro e metallo corrispondesse alla volontà di mettere insieme due elementi, due tecnologie, due modi di produrre, che diventeranno sempre di più la caratteristica dei prodotti futuri dell'azienda dal momento che metodologia di lavoro e iter operativo si iniziano ad applicare proficuamente a differenti materiali e tecnologie. Un allargamento in sintonia con gli indirizzi del progetto contemporaneo, dove il fattore tecnologico è divenuto uno dei prioritari filoni di ricerca.

In particolare, sono mature in Foscarini, a inizio del nuovo millennio, le modalità per trasferire all'ambito domestico applicazioni provenienti da settori tradizionalmente deputati alle sperimentazioni. È la strada che porta a scegliere la gomma siliconica (*Uto*, 2005) per il piacere di affidare un oggetto un po' ibrido – a metà strada tra una torcia e un lungo cavo – alla libertà d'uso del fruitore che può 'manipolarlo' adattandolo a diversi contesti; o di sperimentare con i materiali compositi, una nuova frontiera per saggiare le potenzialità, non solo espressive, del fare luce. Da questo punto di vista, dopo il successo premiato con il Compasso d'Oro della lampada da terra *Mite* e la sospensione *Tite*, Marc Sadler continua a esplorare le possibilità tecniche delle fibre di vetro e di carbonio nell'illuminazione. Coinvolta nel progetto è l'azienda friulana Faps, specializzata nei materiali compositi e tra le prime a impiegarli nell'arredo. Tra i suoi prodotti c'è la produzione di canne da pesca sportive e da questo tipo di attrezzatura Sadler inizia a discutere con Foscarini circa la possibilità di sfruttarne flessibilità e resistenza per *Twiggy* (2006) – una lampada ascrivibile alla tipologia ad arco, sormontata da un paralume – per ottenere un decentramento del punto luce. Il risultato è un oggetto unico dove da subito il colore ha giocato un ruolo complementare alla forma sottolineandone la struttura esile ma resistente, seguito dalla famiglia di lampade *Tress* (2008), realizzate nei medesimi materiali e formate da un nastro intrecciato – in cui il filo elettrico viene reso magicamente invisibile grazie a un accorgimento progettuale che lo nasconde all'interno dell'intreccio – per creare una maglia tubolare connotata, quando accesa, di luci e ombre. Sadler porta avanti

² Da *Anni luce*, brochure mostra, p. 11, 2016.

“Il rapporto con l’artigianato e il savoir faire legato ad antichi mestieri, innescano talvolta dei percorsi eccezionali, esplorativi di tutte le dimensioni, a metà strada tra artigianato e industria”.



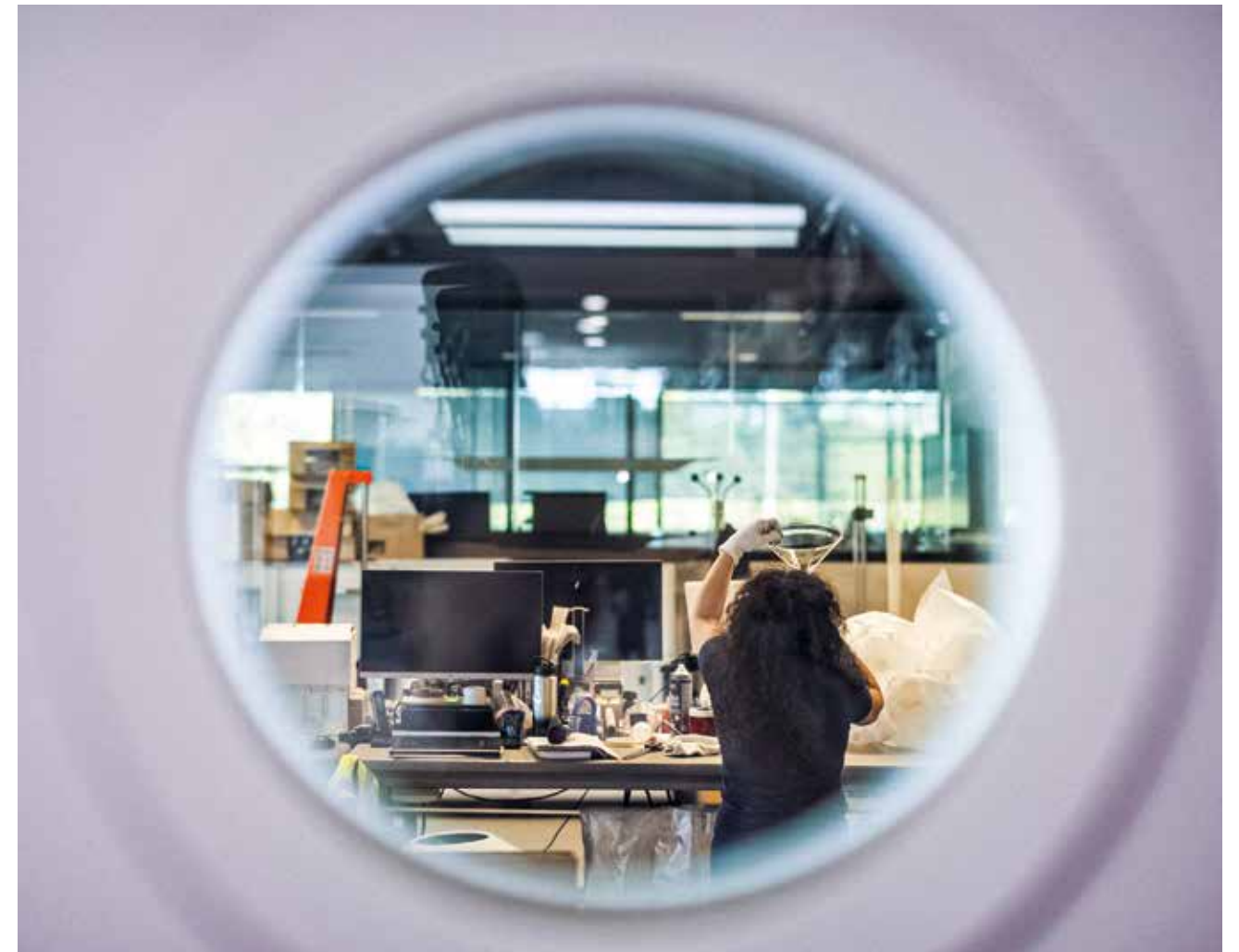
Realizzazione a mano dello stampo dove verrà poi versata la miscela speciale di cemento da cui viene creata la lampada Aplomb.



con Foscari una ricerca sia espressiva sia tecnologica, continuando a esplorare possibilità apparentemente inattese di fare luce anche attraverso i materiali come in *Jamaica* (2011), una sospensione in cui il morbido volume del diffusore è realizzato con un foglio in carta, ricoperto da un sottile strato di polimero a conferire l’aspetto e la matericità di una pergamena, arrotolato in modo destrutturato intorno a un neon. Un’investigazione delle possibilità della materia che continua in tempi più recenti con *Nuée* (2019), dove la sovrapposizione di un tessuto tecnico tridimensionale crea una trama, modellabile, per permettere di modulare l’emissione della luce interna al diffusore-nuvola creando zone di chiaroscuro (insieme a un’altra luce direzionata verso il basso).

La sperimentazione con materiali e processi alternativi, apparentemente lontani dal light design, portano ancora a risultati sorprendenti come nella sospensione in cemento *Aplomb* di Lucidi Pevero prodotta, dopo uno sviluppo di circa due anni, nel 2010. La lunga ricerca è servita a ottenere il giusto spessore del materiale, estremamente sottile, e a trovare gli artigiani specializzati nella sua lavorazione, compiendo il salto dal mondo dell’edilizia al design. Lo spessore di due centimetri ipotizzato dai progettisti la rende inizialmente improponibile, così come risulta difficile individuare la giusta miscela di cemento. Una vera e propria sfida accolta, non senza difficoltà, dalla piccola azienda Crea di Darfo Boario, specializzata nella componentistica in calcestruzzo. È la stessa azienda a creare gli stampi necessari e iniziare la sperimentazione per arrivare alla soluzione finale dopo numerose prove. Vetrolfond, Faps, Crea, sono tra le principali aziende³ con cui Foscari collabora nella ricerca di nuove soluzioni per dare corpo alle idee. Nella fattispecie, il rapporto con l’artigianato e il *savoir faire* legato ad antichi mestieri innescano talvolta dei percorsi eccezionali, esplorativi di tutte le dimensioni persino geografiche, come nel caso della lampada in carta washi *Kurage* (2015). Nata dalla sinergia progettuale di Luca Nichetto e Oki Sato dello studio Nendo, è realizzata a mano grazie a una particolarissima tecnica di lavorazione sviluppata da Aoya, unico produttore di carta washi tridimensionale, nella città di Tottori in Giappone. Esplorare tutte le dimensioni significa in questo caso anche non fermarsi a guardare da dove arrivano delle idee che possono aiutare nel raggiungere il risultato. Sempre in termini di ricerca alla base dei nuovi prodotti, sotto il profilo della transizione tecnologica un momento chiave è rappresentato dal passaggio al LED, avvenuto ufficialmente con la presentazione a Euroluce del 2013. Il LED se da un lato rappresenta solo una pratica progettuale di conversione, dall’altro è l’occasione

³ Si rimanda alla pubblicazione *Maestrie* (2018) per un più approfondito racconto legato allo storico dell’azienda e questi fornitori.



La sicurezza e la qualità dei prodotti sono requisiti imprescindibili per Foscarini. Ogni modello viene sottoposto a rigorosi test in conformità ai più elevati standard, sia in fase di sviluppo sia nel corso della produzione.





Kurage



A sinistra, verifica della diffusione luminosa di un prototipo della lampada Kurage realizzata in pregiata carta giapponese washi.

Sopra, fabbricazione a mano della carta washi utilizzando fibre dell'albero di gelso.

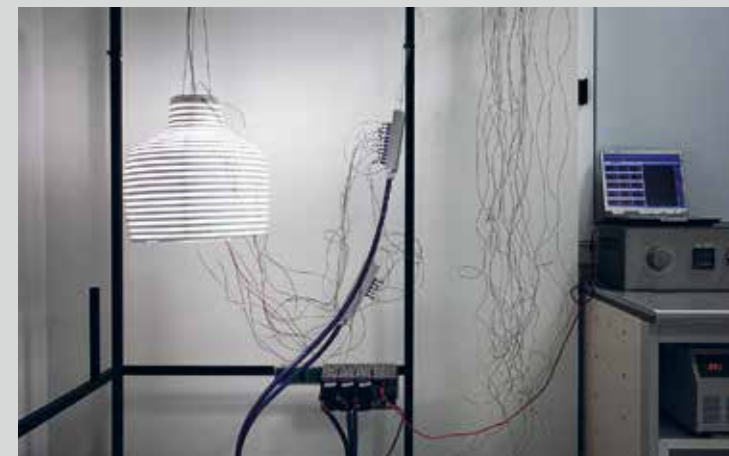


Il tessuto di fibra di vetro viene steso e avvolto a mano sullo stampo di Mite.

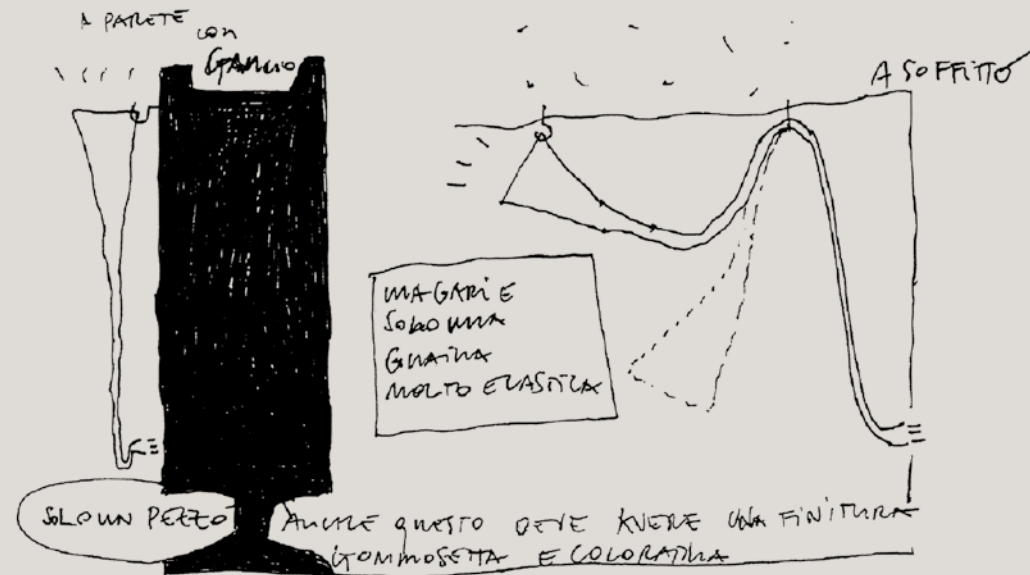
Nella pagina accanto, laboratorio dedicato ai test illuminotecnici.

per Foscarini di favorire l'apertura a ulteriori sperimentazioni nel fare luce. Modelli di lampade come *Spokes* (2015) non sarebbero mai nati senza le possibilità offerte da queste nuove sorgenti, in grado di dare al volume – in questo caso una sorta di gabbia leggera in metallo – una straordinaria pulizia formale e un nuovo protagonismo nello spazio, al contempo garantendo un'ottima prestazione illuminotecnica. Le stesse condizioni che si ritrovano nel progetto di *Plena* (2017) che usa un materiale abitualmente utilizzato per grandi schermi luminosi retroilluminati e dove la posizione della sorgente luminosa esalta la pulizia della forma e garantisce un'illuminazione riflessa e diffusa. O ancora l'esempio, meno tecnico e più decorativo, di *Satellight* (2017) che mette insieme, con poetica sintesi, vetro cristallo e soffiato bianco regalando con il LED un suggestivo insieme esaltato dalla luce morbida e calda. Risulta quindi evidente come nella storia di Foscarini ci sia la necessità di superare il binomio imprenditore-designer per rimettere al centro il saper fare di matrice artigianale, alla base del successo dei prodotti Made in Italy. Pare tra l'altro difficile oggi costruirsi una reputazione di impresa svincolata dalla dimensione del fare, tornata al centro dell'attenzione della cultura del progetto e della comunicazione.

Da questo punto di vista, Foscarini è facilitata da una consolidata vocazione. Dichiara Carlo Urbinati: “Sembra banale ma non lo è: la nostra presenza è possibile grazie agli artigiani e alle imprese artigiane. Nei diversi distretti italiani ci sono persone che possiedono abilità uniche. Realtà che, motivate dall'orgoglio di migliorarsi costantemente, sono oggi portatrici di conoscenze eccellenti. Foscarini non potrebbe esistere senza queste storie, queste aziende e le loro esperienze. Sono un patrimonio prezioso a cui attingere quando ci confrontiamo con nuove sfide, per la loro capacità di risolvere i problemi che noi stessi creiamo”.



Uto
Twiggy
Tress
Aplomb
Kurage
Spokes
Plena
Satellight

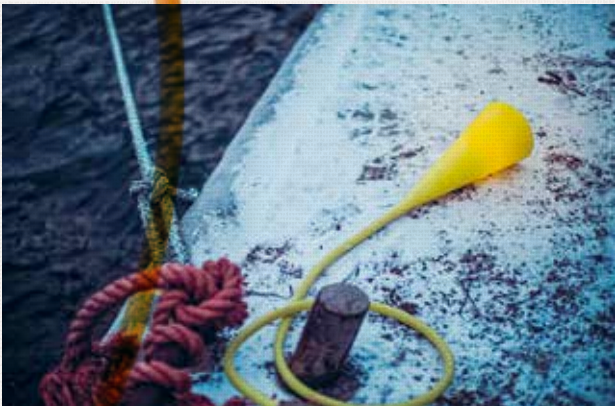


Uto /2005
design Lagranja Design



Uto
Tw
Tres
Apl
Kur
Spo
Ple
Sat

Uto è una lampada trasformista, che può essere utilizzata sia in interno sia in esterno, modellandola a seconda delle mutevoli esigenze e delle ispirazioni personali.



Uto /2005 — design Lagranja Design

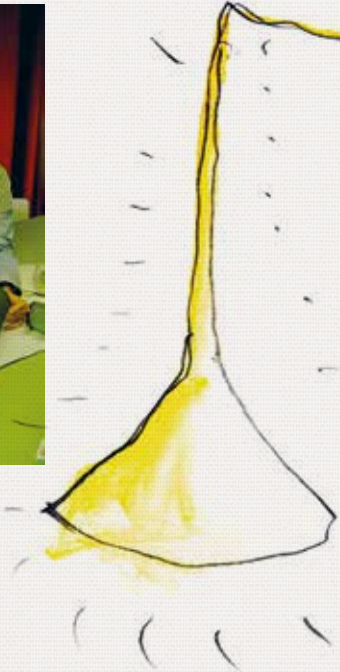
Lo studio Lagranja, nato a Barcellona nel 2002, è stato fondato dall'italiano Gabriele Schiavon e dal catalano Gerard Sanmartí dopo aver precedentemente collaborato, in particolare, con il centro creativo Fabrica del gruppo Benetton. La loro idea parte dall'aver notato che le lampade a sospensione sono generalmente composte da un corpo e da un cavo elettrico e si basa sulla volontà di concepire un oggetto unico, monomaterico e morbido, in cui il cavo potesse diventare anche diffusore di luce. Una nuova tipologia di oggetto illuminante, piacevole da toccare, tecnologico e flessibile sia nell'utilizzo che nell'ambientazione. Dichiaravano i due: "Abbiamo cercato di 'disegnare' quella prolunga del cavo a soffitto a cui spesso dobbiamo ricorrere negli spazi della casa quando la discesa dell'alimentazione elettrica è fissa"¹. Il lungo stelo morbido di *Uto*, dall'estensione di 3 metri, può essere infatti piegato, assecondandone la

flessibilità data dal materiale, e appeso al soffitto con un gancio. "Altro tema progettuale con cui volevamo confrontarci è quello dell'utilizzo versatile degli oggetti, anche se non crediamo nel pezzo che si trasforma per altri usi, ma nell'utilizzo in grado di cambiare l'oggetto".

La gestazione dell'idea è stata piuttosto lunga, e giaceva in una serie di schizzi dell'inizio del 2002, solo in seguito, dall'incontro e dal confronto con l'azienda, si è sviluppato il progetto. Ne è scaturito ad esempio, il cambio di materiale: inizialmente era stato ipotizzato di utilizzare il silicone, successivamente sostituito – considerato che si sporca, pesa molto e si può rompere se sottoposto a forte trazione – da un altro materiale affine.

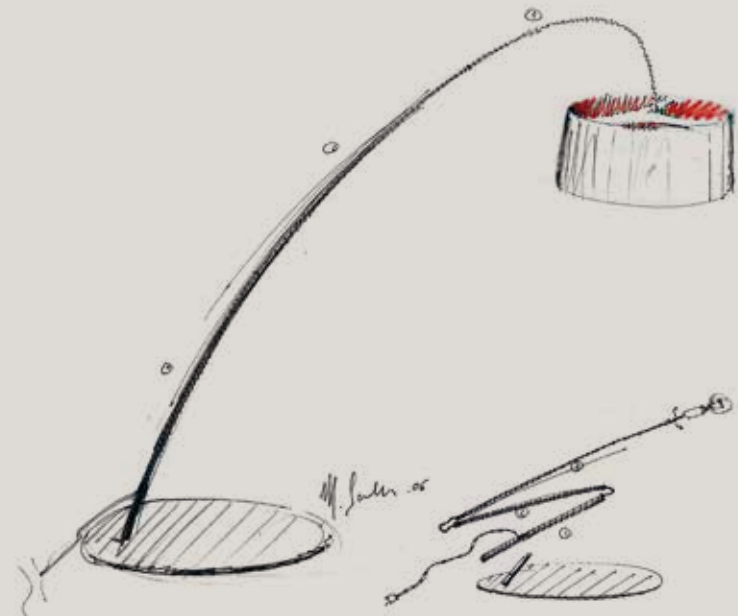
La ricerca ha portato a individuare un elastomero termoplastico di derivazione automobilistica e non ancora utilizzato nell'illuminazione, ma con caratteristiche meccaniche migliori e facilità di pulizia maggiore, in grado di filtrare la luce, rendendola docile, 'addomesticata', ottenendo l'effetto desiderato. L'interruttore è nascosto all'interno del tubo e una lente-tappo di polycarbonato, chiudendone l'apertura, lascia passare la luce.

¹ F. Bulegato, *Lagranja Design e la lampada Uto*, in *Lux* 7, 2006, p. 78.

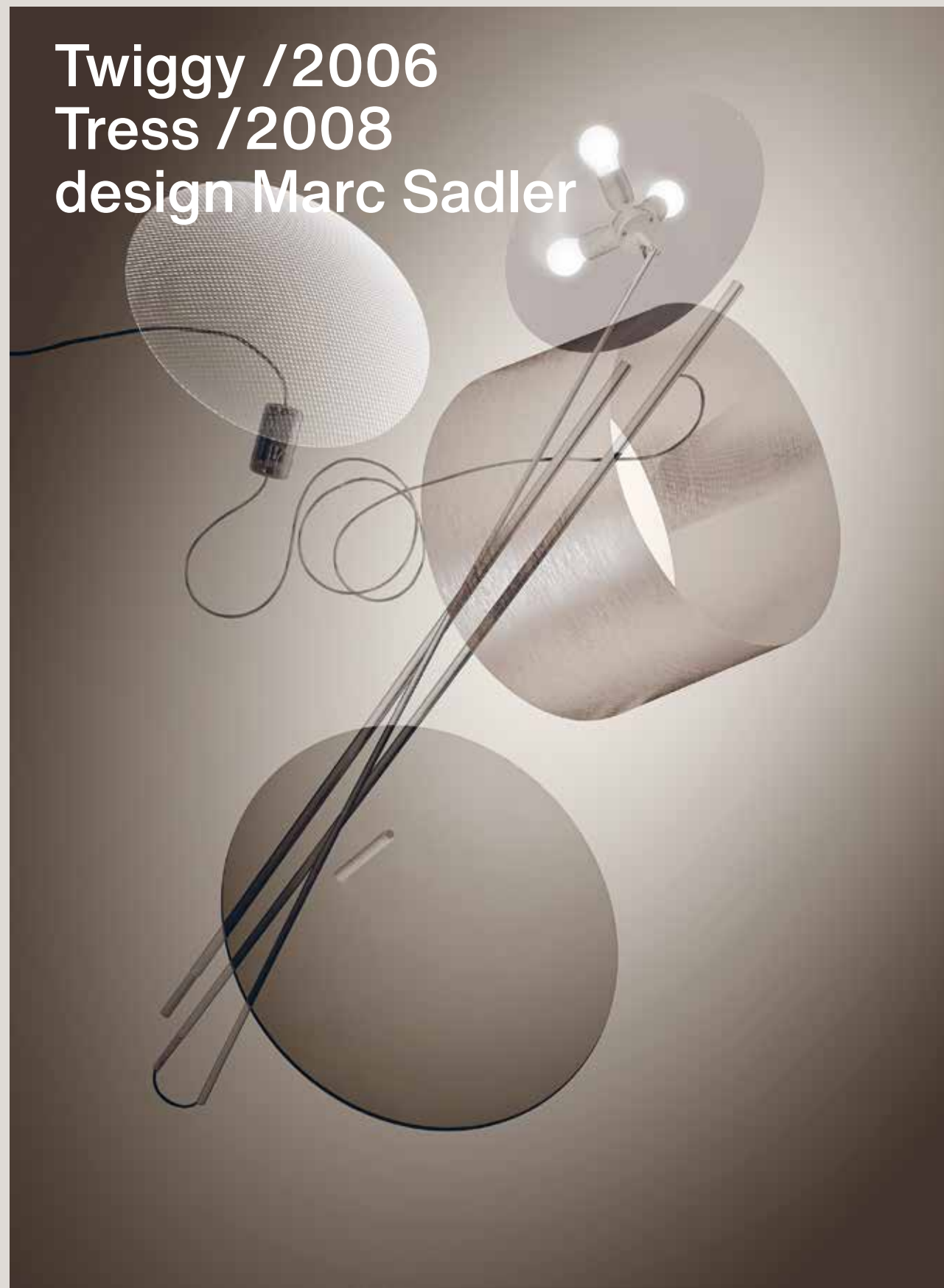


Lo studio Lagranja Design di Barcellona, fondato da Gerard Sanmartí e Gabriele Schiavon, durante una fase di sviluppo del progetto.

Uto
Twiggy
Tress
Aplomb
Kurage
Spokes
Plena
Satellight

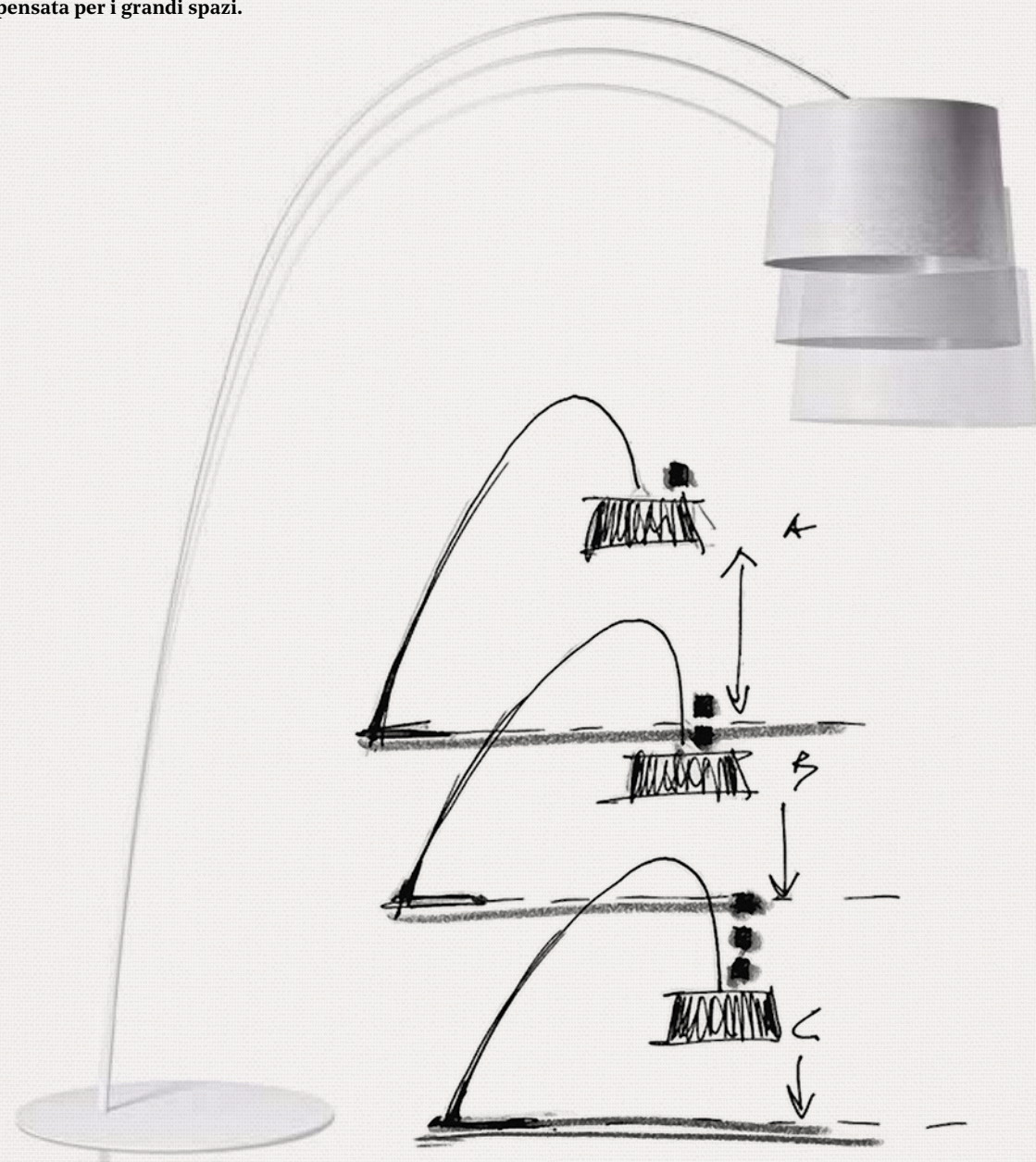


Twiggy /2006
Tress /2008
design Marc Sadler



Grazie ai contrappesi da inserire nell'apposita sede sopra il diffusore è possibile regolare con estrema semplicità l'altezza di Twiggy, sfruttando la flessibilità del suo stelo in materiale composito.

Pagina accanto, dettaglio dei contrappesi e disegno che illustra le dimensioni di Twice as Twiggy, versione 'oversize' del progetto originale pensata per i grandi spazi.



Twiggy /2006 — design Marc Sadler

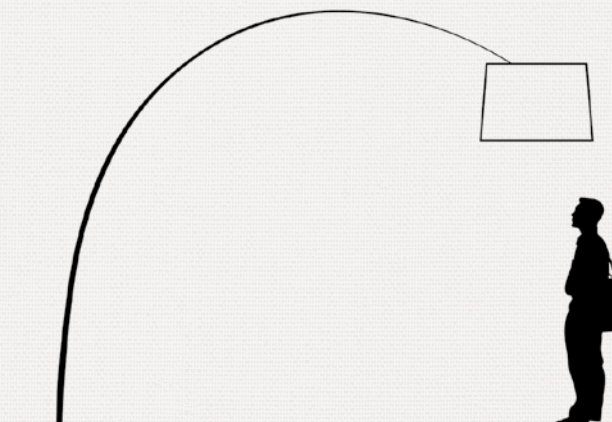
Marc Sadler vanta una lunga esperienza come industrial designer nel settore dello sport che lo ha portato spesso a sperimentare nuovi materiali e processi di produzione innovativi. Dopo il progetto di *Mite* e *Tite*, premiate con il Compasso d'Oro, la sua ricerca continua con la lampada *Twiggy*. La tipologia è quella della 'lampada ad arco' il cui archetipo rimane l'omonima creazione di Achille Castiglioni del 1962, ma rispetto alla quale si evidenziano notevoli differenze, sfruttate per prenderne le distanze.

Ad oggi possiamo dire che *Twiggy* non sia l'antagonista di *Arco* ma piuttosto una convivente, dal momento che si è creata uno spazio e una marcata identità anche, ma non esclusivamente, per l'uso del colore, assente nella prima.

L'asta è composta da sezioni lineari, come in una canna da pesca o il sostegno di una tenda da campeggio, in modo che da smontata occupi pochissimo spazio e da montata si curvi armoniosamente.

La fibra di vetro ha caratteristiche di maggior flessibilità rispetto a quella di carbonio, più rigida; per questo lo stelo - in grado di piegarsi e oscillare, una vera scommessa tecnica nel processo

progettuale - viene sdoppiato in un primo elemento più rigido nella parte bassa (in fibra di carbonio) e in un secondo, più flessibile, in quella alta (in fibra di vetro rinforzata). La fibra di carbonio, con la sua resistenza, consente al volume della lampada di poter essere disassato rispetto alla base, risolta - dopo un'iniziale ipotesi che pregiudicava la leggerezza dell'insieme con un massiccio corpo metallico - rifacendosi ancora all'immaginario della pesca. Così, un semplice disco, ampio per fare da contraltare al corpo e piatto per potersi nascondere sotto un tappeto (ma anche un tavolo, una seduta), permette il fissaggio con un perno allo stelo, rimandando al gesto e all'immagine di una canna da pesca infilata nel terreno. Il diffusore è realizzato in tessuto di vetro pigmentato con resina dall'effetto *moiré*, ottenuto la prima volta per *serendipity* e successivamente adottato per la sua *texture* materica. La regolazione dell'altezza sfrutta la flessibilità: senza introdurre complicati sistemi e semplicemente attraverso l'uso di contrappesi che, inseriti in un'apposita sede sopra il diffusore, permettono di regolare l'inclinazione a intervalli di cinque centimetri.

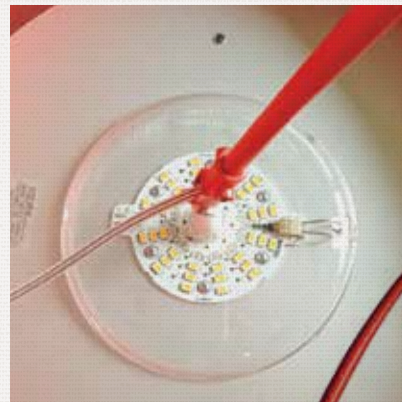


Semplicemente fare luce

Il risultato è un oggetto fuori scala dove il colore, insieme alla continua ricerca e sperimentazione con le finiture che continuano tutt'oggi, ha giocato un ruolo complementare alla forma sottolineandone la struttura esile. Un segno grafico a cui si è voluto attribuire una precisa gamma cromatica che includeva inizialmente anche il giallo. Alle varianti laccate e verniciate in rosso, indaco, bianco, greige, nero, grafite e burgundy si è aggiunta poi *Twiggy Wood* (2020) con paralume in legno. *Twiggy* ha pertanto una sua precisa identità che nel corso degli anni ha dato vita a una famiglia di quattro versioni differenti per rispondere al meglio a tutte le necessità d'uso e di ambientazione. Un modello dallo stelo verticale (*Twiggy Lettura*, 2008) che l'assimila più a una piantana; un modello a sospensione e uno a soffitto dal braccio ruotante (2007); una versione dallo sbalzo quasi raddoppiato per grandi spazi (*Twice as Twiggy*, 2015) reso possibile da un cavo d'acciaio nello stelo e base ridimensionata; una versione ottimizzata nella lunghezza per arrivare agevolmente a illuminare un tavolo (*Twiggy Elle*, 2021). Infine, le versioni da esterno, connotate dal diffusore con superficie a intreccio (*Twiggy Grid*, 2017) anche nei modelli da terra, tavolo e sospensione.

La sperimentazione e l'esperienza acquisita con *Twiggy* nella lavorazione dei materiali compositi trova una diversa traduzione nella lampada *Tress* (2008), in cui la ricerca sui materiali è declinata in un progetto a vocazione più decorativa. La lampada da terra, in due versioni, è formata dall'intreccio di un nastro di fibra di vetro e resina che con apparente casualità crea un gioco di luci e ombre. Due sorgenti luminose, dall'accensione separata, permettono di illuminare l'interno,

Dettaglio della scheda LED sviluppata da Foscarini per il progetto *Twiggy* e dettaglio del primo schermo a prismi.



Twiggy /2006 — design Marc Sadler



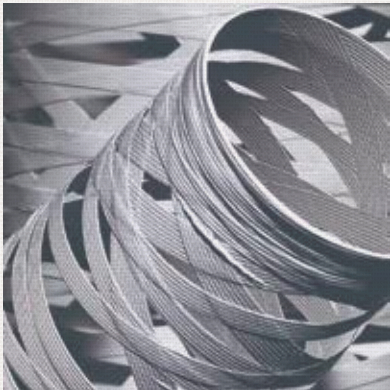
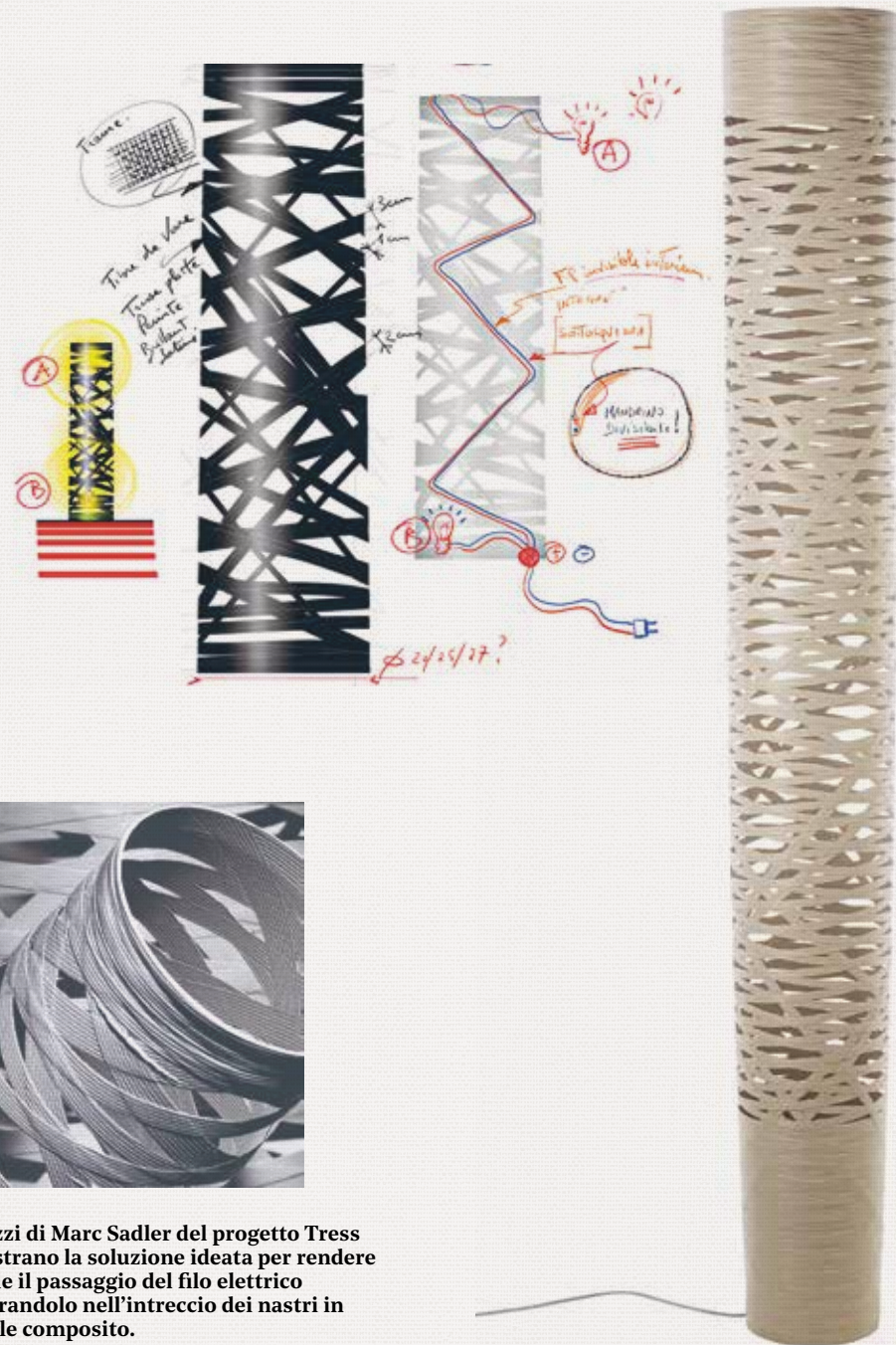
Verifica del diffusore grezzo di *Twiggy* e successiva verniciatura a mano.

sottolineando l'intreccio, e produrre un'illuminazione riflessa verso il soffitto.

Il suo sviluppo ha richiesto una lunga maturazione attraverso diverse fasi evolutive: nonostante il materiale sia lo stesso di *Twiggy*, cambia la tecnica nell'utilizzare un nastro, anziché un foglio, avvolto con un processo chiamato *rowing*.

Dai primi prototipi in carbonio, si è poi optato per un nastro in fibra di vetro e resina – più largo e consistente – ottenendo una struttura stabile e straordinariamente materica. Al fine di guadagnare una forma estremamente pulita, senza elementi interni è stato nascosto il cavo elettrico, con intuizione innovativa, annegandolo nell'intreccio. Come per *Twiggy*, anche nel caso di *Tress* la famiglia è successivamente declinata in diversi modelli – sospensione, parete – e dimensioni.

Uto
Tw
Tres
Apl
Kur
Spo
Ple
Sat



Schizzi di Marc Sadler del progetto Tress che illustrano la soluzione ideata per rendere invisibile il passaggio del filo elettrico incorporandolo nell'intreccio dei nastri in materiale composito.

Tress /2008 — design Marc Sadler



Fettucce in fibra di materiale composito di diversa tipologia e larghezza vengono avvolte per dare forma alla lampada.

Uto
Tw
Tres
Apl
Kur
Spo
Ple
Sat

Due fonti luminose indipendenti creano un affascinante effetto di luce: la sorgente inferiore illumina completamente l'interno, mettendo in risalto la grafica dell'intreccio, mentre quella superiore produce un'illuminazione riflessa verso il soffitto.

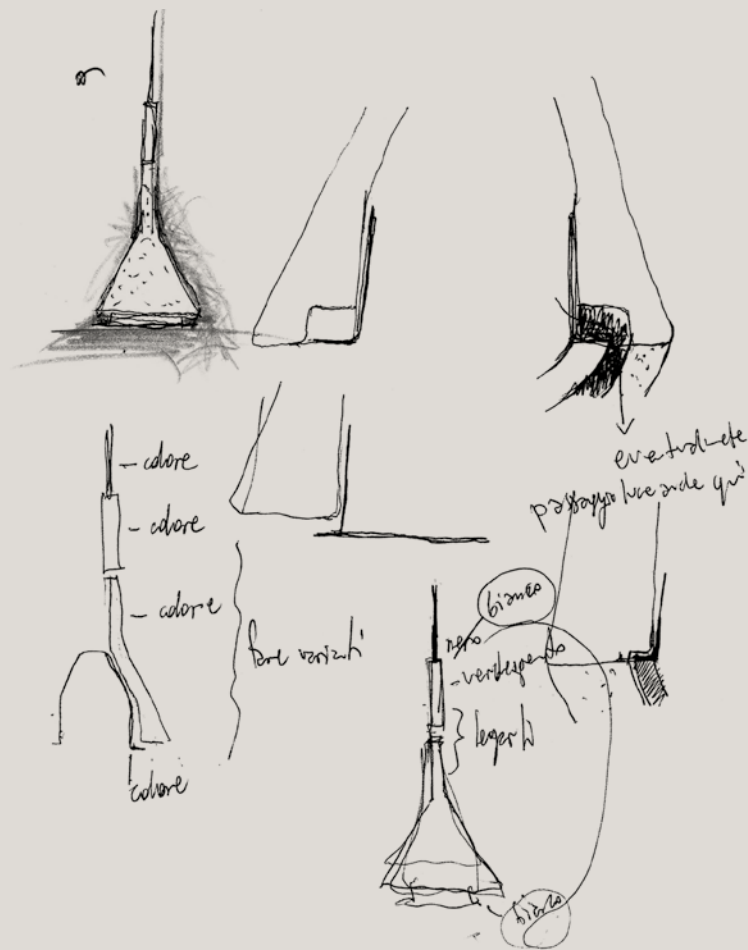


Tress /2008 — design Marc Sadler



In alto a sinistra, primo prototipo della lampada.
Accanto, studio del sistema per includere il cavo di alimentazione nell'intreccio che funge da struttura, decoro e schermatura della luce.

Uto
Twiggy
Tress
Aplomb
Kurage
Spokes
Plena
Satellight



Aplomb /2010
design Lucidi Pevere





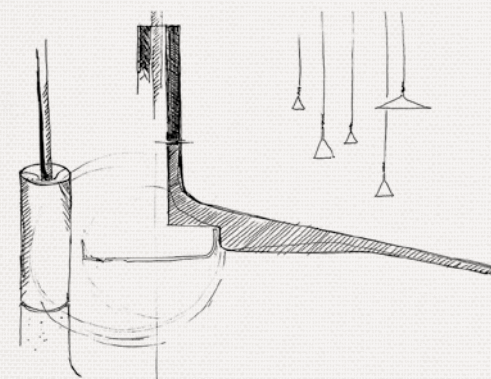
Diffusore in cemento dopo la rifinitura a mano.
Pagina accanto, schizzi delle versioni delle lampade della famiglia Aplomb e i designer Paolo Lucidi e Luca Peveri nel loro studio di Udine.

Aplomb /2010 — design Lucidi Peveri

Ribaltare la comune percezione di un materiale esaltandone al contempo le qualità materiche e cromatiche è in estrema sintesi l'ispirazione dietro *Aplomb*.

La conoscenza delle materie prime è una costante per Lucidi e Peveri che nel periodo di gestazione della lampada stavano progettando dei vasi per esterno in diversi materiali come terre e cementi. *Aplomb* è una lampada dalle dimensioni contenute che proietta un fascio di luce diretta e puntuale. Il suo nome richiama il filo a piombo da cantiere che grazie al suo peso permette di individuare la direzione perpendicolare rispetto a un piano orizzontale. Ma in francese *aplomb* significa anche disinvolto, sicuro di sé, come chi dichiara senza timori il proprio anticonformismo. Per i due designer la scelta tipologica della piccola sospensione era la migliore per esprimerne il peso e il rimando al mondo dell'architettura e al cemento. La pesantezza, solitamente abbinata a quest'ultimo, è smentita dalla forma sottile dell'oggetto raggiunta nel corso del suo sviluppo individuando un impasto sufficientemente fluido per scorrere in uno stampo dagli spessori molto ridotti e in grado di garantire, una volta indurito, la massima resistenza agli urti e al calore.

La forma, ottenuta con un processo artigianale di colaggio a mano, è compatta ed elegante grazie anche al dettaglio dello stelo sottile unito da un componente in alluminio al filo elettrico. Altrettanto interessante la finitura piacevolmente grezza ad esaltarne l'aspetto sensoriale che si armonizza con i colori dei pigmenti aggiunti all'amalgama: grigio cemento per sottolinearne la matericità, bianco per evidenziarne la forma, marrone per una tinta più calda e intensa. Queste scelte cromatiche prendono volutamente le distanze da un certo gusto del periodo per superfici lisce e fredde. La gamma è stata ampliata con le tinte: rosso mattone, giallo sabbia, verde oliva, antracite. Il successo dato dall'introduzione della matericità del cemento oltre a meritare, nel 2014, la menzione d'onore al Compasso d'Oro, ha indotto ad ampliare la famiglia utilizzando nel tempo lo stesso processo produttivo in versioni da parete (2014) dalla forma svasata, così come in diverse dimensioni (*Aplomb mini*, 2015) o forme come un modello dal diffusore a cappello (*Aplomb large* 2016) dove lo spessore del cemento è ridotto al minimo; da esterni (2017) con un cemento la cui composizione resiste alle intemperie.

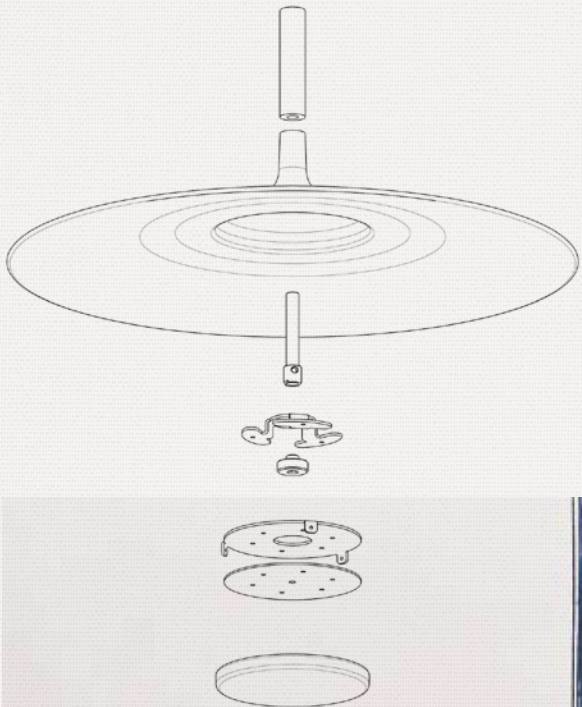


Semplicemente fare luce

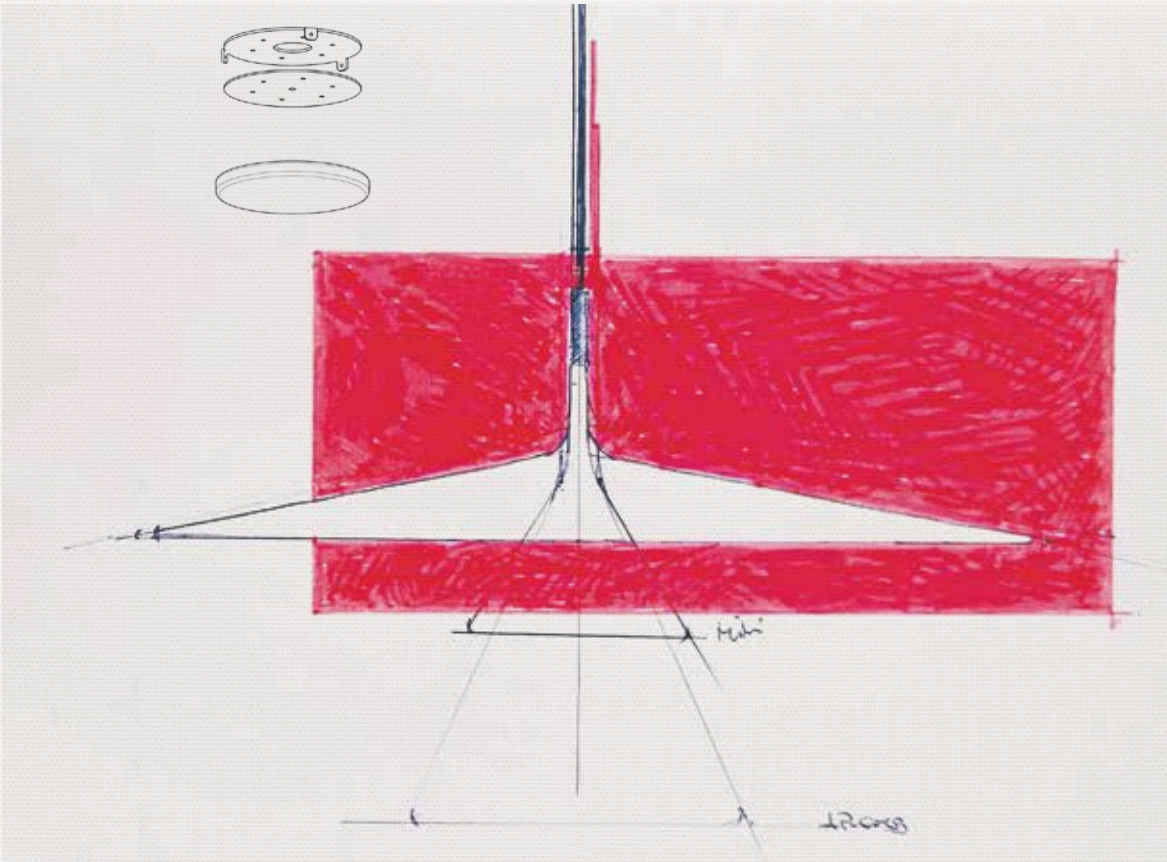
Uto
Tw
Tres
Apl
Kur
Spo
Ple
Sat



Aplomb /2010 — design Lucidi Pevere



Nella pagina accanto, fasi della lavorazione artigianale di Aplomb, dalla preparazione della miscela alla colatura nello stampo, fino all'uscita del pezzo prima di passare all'asciugatura.
In questa pagina, schizzo di Aplomb Large e disegno tecnico delle diverse componenti.



Semplicemente fare luce

Uto
Twiggy
Tress
Aplomb
Kurage
Spokes
Plena
Satellight



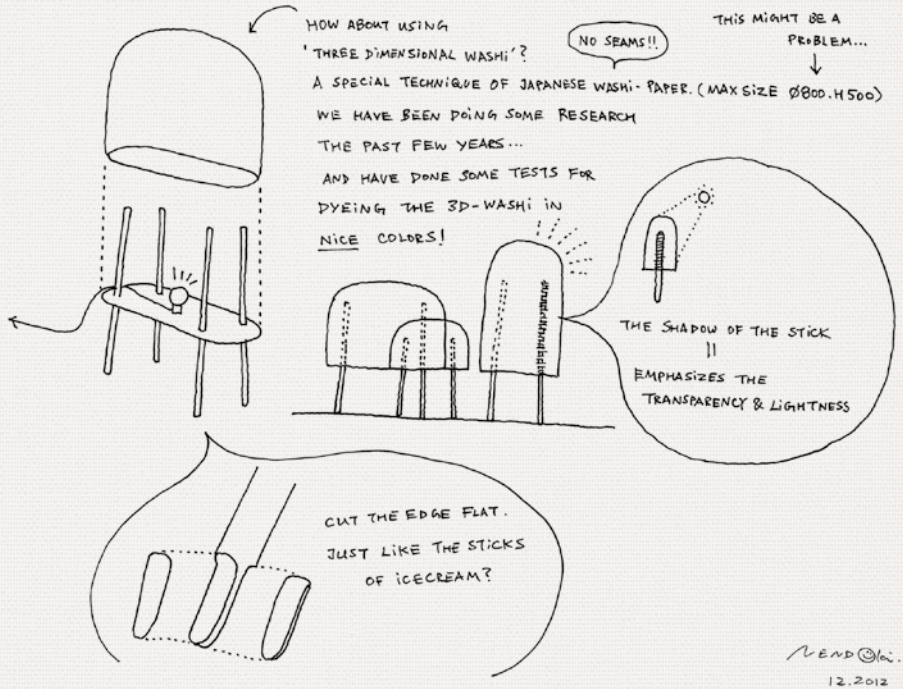
Kurage /2015
design Nichetto + Nendo



Uto
Twic
Tres
Apl
Kur
Spo
Ple
Sat



Dettagli della lampada e schizzi con ipotesi di utilizzo della carta washi in 3D.
A destra, Kurage con la sua luminosità soffusa e i designer Oki Sato e Luca Nichetto.



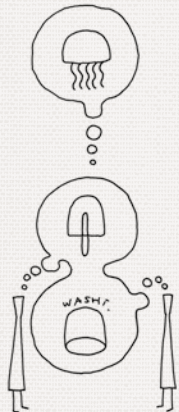
Kurage /2015 — design Nichetto + Nendo

Poetica e 'glocal', la lampada da tavolo *Kurage* esprime l'incontro di due visioni progettuali, quella dell'italiano Luca Nichetto e quella del giapponese Oki Sato dello studio Nendo. In precedenza i due designer avevano lavorato insieme, a distanza, per realizzare una collezione di oggetti e tra i sette pezzi era inclusa una lampada da terra in carta (*Paper Ice Cream*) che convince Foscari a investire in una sua traduzione.

L'idea di partenza è quella di conservare le stesse qualità sensoriali e formali ma realizzandone il diffusore in plastica per industrializzare l'effetto corrispondente alla matericità della carta. Dopo un lungo periodo di gestazione e sperimentazione si deciderà infine di assecondare anche nei materiali l'omaggio all'archetipo formale di partenza da cui la decisione di puntare proprio sulla carta washi. Quindi *Kurage* reinterpreta la tradizionale lampada in carta, sulla memoria della serie *Akari* di Isamo Noguchi, ed è realizzata artigianalmente grazie a una

particolarissima tecnica di lavorazione sviluppata da Aoya, l'unico produttore al mondo di carta washi tridimensionale fatta a mano, nella città di Tottori in Giappone. Utilizzando le fibre dell'albero di gelso si ottiene una carta liscia e porosa al tempo stesso che filtra la luce creando un'atmosfera rilassata e calda. Del resto, la tradizionale arte della fabbricazione a mano della carta washi è stata inserita dall'UNESCO tra i Patrimoni culturali immateriali dell'umanità.

La parola giapponese *kurage* indica la medusa: il paralume sferico rimanda infatti alla forma organica di un animale marino ed è semplicemente appoggiato, quasi fluttuante a luce accesa, sulla struttura trasparente studiata ad hoc per minimizzare le ombre. Il tutto è sospeso su quattro sottili gambe in legno di frassino di colore naturale. Con attenzione estrema ai dettagli e alla tattilità anche il cavo elettrico è ricoperto con una calza in fibra di carta.



Uto
Twiggy
Tress
Aplomb
Kurage
Spokes
Plena
Satellight



Spokes by Garcia Cumini

Spokes /2015
design Garcia Cumini





Spokes è caratterizzata da una forma morbida e un volume leggero che contiene la luce, lasciandola filtrare nello spazio.

Spokes /2015 — design Garcia Cumini

Vicente Garcia Jimenez e Cinzia Cumini si sono lasciati ispirare dalla semplice osservazione di una ruota di bicicletta per derivare la forma delle 'lanterne', o voliere orientali, della collezione di sospensioni leggere e *wireframe* di *Spokes*.

I raggi sono diventati un segno grafico, morbido e semplice, moltiplicato per ottenere, nell'articolarsi di pieni e vuoti, un effetto quasi ipnotico. L'effetto nell'ambiente è carico di suggestione: le due fonti a LED puntano in direzioni opposte, verso il basso, illuminando un piano di lavoro o un tavolo, e verso il cuore della lampada, illuminando in modo diffuso e proiettando tutto intorno una trama di luci e ombre nello spazio. La sua struttura vive di questo effetto con i raggi che si 'accendono' al loro interno rimanendo bui sul lato esterno. La combinazione di questi requisiti illuminotecnici e costruttivi, con la restituzione grafica delle ombre proiettate a parete, conferisce un valore aggiunto agli interni e dona alla lampada una grande personalità esperibile tanto negli ambienti residenziali come in quelli collettivi dove

spesso è protagonista.

In *Spokes*, come per ossimoro, il tema della leggerezza si abbina alla solidità della forma di cui viene accentuata la pulizia formale: il fascino del pezzo è dato, infatti, anche dall'assenza di cavo elettrico a vista. Per ottenere questo risultato è determinante l'uso della tecnologia LED, con due schede alimentate in bassissima tensione da due dei raggi della gabbia contrapposti, grazie a un sapiente accorgimento tecnico.

Diverse declinazioni formali vengono incontro a molteplici esigenze di gusto e di inserimento negli ambienti: una forma allungata, una versione che ricorda una lanterna e una versione dalla forma ampia e schiacciata, tutte in misure diverse.

Anche la finitura opaca del colore gioca un ruolo nel caratterizzare l'insieme, esaltando il fitto reticolo. *Spokes* si presta per essere usata in composizioni scenografiche attraverso la replicazione dello stesso modello oppure in composizione con le altre forme della famiglia.

L'ispirazione di Vicente Garcia Jimenez e Cinzia Cumini nasce dall'osservazione dei raggi di una ruota di bicicletta, da cui il progetto prende il nome.



Uto
Tw
Tres
Apl
Kur
Sp
Ple
Sat



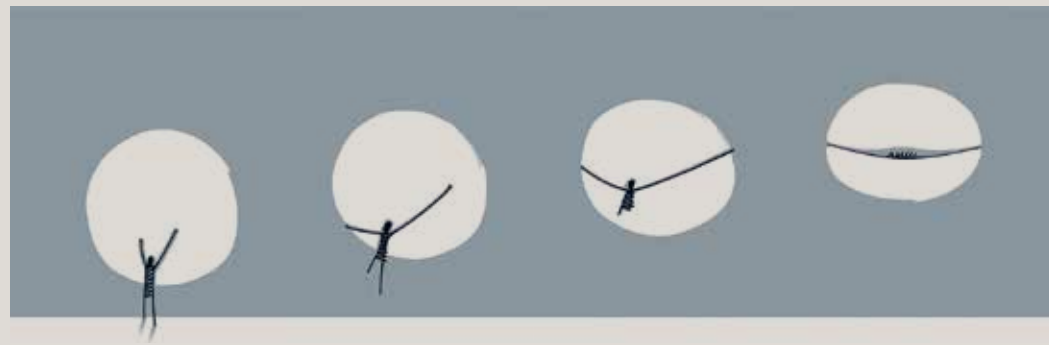
Le due schede LED della lampada sono alimentate in bassissima tensione da due dei raggi della gabbia contrapposti, rendendo possibile l'assenza di cavo elettrico a vista.

Spokes /2015 — design Garcia Cumini



Il progetto, sviluppato in diverse forme, misure e varianti cromatiche, sottolinea la sua versatilità.

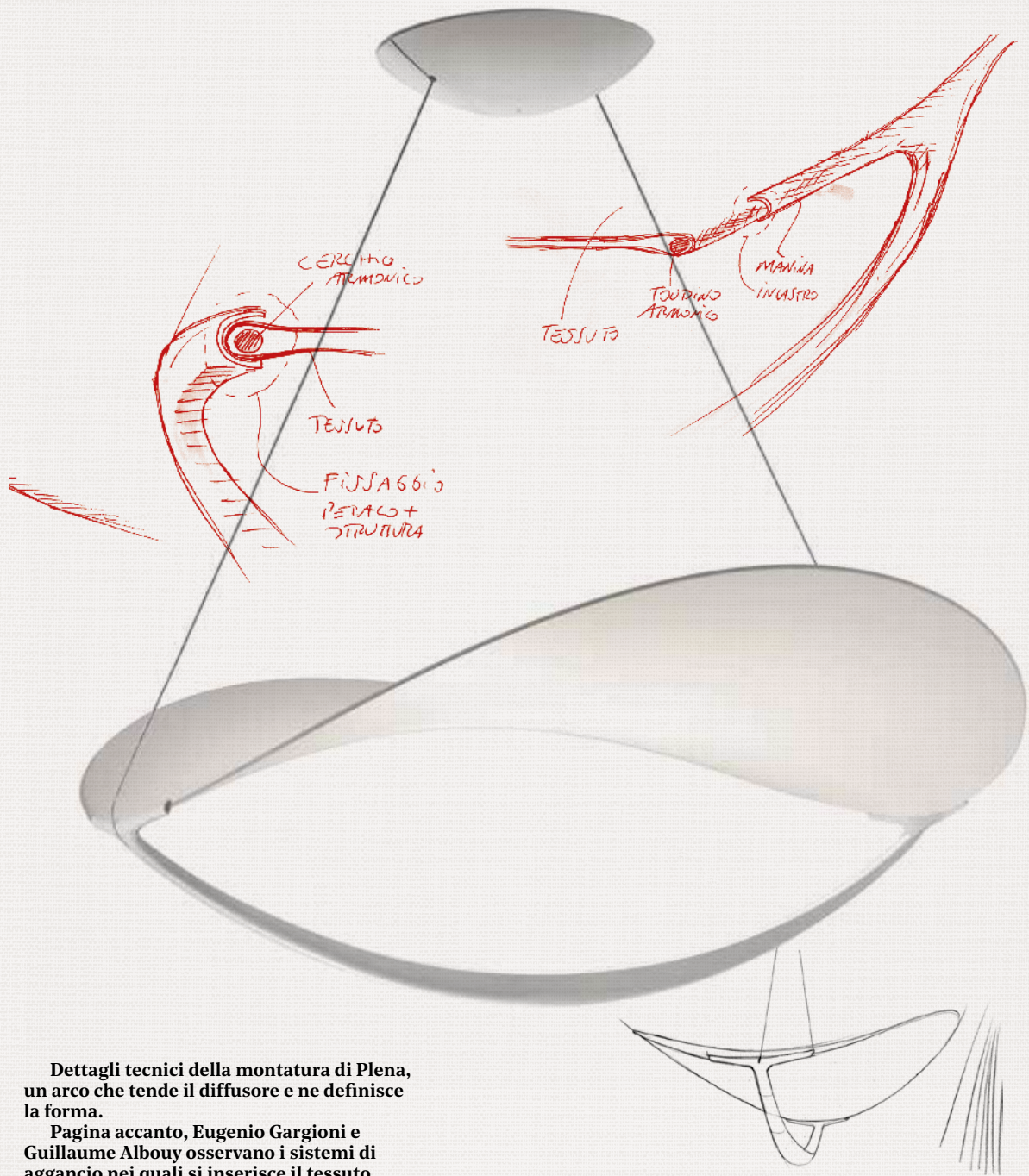
Uto
Twiggy
Tress
Aplomb
Kurage
Spokes
Plena
Satellight



Plena /2017
design Gargioni + Albouy



Uto
Tw
Tres
Apl
Kur
Spo
Ple
Sat



Dettagli tecnici della montatura di Plena, un arco che tende il diffusore e ne definisce la forma.
Pagina accanto, Eugenio Gargioni e Guillaume Albouy osservano i sistemi di aggancio nei quali si inserisce il tessuto realizzato in uno speciale PVC con alta riflettività della luce.

Plena /2017 — design Gargioni e Albouy

Plena è il frutto della prima collaborazione fra i giovani designer Eugenio Gargioni e Guillaume Albouy e Foscari, e si caratterizza per essere una lampada a sospensione che seppur grande nelle dimensioni ha una presenza dinamica e leggera, ottenuta grazie ai delicati equilibri compositivi e all'uso di una luce morbida e intensa, come la luna piena a cui si ispira il nome.

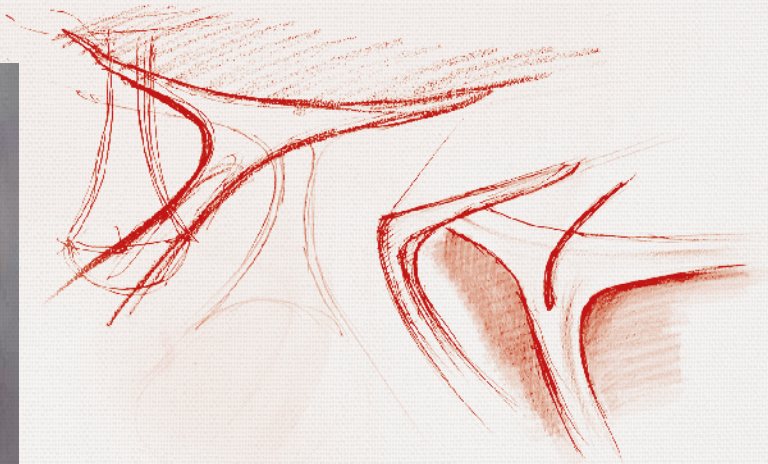
Una lampada che gioca con la luce e stupisce per l'effetto luminoso che coniuga luce riflessa e luce diffusa: offre un ottimo illuminamento sul piano grazie alla luce riflessa e ne filtra e ammorbidisce un'altra parte verso l'alto illuminando una stanza, mantenendosi morbida e avvolgente.

Un effetto luminoso di particolare interesse, tanto che ha finito per stupire tutti in fase di collaudo.

La forma è composta da due elementi che si bilanciano a vicenda e si uniscono: un sostegno ad arco, in alluminio, alloggia al proprio interno la fonte luminosa mantenendo in tensione il disco diffusore, costituito da un tessuto, come una vela che prende il vento. Questo disco piatto deve essere flesso per essere agganciato e

inserito nel supporto che contiene la fonte luminosa e di conseguenza la forma plastica di *Plena* è risultato di un disegno e di un gesto. L'immagine complessiva restituisce un senso di forza applicata, espressa dalla parte metallica che 'deforma' il telo, protagonista dell'insieme, imprime una forma naturale, che cambia a seconda della prospettiva di osservazione.

Da questo gioco di forze si apre anche lo spazio fra la fonte luminosa e il telo, in un equilibrio dinamico che trasmette una sensazione di levità. Il leggero diffusore è costituito da uno speciale tessuto sintetico ad alta riflettività della luce, plastico, a elasticità e memoria di forma, abitualmente utilizzato per grandi schermi luminosi retroilluminati. La fonte luminosa è apparentemente inesistente, nascosta alla vista alloggiata all'interno dell'arco di supporto del diffusore. Complessivamente il progetto di *Plena* tende all'essenziale, e riduce al minimo gli elementi compositivi fino agli aspetti più tecnici, così la struttura dell'arco funge anche da dissipatore e i cavi elettrici trasparenti sono autoportanti.

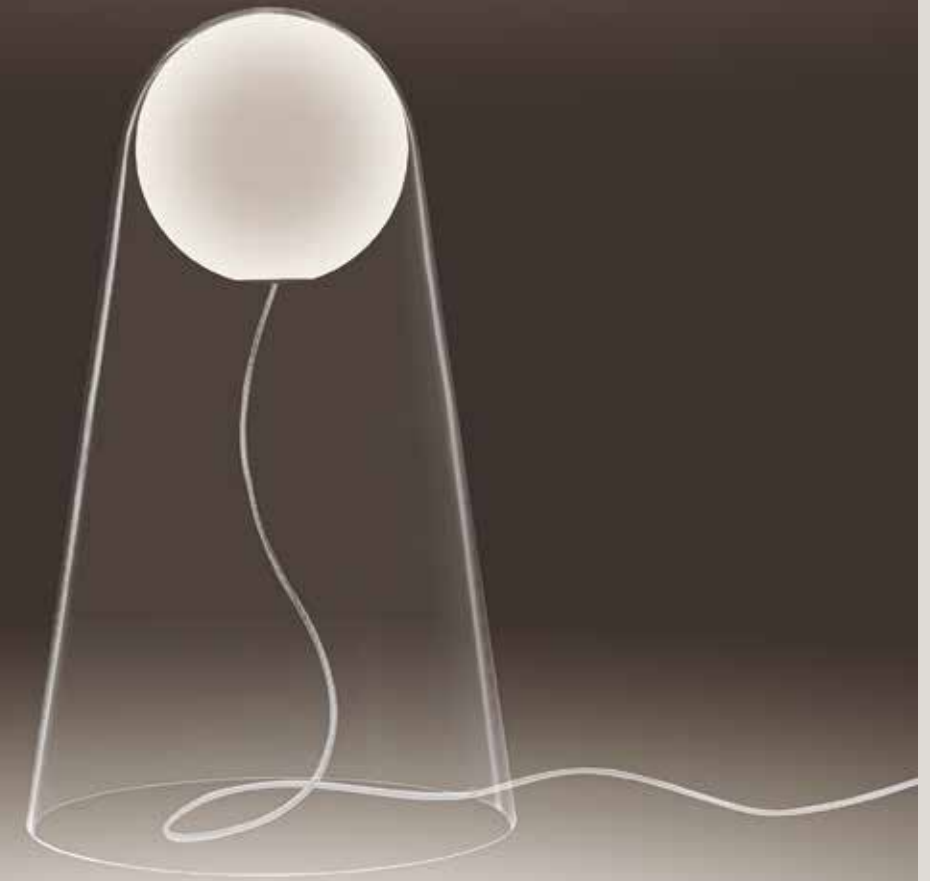


Uto
Twiggy
Tress
Aplomb
Kurage
Spokes
Plena
Satellight

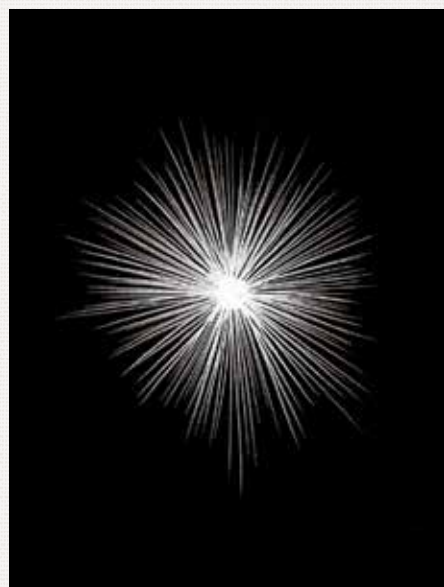
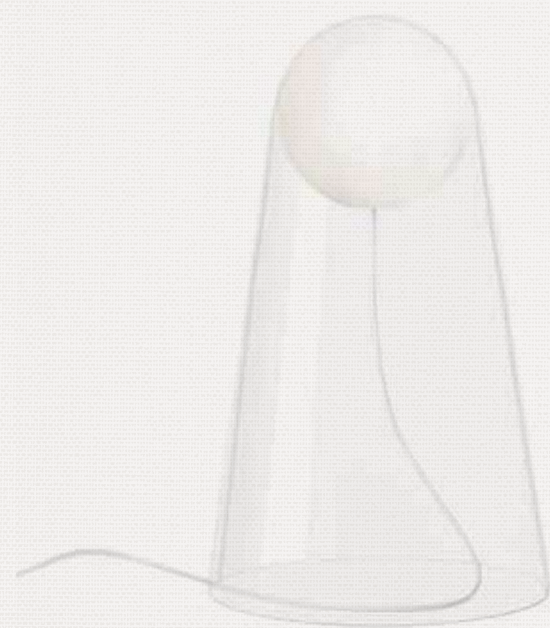
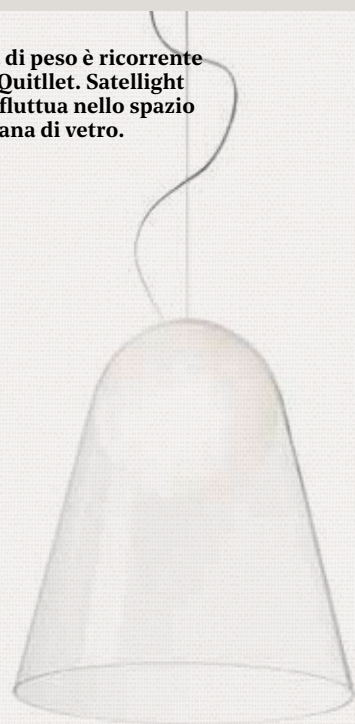


Foscarini

Satellight /2017
design Eugeni Quitllet



Il tema dell'assenza di peso è ricorrente nei progetti di Eugeni Quitllet. *Satellight* è una sfera di luce che fluttua nello spazio catturata da una campana di vetro.

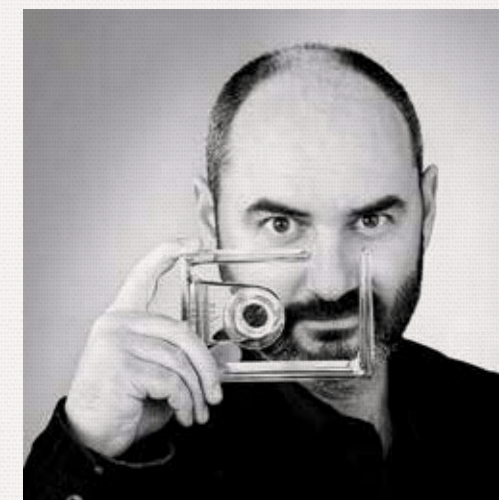
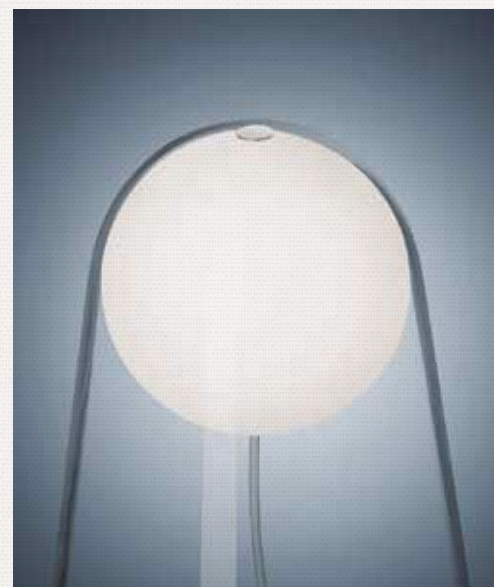


Satellight /2017 — design Eugeni Quitllet

Nella poetica di Eugeni Quitllet, storico collaboratore di Philippe Starck, ricorre come costante il tema dell'assenza di peso, una vera e propria passione evidente in diversi suoi progetti così come in *Satellight*, la cui immagine rimanda a una luce che fluttua nello spazio, catturata da una campana di vetro che la trattiene e protegge. La vera sfida, in questo senso, è stata quella di sollevare la fonte luminosa in un modo così semplice da farla sembrare sospesa nell'aria, fatto che convince anche la giuria internazionale della XXVI edizione del Premio Compasso d'Oro a conferirle la menzione d'onore, per il rilevante utilizzo, innovativo, del vetro soffiato e del cristallo che la rende un oggetto semplice e di immediata lettura, ma anche inedito e profondo nella sua poetica leggerezza.

Ispirata all'immagine universale della luna in un cielo notturno, *Satellight* è indubbiamente una lampada semplice ma di grande forza evocativa.

La finitura satinata fa percepire il diffusore come una materica presenza sospesa nel nulla anche quando la lampada è spenta mentre da accesa la sua luce calda e morbida non abbaglia mai e genera riflessi luminosi sul vetro lucido e trasparente del cono esterno. Inoltre, l'assenza di strutture di supporto rende *Satellight* apprezzabile da qualsiasi punto di vista. Nella versione da tavolo il cavo scende libero all'interno del cono ed esce attraverso un piccolo foro dalla campana di vetro che si appoggia direttamente sul piano; la sfera si unisce al cono trasparente attraverso un piccolo bottone che non è solo un elemento decorativo ma anche l'accensione touch dimmer. Nella sua declinazione a parete, l'effetto di sospensione del diffusore viene ripreso con un risultato di assoluta purezza grafica e visiva.



Fare design

Stefano Micelli

Le imprese italiane del design che chiamiamo ‘editori’ hanno spesso soprasseduto sul fatto di non governare in prima persona la produzione dei propri prodotti.

Chi ha fatto proprio un modello organizzativo basato su designer indipendenti e fornitori di qualità, pur avendo la consapevolezza dei punti di forza di quest’assetto organizzativo, ha spesso evitato di farne una bandiera. Le ragioni di questo pudore vanno cercate in un retaggio storico che ha visto nell’impresa verticalmente integrata, capace di tenere insieme produzione e vendita, ricerca e sviluppo e distribuzione, un modello di riferimento. Del resto, il design si è qualificato come ‘industriale’. Senza il governo sulla produzione, qualcosa manca. Soprattutto mancano quelle economie di scala che hanno dato solidità a quel modello economico e manageriale che ha segnato una fase dello sviluppo del nostro paese.

In anni più recenti, il dibattito economico ha contribuito a sviluppare un punto di vista diverso. Il modello dell’impresa a rete si è imposta soppiantando quello dell’impresa verticalmente integrata.

Molti imprenditori sono divenuti consapevoli dell’importanza di esternalizzare determinate attività manifatturiere proprio perché rispettosi di competenze non

replicabili all’interno del proprio perimetro organizzativo.

Il riconoscimento di specializzazioni cui fare riferimento diventa particolarmente rilevante quando la domanda si frammenta e non giustifica più investimenti produttivi per grandi serie. Il mercato chiede varietà: alle aziende il compito di trovare soluzioni soddisfacenti puntando su una pluralità di fornitori qualificati.

Foscarini ha sempre fatto l’editore. Avendo scelto di regalarsi la libertà di un catalogo molto vario per modelli, materiali e tecnologie sarebbe stato difficile immaginare processi produttivi economicamente sostenibili all’interno dell’organizzazione. Il tema, tuttavia, non è solo produttivo. Foscarini non ha limitato il suo impegno alla selezione dei fornitori più efficienti cui assegnare produzioni complesse. Ha costruito una rete di partner con cui sviluppare prodotti originali, con cui dare forma tridimensionale alle intuizioni di designer di talento, con cui valutare le condizioni per una produzione economicamente sostenibile di questi prodotti. Molti dei best seller del catalogo di Foscarini, da *Mite* ad *Aplomb*, sono il risultato di percorsi di ricerca e sviluppo durati anni, che hanno coinvolto attivamente il designer, il fornitore e, ovviamente, la committenza. Le imprese che oggi realizzano le produzioni sono le stesse

Stefano Micelli — Fare design

che hanno contribuito alla creazione dei prototipi e alla risoluzione dei problemi legati alla stabilizzazione dei processi di produzione.

Per aprirsi al talento dei designer più capaci Foscari valorizza le conoscenze e il saper fare di imprese che hanno saputo custodire e rinnovare una specifica competenza in campo manifatturiero. Questo saper fare di matrice artigianale, oggi sempre più integrato con le nuove tecnologie della manifattura digitale, costituisce un ingrediente essenziale nella messa a punto di prodotti pensati per serie limitate e mercati di nicchia.

La passione e l'intelligenza dei partner coinvolti di volta in volta nei progetti consentono di affrontare problemi tecnici apparentemente insormontabili e di verificare la sostenibilità economica della futura produzione. Foscari ha organizzato un dialogo tutt'altro che scontato. Mettere in relazione designer e manifattura tenendo conto dei vincoli di mercato non è un'operazione facile. Richiede credibilità, capacità nella gestione delle relazioni, attenzione agli standard di qualità. Il confronto fra sensibilità diverse, se gestito in modo efficace, è all'origine di prodotti unici in grado di sfidare l'evoluzione del gusto.

L'intreccio di sperimentazioni tecniche e formali che danno forma ai tanti progetti promossi merita di essere raccontato e valorizzato.

Il volume *Maestrie* pubblicato da Foscari ha avuto il merito di comunicare il valore dei partner coinvolti e della loro cultura manifatturiera. Ha rendicontato l'intensità del dialogo che si instaura fra i soggetti coinvolti nel progetto e ha contribuito a chiarire il contributo di ciascuno. In questo resoconto ragionato emerge una nuova idea di valore. Grazie alla combinazione di competenze progettuali e di un saper fare unico si fa largo un'idea di qualità che supera il concetto di aderenza a uno standard produttivo. Emerge la soggettività del produttore, la sua sensibilità, il suo impegno. Appare in tutta evidenza la cultura che è all'origine di un determinato manufatto.

Le ragioni dell'opportunità di questo racconto sono diverse.

Chi acquista un oggetto Foscari non ha bisogno semplicemente di un oggetto in grado di fare luce.

Una domanda sempre più informata e sofisticata chiede oggi qualcosa in più: ricerca oggetti originali che siano il medium per connessioni sociali e culturali uniche. I manufatti nel catalogo di Foscari puntano a soddisfare questa richiesta: sono veri e propri connettori in grado di mettere in relazione sensibilità e culture diverse. Sono rimandi attivi agli eredi della cultura manifatturiera del vetro di Murano, agli artigiani italiani che hanno imparato a confrontarsi con la complessità dei

materiali compositi, ai maestri d'arte che risolvono problemi apparentemente insolubili. Sono il tramite a una cultura del fare che l'Italia ha preservato e che rappresenta oggi un unicum a livello internazionale. Più cresce una domanda colta e interconnessa, più le imprese dovranno imparare a rendicontare il proprio lavoro e l'origine dei propri prodotti.

Come ha fatto Foscari, dovranno alzare il sipario che oggi separa l'oggetto a catalogo dal suo processo di produzione. Il valore di questi oggetti già oggi dipende dalla loro capacità di testimoniare la consistenza e il valore di una proposta culturale originale.

In questa prospettiva, l'impegno di Foscari si innesta in un percorso che ha radici profonde, un percorso che oggi è chiamato a riflettere a partire da un confronto con scenari profondamente mutati. Il design italiano ha contribuito a mettere in crisi il grigiore della produzione di massa portando colore e varietà nelle sue logiche.

La fantasia e la creatività tornano finalmente al centro di processi produttivi altrimenti dominati dalla sola razionalità tecnica.

Agli inizi della quarta rivoluzione industriale il design italiano è chiamato a rinnovare il suo 'umanesimo' affrontando la sfida di considerare la produzione non solo

come sfida tecnologica. L'obiettivo in questo caso è riflettere e ripensare il valore degli oggetti che accompagnano il nostro quotidiano.

Sempre meno merci, sempre più il tramite con un mondo di persone e valori che, attraverso il loro lavoro, rinnovano un'idea originale di qualità e di bellezza.

Stefano Micelli è professore di International Management alla Venice School of Management dell'Università Ca' Foscari di Venezia. È autore di diversi articoli e volumi fra cui Futuro artigiano, Marsilio Editori, premio Compasso d'Oro 2014.

CAP. 4 — COMUNICARE LA CULTURA DELLA LUCE



In alto, installazione *Reality or Illusion* di Ferruccio Laviani per lo showroom di Spazio Brera, Milano Design Week 2016.

Accanto, illustrazione realizzata da Noma Bar nell'ambito del progetto *What's in a lamp?*.

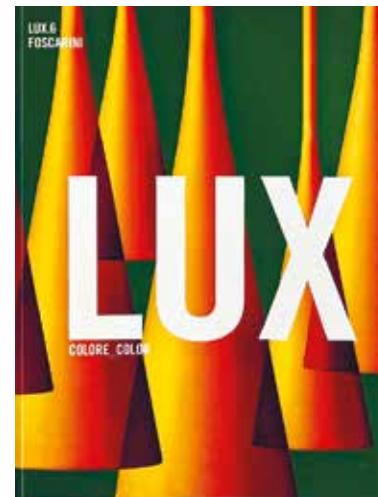
Sotto, copertina di un numero della rivista "Lux", edita da Foscari tra il 2002 e il 2008.



Raccolta di copertine della rivista-libro "Inventario", progetto editoriale promosso e sostenuto da Foscari e diretto da Beppe Finessi.



“Lux” n°6



Riunione di preparazione
di un numero della rivista “Lux”.
Confezione speciale che raccoglie
i sette numeri della rivista.



I progetti editoriali

Riallacciandosi a una tradizione alta, storicamente distintiva delle migliori imprese italiane che oltre alla produzione scelgono di trasmettere valori culturali inglobandoli nel progetto della comunicazione in tutti i suoi aspetti, Foscarini si è differenziata negli anni per il modo in cui si racconta a pubblico e addetti ai lavori.

Dalle relazioni con vari interlocutori nascono idee, strategie, progetti editoriali, facilitati nella messa a punto grafica dalla collaborazione più che ventennale con l’art director Artemio Croatto di Designwork con cui si è stabilito un fecondo rapporto sul modello di illustri sodalizi tra imprenditoria e grafica. In collaborazione con diversi autori e fotografi, tra i quali Alessandro Paderni (Studio Eye), Massimo Gardone (Azimut) e più recentemente, Gianluca Vassallo (White Box Studio), Designwork continua a editare con l’azienda molteplici materiali – libri, riviste, cataloghi – che ricompongono retrospettivamente un punto di vista ancora originale, nella molteplicità di linguaggi visivi e formati, dell’immagine coordinata di Foscarini.

Tra queste forme di racconto trovano spazio alcuni progetti editoriali, a partire dall’house organ “Lux”, edito dal 2002 al 2008, dal suo terzo numero sotto la guida curatoriale dello storico e critico del design Alberto Bassi, anche autore nel 2003 della prima monografia sull’azienda *Foscarini ’83 ’03. Vent’anni di design della luce*. “Lux” illustra monograficamente alcuni temi di indirizzo progettuale (la trasparenza, la leggerezza, il colore, la luce e il suono, ecc.) commentati da autori invitati – giornalisti, storici dell’arte e del design, esperti in diverse materie – correlati alle ricerche portate avanti sui prodotti, insieme a interviste ai designer.

Segue, nel 2010, il lancio di “Inventario”, un *bookzine*, strumento a metà tra un libro e una rivista, diretto dal critico Beppe Finessi e pubblicato con Corraini Edizioni di Mantova. Con il sottotitolo “Tutto è progetto” incarna la filosofia dell’azienda, aperta al dialogo con ogni forma di progettualità: architettura, design, fotografia, arte.

Rispetto al prodotto editoriale il ruolo di Foscarini è quello di un silenzioso sostenitore la cui unica presenza, in apertura e chiusura di numero, è affidata alla libera e creativa interpretazione di un fotografo sempre diverso. Il taglio curatoriale dei contenuti e il loro originale trattamento anche dal punto di vista visuale è premiato con il Compasso d’Oro nel 2014¹. Complessivamente per Foscarini questo nuovo progetto è foriero di confronti e incontri, nati dalla rete di relazioni tra la rivista e le mostre al Poldi Pezzoli o le partecipazioni a iniziative culturali come il Festival della Letteratura di Mantova. Per esempio, l’incontro con i designer Andrea Anastasio

1. Per la capacità di sintetizzare argomenti culturalmente elevati con leggerezza, illustrandoli con una forte identità visiva e qualità del prodotto editoriale, si legge nella motivazione.

“Nel progetto editoriale di Inventario il ruolo di Foscari è quello di un silenzioso promotore e sostenitore la cui unica presenza è affidata alla libera e creativa interpretazione di un fotografo sempre diverso”.



La lampada Chouchin interpretata da Emmanuel Mathez per Inventario n. 5.



Copertine e interno di alcuni numeri di Inventario e premio Compasso d'Oro ricevuto per il progetto nel 2014.



e Alberto Meda nascono in questi contesti e porteranno a collaborazioni sfociate in alcuni progetti di lampade e mostre.

Nella seconda metà degli anni '10 si susseguono altri progetti editoriali degni di nota. Nel 2015 nasce il libro fotografico *Ritratti*, in cui si narrano sei storie diverse attraverso i differenti punti di vista dei fotografi Tommaso Sartori, Kasia Gatkowska e Andrea Ferrari. Una selezione di lampade è raccontata in differenti ambienti d'ispirazione – in cinque diversi spazi indoor in giro per l'Italia e nei suggestivi spazi outdoor dell'Arsenale di Venezia – insieme ai testi di autori, architetti, designer, curatori, critici, chiamati a interpretare alcune parole significative per l'azienda.

Nel 2017 esce il volume *Fare Luce* (Corraini Edizioni) curato da Beppe Finessi, che nello stile di “Inventario” raccoglie progetti sulla luce con contributi critici e artistici esclusivi corredati da una ricca documentazione fotografica. Spazio Brera ospita lo stesso anno un'installazione omonima curata da Giovanni Maria Filindeu.

L'anno successivo è la volta di un nuovo progetto curatoriale, *Maestrie*, che interpreta la voglia di Foscari di raccontare il saper fare degli artigiani coinvolti nel suo processo di produzione. In Foscari il rapporto con i fornitori è tenuto in gran conto e già dal 2015 l'azienda organizza periodicamente delle conviviali occasioni di incontro nella sua sede per farli riunire e conoscere coinvolgendo anche gli stessi designer. “Abbiamo scelto di essere un'azienda senza fabbrica perché la sperimentazione è la nostra essenza – dichiara Carlo Urbinati – e affrontiamo il design come una sfida grazie alla maestria delle persone che lavorano nelle botteghe artigiane del nostro territorio. Con le mani, il cervello e soprattutto il cuore”. *Maestrie* vuole essere quindi un tributo a questi collaboratori preziosi; attraverso i testi dell'economista Stefano Micelli e dello storico del progetto Manolo De Giorgi, rappresenta un omaggio e un approfondimento della cultura del fare. Un tema in quel momento rilevante sia in termini di comunicazione che di dibattito tra gli addetti ai lavori.

Nel 2020 è presentato *Vite*, frutto di una collaborazione con l'artista, fotografo e videomaker Gianluca Vassallo, che nasce dal desiderio di trovare modi originali di raccontare la luce e il suo impatto sulla quotidianità delle persone. Il libro testimonia un viaggio all'interno di case reali – tra Copenaghen, New York, Napoli, Shanghai e Venezia – dove al centro dell'obiettivo ci sono le persone, con le lampade ad illuminare ambienti intimi e autentici. Lo scrittore Flavio Soriga traduce in racconti le storie dei protagonisti e il loro rapporto con la luce. Una modalità ancora una volta controcorrente, fuori dai cliché dei set fotografici, in un cambio di punto di vista che va di pari passo con l'evoluzione della società, dei modi di abitare e in questo caso della comunicazione di un'azienda di illuminazione. Nel 2023 il viaggio negli interni domestici continua con un nuovo volume che tocca altre città e atmosfere per rappresentare differenti culture dell'abitare. I progetti editoriali abbracciano



Copertina e interno di alcuni progetti editoriali. *Ritratti* racconta la collezione attraverso l'opera di tre fotografi, con contributi di diversi autori. *Maestrie* è dedicato al sapere artigiano alla base della realizzazione di alcuni modelli. *Fare Luce* è curato da Beppe Finessi e dedicato alla luce nel mondo delle arti visive.

“Vite racconta un viaggio all’interno di case reali dove al centro dell’obiettivo e della narrazione ci sono le persone, con le lampade a illuminare ambienti autentici”.



Il progetto multimediale Vite raccoglie foto, video e storie di persone reali ritratte dall'artista Gianluca Vassallo all'interno delle proprie case.





‘Postcards of Light’ è un progetto curato da Gianluca Vassallo, che ha portato il design delle lampade Foscarini nelle strade di diverse città del mondo, da Stoccolma a Shanghai, da New York a Milano, trasformandole in protagoniste e testimoni di frammenti di vita.

Pagina a fianco, progetto di Massimo Gardone che ha interpretato immagini dall’archivio storico Bridgeman Images inserendo una diapositiva a colori con le lampade Foscarini a illuminare la scena.



Office Workers Entering Data /
Photo (c) Underwood Archives / UIG / Bridgeman Images



Interno Svizzero / Photopress Archiv / Keystone / Bridgeman Images





Federico Babina



Noma Bar



Stefano Colferai



Luca Font



Kevin Lucbert



Alessandra Bruni



Fausto Gilberti

Opere di alcuni artisti chiamati da Foscari a interpretare la collezione per il progetto 'What's in a lamp?' nato nel 2023.

nell'ultimo periodo anche la dimensione digitale. Di particolare rilievo, in ottica di approccio progettuale alla comunicazione, è il progetto 'What's in a lamp?' – iniziato nel 2023 – che vede come medium propulsivo i canali social dell'azienda. L'occasione permette a Foscari ancora una volta di esprimersi originalmente con un proprio storytelling fuori dalle convenzioni comunicative tipiche del settore, trasformando il proprio *feed* di Instagram in una sorta di galleria d'arte virtuale. Numerosi artisti provenienti da diversi ambiti del mondo delle arti visive vengono invitati a interpretare liberamente le lampade della collezione. Un progetto di ampio respiro che si sviluppa nel corso del tempo, coinvolgendo, tra gli altri, Luca Font, Noma Bar, Federico Babina e Kevin Lucbert.

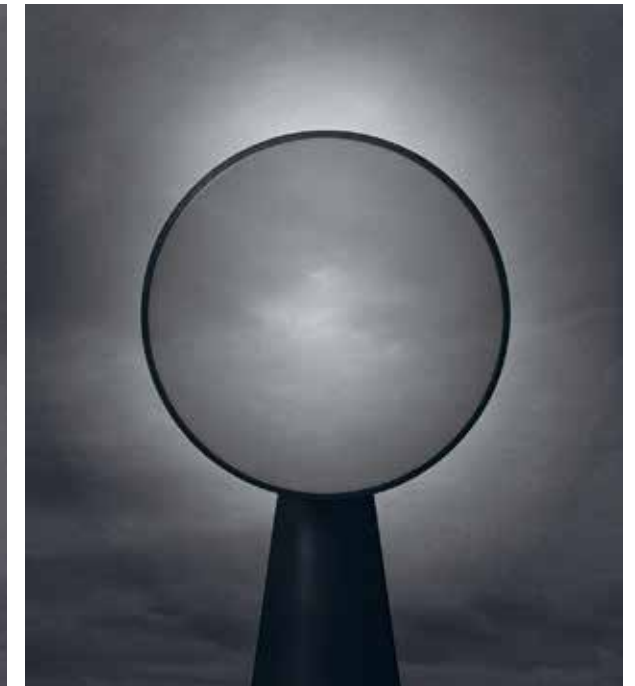
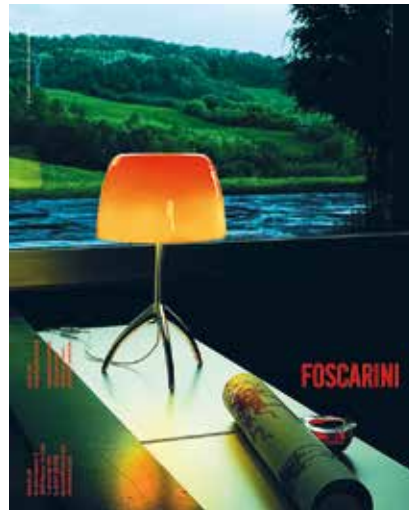
I progetti culturali: mostre, eventi, installazioni

Contrappunto ideale, e talvolta occasione concomitante, dei progetti editoriali sono anche i progetti culturali: le mostre, gli eventi, le installazioni.

L'investimento in cultura rappresenta uno degli aspetti con cui Foscari si dedica alla comunicazione del suo universo di valori che, ad ampio spettro, abbracciano diverse discipline caratterizzate dalla visionarietà e l'esplorazione di estetiche differenti. Ne è espressione diretta la presenza del brand come sponsor ufficiale delle Biennali di Arte e Architettura di Venezia, città in cui inizia l'avventura aziendale di Foscari e che ancora oggi, a distanza di anni dal trasferimento sulla terraferma, resta comunque un luogo di riferimento per l'azienda. Dal 2008 al 2014 le installazioni luminose di Foscari hanno animato sia l'interno dei luoghi storici della Biennale – Arsenale e Giardini – sia le zone dedicate al relax. Ciò dimostra, da un lato, l'impegno a favore della cultura e delle arti, espressione di una filosofia e non di semplice promozione; dall'altro, esemplifica la capacità di confronto con spazi dalle dimensioni imponenti dove sperimentare scenografie di luce allestite con i prodotti più iconici e adatti al luogo.

La presenza in Biennale è stata anche l'occasione per delle mostre fotografiche: nel 2013, il bookshop delle Corderie dell'Arsenale è stato allestito con gli scatti realizzati per la rivista "Inventario" da sette grandi fotografi internazionali (Massimo Gardone, Max Rommel, Moreno Gentili, Lena Amuat, Emmanuel Mathez, Gionata Xerra, Sanja Pupovac). Nel 2014, con 'Monumental' le gigantografie di Massimo Gardone hanno portato in primo piano i volumi di alcuni prodotti trasformandoli quasi in architetture, innescando uno straniante gioco di fuori scala.

La sponsorizzazione della Biennale di Venezia incarna dunque la visione trasversale di Foscari che approccia il progetto come aspetto comune ai diversi mondi del creare – design, architettura, arti figurative – senza preconcetti o gerarchie.



Due campagne pubblicitarie, relative al periodo 2004/2006 e 2008/2013, pubblicate nelle principali riviste internazionali di settore.

Fotografie di Massimo Gardone che interpretano le lampade della collezione come elementi architettonici nello spazio urbano.



Immagini dalle mostre 'Di Vaso in Fiore' (2011) e 'Fare Lume. Candele tra arte e design' (2012) promosse da Foscari e curate da "Inventario" al Museo Poldi Pezzoli di Milano.



Nel 2013 vengono inaugurati Spazio Brera a Milano e Spazio Soho a New York con due installazioni artistiche site-specific: Attilio Stocchi presenta 'Seme/Seed', mentre Stefano Arienti realizza un'installazione ambientale con 'Alghe'.

Accanto, mostra 'Monumental' con foto di Gardone all'interno del bookshop dell'Arsenale di Venezia in occasione della Biennale di Architettura del 2014.



Un fatto evidente anche nel percorso intrapreso dal 2011 al 2016 con la serie di mostre nel seno della Milano Design Week curate da Beppe Finessi e nate nel contesto di "Inventario". Le mostre, della durata di un mese, sono ospitate nei suggestivi spazi del Museo Poldi Pezzoli di Milano e sconfinano nel tempo sia fisicamente – dall'occupare una sola sala all'inserirsi, in modo armonioso, lungo l'intero percorso espositivo accanto alle opere della casa museo – sia tematicamente, non essendo più legate al solo mondo del design, ma esplorando anche diversi ambiti delle arti visive. Le mostre sono accompagnate da un prodotto editoriale edito da Corraini che approfondisce di volta in volta i temi affrontati. Il format diventa un appuntamento stimolante per quanti, soprattutto giovani, si interessano alla cultura del progetto. Il ciclo viene inaugurato con 'Di vaso in fiore. Inventario tra natura e design', in occasione della cinquantesima edizione del Salone Internazionale del Mobile, una mostra-riflessione strutturata su un oggetto – il vaso di fiori, al centro della copertina del primo numero della rivista – raccontato con esempi rappresentativi di alcuni protagonisti del design del terzo millennio. Nel 2012, in occasione della seconda mostra 'Fare Lume. Candele tra arte e design', dedicata all'oggetto candela, sono diverse le opere d'arte accostate al design; tra queste *Candele* di Michelangelo Pistoletto che, presente all'inaugurazione, accende con una performance le candele materia della sua opera del 1967. Seguono negli anni a venire 'Intorno al libro. Tra Arte e Design', nel 2013; 'La Casa Morbida', nel 2014, dedicata al textile design; 'Geografie. Tra arte e design' nel 2015, per concludere con 'Quasi Segreti. Cassetti tra Arte e Design' nel 2016.

Quell'anno è anche l'occasione per celebrare, con un progetto speciale, l'anniversario dei venticinque anni di *Lumiere* di Rodolfo Dordoni, un evergreen dell'azienda, di cui si sceglie di ripercorrere la storia inserendola nel flusso degli avvenimenti che in vario modo hanno segnato l'arco temporale 1990-2015. Da queste premesse prende forma la video-installazione *Anni Luce*, tenutasi alla Triennale di Milano, a cura dell'architetto e critico Michele Calzavara e della designer e stylist Elisa Ossino. L'occasione è un approccio inedito per Foscari di rileggere un oggetto che ben la rappresenta, contestualizzandolo storicamente e invitando lo spettatore a interagire, facendo propria la narrazione, nel racconto collettivo e privato. Così attraverso le proiezioni di immagini su 26 differenti schermi – uno per ciascun anno – si evocano memorie, associazioni di idee, relazioni, offrendo simultaneamente un repertorio di fatti e personaggi, rivoluzioni tecnologiche e creative, mutamenti di stile e di costume, a restituire il flusso degli accadimenti e dei cambiamenti.

Occasioni ancora di approfondimento di temi e ricerche progettuali sono le mostre, sempre per la Milano Design Week, allestite nello showroom milanese Spazio Brera inaugurato nel 2013. Nei suoi spazi, per l'occasione completamente svuotati, è presentata nella primavera del 2017 l'installazione *Fare Luce* (anche libro-catalo-



2015, progetto di Ferruccio Laviani
per Spazio Brera.



2016, progetto di Ferruccio Laviani
per Spazio Brera.



2016, allestimento 'Reality or Illusion', Ferruccio Laviani, Spazio Brera.



In alto a destra e sopra, 2017, allestimento 'Maestrie', Peter Bottazzi, Spazio Brera.
Accanto, 2018, allestimento 'Reverse Room', James e Suzan Wines, Spazio Brera.



go) dell'architetto Giovanni Maria Filindeu, autore di sei ambienti corrispondenti a diverse forme della luce, dove alla performance tecnica si privilegia quella evocativa. Un'altra forma di immersione, dove per suggerire come la luce dia significato allo spazio e trasformi i luoghi si attivano suggestioni ed emozioni, come nella stanza dedicata al primo incontro con la luce, o quelle che mostrano la luce come dono, come energia, come meraviglia.

Durante i Brera Design Days, nell'autunno dello stesso anno, sempre Spazio Brera ospita l'esposizione 'Maestrie' legata al progetto editoriale omonimo e dedicata alla sinergia tra l'azienda, i suoi designer e le eccellenze artigianali con cui collabora, raccontate attraverso le fotografie di Gianluca Vassallo, con testi di Stefano Micelli e Manolo De Giorgi, e un contributo fotografico di Massimo Gardone, oltre a una serie di video. Un dialogo multidimensionale tra diversi *exhibit* realizzato attraverso un'installazione dello scenografo-architetto Peter Bottazzi.

Nel 2018 è la volta di una installazione itinerante, 'Reverse Room', ideata dall'architetto americano James Wines accompagnata da una monografia (a cura di Michele Calzavara) dedicata al lavoro dello studio SITE da lui fondato. La mostra, pensata con la figlia Suzan Wines, presenta tutti i pezzi che compongono *The Light Bulb Series* – cinque declinazioni, a tiratura limitata e numerata, dell'iconica lampadina – con cui, dopo quasi trent'anni, Wines riallaccia con Foscarini un rapporto iniziato nel 1991 con l'opera *Table Light / Wall light* per la manifestazione 'Abitare il tempo' di Verona. 'Reverse Room' è una stanza dalle pareti scure, capovolta e inclinata, con tavoli e sedie monocolori, in cui le lampade a sospensione sbucano dal pavimento mentre quelle da tavolo occhieggiano dal soffitto, dove si rimettono in discussione la percezione degli spazi e la risposta agli stimoli ambientali e alle convenzioni.

Di Wines Foscarini metterà in catalogo la luce da tavolo *Light Bulb* nelle due versioni *White Light* e *Black Light* (2018) oltre a produrre nel 2022, insieme a White Box Studio, il film *James VS Wines – The High Rise of Meanings* diretto da Gianluca Vassallo.

Al centro della scena: allestimenti e display per comunicare e vendere

Anche sul fronte dell'exhibition design e del retail design – con il corollario degli eventi legati alle presentazioni dei prodotti e la comunicazione sotto forma di display e vetrine nei suoi due showroom – Foscarini esprime la sua propensione a sperimentare con linguaggi espressivi e modalità sempre diverse. Nella maggior parte dei casi la vocazione è quella di privilegiare sempre un punto di vista focalizzato sul brand e su determinati valori e non meramente commerciale dedicato al prodotto in sé.

Per un lungo periodo, dal 2005 al 2012, per la Milano Design Week l'azienda espo-



EuroLuce 2007



EuroLuce 2015



EuroLuce 2009

L'azienda è alla fiera di Milano per l'appuntamento biennale di EuroLuce, con una presenza che racconta di volta in volta in modo diverso la poliedricità della collezione.



EuroLuce 2011



EuroLuce 2017



Foscarini non è presente solo alla fiera di Milano (foto in alto, stand del 2019), ma ha partecipato anche ad altre manifestazioni come Courtrai in Belgio, al Salone del Mobile di Shanghai (sopra, stand del 2016) e alla fiera di Stoccolma.



Per la Stockholm Furniture Fair del 2016 Ferruccio Laviani progetta uno scenografico tunnel che ospita l'eccentrico universo Foscarini, premiato come Miglior Stand della fiera. Nel 2017 è la volta di leggeri teli che separano gli spazi.

‘Infinity’, Superstudio Più, 2009. Un grande caleidoscopio all’interno del quale si inseguono coreografie di luce e video. Progetto di Vicente Garcia Jimenez, con Massimo Gardone per i video e Francesco Morosini per la musica, menzione d’onore al Compasso d’Oro.



ne oltre che a Euroluce, al Salone del Mobile, anche al Fuorisalone nel contesto del format Superstudio Più, in zona Tortona, mettendosi in evidenza per allestimenti ‘immersivi’ che catturano l’attenzione sia del pubblico generalista che del pubblico specializzato, sedotti di volta in volta da performance audiovisive e luminose d’effetto. Anche in questo caso emerge l’originalità progettuale di Foscarini nel cercare delle forme di comunicazione oltre le tradizionali modalità ‘da vetrina’, usando per esempio l’immaterialità delle nuove tecnologie digitali per esporre. La prima video installazione, nel 2007, è ‘Vertigine’ di Vittorio Locatelli e Carlo Ninchi (seguita da un’altra installazione nel 2008 degli stessi). Nel 2009, sempre al Superstudio Più, è la volta di ‘Infinity’: un gigantesco caleidoscopio all’interno del quale si inseguono delle coreografie di luce, alternate a video e brani musicali che interpretano i prodotti. Il progetto è di Vicente Garcia Jimenez (con Massimo Gardone, per i video, e Francesco Morosini per la musica), tra i designer dell’azienda dal 2005, autore negli anni a venire di altri progetti analoghi e poi premiato per ‘Infinity’ con una menzione d’onore al Compasso d’Oro 2011. Garcia Jimenez sempre a Superstudio Più continua per i tre anni successivi a proporre insieme al brand dei percorsi multimediali come l’ambiente-tunnel ‘Inside’ (2010) ricco di effetti digitali e musiche; ‘Metamorphosis’ (2011), un ambiente buio dove si stagliano come totem gigantesche sculture di luce, con coreografie luminose progettate dal lighting designer A.J. Weissbard già collaboratore del regista teatrale Bob Wilson; ‘Inspire’ (2012) dove si sceglie il linguaggio cinematografico per raccontare una storia su 27 grandi schermi con il visitatore immerso in un’architettura di video e ambienti acustici tridimensionali.

Foscarini non è presente solo alla Milano Design Week, ma anche in altre manifestazioni, come i Designer’s Saturday di Langenthal, in Svizzera, dove è sempre Garcia Jimenez a progettare nel 2010 una reinterpretazione su macroscale della lampada *Tress* di Sadler attraverso lunghissime strutture rosse tubolari realizzate utilizzando più di cento lampade, posizionate orizzontalmente all’interno degli spazi dell’azienda Création Baumann.

Nel 2013 la presenza al Superstudio Più si conclude perché Foscarini compie una scelta importante per la sua distribuzione e visibilità con l’apertura concomitante di due showroom. Si inaugurano dunque lo Spazio Brera, in uno dei quartieri storici di Milano, e lo Spazio Soho, in Greene Street a New York, a connettere due città lontane ma prossime nell’attitudine progettuale. Due metropoli al centro dell’attenzione del mondo del design e dei linguaggi della contemporaneità; due quartieri connotati dalla presenza dell’arte e degli artisti, in cui gravita un mondo cosmopolita e sensibile agli stimoli culturali. Luoghi aperti, non semplici showroom, attraverso cui Foscarini rispecchia la propria identità e nello stesso tempo dialoga verso l’esterno facendosi inclusiva e coinvolgente. Progettista dei due spazi, inseriti in altrettanti



'Metamorphosis', Superstudio Più, 2011.
Una coreografia di gigantesche sculture di luce: progetto di Vicente Garcia Jimenez, con il lighting designer A.J. Weissbard e Francesco Morosini per la musica.
A destra **'Inspire', Superstudio Più, 2012.** Installazione immersiva in cui si mescola linguaggio cinematografico e ambienti acustici tridimensionali. Progetto di Vicente Garcia Jimenez, con video di Massimo Gardone e Fabio Bressan e musiche originali di Francesco Morosini.
Immagine sotto, **'Vertigine', Superstudio Più, 2007:** prima video-installazione creata da Vittorio Locatelli e Carlo Ninchi.





Installazione realizzata nel 2010 con più di cento lampade Tress per la manifestazione Designer's Saturday.



'Anni Luce', Triennale di Milano, 2016. Progetto curato da Michele Calzavara ed Elisa Ossino per i primi 25 anni di Lumiere.



edifici storici, è Ferruccio Laviani, il cui progetto di allestimento si basa su una serie di *display cases* di diverse dimensioni e liberamente componibili tra di loro. Oltre a invitare al contatto diretto ed empatico con le lampade, i moduli fungono da quinta per le periodiche installazioni site-specific poiché questi luoghi sono da subito dedicati alla creatività di artisti, designer, architetti. Tra i primi invitati, l'architetto Attilio Stocchi che in occasione dell'apertura di Milano realizza la scultura di luce dal forte impatto visivo 'Seme/Seed'. È poi la volta dell'artista Stefano Arienti con un'inedita installazione ambientale sul tema a lui caro delle alghe, ispirata all'Arte povera e quella concettuale, per New York (2013) e Milano (2014). Sono questi spazi a ospitare negli anni a venire le diverse mostre organizzate per le Design Week e altri allestimenti speciali. Come in occasione della NY Design Week 2015 con la performance fotografica 'Twice Light', di Gianluca Vassallo, in cui la lampada *Twice as Twiggy*, di Sadler, proposta in versione gigante, diventa protagonista insieme alle persone degli spazi pubblici di New York. Una sorta di esperimento sociale in cui coppie di sconosciuti sono invitati a posare sotto l'arco della lampada per dare vita a piccole comunità temporanee. Il tutto ricomposto nell'allestimento dove gli scatti sono disposti su una parete a formare il profilo di Manhattan.

Sempre Laviani, da tempo riferimento per gli stand fieristici dell'azienda oltre che designer di prodotto, cura la maggior parte degli allestimenti, fatto salvo per alcune eccezioni come il progetto per l'EuroLuce del 2009 affidato a Migliore+Servetto. Ricordiamo, di Laviani, lo stand per l'EuroLuce 2017 giocato su una Foscari 'duplice', vista dall'esterno con grandi *light-boxes* caratterizzati come unica decorazione dalla frammentazione del logo e una presenza che colpiva per il rigore formale, mentre all'interno svelava un'anima più rilassata e giocosa. La sua cifra comunicativa è evidente anche nel progetto dello scenografico tunnel rosso, dove confluisce l'eclettico universo della collezione Foscari, presentato alla Fiera di Stoccolma del 2016. L'allestimento ottiene da una giuria di giornalisti il premio come miglior stand della fiera ed è attualmente replicato nella sede dell'azienda dove, attraversandolo, gli ospiti di passaggio o in visita possono avere un'immediata esperienza del catalogo. Sempre a firma di Laviani sono i più recenti allestimenti, comprese le vetrine del nuovo spazio milanese Spazio Monforte – che sostituisce Spazio Brera – con trovate sempre originali che vivacizzano e interpretano diversamente anche lo spazio interno. Spazio Monforte, dal 2019 è la sede rappresentativa del brand a Milano nella via storicamente connotata dalla presenza delle migliori aziende votate al lighting design.

Mostrare e mostrarsi

Beppe Finessi

Profondamente interessata a un'idea di costante cambiamento, naturalmente cresciuta con un amore incondizionato per le differenze, quotidianamente tesa a dimostrare un'essenza eclettica, Foscarini cerca con continuità di apparire sempre diversa, attraverso una storia di quarant'anni di prodotti figli di decine di autori, progettisti originali per formazione, cultura, sensibilità, provenienza e genere. Una diversità che è diventata, giorno per giorno, la principale caratteristica di identità dell'azienda. Un'attitudine che le permette con naturalezza di non rimanere mai ferma, e di apparire costantemente rinnovata. “Come un catalogo composto da tante, singole pagine, il nostro progetto nasce dall'aggregazione di storie uniche e personalità diverse, legate tra loro dal denominatore comune della ricerca, dell'innovazione e della poesia”, chiarisce Carlo Urbinati, fondatore dell'azienda.

Tradurre e confermare questo DNA nei momenti in cui l'azienda presenta le proprie lampade nelle fiere o negli spazi commerciali – dove normalmente si cerca la riconoscibilità – risulta, evidentemente, una ulteriore sfida. Perché mostrare e contemporaneamente mostrarsi è solitamente un esercizio attuato attraverso progetti di immagine coordinata che insistono nel confermare linguaggi, forme, stilemi, spazi, persino colori e finiture: ma per un'azienda con le caratteristiche di Foscarini questi momenti diventano anche occasioni per superare l'ovvietà, e mostrarsi – appunto

– sempre cangiante. Scoprendo, diversi lustri fa, di avere già “in casa” un progettista di razza, Ferruccio Laviani, con il quale impostare un sodalizio basato su una parola molto significativa: libertà. Quella dell'azienda di cui sopra, e quella di un architetto difficile da classificare, che ama non ripetersi, e che sa fare davvero (parole sue) “tutto e il contrario di tutto”. Autore di allestimenti dove spesso l'unica costante è la presenza, fortemente identitaria, del logotipo Foscarini, ridisegnato nelle sue proporzioni ancora oggi attuali da Artemio Croatto/Designwork, ma poi anche accelerato, scomposto e spinto ai limiti della sua stessa riconoscibilità dalle soluzioni architettoniche proposte.

Allestimenti sempre capaci di esprimere originalità, come già vent'anni fa a Euroluce 2005: uno spazio di evidente carattere, fortemente connotato cromaticamente dai colori rosso e nero, con quest'ultimo che nel buio profondo rendeva protagonisti i prodotti, facendoli evidentemente emergere.

Anche nella successiva occasione (Euroluce 2007) l'immagine proposta era di un volume di “pelle nera giocata su volumi sfaccettati, che richiamavano le forme di un diamante”. Un progetto che esaltava la poliedricità del brand, “un'azienda che accoglie, sviluppa e valorizza molteplici idee progettuali e anime creative”.

Foscarini in quegli anni cresceva velocemente e le necessità di allestimenti aumentavano. Per Euroluce 2009 gli

Beppe Finessi — Mostrare e mostrarsi

architetti incaricati del progetto, Ico Migliore e Mara Servetto, avevano proposto “una sorta di metafora urbana di una possibile città, dove la piazza centrale, agorà di dialogo sulla qualità della luce, era il fulcro di una visione dinamica che si apriva a percorsi liberi di scoperta sui nuovi prodotti dell’azienda”. Uno spazio planimetricamente controllato e scenograficamente efficace, per comunicare con immediata chiarezza i valori, i prodotti e l’identità di Foscari.

Per EuroLuce 2011 era ritornato il segno di Laviani (che da allora progetterà tutte le successive partecipazioni di Foscari a EuroLuce) per realizzare uno stand multimediale caratterizzato da volumi virtuali, tratteggiati da sottili cavi metallici che sospendevano nel vuoto alcuni nodi spaziali contrassegnati da un evidente colore arancione, come a suggerire i margini di ‘contenitori’ dove ogni lampada era accolta in modo quasi etereo, e presentata in un video con il racconto dei progettisti.

A due anni di distanza (2013) i visitatori erano accolti in uno stand molto ordinato e per questo evidentemente efficace, dall’immagine fortemente architettonica, con l’esterno caratterizzato da un rivestimento grigio cemento e segnato da una grafica molto libera e contemporanea, e un interno con spazi di colori differenti dedicati a ogni singolo prodotto.

Nell’edizione successiva (2015) Laviani aveva proposto uno spazio spettacolare, reso funzionale da una progressione di

gradonate a livelli differenti che permettevano di avere “uno sguardo d’insieme per sottolineare la caratterizzazione e la poliedricità della collezione”. Il tutto reso emozionale da un sapiente gioco di buio e penombra, con le lampade della produzione come logiche protagoniste, percepite come uniche e per questo valorizzate.

Nello stesso anno, allo Spazio Brera, Laviani immaginava una successione di archi accesi da semplici lampadine, in un insieme evidentemente teatrale e con un colore rosso che ritornava come un sigillo d’identità.

Il gioco di spazi che sembrano inseguirsi e moltiplicarsi continuava in progetti successivi, come quello per Shangai (2016), dove il colore rosso si confermava in un muro che si apriva e si sfalsava per accogliere il visitatore attraverso giganteschi fori inanellati tra loro, in un ingannevole gioco prospettico alla Felice Varini.

Lo stesso tipo di spiazzamento regalato nello stesso anno ai visitatori di ‘Reality or Illusion’ (Spazio Brera), dove segni geometrici e astratti rimbalzavano tra pareti, pavimento e soffitto in un felice intervento tra Alessandro Mendini e Wenzel Hablik.

Ancora, nello stesso anno, a Stoccolma, lo spazio fieristico disponibile diventava “uno scenografico tunnel” contrassegnato dal solito rosso: “un mondo immaginario, abitato dalle lampade disposte in modo inaspettato, invitando le persone a guardare la realtà

da un’altra prospettiva”, raccontava Laviani di quel suo progetto ‘At a Glance’.

Lo spazio proposto per la successiva EuroLuce (2017) era, al contrario, planimetricamente ‘disordinato’, con grandi pannelli che scandivano direzioni differenti, e accoglievano esternamente il nome dell’azienda ingigantito ma scomposto, mentre all’interno fondali rivestiti con raffinate ‘tappezzerie’ da *Cabinet of Curiosities* garantivano un sapore più caldo e misurato, circondando le nuove sperimentazioni sui prodotti inserite in volumi di cristallo dall’impatto museale.

L’anno successivo, allo Spazio Brera, James e Suzan Wines, ovvero i giganteschi SITE, ribaltavano gli elementi primari dello spazio, e con ‘Reverse Room’ proponevano e accoglievano il pubblico in un mondo letteralmente capovolto! Uno spazio con una matrice compositiva evidentemente audace, sostenuta dallo stesso coraggio espresso da Laviani nell’allestimento per EuroLuce 2019: un progetto dal sapore decostruttivista, caratterizzato da “una sorta di pelle realizzata in pannelli di polycarbonato trasparente, personalizzati con una scomposizione del logo Foscari in rosso”. Un modello compositivo per niente allineato alle normali logiche commerciali, consapevolmente accettato, accolto e introiettato nella propria (consapevole) identità: “Abbiamo scelto quel progetto espositivo per raccontare chi siamo: un incubatore di idee”, sottolineava ancora, lucidamente e

orgogliosamente, Carlo Urbinati.

L’ultima presentazione in ordine di tempo ha segnato un’ulteriore elaborazione linguistica da parte di Ferruccio Laviani, che ha proposto nei padiglioni rinnovati di EuroLuce (2023) un grande stand dove rimescolare ulteriormente le carte dei suoi diversi linguaggi, costruendo uno spazio che allude alla casa giapponese ma rimanda al Cabanon di Le Corbusier, che guarda all’arte di Haegue Yang e non dimentica le architetture di Richard Neutra. Un allestimento realizzato con pannelli di legno compensato normalmente usato per gli imballaggi, poi nobilitato da raffinate campiture cromatiche, per “creare un’atmosfera domestica ma industriale allo stesso tempo: un riflesso dell’essenza dell’azienda, che realizza i suoi prodotti combinando artigianalità e industria”. E consegnandoci così, ancora una volta, un allestimento come un preciso tassello dell’identità Foscari.

Beppe Finessi, architetto, PhD, svolge attività didattica (insegna alla Scuola del Design del Politecnico di Milano), critica (dirige il progetto editoriale “Inventario”) e di ricerca, con mostre e pubblicazioni sui grandi maestri del design italiano e sui nuovi protagonisti della scena internazionale.

CAP. 5 — PROGETTARE GLI SPAZI CON LA LUCE



Lampade Chouchin nella sede di Coca Cola
a Madrid, Spagna. Progetto: Stone Design.
Foto: Alberto Monteagudo.
Twiggy e Tuareg fotografate da Andrea
Ferrari per il progetto 'Ritratti'.



Luci come dimensioni trasformative dello spazio

Foscarini ha sempre una particolare attenzione con i suoi prodotti verso la personalizzazione dello spazio. Partendo da una produzione seriale si offrono ad architetti e acquirenti diverse possibilità di configurazione che giocano sulla combinazione di forme e sul loro utilizzo in composizioni. Per dimostrare la flessibilità della collezione, anche nel rispondere alle esigenze di grandi ambienti contract, viene ideato nel 2008 'Fiber Evolution', un progetto-evento itinerante realizzato in collaborazione con Marc Sadler presentato in alcune importanti città in Europa (premiato anche come miglior installazione al Designer's Saturday di Langenthal, in Svizzera, nel 2010), a New York e Melbourne, successivamente ampliato come format 'Foscarini Evolution' andando ad affiancare alle reinterpretazioni delle famiglie *Mite*, *Tite*, *Lite* e *Twiggy* anche modelli di altri designer. Attraverso la composizione di modelli standard della collezione sono create grandi sculture luminose, vere e proprie installazioni scenografiche declinabili in funzione dello spazio. Da questa iniziativa si legge, in filigrana, come una delle peculiarità del design di Foscarini stia nello speciale rapporto innescato dall'oggetto lampada nell'ambiente. Non va dimenticata infatti la vocazione dell'azienda a esprimersi nella categoria merceologica delle luci in grado di valorizzare un ambiente con oggetti esteticamente e progettualmente connotati che non si occultino o mimetizzino nell'interno ma, al contrario, giochino un ruolo attivo innescando delle sintonie con chi le sceglie o le esperisce. Luci in grado di conferire un certo tipo di qualità all'intorno, in termini di stile, di materiali e colori usati, quindi in grado di comunicare anche da spente; mentre da accese diventano una componente centrale della scenografia ambientale, un fulcro percettivo, come un sole artificiale che guida la lettura dello spazio. Così definito, il prodotto diventa al contempo un valido strumento per la costruzione di un contesto esteticamente ed espressivamente connotato, tanto nel settore residenziale quanto negli spazi dedicati alla collettività.

Alcune ricerche e progetti in particolare commentano puntualmente questo tipo di attitudine a stare nell'ambiente e avvolgere lo spazio. Lo chandelier destrutturato *Big Bang* (2005), di Enrico Franzolini con Vicente Garcia Jimenez, da questo punto di vista è dotato di grande plasticità e impatto visivo, tanto da essere declinato in dimensioni importanti che ne ampliano la già accentuata valenza scenografica rendendolo così interessante nei grandi spazi, anche in composizioni, dove si presta per allestire suggestive architetture luminose.

Contraddistinta da un certo tasso di sperimentaltà è anche la sospensione in tubo di metallo *Allegro* (2007) di atelier oï, declinata in tre varianti formali, per esplorare stavolta un'interazione con lo spazio persino di natura multisensoriale. Rappresenta infatti un ulteriore passo avanti nell'evoluzione tipologica della lampada



Esempi di 'Foscarini Evolution': un progetto-evento itinerante dove, attraverso la composizione di modelli standard della collezione, sono state create grandi sculture luminose.

“La lampada diventa uno strumento per la costruzione di un intorno esteticamente ed espressivamente connotato, tanto nel settore residenziale quanto negli spazi dedicati alla collettività”.



A sinistra: Allegro Assai nel ristorante Le Bombarde, Biennale di Venezia 2008, Arsenale, Italia. Foto: Studio Eye.

In senso orario: cascata di lampade Gregg nello showroom di Minotti a Shanghai, Cina. Foto: Suisicong.

Uto sui tavoli del ristorante F12 a Stoccolma, Svezia. Progetto: Lomar Arkitekter. Foto: Åke E:son Lindman.

Spokes al Danubius Hotel Helia di Budapest, Ungheria. Progetto: TIBA Architects Studio.



A sinistra: Havana outdoor sospensione negli spazi esterni del ristorante Le Bombarde, all'Arsenale di Venezia, Italia.

A destra: composizione speciale di lampade Big Bang all'interno del bookshop della Biennale di Venezia, Italia.



Cap. 5 — Progettare gli spazi con la luce

appesa: una sorta di scultura luminosa che se sfiorata diventa strumento emettendo un suono prodotto dalla vibrazione dei suoi elementi.

Attraverso gli eventi e gli allestimenti luminosi proposti ad esempio nel corso degli anni alla Biennale di Venezia e alla Design Week, Foscarini ha voluto testare ulteriormente la peculiarità di alcuni suoi prodotti anche in contesti architettonico-ambientali di grandi dimensioni. Da sole, in gruppo, e posizionate a diverse altezze, anche giocando sulla loro ripetizione e modularità, le luci appartenenti al catalogo Foscarini sono pertanto funzionali a connotare progetti di interni in cui rappresentano un fulcro di attenzione e visibilità. Anche a parete, con *Bahia* (2010) di Lucidi Pevere che, posizionata in composizione con orientamenti diversi, crea motivi grafici apprezzabili anche a luce spenta.

In altri casi l'oggetto lampada diventa una presenza, quasi un soggetto figurativo, dove il colore e le finiture conferite dai materiali, insieme alle soluzioni legate al loro disegno, giocano un ruolo preciso nella qualificazione dell'intorno. Basta osservare l'infila di lampade-scultura – un filone, si direbbe, rappresentativo del catalogo dell'azienda in termini di immagine – realizzate da Laviani e inaugurate con *Orbital* (1992) e *Dolmen* (1996), quest'ultima già esemplificativa di un modo di stare negli interni alternativo e flessibile. Laviani esplora negli anni possibili configurazioni spaziali della luce, come il roboante volume sferico formato da dischi in metallo di *Supernova* (2000), la composizione geometrica di *Teorema* (2005) o il totem composto di elementi tubolari della lampada da terra *Tuareg* (2013) che offre la possibilità di orientare il flusso luminoso a piacere nello spazio. Qualche anno dopo con *Uptown* (2019) la sovrapposizione ad arte di lastre in vetro colorato, in un omaggio all'estetica futurista e al Post Modern di Memphis, servono ad amplificare l'effetto cromatico, soprattutto a luce accesa quando il vetro si carica di colore. Così la lampada si trasforma in un oggetto contemplativo, una scultura di luce e colore.

Stare nello spazio vuol dire anche usare la luce per dare forma a degli oggetti luminosi, già sperimentati con *Blob* (2002) di Rashid agli inizi e tipologicamente ripresi con l'organica *Gregg* (2007) di Ludovica Serafini e Roberto Palomba e *Solar* (2011) di Jean-Marie Massaud. In questo caso ci troviamo di fronte a una nuova tipologia di oggetto che riproduce l'intimità di un focolare; un volume in polietilene stampato a rotazione che svolge la funzione anche di complemento d'arredo luminoso – tavolino, lampada d'ambiente o per l'arredo di aree verdi – utilizzabile da solo o in composizioni multiple per scenografie e percorsi di luce all'aperto.

Sun-Light of Love (2019) di Tord Boontje non è da meno per il potere di accentrare l'attenzione e diventare un elemento che esercita nello spazio un forte polo d'attrazione con la sua forza centripeta: è un sole artificiale, come nelle intenzioni poetiche del suo autore, i cui raggi in acciaio, ognuno con un orientamento proprio, schermano e

“Luci in grado di comunicare anche da spente; mentre da accese diventano una componente centrale della scenografia ambientale, un fulcro percettivo, come un sole artificiale che definisce la lettura dello spazio”.



I tre modelli della lampada Allegro arredano il Taizu Restaurant a Tel Aviv, Israele. Progetto: Pitsou Kedem & Baranowitz – Amit Design Studio. Foto: Amit Geron.

Pagina accanto: Aplomb nella hall del DoubleTree Hilton Hotel di Mogliano Veneto, Italia. Progetto: Studio Marco Piva. Foto: Gianluca Vassallo.





Twiggy al ristorante The Cook a Genova, Italia.
Foto: Veronica Onofri per Attilio Cavo 2017.
Le lampade Gregg e Spokes al Yakiniku Rikyu
Restaurant di Madrid, Spagna. Progetto: Stone
Design. Foto: Alberto Monteagudo.

Cap. 5 — Progettare gli spazi con la luce

riflettono la luce diretta verso l'alto e verso il basso. Un pezzo simbolico anche nella scelta delle varianti cromatiche dove, ad esempio, l'oro serve a esprimere l'energia sprigionata dall'irraggiamento.

Il potenziale di arredare lo spazio attraverso la luce è perseguito da Foscarini tanto in ambito residenziale quanto negli spazi pubblici dove i suoi prodotti vengono scelti e inseriti pur in assenza di una divisione contract propriamente detta. Gli spazi pubblici possono essere anche quelli della cultura come musei, fondazioni, gallerie.

In occasione della mostra 'Alberto Meda. Tensione e Leggerezza' presso il museo del Design della Triennale di Milano (ottobre 2023 – marzo 2024), lo scalone d'onore del Palazzo dell'Arte ha accolto un'installazione site-specific realizzata dallo stesso designer. Protagoniste più di trenta lampade *Chiaroscuro*, diciassette per lato, realizzate su misura: dalla più grande di oltre cinque metri di altezza alla più piccola con altezza 57 centimetri. Le lampade a sezione triangolare, nascoste nelle fughe tra una colonna e l'altra in un intervento rispettoso dell'architettura, compongono in questo caso un'autentica scenografia luminosa, quasi una coreografia attraverso le diverse dimmerazioni della luce.

Un settore che negli ultimi vent'anni ha visto radicali trasformazioni è quello legato all'ospitalità in tutte le sue declinazioni, insieme al retail continuamente al centro di riprogettazione in termini di adeguamento ai gusti internazionali, ai trend di mercato, alle periodiche necessità dei brand – soprattutto della moda – di rinnovamento degli spazi di vendita e rappresentanza. Le icone Foscarini hanno saputo nel corso del tempo ritagliarsi un posto privilegiato all'interno di questo universo pro-



Aplomb nella P House, San Paolo, Brasile.
Progetto: studio mk27 – Marcio Kogan + Lair Reis.
Interni: Diana Radomysler.
Foto: Fernando + Sergio Guerra.



In senso orario: Allegro alla Merus Winery, Napa Valley, USA. Progetto e foto: Uxus Design.
Spokes al ristorante Mon Liban, Lione, Francia. Progetto: Bastien Jovelet / Nouvel Angle. Foto: Sabine Serrad.
Plass all'Hotel Park Hyatt Hangzhou, Cina. Progetto: GOA Architects + Yabu Pushelberg. Foto: Zhu Hai.

Cap. 5 — Progettare gli spazi con la luce

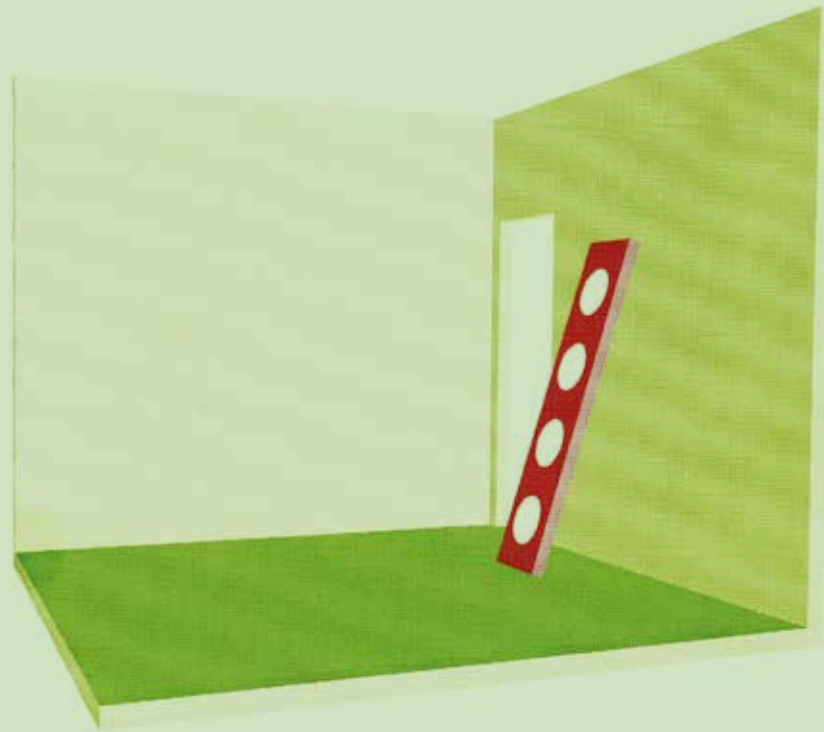
gettuale in cui operano architetti, interior designer, retail manager ma anche stylist e art buyer al servizio dei media che veicolano questi progetti. Ogni prodotto, con le proprie specificità, dialoga in contrappunto o più armoniosamente con i vari contesti, scelto spesso per la capacità di funzionare come elemento attrattore in una condizione ambientale di fondo: come dimostrano i tanti luoghi pubblici, nel mondo, dove si sono impiegate le luci dell'azienda veneziana.

Fra le formule prevalenti del successo di mercato delle imprese italiane dell'arredamento negli ultimi decenni va certo annoverato il contract, cioè commesse di medie e grandi dimensioni in tutto il mondo, favorite e garantite sia dalla presenza di un architetto (di frequente lo stesso designer dei prodotti scelti per l'arredo), oltre che naturalmente dall'adeguatezza e capacità di risposta in termini di qualità e tempistica dell'azienda produttrice, più di recente dalla fornitura integrale di tutto quanto utile per una realizzazione completa 'chiavi in mano'. Rispetto a quest'ultima necessità si stanno strutturando ormai le stesse imprese, unendo strategicamente produttori di cucine, di imbottiti o di lampade. Questo passaggio dall'oggetto singolo alla dimensione integrata sembra peraltro spostare l'attenzione dal product design all'interior design ma in questo scenario Foscarini rappresenta un'eccezione, perché non essendo un'azienda produttrice può rivendicare una sua autonomia rispetto alla logica delle grandi commesse e dell'ingaggio di progettisti operanti dentro a questo tipo di logiche/strategie. Al contrario, l'azienda veneziana conserva nella sua indipendenza quella caratteristica identitaria tipica delle piccole e medie imprese italiane che non impone di perseguire, per necessità o scelta, i grandi numeri – e di conseguenza di lavorare sulla progettazione di sistemi – ma di muoversi esclusivamente sul prodotto di design e alla scala della 'serie variabile'.

Per questo in Foscarini la ricerca nel design si concentra sul pezzo singolo, a partire sempre da una proposta che viene sviluppata con i progettisti scevra dal voler essere rappresentativa di uno stile aziendale. Anche se la scelta di ogni progetto comporta delle responsabilità perché deve avere una coerenza nella foto di famiglia rappresentata dal catalogo. Il prodotto deve pertanto possedere una sua dimensione identitaria, collegata alla libertà di esplorazione assunta dall'azienda. “Dobbiamo essere indipendenti nello spirito, sennò finiremmo per riprodurre sempre noi stessi e diventeremmo un modo di essere”, afferma Carlo Urbinati e questa sorta di *statement* spiega, concettualmente, le scelte fatte nel tempo e anche quelle future.

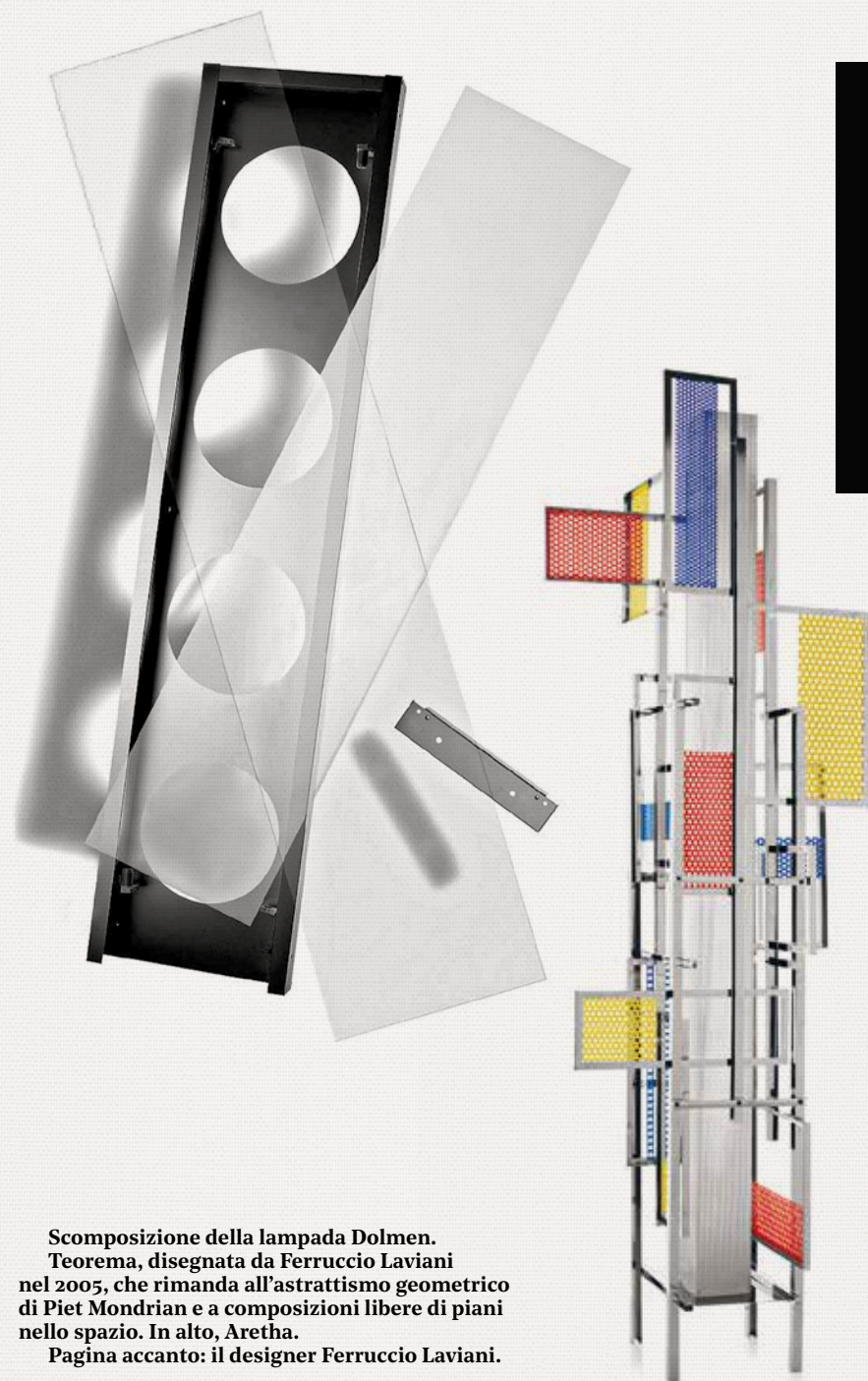
Per questo si può concludere affermando che se non ci fossero aziende come Foscarini, in grado di puntare sullo sviluppo di progetti coraggiosi e talvolta difficili – portati avanti spesso nella consapevolezza di un riscontro commerciale impossibile a priori da prevedersi, quindi rischioso nell'investimento – certi tipi di prodotti probabilmente non esisterebbero.

Dolmen
Tuareg
Tobia
Uptown
Big Bang
Allegro
Bahia



Dolmen /1996—2017
Tuareg /2013
Tobia /2019
Uptown /2019
design Ferruccio Laviani





Scomposizione della lampada Dolmen.
Teorema, disegnata da Ferruccio Laviani
nel 2005, che rimanda all'astrattismo geometrico
di Piet Mondrian e a composizioni libere di piani
nello spazio. In alto, Aretha.
Pagina accanto: il designer Ferruccio Laviani.

Dolmen /1996 - 2017 — design Ferruccio Laviani

Architetto e designer, Laviani – già allievo di Ettore Sottsass, Achille Castiglioni e Michele De Lucchi – collabora con aziende nel settore dell'arredamento per le quali, oltre al design dei prodotti, cura l'immagine coordinata, sempre con uno stile fortemente contemporaneo e riconoscibile. Si occupa inoltre di direzione artistica e di allestimenti di mostre ed eventi. Con Foscarini esordisce nel mondo dell'illuminazione nel 1992, disegnando la lampada-scultura *Orbital* pezzo dal forte valore simbolico, nel cui solco si inseriscono altri progetti come *Dolmen* (1996). In quest'ultima, essenziale nelle sue parti costitutive, la scatola in alluminio – da appoggiare inclinata alle pareti, in piedi o coricata, o da appendere al soffitto – racchiude e amplifica l'effetto delle due fonti luminose fluorescenti attraverso due schermi in polycarbonato lexan, bianco l'anteriore e trasparente il posteriore. Il suo redesign nel 2017 ha riproporzionato il disegno dello stretto e leggero parallelepipedo luminoso, ora più sottile e connotato da una maggiore pulizia estetica. I quattro fori di eguale diametro che segnano la superficie frontale generano un'alternanza di superfici opache e luminose, diffondendo con discrezione la luce, prima generata dal tubo a fluorescenza e ora dai LED. Allo schermo retrostante è affidato il compito di illuminare, sfruttando come piano riflettente le pareti degli ambienti.

La propensione alla 'totemicità' di Laviani è esemplificata anche dai modelli da terra *Teorema* (2005) e *Aretha* (2006) in un certo modo debitori all'astrattismo

geometrico di Piet Mondrian e a composizioni libere di piani, anche colorati, nello spazio. Nella prima, in polycarbonato e metallo, la fonte luminosa è ingabbiata in una struttura leggera fatta di linee e inserti di lamiera diversamente forate e colorate. La seconda, più essenzialmente, gioca con la luce riflessa (ma un taglio sottile permette l'emissione anche posteriormente) della struttura in alluminio laccato definita da pieni e vuoti. Le fu assegnato il Wallpaper Design Award come migliore lampada del 2007.

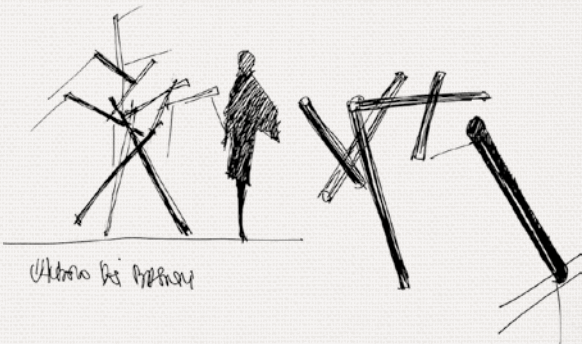
Differente la costruzione di *Tuareg* (2013), una composizione tridimensionale che accentra l'attenzione all'interno di uno spazio. Gli elementi tubolari in alluminio di cui è composta ricordano un assemblaggio di rami e canne, producendo un effetto grafico e scenografico frutto di un complesso lavoro di industrializzazione per la sua traduzione. All'estremità di tre di questi elementi è incorporata una sorgente luminosa LED con accensione indipendente e orientabile per variare l'effetto luminoso. La pulizia formale è accentuata dagli interruttori 'touch' integrati e dal sistema di raccolta dei cavi di alimentazione che scorrono internamente agli elementi tubolari.



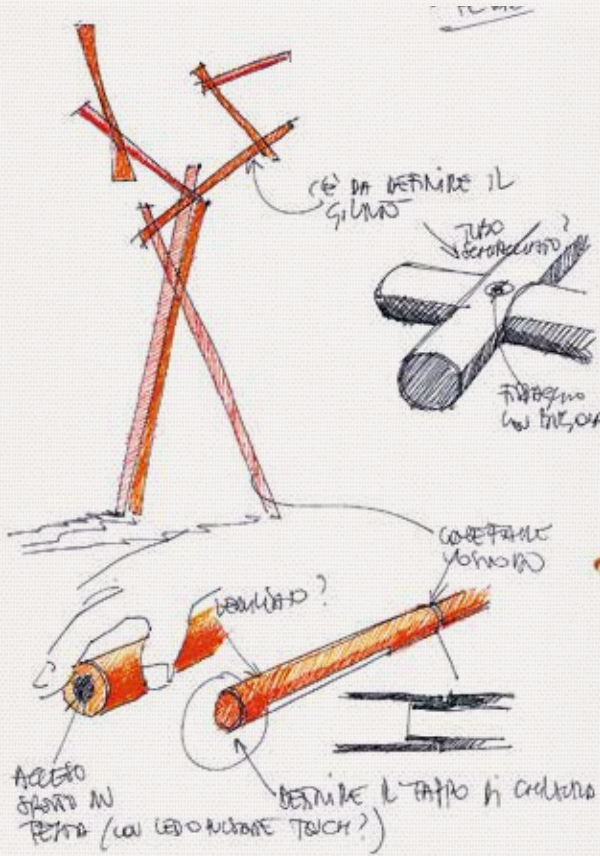
Dol
Tua
Tob
Upt
Big
Alle
Bah



Tuareg è ispirata alle architetture realizzate dall'uomo ma legate al mondo della natura, con materiali come rami o canne, secondo una logica creativa istintiva e dinamica.



Tuareg /2013 — design Ferruccio Laviani



L'idea iniziale ha preso la forma di una composizione tridimensionale di elementi tubolari in alluminio. A tre di queste estremità sono incorporate sorgenti luminose a LED, indipendenti e orientabili a 360°.

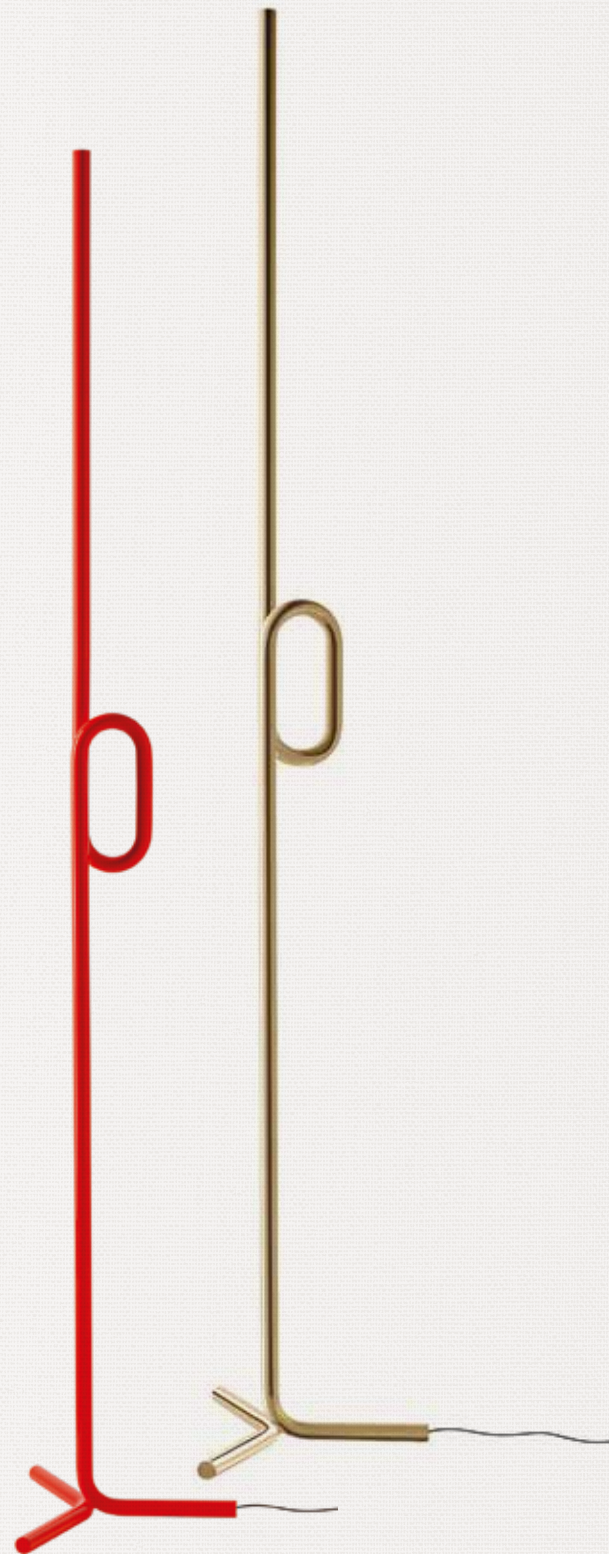


Semplicemente fare luce

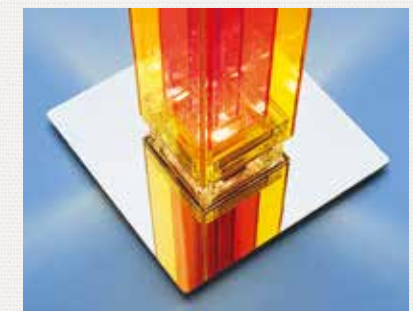
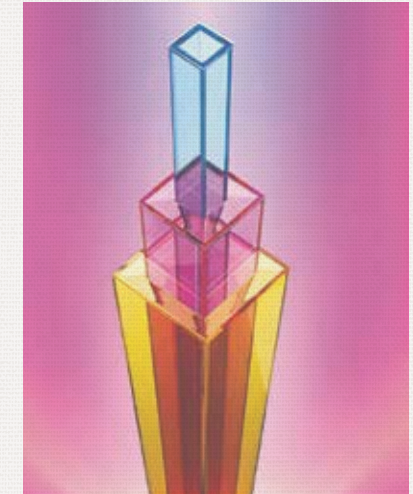
Altrettanto segnaletica è *Uptown*, una lampada composta di tre corpi in lastre di vetro colorato in serigrafia nei toni del giallo, rosso primario e blu che, sovrapposti, danno vita a nuove sfumature di colore. La trasparenza ha guidato lo sviluppo del progetto: suggestiva da spenta, *Uptown* diventa protagonista assoluta dello spazio quando si illumina, con le lastre che si caricano di colore e la luce proiettata verso l'alto. Un luminator trasparente la cui ispirazione rimanda ai grattacieli vetrati americani.

L'apparente semplicità è in realtà frutto di un'estrema attenzione per rendere immediato un oggetto di grande complessità, celando ad esempio il taglio a 45 gradi che rende impercettibile il punto d'incontro delle lastre di vetro. Dello stesso anno, *Tobia* declina la tipologia del luminator in versione mobile attraverso una forma essenziale e grafica conferita dalla struttura tubolare. Con tocco ironico il suo nomadismo è comunicato dal nodo centrale che invita alla presa, e viene recuperato – pur senza averne la stessa funzione – nella versione a parete, connotata dalla doppia direzionalità della luce. Nonostante il tubo in metallo, che nella versione da terra funge anche da base a tre gambe, abbia una sezione di soli due centimetri, un attento lavoro di ingegnerizzazione ha permesso di alloggiarvi all'interno tutta la tecnologia necessaria a garantire una grande prestazione luminosa. *Tobia* mette insieme semplicità e carattere anche grazie al colore, in grado di minimizzarne o sottolinearne la presenza all'interno di uno spazio.

Tobia è un luminator portatile, esile e di ingombro contenuto, facile da spostare grazie al nodo centrale. La leggerezza di un segno che delinea un corpo e una forma per raccontare una funzione.



Tobia /2019 , Uptown /2019 — design Ferruccio Laviani

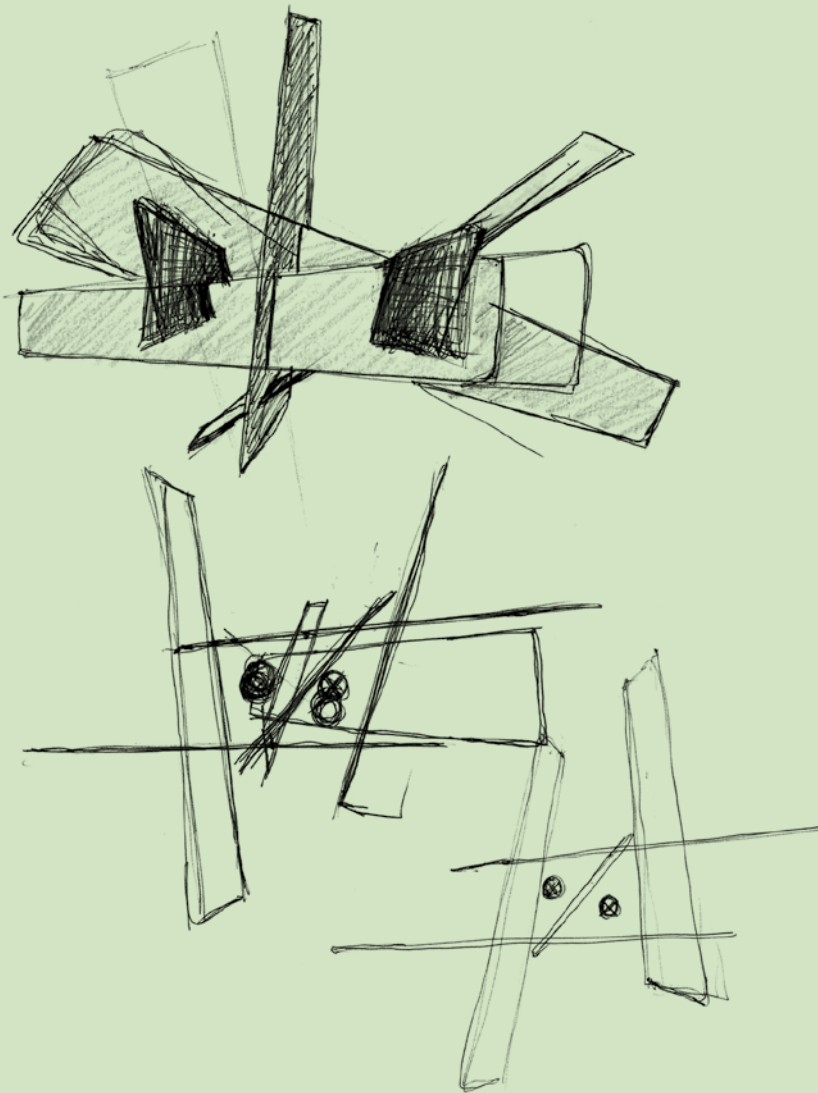


Iconica, colorata, un segno grafico di grande impatto visivo: *Uptown* è un pezzo di architettura luminosa che si ispira ai grattacieli delle metropoli.

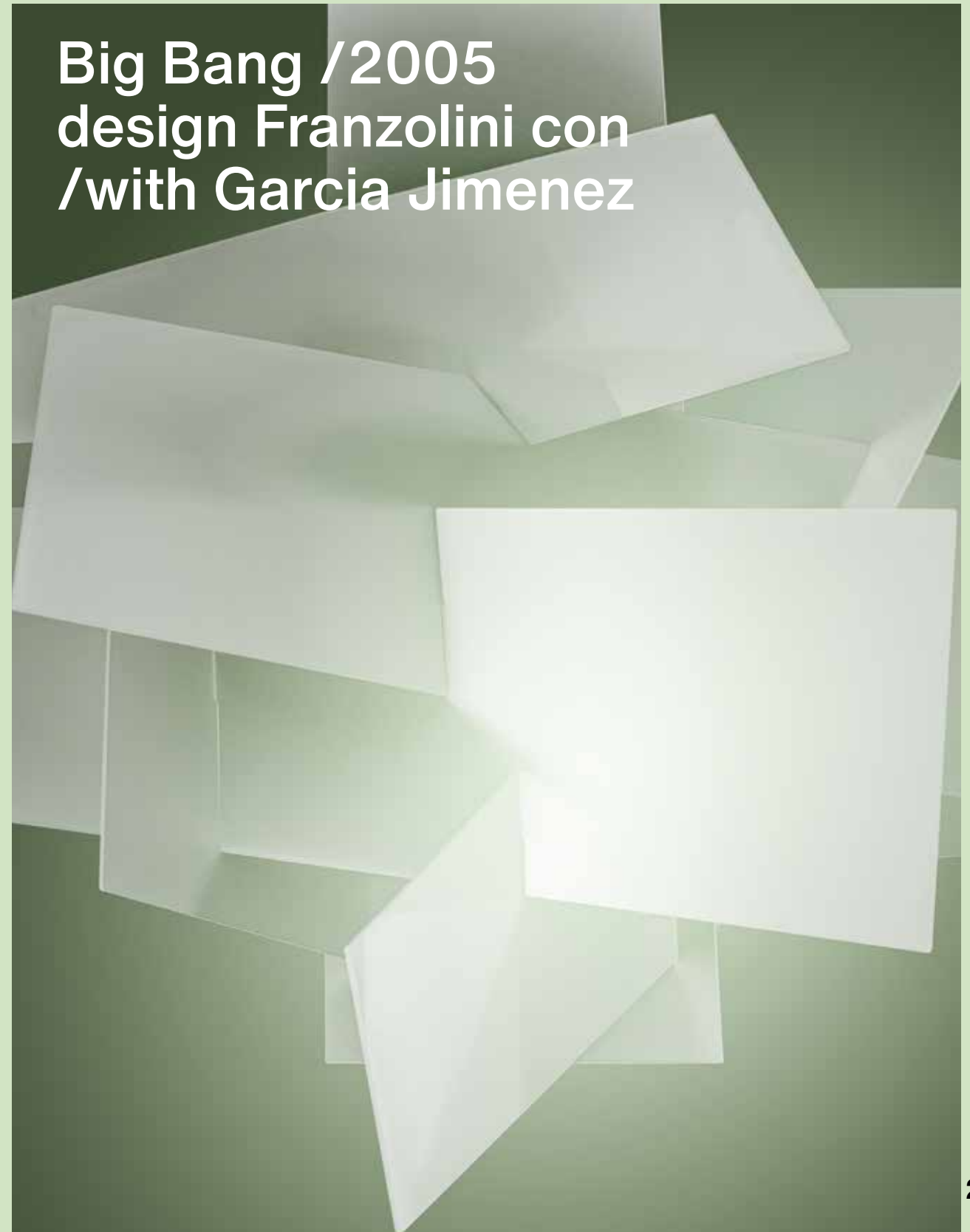
Sopra, progetto di Gianluca Vassallo che interpreta *Uptown* come fosse un grattacielo nello skyline di NY.

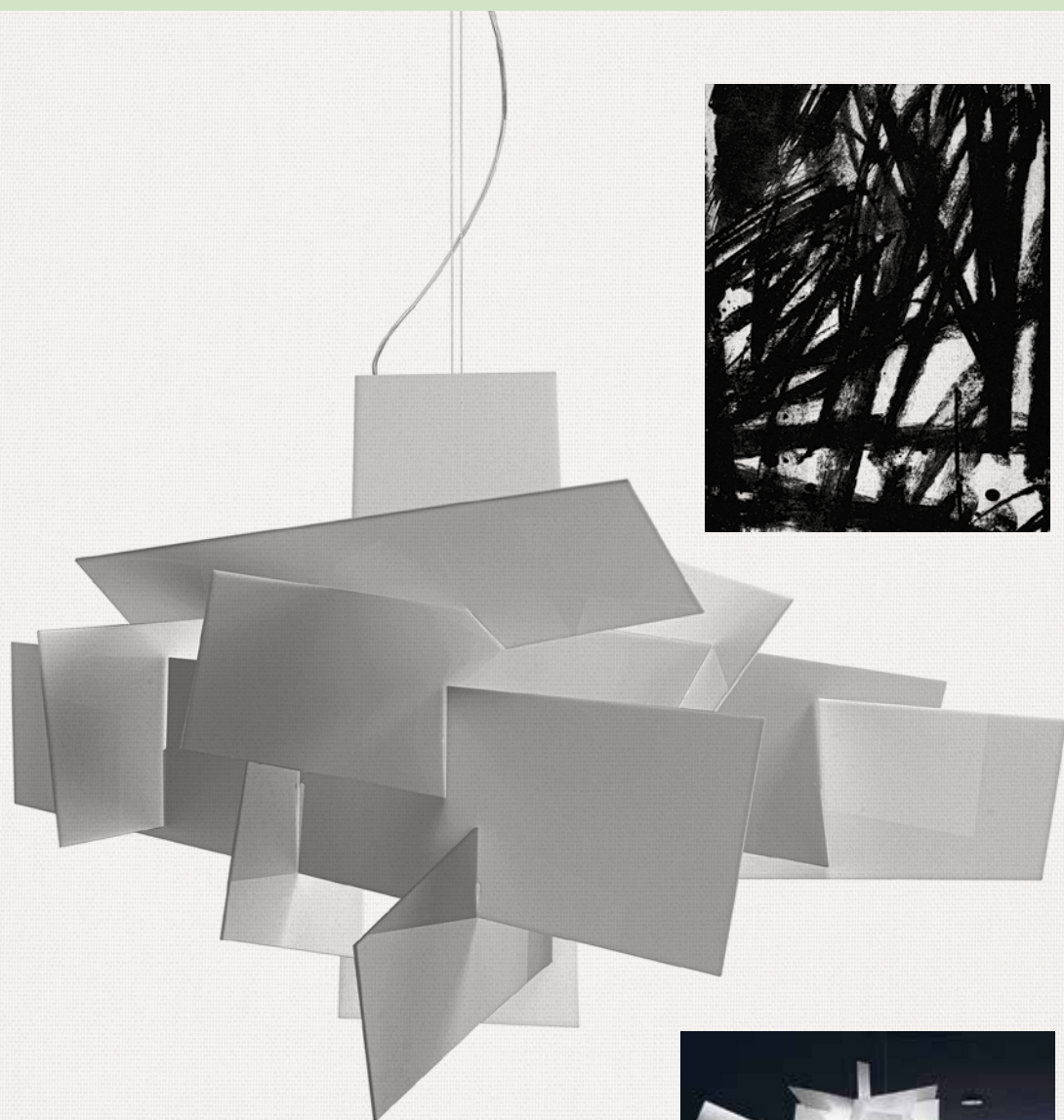
Semplicemente fare luce

Dolmen
Tuareg
Tobia
Uptown
Big Bang
Allegro
Bahia



Big Bang /2005
design Franzolini con
/with Garcia Jimenez





In basso a destra: primo prototipo delle lampade Big Bang nel negozio Rosi Serli di Trieste, Italia. Foto Marco Covi.
In alto, dipinto di Enrico Franzolini.



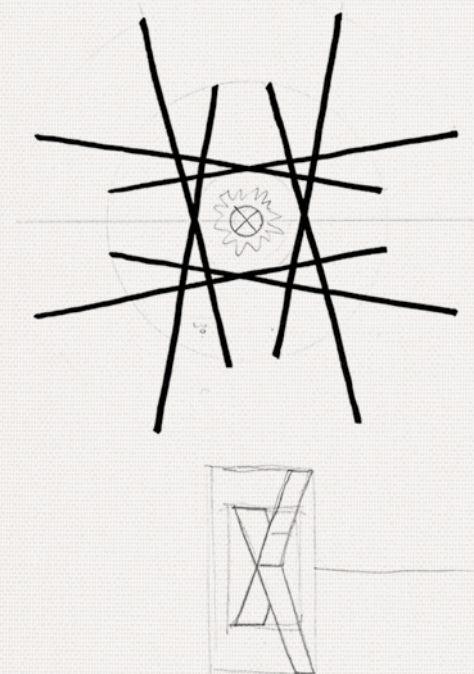
Big Bang /2005 — design Franzolini con Garcia Jimenez

Big Bang è una lampada di grande effetto plastico la cui forma, apparentemente caotica, è data dalla intersezione attentamente studiata, come in un gioco a incastro, di elementi in metacrilato che insieme creano molteplici contrasti di luce e ombre. Nata da un'idea dell'architetto e designer Enrico Franzolini, in collaborazione con Vicente Garcia Jimenez, riflette gli interessi del primo verso l'espressionismo astratto di Emilio Vedova e di Franz Kline. Una sua possibile genealogia è ancora al *Light box*, un lavoro degli anni '90 che Giulio Cappellini volle presentare al Salone del Mobile di Milano del 1994 – che Franzolini espose anche in una mostra personale alla galleria Plurima di Udine – dove i tagli retroilluminati delle ante, variamente

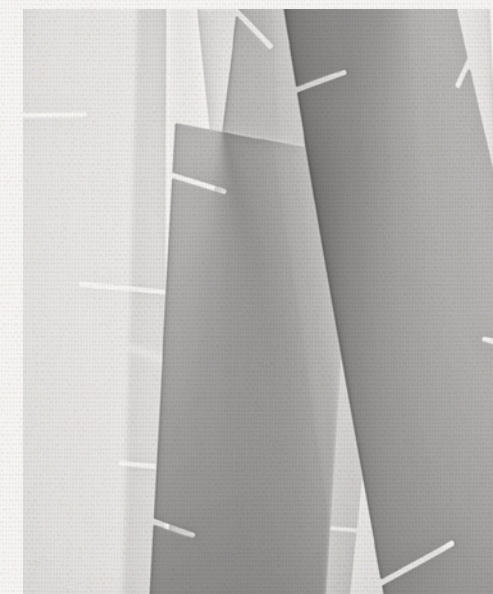
disposti con 'disordine ragionato', si possono considerare la premessa bidimensionale a *Big Bang*.

Ai primi due prototipi sperimentali – testati all'interno di un negozio a Trieste – ne è seguito un terzo presentato a Foscari, nella convinzione che la soluzione potesse anche essere adatta alla realizzazione in serie. Intersezioni irregolari di piani nello spazio creano dunque un volume di grande plasticità e impatto visivo che offre una luce diretta verso il basso e diffusa nell'ambiente. La variante bicolore accentua ulteriormente l'incontro fra diverse superfici e il contrasto tra il 'dentro' e il 'fuori' di ciascun elemento. La particolare disposizione delle lastre in metacrilato garantisce il massimo della riflessione luminosa ed evita l'abbaglio.

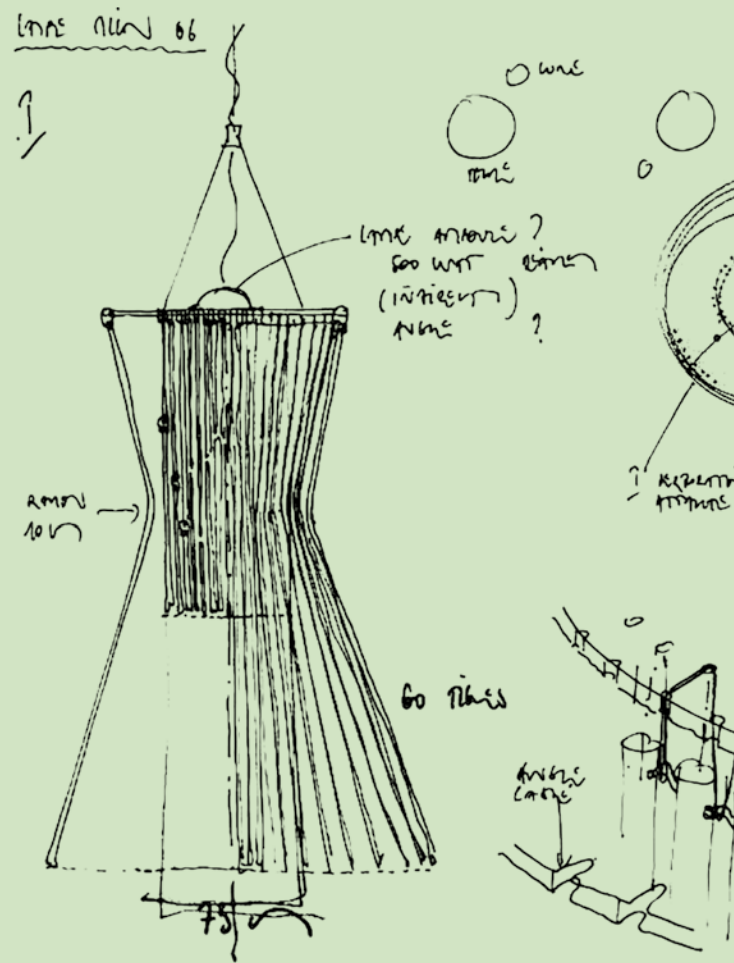
Le versioni *L* e *XL* (2016) ne ampliano la già accentuata valenza scenografica rendendola interessante per i grandi spazi in cui allestire suggestive architetture luminose anche in composizioni.



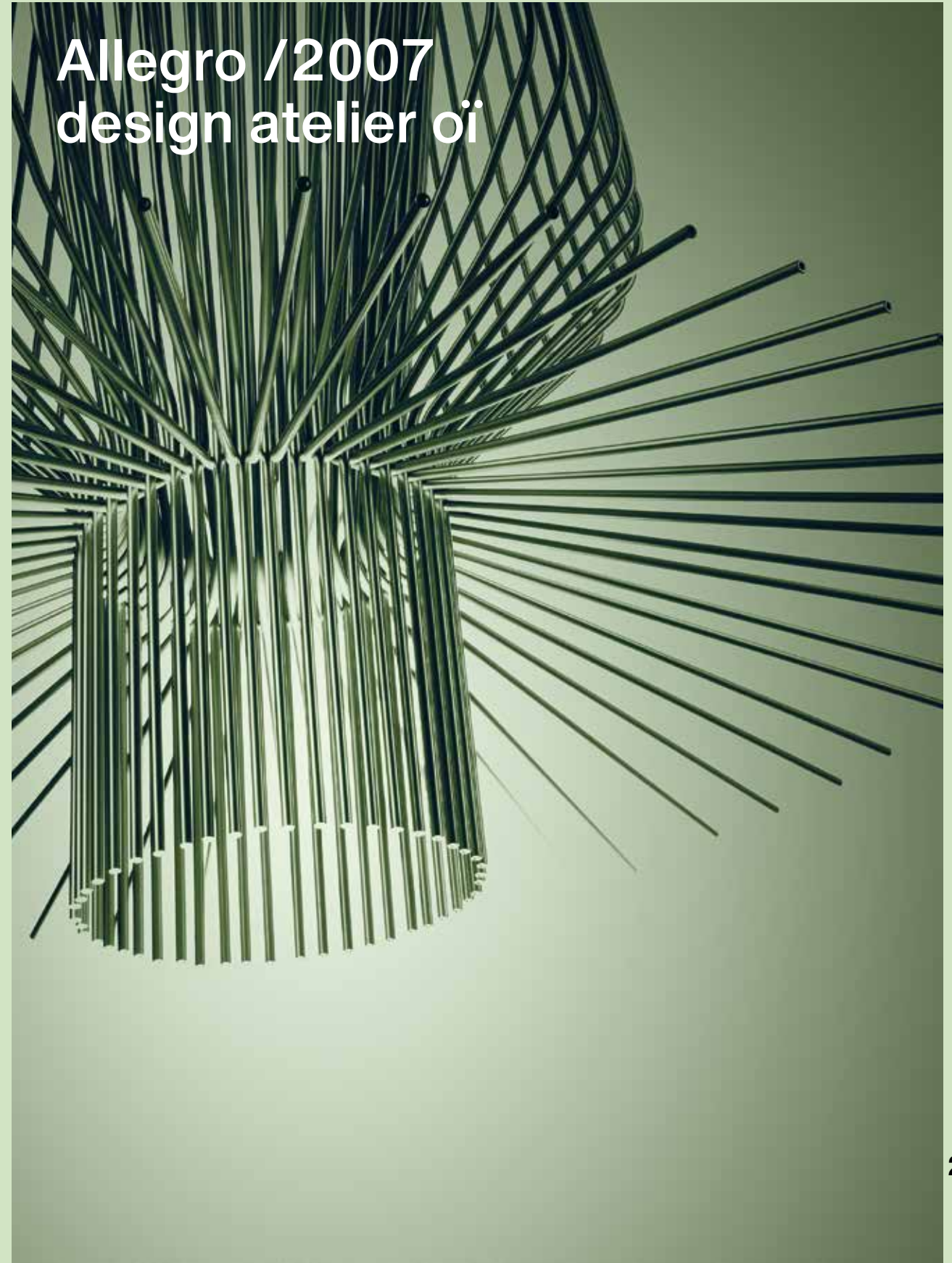
Caos e geometria: un'esplosione di piani che si intersecano, creando un'architettura di superfici, luci e ombre, di grande effetto scenografico.

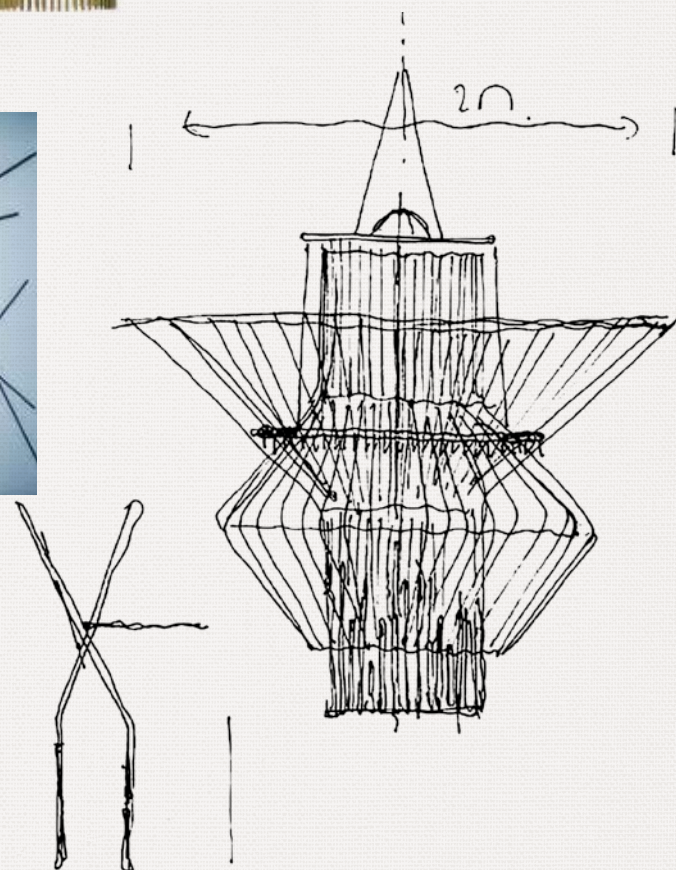
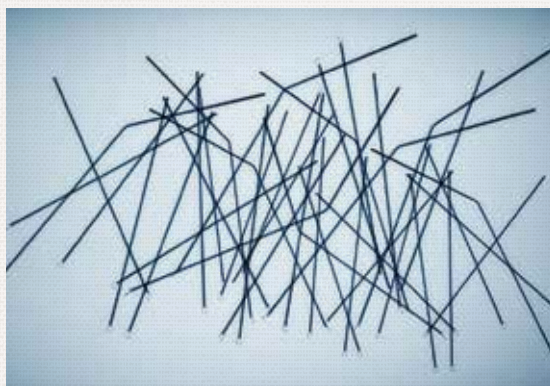


Dolmen
Tuareg
Tobia
Uptown
Big Bang
Allegro
Bahia



Allegro /2007
design atelier oi





Allegro e Allegretto prendono forma grazie alla forza di gravità. Realizzate con linee metalliche che disegnano la luce ed emettono suoni quando si sfiorano, devono il loro nome proprio alla loro 'musicalità'.

Allegro /2007 — design atelier oï

La collezione di lampade risale a una interessante riflessione progettuale su un oggetto semplice come la corda, allestita dall'atelier oï al Centro culturale svizzero di Milano nell'aprile 2006 durante la Milano Design Week. Le 'rigi-corde', ovvero funi trattate in alcuni punti strategici per diventare rigide, erano già state sperimentate nel 2005 dal gruppo oï – terzetto di designer svizzeri composto da Louis Armand, Aurel Aebi e Patrick Reymond – nella scenografia per la presentazione dei lavori dei vincitori della Borse Fédérale des Arts Appliquées Suisse a Losanna e a un evento al Neue Räume a Zurigo, realizzato in collaborazione con Ronan ed Erwan Bouroullec.

In questa scenografia la corda diventa strumento da e per comporre, e assieme per stimolare i sensi: flessibile, rigida, piegata, morbida, che si svolge e riavvolge, dando vita a un paesaggio immaginario ricco di stimoli spaziali, luminosi e sonori con sedute e grandi lampade sospese.

Da queste sperimentazioni prende vita il progetto sviluppato insieme a Foscari per creare delle sospensioni composte da sottili

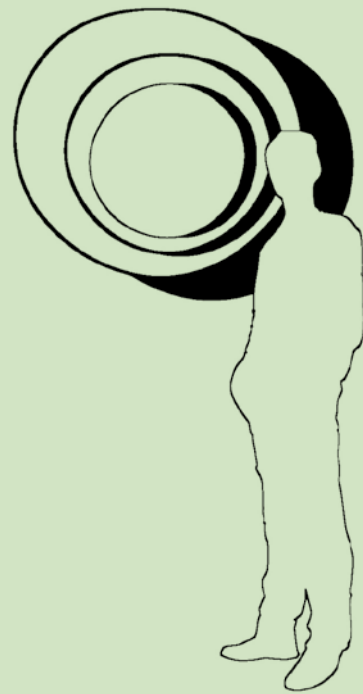
linee metalliche, rinunciando alla trasparenza e ottenendo così un piacevole effetto di luce e ombra dato dal tondino-tige in metallo. Le sospensioni rivelano una natura nascosta se leggermente mosse: l'oscillazione, infatti, fa vibrare gli elementi in tondino d'alluminio con l'emissione di un suono morbido e magico. Questo legame sottile con la musica spiega la loro declinazione in tre varianti formali e i loro nomi: *Allegro Assai*, *Allegro Vivace*, *Allegro Ritmico* – ciascuna in una specifica finitura colore (oro, rame, grafite). Il disegno determina la forma d'insieme che non risulta però statica, fissata: ciascuna tige – agganciata alla parte superiore – trova la propria posizione grazie alla forza di gravità dando vita alla composizione finale.

L'illuminazione diffusa, diretta verso il basso e riflessa a soffitto sottolinea contemporaneamente le tige del corpo lampada. Di proporzioni più contenute è la famiglia di *Allegretto* (2009) sempre declinata in tre modelli diversi nelle forme e nelle misure rispetto alla famiglia di partenza e pensata per essere inserita in ambienti più piccoli.

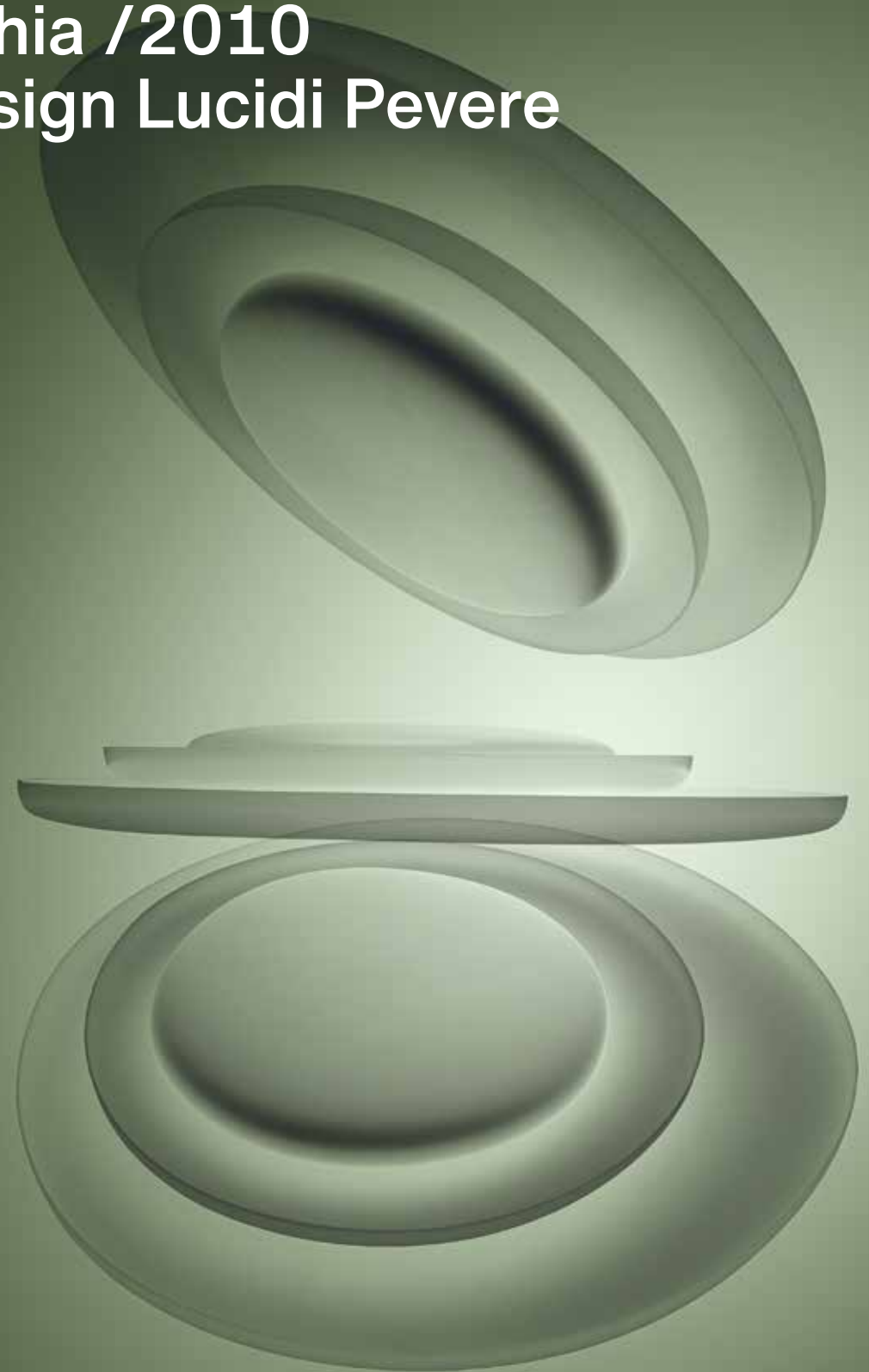
Allestimento di atelier oï al Centro culturale svizzero di Milano durante la Milano Design Week 2006.



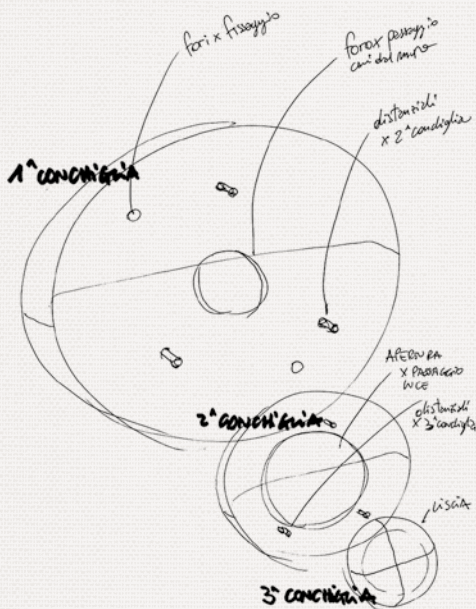
Dolmen
Tuareg
Tobia
Uptown
Big Bang
Allegro
Bahia



Bahia /2010
design Lucidi Peverè



Dol
Tua
Tob
Upt
Big
Alle
Bah



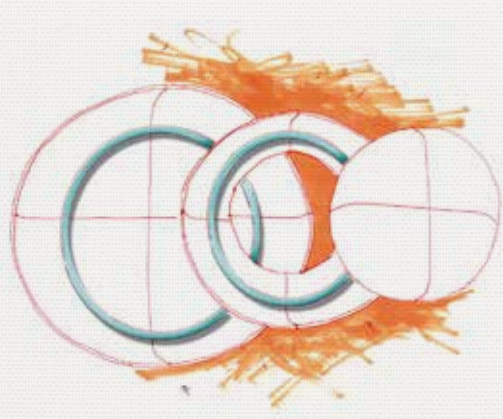
Bahia gioca con luci e ombre e la particolarità del suo disegno permette composizioni grafiche a parete. Il suo design emerge dalla sovrapposizione di tre piatti, lievemente asimmetrici nel profilo e nella disposizione reciproca.

Bahia /2010 — design Lucidi Pevere

Lucidi e Pevere con *Bahia* riflettono su come decorare una parete con la luce, creando una composizione d'impatto in grado di restituire una accentuata profondità visiva. I piani sovrapposti, concentrici, irregolari di cui si compone rimandano a degli arcipelaghi, alla vista zenitale di un'isola nell'oceano.

La difficoltà, ammettono i designer, era partire con delle forme riconoscibili all'occhio umano, che si rifacessero un po' alla natura ma non fossero dei cerchi perfetti, quindi lavorare sull'irregolarità cercando di equilibrarla, di contenerla, sia nei tre elementi che nel rapporto tra di essi. Dall'osservazione delle *applique* presenti sul mercato, spesso delle semplici declinazioni di famiglie, i designer si sono posti l'obiettivo di conferire un forte impatto al prodotto ottenuto anche con l'utilizzo del bianco, a creare un gioco di presenza/assenza nell'ambiente, oltre a usare uno spessore davvero ridotto per renderla poco ingombrante nonostante le dimensioni. L'obiettivo era inoltre nascondere il più possibile la luce, distribuendola in modo radiale senza far capire esattamente dove si collochi all'interno della lampada ma allo stesso tempo avere delle sfumature – attraverso

l'alternarsi dei chiaroscuri – per rendere i volumi di cui si compone ben percepibili. La lampada da spenta non si nota tanto per la forma quanto per le sue ombre che rendono leggibile il volume, i raggi, gli spessori. La forma infatti è data da tre conchiglie-diffusori in polycarbonato – inizialmente si era sperimentato con il metallo imbutito – stampate a iniezione, l'una sovrapposta all'altra. La densità del materiale è stata controllata al fine di ottenere il grado di trasparenza e opacità voluta nei singoli 'strati'; così come la finitura, lucida internamente per diffondere più intensamente la luce, e satinata, quindi più delicata, esternamente per una luce più morbida. Tra il secondo e il terzo diffusore sono posti dei distanziali assecondando una disposizione di studiata asimmetria e alternanza tra le prime due superfici concave e la più piccola, convessa, sul davanti che nasconde la sorgente luminosa. Conseguenza di questa articolata composizione, dotata di un suo effetto 'cinetico', è un gioco di luci e ombre, di bagliori concentrici in grado di riflettersi sulla parete, anche in composizioni multiple per ottenere, con orientamenti diversi, dei motivi grafici.



Mistero luminoso

Massimo Curzi

Comincio questo breve testo provando a trovare delle analogie tra l'irradiarsi della luce e la diffusione di una musica all'interno dello spazio architettonico nella percezione di un possibile visitatore che ne coglie i parallelismi e le vicinanze.

Come sappiamo, ogni spazio architettonico ha una sua atmosfera, che agisce sui nostri sensi e ne determina il carattere, grazie a una molteplicità di aspetti, fisici ma anche simbolici e astratti. Lo spazio architettonico può avere una personalità così forte da rendere la nostra visita un'esperienza memorabile.

Nel corso della nostra vita visitiamo un'infinità di luoghi e penetriamo in altrettante architetture: queste esperienze si accumulano nella nostra memoria, influenzando in modo inconsapevole il nostro gusto. Tra tutti questi luoghi, ne ricordiamo solo alcuni in modo vivo e potente, e mi piace pensare che molti di essi siano impressi nella nostra mente anche grazie alla loro luce, al modo in cui ci muovevamo in essa e al modo in cui questa filtrava attraverso le aperture perimetrali, scandendone i ritmi e le ore del giorno.

Si tratta di ricordi in cui la luce partecipa in modo silenzioso e si fonde con la nostra esperienza percettiva. Così come ogni luogo, ogni architettura ha la sua luce, ogni luogo ha anche un suo proprio suono, dettato dalla pavimentazione che risuona

sotto i nostri passi, dalle pareti che, se lisce o scabre, riverberano in modo diverso il nostro parlare, o semplicemente dalla presenza di una natura che risuona attraverso la struttura architettonica dello spazio. Oltre al 'suono naturale' di un luogo, il nostro percepire ci permette di trovare altrettante assonanze tra luogo e musica, pescando dal nostro bagaglio culturale in ambito musicale: quasi a livello inconscio, possiamo abbinare istintivamente uno spazio architettonico con una musica. Classica, jazz, pop, rock: la musica accompagna sempre le nostre esperienze e spesso siamo noi stessi a unire luoghi, momenti, spazi architettonici con brani musicali, con il fine di amplificare la potenza di un'esperienza. Il saper abbinare una musica a un luogo e a un'atmosfera vuol dire saper creare empatia con lo spazio architettonico e con il suo modo di abitarlo e, allo stesso modo, la scelta di un elemento illuminante sfrutta la medesima sensibilità. La luce si irradia nello spazio, incontrando lungo il suo cammino ostacoli e separazioni. Quando penetriamo in un interno, possiamo notare i primi riverberi sulla pavimentazione o sulle pareti, ma solo arrivando a percepirne la forma intera possiamo comprenderne la sua importanza nel ricreare questa sintonia di caratteri e l'armonia di atmosfere. A un corpo illuminante

possiamo chiedere di illuminare superfici per poter svolgere determinate funzioni, ma allo stesso tempo possiamo domandargli anche altro. Come nell'abbinamento spazio-musica, anche in questo affiancarsi l'elemento luminoso può evidenziare un'atmosfera o anche cambiarne radicalmente il carattere. La luce può irradiarsi anche al di fuori del singolo ambiente, ma il corpo che la emette lo possiamo scorgere solo entrando nello spazio: in un attimo, la rivelazione del corpo illuminante mette in relazione la qualità architettonica del luogo con la sua atmosfera e con il carattere del padrone di casa. Questi tre elementi si sintetizzano nella qualità scenografica del corpo illuminante. Nello scenario attuale, dove tramite la tecnologia LED si arriva alla miniaturizzazione estrema della fonte luminosa, la forma del corpo illuminante diventa il mezzo con cui evidenziare un aspetto del carattere di luoghi o persone. Sintetizza l'atmosfera ricercata, ne svela la narrazione che sta dietro a luoghi e spazi. Il corpo luminoso sottolinea profumi, suoni e musiche a cui l'architettura aspira, si avvicina, tende, senza mai arrivare a toccarli, se non attraverso questo mistero luminoso che dà forma alla lampada.

In questo mondo dove le forme associate ai materiali si accumulano e alternano a grande velocità, le aziende che producono corpi illuminanti

svolgono un lavoro molto importante come anticipatori di tendenze e nuovi comportamenti. Una sorta di ricerca continua in ambito illuminotecnico ma anche stilistico e formale con la consapevolezza che ogni forma disegnata svolge un ruolo di messaggera di culture, di stili di vita, di modi di abitare. Il singolo apparecchio illuminante è in grado di innescare infinite interpretazioni degli spazi per l'abitare, coinvolgendo l'utilizzatore sia dal punto di vista funzionale ma anche emotivo e atmosferico. In questi anni Foscarini si è sempre dimostrata capace di anticipare i tempi aggiungendo alla propria collezione pezzi estremamente coerenti con il suo personalissimo carattere aggiungendo spesso anche nuovi elementi contaminanti e inaspettati. Questa ricerca è stata condotta grazie a relazioni continuative con 'autori' sensibili e capaci di percepire le nuove tendenze del design con progetti mai scontati o derivativi, e in grado di segnare nuove strade sempre speciali e spesso legate alla tradizione e, al contempo, estremamente connesse al contemporaneo. Le lampade inserite nel catalogo hanno dimostrato la loro capacità di trasformarsi nel corso di alcune decine di anni, passando da oggetti iconici dirompenti a veri e propri classici del design. In un mondo competitivo come quello del design illuminotecnico Foscarini ha mostrato

Massimo Curzi — Mistero luminoso

la propria personalissima vocazione verso una ricerca della forma che al contempo valorizzi i materiali e la capacità di abili artigiani nel trasformarli. Dietro a ogni creazione luminosa vi è il lavoro di uomini e donne che conoscono profondamente la natura di un materiale e le tecniche per poterlo trasformare e plasmare. Con queste figure Foscarini ha stretto relazioni personali attraverso le quali ha appreso esperienze ma anche trovato nuovi punti di vista permettendo all'azienda di differenziarsi dall'omogeneità del mercato. Con coraggio, Foscarini ha di volta in volta sperimentato nuove direzioni, con curiosità si è rivolta spesso ad autori, non veri designer, con l'intento di allontanarsi dalle strade convenzionali e provando a confrontarsi con altri punti di vista.

Questa vocazione ha permesso in qualche modo di ibridare il proprio catalogo di prodotti, di provare a seguire nuove ipotesi progettuali allargando la propria visione con suggestioni di altra natura. Contaminazioni con altre culture, che non hanno prodotto eccessi, per provare a trasformare la ricerca su un prodotto di massa nella creazione di dispositivi messaggeri di pensiero. L'evidente ambizione è quella di far diventare un prodotto industriale dalla funzione definita, un progetto culturale capace di trasformare con forma, materia e colore un luogo,

un'atmosfera e lo spazio abitato ovunque si trovi nel mondo. Una serie infinita di reazioni a catena sempre incontrollabili verso mondi nuovi, inaspettati, sempre sorprendenti. Avvicinare un elemento illuminante a un'opera d'arte.

Massimo Curzi è architetto e redattore della rivista Casabella.

CAP. 6 — IMMAGINARE IL FUTURO



**'Fare Luce', installazione progettata
da Giovanni Maria Filindeu.**





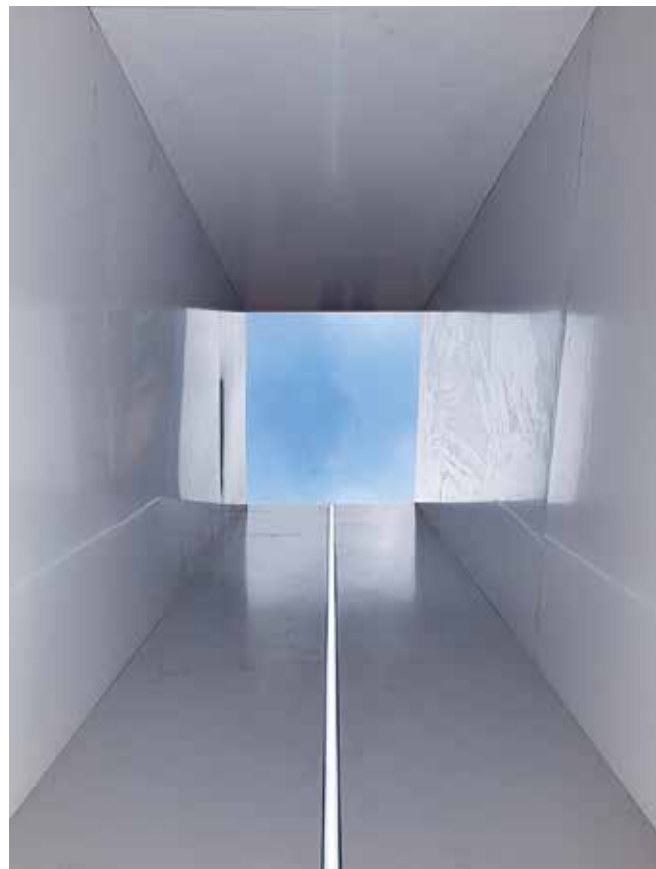
'Fare Luce', installazione progettata per Foscari Spazio Brera da Giovanni Maria Filindeu, in occasione del Fuorisalone 2017.

Nel 2021 si festeggiano i vent'anni dal primo Compasso d'Oro ricevuto con *Mite e Tite* di Marc Sadler. Per rendere omaggio al progetto viene proposta la versione speciale *Mite Anniversario* che senza toccare il design – la lampada è volumetricamente identica all'originale – la rinnova, aggiornandola a partire da alcuni dettagli soprattutto legati ai materiali. Dalla finitura del corpo opaca, all'aggiunta di una base in marmo, a esaltarne una sorta di acquisita classicità, e l'impiego di un filo di carbonio più sottile montato con un andamento a spirale che procede addensandosi verso il basso. Nello stesso anno a questo luminator contemporaneo si affianca un modello tipologicamente simile, commissionato appositamente ad Alberto Meda, alla prima prova con l'azienda, con il figlio Francesco. Il risultato esprime appieno la riflessione progettuale dei designer milanesi, con un approccio e un linguaggio che unisce una cifra formale ricercata a una dimensione tecnica pienamente risolta frutto di una laboriosa e fruttuosa collaborazione con l'azienda. *Chiaroscura* concentra la sua idea sulla gestione del flusso luminoso coniugandolo alla forma: la luce anziché essere emessa solo dall'alto attraversa interamente, sui tre lati, il corpo della lampada che diventa illuminato e non solo illuminante. La scelta di investire su *Chiaroscura* permette a Foscari di esplorare quanto ampia possa essere la sua identità, quanto questa possa contenere anche di apparentemente lontano dalla sua immagine, e allo stesso modo apre al dialogo con un'autorialità, come quella di Meda, rappresentativa della miglior tradizione del design italiano.

L'anno seguente Foscari sigla un accordo che prevede l'acquisizione dell'azienda tedesca Ingo Maurer – fondata nel 1966 dal designer Ingo Maurer, scomparso nel 2019 – fondamentale nella storia e nel panorama contemporaneo del design per la maestria con cui crea e produce lampade, spettacolari pezzi unici, e sistemi illuminanti. Le creazioni di Maurer sono note come opere che unendo ordinario e straordinario provocano e divertono allo stesso tempo, in un'affascinante tensione tra tecnica ed espressività.

Forte di un solido posizionamento a livello globale, l'azienda veneziana vuole in questo modo sostenere il proprio percorso di crescita e di sviluppo, rafforzando ulteriormente la propria capacità di esprimere una visione poliedrica e distintiva nel mondo dell'illuminazione attraverso un'azienda di eccellenza. “Con questa operazione – ha commentato Carlo Urbinati – abbiamo deciso di investire nell'unicità del marchio Ingo Maurer, un brand che per noi è sempre stato di grande ispirazione e che ammiriamo da sempre per lo sguardo libero e l'approccio creativo. Abbiamo avuto l'opportunità di garantirci l'onore e l'onere di far sì che si continui a raccontare Ingo Maurer nel mondo e di supportarne l'ulteriore sviluppo sui mercati globali”.

Foscari rafforza dunque il proprio ruolo nell'illuminazione a livello globale attraverso questa acquisizione e il preciso obiettivo di valorizzarne l'unicità del



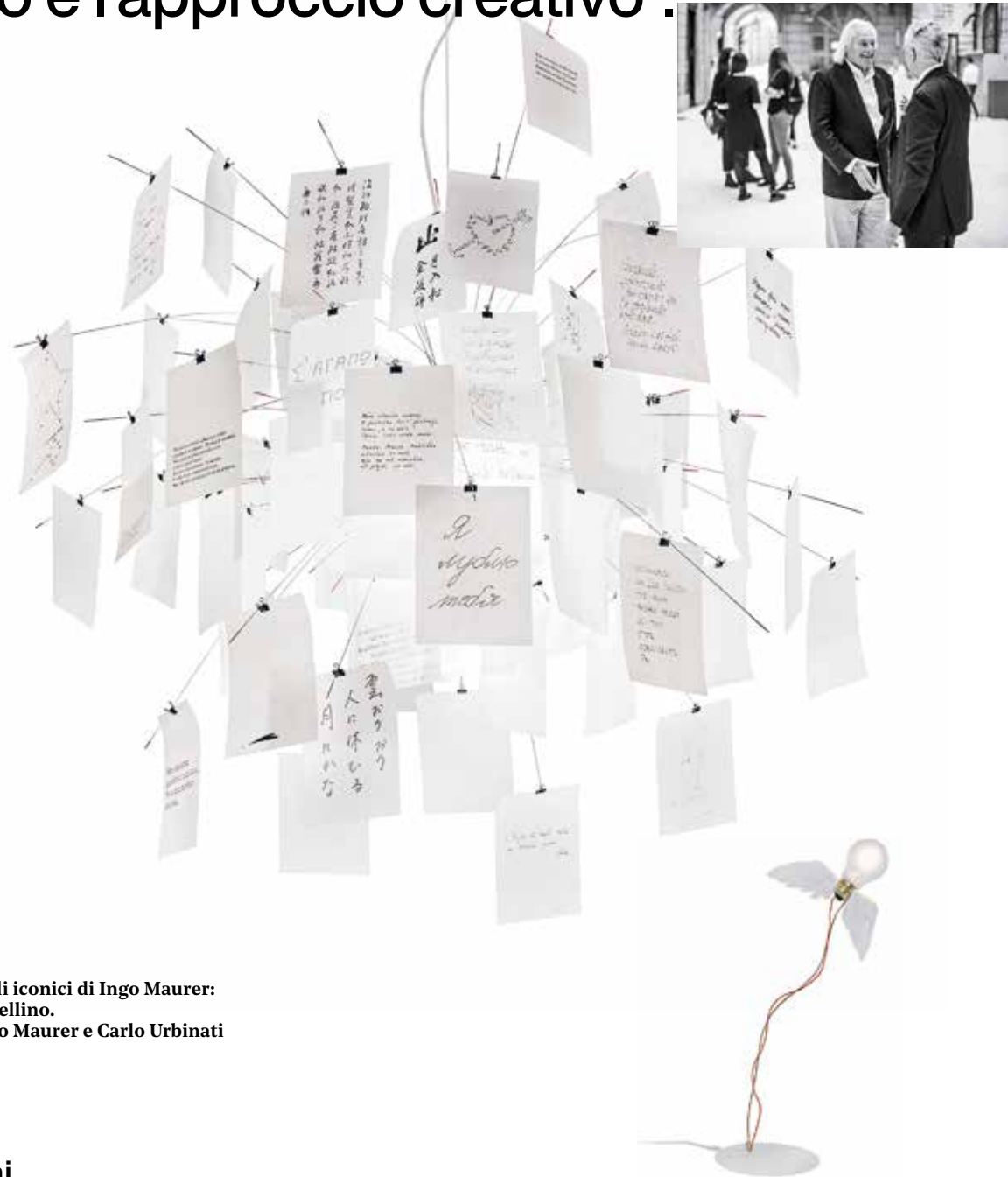
Installazione 'Fare Luce'. Attraverso l'immersione in sei ambienti corrispondenti a diverse forme della luce, viene celebrata la relazione di questa con l'architettura.



Il progetto 'Battiti' è il risultato di un'attività di ricerca pura, ispirata dal desiderio di esplorare nuovi linguaggi espressivi, significati e modi di fruire la luce. Un momento di riflessione attiva, in cui la luce viene impiegata per costruire – come fosse un materiale.



“Abbiamo avuto l’opportunità di garantirci l’onore e l’onere di investire nell’unicità di Ingo Maurer, un brand che ammiriamo da sempre per lo sguardo libero e l’approccio creativo”.



Due modelli iconici di Ingo Maurer:
Zettel'z e Luccellino.
In alto: Ingo Maurer e Carlo Urbinati
nel 2017.

linguaggio estetico, garantendo al brand tedesco uno sviluppo futuro coerente con la propria identità storica come risultato evidente dalla partecipazione alla Design Week del 2023 con la presentazione delle nuove luci.

Sempre Urbinati ha sostenuto: “Stiamo tracciando una strada che indica due segnali per il futuro, sia con l’acquisizione di Ingo Maurer su cui abbiamo deciso di investire per preservarne l’eredità creativa unica e particolarissima, e per sostenerli nella crescita aiutandoli a evolvere senza perdere la propria peculiarità, sia mantenendo con determinazione un certo modo di intendere il rapporto design/impresa”.

In una fase storica in cui le radici identitarie dell’industria italiana del design vengono un po’ artificiosamente orientate e fatte coincidere con la collocazione nel mercato del lusso – che per Foscarini resta altro rispetto al design –, l’azienda vuole mantenere salda la sua specificità, l’indipendenza e il ruolo nella ricerca e nello sviluppo di ogni nuovo prodotto che nasce a quattro mani con i designer. “Continueremo – prosegue – a voler spingere il progetto sempre un po’ più avanti, coscienti che questo è il nostro vero patrimonio e la nostra identità. Crediamo che ci sarà sempre un futuro per le nostre lampade, perché ci saranno sempre persone che desiderano personalizzare il luogo che chiamano casa. A loro Foscarini può offrire un prodotto in cui riconoscersi, qualcosa di speciale che ti accoglie quando rientri a casa”.

In questo senso per Foscarini rimane fondamentale mantenere una propria indipendenza e autonomia, come possibilità anche, oltre i vincoli stretti della domanda di mercato o redditività finanziaria, di esercizio di una propria libertà di ricerca, sperimentazione e progetto, basata su una competenza e sensibilità storicamente maturata e alimentata. Caratteri dell’azienda che si confrontano oggi con nuove condizioni e sfide, a cominciare da quelle di una sostenibilità interpretata e affrontata in maniera complessiva.

Le traiettorie della ricerca che hanno accompagnato lo sviluppo di Foscarini negli anni più recenti allineano dunque nuovi percorsi che andranno a dialogare e integrarsi con le scelte da tempo in essere e la sua storia – i fattori che hanno portato ad un rilevante posizionamento internazionale l’azienda veneta. Si tratta in sostanza di diversi livelli di confronto fra Foscarini e alcuni riferimenti irrinunciabili per la cultura del design in grado di stimolare rinnovate direzioni ed esplorazioni; allo stesso modo il confronto si renderà necessario in relazione alle nuove condizioni culturali, sociotecniche ed economiche, con i sistemi di valori affermati o emergenti, con una nuova cultura e ruolo del design. Innanzitutto dunque la relazione con la propria storia – segnalata con forza dal quarto decennio di attività –, unita alla deliberata ricerca di un dialogo con quelli che simbolicamente possiamo considerare anime ‘storiche’ dell’identità del design: da una parte, il funzionalismo di elevata qualità tecnologica ed estetica della scuola milanese (aziende e designer), che, solo per restare nell’illumi-

“Le persone scelgono il proprio spazio, quello che per loro è casa, e noi possiamo offrire loro una luce in cui riconoscersi, qualcosa che ti dà il benvenuto, quando rientri a casa”.



Foscarini

Cap. 6 — Immaginare il futuro

nazione, collega FontanaArte, Arteluce, Artemide, Flos e Luceplan; dall'altra la ricerca sollecitata dalla dimensione creativa oppure dall'innovazione tecnologica, nei materiali o nelle sorgenti, che collega i fratelli Castiglioni a Maurer.

In uno scenario radicalmente mutato per le imprese del design – con l'avvento di nuovi mercati e l'epocale riorganizzazione proprietaria oltre lo storico capitalismo familiare – portatore di strategie che guardano all'offerta integrale, privilegiando la dimensione commerciale, comunicativa e relazionale, Foscarini rilancia il ruolo del design come fattore di ricerca e innovazione. Elemento di visione rispetto a differenti scenari di mercato, basati sull'offerta, in relazione alle nuove necessità, desideri, aspirazioni e immaginari delle persone.



Semplicemente fare luce

Design, imprese e nuove condizioni dell'età ibrida

Alberto Bassi

Imprese, progettisti e sistema del design – superato il primo quarto del nuovo secolo – affrontano inedite condizioni complessive. Segnate, fra l'altro, dalle transizioni tecnologiche e digitali, da nuovi sistemi di conoscenza, dal confronto obbligato con una economia del limite e le logiche di sostenibilità integrale, dentro una globalizzazione indirizzata dal capitalismo finanziario sostenuto dai modelli e le pratiche delle tecno-scienze.

La situazione attuale necessita di differenti strumenti e modalità di analisi e operatività, ma apre al contempo a diverse interessanti possibilità, in relazione a nuovi sistemi di valori, comportamenti e intenzioni: dalla crisi del modello di crescita e consumo infinito alla 'coda lunga' e alle nicchie dei mercati, nonché a un differente rapporto fra locale e globale; dalle obbligate necessità di strategie e identità riconoscibili (per qualità e responsabilità) per aziende e prodotti alle rinnovate modalità del consumo, esperienziale, personalizzato e consapevole; dagli orizzonti delle tecnologie di comunicazione, di progettazione, di distribuzione e di produzione legate al digitale e alle reti informatiche, alle pressanti richieste – rivolte alla cultura del progetto a imprese e società – di 'prendersi cura' (sia in senso culturale che concreto

attraverso un design sociale, etico e consapevole) delle persone e del pianeta.

Dentro lo scenario globale, come esito della internazionalizzazione ma anche di limiti politico-economico-culturali e strutturali endogeni, il contesto italiano si è profondamente modificato. A cominciare dalle aziende, tradizionalmente di dimensioni medio-piccole, che hanno visto affiancare al peculiare modello proprietario familiare, attivo dentro sistemi distrettuali a base sociale, quello aggregativo di più realtà imprenditoriali a priorità finanziaria. Questo ha spostato logiche e prospettive sul tempo breve dell'investimento e della comunicazione-commercializzazione, penalizzando oggettivamente la vocazione imprenditoriale *product-oriented*, tipicamente italiana, resa praticabile da sistemi di produzione flessibili e variati, dal dialogo serrato con ricerca e cultura del progetto.

Allo stesso tempo è cambiato il ruolo dei designer, sempre più vicini alla domanda (presunta o reale) tendenzialmente omologante di mercato, a scapito della dimensione identitaria di offerta, ricerca e innovazione.

Le problematiche e le prospettive in campo appaiono in verità ben più ampie, se – come imprese, progettisti e sistema del design la cui

operatività impatta in modo riconoscibile e potente nelle condizioni del mondo – ci si pone nell'intenzione di vedere e affrontare alcune delle contraddizioni contemporanee. Come, ad esempio, la necessità di superare l'equivoco della sostituzione del fare con il pensare, dei mezzi con il fine; di distinguere il 'fare come produzione' dal 'fare come ricerca di qualità e significato'; di focalizzare se e perché progettare, produrre, comunicare, distribuire e gestire al termine del ciclo di vita di oggetti, sistemi e servizi, nonché di costruire le condizioni perché questo avvenga nel rispetto dell'ambiente e del lavoro.

Di fronte alle letture critiche della contemporaneità, tese alla messa in discussione e assieme alla configurazione di futuri rilevanti e praticabili, le confutazioni ricorrenti invitano a 'essere realisti', ad accettare le condizioni di fatto, lo status quo dei ruoli e dei poteri ideologici ed economici dominanti, secondo una modalità che in verità si sta dimostrando incapace di affrontare le accelerate dinamiche di trasformazione, generando prioritariamente crisi divenute strutturali e permanenti.

Ruolo e operare di imprese e designer si confrontano attualmente con la possibilità di un ripensamento culturale, teorico e operativo del senso-valore

attribuibile al progetto, che conduca a ragionare anche attorno alla posizione etica, alla vocazione democratica, fino alle opzioni politiche (da intendersi come relazionate a un'idea e progetto di *polis*) connesse alle libere scelte e alle conseguenze del proprio agire.

Per un'impresa rilevante nel panorama internazionale come Foscari – con una propria riconoscibilità forte di ricerca sul design del prodotto e dei servizi, con una storia segnata da esiti e collaborazioni progettuali importanti, assieme alla scelta coraggiosa di mantenere una proprietà che affonda le sue radici dentro una dimensione identitaria delle aziende italiane *design-driven innovation* – la sfida sembra essere di collocarsi in modo originale e autonomo nel contesto di trasformazioni dell'economia, della società e della cultura, di far dialogare la propria identità e storia con nuovi riferimenti e condizioni.

Per affrontare dunque, dentro quella che è stata definita 'età ibrida', temi decisivi come la rivoluzione tecnologica e digitale, le problematichità ambientali ed economiche, a cominciare dal lavoro, ma anche positivamente aprire a differenti intenzioni e possibilità, oltre una postglobalizzazione dalle molte ombre.

Andare oltre gli attuali stretti vincoli economici e socio-culturali –

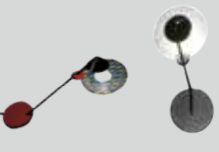
Alberto Bassi — Design, imprese e nuove condizioni dell'età ibrida

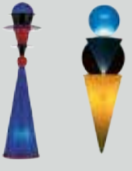
senza negare naturalmente la relazione con il mercato e i consumatori – ma sollevando lo sguardo verso scenari di più vasto respiro, può configurare una nuova opportunità per la cultura del progetto più innovativa e le imprese (come le descrisse Adriano Olivetti) "responsabili".

Alberto Bassi, storico e critico del design, è professore all'Università Iuav di Venezia.

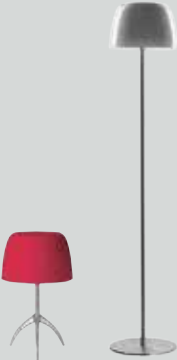
REGESTO 1983 — 2023 / BIOGRAFIE

Regesto1983–2023

Clessidra	1982–1989	Floppi	1984–1995
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato incalmo e metallo laccato</i> Tavolo, Terra, Soffitto, Parete		design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro satinato, vetro soffiato molato e metallo verniciato</i> Sospensione, Soffitto, Parete
		Pivot	1984–1995
			design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo cromato</i> Terra, Parete
Graphos	1982–1995		
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato, metallo laccato</i> Tavolo, Terra, Sospensione, Parete		
Indice	1983–1990	Plana / Plana 2	1984–2008
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo laccato</i> Tavolo, Terra, Soffitto, Parete		design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo laccato</i> Terra, Soffitto, Parete
Refloz	1983–1994		
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e ottone brunito</i> Tavolo		
Rolli	1983–1995	Kigò	1985–1992
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro a canne e metallo verniciato</i> Tavolo, Terra, Soffitto, Parete		design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo</i> Tavolo

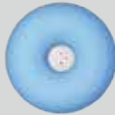
Lift	1985–1991	Monolite	1986–1995
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo verniciato</i> Sospensione		design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro a canne, metallo base cristallo</i> Terra, Sospensione, Parete
Wassily off the Wall	1985–1995		
	design Adam D. Tihany con Joseph Mancini <i>Vetro soffiato e metallo</i> Tavolo, Parete		
Colora	1986–1993	Domino	1987–1995
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Listelle vetro e alluminio</i> Terra		design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro pressato e metallo</i> Sospensione
		Randa	1988–1999
			design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato</i> Parete
Luna	1986–1993	Samarcanda	1988–1992
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e acidato, ABS e metallo cromato</i> Tavolo		design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo laccato</i> Tavolo
Tilla	1986–1993	Skeet	1988–1996
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato</i> Parete		design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo</i> Sospensione, Soffitto, Parete

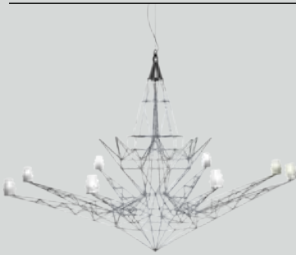
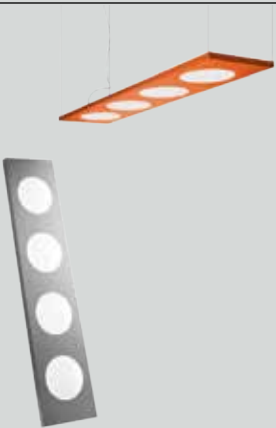
Regesto1983–2023

Achille	1990–1998	Lumiere	1990
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo</i> Tavolo, Parete		design Rodolfo Dordoni <i>Vetro soffiato e alluminio</i> Tavolo, Terra, Lettura, Soffitto
Fluo	1990–1995		
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo</i> Tavolo, Parete		
Folio	1990	Shelly	1991–1995
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato</i> Soffitto, Parete		design Ruben Mochi <i>Vetro stampato e metallo pressofuso</i> Tavolo
Fruits	1990–2003	Alcea	1992–1997
	design Rodolfo Dordoni <i>Vetro soffiato e metallo verniciato</i> Tavolo		design Prospero Rasulo <i>Vetro soffiato e metallo</i> Parete
Luis	1990–1995	Bijou	1992–2005
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo</i> Parete		design Rodolfo Dordoni <i>Vetro soffiato e metallo verniciato o cromato</i> Tavolo
Tandem	1990–1995	Lucindo	1992–2000
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Metallo e vetro soffiato</i> Sospensione		design Marco Mencacci <i>Vetro soffiato e metallo cromato</i> Sospensione

Nostromo	1992–2001	Blossoms	1993–1998
	design Patrice Butler <i>Alluminio e vetro satinato</i> Soffitto		design Rodolfo Dordoni <i>Vetro soffiato e metallo verniciato</i> Terra
Ramon	1992–1998		
	design Marco Mencacci <i>Vetro soffiato</i> Sospensione		
Venice	1992–1999	Buds	1993–2006
	design Patrice Butler <i>Vetro soffiato e metallo</i> Sospensione		design Rodolfo Dordoni <i>Vetro soffiato acidato</i> Sospensione
Orbital	1992	Clips	1993–2001
	design Ferruccio Laviani <i>Vetro serigrafato e metallo</i> Terra		design Luc Ramael <i>Pergamena e metallo</i> Tavolo
		Havana	1993
			design Jozeph Forakis <i>Polipropilene o polietilene e metallo</i> Terra, Sospensione, Parete
Bit	1993		
	design Ferruccio Laviani <i>Vetro serigrafato</i> Parete		

Regesto1983–2023

Senglea	1993–1996	Circus	1994
	design Gordon Guillaumier <i>Vetro soffiato e metallo verniciato</i> Terra		design Defne Koz <i>Vetro soffiato e metallo</i> Soffitto, Parete
		Flat	1994–2006
			design Piero Lissoni <i>Vetro pressato</i> Parete
Quadro	1993–2012	Mistral	1994–2003
	design Giovanni Levanti <i>Vetro soffiato e vetro industriale</i> Parete		design Valerio Bottin <i>Vetro soffiato</i> Parete
Basic	1994–2001	Sphera	1994–1996
	design Piero Lissoni <i>Vetro soffiato e metallo</i> Sospensione		design Valerio Bottin <i>Vetro soffiato e metallo</i> Sospensione
Cap	1994–1996	Stilla	1994–1997
	design Piero Lissoni <i>Vetro soffiato e metallo</i> Sospensione		design Prospero Rasulo <i>Vetro soffiato</i> Parete
Cielo	1994–1997	Bugia	1996–1998
	design Angelo Micheli <i>Vetro soffiato e metallo</i> Sospensione		design Piero Lissoni <i>Vetro e metallo</i> Tavolo

Vis a Vis	1994–1996	Double	1996
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato e metallo</i> Terra		design Valerio Bottin <i>Vetro soffiato</i> Parete
		Dress	1996–2012
			design Defne Koz <i>Vetro soffiato e acciaio</i> Tavolo, Terra
Lightweight	1995	Esa	1996–2018
	design Tom Dixon <i>Vetro soffiato e metallo</i> Sospensione		design Lievore Altherr Molina <i>Vetro soffiato e alluminio lucidato</i> Tavolo
		Mir	1996–2003
			design Itamar Harari <i>Vetro soffiato e alluminio lucidato</i> Tavolo, Terra
Dolmen	1996	Mix	1996–1998
	design Ferruccio Laviani <i>Polycarbonato e metallo</i> Terra, Sospensione, Parete		design Francesco Lucchese <i>Vetro soffiato</i> Sospensione

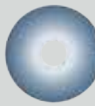
Regesto1983–2023

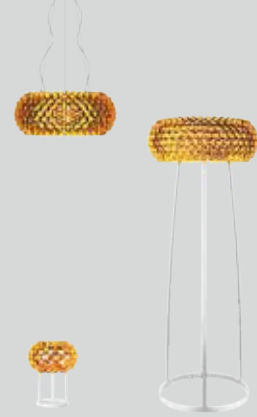
Olly	1996–2000	Caliz	1997–2000
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro soffiato e metallo</i> Parete		design Lievore Altherr Molina <i>Vetro soffiato, metallo o legno</i> Terra
Quadralta	1996–1998		
	design Giovanni Levanti <i>Vetro soffiato e vetro industriale</i> Sospensione		
Vitt	1996–2009	Blues	1998–2001
	design Valerio Bottin <i>Vetro soffiato e metallo cromato e verniciato</i> Terra, Parete		design Giulio Gianturco <i>Vetro soffiato e metallo</i> Lettura
		Cross	1998–2011
			design Valerio Bottin <i>Vetro soffiato</i> Sospensione
Zen	1996–2000	Dom	1998–2007
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro soffiato e betulla</i> Tavolo		design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro soffiato</i> Sospensione
Hola	1997–2008	Qua	1998–2010
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro serigrafato</i> Soffitto, Parete		design Prospero Rasulo <i>Vetro soffiato</i> Soffitto, Parete

Joint	1998–2001	Hoc	1999–2000
	design Itamar Harari <i>Policarbonato e metallo</i> Tavolo, Terra, Sospensione		design Alex Hochstrasser <i>Vetro soffiato</i> Sospensione, Soffitto
		Bubble	2000–2010
			design Valerio Bottin <i>Policarbonato e metallo</i> Tavolo, Sospensione
Shape	1998–2012	Cocò	2000–2012
	design Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato <i>Vetro soffiato</i> Parete		design Aldo Cibic <i>Vetro soffiato e metallo</i> Tavolo
Totem	1998–2013	Mite / Tite	2000
	design Valerio Bottin <i>Polietilene e metallo</i> Tavolo, Terra		design Marc Sadler <i>Tessuto di vetro e fibra di carbonio o Kevlar®</i> Terra, Sospensione
			 Compasso d'Oro 2001
Elfo	1998–2005	Lite	2002–2014
	design Denis Santachiara <i>Vetro soffiato e metallo</i> Tavolo		design Marc Sadler <i>Tessuto di vetro e fibra di carbonio o Kevlar®</i> Tavolo

Regesto1983–2023

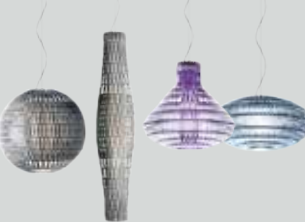
Kite / Mini Kite	2003–2020	Manta	2001–2012
	design Marc Sadler <i>Tessuto di vetro e fibra di carbonio o Kevlar®</i> Parete		design Pio e Tito Toso <i>Vetro verniciato</i> Soffitto, Parete
Giga-Lite / Mega-Kite	2004–2021	Spring	2001–2003
	design Marc Sadler <i>Tessuto di vetro e fibra di carbonio o Kevlar® e inox</i> Terra, Sospensione		design Valerio Bottin <i>Vetro soffiato e metallo</i> Parete
Supernova	2000	Rha/Thor	2001–2006
	design Ferruccio Laviani <i>Acciaio inox o alluminio</i> Sospensione		design Luca Nichetto e Gianpietro Gai <i>Alluminio</i> Terra
Tutù	2000	Affix	2002–2012
	design Valerio Bottin <i>Vetro soffiato e metallo</i> Tavolo, Sospensione, Parete		design Valerio Bottin <i>Vetro soffiato e metallo</i> Parete
Lenin	2001–2007	Blob / Blob Outdoor	2002–2020
	design Ferruccio Laviani <i>Vetro soffiato e acciaio inox</i> Tavolo		design Karim Rashid <i>Polipropilene</i> Terra, Parete

Lampoon	2002–2006	Yet	2003–2016
	design Aldo Cibic <i>Vetro soffiato e metallo</i> Tavolo, Sospensione, Soffitto		design Studio Kairos <i>Policarbonato</i> Parete
		Gea	2004–2013
			design Luca Nichetto e Gianpietro Gai <i>Metacrilato lucido</i> Soffitto, Parete
Maui	2002–2006	Cloud	2005–2008
	design Luca Nichetto e Gianpietro Gai <i>Vetro soffiato</i> Soffitto, Parete		design Jozeph Forakis <i>Metallo e polycarbonato</i> Tavolo, Lettura, Parete
Bague	2003–2010		
	design Patricia Urquiola, Eliana Gerotto <i>Rete metallica siliconata</i> Tavolo		
Ellepi	2003–2018	Havana Mono / Outdoor	2005
	design Matilde Alessandra <i>Policarbonato</i> Soffitto, Parete		design Jozeph Forakis <i>Polietilene e metallo laccato</i> Terra, Sospensione
O-Space	2003–2020		
	design Luca Nichetto e Gianpietro Gai <i>Poliuretano espanso</i> Sospensione		

Teorema	2005–2008	Big Bang / L / XL	2005
	design Ferruccio Laviani <i>Metallo e policarbonato</i> Terra		design Enrico Franzolini, Vicente Garcia Jimenez <i>Metalcrilato</i> <i>e metallo verniciato</i> Sospensione
		Big Bang	2006
			design Enrico Franzolini, Vicente Garcia Jimenez <i>Metacrilato e metallo</i> <i>laccato</i> Soffitto, Parete
Haloscope	2005–2008	Screen	2005–2008
	design James Irvine <i>Vetro e alluminio</i> Terra		design Pio e Tito Toso <i>Vetro soffiato e metallo</i> <i>verniciato</i> Parete
		Uto / Uto Outdoor	2005
			design Lagranja Design <i>Elastomero termoplastico</i> <i>e policarbonato</i> Sospensione
Caboche	2005–2020	Aretha	2006–2008
	design Patricia Urquiola, Eliana Gerotto <i>PMMA, vetro soffiato,</i> <i>metallo cromato e alluminio</i> Tavolo, Terra, Sospensione, Soffitto, Parete		design Ferruccio Laviani <i>Metallo verniciato</i> Terra

Twiggy	2006	Poly Gregg / Outdoor	2011
	design Marc Sadler <i>Materiale composito su</i> <i>base di fibra di vetro</i> <i>laccato, PMMA,</i> <i>policarbonato, metallo</i> <i>verniciato e alluminio</i> Tavolo, Terra, Lettura, Sospensione, Soffitto		design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Polietilene e metallo</i> <i>verniciato</i> Terra, Sospensione
		Allegro	2007
			design atelier oï <i>Alluminio verniciato e</i> <i>metallo cromato</i> Sospensione, Soffitto
New Buds	2007–2015		
	design Rodolfo Dordoni <i>Vetro soffiato</i> Sospensione		
Wagashi	2007–2014	Allegretto	2009
	design Luca Nichetto e Massimo Gardone <i>Tessuto tecnico e</i> <i>metallo verniciato</i> Soffitto, Parete		design atelier oï <i>Alluminio verniciato</i> <i>e metallo cromato</i> Sospensione
Gregg	2007	Easy	2007–2012
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro incamiciato soffiato e</i> <i>acidato e metallo verniciato</i> <i>o policarbonato</i> Tavolo, Terra, Sospensione, Soffitto, Parete		design Pio e Tito Toso <i>Vetro soffiato</i> Soffitto, Parete
		Fields	2007
			design Vicente Garcia Jimenez <i>Metacrilato, alluminio</i> <i>verniciato e policarbonato</i> Parete

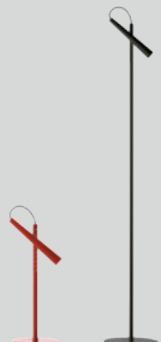
Regesto1983–2023

Tosca	2007–2012	Tress	2008
	design Designwork <i>Vetro soffiato e metallo</i> Tavolo		design Marc Sadler <i>Materiale composito su base di fibra di vetro laccato</i> Tavolo, Terra, Sospensione, Parete
Empire	2007–2011	Tress Stilo	2011–2020
	design Luca Nichetto <i>Metacrilato</i> Terra		design Marc Sadler <i>Materiale composito su base di fibra di vetro laccato, metallo verniciato e acciaio</i> Terra, Sospensione
See You / Outdoor	2007–2014	Wave	2009–2016
	design Marc Sadler <i>Polycarbonato trasparente</i> Soffitto, Parete		design Studio Baruffi & De Santi <i>Alluminio laccato</i> Sospensione
Tropico	2008–2018	Fly-Fly	2009–2014
	design Giulio Iacchetti <i>Resina termoplastica e metallo cromato</i> Sospensione		design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Polycarbonato</i> Sospensione

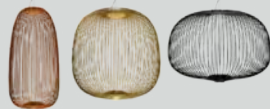
Lumiere XX	2009	Aplomb	2010
	design Rodolfo Dordoni <i>Vetro incamiciato soffiato e alluminio spazzolato o verniciato</i> Tavolo, Lettura, Soffitto, Parete		design Lucidi Pevere <i>Cemento colato a mano e alluminio</i> Terra, Sospensione, Parete
Le Soleil	2009	Aplomb Outdoor	2017
	design Vicente Garcia Jimenez <i>Polycarbonato stampato ad iniezione e metallo verniciato</i> Sospensione, Parete		design Lucidi Pevere <i>Cemento e alluminio</i> Sospensione
Flap	2009–2014	Troag	2010
	design Marco Zito <i>Alluminio laccato</i> Parete		design Luca Nichetto <i>Multistrato di legno di frassino curvato e PMMA</i> Sospensione
Tua	2010–2014	Bahia / Bahia mini	2010
	design Marco Zito <i>Alluminio laccato</i> Tavolo		design Lucidi Pevere <i>Polycarbonato stampato a iniezione</i> Soffitto, Parete
Aplomb Large / Mini	2016	Binic	2010
	design Lucidi Pevere <i>Cemento, alluminio e polycarbonato</i> Sospensione		design Ionna Vautrin <i>ABS masterizzato e polycarbonato</i> Tavolo

Regesto 1983–2023

Behive	2011–2022	Planet	2011–2018
	design Werner Aisslinger <i>ABS masterizzato, policarbonato e metallo verniciato</i> Tavolo, Sospensione		design Change Design <i>Polietilene tereftalato e nylon</i> Sospensione
Birdie	2011	Falena	2011–2016
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Policarbonato o ABS, acciaio e metallo verniciati</i> Tavolo, Lettura, Sospensione, Soffitto, Parete		design Lucidi Pevere <i>Alluminio verniciato e policarbonato</i> Soffitto, Parete
Chouchin + Mini	2011	Tivu	2011–2018
	design Ionna Vautrin <i>Vetro soffiato e verniciato</i> Sospensione		design Jozeph Forakis <i>Policarbonato stampato a iniezione</i> Parete
Chouchin Reverse	2015	Anisha	2011
	design Ionna Vautrin <i>Vetro soffiato e verniciato</i> Sospensione, Soffitto, Parete		design Lievore Altherr Molina <i>ABS stampato a iniezione</i> Tavolo
Maki	2011–2022	Fold	2011–2016
	design Nendo <i>Alluminio laccato</i> Sospensione		design Odo Fioravanti <i>Policarbonato</i> Parete

Colibri	2011–2017	Innerlight	2011–2020
	design Odo Fioravanti <i>Polycarbonato e acciaio laccato</i> Terra		design Simon Pengelly <i>Polycarbonato traslucido e acciaio verniciato</i> Parete
		Plass / Plass media	2011
			design Luca Nichetto <i>Polycarbonato</i> Tavolo, Sospensione
Magneto	2011	Doll	2012–2018
	design Giulio Iacchetti <i>Acciaio verniciato, ABS e supermagnete in terre rare</i> Tavolo, Lettura		design Ionna Vautrin <i>Vetro soffiato, ABS e polycarbonato</i> Tavolo
		Rituals / Rituals XL	2012
			design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro soffiato e metallo verniciato</i> Tavolo, Sospensione
Solar	2011		
	design Jean-Marie Massaud <i>Polietilene, gres e metallo verniciato</i> Terra, Outdoor		
Jamaica	2011–2018	Rituals	2015
	design Marc Sadler <i>Carta, PMMA e metallo verniciato</i> Sospensione		design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro soffiato, ABS e metallo verniciato</i> Soffitto, Parete

Regesto1983–2023

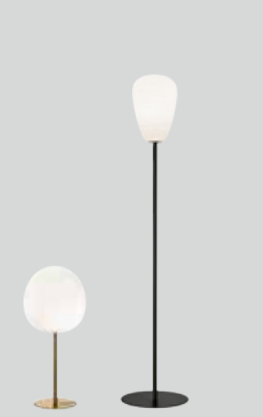
Stewie	2012–2016	Tuareg	2013
	design Luca Nichetto <i>Polietilene espanso rivestito in tessuto e metallo verniciato</i> Terra		design Ferruccio Laviani <i>Alluminio verniciato e policarbonato</i> Terra
Nuage	2012–2019		
	design Philippe Nigro <i>Policarbonato e ABS</i> Soffitto, Parete		
Yoko	2013–2018	Spokes	2015
	design Anderssen & Voll <i>PMMA e policarbonato</i> Tavolo		design Garcia Cumini <i>Acciaio e alluminio verniciati</i> Sospensione
Flip	2013–2016	Lake	2015
	design Simon Pengelly <i>Policarbonato e metallo verniciato o alluminio</i> Parete		design Lucidi Pevere <i>ABS stampato verniciato e alluminio</i> Parete
Lightwing	2013–2018	Kurage	2015
	design Jean-Marie Massaud <i>Alluminio e metallo verniciati e terre rare</i> Terra		design Nichetto + Nendo <i>Carta Washi e legno di frassino</i> Tavolo
		Tartan	2015
			design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro soffiato</i> Sospensione, Soffitto

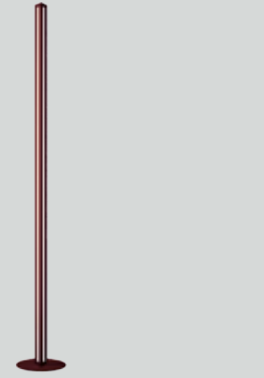
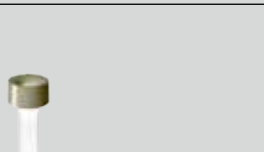
Twice as Twiggy	2015	Filo	2017
	design Marc Sadler <i>Materiale composito su base di fibra di vetro laccato, PMMA, metallo verniciato e alluminio</i> Terra, Sospensione		design Andrea Anastasio <i>Porcellana, vetro soffiato, cavo tessile e metallo verniciato</i> Tavolo, Lettura, Parete
Buds	2016	Satellight	2017
	design Rodolfo Dordoni <i>Vetro soffiato e PMMA</i> Tavolo, Sospensione		design Eugeni Quitllet <i>Vetro soffiato e alluminio</i> Tavolo, Sospensione, Parete
			
Caiigo	2016–2019	Gem	2017
	design Marco Zito <i>Vetro soffiato e alluminio</i> Sospensione		design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro soffiato e metallo satinato</i> Tavolo, Sospensione, Soffitto, Parete
Arumi	2017–2021		
	design Lucidi Pevere <i>Alluminio e PMMA</i> Sospensione		

Regesto1983–2023

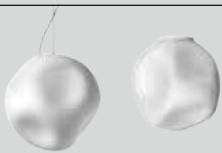
Superficie	2017–2021	Light Bulb	2018
	design Calvi Brambilla PMMA e alluminio Soffitto, Parete		design James Wines / SITE Vetro soffiato e alluminio Tavolo
Plena	2017	Sun–Light of Love	2019
	design Eugenio Gargioni, Guillaume Albouy PVC e alluminio verniciati Sospensione		design Tord Boontje Alluminio e metallo verniciato Sospensione
Cri Cri	2017		
	design Studio Natural Silicone, ABS e PMMA Tavolo		
Twiggy Grid	2017	Nuée	2019
	design Marc Sadler Materiale composito su base di fibra di vetro laccato, PMMA, metallo verniciato e alluminio Tavolo, Lettura, Terra, Sospensione		design Marc Sadler Tessuto tecnico e metallo verniciato Sospensione
Soffio	2018	Madre	2019
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba Vetro soffiato e alluminio verniciato Tavolo		design Andrea Anastasio Vetro soffiato, alluminio verniciato e policarbonato Tavolo

Uptown	2019	Beep	2019–2021
	design Ferruccio Laviani Vetro temperato serigrafato, PMMA e metallo cromato Terra		design Ludovica Serafini + Roberto Palomba PMMA e alluminio Parete
		Gioia	2019
			design Andrea Anastasio PMMA, marmo, policarbo- nato, ottone lucido e alluminio verniciato Parete
Palomar	2019–2022	Gem Mix&Match	2019
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba PVC, PMMA, ABS e metallo verniciato Terra		design Ludovica Serafini + Roberto Palomba Vetro soffiato e metallo verniciato Tavolo, Terra, Sospensione, Parete
Tobia	2019	Gregg Mix&Match	2019
	design Ferruccio Laviani Metallo e alluminio verniciato Terra, Parete		design Ludovica Serafini + Roberto Palomba Vetro soffiato e metallo verniciato Tavolo, Terra, Sospensione, Parete

Rituals Mix&Match	2019	Twiggy Wood	2020
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro soffiato e metallo verniciato</i> Tavolo, Terra, Sospensione, Parete		design Marc Sadler <i>Legno, materiale composito su base di fibra di vetro laccato, PMMA, policarbonato e alluminio</i> Terra, Sospensione
Birdie Easy	2020	Caboche Plus	2021
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Policarbonato e metallo verniciato</i> Tavolo, Lettura		design Patricia Urquiola, Eliana Gerotto <i>PMMA, metallo verniciato e policarbonato</i> Tavolo, Terra, Sospensione, Soffitto, Parete
Birdie Zero	2021	Mite Anniversario	2021
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Policarbonato e metallo verniciato</i> Tavolo		design Marc Sadler <i>Tessuto di vetro e fibra di carbonio, metallo nichelato, acciaio e alluminio. Base in marmo marchiña</i> Terra
Bump	2020		
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>PMMA o ABS stampato e verniciato</i> Sospensione		

Nile	2021	Tonda	2022
	design Rodolfo Dordoni <i>Vetro soffiato e marmo di Carrara o marchiña</i> Tavolo		design Ferruccio Laviani <i>Vetro soffiato e acciaio verniciato</i> Sospensione
Chiaroscura	2021	Chapeaux	2023
	design Alberto + Francesco Meda <i>Alluminio e metallo verniciati e PMMA</i> Terra		design Rodolfo Dordoni <i>Vetro borosilicato, alluminio e policarbonato, acciaio verniciato o vetro soffiato o porcellana Bone China</i> Tavolo
Twiggy Elle / Elle Wood	2022	Fregio	2023
	design Marc Sadler <i>Legno, materiale composito su base di fibra di vetro laccato, PMMA, policarbonato e alluminio</i> Terra		design Andrea Anastasio <i>Ceramica smaltata e alluminio</i> Sospensione, Parete
Fleur	2023		
	design Rodolfo Dordoni <i>Vetro borosilicato, ABS, PMMA</i> Tavolo		

Intervallo	2023
	design Andrea Anastasio <i>Ceramica smaltata e alluminio</i> Parete

Hoba	2023
	design Ludovica Serafini + Roberto Palomba <i>Vetro soffiato</i> Tavolo, Sospensione, Soffitto, Parete
	

Anoor	2023
	design Gabriele e Oscar Buratti <i>Metallo e PMMA</i> Soffitto, Parete

Pli	2023
	design Felicia Arvid <i>Carta e legno</i> Sospensione

BIOGRAFIE / INDICE ANALITICO



Andrea Anastasio

Filo, Madre, Gioia, Fregio, Intervallo

Dopo gli studi in filosofia ha compiuto ricerche sull’innovazione delle tecniche artigianali tradizionali, collaborando con studi di architettura, case editrici e musei. Dal 2023 è direttore dell’Istituto Italiano di Cultura di New Delhi. Affascinato dalle poetiche dell’arte e delle sue convergenze con il design, disegna mobili e oggetti in una contaminazione di linguaggi e significati. Ha disegnato Filo, Madre, Gioia, e nel 2022 ha curato il progetto ‘Battiti’ in collaborazione con Ceramica Gatti di Faenza. Da quel progetto di ricerca, sono nate Intervallo e la lampada Fregio.

atelier oï

Allegro, Allegretto

Studio svizzero formato da Aurel Aebi, Armand Louis e Patrick Reymond. Sin dall’inizio mirano a cancellare i limiti tra i diversi ambiti della progettazione e a enfatizzare la trasversalità delle discipline, spaziando dall’architettura agli interni, dal design di prodotto alla scenografia. Multidisciplinarietà, sperimentazione e rapporto stretto con la materia sono alla base della loro filosofia creativa, premiata con numerosi riconoscimenti. Sono gli autori di Allegro, Allegretto.



Werner Aisslinger

Behive

Architetto tedesco, le sue creazioni coprono uno spettro di approcci sperimentali e artistici, tra cui il design industriale e l’architettura. Ha contribuito a introdurre nuovi materiali e tecniche nel mondo del design del prodotto, per cui ha ricevuto numerosi riconoscimenti. Alcuni suoi lavori sono presenti nelle collezioni permanenti di musei internazionali, come il MoMA e il Metropolitan Museum di New York e il Die Neue Sammlung di Monaco. Per la lampada Behive ha ricevuto la menzione d’onore del Compasso d’Oro.



Anderssen & Voll

Yoko

Studio di design con sede a Oslo, fondato da Torbjørn Anderssen ed Espen Voll. Il loro lavoro spazia da mobili, illuminazione, accessori per la casa e design tessile per alcuni dei marchi internazionali più rinomati d’Europa. I due designer sono accomunati dalla voglia di portare avanti la tradizione del design scandinavo rompendo al contempo le sue regole con elementi di sorpresa. Hanno disegnato la lampada da tavolo Yoko.



Felicia Arvid Jaeger

Pli

La sua carriera ha inizio come stilista, in seguito studia architettura alla Glasgow School of Arts. La sua filosofia progettuale deriva dall’esperienza di sarta e dalla conoscenza della creazione di forme 3D con tessuti basati sulla tradizione nordica. Con il pannello fonoassorbente da parete Klipper per Caimi Brevetti ha ricevuto il Compasso d’Oro nel 2022. La lampada a sospensione Pli rappresenta il suo debutto nel mondo dell’illuminazione.

Gabriele e Oscar Buratti

Anoor

Formano lo studio di architettura e design Buratti Architetti che lavora in maniera trasversale, passando dall’architettura di edifici e aree urbane a quella degli interni di spazi domestici e commerciali, dal design di mobili e oggetti all’allestimento di mostre e showroom. Numerose le collaborazioni con importanti aziende del settore dell’arredo (come B&B Italia, Flexform, FontanaArte, Moroso, Poltrona Frau) e noti brand (La Perla, Automobili Lamborghini, Pagani Automobili, Orobù, Acerbis). Per Foscarini hanno progettato Anoor.



Valerio Bottin

Mistral, Sphera, Double, Vitt, Cross, Totem, Bubble, Tutù, Spring, Affix

Da anni affianca l’attività di architetto a quella di industrial designer, in particolare nel settore dell’illuminazione. Autore di molti modelli dagli anni ’90 e alcuni ancora a catalogo: Mistral, Sphera, Double, Vitt, Cross, Totem, Bubble, Tutù, Affix, Spring. Collabora con l’Università di Padova nella ricerca di nuove soluzioni per l’illuminazione.

Tord Boontje

Sun-Light of Love

Si forma presso l’Eindhoven Design Academy e il Royal College of Art di Londra, dove fonda il suo studio. Il suo lavoro trae ispirazione da natura, materiali, decorazione e tecnologia. Ha un approccio sperimentale che lo porta a spaziare dalla produzione industriale ai pezzi unici. Sun-Light of Love è il suo contributo a reinventare lo spazio nell’illuminazione.



Calvi Brambilla

Superficie

Fabio Calvi e Paolo Brambilla, entrambi architetti, fondano lo studio Calvi Brambilla, a Milano. Studio che opera spaziando dall’architettura agli interni, dagli allestimenti al design di arredo e illuminazione. Hanno disegnato Superficie, una lampada da parete dalla geometria importante, omaggio agli artisti delle avanguardie italiane.



Patrice Butler

Venice collection, Nostromo

Architetto, formatosi a Londra e a New York, si occupa di progetti di illuminazione, architettura e interior design, creando un nuovo linguaggio decorativo che incorpora tutta la complessità multiculturale della diversità e delle contraddizioni del mondo moderno. Dalla fine degli anni '90, dopo alcuni anni di permanenza professionale in Cina, lavora a Londra. Ha ideato la Venice collection e il sistema Nostromo.



Change Design

Planet

Studio di design multidisciplinare con sede a Venezia fondato da Renato Montagner. Lavora nell'industrial, nell'interior, nel trade, nel retail e nel fashion design. Il cambiamento delle regole e l'incrocio delle esperienze di progettazione provenienti da diversi campi consentono a Change Design di esplorare nuovi scenari creando un nuovo mercato per prodotti innovativi. Hanno progettato Planet, la lampada a sospensione in tessuto innovativo e tecnologico.



Aldo Cibic

Cocò, Lampoon

Architetto e designer, è stato tra i fondatori di Sottsass Associati e tra i protagonisti del gruppo Memphis. Nel 1989 ha fondato Cibicworkshop che oltre a svolgere progetti di architettura e interior design in Italia e all'estero si occupa di industrial design, dedicandosi a esperienze di autoproduzione e a collaborazioni con varie aziende. Ha espresso il suo approccio al vetro nelle lampade da tavolo Cocò e nella famiglia Lampoon.



ph. Mattia Balsamini

Garcia Cumini

Spokes, Fields, Le Soleil, Big Bang

Lo studio Garcia Cumini Associati viene inaugurato nel 2012 a Udine (Italia) da Vicente Garcia Jimenez e Cinzia Cumini, come somma di due consolidate esperienze nel panorama del progetto, dei prodotti e della comunicazione. Spaziano dal design di prodotto all'allestimento e l'art direction. Hanno ideato il progetto Spokes, lampade dall'effetto grafico e luminoso in sottili raggi metallici. Il solo Vicente Garcia Jimenez è autore del modello a parete Fields e delle lampade Le Soleil e co-autore, con Enrico Franzolini, della sospensione Big Bang.

Designwork

Tosca

Comunicazione visiva, graphic design, corporate identity, direzione artistica: questi gli ambiti nei quali opera Artemio Croatto e il suo studio Designwork, fondato a Udine nel 2002. Tra i suoi clienti figurano alcuni dei più importanti brand del design italiano e internazionale, note case editrici e istituzioni culturali di rilievo. Nel 2010, lo stretto sodalizio con Foscarini, lo porta a contribuire all'ideazione del progetto editoriale "Inventario" di cui è art director, progetto che, nel 2014, vince il prestigioso premio Compasso d'Oro. Con Roberto Barazzuol ha disegnato la lampada da tavolo in metallo e vetro soffiato Tosca.



Tom Dixon

Lightweight

Prototipo contemporaneo del designer cosmopolita e autodidatta, tra il manager, l'artigiano e l'inventore, si appassiona al potenziale decorativo di materiali e processi artigianali, ed è oggi tra i designer più famosi con un suo brand con sede a Londra. Ha creato a metà anni '90 la collezione Lightweight, unendo metallo colorato e vetro soffiato in un'installazione sospesa.





ph. Ramak Fazel

Rodolfo Dordoni

Fruits, Bijou, Blossoms, Buds, Lumiere, Nile, Chapeaux, Fleur

Milanese, architetto, direttore artistico e designer per i più noti brand dell’arredo, è stato un grande protagonista del design italiano, autore di innumerevoli prodotti eleganti e senza tempo. Punto di riferimento per Foscarini, ha ideato Fruits, Buds, Blossoms, Bijou e Lumiere nelle varie declinazioni, la rilettura contemporanea in vetro soffiato della classica abat-jour, e la più recente Nile, abbinamento tra vetro e marmo. I suoi ultimi progetti per Foscarini sono Chapeaux e Fleur entrambe connotate da trasparenza e leggerezza.



Odo Fioravanti

Colibri, Fold

Laureato in industrial design presso la facoltà del design del Politecnico di Milano, si occupa di prodotto, sperimentando anche la grafica e l’exhibition design. I suoi progetti hanno ricevuto premi prestigiosi a livello internazionale. È stato docente e lecturer presso numerose scuole e università. Nel 2011 ha vinto il premio Compasso d’Oro con la sedia in legno Frida. Dal 2022 è stato nominato membro dell’advisory board della presidenza della Scuola del Design del Politecnico di Milano. Nel 2023 è stato nominato Global Design Advisor di LG Electronics. Ha progettato Colibri lampada da lettura e l’applique Fold.

Jozepeh Forakis

Havana, Cloud, Tivù

Newyorkese, fonda il proprio studio con sede a Milano e New York. Il suo lavoro è riconosciuto per l’uso innovativo di materiali e tecniche di produzione, così come per l’interesse verso l’influenza delle tecnologie digitali nei prodotti e negli oggetti di uso quotidiano. I suoi prodotti hanno ricevuto numerosi riconoscimenti, tra cui l’ammissione di Havana nella collezione permanente di design del MoMA di New York. Altri suoi progetti: Tivù e Cloud.



Enrico Franzolini

Big Bang

Compie gli studi universitari a Firenze e a Venezia dove si laurea in architettura. Le sue ricerche artistiche giovanili si concretizzano in numerose partecipazioni ad esposizioni collettive e personali, e alla Biennale di Venezia nella sezione arti decorative. Parallelamente alla ricerca artistica, sviluppa l’impegno nell’architettura e disegno industriale. Insieme a Vicente Garcia Jimenez ha firmato Big Bang, una forma di illuminazione inedita.

Gianpietro Gai

Rha, Thor, Maui, O-Space, Gea

Gianpietro Gai si occupa di design di prodotto e comunicazione sin dal 2001 e insieme a Beatrice Barozzi ha fondato lo studio Gai+Barozzi. Tra il 2008 e il 2014 ha insegnato tecnologia alla facoltà di design e arti della Libera Università di Bolzano e tra il 2018 e il 2020 all’Università degli Studi della Repubblica di San Marino. Per Foscarini, dove è stato consulente sviluppo del prodotto, ha firmato con Luca Nichetto le lampade Rha, Thor, Maui, O-Space, Gea.



Eugenio Gargioni, Guillaume Albouy

Plena

Eugenio Gargioni si laurea in disegno industriale a Genova e dopo un periodo di collaborazioni professionali, fonda insieme all’architetto Paola Traversa lo studio Euga Design a Milano. Guillaume Albouy si laurea in ingegneria meccanica a Tolosa completando la sua formazione con un master in design industriale; si trasferisce a Milano dove fonda lo studio Ghiom. Dall’incontro dei loro due percorsi creativi nasce Plena.



Eliana Gerotto

Bague, Caboche

Veneziana, si diploma a Milano in tecniche della comunicazione. Come graphic designer lavora per la rivista parigina “Elle” e per la Biennale di Venezia, mentre come image and product consultant collabora con alcuni tra i maggiori brand italiani. Insieme a Patricia Urquiola ha ideato Caboche, lampada dall’immagine preziosa che nasce da una sintesi di tecnologia e creatività, e la lampada da tavolo Bague.



Giulio Gianturco

Blues

Designer autodidatta, laureato in medicina a Padova, ha fatto di una passione la sua professione di vita, lasciando la chirurgia per occuparsi unicamente di progetto. Appassionato di materiali tecnici in special modo di acciaio inox, inizia a progettare oggetti all’inizio degli anni ’90. Ha disegnato Blues, lampada da lettura.

Gordon Guillaummier

Senglea

Nato a Malta, studia in Svizzera, in Inghilterra e si diploma in industrial design presso l’Istituto Europeo di Design di Milano. Terminati gli studi si ferma a Milano e collabora con Rodolfo Dordoni, occupandosi di progettazione e sviluppo dei prodotti. A inizio secolo apre il proprio studio: oltre a consulenze artistiche e di design management, sempre per produttori di arredi, ha ideato vari oggetti, tra i quali la lampada da terra Senglea.



ph. Andrea Basile



Itamar Harari

Mir, Joint

Architetto e designer di origine israeliana, laureatosi in architettura a Firenze e trasferitosi a Milano e a Venezia, ha lavorato presso lo studio Zanuso e l’Atelier Alchimia. Ai progetti architettonici e di allestimenti fieristici, alterna le collaborazioni con numerose aziende che si occupano di industrial design nel suo studio di Venezia. Ha firmato la collezione Mir e la famiglia Joint.

Alex Hochstrasser

Hoc

Designer e inventore svizzero, ha fondato a Zurigo l’azienda di giochi MOLUK. Inizia la sua carriera progettando apparecchi illuminanti per poi specializzarsi in articoli per bambini. I suoi progetti hanno vinto numerosi premi e sono stati esposti in importanti musei, tra cui il MoMA di New York. Il suo approccio minimal e giocoso è evidente nella lampada Hoc.



Giulio Iacchetti

Tropico, Magneto

Si occupa di industrial design e l’intensa attività lo vede collaborare con prestigiosi marchi del design. Tra i suoi caratteri distintivi la ricerca e la definizione di nuove tipologie di oggetti come la posata Moscardino (con Matteo Ragni), Compasso d’Oro. Nel 2009 è stato insignito del Premio per l’innovazione conferitogli dal Presidente della Repubblica Italiana. Per Foscarini ha disegnato la collezione da sospensione Tropico e Magneto, lampada da tavolo e da lettura.





James Irvine

Haloscope

È stato un designer inglese. Laureato in furniture design al Royal College of Art, si trasferì a Milano nel 1984 come consulente per Olivetti e Toshiba sotto la direzione di Michele De Lucchi ed Ettore Sottsass. Nel 1993 diventò partner della Sottsass Associati, e in seguito aprì uno studio indipendente. Stilisticamente caratterizzato dal formalismo geometrico, oltre all'attività privata, è stato professore di disegno industriale alla Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Ha disegnato la lampada da terra in vetro e alluminio Haloscope.



Defne Koz

Circus, Dress

Industrial designer nata in Turchia e cresciuta professionalmente in Italia. Si è formata presso lo studio di Ettore Sottsass a Milano. È partner dello studio Koz-Susani Design, con sede a Chicago. Il suo lavoro spazia dalla progettazione di oggetti di uso domestico a dispositivi tecnologici, con un'attenzione particolare alle qualità sensoriali dei materiali. Ha disegnato la lampada Dress e la lampada da parete e soffitto Circus.



Lagranja Design

Uto

Studio di progettazione multidisciplinare di interni, allestimenti e product design di Barcellona con sedi anche ad Istanbul e Singapore. Combinano l'insegnamento con il design industriale, l'allestimento di mostre, l'interior design commerciale e la progettazione di case e alberghi. Fondato dal catalano Gerard Sanmartí e il padovano Gabriele Schiavon, che si incontrarono nel centro di ricerca Fabbrica di Treviso. Hanno ideato la lampada Uto, una originale tipologia di oggetto illuminante.



Giovanni Levanti

Quadro, Quadralta

Nato a Palermo, dopo la laurea in architettura, interessato alle avanguardie artistiche e al design radicale, si trasferisce a Milano, frequenta la Domus Academy e inizia a collaborare con Andrea Branzi. Il suo lavoro si pone da sempre tra visione e realtà, aperture utopiche e prodotto. Al lavoro professionale affianca da tempo un'attività presso scuole di specializzazione e università. Ha disegnato la lampada da parete Quadro e la sospensione Quadralta, abbinamento di vetro soffiato e vetro industriale.



Ferruccio Laviani

Orbital, Dolmen, Supernova, Lenin, Teorema, Aretha, Tuareg, Uptown, Tobia, Tonda

Si laurea in architettura al Politecnico di Milano, seguendo i corsi di Marco Zanuso e Achille Castiglioni. Apre nel 1991 il proprio studio di progettazione dopo una fertile collaborazione con Michele De Lucchi. Inizia così un'intensa attività professionale di designer, grafico e architetto progettando oggetti, spazi commerciali, installazioni, uffici e alloggi residenziali. Orbital, la sua prima lampada, è seguita negli anni da Supernova, Dolmen, Lenin, Aretha, Teorema, alle più recenti Tuareg, Tobia, Uptown e Tonda.



Lievore Altherr Molina

Esa, Caliz, Anisha

Lo Studio Lievore Altherr Molina è stato fondato a Barcellona da Alberto Lievore, Jeannette Altherr e Manel Molina. Si occupa di product design, progettazione di interni, packaging, consulenza e direzione artistica per varie aziende ed è stato premiato con numerosi riconoscimenti internazionali. Hanno disegnato la famiglia di lampade Caliz e le lampade da tavolo Esa e Anisha.



Piero Lissoni

Basic, Cap, Flat, Bugia

Architetto, si occupa di progetti di architettura, industrial, graphic, exhibition design, art direction e interior design. Laureatosi in architettura al Politecnico di Milano, fondatore dello studio Lissoni & Partners, con sede a Milano e New York, è art director di numerose aziende attive in particolare nel campo dell’arredo, per le quali concepisce non solo oggetti ma di frequente anche l'identità aziendale. Sono numerosi i premi e riconoscimenti ricevuti nel corso della sua carriera. Negli anni '90 ha disegnato i modelli Basic, Cap, Flat e Bugia.



Francesco Lucchese

Mix

Siciliano, consegue la laurea in architettura presso il Politecnico di Milano e fonda Lucchese design focalizzando l'attenzione sul progetto grafico e l'organizzazione di mostre ed eventi. L'attività di architettura si definisce attraverso progetti rilevanti come hotel, spazi pubblici, locali per l'intrattenimento e showroom. Parallelamente procede l'attività di docenza al Politecnico di Milano presso la facoltà di design. Ha disegnato la sospensione in vetro Mix.

Lucidi Pevere

Aplomb, Bahia, Falena, Lake, Arumi

Laureati e formati a Milano, iniziano a sviluppare insieme i loro primi progetti nel 2006 quando fondano lo studio Lucidi Pevere, impegnandosi per creare nuove tipologie di prodotto, ricercando inediti materiali e tecnologie affrontando vari settori, tra i quali arredo, illuminazione, oggettistica, bagno. Hanno progettato, Falena, Arumi, la famiglia Aplomb realizzata con un esclusivo impasto di cemento; le lampade da parete Bahia e Lake, entrambe dalla forma organica e asimmetrica.



ph. Pierre Monetta

Jean-Marie Massaud

Solar, Lightwing

Diplomato all'ENSCI – Les Atelier (Scuola nazionale di disegno industriale di Parigi), nel 2000 apre lo studio Jean-Marie Massaud ed estende la sua attività in design all’architettura portando avanti una sua personale ricerca di sintesi, ingegnosità, atemporalità e leggerezza. Lavora in tutti i campi del design, indipendentemente dalla scala e il settore: arredi, trasporti, concept e prodotti per contribuire allo sviluppo di noti brand. Ha progettato la lampada da terra Lightwing e il corpo luminoso da appoggio da interno ed esterno Solar.



Matilde Alessandra

Ellepi

Nata a Venezia, da anni vive e lavora a New York, dove ha iniziato a concepire le prime sperimentazioni luminose che la condurranno alla realizzazione di installazioni, pezzi unici o di serie per gallerie, collezioni private e aziende. Nel 2003 ha ideato la lampada da parete e soffitto Ellepi.



Alberto Meda

Chiaroscura

Ingegnere di formazione è tra i grandi protagonisti del design italiano. Tra i suoi primi incarichi, nei primi '70, il ruolo di direttore tecnico di Kartell. Indiscusso maestro della luce, progetta per varie aziende italiane e internazionali. Ha insegnato tecnologie industriali alla Domus Academy, al Politecnico di Milano e allo luav di Venezia, tenendo numerose conferenze e seminari in Europa, Giappone e Stati Uniti. Ha disegnato, insieme al figlio Francesco, la lampada da terra Chiaroscura.



Francesco Meda

Chiaroscuro, Bridge

Laureato presso l'Istituto Europeo di Design di Milano in disegno industriale. Ha lavorato a Londra negli studi di Sebastian Bergne e di Ross Lovegrove. Rientrato a Milano, collabora con le più conosciute aziende del design italiano e internazionale, come Vitra, Kartell e Alessi. Dal 2020 è direttore creativo di Acerbis con lo spagnolo David Lopez Quincoces. Con il padre Alberto Meda, ha vinto un Compasso d'Oro per il pannello fonoassorbente Flap di Caimi Brevetti. Per Foscarini ha disegnato la lampada da tavolo Bridge e, insieme al padre, la lampada Chiaroscuro.



Marco Mencacci

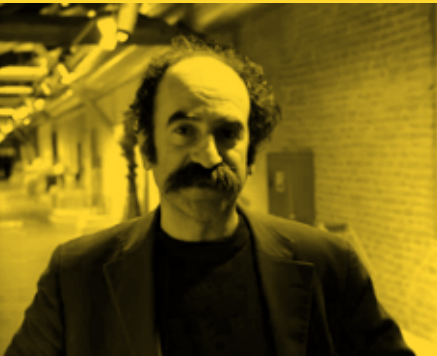
Ramon, Lucindo

Dopo un periodo in Italia si trasferisce in Francia. È architetto e artista poliedrico che vive e lavora a Parigi. La sua attività spazia dall'architettura al design, dalle scenografie museali e televisive al design di interni, dal textile all'industrial design. Disegna per brand come Hermès, Bernardaud, Sawaya&Moroni, Barovier&Toso, Cartier o Saint-Gobain Glass. Sue realizzazioni e collezioni in vetro di Murano e in porcellana sono esposte in musei (Centre Pompidou, Corning Museum of Glass New York) e gallerie d'arte internazionali. Ha progettato le originali sospensioni in vetro Ramon e Lucindo.

Angelo Micheli

Cielo

Laurea in architettura a Milano, è tra i fondatori del gruppo Solid. La sua attività prosegue collaborando con Michele De Lucchi con cui si è occupato di importanti progetti e ricoprendo attualmente l'incarico di managing director dello studio ADML CIRCLE. All'attività di architetto affianca la passione per l'arte e per la scultura. Ha progettato la lampada a sospensione Cielo.



Ruben Mochi

Shelly

Architetto argentino, si perfeziona in industrial design al Royal College of Arts di Londra. Svolge attività professionale in particolare nella gestione di progetti di allestimento, fieristici e di mostre, per committenti italiani e stranieri operanti nel settore della moda e dell'arredo. Nel 1991 ha ideato la piccola lampada da tavolo Shelly.



Studio Natural

Cri Cri

Agenzia creativa fondata da Marco De Santi e Alessandro Paoletti, due figure professionali (industrial e graphic designer) con esperienze che spaziano dal progetto di allestimento al product design, passando per la comunicazione grafica e il web. Ambiti diversi legati da un'unica matrice: progettare è l'applicazione di un processo creativo. Hanno ideato la luce a batteria portatile Cri Cri.



Nendo

Kurage

Oki Sato, nasce a Toronto, in Canada. A Tokyo, dopo la laurea in architettura conseguita presso la Waseda University, fonda lo studio Nendo, termine giapponese che significa 'creta' e che esprime la vocazione plastica e scultorea del suo modo di disegnare. Attraverso progetti che appartengono a mondi molteplici – dall'architettura all'arredo, dal design industriale alla graphic art – lo studio ha ottenuto in pochi anni importanti crediti e riconoscimenti internazionali. Con Luca Nichetto ha progettato la lampada da tavolo Kurage.



Luca Nichetto

Rha, Thor, Maui, O-Space, Gea, Empire, Wagashi, Troag, Stewie, Plass, Kurage

Nato a Venezia, laureato in disegno industriale presso lo luav di Venezia.Nel 2006 fonda il suo primo studio. È l'occasione per accrescere la sua esperienza nel product design, alla quale fa seguito qualche anno dopo l'apertura di un secondo studio a Stoccolma. Collabora con diverse aziende italiane ed internazionali. Le piantane Rha e Thor, Maui, la sospensione O-Space, Gea, sono disegnate con Gianpietro Gai. Seguono, del solo Nichetto, Empire, le lampade da parete e soffitto in tessuto tecnico Wagashi, con le riproduzioni delle foto di Massimo Gardone, Troag, Stewie e Plass; con Oki Sato di Nendo ha ideato Kurage.



ph. Vicent Lappartient

Philippe Nigro

Nuage

Francese nato a Nizza, ha studiato arti applicate e product design. Ha iniziato la sua carriera a Milano a fianco di Michele De Lucchi. Negli anni le sue collaborazioni, arricchite da una commistione di cultura franco-italiana, gli permettono di confrontarsi con aziende di dimensioni e attività diverse, marchi noti o artigianato locale. Risponde ai numerosi aspetti del design progettando prodotti, mobili, illuminazione, interni, eventi e scenografie. Ha progettato Nuage, un effetto luminoso sulla parete o sul soffitto.



Ludovica Serafini + Roberto Palomba

Olly, Zen, Hola, Dom, Fly Fly, Gregg, Birdie, Palomar, Beep, Bump, Rituals, Tartan, Gem, Soffio, Hoba

Entrambi architetti, fondano nel 1994 il proprio studio a Milano, spaziando dalla progettazione architettonica, all'interior design, alla collaborazione come product designer e art director con grandi marchi internazionali, ricevendo numerosi e importanti riconoscimenti, come il Compasso d'Oro. Numerose le lampade disegnate per Foscarini in cui hanno esplorato le possibilità materiche ed espressive del vetro soffiato come Olly, Hola, Dom, e altri materiali: Zen, Fly Fly, Palomar, Beep; agli attuali, a catalogo, Birdie, Bump, Gregg, Tartan, Gem, Rituals, Soffio e Hoba.



Simon Pengelly

Innerlight, Flip

Nato nell'Oxfordshire inizia la sua carriera come falegname e inizia a lavorare con Sir Terence Conran prima di fondare il proprio studio a Londra nel 1993 e ottenere pochi anni dopo il primo successo con una collezione di mobili. Nel 2011 vince il Compasso d'Oro per il tavolo Nuur. Le sue collaborazioni con alcune delle aziende più all'avanguardia a livello europeo lo portano a confrontarsi con numerosi progetti nei settori del design di prodotto, dei trasporti e dell'arredo, sua prima passione. Ha disegnato le lampade da parete Flip e Innerlight.

Eugeni Quitllet

Satellight

Designer catalano. Progetta mobili e oggetti per importanti marchi che sono stati insigniti di prestigiosi premi internazionali. Dopo diversi viaggi all'estero, nel 2011 è tornato a Barcellona, dove ha studiato e ha fondato il suo studio, che dal 2022 ha spostato nella città americana di Dallas. Creatore di oggetti che vanno oltre il binomio di forma e funzione in cui esplora costantemente la relazione fra il vuoto e il pieno, come in Satellight, lampada da tavolo, sospensione e parete.



Luc Ramael

Clips

Architetto d'interni belga, oltre ai contributi come docente, svolge attività professionale nel campo dell'interior e del product design. Collabora con aziende di illuminazione e arredo in Belgio, Italia e Spagna e vince numerosi premi nazionali e internazionali. Ha disegnato la piccola e leggera lampada da tavolo Clips.



Karim Rashid

Blob

Laureato in industrial design, si specializza a Napoli con Ettore Sottsass prima di trasferirsi a Milano per collaborare con lo studio Rodolfo Bonetto. Nel 1992 apre il suo studio di New York dove si occupa di industrial design – attualmente sono 4.000 i lavori prodotti – e di progettazione d'interni. Ha disegnato l'originale famiglia di lampade Blob da interno ed esterno.



Prospero Rasulo

Alcea, Stilla, Qua

Artista e designer dopo aver frequentato l'Accademia di Belle Arti di Brera, opera nei campi della scenografia, pittura, scultura e allestimento. Negli stessi anni inizia a collaborare con lo studio Alchimia e Alessandro Mendini, alternando l'impegno di progettista a quello di promotore di iniziative culturali. Oltre a lavorare con le industrie, espone le sue opere in varie gallerie d'arte e design. Ha progettato le lampade da parete in vetro Alcea, Stilla e Qua.

Marc Sadler

Mite, Tite, Lite, Kite, Giga-Lite, Mega-Kite, Twiggy, Tress, See You, Jamaica, Nuée

Laureato all'ENSAD di Parigi, è stato pioniere della sperimentazione dei materiali e della contaminazione fra diverse tecnologie, divenute aspetti distintivi della sua attività. Ha vinto quattro volte il Compasso d'Oro, tra cui nel 2001 quello per Mite e Tite, autentiche icone, insieme a Twiggy e Tress, ognuno nel segno dell'innovazione tecnologica ed estetica. Ha progettato anche l'ampliamento della famiglia Mite con Giga-Lite, Mega-Kite, Lite e, sempre nel campo della sperimentazione di nuovi materiali, disegnato la sospensione Jamaica, la lampada da parete See You e la più recente sospensione Nuée.



Denis Santachiara

Elfo

Inizia giovanissimo come car stylist alla DeTomaso Group e Maserati. Si è poi dedicato alle arti visive con opere tra arte e design esposte in importanti manifestazioni (Biennale di Venezia, Documenta 8 Kassel). Nel 1984 con 'La Neomerce. Il design dell'invenzione e dell'estasi artificiale' alla Triennale di Milano diventa un riferimento internazionale per un nuovo design performativo, tecno-poetico, spettacolare e ironico. Dal 2005 si occupa di design e manifattura digitale. Ha pubblicato *Download Design* (2018). Docente al Royal College di Londra, alla Cambridge University, alla NABA, nel 2022 gli è stata conferita la Laurea Honoris Causa dall'Accademia di Belle Arti di Brera. Ha ideato la curiosa lampada da tavolo Elfo.

Studio Baruffi & De Santi

Wave

Maurizio Baruffi e Roberto De Santi fondano a Venezia nei primi anni '70 uno studio – attualmente rappresentato da De Santi – che svolge attività di consulenza e progettazione per l'architettura, per l'arredo di negozi, uffici e show room, per il design industriale, per il visual design. Dalla loro collaborazione con l'azienda nasce la sospensione Wave.



Studio Kairos

Yet

Fondato nel 1980 da Massimo Bonetti, Giuseppe Manente e Abramo Mion, lo studio è attualmente rappresentato dagli ultimi due. Affianca agli interventi in campo edilizio e dell'arredo d'interni, le attività di progettazione e sviluppo dei prodotti nel settore del furniture design. Ha ideato la lampada da parete anche mensola da appoggio Yet.



Adam D. Tihany

Wassily off the Wall

Architetto, tra i più celebri interior designer contemporanei per il mondo del contract, nasce in Romania e cresce in Israele. Dopo la laurea presso il Politecnico di Milano e una serie di apprendistati in Europa, si trasferisce a New York. Qui apre il proprio studio multidisciplinare, spaziando in ogni campo del design, dalla progettazione di interior per spazi commerciali e residenziali alla produzione di mobili, grafica e allestimenti. Nel 1985 progetta con Joseph Mancini la collezione Wassily off the Wall.



Pio e Tito Toso

Manta, Screen, Easy

I fratelli Toso, entrambi architetti, lavorano nel campo dell’architettura in ambito pubblico e privato, e dell’industrial design, collaborando in particolare con imprese del settore dell’arredo. L’attività dello studio comprende progetti di allestimenti fieristici, di negozi e uffici, e l’identità visuale di aziende. Hanno disegnato le lampade da parete in vetro Manta, Screen e Easy.

Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato

Clessidra, Graphos, Refloz, Indice, Rolli, Plana, Kigo, Pivot, Floppi, Lift, Monolite, Tilla, Samarcanda, Skeet, Colora, Luna, Luis, Tandem, Fluo, Achille, Folio, Shape

Entrati in azienda come designer, la rilevano e ne rimangono pressoché i soli designer per dieci anni ideando oltre venti collezioni. Iniziano a sperimentare l’abbinamento del vetro al metallo e la luce alogena creando lampade come: Clessidra e Graphos, Refloz e Rolli, Kigo e Pivot, Lift e Plana, Luis e Samarcanda, Tandem e Luna, Monolite e Skeet, Shape, Folio ancora oggi a catalogo.



Patricia Urquiola

Bague, Caboche

Spagnola naturalizzata italiana, vive e lavora a Milano. Ha studiato architettura al Politecnico di Madrid e al Politecnico di Milano dove si è laureata con Achille Castiglioni. I suoi progetti spaziano dall’architettura, soprattutto d’interni, all’art direction con alcuni dei più importanti brand del design. Alcuni dei suoi prodotti sono esposti in diversi musei e collezioni. Insieme a Eliana Gerotto ha progettato la famiglia di lampade Caboche e la lampada da tavolo Bague.

Ionna Vautrin

Binic, Doll, Chouchin

Designer francese le cui creazioni uniscono morbidezza e precisione delle linee nell’incontro tra poesia e industria. Nel suo universo simbolico e formale ogni progetto è parte di una scrittura comune. Il successo della lampada Binic, alla quale sono seguite Doll e Chouchin, ha attirato l’attenzione sul suo lavoro e ha disegnato le lampade installate sui treni francesi ad alta velocità. Nel 2023 è stata incaricata della realizzazione delle sedie per la riapertura della cattedrale di Notre-Dame di Parigi.



James Wines

Light Bulb

Fondatore di SITE, gruppo di architettura, arte ambientale e design nato nel 1970 a New York. Il focus del suo lavoro è la fusione di arte, architettura e paesaggio nel contesto circostante. Dopo essere stato professore di architettura alla Penn State University, continua a scrivere e a tenere lezioni a livello internazionale sull’integrative thinking e su temi ambientali. La storia della collaborazione tra Foscarini e James Wines si snoda nell’arco di quasi una trentina d’anni, iniziando con Table Light / Wall Light fino alla collezione Light Bulb in piccola serie.



Marco Zito

Flap, Tua, Caiigo

Architetto, laureato a Venezia con Vittorio Gregotti, insegna disegno industriale presso l'Università luav di Venezia. La sua ricerca progettuale si muove nella possibilità di affrontare diversi temi, tecnologie e tipologie di prodotto. Lo studio, con sede a Venezia, si occupa di disegno del prodotto, allestimenti e architettura. Ha disegnato il gruppo di lampade in metallo Flap, la piccola lampada da tavolo Tua e la sospensione Caiigo.

A	G	Mite 19, 41, 115, 203	Tropico 55
Albouy Guillaume 155	Garcia Jimenez Vicente 59, 149, 191, 203, 225	MoMa 19, 36	Tuareg 207, 217
Allegretto 229	Gardone Massimo 19, 167, 185	MyFoscarini 55	Twiggy 51, 55, 115, 129, 203
Allegro 203, 229	Gargioni Eugenio 155	N	U
Anastasio Andrea 67, 97	Geografie. Tra arte e design 181	Nendo 117, 145	Uptown 207, 220
Anderssen&Voll 59	Gerotto Eliana 19, 51, 71	Nichetto Luca 19, 59, 87, 117, 145	Urbinati Carlo 9, 11, 15, 45, 47, 55, 65, 67, 111, 121, 171, 197, 199, 213, 241, 245
Anni Luce 181	Gioia 97	Nigro Philippe 59	Urquiola Patricia 19, 51, 71
Aplomb 117, 139	Graphos 9	Nile 92	Uto 115, 125
Aretha 217	Gregg 77	Nuage 59	V
Atelier oi 203, 229	H	Nuée 117	Vassallo Gianluca 30, 47, 167, 171, 185, 195
B	Havana 17, 35, 46	O	Vautrin Ionna 59, 83
Bague 19	I	Orbital 17, 29, 46	Vecchiato Alessandro 9, 15, 45, 55, 65
Bahia 59, 207, 233	Iacchetti Giulio 59	P	Vite 47, 171
Big Bang 203, 225	Infinity 191	Palomba Roberto e Ludovica Serafini 17, 77	W
Binic 59, 83	Intorno al libro. Tra arte e design 181	Plana 11, 46	Wassily off the Wall 11, 46, 67
Blob 19	Inventario 167, 177, 181	Plass 59, 87	What’s in a lamp? 177
Boontje Tord 207	J	Plena 121, 155	Wines James 67, 185, 199
Buds 91	Jamaica 117	Q	Z
C	K	Quitllet Eugeni 159	Marco Zito 302
Caboche 19, 51, 55, 71	Kite 43	R	
Chiaroscuro 67, 103, 241	Koz Defne 17	Rashid Karim 19	
Cibic Aldo 19	Kurage 117, 145	Reverse room 185	
Clessidra 9	L	Ritratti 171	
Cocò 19	La casa morbida 181	S	
Compasso d’Oro 19, 43, 83, 129, 159, 167, 191	Lagranja design 125	Sadler Marc 19, 41, 46, 51, 129	
Croatto Artemio 19, 167	Lampa d’arte 15	Salone del Mobile 191	
Cumini Cinzia 149	Lampoon 19	Santachiara Denis 19	
D	Laviani Ferruccio 17, 29, 46, 197, 198, 199, 217	Satellight 121, 159	
Di vaso in fiore. Inventario tra natura e design 181	Le Soleil 59	Sato Oki 117, 145	
Diesel 59	Levanti Giovanni 17	See You 55	
Dixon Tom 17	Light Bulb 67, 185	Spazio Brera 181, 185, 191, 198, 199	
Dolmen 217	Lightweight 17	Spazio Monforte 195	
Dordoni Rodolfo, 15, 23, 46, 91	Lissoni Piero 17	Spazio Soho 191	
E	Lite 43, 203	Spokes 121, 149	
Euroluce 30, 117, 191, 195, 198, 199	Lucidi Pevero 117, 139, 233	Sun-Light of Love 207	
F	Lumiere 15, 23, 25, 115	Supernova 207	
Fare Luce 171, 185	Lux 167	Superstudio 191	
Fare Lume. Candele tra arte e design 181	M	T	
Fiber Evolution 43, 203	Madre 99	Teorema 207, 217	
Filo 67, 97	Maestrie 111, 162, 171, 185	Tihany Adam D. 11, 15	
Folio 11, 46	Maurer Ingo 47, 241, 245	Tite 19, 43, 115, 203	
Forakis Jozeph 17, 35	Meda Alberto 67, 103, 241	Tobia 220	
Franzolini Enrico 203, 225	Meda Francesco 67, 103, 241	Tress 115, 130, 131, 191	

**PER QUALCUNO
PUÒ ESSERE
SEMPLICEMENTE
FARE LUCE.**

Un volume a cura di
Alberto Bassi
e Ali Filippini

Testi di
Alberto Bassi
(Capitoli 2, 3, 6)
e Ali Filippini
(Capitoli 1, 4, 5
e schede prodotto)

Progetto grafico
Artemio Croatto
Art Work
Erika Pittis
Designwork

Fotolito
Luce Group, Udine
corrainiStudio
Stampato in Italia da
Esperia, Lavis (TN)

Marzo 2024

Un ringraziamento a tutti gli autori,
gli artisti, gli architetti, i designer
che hanno contribuito ai contenuti
di questo volume.

Un ringraziamento speciale
a Federica Giacchetto, Giovanna
Rizzo, Valeria Sartoretto, Matteo
Urbinati.

Grazie a
Massimo Gardone /Azimut
Gianluca Vassallo con
Francesco Mannironi
/White Box studio

Foscarini è a disposizione degli
eventuali aventi diritto per le fonti
non individuate.

© 2024
by Corraini Edizioni

© 2024
by Foscarini per i testi
i disegni e le immagini

Tutti i diritti riservati alla
Maurizio Corraini Srl

Nessuna parte di questo libro può
essere riprodotta o trasmessa in
nessuna forma e con nessun mezzo
(elettronico o meccanico, inclusi
la fotocopia, la registrazione od
ogni altro mezzo di ripresa delle
informazioni) senza il permesso
scritto dell'editore.

Maurizio Corraini Srl
Via Ippolito Nievo, 7/A
46100 Mantova
T +39 0376 322753
F +39 0376 365566
info@corraini.com
www.corraini.com

Foscarini SpA
via delle Industrie 27
30020 Marcon /Venezia /Italy
T +39 041 595 3811
foscarini@foscarini.com

Foscarini Spazio Monforte
Corso Monforte 19
20122 Milano /Italy
T +39 02 870 71320
spaziomonforte@foscarini.com

Foscarini Inc
Foscarini Spazio Soho
20 Greene Street, New York
NY 10013 /USA
T +1 212 247 2218
T +1 212 257 4412 Showroom
foscarini.inc@foscarini.com
spaziosoho@foscarini.com

Foscarini Japan K.K.
Tokyo /Japan
foscarini.jpn@foscarini.com

Foscarini International Co., Ltd.
Shanghai / China
foscarini.china@foscarini.com

Azienda certificata
UNI EN ISO 9001
UNI EN ISO 14001

ISBN 9 791254 931073

Euro 35,00



Le storie, le idee, i prodotti, nel racconto di un'azienda che da quarant'anni accompagna l'evoluzione del design della luce. — Una monografia con sei percorsi tematici ciascuno comprensivo di un approfondimento critico e una selezione di lampade, con un regesto dell'intera produzione.

