

'83'03

FOSCARINI

VENT'ANNI DI DESIGN DELLA LUCE



'83'03





'83'03

FOSCARINI

VENT'ANNI DI DESIGN DELLA LUCE



- 012 **1983_03**
il ventennio “breve”
di un’azienda di design alberto bassi

- 030 **1983_87**
disegnare lampade in vetro a murano
- 040 lampade
refloz, plana

- 052 **1988_93**
progetto e nuovi materiali
- 062 lampade
lumiere, orbital, havana
- 080 idee
materiali e tecnologie

- 092 **1994_99**
il percorso verso la qualità
- 098 lampade
lightweight, dolmen, dress
- 116 idee
qualità e customer satisfaction

- 122 **2000_03**
design come innovazione
- 130 lampade
cocò, mite, bague
- 150 idee
comunicazione e fotografia

- 160 **designer**
registro
cronologia
bibliografia



1983_03
VENT'ANNI DI DESIGN
DELLA LUCE



IL VENTENNIO “BREVE” DI UN’AZIENDA DI DESIGN

Alberto Bassi

¹Scrive Renato De Fusco: “Scegliamo di studiare un evento piuttosto che un altro in base all’interesse che nutriamo oggi per quell’evento, sia recente che remoto. Tale criterio conferma il carattere interpretativo della storiografia; dimostra che alla base del lavoro storico c’è l’idea di rispondere a una pratica esigenza attuale”, in A. D’Auria e R. De Fusco, *Il progetto del design*, Etaslibri, Milano 1992, p. 81

²“Fare lo storico è fare un progetto – ha affermato Joseph Rykwert – attraverso le domande che pone al suo materiale, cioè il passato, lo storico deve costruirsi un racconto. Non esiste una storia che non sia racconto... l’essenziale del racconto è la selezione”, in *Il progetto della storia, intervista di J. Rykwert con V.M. Lampugnani*, in “Domus”, 683, maggio 1987

³E. Mari, *Progetto e passione*, Bollati Boringhieri, Torino 2001, pp. 14 sgg.

⁴La ricostruzione delle vicende aziendali è basata sulla consultazione dei materiali conservati presso l’archivio Foscarini (prodotti, prototipi, documenti, cataloghi, comunicazione, rassegna media, ecc.), oltre che dalle conversazioni condotte con Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato (luglio, agosto, settembre, ottobre 2003)

Vent’anni sono certo pochi dentro l’ampio fluire della Storia; possono rappresentare una soglia cronologica significativa se rapportati alle vicende di una realtà individuale, sia essa una singola persona oppure un’impresa. L’azienda dell’illuminazione Foscarini, che nel 1983 presentava la sua prima completa collezione di lampade, raggiunge quest’anno un importante traguardo temporale. Vent’anni – soprattutto se arrivano fino all’oggi coinvolgendo la contemporaneità – paiono davvero pochi per poter tracciare bilanci definitivi, per riuscire a leggere e valutare con il dovuto distacco storico-critico quanto accaduto; permettono in ogni caso di cominciare a mettere ordine (almeno uno fra gli ordini possibili) agli accadimenti, di raccontare un percorso, i protagonisti, le svolte e le scelte compiute. Naturale allora che ci si muova fra storia e cronaca, dove valore e significato di alcuni episodi e passaggi paiono consolidati, sicuri, riconosciuti; altri identificano in nuvole direzioni e prospettive. Altrettanto scontato che il presente e le sue caratteristiche orientino la ricostruzione, l’organizzazione dei materiali in origine assai diversificati; talvolta indirizzando verso una lettura tendenzialmente uniforme e unitaria. Ma per parlare del passato, remoto o prossimo (e per guardare al futuro), non si può prescindere dal presente¹; diventa poi inoltre necessario selezionare e prendere posizioni². Una storia “breve” dunque che vuole essere, in primo luogo, utile e orientativo strumento di lavoro.

Questa ricostruzione dei primi vent’anni di attività di Foscarini, riletti nella direzione dell’affermarsi di una cultura d’impresa orientata al design, propone differenti chiavi di lettura: alcune sincroniche, legate agli accadimenti specifici, in particolare a quattro scansioni temporali significative delle vicende aziendali; altre diacroniche che identificano le “idee”, intese in senso lato come scelte strategiche e globali, progressivamente divenute ispiratrici e assieme elementi di chiara riconoscibilità.

Ricerca e innovazione, cura per la qualità del processo produttivo e del servizio offerto, e naturalmente “buon progetto” – come Enzo Mari lapidariamente definisce il design³ – nel corso di un ventennio hanno costituito precisi e costanti elementi dell’identità Foscarini.

Le origini nel duplice contesto dell’industria vetraria a Murano e della cultura del progetto

Foscarini⁴ fu fondata nel 1981 per produrre apparecchi d’illuminazione destinati al settore del contract: alberghi, negozi, uffici e luoghi pubblici.





⁵Ricca la letteratura attorno alla produzione del vetro muranese; meno vasta quella con specifica attenzione agli aspetti di progetto o dedicata all'illuminazione. Per una bibliografia di base con questi tagli di lettura, e più in generale per una panoramica sul light design italiano, si veda A. Bassi, *La luce italiana. Il design delle lampade 1945-2000*, Electa, Milano 2003, pp. 186-203

⁶Si tratta di uno dei nodi della teoria e della pratica del disegno industriale affrontato da molti studiosi; ancora oggi rimane una questione critica controversa, a fronte della "liquidità" – per dirlo con l'evocativa definizione fornita da Zygmunt Bauman (Z. Bauman, *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2002) – del panorama ideologico, tecnologico e progettuale della modernità contemporanea

⁷Brevi note a questo proposito in A. Bassi, *Non tutto il "disegnato" è design*, in "Il Sole 24 ore", 30 settembre 2001, e idem, *Arti applicate e design: dialogo e distinguo*, in *Nuovo Antico dalla materia all'artefatto*, a cura di F.C. Drago, Roma 2002, pp. 37-38

Sull'isola veneziana, in particolare nel corso degli anni settanta, a fianco delle tradizionali realizzazioni di vetro soffiato di Murano, si era infatti sviluppata una cospicua attività per le forniture alle grandi commesse d'architettura, soprattutto per i paesi emergenti, come quelli arabi. Una produzione economicamente assai remunerativa, ma di frequente significativa più per quantità e dimensioni che per qualità progettuale ed esecutiva⁵. All'impiego delle varie tecniche di lavorazione del vetro soffiato, Foscarini affianca – differenziandosi in questo dalla maggioranza dei muranesi – una specifica attenzione agli aspetti illuminotecnici. Insomma, il vetro ma pensato per l'illuminazione: una scelta che comporta precise conseguenze di natura progettuale, tesa a costruire, nella migliore tradizione del design italiano, una cultura *product oriented*. Non che mancassero altre aziende che si occupavano con qualità di fare lampade in vetro soffiato, anche se perlopiù non si trattava della loro produzione principale – come ad esempio Venini o Vistosi – ma erano fornite di un'antica tradizione e di sicuro prestigio, da tempo ormai abituate a collaborare con importanti designer italiani e internazionali.

Non è questa la sede per sviluppare un'articolata riflessione sulle relazioni che il design italiano ha intrattenuto con le tecniche produttive artigianali⁶. Le teorie dell'industrial design hanno da sempre correttamente orientato verso la produzione seriale, il grande numero, la standardizzazione meccanizzata; ma il dialogo fra il mondo del progetto e differenti tecniche esecutive – manuali, semi-manuali, semi-meccanizzate – nel corso della storia non è mai venuto meno, alimentando ricerche, sperimentazioni ed esiti eclatanti. Così come nel tempo, nella riflessione e nella prassi è progressivamente diventato meno centrale l'obbligo della serie, di una produzione quantitativamente rilevante, a favore anche del pezzo unico o dei piccoli numeri. Il design italiano così come i suoi protagonisti – in particolare e per fortuna – hanno avuto molte anime e attenzioni, comprese quelle del confronto con modalità realizzative diverse da quelle industriali. Se distinguo vanno fatti, riguardano la necessità di separare disegno ed esecuzione – altrimenti è di artigianato *tout court* che stiamo parlando –: se esiste progetto, modi e numeri produttivi non sempre debbono essere considerati come vincoli prioritari⁷.

Il vetro soffiato è stato nel corso del ventesimo secolo uno dei "luoghi", fisici e culturali, più interessanti dove si è manifestato il dialogo fra una moderna concezione progettuale e una tecnica esecutiva antica e quasi per intero manuale. Talvolta nel corso del secolo passato sono avvenuti speciali incontri fra designer, maestri vetrai e aziende muranesi; in altri casi le stesse vetrerie hanno realizzato produzioni significative dal punto di vista del progetto. In alcune situazioni si è provato a indirizzare in modo più consistente, ma non sempre con esiti felici, la produzione tradizionale del vetro di Murano verso modelli industrializzati oppure aggiornati modelli distributivi, commerciali

⁸Sulle trasformazioni in atto nel settore dell'industrial design, più in generale in relazione ai cambiamenti economico-sociali-produttivi-tecnologici e della cultura del consumo, esiste una ricca letteratura. Fra gli altri, molto diversi nell'impostazione e nel taglio d'analisi, sono utilmente orientativi: G. De Michelis, *Aperto molteplice continuo*, Dunod, Milano 1998; F. Carmagnola e M. Ferraresi, *Merci di culto. Ipermerce e società mediale*, Castelvecchi, Roma 1999; G. Fabris, *Il nuovo consumatore: verso il postmoderno*, Franco Angeli, Milano 2003; V. Flusser, *Filosofia del design*, Bruno Mondadori, Milano 2003

⁹Sostenuta commercialmente fin dall'inizio dal felice e duraturo incontro con Carlo Manfredi

e comunicativi; com'è accaduto per diverse grandi fornaci, oltre che per le aziende del light design, oppure per piccoli produttori o autoproduttori. Si tratta certo della ricerca di un equilibrio complesso e articolato, attento al presente senza dimenticare la propria storia, ma che ancora oggi appare una necessità per fornire rinnovato vigore a un contesto e a imprese vetrarie divenute nel tempo sempre meno vitali. Rispetto alla maggioranza delle aziende muranesi, Foscarini nasce con una specificità, una "debolezza" d'origine frutto di una scelta specifica e rivelatasi nel tempo una fondamentale risorsa. Non dispone infatti di una propria fornace, non è produttore in proprio, ma si appoggia di volta in volta agli artigiani, più o meno meccanizzati, oppure alle industrie, attivando tutte le situazioni necessarie per realizzare le proprie lampade. Una pratica, quella del ricorso a vari fornitori per tecnologie, materiali e produzione, divenuta oggi – in tempo di terziarizzazione, di globalizzazione del mercato⁸ – abbastanza comune, ma che al principio degli anni ottanta lo era assai meno, soprattutto per chi operava a Murano. Il vincolo-opportunità, costituito dall'essere un'impresa di design "senza fabbrica", ha favorito un *habitus* mentale teso alla massima flessibilità e libertà, innanzitutto nella ricerca della soluzione corretta al problema progettuale, cui seguiva l'identificazione delle modalità tecnologiche ed esecutive più idonee e di conseguenza la scelta dei produttori. Una metodologia *problem solving* che nel corso del tempo si è rivelata funzionale per sostenere le ricerche condotte con i designer su vari materiali e tecniche. Foscarini affianca alla produzione contract a partire dal 1982, dapprima timidamente poi in modo sempre più convinto e convincente, una produzione destinata alla serie. Da principio serviva a integrare il ciclo produttivo e commerciale dell'azienda nei momenti di ciclica contrazione e diluizione delle commesse contract; nel tempo la produzione a catalogo assume progressiva rilevanza fino a sostituire per intero le realizzazioni su misura, abbandonate agli inizi del decennio novanta. L'attività seriale è fin da principio voluta da Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato⁹, dipendenti divenuti successivamente proprietari dell'azienda, e seguita nel suo intero ciclo con un intervento a tutto campo: dalla progettazione all'ingegnerizzazione, dalla ricerca delle vetrerie alla comunicazione visiva alla strategia commerciale. La prima fase della produzione coniuga due filoni: da una parte i modi realizzativi che impiegano il vetro soffiato di Murano, dall'altra il tentativo di farli dialogare con la cultura del progetto contemporaneo. Ecco allora lampade con una specifica attenzione illuminotecnica e riferimenti costanti ai maestri e alle aziende del design della luce. Apparecchi in vetro soffiato che fanno luce, per cui vengono ricercate inedite scelte produttive, che talvolta mettono in difficoltà i maestri vetrai forzandoli verso direzioni non abituali.





¹⁰ Non ci occupiamo qui di una riflessione sui modelli organizzativi e gestionali delle imprese di design; sembra tuttavia di poter dire che – rispetto alla tradizionale struttura accentrata, familiare, talvolta “chiusa” di diverse aziende del design della prima generazione, che affrontano oggi non senza difficoltà il passaggio generazionale – Foscarini si orienta fin da principio alla costruzione, attorno ai proprietari, di un’interessante struttura “aperta” e flessibile

¹¹ Una tendenza del design contemporaneo che Clino Trini Castelli definisce *transitive design*: “con questo termine, preso a prestito dai latini *transige* – andare oltre, passare aldilà – si designano tutti quei prodotti industriali che collegano il passato e il futuro senza alcuna intenzione nostalgica... sotto il segno della continuità nel cambiamento... l’impianto è archetipo, ma i dettagli emozionali sono moderni” (C.T. Castelli, *Transitive design*, Electa, Milano 1999, pp. 124, 136)

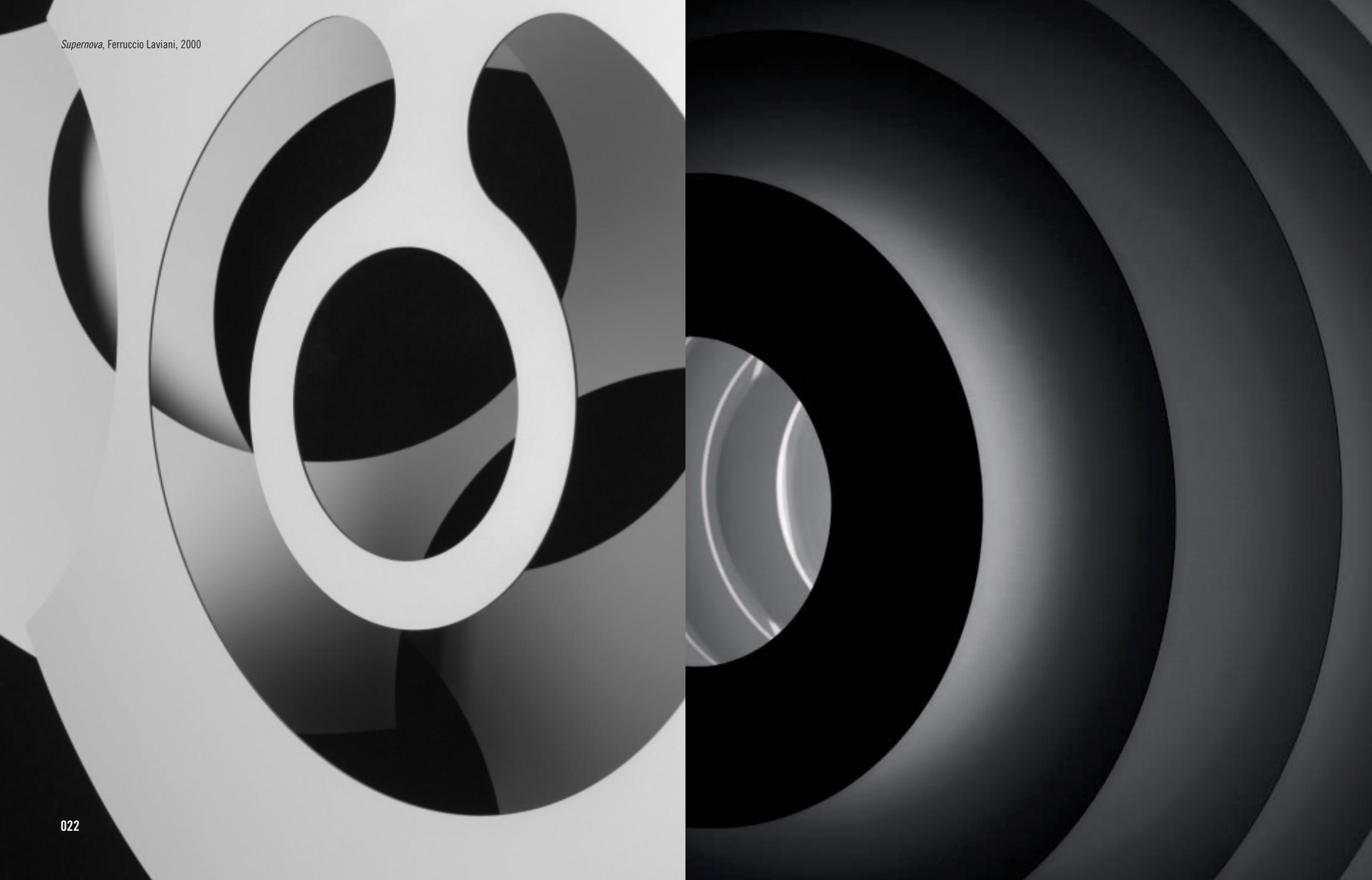
¹² Il sociologo Giampaolo Fabris, a proposito delle trasformazioni del mercato e dei consumatori, parla di prodotti-spettacolo, che funzionano in sostanza per la loro capacità di comunicare e far desiderare “altro” oltre alle proprie prestazioni e valore d’uso: “i prodotti si trasformano in segni, simboli, comunicazione” (G. Fabris, *op.cit.*, p. 49)

Lampade dalle forme linde e semplici, di frequente segnate da movimenti e soluzioni meccaniche, che impiegano il vetro per le valenze di materia e cromia, sforzandosi di superare un’impostazione puramente decorativa o di trattamento delle superfici.

Foscarini verso la qualità globale: design, ricerca e innovazione, comunicazione

L’acquisizione dell’azienda da parte di Urbinati e Vecchiato nel 1988 si collega a una decisa svolta nelle strategie e nelle politiche imprenditoriali, con il ricorso a designer esterni per il prodotto e la comunicazione e la ricerca serrata di un’adeguata strutturazione produttiva, distributiva, commerciale e di servizio.

In questi anni si conferma una modalità di organizzazione dell’azienda attraverso un *team work*, dove competenze diverse concorrono alla definizione, messa a fuoco e soluzione delle problematiche strategiche e operative¹⁰. Ecco allora la consulenza sulla comunicazione e design di Rudi von Wedel, attraverso cui Foscarini entra in contatto con l’architetto Rodolfo Dordoni, che sarà l’art director dal 1988 al 1993, progettando diversi modelli di lampade di successo, ripensando la comunicazione visiva, con un nuovo marchio e catalogo, coinvolgendo inoltre vari giovani designer ad arricchire l’offerta di prodotti. Interpretando le origini e i caratteri di Foscarini, Dordoni lavora a lampade di design che da una parte muovono dall’idea del “recupero delle forme della memoria”¹¹, rileggendo con sensibilità contemporanea forme della tradizione, come in Lumiere o nella sospensione Buds; dall’altra accettano la sfida difficile di ridisegnare i classici lampadari muranesi, ad esempio con Venice Collection di Patrice Butler e con le sospensioni di Marco Mencacci. Sempre nel periodo dordoniano nascono due modelli che in modo diverso aprono nuove strade per il design, oltre che per quanto riguarda mercato e immagine: Orbital di Ferruccio Laviani e Havana di Jozeph Forakis. Orbital per la prima volta non impiega il soffiato, come nella tradizione dell’azienda, bensì vetri serigrafati colorati in una composizione di deciso impatto visivo e scultoreo. La lampada-oggetto di Laviani, leggendo e sintonizzandosi con le modificazioni della cultura del design e dei consumi, intende superare una rigida corrispondenza forma-funzione alla ricerca di nuove qualità sensoriali, evocative e visive¹². Havana in modo più radicale adotta il polipropilene, certo più economico del vetro ma impiegato in un prodotto di buona qualità formale e produttiva. È l’inizio della ricerca di altre tecnologie e materiali, da affiancare al vetro soffiato o industriale, che condurrà nel decennio successivo a riconosciuti successi, come Mite di Marc Sadler, in tessuto di vetro, con fibra di carbonio e kevlar®, premiata nel 2001 con il Compasso d’oro-ADI, il più prestigioso riconoscimento per i prodotti di design italiano.



¹³ Si veda, F. Carmagnola e V. Pasca, *Minimalismo etica delle forme e nuova semplicità nel design*, Lupetti, Milano 1996

¹⁴ A proposito di queste tematiche si veda, fra gli altri, G. Fabris, *op.cit.*, pp. 386-425

Nel 1993 si esaurisce la collaborazione fra Dordoni e Foscarini; l'azienda sceglie di allargare i propri orizzonti progettuali, ricercando nuovi designer e proponendosi al mercato con una produzione più ampia e diversificata. Gli anni novanta hanno visto l'affermazione internazionale del minimalismo¹³, per usare un'etichetta indicativa ma limitante. Vista a distanza di qualche tempo, pare di poter riconoscere nel segno pulito, essenziale e minimo, che caratterizza buona parte dei prodotti del decennio, soprattutto la risposta e reazione a taluni eccessi visivo-formali-cromatici del postmodernismo di matrice alchimiamemphisiana. Un recupero del corretto disegno delle forme, di soluzioni costruttive legate ai modi produttivi industriali, di un aspetto pacato e rassicurante, in una fase storica segnata invece da profondi rivolgimenti per quanto riguarda le strutture economiche, politiche, sociali e culturali.

La ricerca di una nuova identità per questa seconda metà del decennio conduce Foscarini alla collaborazione con architetti e designer, come Piero Lissoni, Ludovica Serafini e Roberto Palomba, Giovanni Levanti, Lievore Asciadò o Prospero Rasulo. A seguire la progettazione visiva viene chiamato Claudio Dell'Olio di Box² di Milano, che, fra l'altro, per i cataloghi dell'azienda sceglie di far fotografare da Santi Caleca le lampade in contesti ambientati e domestici, suggerendo in modo immediatamente comunicativo modalità d'utilizzo e comprensione dei caratteri, anche culturali, dei prodotti.

Fra i risultati felici del periodo va collocata, ad esempio, la lampada Dress di Defne Koz che impiegando il vetro soffiato conferisce un segno morbido e suadente alla soluzione da tavolo. Non mancano comunque altre attenzioni verso differenti linguaggi del design, testimoniati, fra l'altro, dalla serie di essenziali e angolosi lampadari di Tom Dixon, fra i più interessanti progettisti inglesi; oppure da Dolmen di Ferruccio Laviani che interpreta il recupero del linguaggio degli anni sessanta e della cultura pop; o ancora dall'apertura al lavoro poetico e illusionistico di Denis Santachiara che, con la piccola Elfo, invita a un approccio curioso e interattivo con gli oggetti.

Nel corso del decennio novanta si definisce una specifica attenzione alla questione della qualità del processo aziendale e del controllo del servizio presso il consumatore finale. All'azienda viene riconosciuta la certificazione ISO 9001 che testimonia dell'adeguatezza dell'impostazione complessiva del processo operativo interno. Alla *customer satisfaction*, alla cura di uno degli elementi centrali per un'agire positivo dell'impresa nel mercato, vengono poi rivolte progressivamente sempre maggiori e specifiche attenzioni¹⁴.

Il passaggio del secolo vede Foscarini impegnata in un rafforzamento della struttura organizzativa e produttiva, oltre che nella necessità di affermare con forza il proprio marchio sul mercato, anche attraverso un irrobustimento e precisazione del ruolo della comunicazione. Dopo una fase interlocutoria, che ricerca un confronto e affinità con il mondo della moda e sperimenta alcune

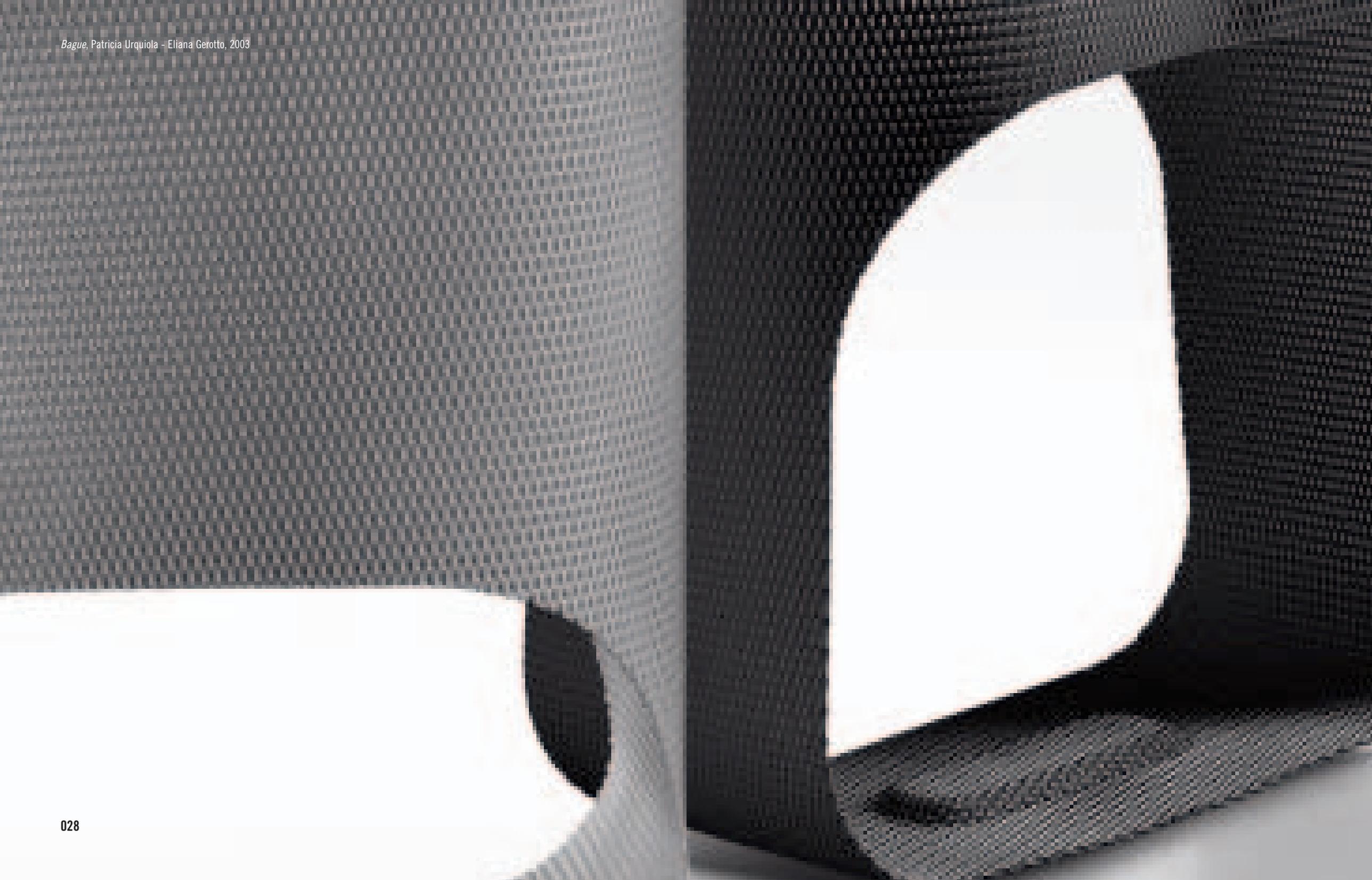


inedite modalità comunicative – come durante il Salone del mobile del 2000 con un'accattivante “sfilata con lampade” – Foscarini ha identificato una precisa e sicura strategia di immagine e posizionamento sul mercato. Ottenuta attraverso una sostenuta ricerca sul design culminata con vari interessanti apparecchi d'illuminazione e con il ricorso a un'articolata gamma di strumenti di comunicazione, sviluppata a partire dal 2001 in collaborazione con Artemio Croatto dello studio di progettazione visiva Designwork di Udine. Segna simbolicamente e operativamente l'apertura a questa nuova fase la famiglia di lampade Mite, Tite, Lite, Kite di Marc Sadler. Risultato di un percorso di ricerca durato alcuni anni, di confronto con uno fra i più innovativi industrial designer contemporanei, abituato a lavorare in modo globale e a occuparsi di svariati ambiti d'intervento progettuale, sono state premiate nel 2001 con il Compasso d'oro-ADI, e hanno riscosso un ampio consenso da parte della critica e dei media, oltre che del mercato. Rappresentano il punto d'approdo di una metodologia operativa aziendale che vede dialogare ricerca, innovazione e design: inediti i materiali, pulita e contemporanea la soluzione compositiva, per un'illuminazione calda, domestica e assieme efficiente.

Nella medesima direzione paiono innestarsi con naturalezza le lampade realizzate nell'ultimo triennio, per le quali sono stati coinvolti altri designer, sperimentate diverse soluzioni per quanto riguarda le tecnologie produttive e l'adozione o la combinazione di materiali d'avanguardia, di frequente derivati e traslati dai più avanzati ambiti d'utilizzo. Come accade, ad esempio, con la futuribile O-space in poliuretano dei giovani Luca Nichetto e Gianpietro Gai, con Blob prodotta in rotomoulding di Karim Rashid, fino a Bague di Patricia Urquiola ed Eliana Gerotto, che accosta la ruvidezza visiva della rete metallica alla piacevole tattilità resa possibile da uno speciale trattamento della superficie. La ricerca di qualità progettuali-visive-produttive non dimentica naturalmente l'originaria passione per il vetro: in Lampoon, come ancor prima in Cocò, entrambe di Aldo Cibic, la tecnica tradizionale della soffiatura è deliberatamente “forzata” ad adattarsi e confrontarsi con il linguaggio progettuale contemporaneo.

Quella di Foscarini è certo dunque una storia “breve”, ma che lascia solide eredità al presente: alcuni classici del light design italiano; una fondata, specifica struttura d'impresa, centrata sulla cultura del progetto e sull'idea del disegno industriale come processo di ricerca e innovazione.

Un buon viatico per continuare.



1983_87

**DISEGNARE LAMPADE
IN VETRO A MURANO**



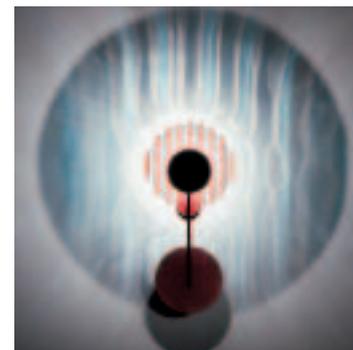
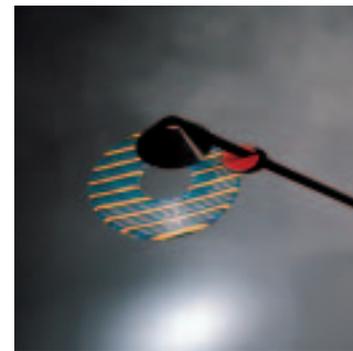
prima sede Foscarini,
Murano, Fondamenta Manin 1, 1983

1983_87 DISEGNARE LAMPADE IN VETRO A MURANO

La storia Foscarini è scandita da quattro significativi momenti, corrispondenti a scelte e decisioni che sviluppano progressivamente l'attività dell'azienda. La prima fase coincide con le origini nel contesto produttivo muranese, segnate dall'intenzione di far dialogare la tradizionale capacità realizzativa nel campo del vetro soffiato con la cultura del design. A Murano nella sede di Fondamenta Manin 1, il 13 novembre 1983 viene presentato il primo catalogo Foscarini che raccoglie la produzione di lampade di serie disegnate da Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato: un esordio ufficiale in occasione dell'incontro con gli agenti italiani e un importatore tedesco, primo nucleo del sistema commerciale e distributivo. L'impresa era nata due anni prima a Murano, fondata da Riccardo Olivieri – contrassegnata da un logotipo con la effe ispirata al ferro della gondola veneziana – per occuparsi di contract per l'arredo d'interni e raccoglieva cospicue commesse soprattutto dai paesi arabi. Priva di reparti produttivi, era organizzata essenzialmente con un ufficio tecnico per lo sviluppo dei progetti, elaborati dai vari professionisti esterni incaricati (spesso si trattava di grandi società di progettazione), e una rete di fornitori specializzati che realizzavano le diverse componenti degli apparecchi d'illuminazione.

Urbinati e Vecchiato fanno parte della struttura tecnica; non sono muranesi d'origine, anche se il secondo conosce il settore vetrario dell'isola per aver collaborato con la Fratelli Toso, ed entrambi hanno frequentato facoltà di architettura, rispettivamente a Roma e Venezia. Il loro contributo nell'azienda si precisa e cresce nel tempo, da un lato, per la maggior partecipazione ai progetti dell'ufficio tecnico, aumentando la qualità del risultato complessivo, dall'altro impegnandosi a fornire razionalità all'organizzazione del lavoro.

Una certa insoddisfazione legata a un apporto puramente esecutivo e la ricerca di una continuità economica nel tempo, induce Urbinati e Vecchiato a proporre di affiancare al contract la produzione di apparecchi d'illuminazione seriali. Un'esigenza poco sentita dall'originaria proprietà Foscarini e che sarà affrontata invece dai due con entusiasmo e passione. Muovendo dalle possibilità di inserirsi nel mercato muranese, oltre che dai contemporanei sviluppi delle tecnologie illuminotecniche, in particolare delle sorgenti alogene, disegnano nel 1982 due lampade, Graphos e Clessidra, esposte a settembre all'Euroluce a Milano. Da allora i due saranno, con poche eccezioni, gli unici designer dell'azienda fino al 1989.

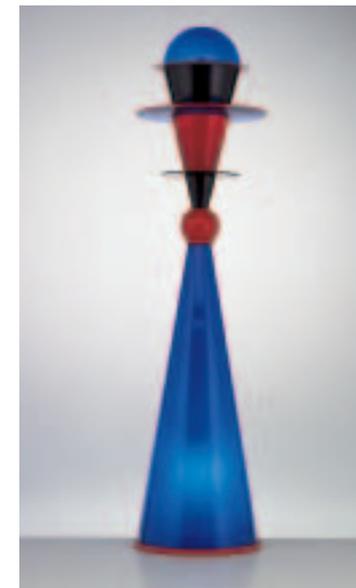
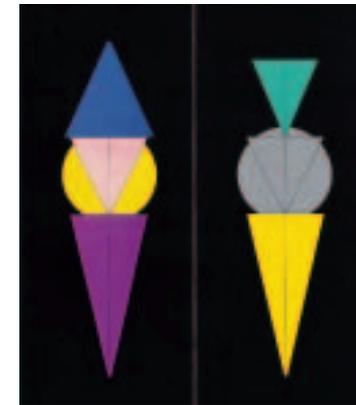
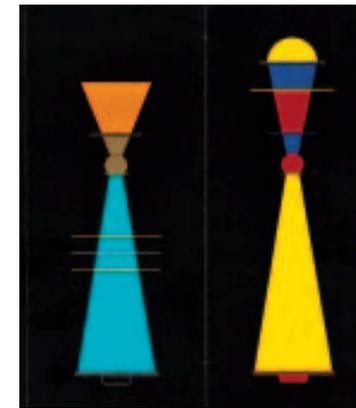
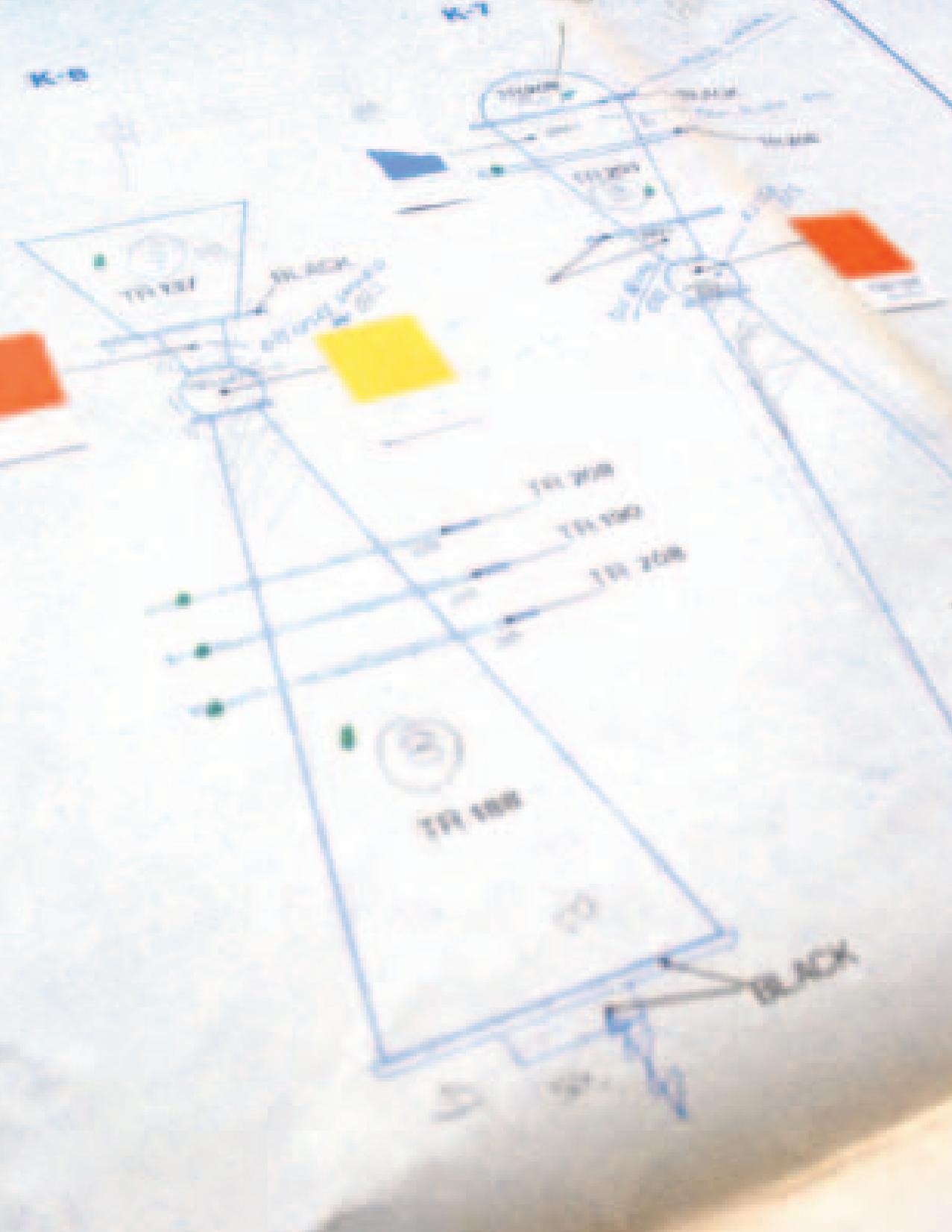


pagina a fianco, dall'alto in senso orario:
Floppi, 1984; *Lift*, 1985; *Luna*, 1986,
particolare del meccanismo del riflettore
e visione d'insieme; *Graphos*, 1982; tutte
disegnate da Carlo Urbinati e Alessandro
Vecchiato
dall'alto:
Rolli e *Graphos*, Carlo Urbinati e Alessandro
Vecchiato, 1983 e 1982

Contrariamente ad altre esperienze muranesi dedite a produrre un “bel vetro” valorizzato dalla lampadina, “il nostro – dichiarano – è un progetto di luce abbinato all’uso del vetro”. *Graphos* nasce dalla scelta della fonte luminosa alogena a virola da 150 watt; la versione da tavolo o da parete è costituita da un diffusore troncoconico, soffiato in uno stampo e tagliato obliquamente, che si innesta in un disco trasparente aperto a mano, color acquamarina – quindi dalla finitura più artigianale –, in modo da diffondere un alone di luce sul piano d’appoggio e nascondere la montatura metallica di supporto. Per evitare ombre sul vetro dovute al portalampada, nel modello da terra la sagoma del diffusore ne segue la forma, allungandosi sullo stelo. Prodotta per l’Euroluce in origine in una decina di pezzi ma poi rimasta in produzione fino al 1995, adotta cromie decise (bianco, rosa, blu) per la superficie esterna del vetro, sempre incamiciato bianco all’interno per riflettere la luce, così da far risaltare unicamente la forma. *Graphos* testimonia la volontà dei progettisti di unire pulizia del disegno e qualità tecnica produttiva: “non era così usuale far realizzare a Murano un vetro di questo tipo ‘non decorato’ – affermano – perché tale semplicità richiedeva estrema precisione nella finitura e appariva ‘povera’”.

Un esordio dunque che parte dalla necessità di trovare uno specifico linguaggio per la progettazione delle lampade in vetro muranese, ispirato dalla conoscenza del lavoro dei maestri del design italiano, ma al contempo vincolato a una specificità produttiva, alla luce delle ricerche contemporanee, quanto mai bisognosa di essere rivitalizzata. L’interesse suscitato durante la rassegna milanese e l’avvio del sodalizio con Carlo Manfredi, da allora consulente commerciale dell’azienda, induce Urbinati e Vecchiato a perseverare nell’impresa con la progettazione e realizzazione l’anno successivo del primo catalogo e l’avvio della rete distributiva. Connotato dalla copertina verde rivestita di un materiale caratterizzato da una speciale tattilità e da un’ala di prolungamento del dorso per farlo emergere quando riposto in libreria, è illustrato da immagini di lampade spente e accese.

Agli originali due si sono intanto aggiunti altri tre modelli: *Refloz*, *Rolli* e *Indice*. *Rolli* è la più “muranesa” delle lampade della coppia: impiegando la bassa tensione, proietta l’effetto vetro sulla parete sfruttando la tipica tecnica delle canne colorate e usa in modo inedito il materiale come un filtro e non per contenere. *Refloz* approfondisce invece la relazione tra fonte alogena e materiale. Il risultato è un singolare oggetto dove la lavorazione e la finitura del vetro – aperto a mano nel disco superiore, soffiato a stampo e tagliato obliquo nel supporto – amplificano le potenzialità del flusso luminoso che si diffonde e si riflette agendo sul movimento del disco. *Floppi*, *Plana* e *Pivot* sono inserite in catalogo nel 1984. La sospensione *Floppi* è la prima lampada Foscari che utilizza un vetro pressato



di considerevole spessore realizzato a Murano “quasi” industrialmente – il produttore è un’azienda che normalmente fabbrica vaschette stampate per dentisti – studiato per utilizzare a 360 gradi una potente alogena lineare e generare piacevoli effetti di rifrazione. Plana è l’esito di una ricerca durata due anni sulla conformazione di uno stampo leggero e appropriato a una forma del diffusore apparentemente semplice, derivata da un foglio di carta con una morbida piega.

Questa possibilità di sperimentare in ogni apparecchio tecnologie esecutive e tipi di vetro con diverse prestazioni illuminotecniche, rivela già in quegli anni il vantaggio della decisione iniziale di non possedere alcun impianto produttivo diretto, né una propria fornace. Una condizione questa più intuita che, soprattutto in principio, deliberatamente scelta, frutto di un contesto dove era problematico fare cospicui investimenti per costruire una struttura produttiva propria, e alla fine non necessario rispetto alle risorse messe in campo.

Nel 1985 la produzione di serie raggiunge il venti per cento del fatturato dell’azienda e nasce la prima collezione progettata da designer esterni. Adam D. Tihany e Joseph Mancini concepiscono Wassily off the Wall, ispirata al mondo pittorico di Kandinsky e ai balletti di scena del teatro della Bauhaus, presentata all’annuale Euroluce. Più oggetti illuminati che lampade, alloggiati infatti sorgenti da soli 20 watt, sono modelli da tavolo e da parete ricavati dalla combinazione di solidi dai colori primari, composti con montature in metallo lucido. Produzioni di costo elevato apprezzate all’estero, destinate ad ambienti pubblici e privati, ottennero un primo significativo riscontro sulla stampa non solo specialistica.

L’architetto americano, specializzato in arredi per il contract, disegna una collezione scenografica e decorativa, anche un po’ distante dall’originaria impostazione Foscari, eppure in qualche modo emblematica delle potenzialità del settore e degli spazi percorribili con la collaborazione di designer esterni. L’intervento in sostanza anticipa la necessità che conduce qualche anno dopo alla scelta di collaborare con Rodolfo Dordoni. Sulla scia dei tributi ai maestri dell’arte contemporanea si pone anche il progetto Lampa d’arte, ideato con Milton Glaser, Adam D. Tihany e Luciano Vistosi. La serie di dieci multipli luminosi in omaggio ad artisti sensibili al tema della luce trova concretizzazione in due opere: Giorgio Uno dedicato a Morandi e Giorgio Due a De Chirico, modello architettonico in legno laccato arricchito da inserti vitrei colorati e molati. Furono esposti, fra l’altro, a New York nei grandi magazzini Bloomingdale nel corso di una manifestazione dedicata al design italiano.

Urbinati e Vecchiato progettano nel frattempo il modello da tavolo Kigò e la sospensione Lift. Sempre partendo dall’applicazione di principi illuminotecnici, in Lift una coppia di dicriche contrapposte scorre lungo

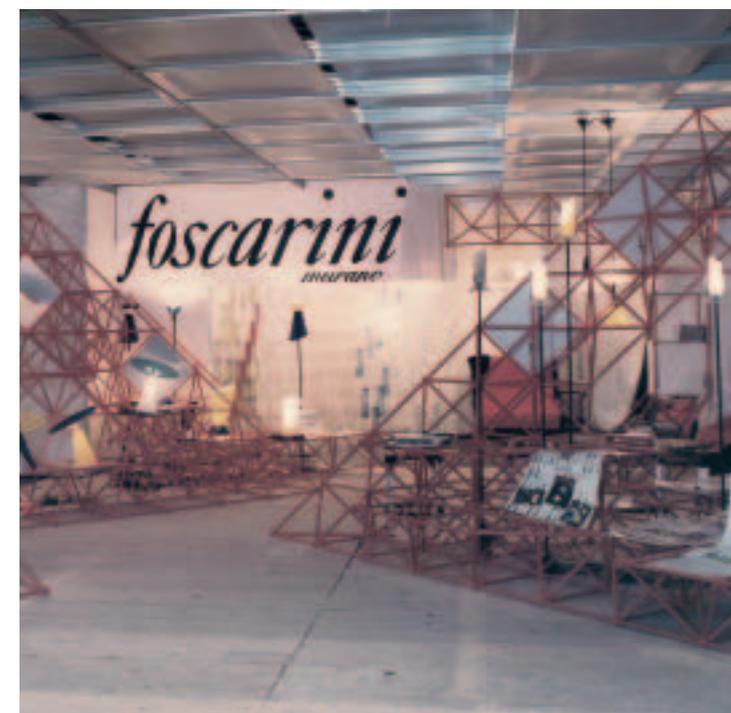
pagine precedenti:
Wassily off the Wall, Adam D. Tihany
con Joseph Mancini, 1985
in basso:
catalogo e pieghevole,
Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato,
1983 e 1985

cavetti, tesi dal peso del vetro, per rischiarare l'attacco a soffitto e il diffusore-contrappeso. Nell'anno successivo arrivano alla produzione Luna, essenziale apparecchio da tavolo in vetro trasparente che indirizza il flusso luminoso per mezzo di una lente specchiata concava, e Monolite, modello da terra con scocca in alluminio estruso.

In questa prima fase dell'attività Foscarini realizza infine il sistema di pareti Colora, un'altra esperienza di industrializzazione di un elemento d'arredo come la formella vitrea colata artigianalmente, assai in auge negli interni del periodo. Sono listelli pressati in dieci colori inseriti in una struttura in profilato metallico, intercambiabili per variare la composizione cromatica della parete. Il decoro non è altro che l'effetto ottico dovuto alle facce biconcave.

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. Nel febbraio 1988 Urbinati e Vecchiato acquisiscono la Foscarini. Il passaggio determina l'aprirsi di una nuova fase e opportunità, dopo che le prime basi sono state gettate per quanto riguarda una capacità progettuale interna e produttiva in grado di rispondere a molteplici esigenze, affiancate da una penetrazione commerciale e comunicativa. 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'azienda.

Lampa d'arte, Milton Glaser, Adam D. Tihany
e Luciano Vistosi, 1985 (tavolo in legno
di Livio De Marchi e vetri di Pino Signoretto);
allestimento per l'Euroluce, Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato, 1983



LAMPADE
REFLOZ







pagina a fianco:
prospetto-sezione dello snodo tra piatto
e base, ufficio tecnico Foscarini, 1983

REFLOZ 1983-94

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato

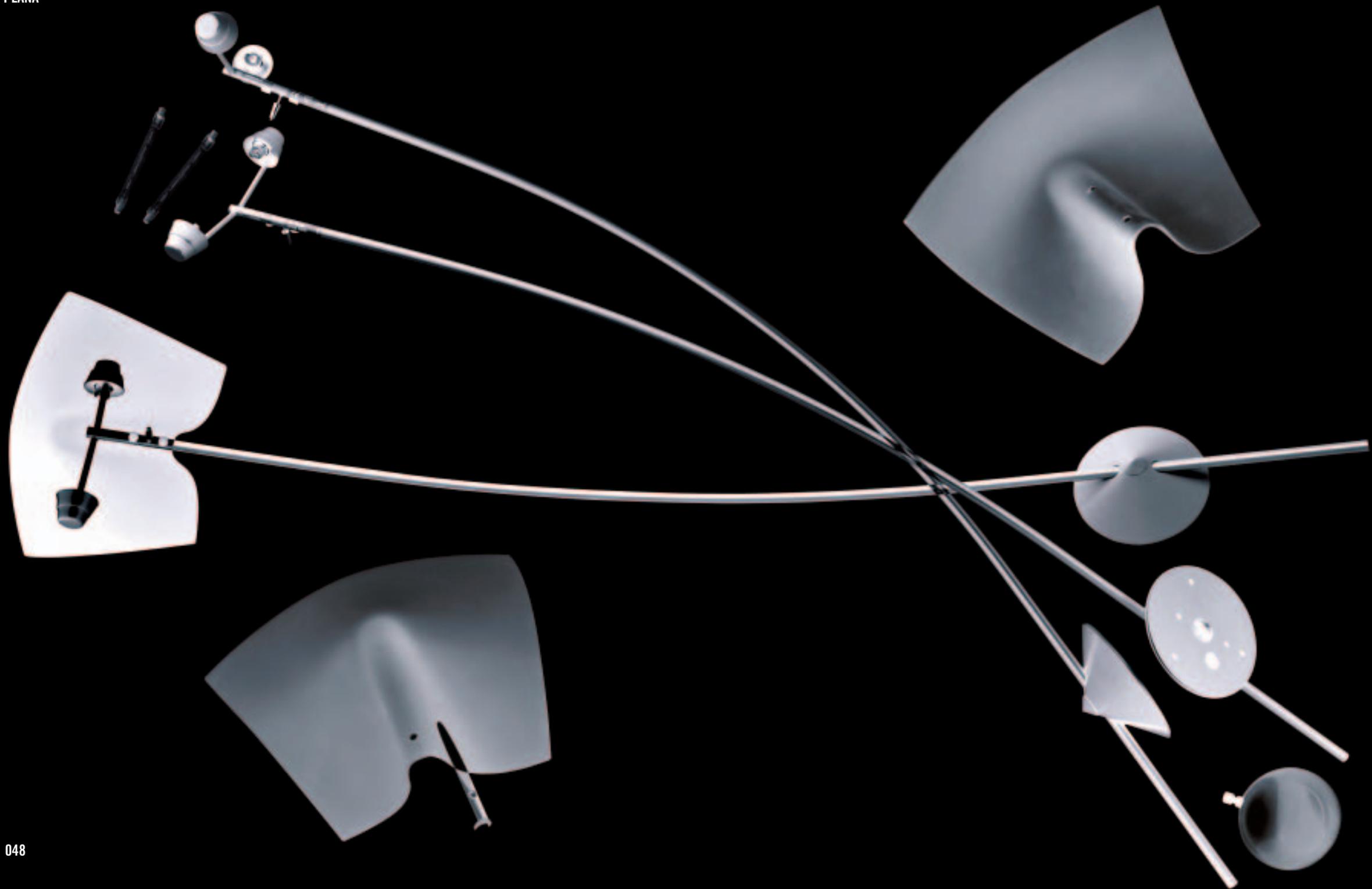
Refloz esemplifica l'indirizzo di ricerca intrapreso da Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato, ai loro esordi nel progetto di lampade di serie, ma anche il carattere della prima produzione Foscarini: trovare un efficace connubio tra lavorazione pressoché artigianale del vetro soffiato di Murano e applicazione di principi illuminotecnici.

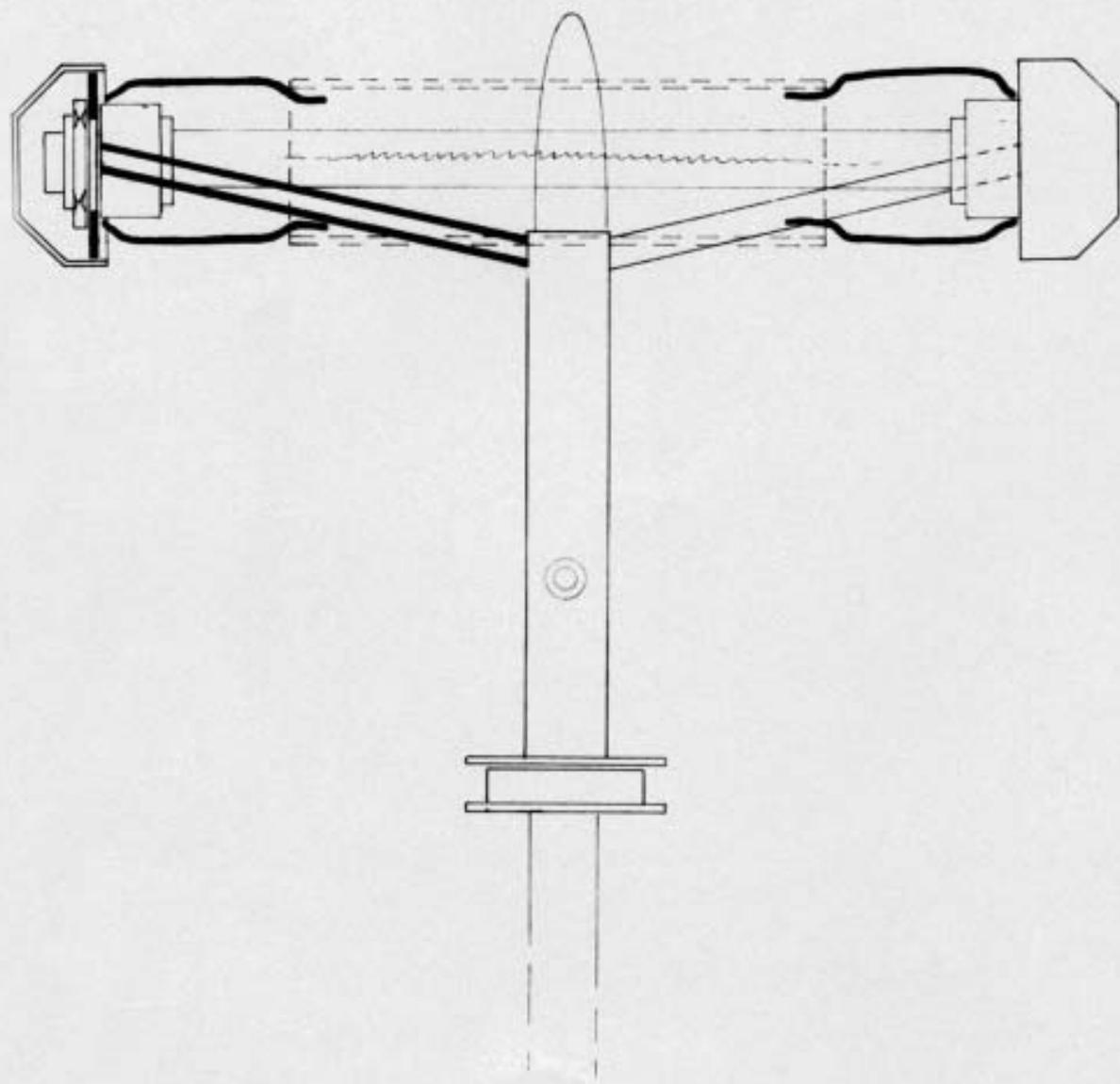
Refloz è essenzialmente costituita dall'incastro di due parti, un supporto conico in vetro tagliato inclinato alla base che si inserisce in un ampio disco diffusore, realizzato in vetro aperto a mano. Collocata nella porzione superiore del cono, la sorgente alogena utilizza come riflettore la superficie convessa riflettente del disco e, lambendo la punta del cono in ottone brunito, diffonde il flusso luminoso anche al suo interno. In questa porzione terminale la seghettatura della superficie del cono e la presenza di una ghiera rendono solidali le due parti e, al contempo, consentono di inclinare il disco variando così l'effetto luminoso complessivo. Il progetto lavora sui temi dell'incastro di forme geometriche – il cono e il cerchio – e dell'impiego di corpi illuminanti vetrosi dai colori puri. Il risultato è di estrema pulizia nel disegno e assieme di suggestione nel trattamento cromatico della luce. La lampada viene presentata nel gennaio 1983 a Francoforte e nel settembre all'EuroLuce di Milano. Rimane in produzione fino al 1994; è presente nella collezione del Cooper-Hewitt National Design Museum di New York.



LAMPADE
PLANA







PARTICOLARE MONTATURA PLANA

SCALA 1:1

PLANA 1984

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



*pagina a fianco:
sezione del sistema di fissaggio del vetro
tramite il supporto della lampadina,
ufficio tecnico Foscarini, 1984*

Il progetto riprende il tema del decentramento del punto luminoso a soffitto, mediante una luce riflessa orientabile a 360 gradi che utilizza una sorgente alogena lineare. Definita la conformazione del diffusore in vetro, derivandola dalla semplice ondulazione di un foglio di carta in modo da evitare l'abbagliamento, i tentativi di Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato si concentrano sulle possibili tecniche di lavorazione del materiale. Esclusa la colatura a caldo, per la pesantezza e la scarsa qualità estetica del risultato, e la pressatura, per l'imprecisione dei dettagli, studiano uno stampo in grado di produrre un doppio diffusore con un'unica soffiatura riducendo gli eccessivi tempi di fattura e scarti di materiale. La soffiatura, per sua natura, permette di ottenere corpi leggeri, caratterizzati da spessori sottili e consistenza uniforme. Si tratta di un'inedita lavorazione a "foglio" del vetro soffiato muranese, e nel primo periodo di produzione – diversamente da oggi – il costo di fornace e quello della molatura erano pressoché identici. Non c'erano infatti molte aziende in grado di eseguire i numerosi tagli che servivano per definire precisamente il diffusore. Il vetro, bianco all'interno per riflettere la luce e colorato all'esterno (bianco o blu), acidato anche per evitare tracce al tatto, viene fissato al bilanciante nella piega, bucandolo in un solo punto non visibile dall'esterno. Il filiforme sostegno metallico, laccato con polveri epossidiche, è poi infilato all'interno di un supporto girevole

a soffitto – o a parete – di forma conica laccato, dotato di un meccanismo con blocco di fine corsa per non attorcigliare i cavi elettrici. Per equilibrare il peso del diffusore tale sostegno termina oltre il supporto con una sfera in vetro che può ruotare sfruttando il soffitto come piano grazie all'interposizione di un giunto. Plana è stata per lungo tempo una delle lampade più conosciute e di maggior successo commerciale di Foscarini, che risolve in modo efficace la questione del movimento della luce nello spazio, senza rinunciare al linguaggio specifico del vetro soffiato, risolto conferendo uno speciale effetto di leggerezza.

1988_93

**PROGETTO E NUOVI
MATERIALI**



Havana, Jozeph Forakis, 1993

1988_93 PROGETTO E NUOVI MATERIALI

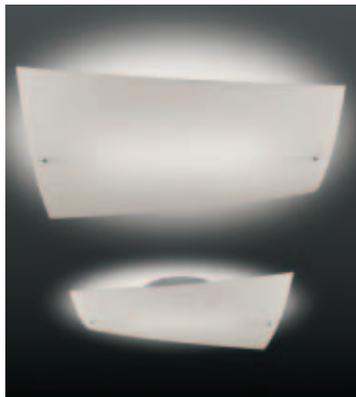
Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato, appena trentenni, acquistano la Foscarini nel febbraio 1988 quando il fatturato dell'impresa, presso cui lavorano una decina di dipendenti, è ripartito a metà tra lampade di serie e contract. La gestione diretta della società implica un forte assorbimento di tempo, risorse ed energie che vengono sottratte al lavoro progettuale in prima persona e rivolte invece alla definizione di una appropriata strategia e operatività.

Si rivelano presto necessari il potenziamento della rete commerciale, specialmente all'estero, e l'utilità di precisare in modo inequivocabile verso l'esterno il processo di consolidamento dell'impresa in corso; rivolgendosi in modo specifico agli architetti, ai progettisti d'interni, ai distributori e ai possibili acquirenti, dedicando attenzione al dialogo con i media di settore.

La svolta nella comunicazione avviene con la scelta di Rudi von Wedel per curare le relazioni esterne e dalla fine del 1988 di Rodolfo Dordoni, architetto e designer a cui viene affidata la direzione artistica.

La collaborazione comporta un cambiamento di mentalità per l'azienda, che passa da un'esecuzione e un controllo diretto di tutte le iniziative a una modalità di condivisione delle decisioni e suddivisione dei ruoli. In sostanza, un importante passaggio in direzione di una più avanzata cultura della gestione dell'impresa. Dordoni è portatore di un'idea di stretto legame fra designer e azienda, per uno sviluppo inteso come progressiva messa a fuoco di modalità operative di ordine generale ma anche di definizione dei singoli apparecchi, sia in termini di prodotto che di rispondenza al mercato. Con l'architetto milanese si va completando dunque in Foscarini un'idea compiuta delle necessità di un'azienda di industrial design.

Dordoni disegna un nuovo logotipo di immediata lettura nel quale, usando un carattere bastone maiuscolo compatto di colore blu polvere, rinuncia a ogni riferimento anche figurativo a Venezia. "Per un'azienda che produce nell'isola – afferma il progettista –, ma arricchisce i suoi prodotti di elementi tecnologici che non sono tipici della realtà muranese, diventa una tappa indispensabile abbandonare il termine Murano che da sempre ha accompagnato il marchio legandolo a una realtà che è ormai lontana dall'attuale identità aziendale. La nuova grafica asciutta ma importante, comunica un'immagine di solidità, di qualità e pulizia formale, di alta tecnologia produttiva".

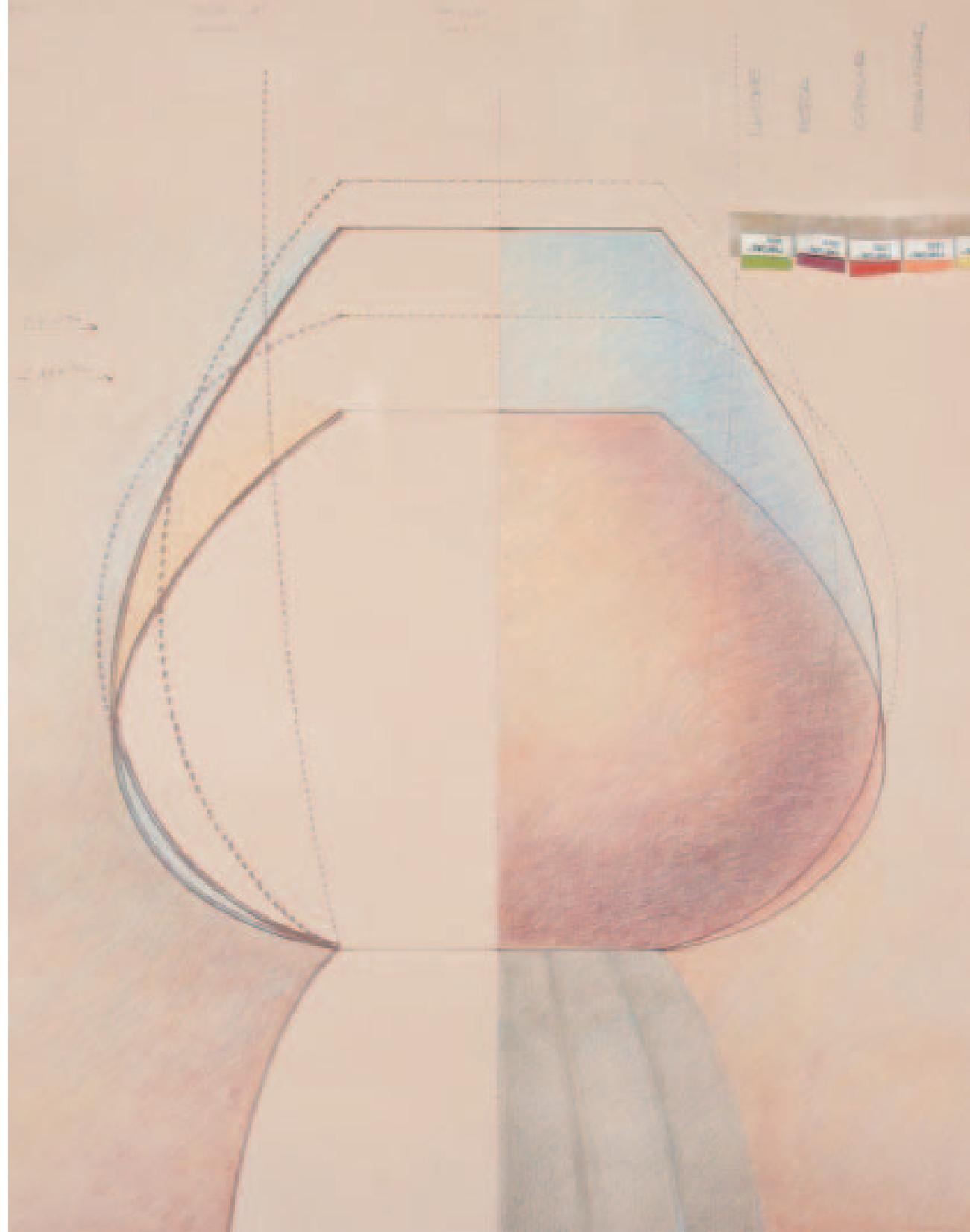


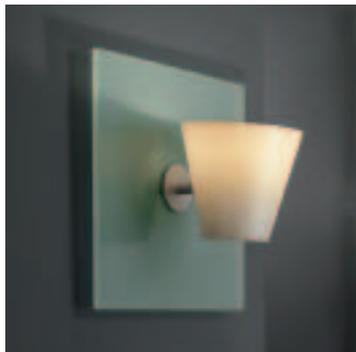
Folio, Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato, 1990;
Buds, Rodolfo Dordoni, 1993
pagina a fianco:
disegno con indicazione delle dimensioni
e dei colori del diffusore di Buds, Rodolfo
Dordoni, 1993

Il catalogo del 1989 firmato da Dordoni riunisce in un unico contenitore apparecchi di serie, lampadari classici e contract. Totalmente rinnovato nella struttura, è diviso per tipi di lampade a cui viene fatto corrispondere un abbinamento cromatico tra fondo e scritta, composta nel medesimo carattere del logotipo; le lampade, fotografate da Emilio Tremolada, sono presentate accese a tutta pagina su sfondo grigio. Nello stesso anno il progettista si occupa dell'allestimento dello stand all'Euroluce, che presenta anche il marchio: "È stato realizzato uno stand istituzionale in cui si raccontava, attraverso immagini video, la storia di tutti i prodotti. Una parete sghemba affollata di marchi Foscarini – uno diverso dall'altro, riprendendo la grafica dell'invito all'Euroluce, in acetato trasparente con scritte dorate – ospitava alcune nicchie che esponevano una selezione di luci rigorosamente in vetro bianco. Queste fendevano soffitto, pavimento, pannelli blu polvere, creando uno scenografico gioco prospettico". Nello stesso periodo, grazie a un accordo con l'azienda danese Louis Poulsen, Foscarini decide di distribuire in Italia i modelli del noto marchio, produttore fra l'altro degli apparecchi progettati da Poul Henningsen, Verner Panton e dai maggiori architetti e designer scandinavi. Un'attività durata poco più di un anno che nasce, oltre che dalla volontà di allargare il proprio mercato, dal riconoscimento di un'affinità nella ricerca progettuale per quanto riguarda l'attenzione alla qualità della luce artificiale e alla costruzione di un'adeguata atmosfera negli ambienti domestici.

Le lampade del primo triennio disegnate da Urbinati e Vecchiato si strutturano attorno alla relazione tra vetro e sorgenti luminose, come Skeet unica esperienza nel campo degli spot pressati. Notevole successo commerciale consegue Folio, in produzione dal 1990 a oggi, per la scarsa sporgenza dalla parete, il disegno facile ma non banale, la buona capacità di diffusione della luce e il colore. Come una pagina modellata lungo le diagonali, è ottenuto dalla tripla termoformatura di un cilindro in vetro soffiato tagliato a metà.

Dello stesso anno sono Lumiere e Fruits, le prime lampade progettate da Dordoni e da allora icone Foscarini. Modello ancora oggi di successo, Lumiere nasce dalla rivisitazione del classico apparecchio da tavolo con paralume, dove i differenti componenti e materiali – il supporto a treppiede in pressofusione d'alluminio e l'essenziale diffusore in vetro soffiato satinato – si combinano in armonioso dialogo. Una riflessione attorno alla forma archetipa degli apparecchi illuminanti che ben si inserisce nel filone del rassicurante recupero della memoria, mentre d'altra parte anticipa la pulizia e riduzione formale del minimalismo. In Fruits si sottolinea il volume e il disegno della base, in metallo laccato, variando con cinque diverse semplici forme il diffusore in vetro soffiato





Quadro, Giovanni Levanti, 1993;
Paris, Venice Collection, Patrice Butler, 1992;
Lucindo, Marco Mencacci, 1992



058

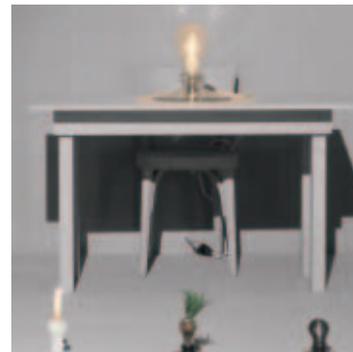


Table Light/Wall Light, James Wines-Site,
Abitare il tempo, Verona, 1991

colorato sovrastante. Indagano analogamente il rapporto figurativo tra forme semplici del vetro e supporti, gli altri modelli, *Bijou*, *Blossoms* e *Buds*, disegnati dallo stesso progettista fino al 1993, anno in cui Dordoni termina la collaborazione con Foscarini.

Nella definizione dei prodotti, da allora affidati a vari designer che erano stati in precedenza introdotti assieme a Dordoni, le scelte costruttive e di materiali si collegano strettamente con le opzioni di progetto. Queste conducono l'azienda, fra l'altro, ad adottare nel 1992 un vetro in lastra non muranese per *Orbital* di Ferruccio Laviani, ma anche a produrre *Nostromo* di Patrice Butler, sistema a binari a soffitto che poteva assumere diverse configurazioni, e a utilizzare l'anno successivo il polipropilene e il polietilene per *Havana* di Jozeph Forakis. Foscarini non abbandona quindi il vetro soffiato ma si orienta, al di là dei materiali, sul prodotto di industrial design ponendo la ricerca progettuale al centro dell'attenzione. Così *Orbital* è un oggetto illuminato più che un apparecchio per illuminare, dal forte impatto grafico e dalle cromie accese, studiato nei particolari metallici perché è "tutto a vista"; mentre *Havana* è anche un esercizio di economia, negli elementi e nei materiali costruttivi ma non nelle prestazioni illuminotecniche.

Contemporaneamente Foscarini si cimenta nel tentativo di rinnovare una tipologia tradizionale, quella dei lampadari, con la *Venice Collection* di Butler, rivisitazione in chiave contemporanea del modello veneziano a bracci sagomati, ma anche con *Lucindo* e *Ramon* di Marco Mencacci. Analoga operazione intraprende Giovanni Levanti con *Quadro*, essenziale lampada da parete che fa dialogare i due differenti tipi di vetro del diffusore e del supporto.

Questo muoversi lungo direzioni differenti, facendo convivere impostazioni progettuali diverse, caratterizza positivamente la fase di crescita di Foscarini come azienda *design driven*. Consapevole del ruolo del design ma attenta soprattutto alle implicazioni legate allo sviluppo ideativo, dove non prioritarie e frenanti appaiono infine le considerazioni di ordine strettamente commerciale o di mercato. La razionalità dell'impianto globale dell'azienda convive con il rispetto per l'intuizione e anche con la passionalità nella scelta delle proposte meritevoli di sviluppo. Si consolida in tal modo in Foscarini una mentalità aperta alla ricerca e verifica, volta all'attivazione di nuovi filoni produttivi, alla sperimentazione tecnologica e dei materiali.

Le parallele partecipazioni a manifestazioni culturali sono pensate come stimolo al progetto e come modalità di comunicazione; come avviene con l'opera *Table Light/Wall Light* del gruppo statunitense James Wines-Site allestita all'interno delle aree culturali dell'edizione 1991 della fiera *Abitare il tempo* a Verona: una stanza in cui sono installate 28 sorgenti

059

copertina del catalogo e pieghevole,
Rodolfo Dordoni, 1993



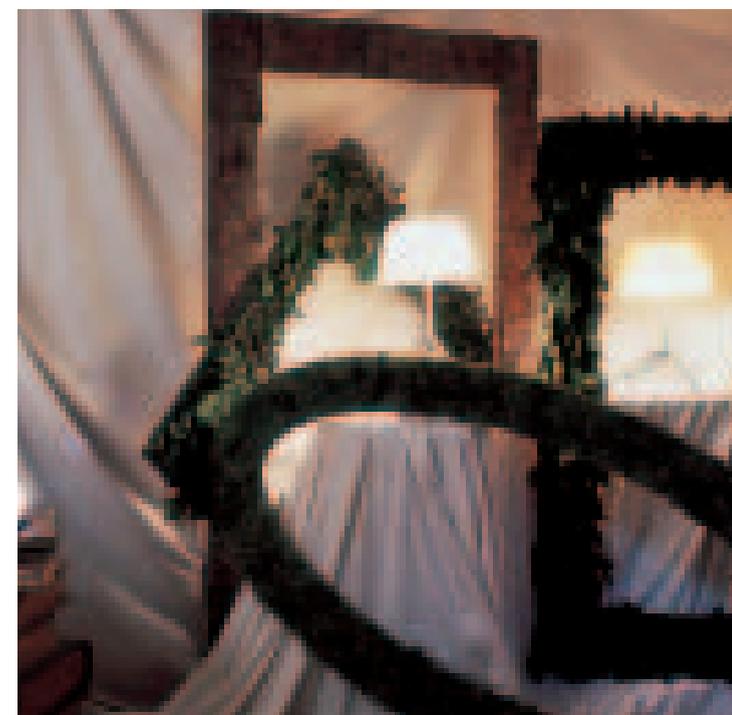
luminose, interpretate in modo “concettuale” dal linguaggio post-modern degli architetti americani.

Scelte organizzative e logistiche caratterizzano il 1993. A maggio la sede operativa lascia Murano, dove rimane solo l'amministrazione, per Marcon nella provincia veneziana, una collocazione più agevole in particolare per la gestione logistica. Il contract è quasi scomparso tra le commesse dell'azienda e il processo di *outsourcing* di alcune funzioni è completato: grafica e comunicazione, progettazione e ingegnerizzazione del prodotto sono ormai affidate a consulenti esterni. L'approdo verso un'aggiornata struttura imprenditoriale, che si è andato consolidando anche grazie alla collaborazione con Dordoni, si va definitivamente realizzando.

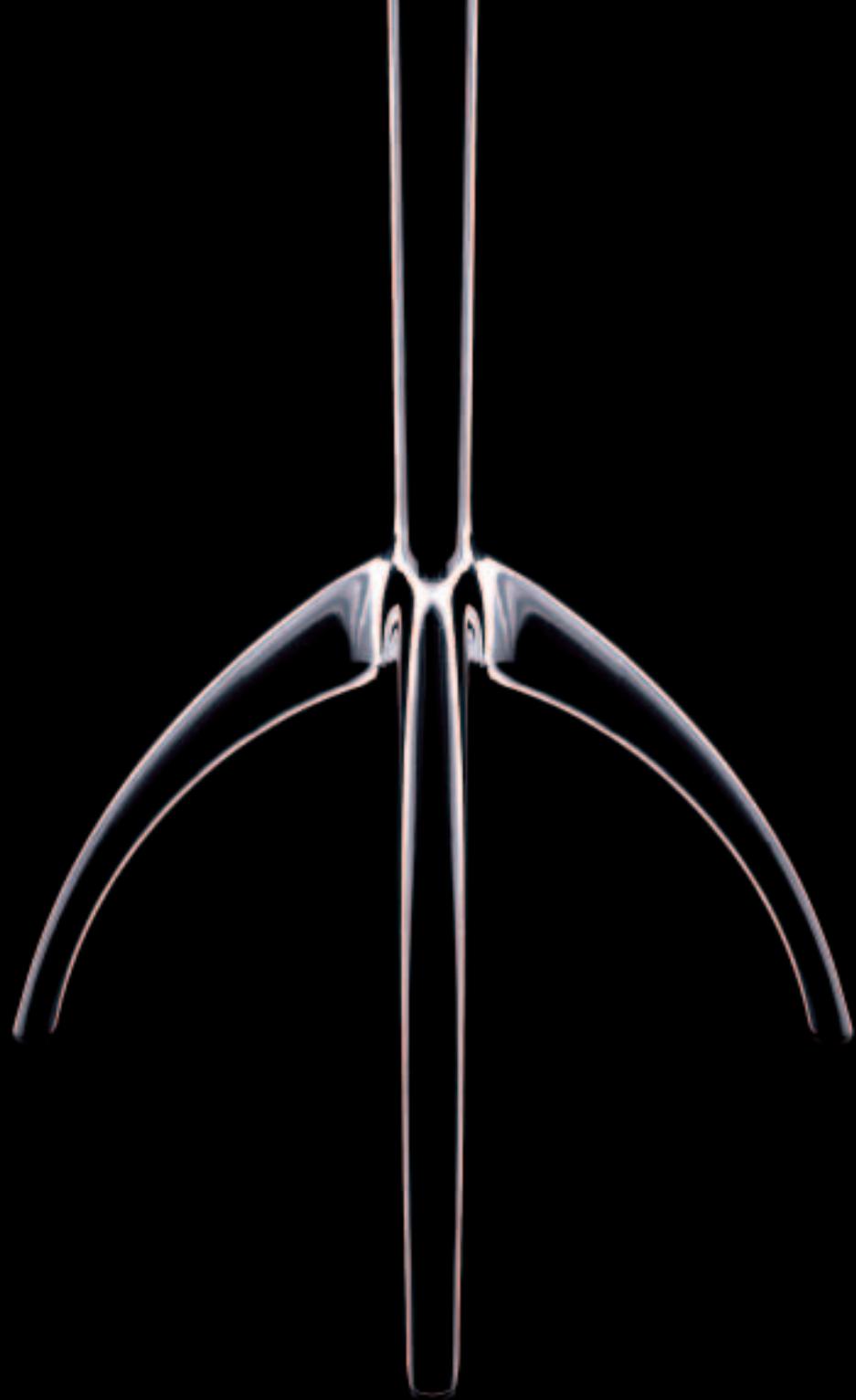
Proprio tale risultato convince Urbinati e Vecchiato della necessità di un allargamento delle prospettive dell'azienda, teso questa volta a superare un'identificazione stretta con un unico progettista in favore di un'apertura ad altri linguaggi e sperimentazioni. Un percorso impervio, sviluppato non senza contraddizioni, che indirizza comunque Foscarini verso un'ulteriore crescita e precisazione dell'identità imprenditoriale.



allestimento per l'Euroluce, Rodolfo Dordoni,
1989, dettaglio del nuovo marchio e veduta;
allestimento per l'Euroluce, Rodolfo Dordoni,
1990

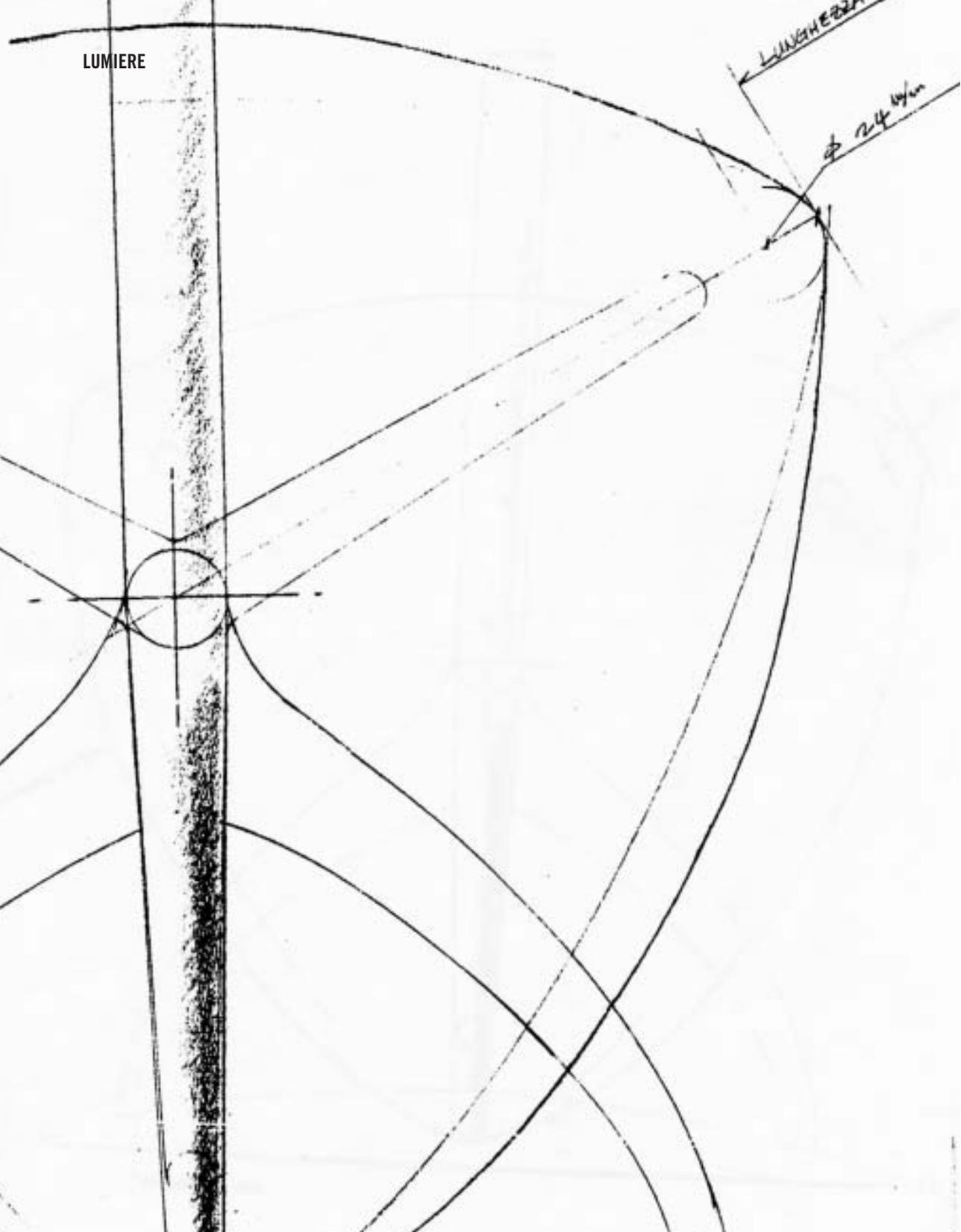


LAMPADE
LUMIERE



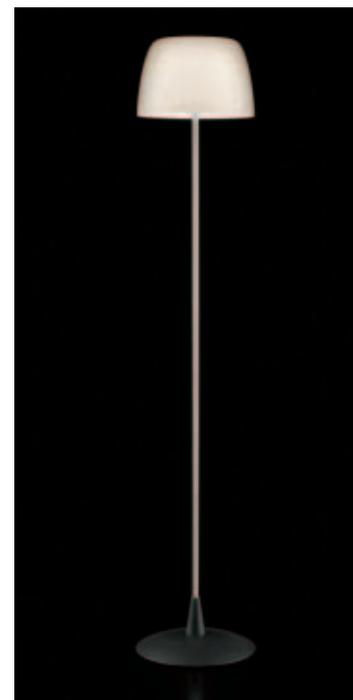


LUMIERE



LUMIERE 1990

Rodolfo Dordoni



pagina a fianco:
studio del piede di *Lumiere*, Rodolfo Dordoni,
1990

Rivisitazione delle classiche lampade da tavolo con paralume, Lumiere viene progettata nel 1990 da Rodolfo Dordoni. Ben incarna una delle tendenze del design contemporaneo, teso a rileggere le "forme della memoria": oggetti fortemente sedimentati nella diffusione e nell'uso e il cui ridisegno appare fortemente riconoscibile e facilmente accettabile. Dordoni recupera questo tipo di attenzione, forzandola in senso tecnologico nella soluzione del treppiede metallico e nell'associazione inedita dei materiali.

Tuttora uno degli apparecchi Foscarini di maggior successo commerciale, Lumiere è retta da uno slanciato sostegno, su cui sono fissate a corona tre lampadine a incandescenza che si rincorrono per evitare ombre sul diffusore. Lo stesso supporto a treppiede, realizzato in un unico pezzo pressofuso in lega speciale di alluminio finito e lucidato a mano, 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 una forma essenziale del 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.

Lumiere viene poi declinata, usando il diffusore anche capovolto, nelle versioni da terra e sospesa. Documenta l'indirizzo intrapreso da Dordoni anche in altri modelli ideati in quegli anni, come Fruits, Bijou, Buds e Blossoms, dove l'aspetto equilibrato deriva dalla riuscita proporzione tra diffusori vitrei di estrema pulizia formale e montature dal segno caratterizzato. Nella storia di Foscarini, Lumiere ha rappresentato il simbolo dell'adozione di un aggiornato linguaggio progettuale risultato dell'apertura verso designer esterni che iniziano a collaborare con l'azienda contribuendo a rafforzare qualità dei prodotti e impatto del marchio.

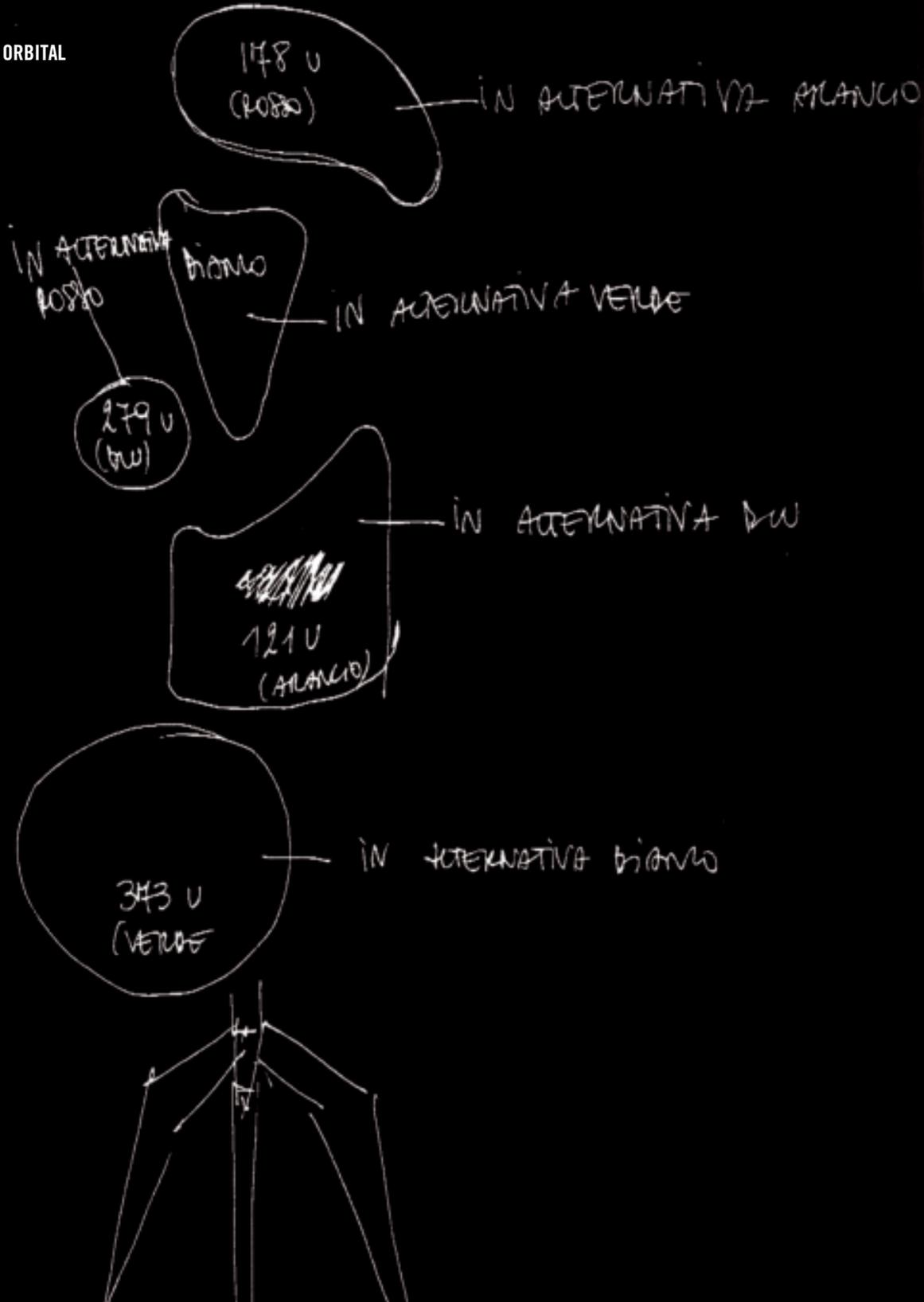


LAMPADE

ORBITAL

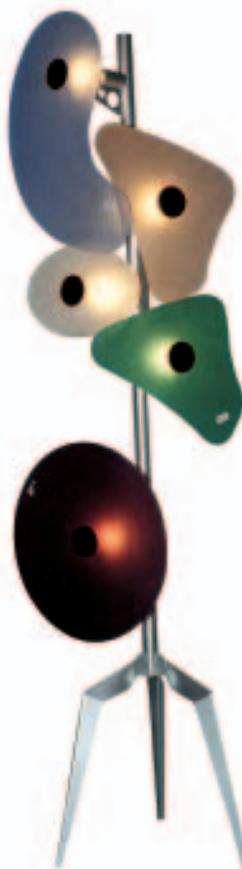






ORBITAL 1992

Ferruccio Laviani



Orbital è la lampada d'esordio di Ferruccio Laviani. Segna l'apertura di Foscarini ad altri materiali produttivi oltre al vetro muranese; ma soprattutto costituisce per lungo tempo un'icona dell'azienda in grado di rafforzarne l'immagine verso l'esterno – e in particolare i media – per il suo essere una lampada-oggetto che propone una differente idea dell'apparecchio illuminante svincolata dalle esigenze di prestazioni tecniche e attenta invece all'evocatività ed emozionalità del prodotto.

Un pezzo scultoreo quindi, dotato di una riconoscibile presenza nello spazio e caratterizzato dal segno grafico ispiratore del disegno delle lastre. 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 – spiega Laviani –; i principi ispiratori certamente sono molti. Forse la peculiarità di questo progetto è l'essere nato da uno schizzo che è rimasto invariato fino alla realizzazione della lampada, e per quanto mi ricordi, credo che sia l'unica volta che mi è successo".

L'apparecchio si compone di un'asta metallica, laccata a polveri epossidiche color alluminio, sostenuta da un treppiede mobile in lamiera 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 portalampada e una "sovradimensionata" testa della vite di chiusura della lastra.

La lampadina a incandescenza (da 40 watt), 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, satinato sulla superficie esterna.

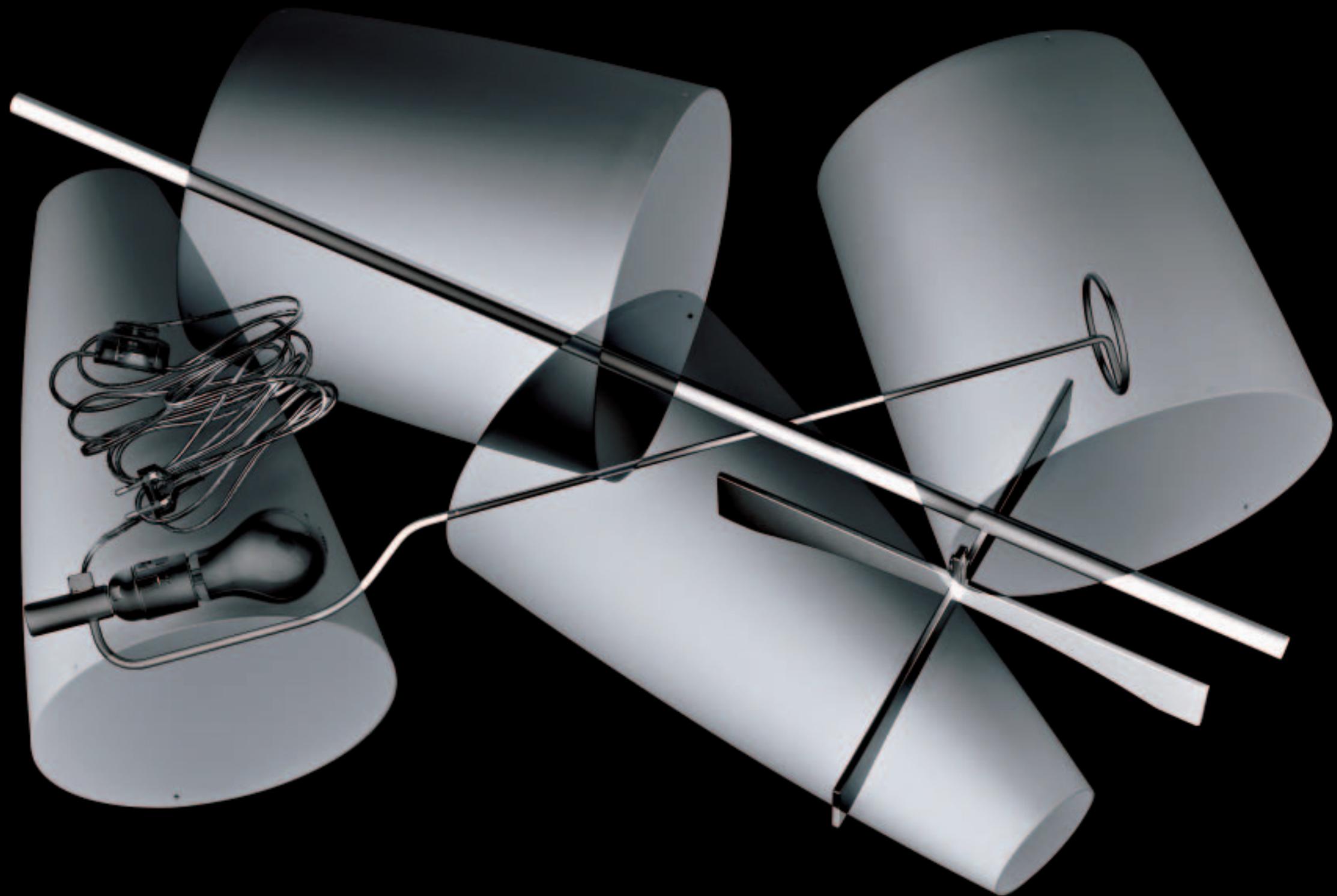
Il trattamento lucido interno rende il diffusore anche un riflettore della luce. Separando le braccia di Orbital nasce nel 1993 Bit, versione componibile da parete. Orbital compare tra gli oggetti consacrati sulla serie di francobolli *Design italiano* editi dalle Poste italiane nel 2001. Per il decennale è stata realizzata un'edizione speciale della lampada con diffusori a lastre di vetro specchiato e stelo e supporti in metallo cromato lucido.

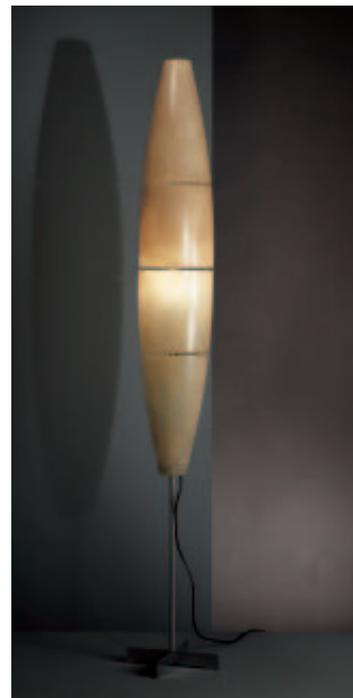


pagina a fianco:
disegno con indicazione dei colori dei vetri
di *Orbital*, Ferruccio Laviani, 1992
in questa pagina:
prototipo e francobollo delle Poste italiane
con *Orbital*, 2001

LAMPADE
HAVANA







a p. 74 e in alto:
prototipo di Havana
pagina a fianco:
disegno con una soluzione preliminare
dell'attacco tra gli elementi del diffusore,
Jozeph Forakis, 1993

HAVANA 1993

Jozeph Forakis

Jozeph Forakis immagina inizialmente Havana in vetro con un profilo a sigaro simile a quello definitivo: un modello realizzato in vetroresina documenta la prima fase progettuale. Valutazioni sulla fattibilità tecnica ed economica dell'apparecchio portano poi a escludere il vetro e a scegliere il polietilene e il polipropilene, materiali autoestinguenti e riciclabili, per realizzare il diffusore. 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, mentre all'esile tubo di sostegno, a cui è agganciato il cavo elettrico e ospitante all'estremità il portalampada – per una sorgente a incandescenza o energy saving –, è saldata un'asta filiforme.

Superiormente questa si piega a delineare il semplice anello che dall'interno, senza essere visibile, tiene sospeso l'intero diffusore.

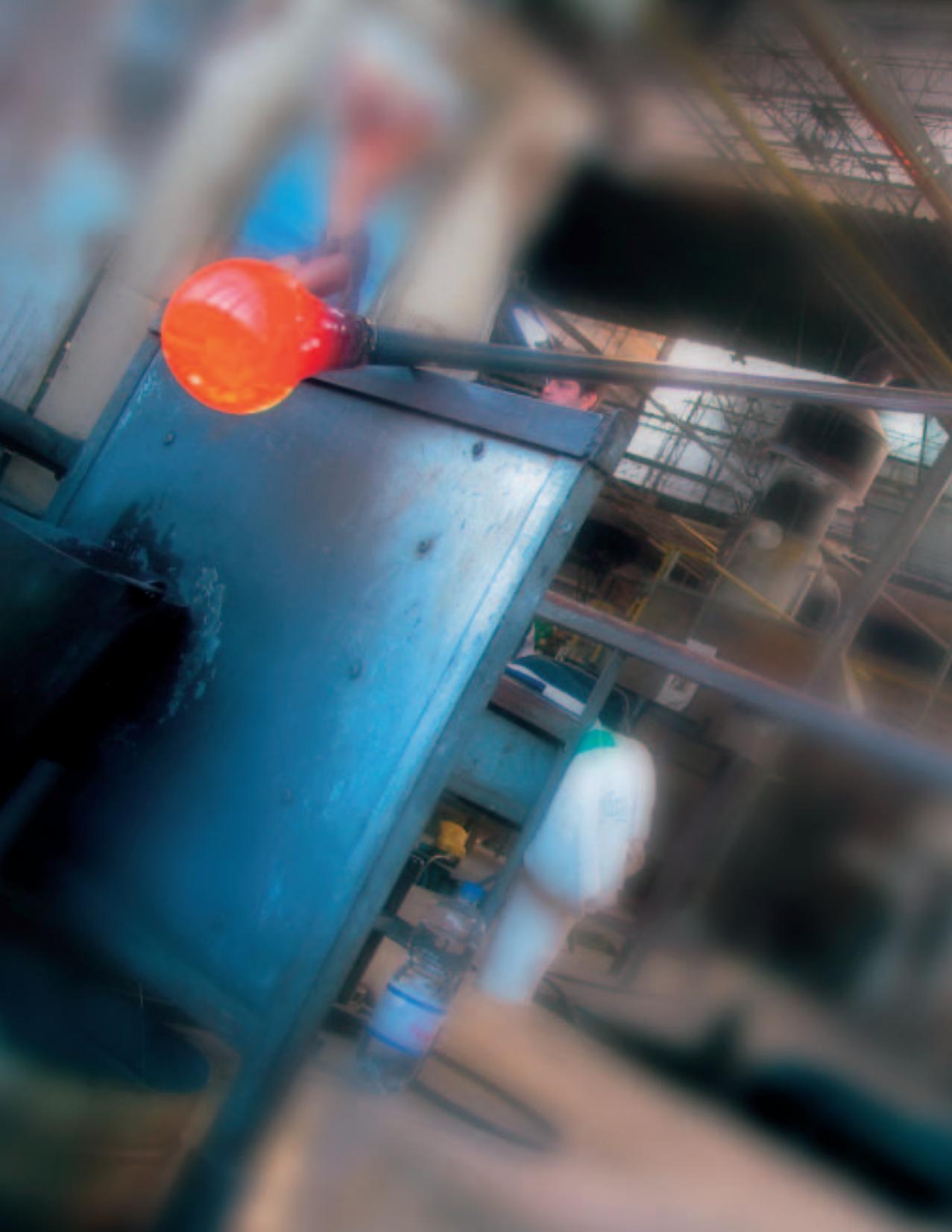
Il piede è composto da quattro lame incrociate tagliate al laser eseguite, come lo stelo, in metallo laccato color alluminio. Per la prima volta con Havana, Foscarini produce una lampada in plastica, leggera, mobile, emanante luce diffusa, giovane nell'immagine, economica nei costi che ben presto

si afferma per la duttilità d'impiego e la facilità con cui si adatta a svariate condizioni e contesti spaziali, anche nelle varianti sospesa e a parete. Havana è presente nella collezione del MoMA (Museum of Modern Art) di New York.



IDEE
**MATERIALI
E TECNOLOGIE**





MATERIALI E TECNOLOGIE



lavorazioni del vetro in fornace

Ripercorrendo vent'anni di storia Foscarini emerge con chiarezza un percorso teso a costruire la miglior corrispondenza possibile fra intenzioni progettuali e scelta di materiali e tecniche costruttive dell'apparecchio illuminante.

Una ricerca che si sviluppa parallelamente al processo di industrializzazione dell'azienda, che alle forniture su misura per il contract affianca la realizzazione di lampade di serie. Ma che dall'esperienza iniziale aveva acquisito, oltre a una conoscenza approfondita della natura del vetro, numerosi contatti con fornitori specializzati nelle lavorazioni più svariate e maturato l'idea di una produzione senza fabbrica. Proprio questa scelta si è rivelata nel tempo funzionale e di servizio per assecondare al meglio le varie direzioni e ricerche progettuali intraprese da Foscarini. Ha permesso di ricorrere a esecutori diversi a seconda delle esigenze; ha determinato una continua sperimentazione e una particolare attenzione ai dettagli esecutivi dell'apparecchio, dal diffusore ai supporti, dai meccanismi di fissaggio all'ingombro anche visivo dei cavi elettrici. La specializzazione originaria è la progettazione di lampade seriali con diffusori in vetro soffiato muranese: uno studio quindi sul rapporto tra luce e contenitore, non sul vetro arricchito dall'essere illuminato. Già nei primissimi modelli del 1982-83, Graphos e Refloz in particolare, Urbinati e Vecchiato cercano di forzare alcuni vincoli della tecnologia produttiva, anche dovuti ad abitudini consolidate. La pulizia formale, il taglio inclinato, i colori accesi, privi di sfumature o decorazioni, ritenuti necessari per un corretto rapporto tra materiale e sorgente, richiedono infatti una particolare perizia esecutiva.

Contemporaneamente agiscono sulla valorizzazione di lavorazioni tipicamente muranesi mettendole a confronto con il tema della luce, come in Rolli, dove l'interposizione di un vetro a canne colorate parallele tra sorgente e piano di riflessione genera, fra l'altro, precisi effetti grafici. Il decoro insomma non è più collegato ai modi di lavorare e produrre il vetro, bensì il risultato di un modo specifico di impiegare il materiale in relazione alla luce.

Emblematico del loro approccio progettuale è il lungo studio sulla lavorazione e poi sullo stampo di Plana, prodotta dal 1984, il cui diffusore ha la forma insolita di un foglio di carta piegato. L'intenzione di conferire uno speciale senso e valore di leggerezza al materiale spinge a sperimentare differenti soluzioni produttive: dall'ipotesi di colare il vetro

bála de carta: pacco di carta bagnata e ripiegata che accompagna il bolo di vetro durante la lavorazione, tenendo la canna orizzontale e facendola rotolare sul bordo dello scagno

borséle: molle o pinze per modellare il vetro a caldo

bronzino: piastra orizzontale, oggi in ferro un tempo in bronzo, per far rotolare il bolo di vetro attaccato in canna per sagomarlo

canna da soffio: tubo di ferro per soffiare, come una bolla di sapone incandescente, il vetro libero o in stampo

canna di vetro: dal vetro di base la canna si ottiene tirando il bolo in due sensi

colori: nel vetro muranese si ottengono aggiungendo ossidi metallici di diversa natura

crystallo: vetro trasparente e incolore la cui qualità è legata alla purezza delle materie prime, che contengono la minor quantità possibile di ossidi coloranti

incalmo: innesto, saldatura a caldo di due pezzi di vetro i cui bordi sono fatti combaciare per ottenere un oggetto di differenti colorazioni o lavorazioni

incamicciato: vetro formato da due o più strati sovrapposti

lattimo: vetro dalla caratteristica opacità e colorazione lattea dovuta alla presenza di microcristalli di cloruro di calcio e sodio

levada: consiste nel prelevare con la canna da soffio il vetro per la lavorazione, intingendolo nel crogiolo

maestro: capogruppo della piazza, che impartisce gli ordini e opera le scelte operative durante la lavorazione

magiòsso: attrezzo in legno, costituito da un cilindro con cavità emisferica e manico, che aiuta nella formatura a mano volante del pezzo

mano volante: lavorazione eseguita senza l'ausilio di stampi, ma solo con

pinze o molle (borséle), strumenti di legno (magiòssi), bála de carta e altri semplici attrezzi

momolo: bolo di vetro leggermente allungato pronto per la lavorazione

murrina: piccolo disco o cilindro ottenuto per stiramento di un bolo di vetro risultato di strati successivi di colori, la cui sezione appare come un disegno a forme concentriche

opalino: vetro lattiginoso semitrasparente di colorazione cangiante, causata dall'aggiunta di cristalli di arsenicato di piombo

péa: stadio più avanzato del momolo, dove il bolo a forma di pera è pronto per la lavorazione definitiva a mano volante o in stampo

piazza: squadra, gruppo operativo minimo della fornace, da tre a otto persone guidate dal maestro

pulegoso: vetro semiopaco che ingloba una serie di bollicine irregolari e minute

scagno: banco da lavoro del maestro vetraio, attorno cui ruotano le azioni della piazza

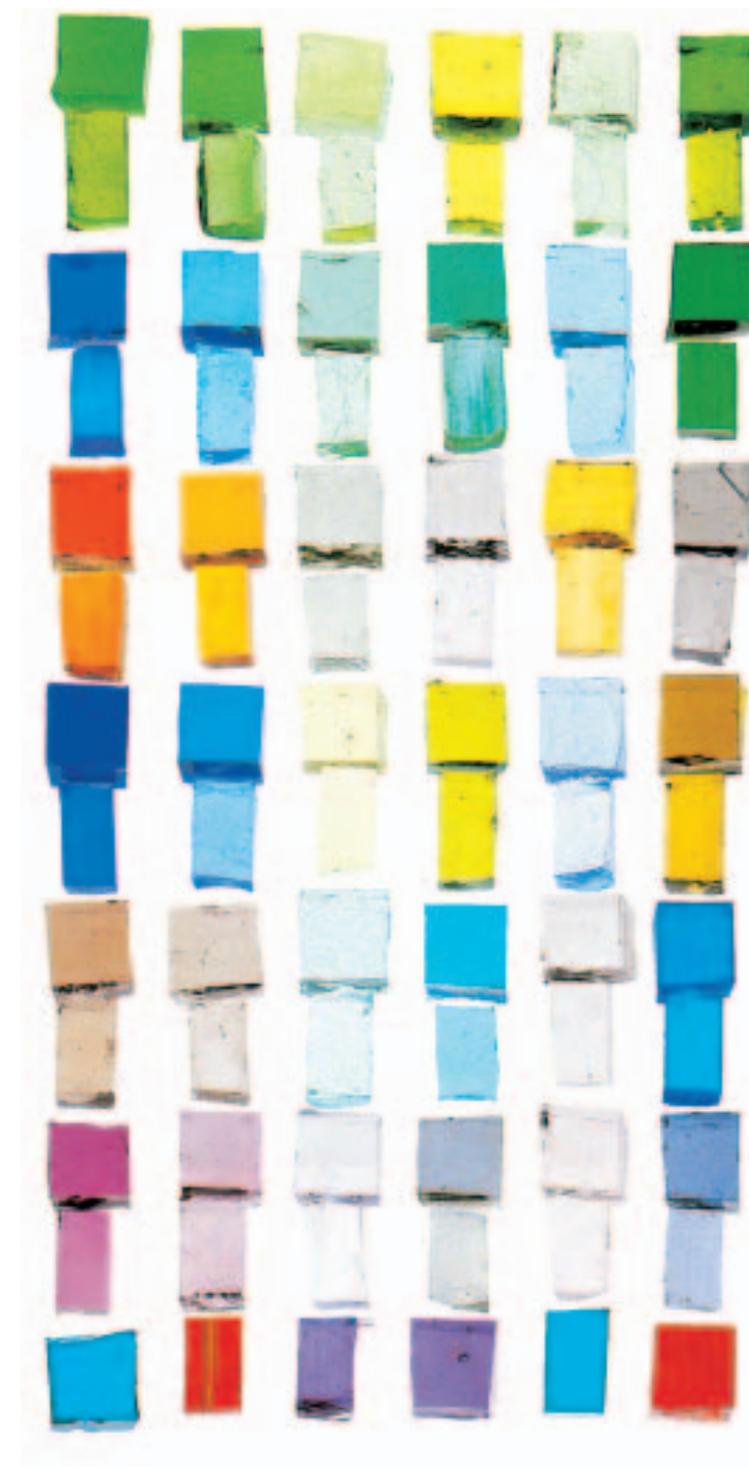
sommerso: vetro a più strati policromi, massiccio, lavorato e plasmato a caldo

stampo: normalmente a pianta rotonda, in legno o metallo, si apre in due pezzi incernierati in verticale lungo la mezzeria, all'interno del quale viene soffiata la péa

stampo a fermo: a pianta non circolare, dove il vetro viene soffiato senza possibilità di rotazione del pezzo

tagliante: grosse forbici con cui tagliare il vetro incandescente

vetro: il vetro muranese è composto per il 70% di sabbia di cava e silice con l'aggiunta di piccole quantità di ossido di carbonio, carbonato di calcio, nitrati e arsenico. La fusione, che necessita di 9 ore circa, avviene in forni a metano a 1400 gradi, mentre la temperatura durante la lavorazione è di 1000°-1100°





particolare dei diffusori di *Blob*

a caldo, si passa alla pressatura, per arrivare al vetro soffiato elaborando però uno stampo in legno per una coppia di diffusori, allo scopo di ridurre al minimo tempi di esecuzione e scarti di materiale. Un modello che ha anche richiesto un processo di taglio e molatura non comune, al tempo, fra le vetrerie dell'isola.

Muovendo da una diversa necessità di progetto, in Floppi viene adottato invece uno spesso vetro pressato, pressoché industriale, avvalendosi per la realizzazione di un'azienda muranese che normalmente lo produce per impieghi più standardizzati. "Vetro adatto a fare luce", quindi, concentrando l'attenzione sulle caratteristiche da dare all'oggetto, dalla consistenza degli strati di materia alla qualità tattile della superficie, dall'appropriatezza dei supporti al controllo complessivo dei costi.

Dall'inizio degli anni novanta, l'attenzione verso nuovi indirizzi di ricerca e design, assieme alla curiosità per soluzioni progettuali poco esplorate, trovano 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; metodologia di lavoro e iter operativo possono essere a questo punto proficuamente applicati 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.

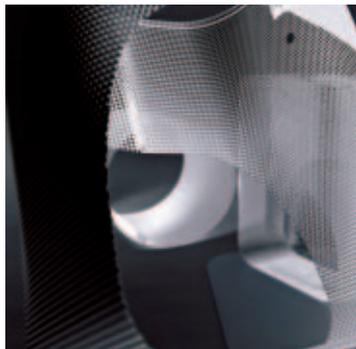
In particolare sono mature le modalità per trasferire all'ambito domestico applicazioni provenienti da settori tradizionalmente deputati alle sperimentazioni.

Foscarini ha rafforzato negli anni la propria struttura di ricerca e sviluppo e l'ufficio tecnico in relazione a tali esigenze; ha scelto, anche avvalendosi di consulenti esterni, di impiegare più persone nello studio dei materiali, mettendo l'accento sull'intero ciclo di vita del prodotto, dalla sorgente impiegata alla durata delle parti costitutive, alla biocompatibilità delle finiture e del packaging. In attrezzati laboratori, ulteriormente ampliati nella nuova sede, vengono realizzati modelli, prototipi e condotte prove sui materiali.

Con il progetto di *Orbital* nel 1992, Foscarini per la prima volta dunque ha adottato un vetro in lastra serigrafato, non prodotto a Murano; per realizzare il treppiede che la sostiene viene scelta una lavorazione della lamiera al laser. Una tecnologia innovativa altrettanto inedita per l'azienda, destinata comunque a essere ripresa, a distanza di un decennio, per le sezioni di sfera della sospensione *Supernova* e nella struttura-diffusore di *Rha+Thor*.

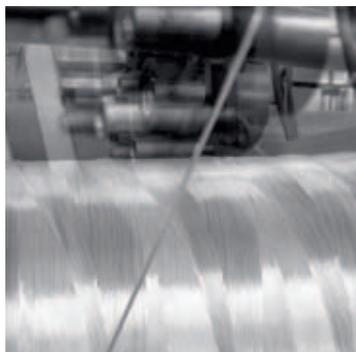
La strada all'impiego della plastica è stata aperta invece nel 1993 con il polipropilene e il polietilene stampato (autoestinguenti e riciclabili) per il diffusore di *Havana*. Il materiale rispondeva bene alla necessità



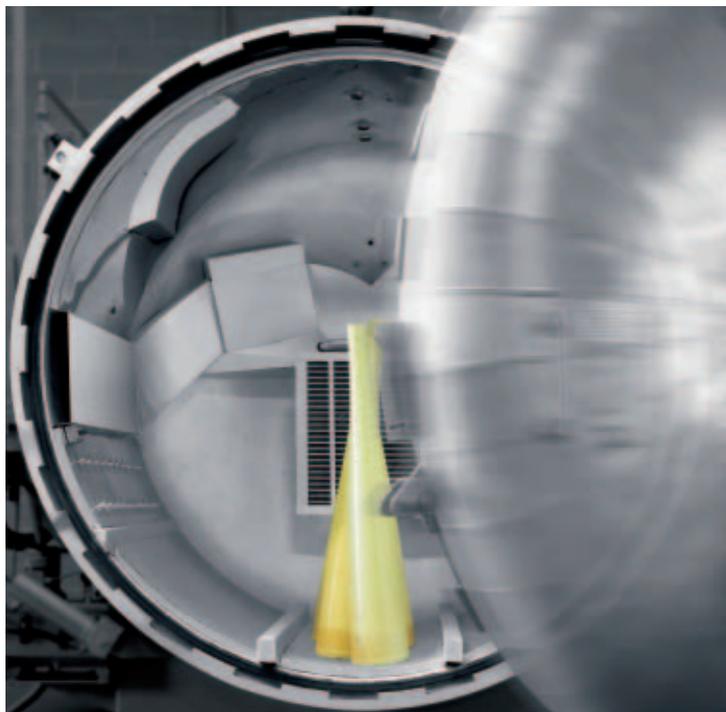


pagine precedenti:
Supernova, Ferruccio Laviani, 2000
in alto:
particolari della rete metallica di *Bague*

di un corpo lampada leggero, capace di un impatto fisico poco invasivo, quasi etereo. Oltre due anni di ricerche sono stati necessari per la realizzazione di *Mite*, lampada prodotta dal 2000, con corpo in tessuto di vetro avvolto da un filo in fibra di carbonio o kevlar®. In relazione alla volontà di avere un apparecchio che trasmettesse adeguatamente il flusso luminoso, è stata individuata un'ideale tecnologia costruttiva – il *roving* – e sono stati man mano perfezionati uno stampo e una forma appropriati. Negli ultimi anni sono divenute davvero numerose le sperimentazioni di materiali e tecnologie condotte da Foscarini; punto di partenza le specifiche esigenze di progetto, che si possono sviluppare all'interno di un contesto imprenditoriale teso alla ricerca e connotato da un'estrema libertà nel poter ricorrere a diverse risorse produttive e tecnologiche. Per consentire ai cavi elettrici opportunamente isolati di passare all'interno del corpo ad anello della sospensione *O-space* è stato utilizzato il poliuretano espanso ad alta densità, lasciando in modo suggestivo totalmente libero lo spazio centrale circoscritto; la tecnologia del rotomoulding è stata invece sperimentata per produrre *Blob*; mentre la rete metallica forata e stirata, rivestita di resina siliconica trasparente, è divenuta assieme involucro portante e diffusore nel modello da tavolo *Bague* del 2003.



lavorazioni del materiale composito
del diffusore di *Mite*
pagina a fianco:
sezione e calotta di *O-space*

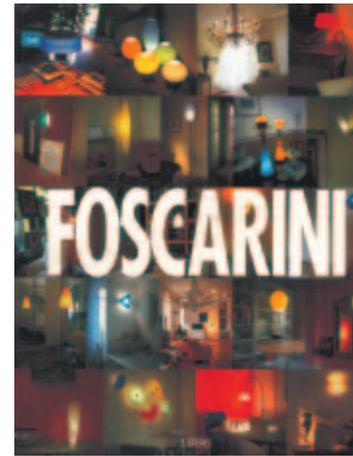


1994_99

**IL PERCORSO VERSO
LA QUALITÀ**



1994_99 IL PERCORSO VERSO LA QUALITÀ

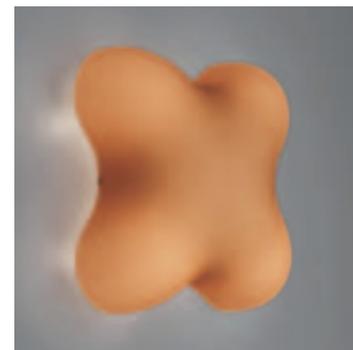


pagina a fianco:
imballaggi
in alto:
copertina del catalogo,
Claudio Dell'Olio/Box², 1996

Alla fine del 1993, Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato decidono di ricondurre in modo più stretto all'azienda l'indirizzo artistico e le scelte progettuali, per quanto riguarda designer e prodotti. Una decisione non facile ma necessaria che impone un nuovo passo verso una più articolata e adeguata impostazione delle strategie imprenditoriali. Il bilancio dell'esperienza appena conclusa con Rodolfo Dordoni appare senz'altro positivo, ma viene privilegiata alla fine l'intenzione di costruire una precisa identità; la scelta di lavorare attorno ai linguaggi progettuali del recupero delle forme essenziali, minime e basic appare una delle possibili strade da percorrere.

La collaborazione con Piero Lissoni vuole segnare proprio un cambiamento di rotta verso modelli in vetro soffiato concepiti con pochi segni: nascono così nel 1994 Cap, Flat e Basic – una sospensione a saliscendi quest'ultima, che adotta il bianco per supporto e diffusore, proposto in tre semplicissime configurazioni del vetro – e due anni dopo Bugia.

Si vanno consolidando nel frattempo alcuni rapporti con designer coinvolti a suo tempo da Dordoni. Il mutamento d'indirizzo investe anche il nuovo catalogo progettato nel 1996 da Claudio Dell'Olio dello studio milanese Box². Lo stampato si caratterizza per un'immagine friendly, dall'illustrazione dei prodotti, fotografati da Santi Caleca accesi all'interno di ambientazioni domestiche, alla copertina in broccato semplicemente spillata – perché pensato anche per un'ampia diffusione –, alle schede tecniche descrittive composte all'interno di pagine color pastello secondo i vari tipi di lampade. Su questo filone, che ricerca specialmente forme contemporanee in vetro soffiato, dai colori caldi adatte a effetti di luce avvolgente, si colloca l'apporto di Defne Koz, che con Circus prima e Dress poi, costruisce con sensibilità levigati diffusori dai supporti quasi invisibili. Oppure le esperienze iniziali di Valerio Bottin con Double e Vitt, nella modellazione del volume precorritrici della riuscita Cross del 1998, sospensione dall'ampio vetro satinato soffiato in stampo a fermo studiata per emettere luce diffusa verso il basso e concentrata verso l'alto. Dello stesso designer, la lampada da terra Totem compone tre diffusori in polietilene satinati con accensione indipendente. E ancora Prospero Rasulo, che dopo l'esperienza di Alcea, nel 1998 disegna Qua, sorta di morbido cuscino vitreo a quattro lobi da soffitto o parete, mentre in Caliz di Lievore Asociados l'asta di supporto da terra è in legno scuro o alluminio. Alex Hochstrasser con la sospensione Hoc raccorda in una forma continua in vetro bianco una calotta rovesciata e un cilindro



pagina a fianco, dall'alto in senso orario:
Basic, Piero Lissoni, 1994;
 allestimento per l'Euroluce, Carlo Urbinati
 e Alessandro Vecchiato, 1996;
Cross, Valerio Bottin, 1998;
Caliz, Lievore Asociados, 1997

dall'alto:
Zen, Roberto Palomba
 e Ludovica Serafini, 1996;
Qua, Prospero Rasulo, 1998;
Elfo, Denis Santachiara, 1999

svasato per concentrare in basso la luce; mentre le proposte di Roberto Palomba e Ludovica Serafini vanno da Zen, che imprigiona un cilindro vitreo bianco con un trevie di supporto ligneo, a Dom, sperimentazione sul processo di molatura artigianale a mano su multipli industriali.

I modelli si moltiplicano, arricchendo notevolmente l'offerta. Non c'è però un'unica programmatica via progettuale e, nei medesimi anni, Foscarini guarda ad altri linguaggi del design, concretizzandoli nei materiali e nelle soluzioni costruttive considerate adeguate a ciascun oggetto. Ferruccio Laviani, dopo *Orbital* (ancora oggi fra le icone Foscarini più conosciute), disegna *Dolmen*, scatola d'alluminio in grado di incorniciare la luce, graficamente ritagliata da quattro ampi fori, tamponati davanti e dietro da lastre plastiche.

Inseguendo il tema del rinnovamento del lampadario veneziano, Tom Dixon progetta la collezione *Lightweight*, scultorei modelli a otto bracci in sottile tondino metallico. La lampada da tavolo *Elfo* del 1999 rappresenta un assaggio del filone magico-ludico impersonato da Denis Santachiara: un inaspettato ologramma rende visibili e illusoriamente tangibili sulla superficie i piccoli personaggi in vetro lavorato a lume posti all'interno del diffusore.

Nel 1996 Foscarini decide di conseguire la certificazione UNI EN ISO 9001 a completamento di un processo – avviato dall'inizio del decennio con l'attivazione ad esempio di una procedura di monitoraggio dei reclami – teso al raggiungimento di un sistema di qualità complessivo dell'impresa, dall'organizzazione del lavoro al controllo del soddisfacimento del consumatore finale.

Si tratta della scelta di dedicare attenzione a una serie di aspetti centrali per l'azienda – anche se certo non ancora pienamente rilevanti per il pubblico finale – in grado di assommare nuove "qualità" alla costruzione dell'identità di un'impresa di disegno industriale.

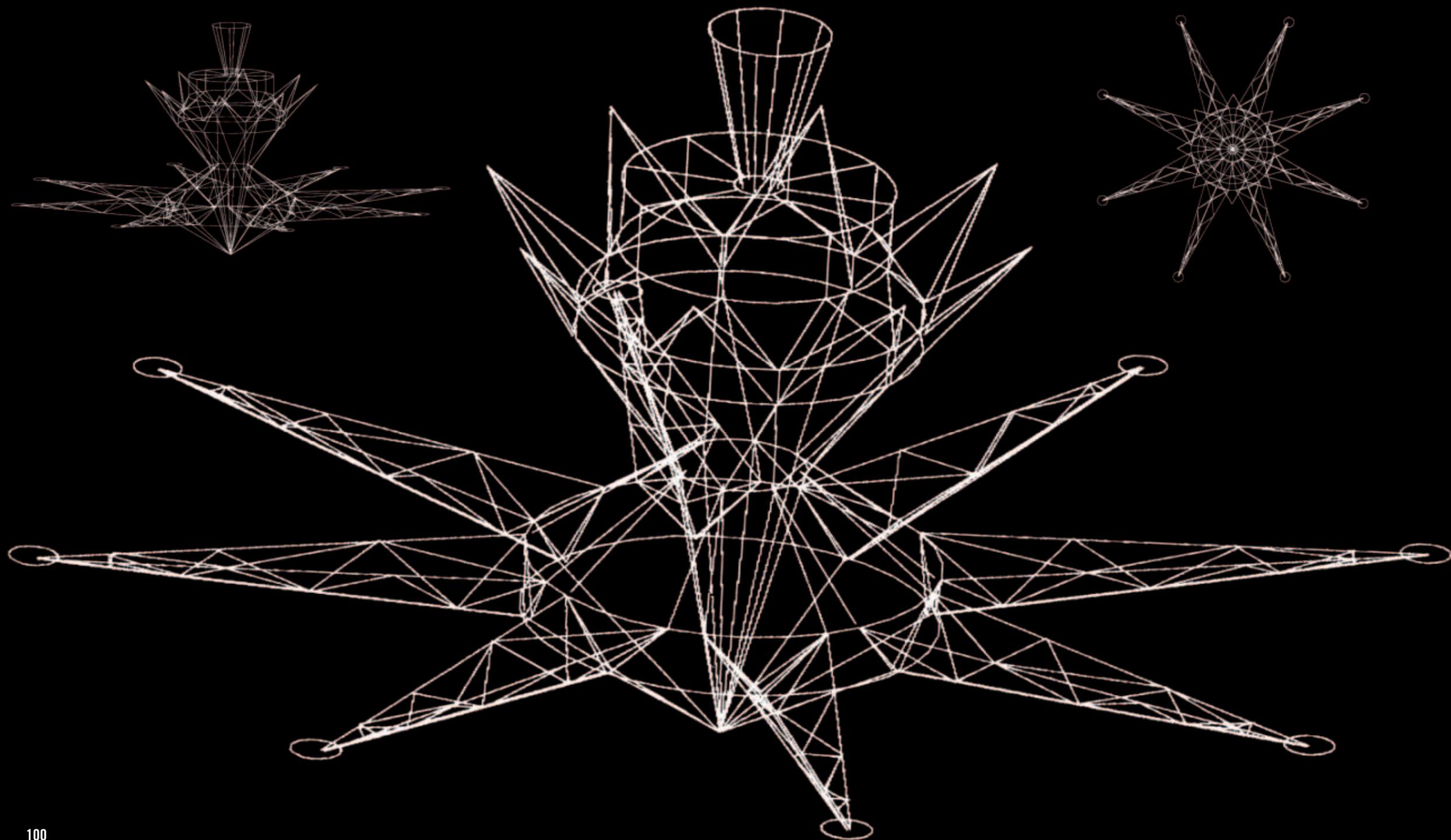
L'espansione della rete commerciale e della varietà dell'offerta comportano un consistente aumento di fatturato; muovendo dalle indicazioni derivate da un'indagine di un istituto di ricerca condotta sui punti vendita nel 1999, si decide inoltre di sostenere nello specifico il marchio Foscarini, non sempre adeguatamente conosciuto e associato a un preciso prodotto.

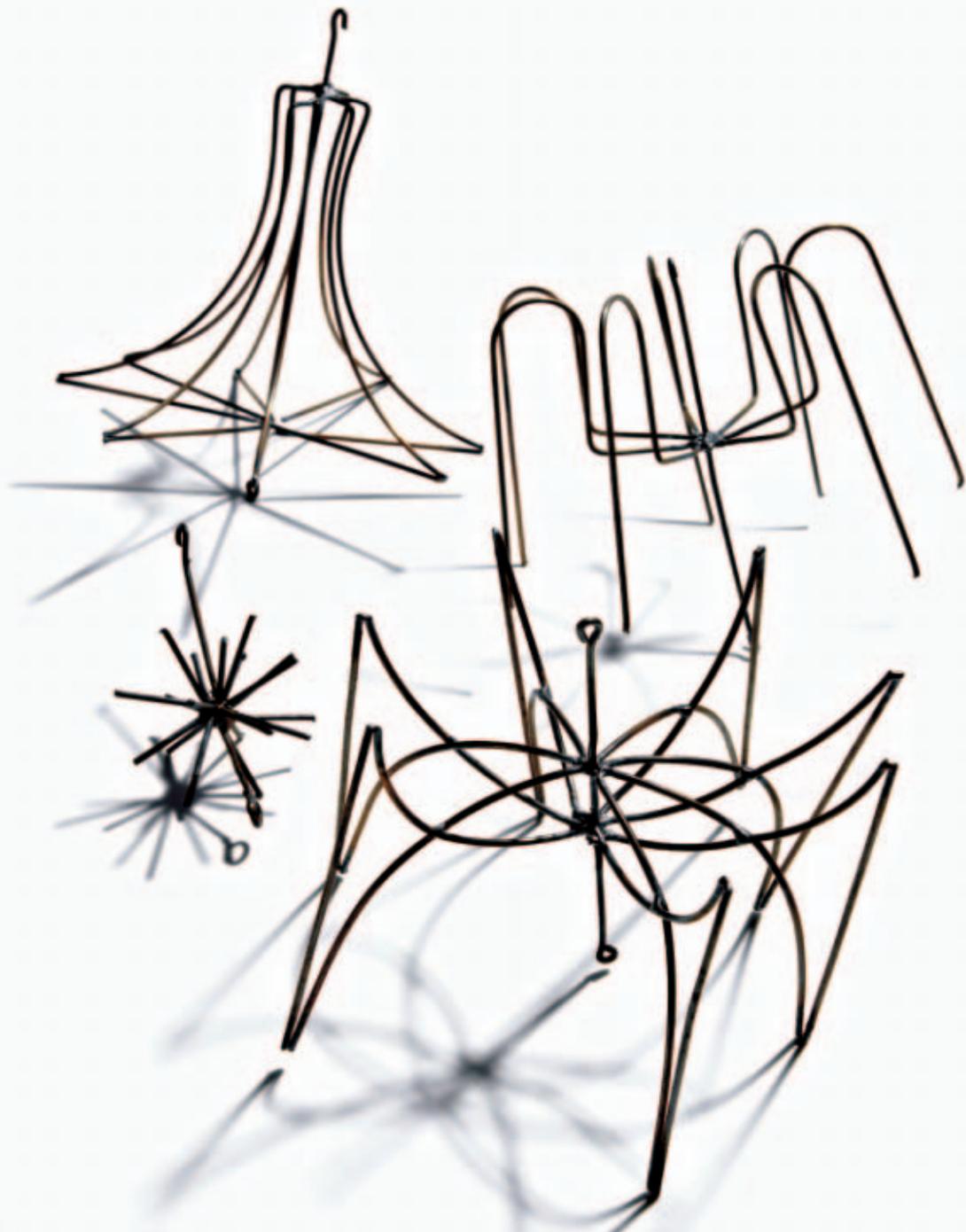
Anche in considerazione di questi elementi viene operata la scelta di affidare all'agenzia Attila di Milano – specializzata nel settore della moda – la comunicazione, le relazioni esterne e la progettazione grafica.

L'opzione, che appare come risultato di una complessa serie di valutazioni, presenta aspetti stimolanti per quanto riguarda l'idea di affermare se stessi attraverso l'associazione con gli ambiti più vitali del made in Italy, ma anche nodi problematici legati al possibile progressivo allontanarsi dalla focalizzazione sull'industrial design.

LAMPADE
LIGHTWEIGHT







LIGHTWEIGHT 1995

Tom Dixon



pagine precedenti:
rendering, Tom Dixon, 1994
pagina a fianco e in alto:
prototipi della collezione Lightweight, 1995

Con la collezione Lightweight Tom Dixon si confronta nel 1995 con il tema dell'illuminazione degli ambienti con un punto di luce centrale; un filone di ricerca intrapreso dall'azienda nei primi anni novanta con la realizzazione della Venice Collection di Patrice Butler. Proseguendo una personale sperimentazione sulle potenzialità spaziali delle strutture in tondino metallico, che già aveva generato nel 1991 altri prodotti per l'arredo, il designer propone quattro disegni di lampadario, reinterpretando la classica conformazione a braccia e componibilità dei modelli veneziani. Realizzate in metallo laccato e colorato giallo, rosso, blu o grigio scuro sono tutte munite dei medesimi piccoli diffusori in vetro bianco soffiato, satinato per evitare l'abbagliamento, ospitanti sorgenti alogene a bassa tensione. Tre varianti sono diversificate dal profilo sagomato delle braccia e agganciabili tra loro sullo stelo tramite un anello e un giunto sferico munito di "raggi", mentre la quarta è un complesso traliccio.

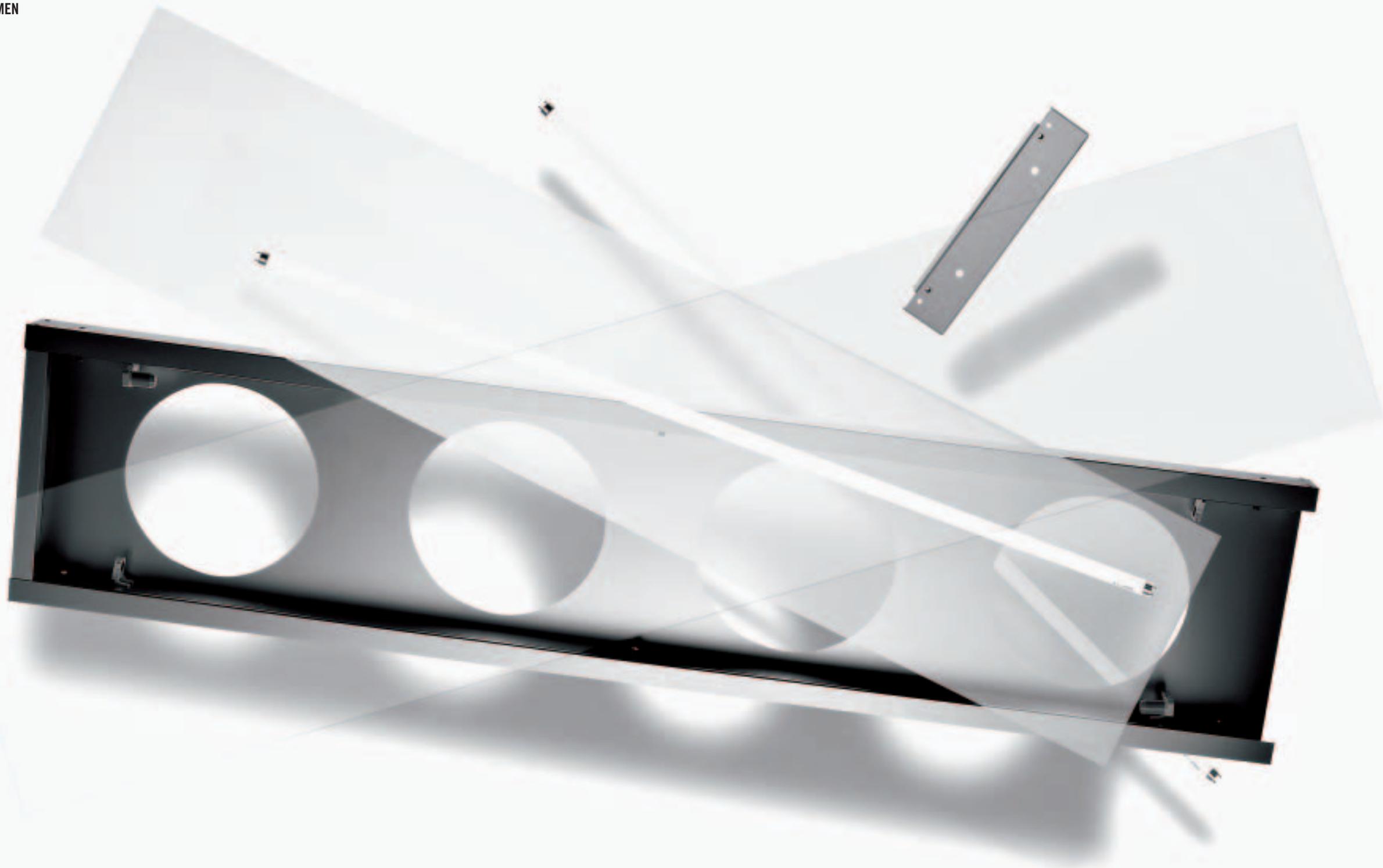
Quest'ultimo lampadario, che raggiunge un diametro di 120 cm sviluppando alla base otto braccia, è costituito da un centinaio di elementi retti saldati artigianalmente a comporre un telaio reticolare. È l'unico pezzo della collezione ancora in produzione con finitura zincata a caldo, color grigio lucido.

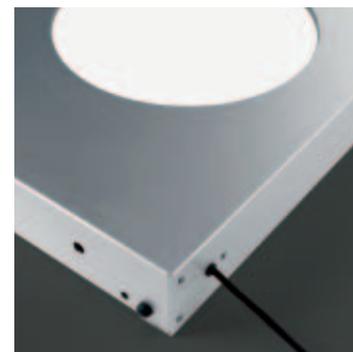
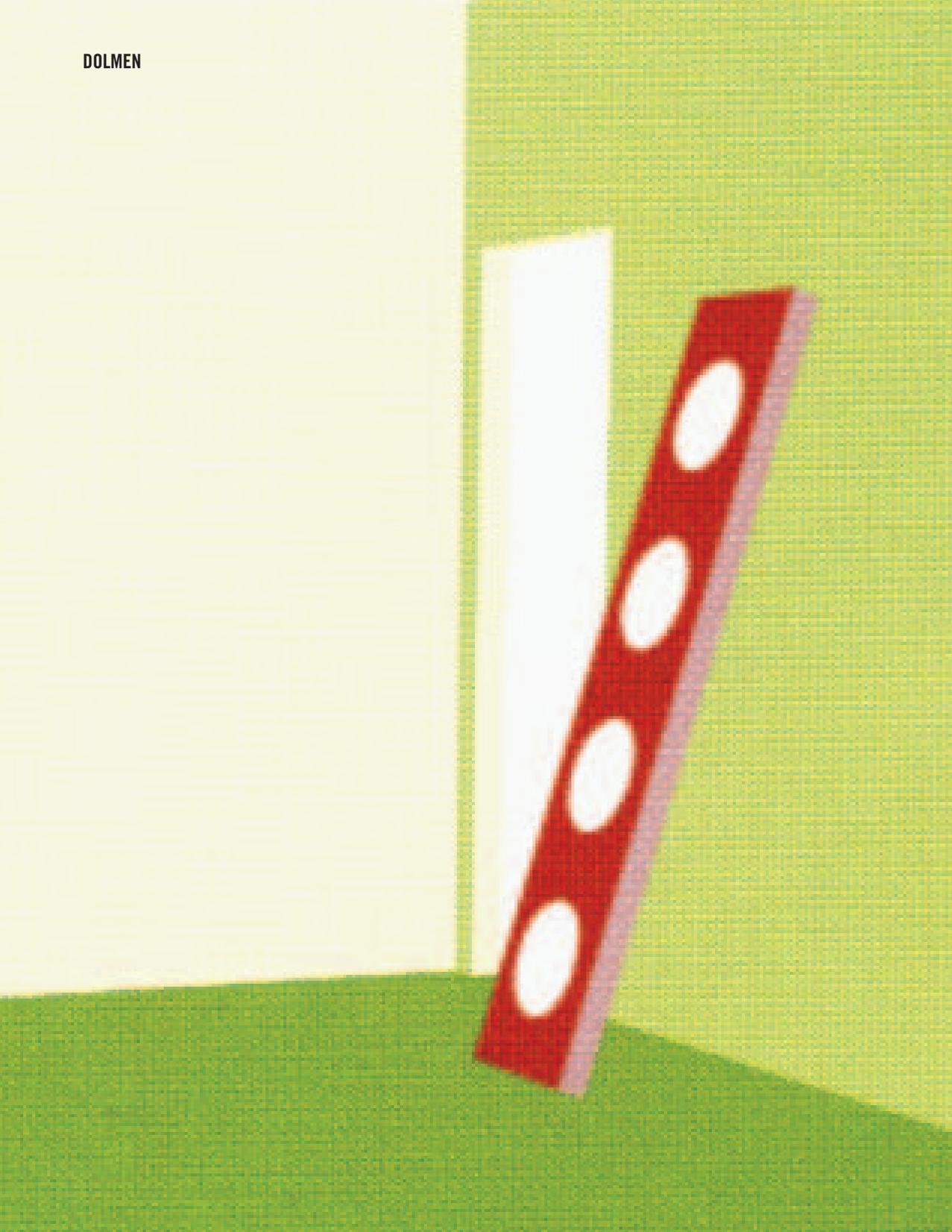
Lightweight è un prodotto anomalo ma significativo per Foscarini. Anomalo per il suo collocarsi al confine di modalità

produttive semiartigianali, cui in ogni caso la versatilità realizzativa dell'azienda riesce a fornire puntuali risposte; significativo perché dialoga con un'interessante idea di design, segnata dalla forte caratterizzazione e impatto visivo, pur dentro una contemporanea cultura di progetto.

LAMPADE
DOLMEN







pagina a fianco:
rendering, studio Laviani, 1996
in alto:
particolari di *Dolmen*, 1996

DOLMEN 1996

Ferruccio Laviani

Alta 180 e larga 40 cm, Dolmen è uno stretto e leggero parallelepipedo da appoggiare inclinato alle pareti, in piedi o coricato, appeso al soffitto e in disposizioni multiple. Essenziale nelle parti costitutive, è composto da una "scatola" in alluminio che racchiude e amplifica l'effetto delle due fonti luminose fluorescenti (energy saving) attraverso due schermi in policarbonato lexan, bianco l'anteriore e trasparente il posteriore. I quattro fori di eguale diametro, che segnano la superficie frontale, generano un'alternanza di superfici opache e luminose diffondendo con discrezione la luce.

Allo schermo retrostante è perciò affidato il compito di illuminare, soprattutto sfruttando come piano riflettente le pareti degli ambienti. Anche il trattamento superficiale dell'involucro – laccato a polveri epossidiche per il modello arancio, versione non più in produzione, naturale spazzolato e anodizzato per quello alluminio – contribuisce ad accentuare la matrice grafica del progetto di Laviani, una costante del suo operare. Dolmen ha identificato per Foscarini l'approdo all'idea di una lampada flessibile, duttile, in grado di adattarsi a tipologie d'impiego differenti, in particolare nella sua configurazione originaria da appoggiare semplicemente a parete; un'interessante e anticipatrice apertura verso una polifunzionalità dell'oggetto, divenuta certo una delle tematiche centrali del design contemporaneo.

Altrettanto significativo il recupero dell'immaginario linguistico e visivo degli anni sessanta, destinato a suscitare grande interesse.

LAMPADE
DRESS





“Il mio fine – dichiara Defne Koz – è quello di creare strumenti quotidiani in grado di comunicare emozioni, capaci di continuare a sorprendere. Per questo motivo il linguaggio progettuale non segue né un particolare stile e nemmeno i trend alla moda. Resiste al tempo, è semplice ma non banale, innovativo per scelta dei materiali e per tipologie formali”. In effetti Dress, lampada da tavolo disegnata nel 1996 e ancora in produzione, incarna questo approccio al progetto. Koz concepisce un vetro soffiato di grandi dimensioni – la versione maggiore raggiunge 61 cm di altezza per 26 di diametro – plasmando un cilindro con un semplice restringimento. Per mantenerlo perfettamente integro, cioè senza forature, è stato studiato un particolare aggancio per bloccare la montatura. Estremamente pulita nella forma, Dress diffonde la luce attraverso il doppio strato vitreo, bianco all'interno, giallo pesca o bianco all'esterno, consentendo anche la doppia accensione: tre lampadine a incandescenza (o energy saving) sono rivolte verso il basso, una invece è puntata verso il soffitto integrando così il flusso luminoso con una porzione riflessa. Satinato superficialmente, utilizzando un procedimento di acidazione del vetro per evitare impronte digitali, il diffusore è appoggiato su una base, quasi invisibile, in acciaio inox e metallo laccato bianco a polveri epossidiche. La serie comprende una versione da tavolo di minori dimensioni e una da terra retta da un esile stelo.

Dress testimonia al meglio il tentativo di mantenere vitale la tradizione progettuale e produttiva del vetro soffiato, riletta alla luce di un linguaggio morbido, semplice e rassicurante.



pagina a fianco:
spaccato tecnico di Dress, ufficio tecnico
Foscarini, 1996



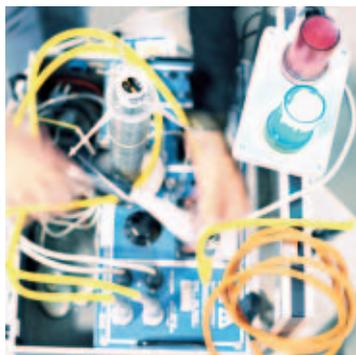
IDEE
**QUALITÀ E CUSTOMER
SATISFACTION**



verifiche di qualità del prodotto

QUALITÀ E CUSTOMER SATISFACTION

Investire sul consolidamento di un preciso profilo identitario significa avviare una strategia a lungo termine, che comporta azioni correttive e verifiche costanti del processo, caratterizzata da qualità globale e customer satisfaction, elementi destinati a divenire sempre più rilevanti e decisivi per il successo delle imprese. L'aspetto qualitativo in un'azienda ha relazione da una parte con le caratteristiche di conformità alle norme di sicurezza dei prodotti, dall'altra con la garanzia che i processi aziendali siano collocabili all'interno di parametri prefissati. Per ciò che riguarda gli apparecchi illuminanti, le norme di sicurezza sono diverse a seconda dei paesi dove sono esportati i prodotti; Foscarini a partire dal 1992 ha adeguato la produzione per conseguire i marchi di qualità italiano IMQ, tedesco VDE, statunitense e canadese ULc. Ha deciso di far testare le lampade, oltre che nei propri laboratori, anche da istituti esterni e di farle aderire alle disposizioni più restrittive, come quelle americane. Per quanto concerne invece la "qualità aziendale", a cominciare dalla predisposizione nel 1990 di un meccanismo di monitoraggio dei reclami, Foscarini si è dotata di un sistema di controllo della qualità – ed è stata una fra le prime imprese italiane nel settore delle lampade – certificato nel 1996 con il conseguimento dell'UNI EN ISO 9001 (diventata poi Vision 2000). La certificazione della rispondenza a entrambi i requisiti – prodotti sicuri e azienda garantita per la qualità – è attestata dal marchio ENEC. All'interno di un Piano qualità aziendale vengono definite – e sottoposte a controllo – responsabilità, mansioni, procedure e risorse impiegate. Un Piano nel quale, oltre al cliente finale utilizzatore del prodotto, sono considerati parti interessate dipendenti, fornitori e rivenditori. Le modalità e le procedure monitorate coinvolgono perciò tutta l'azienda; da un lato, il settore commerciale, approvvigionamento, assemblaggio e consegna dei materiali, per quanto concerne i prodotti a catalogo; dall'altro, il marketing, la progettazione e lo sviluppo, relativamente ai nuovi prodotti e alle serie limitate. Una verifica della qualità del processo che interessa dunque tutte le diverse fasi di sviluppo delle lampade, a partire dall'ideazione fino alla commercializzazione. Questo significa per Foscarini assicurare al rivenditore, e quindi al cliente finale, l'adeguatezza del prodotto rispetto a un insieme di requisiti: design e funzionalità innanzitutto; sicurezza come rispondenza piena alle normative; conformità a quanto esplicitamente dichiarato nell'impiego della componentistica, nei materiali e nei modi di assemblaggio, per ciò che riguarda la durata nel tempo. Tali scelte comportano investimenti sulla formazione e aggiornamento professionale



veduta della linea di stoccaggio e dettaglio dei dispositivi di verifica di qualità del prodotto
pagina a fianco:
particolare del packaging

del personale, cui si aggiunge un rapporto stretto di collaborazione con i fornitori, e infine la predisposizione di una serie di verifiche del prodotto nelle fasi di lavorazione in azienda (in accettazione e in produzione).

Allo stesso modo richiedono un'attenzione particolare agli ambienti e alle condizioni di lavoro, una cura specifica alla precisione degli strumenti di misura, ai materiali, alle tecnologie di imballaggio, alla logistica delle spedizioni. Ovviamente, tutto ciò è strettamente legato al miglioramento dell'efficienza dell'impresa ma anche al soddisfacimento dell'acquirente degli apparecchi illuminanti.

Il consumatore è innegabilmente il protagonista del mercato e, nell'ultimo decennio in particolare, la propensione all'acquisto appare sempre più legata al diffondersi di una cultura del servizio che si desidera riconoscere nei prodotti e nei luoghi deputati alla vendita. Da questo deriva un processo di trasformazione dell'azienda, che si orienta al cliente e si va progressivamente dotando di una struttura organizzativa capace di comprenderne le esigenze presenti e future, soddisfarne i requisiti tentando in più di anticiparne le aspettative. "L'impresa per crescere – ha scritto il sociologo Giampaolo Fabris – ha bisogno di un consumatore soddisfatto. La fidelizzazione del consumatore va divenendo un fattore cruciale nelle strategie d'impresa.

La via maestra alla fidelizzazione la si ottiene garantendo una piena soddisfazione delle sue esigenze". La decisione di investire prioritariamente sul costante miglioramento delle varie fasi del processo aziendale e sul rapporto con il pubblico è divenuta nel tempo per Foscarini sempre più strategica. "La soddisfazione del consumatore – conferma Fabris – diviene allora l'obiettivo da privilegiare. Ma anche l'investimento più redditizio che l'impresa possa compiere".



2000_03

**DESIGN COME
INNOVAZIONE**

XIX Premio Compasso d'Oro ADI

Tite e Mite
Lampade

Marc Sadler
Designer

Foscarini Murano srl
Produttore

Compasso d'Oro

Giuria

Mario-Lauris Joussef, Presidente
Filippo Alison
François Burkhardt
Omer Calabrese
Francisco Jaraola
Maurizio Morgantini
Erik Spiekermann

2000_03 DESIGN COME INNOVAZIONE



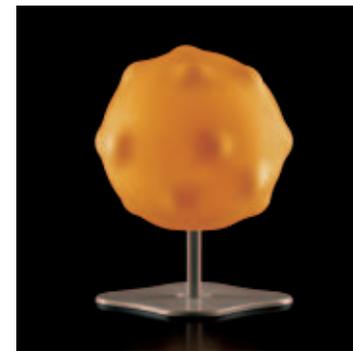
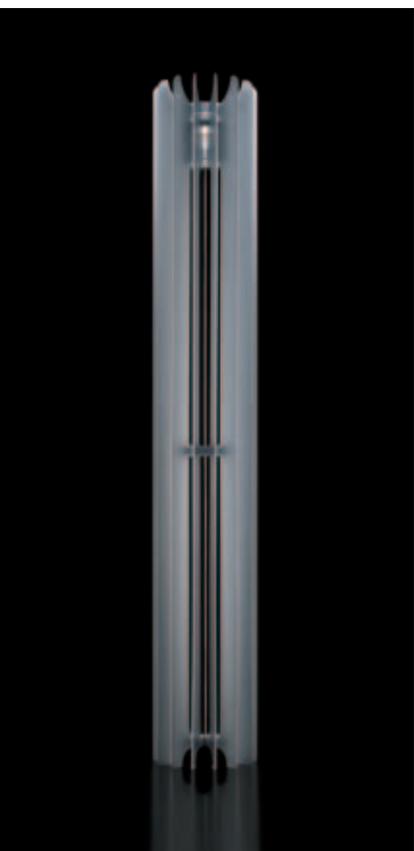
pagina a fianco:
attestato del Compasso d'oro-ADI, 2001
in alto:
Mite, Compasso d'oro-ADI, 2001,
pagina pubblicitaria

All'inizio del millennio Foscarini si presenta come un'azienda di design dell'illuminazione il cui punto di forza risiede nella ricerca di qualità progettuale, produttiva e commerciale.

Nel tempo si è andato consolidando il meccanismo decisionale in merito ai progetti presentati e richiesti ai designer, selezionati da un gruppo di lavoro dove sono presenti competenze differenti, prima di passare all'ufficio tecnico. Una struttura quest'ultima che progressivamente si è configurata con un nucleo di ricerca e sviluppo, con persone interne ed esterne dedicate specificamente allo studio sui materiali, e che nell'insieme cura l'ingegnerizzazione del prodotto – dal disegno esecutivo all'aderenza alle normative –, la realizzazione dei prototipi avvalendosi di un laboratorio di modellistica e prove materiali.

L'immagine e la comunicazione nel 2000 si era rivolta in particolare al pubblico e alla stampa generalista, con una campagna organizzata da Attila che – oltre al catalogo *Foscarini fashion light*, illustrato dalle immagini di Ruy Teixeira, Laura Rizzi, Fabio Meazzi e Renai&Renai, e alle pagine pubblicitarie contornate da silhouette di Maddalena Sisto – culmina con una “sfilata con lampade”, evento realizzato a Milano in concomitanza con l'Euroluce 2000. La strategia, volta a dialogare anche con le dinamiche del mondo della moda, appare interessante sebbene in qualche caso non sempre congruente con il bagaglio di esperienze e le prospettive di sviluppo di Foscarini.

Conclusasi quindi col 2001 la collaborazione con Attila, vengono identificati diversi referenti per comunicazione e progettazione visiva: come visual designer è scelto Artemio Croatto di Designwork di Udine, mentre le relazioni esterne sono affidate a Silvia Rizzi e all'agenzia Ergo. Il logotipo disegnato nel 1989 da Dordoni viene riproporzionato e nell'aprile 2002 è pubblicato il nuovo catalogo, che recupera una specifica centralità per il design. Il ritmo della lettura, scandito da una doppia pagina nera-grigia per introdurre i diversi tipi di apparecchi luminosi, è ordinato per ogni singola lampada dalla successione, rispettivamente, di immagini ambientate, di dettagli e dell'intero prodotto, realizzate da Massimo Gardone/Azimut e Ruy Teixeira. Il taglio fotografico didascalico, connotato da netti chiaroscuri che accentuano la tridimensionalità e l'effetto luminoso degli apparecchi, è appropriato a una composizione rigorosa, dai colori decisi, spesso stesi in ampie campiture piatte a cui sono sovrapposte le immagini trattate come segni grafici.



pagina a fianco, dall'alto in senso orario:
Supernova, Ferruccio Laviani, 2000;
Bubble, Valerio Bottin, 2000;
Blob, Karim Rashid, 2002;
Thor, Luca Nichetto e Gianpietro Gai, 2001;
O-space, Luca Nichetto e Gianpietro Gai, 2003

dall'alto:
Lampoon, Aldo Cibic, 2002;
Lenin, Ferruccio Laviani, 2001;
Yet, Studio Kairos, 2003

Oltre che negli allestimenti, lo stesso linguaggio espressivo viene declinato in due strumenti recenti della comunicazione aziendale: il sito web e la rivista "Lux", neonato approfondimento culturale sul tema della luce, che affronta anche campi diversi dal design come l'arte, la scienza e la tecnologia.

Questo triennio è caratterizzato da una maggiore consapevolezza per quanto riguarda l'identificazione dei caratteri, lo sviluppo linguistico e produttivo degli apparecchi illuminanti. Utilizzando il vetro soffiato innanzitutto, dove la ricerca sulle potenzialità del materiale e delle tecniche di lavorazione viene perseguita, ad esempio, coinvolgendo Aldo Cibic. Le lampade Cocò e Lampoon, concepite come parte di una famiglia, esplorano inedite soluzioni costruttive per il diffusore vitreo. Ma anche Ferruccio Laviani con la sofisticata lampada da tavolo Lenin modula il flusso luminoso attraverso uno schermo in acciaio inox lucidato fatto scorrere su un corpo ellittico in vetro soffiato trasparente.

La sperimentazione sulle plastiche, iniziata nel 1993 con Havana, prosegue con l'impiego di materiali e tecnologie spesso mutate da altri ambiti produttivi, adattandoli al progetto della luce. Così Mite, e la relativa collezione Tite, Lite e Kite, disegnata da Marc Sadler e vincitrice del Compasso d'oro-ADI 2001, deriva dalla lavorazione del tessuto di vetro unito alla fibra di carbonio o kevlar® usata per le canne da pesca o le mazze da golf.

Sono oggetti che, anche come disegno, spesso intraprendono strade poco esplorate finora nel settore. O-space di Luca Nichetto e Gianpietro Gai è un guscio costituito da un sandwich in poliuretano espanso ad alta densità, in modo da potervi annegare un tubo di rame con all'interno i cavi elettrici. Rimangono così completamente celati alla vista i dispositivi di alimentazione e la sorgente, riparata dalla forma del contenitore. Valerio Bottin con Bubble riflette sulla definizione di una sospensione sferica capace di diffondere uniformemente la luce, mediante sei elementi diffusori uguali in policarbonato tenuti assieme da uno snodo in metallo cromato.

Blob di Karim Rashid è invece realizzata con la tecnologia rotation moulding, innovativo ed economico sistema di modellazione del polipropilene, e nella versione più grande può diventare una seduta, inaugurando un alternativo utilizzo domestico, anche da esterni, del dispositivo d'illuminazione. Sulla stessa bivalenza d'uso lavora lo studio Kairos con Yet, lampada-mensola componibile che sfruttando una sola sorgente fluorescente si illumina completamente. Realizzata in policarbonato stampato colorato e satinato, è provvista di costolature di irrigidimento che ne segnano graficamente la superficie. Altri apparecchi fanno dialogare atmosfere luminose e diffusori in materiali metallici,

in basso:
copertina del catalogo, Attila, 2000;
copertina del catalogo, Artemio
Croatto/Designwork, 2003

pagina a fianco, dall'alto in senso orario:
evento a Milano, 2000;
allestimento per l'Euroluce, Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato, 2001;
allestimento per l'Euroluce, Artemio
Croatto/Designwork, 2003, vedute

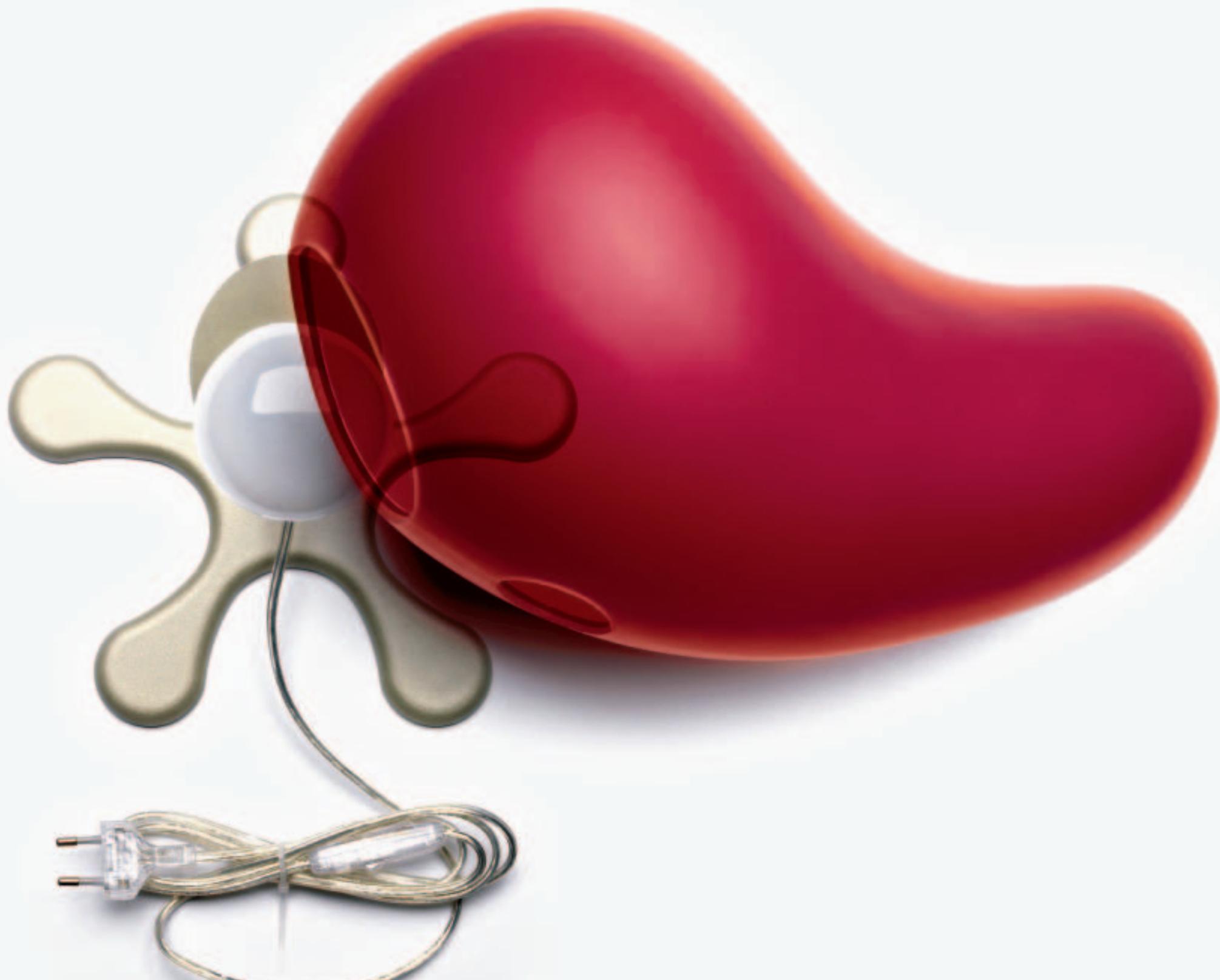
come Supernova di Laviani, sospensione formata da una teoria di sottili dischi paralleli in acciaio inox o alluminio tagliati col laser, che ricostruiscono il volume di una sfera. “L’idea principale di Supernova – afferma il progettista – è stata quella di realizzare una lampada di grande volume, con un peso e un packaging che non la rendessero ‘impegnativa’. È stato così che ho pensato a delle lame che, assemblate, costruissero il volume che desideravo. La sfera si interseca con altre che ne svuotano il volume, creando un disegno optical che ricorda oggetti di design tipici degli anni ‘60 e ‘70. Il particolare disegno delle lamine che compongono la lampada rende la diffusione della luce ottimale”. Una raggiera di lamine in alluminio a tutta altezza, sempre tagliate col laser, è la struttura autoportante di Rha+Thor, disegnata da Nichetto e Gai, dove la presenza di uno schermo superiore rende possibile l’emanazione della luce, sia verso l’alto che verso il basso. La rete metallica rivestita di resina siliconica è struttura e superficie in Bague di Patricia Urquiola ed Eliana Gerotto, prefigurando un particolare approccio che accomuna esperienze visive e tattili degli oggetti, per una morbidezza di tocco coerente con la forma.

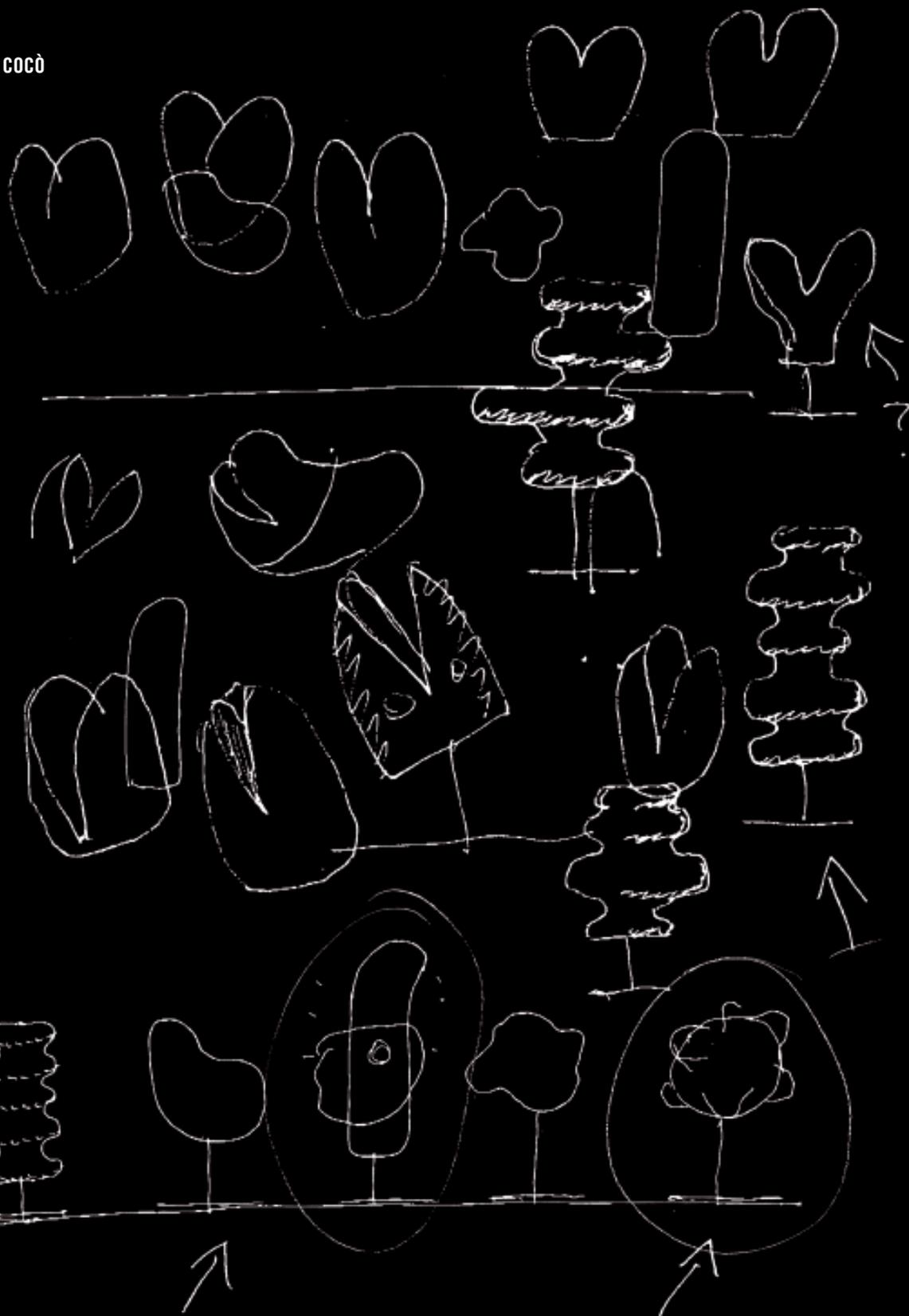
Foscarini nel 2003 ha raggiunto i vent’anni di attività: occupa una trentina di persone, presenta un fatturato in costante crescita, la maggior parte del quale realizzato sul mercato internazionale. La costruzione di un nuovo stabilimento segna in modo simbolico e assieme fisico il concludersi di una prima significativa parte della storia dell’impresa. Sempre ubicato a Marcon, l’edificio aumenta in modo consistente lo spazio disponibile per l’organizzazione delle differenti fasi del lavoro aziendale; impostazione architettonica, distribuzione spaziale e allestimento degli ambienti trovano una giusta sintonia e corrispondenza con i caratteri dei prodotti, dell’immagine, della qualità complessiva Foscarini.



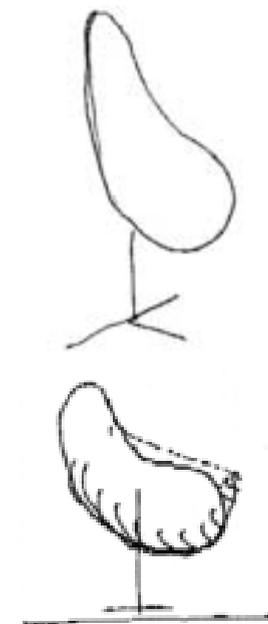
LAMPADE
COCÒ







pagina a fianco e in basso:
disegni della collezione, Aldo Cibic, 2000



COCÒ 2000

Aldo Cibic

Il nome tradisce il riferimento figurativo, scanzonato e giocoso, ispiratore di Aldo Cibic. Con un approccio a lui consueto, il progettista tenta di “umanizzare” l’oggetto, ammorbidendolo e togliendovi ogni asperità. Al contempo intraprende una ricerca sulle potenzialità del vetro e sul tipo di luce che deve fornire una lampada da tavolo.

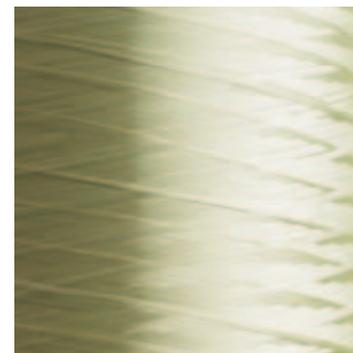
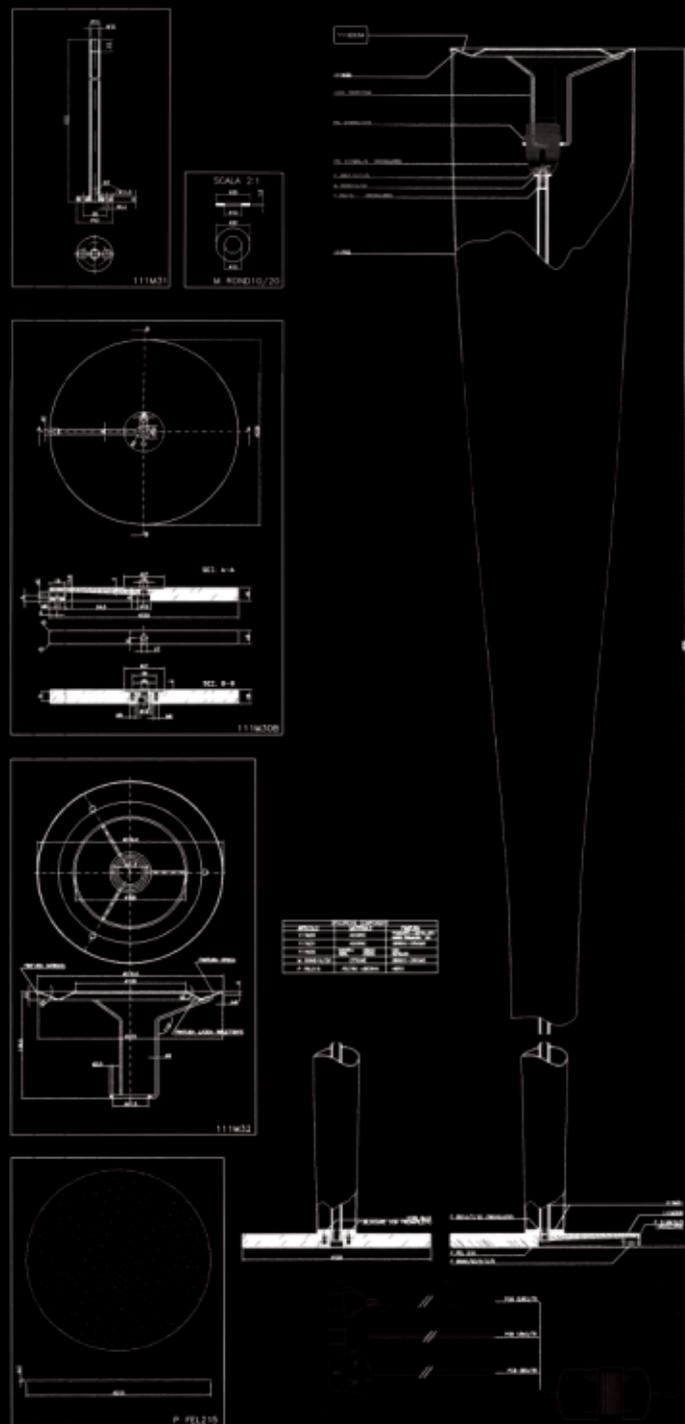
Vari adattamenti tecnici hanno variato la configurazione continua e chiusa che caratterizzava inizialmente il diffusore. Per ottenere un vetro di quella forma, soffiato in uno stampo a fermo, è stata posta particolare attenzione al controllo dello spessore e della consistenza del materiale per evitare, nei possibili punti di ispessimento o per la presenza di bolle d’aria nell’impasto, fastidiose ombre sulla superficie quando la lampada viene accesa. Inoltre è stata studiata la collocazione sul fondo del diffusore della zona di attacco della canna da soffio, l’unica possibile vista la conformazione del vetro, in modo che l’apertura potesse essere coperta dall’elemento lenticolare su cui si innesta il piede dell’apparecchio. L’ampio foro circolare deriva invece dalla necessità di far uscire il calore prodotto dalla sorgente – una lampadina a incandescenza da 100 watt – e dall’assicurare le normali attività di manutenzione. La sua dimensione e posizione sull’asse inclinato del diffusore sono funzionali a convogliare correttamente il flusso luminoso sul piano di lavoro. Il risultato è quindi un duplice effetto di luce: calda e diffusa attraverso il vetro,

bianco all’interno e bianco o rosso rubino all’esterno, e diretta per effetto dell’apertura rotonda. In più, per evitare impronte digitali sulla superficie, il diffusore viene satinato con un procedimento di acidatura. Anche il disegno della base del sostegno, rispetto a una soluzione zoomorfa immaginata dal progettista, si regolarizza in fase esecutiva diventando una sorta di “zampa” palmata a cinque lobi realizzata in pressofusione di alluminio e fornita di piedini antigraffio. Il sostegno è un sottile tubo in metallo laccato alluminio. Spingendo ancora sulla relazione tra possibilità di lavorazione del vetro di Murano ed elaborazione di nuove forme, Cibic progetta nel 2003 Lampion, “boccia” dalle morbide protuberanze sempre soffiata in uno stampo a fermo.

LAMPADE
MITE







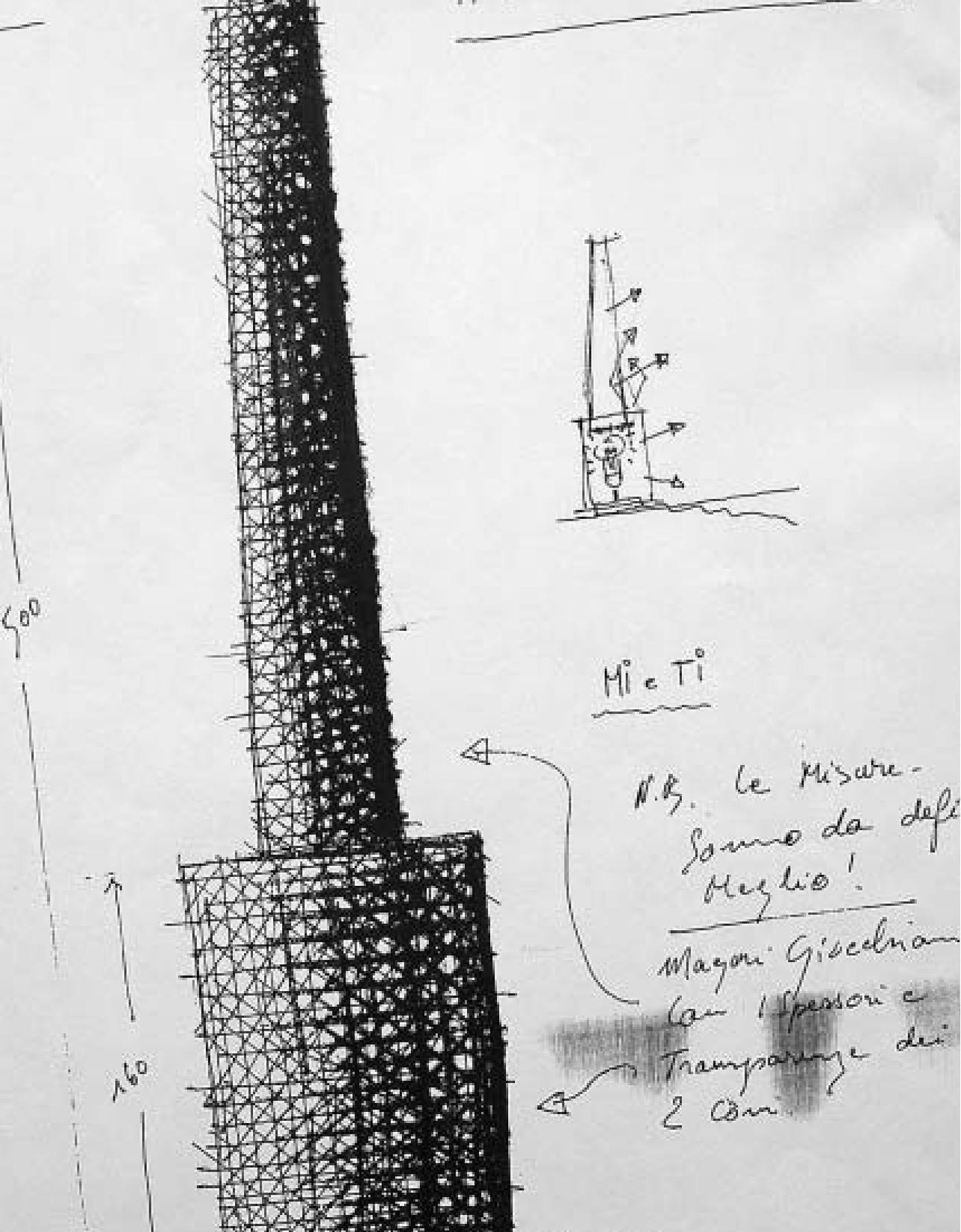
pagine precedenti:
 prototipi *Mite*, 1999
 pagina a fianco:
 disegno tecnico di *Mite*, ufficio tecnico
 Foscarini, 2000
 in alto:
 particolare del filo di kevlar®

MITE 2000

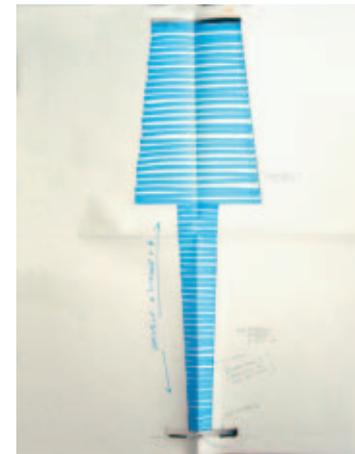
Marc Sadler

Frutto di oltre due anni di ricerche, la lampada da terra *Mite* è prodotta dal 2000. Concepita da Marc Sadler, utilizza un diffusore alto 185 cm, a pianta circolare che si sagoma allargandosi verso l'alto, realizzato in tessuto di vetro con avvolto un filo in carbonio per la versione nera, in kevlar® per la versione gialla. La formatura avviene in uno stampo in cui, posizionati due pezzi di tessuto di vetro impregnato con una speciale resina trasparente, viene avvolta la fibra. La polimerizzazione è realizzata mediante cottura in forno sotto vuoto (a pressione controllata). Lo spunto del progetto deriva proprio dall'individuazione del materiale e delle tecniche di lavorazione. "Con le lampade per Foscarini – afferma il progettista – ho dovuto considerare con molta attenzione le origini storiche dell'azienda. Il suo prodotto ha sempre avuto una connotazione tipicamente veneziana, muranese nella lavorazione del vetro, con grande sensibilità per la qualità della materia. La plastica si colloca quasi all'opposto di questo atteggiamento nella trasformazione della materia. L'intento è stato quello di trovare un *trait d'union* fra le tecniche impiegate per il vetro e la materia in questione: in quel caso ho pensato a un sistema che già utilizzavo per i prodotti di largo consumo, ovvero per le mazze da golf, le racchette da tennis, gli sci". Il risultato che insegue Sadler è quello di ottenere un diffusore trasparente e infrangibile con il *roving*, un procedimento industriale basato

sull'avvolgimento di fili di carbonio, 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 utilizzando sezioni minori. Il produttore individuato, che normalmente applica questa tecnologia a canne da pesca e remi per imbarcazioni, ha dovuto adeguare i propri processi produttivi per soddisfare questa richiesta: lo sforzo maggiore sta nel controllare che in ogni fase la riduzione degli spessori, quindi la consistenza dello strato di materiale composito, non indebolisca la struttura. L'iniziale disegno di Sadler, un alto cilindro con doppia svasatura che monta all'estremità superiore un faro d'automobile, presenta difficoltà di esecuzione perché richiede due stampi e nel punto di contatto il filo, durante la cottura, tende a accavallarsi aumentando l'opacità del materiale. La forma del diffusore attuale nasce proprio per ridurre al minimo la sovrapposizione dei fili, la parte terminale più stretta dove l'effetto è più evidente viene infatti accorciata in fase di finitura. Determinante per l'effetto luminoso complessivo risulta inoltre la collocazione della sorgente, una alogena da 250 watt con dimmer: tre astine metalliche la mantengono alla corretta distanza dal diffusore, sospingendola dal bordo superiore,



MITE



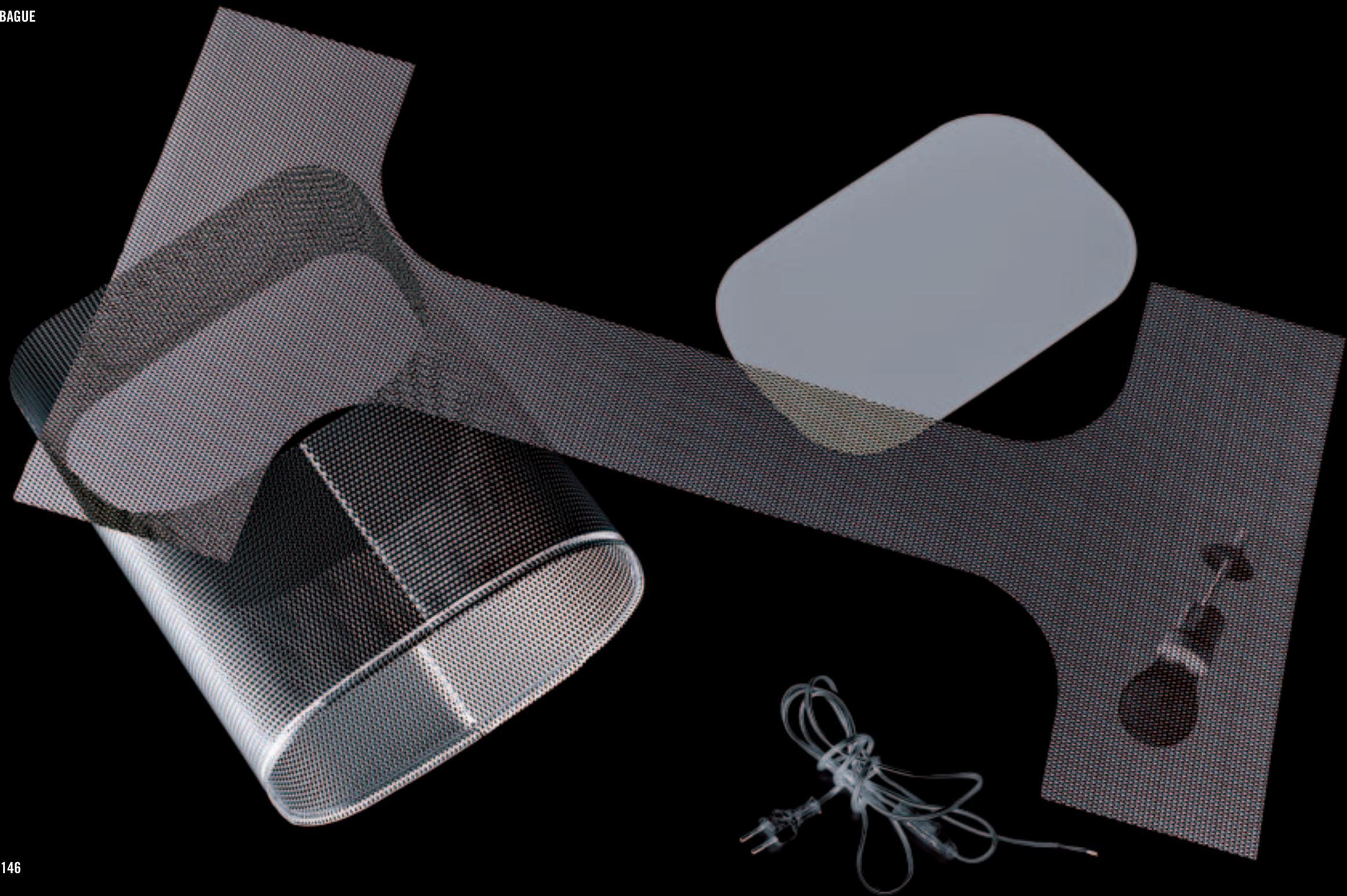
pagina a fianco:
 disegno di una versione da tavolo,
 Marc Sadler, 2000
 dall'alto:
 Lite, Marc Sadler, 2001, veduta delle due
 dimensioni e disegno

evitando così le ombre che sarebbero prodotte, ad esempio, dall'asta centrale di supporto. L'anello di finitura superiore, realizzato in acciaio inox lucidato a specchio, che regge tale tre vie, 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 con protezione antigraffio, fa da piede al diffusore. La famiglia è stata ampliata nel 2001 con la versione da tavolo Lite e nel 2003 con Kite, lampada da parete con montatura in metallo laccato color alluminio a polveri epossidiche. La giuria del Compasso d'oro-ADI 2001 assegnando il premio a Mite e alla sospensione Tite ha così motivato: "questi modelli costituiscono una decisa innovazione tecnologica nel campo della lavorazione vetraria". Assai interessante e innovativa si presenta certo la ricerca per un apparecchio a piantana, inedito nella soluzione tecnica e materica, realizzato con una struttura assieme corpo portante e illuminante; un materiale contemporaneo e nuove prestazioni luminose per ripensare morfologia e tipologia del classico luminatore. Mite è conservata presso la collezione di design del Centre Pompidou di Parigi.

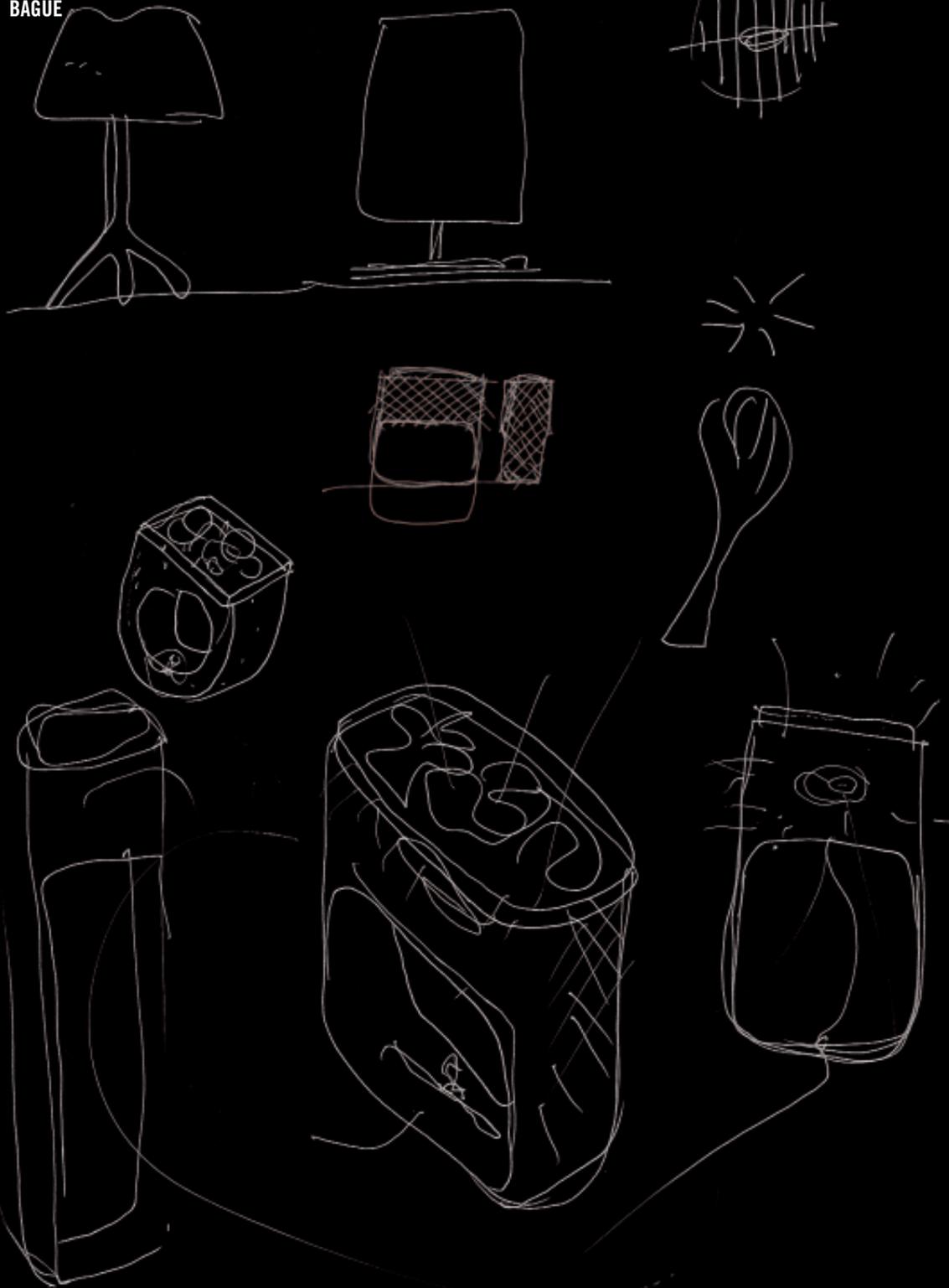


LAMPADE
BAGUE





BAGUE



BAGUE 2003

Patricia Urquiola ed Eliana Gerotto



pagina a fianco:
disegni, Patricia Urquiola, 2003
dall'alto:
modelli della struttura-diffusore, 2003

Patricia Urquiola ed Eliana Gerotto traggono ispirazione dalla forma di un anello da indossare al dito per proporre una lampada da tavolo. E il primo modello di Bague si concretizza in una sagoma di cartone, simile a quella attualmente prodotta, con l'aggiunta di un saggio di un possibile materiale costruttivo finora mai utilizzato per la realizzazione di lampade, la rete siliconata, che prefigura l'effetto illuminotecnico e percettivo immaginato.

Il risultato, dopo varie prove di piegatura, taglio e giuntura del materiale, è un apparecchio in cui supporto strutturale e diffusore sono costituiti proprio da una rete metallica forata e stirata laccata bianco, grigio chiaro o nero che, rivestita superficialmente dalla resina siliconica trasparente, diffonde una luce soffice e filtrata. Uno spesso schermo in plexiglass che copre il corpo della lampada, diventando una sorta di "tappo" luminoso, evita fenomeni di abbagliamento e aumenta la propagazione verso l'alto della luce. Il piano di appoggio è invece illuminato direttamente essendo privo di barriere protettive dalla sorgente a incandescenza (da 100 watt) installata all'interno del corpo. Prodotta in due versioni – l'una allungata, l'altra di dimensioni più contenute –, ospita l'ingresso del cavo elettrico lateralmente, facendolo attraversare un attacco rotondo trasparente appositamente disegnato, in modo da non compromettere la pulizia

della forma dell'apparecchio. Basata su un preciso riferimento figurativo, Bague adotta quindi un'inedita modalità costruttiva che unifica in una forma continua base e diffusore della lampada. E mette in moto una riflessione non soltanto sugli aspetti percettivi della luce, ma anche su quelli tattili della materia lavorando sui contrasti: l'anima di rete trasmette un'idea di mordidezza, al contempo è rigida al tocco e costituisce l'ossatura dell'oggetto, sopra la gomma mitiga l'effetto di rigidità tipico del metallo. Bague segnala così in modo preciso la direzione intrapresa da Foscarini, fatta di lampade tecnologicamente e produttivamente ben sviluppate che non rinunciano però a una evocatività formale e visiva.



IDEE
**COMUNICAZIONE
E FOTOGRAFIA**



copertine dei cataloghi, Rodolfo Dordoni,
1989 e 1993

COMUNICAZIONE E FOTOGRAFIA

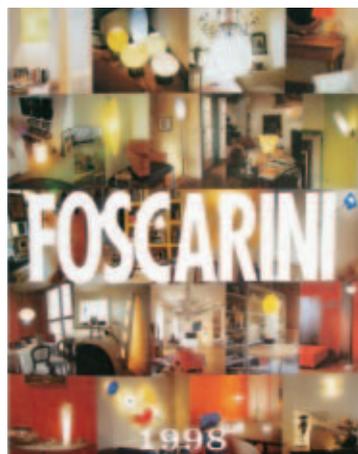
I modi dell'evoluzione della comunicazione Foscarini testimoniano il progressivo strutturarsi di questo fondamentale strumento di sviluppo aziendale, collegato alle specifiche situazioni, esigenze e bisogni, in relazione ai mutamenti strategici e di identità dell'impresa. Da una iniziale condizione, dove era prioritaria la definizione delle caratteristiche produttive e del prodotto, Foscarini si indirizza gradualmente verso una maggior centralità delle problematiche comunicative e d'immagine, finché, attraverso un processo continuo e determinato, esse diventano elemento cruciale in stretto dialogo con la precisazione dei caratteri del design, della ricerca e dell'innovazione tipologica e tecnologica. Tale evoluzione corrisponde naturalmente anche alla crescita di attenzione che queste tematiche hanno registrato nel mondo delle imprese, specialmente in quelle di design. Qualità di prodotto, di struttura, di organizzazione e processo necessitano infatti di essere sempre più adeguatamente presentati all'esterno e all'interno dell'azienda. La comunicazione integrata è un sistema complesso, che muove da decisioni strategiche, e da una parte si traduce in intervento di progettazione visiva globale – dal logo ai vari tipi di stampati e pubblicazioni, agli allestimenti di fiere o punti vendita –, dall'altra prevede la documentazione degli aspetti rilevanti dell'attività aziendale. Ogni impresa opera scelte in relazione ai propri caratteri e obiettivi che, entro certi limiti, possono subire nel tempo anche aggiustamenti e precisazioni. Dal 1983 al 1987 l'immagine Foscarini, dal marchio ai primi cataloghi,



copertina del catalogo, Claudio Dell'Olio/Box²,
1996 (edizione 1998);
copertina del catalogo, Attila, 2000

fu realizzata da Urbinati e Vecchiato, che evidenziarono la collocazione muranese, il dialogo fra l'attività nel settore del contract e il nuovo ambito del design. Il risultato fu una comunicazione pacata, tradizionale e rassicurante, in stretta relazione con il carattere dei prodotti in vetro soffiato realizzati dall'azienda.

Con la scelta di Rudi von Wedel prima e di Rodolfo Dordoni poi, designer e art director dal 1988 al 1993, Foscarini va precisando i propri caratteri, che fin dal marchio superano l'esplicito riferimento a Murano, senza però dimenticare il materiale privilegiato e originario, il vetro, progressivamente integrato con altre materie e tecnologie. La rinuncia all'identificazione univoca con la città lagunare, all'origine fisica e psicologica dell'attività aziendale, non appare certo scontata e indolore, ma viene ritenuta un passaggio obbligato per andare a costruire precise possibilità di ulteriore crescita e sviluppo. Sulla solida e strutturata identità, a pieno diritto inserita nella contemporanea evoluzione della cultura del disegno industriale, sviluppata con l'art direction di Dordoni, Foscarini pone le basi della propria duttilità e flessibilità produttiva e progettuale, di una sua precisa immagine. Esaurito il rapporto con l'architetto milanese – che si era avvalso di Emilio Tremolada per gli still life di prodotto utilizzati nei nuovi cataloghi –, la comunicazione Foscarini è curata da Claudio Dell'Olio di Box². Oggetto di attenzione divengono sia l'allargamento delle collaborazioni esterne e lo sviluppo del design, che l'aprirsi a un pubblico orientato al progetto, a una specifica sensibilità e cultura dell'abitare. Conferma questo indirizzo la scelta di proporre sui cataloghi immagini fotografiche che presentano i prodotti all'interno di contesti domestici o lavorativi, ma sempre comunque spazi dove le persone abitano e vivono. L'evoluzione del linguaggio fotografico è da mettere in relazione con la ricerca di una differente modalità di presentazione



Caliz, photo by Santi Caleca, 1997





foscarini
murano

1983

FOSCARINI

1989

FOSCARINI

2001

logotipi Foscarini:
ufficio tecnico Foscarini, 1983;
Rodolfo Dordoni, 1989;
Artemio Croatto/Designwork, 2001
in basso:
copertine del catalogo generale e dei nuovi
prodotti, Artemio Croatto/Designwork,
2002 e 2003

al pubblico, sia quella degli addetti ai lavori che dei consumatori. Uno stile meno neutrale e distaccato, invece più coinvolgente e caldo, in grado di aprire inesplorati e differenti spazi di affermazione in termini di immagine, oltre che di successo commerciale. Dal 1994 al 1999 alla realizzazione delle campagne fotografiche collabora anche Santi Caleca, che contribuisce in maniera decisa alla costruzione di un nuovo immaginario visivo per l'impiego dei prodotti. La collaborazione che nel corso del 2000-01 lega Foscarini all'agenzia di comunicazione Attila di Milano segna un passaggio significativo, in cui l'azienda adotta in maniera definitiva e integrale tutti gli strumenti della comunicazione, concepiti secondo una visione che vuole avere respiro internazionale e guarda al mondo del fashion design, in maniera un po' inedita per il disegno industriale.

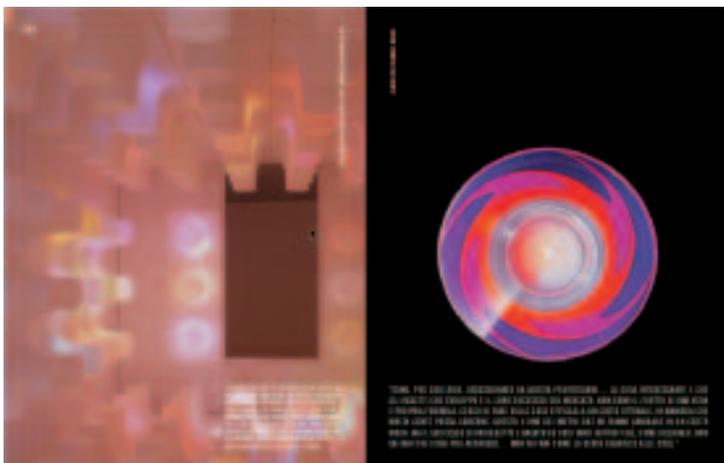
La progettazione visiva nel corso del 2001 è stata affidata ad Artemio Croatto di Designwork di Udine. Il nuovo progetto di visual design e comunicazione, illustrato dalle immagini di Massimo Gardone/Azimut e Ruy Teixeira, definisce un linguaggio espressivo fortemente contemporaneo; le caratteristiche innovative dei prodotti dell'azienda dialogano in modo serrato con la novità globale dell'immagine, che adotta un segno secco, pulito e razionale eppure sottolineato da decisi cromatismi e ricerca di evocatività visiva.

Un linguaggio declinato nei vari strumenti della corporate image, dal marchio ai cataloghi agli allestimenti, in occasione di fiere e manifestazioni, al sito web. La precisazione e la progressiva costruzione di un'identità aziendale – centrata su innovazione e ricerca nel disegno industriale, certificazione di qualità per processo e servizio – ha trovato poi ulteriore applicazione, luogo di confronto, riflessione teorica e operativa nella rivista "Lux", strumento articolato e privilegiato per il consolidarsi di una specifica cultura di un'impresa di design.

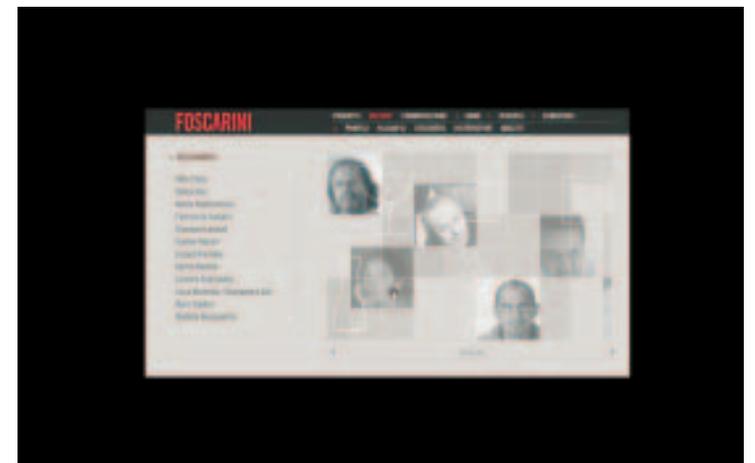
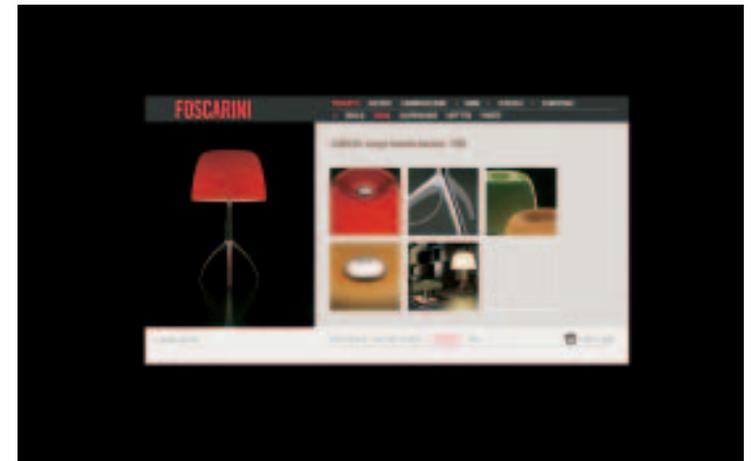




magazine "Lux", Artemio Croatto/Designwork, copertina e pagine interne



in alto e a destra:
home page e pagine del sito web,
Artemio Croatto/Designwork, 2002
in basso:
pagina pubblicitaria,
Artemio Croatto/Designwork, 2003



**DESIGNER
REGESTO
CRONOLOGIA
BIBLIOGRAFIA**

**Valerio Bottin**

Nato a Padova nel 1963, da alcuni anni affianca l'attività di architetto a quella di industrial designer, in particolare nel settore dell'illuminazione. La collaborazione con Foscarini è iniziata nel 1994 con Mistral, e conta finora una decina di modelli, tra cui Sphera, Double, Vitt, Cross, Totem, Bubble, Tutù, Affix e Spring.

Patrice Butler

Architetto formato a Londra e a New York, da metà degli anni ottanta si occupa di progetti di illuminazione, architettura e interior design. Dal 1997, dopo alcuni anni di permanenza professionale in Cina, lavora a Londra, in particolare come lighting designer. Per Foscarini nel 1992 ha ideato la collezione Venice e il sistema Nostromo.

Aldo Cibic

Nato a Schio (Vi) nel 1955, è stato tra i fondatori di Sottsass Associati e tra i protagonisti del gruppo Memphis. Con Antonella Spiezio e Smilian Cibic, fonda nel 1989 Cibic & Partners. Lo studio, oltre a svolgere progetti di architettura e interior design in Italia e all'estero – dai grandi magazzini, ai cinema, alle opere pubbliche –, si occupa di industrial design, sperimentando esperienze di autoproduzione e collaborazioni con varie aziende. Il primo progetto per Foscarini fu Cocò nel 2000, il secondo Lampon nel 2003.

**Tom Dixon**

Tunisino di nascita (Sfax, 1959), studia a Londra. Musicista professionista, si inserisce nel settore del design in veste di progettista e imprenditore, sperimentando materiali, tecnologie e forme, legate ad esempio al tema del riciclaggio. Per Foscarini è autore nel 1995 della collezione Lightweight.

Rodolfo Dordoni

Nato a Milano nel 1954, architetto e designer, si occupa di industrial design, allestimenti fieristici e negozi. La sua attività, iniziata nel 1979, si è sviluppata soprattutto nel furniture design, con la cura della direzione artistica e dell'immagine coordinata di alcune fra le maggiori aziende. Dal 1988 al 1993 si occupa di identità aziendale e art direction di Foscarini, per cui ha progettato Fruits, Lumiere, Bijou, Blossoms e Buds.

Jozeph Forakis

Designer di origine greca, nato a New York nel 1962; trasferitosi a Milano, alle iniziali esperienze statunitensi nei campi artistico, teatrale, dell'high-tech e biomedicale, affianca ricerche sulle tecnologie digitali interattive. Dal 1993 avvia una propria attività, per occuparsi in particolare di ricerca strategica e di sviluppo dei prodotti di design. Havana, lampada disegnata per Foscarini nel 1993, fa parte della collezione permanente del MoMA di New York.

**Giulio Gianurco**

Designer autodidatta, appassionato di materiali tecnici in special modo di acciaio inox, inizia a progettare oggetti all'inizio degli anni novanta. Tra le sue realizzazioni, concentrate nei settori delle rubinetterie e degli elettrodomestici, troviamo Blues, lampada ideata nel 1998 per Foscarini.

Gordon Guillaumier

Nato a Malta nel 1966, si trasferisce a Milano nel 1989 per terminare gli studi in industrial design. Collabora quindi con l'architetto Rodolfo Dordoni occupandosi di progettazione e sviluppo dei prodotti. Oltre a consulenze artistiche e di design management, sempre per produttori di arredi, ha ideato vari oggetti, tra i quali Senglea per Foscarini nel 1993.

Itamar Harari

Israeliano di nascita (Tel-Aviv, 1960), si laurea in architettura a Firenze e, trasferitosi a Milano nel 1989, lavora 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 1995 avvia uno studio di consulenza, design e management. Per Foscarini è autore nel 1996 del modello Mir e, due anni dopo, di Joint.

**Alex Hochstrasser**

Nato nel 1973, si occupa di progettazione di oggetti dal 1997, specialmente di apparecchi illuminanti. Dopo le collaborazioni con gruppi internazionali come Ideo, arricchisce la sua attività anche con interventi di visual design. Per Foscarini ha disegnato il modello Hoc nel 1999.

Defne Koz

Nata ad Ankara (Turchia) nel 1964, dopo gli studi a Milano, collabora per un breve periodo con Sottsass Associati. Ha progettato arredi, oggetti per la tavola, elettrodomestici per varie aziende internazionali, oltre a intervenire negli allestimenti di negozi e abitazioni. La collaborazione con Foscarini iniziata nel 1994 con Circus porta, due anni dopo, alla nascita di Dress.

Ferruccio Laviani

Architetto e designer nato a Cremona nel 1960, è tra i fondatori del gruppo Solid e socio dello studio De Lucchi di Milano dal 1986 al 1991. Senza tralasciare i progetti di product design, la sua attività ha assunto nel tempo una dimensione più ampia includendo, specialmente per varie aziende del settore dell'arredo, la direzione artistica, l'immagine grafica, gli allestimenti fieristici, di manifestazioni e showroom. Orbital per Foscarini segna nel 1992 il suo esordio nel progetto delle lampade; una collaborazione che prosegue con Bit, Dolmen, Supernova e Lenin.

**Giovanni Levanti**

Nato a Palermo nel 1956, dove si laurea in architettura, prosegue gli studi a Milano. Docente alla Domus Academy, dal 1986 svolge la sua attività progettuale a Milano, collaborando con varie aziende italiane ed estere e partecipando a mostre internazionali di design. Per Foscarini concepisce nel 1993 la lampada Quadro e nel 1996 Quadralta.

Lievore Asociados

Fondato a Barcellona nel 1991 da Alberto Lievore (Buenos Aires, 1948), Jeannette Altherr (Heidelberg, 1965) e Manel Molina (Barcellona, 1963), lo studio Lievore si occupa di progettazione di arredi, d'interni, packaging, consulenza e direzione artistica. Nel 1996 lo studio progetta per Foscarini il modello Esa, l'anno successivo Caliz.

**Piero Lissoni**

Architetto nato a Milano nel 1956, fonda nel 1986 con Nicoletta Canesi lo studio Lissoni che interviene in progetti di industrial, graphic, exhibition e interior design, e di architettura. I primi lavori sono della fine degli anni settanta; poi il suo nome si lega a quello di numerose imprese, attive in particolare nel campo dell'arredo, per le quali concepisce non solo oggetti ma di frequente anche l'identità aziendale. Con Foscarini dal 1994 disegna i modelli Basic, Cap, Flat e Bugia.

Francesco Lucchese

Nato in provincia di Messina nel 1960, si laurea in architettura a Milano nel 1985. Elabora, negli anni, numerosi progetti di industrial design legati al settore dell'illuminazione – del 1996 è Mix per Foscarini – e della ceramica. Più recente è l'impegno dello studio nella cura dell'immagine coordinata dei prodotti, sotto il profilo grafico, espositivo e comunicativo.

Alessandra Matilde

Dopo gli studi in scenografia a Venezia, si trasferisce a Londra, dove per alcuni anni disegna installazioni e set. A New York dal 1999, comincia 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 per Foscarini la lampada Ellepi.

**Marco Mencacci**

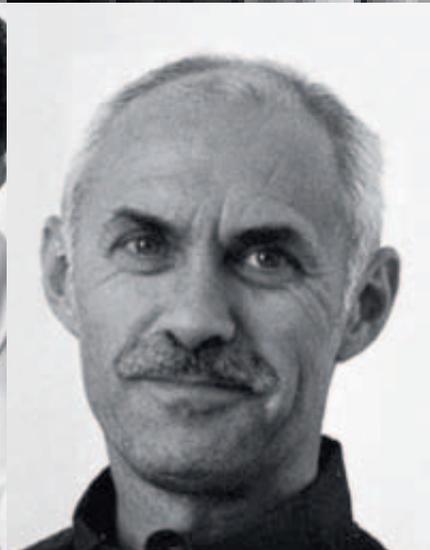
Nato nel 1959, dopo gli studi a Parigi e l'esordio come designer di tessuti nel campo della moda, si stabilisce nel 1987 in Italia. Oltre a progettare oggetti d'arredo, come le sospensioni Ramon e Lucindo ideate per Foscarini nel 1992, realizza allestimenti d'interni e scenografie teatrali.

Angelo Micheli

Nato a Crotta D'Adda (Cr) nel 1959, architetto e designer tra i fondatori del gruppo Solid, nel 1984 inizia a collaborare a Milano con Michele De Lucchi occupandosi di architettura e industrial design. Nell'ultimo decennio la sua attenzione si è rivolta al "design dei servizi", ideando, per istituzioni e banche, sistemi comunicativi che, partendo dal prodotto, reinventano l'uso dello spazio. Nel 1994 ha progettato per Foscarini la lampada Cielo.

Ruben Mochi

Nato nel 1952 a Buenos Aires (Argentina), architetto, si perfeziona in industrial design al Royal College of Arts di Londra. Da vent'anni 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 concepito per Foscarini la lampada Shelly.

**Luca Nichetto e Gianpietro Gai**

Luca Nichetto (Venezia, 1976) e Gianpietro Gai (Valdobbiadene (Tv), 1972) hanno studiato industrial design allo IUAV di Venezia. Lavorano assieme dal 1998 occupandosi di progetti di illuminazione, oggetti per la casa, grafic e web design. Dal 2001, oltre ad aver disegnato per Foscarini i modelli Rha+Thor, Maui e O-space, collaborano con l'azienda nella ricerca e sviluppo di nuovi materiali.

Roberto Palomba e Ludovica Serafini

Architetti e designer, lavorano assieme dal 1994. Accanto agli interventi architettonici, agli allestimenti fieristici e di mostre e ai progetti di product design, in particolare nel settore delle ceramiche, lo studio cura la direzione artistica e marketing di più aziende. Per Foscarini dal 1996 hanno progettato le lampade Zen, Oly, Dom e Hola.

Luc Ramael

Architetto d'interni e designer belga, oltre ai contributi come docente, svolge attività professionale nel campo dell'interior e del product design, specialmente nel settore dell'illuminazione. Nel 1993 per Foscarini ha disegnato la lampada Clips.

**Karim Rashid**

Nato al Cairo nel 1960, laureato in industrial design, si specializza a Napoli prima di trasferirsi a Milano per collaborare con lo studio Rodolfo Bonetto. Nel suo studio di New York, aperto nel 1993, si occupa di industrial design, ma anche di progettazione d'interni e allestimenti per gallerie, mostre e musei. Nel 2002 ha disegnato per Foscarini la lampada Blob.

Prospero Rasulo

Nato nel 1953 a Stigliano di Matera, artista e designer, dal 1980 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. Dal 1992 disegna per Foscarini i modelli Alcea, Stilla e Qua.

Marc Sadler

Austriaco di nascita, francese d'origine e italiano d'adozione, conduce da anni una rilevante esperienza nel settore delle attrezzature sportive, dove ha sperimentato innovativi materiali e tecnologie di produzione. Un bagaglio di conoscenze che ha sviluppato anche nei vari progetti di elettrodomestici, sanitari e prodotti per l'arredamento. Nel 2001 ha vinto il Compasso d'oro-ADI con la collezione Mite e Tite di Foscarini.

**Denis Santachiara**

Designer autodidatta, è nato a Campagnola (Re) nel 1951. Dopo le ricerche della metà degli anni settanta sulla soft technology, dal 1984 collabora con imprese italiane e straniere, pubbliche e private, a progetti di allestimenti di mostre e iniziative culturali, nonché alla ricerca e allo sviluppo di nuovi prodotti. Nel 1999 ha ideato per Foscarini la lampada Elfo.

Studio Kairos

Fondato nel 1980, è composto da Massimo Bonetti (Torino, 1949), Giuseppe Manente (Venezia, 1947) e Abramo Mion (Mirano (Ve), 1951). Affianca agli interventi in campo edilizio e dell'arredo d'interni, le attività di progettazione e sviluppo dei prodotti nel settore del furniture design. Nel 2003 per Foscarini lo studio ha ideato la lampada-mensola Yet.

**Adam D. Tihany**

Architetto, nato in Transilvania nel 1948, dopo alcune esperienze europee stabilisce il suo studio a New York nel 1978. Un'attività di progettazione che investe vari ambiti, dagli interni residenziali e commerciali alla grafica, che in seguito si focalizza negli interventi legati al settore della ristorazione e alle forniture per il contract con importanti commesse internazionali. Nel 1985 progetta con Joseph Mancini per Foscarini la collezione Wassily off the Wall.

Pio e Tito Toso

Architetti, in società dal 1996, lavorano nel campo dell'architettura, in ambiti pubblici e privati, e dell'industrial design, collaborando in particolare con imprese del settore dell'arredo, come con Foscarini per la quale hanno disegnato nel 2001 la lampada Manta. L'attività dello studio comprende anche progetti di allestimenti fieristici, di negozi e uffici, curando contemporaneamente l'identità visuale e la grafica delle aziende.

**Carlo A. Urbinati Ricci e Alessandro Vecchiato**

Clessidra e Graphos, disegnate da Urbinati (Genova, 1955) e Vecchiato (Venezia, 1959), sono le prime lampade di serie prodotte da Foscarini nel 1982. Proprietari dell'azienda dal 1988, e pressoché i soli designer fino al 1989 – eccetto la breve collaborazione con Adam D. Tihany – hanno ideato oltre venti collezioni, tra le quali Plana (1984), Folio (1990) e Shape (1998) ancora oggi in catalogo.

Patricia Urquiola ed Eliana Gerotto

Patricia Urquiola, nata a Oviedo (Spagna), si laurea in architettura nel 1989. Dopo le esperienze con De Padova e Lissoni Associati, apre nel 2001 il proprio studio dove si occupa di architettura, allestimenti e industrial design, collaborando con aziende italiane dell'arredo. Eliana Gerotto, nata a Venezia, studia tecniche della comunicazione a Milano. Lavora in vari ambiti: dalla cura dell'aspetto

grafico-comunicativo agli allestimenti di mostre internazionali, a interventi di interior decorator. Nel 2003 hanno concepito assieme per Foscarini la lampada Bague.



1982/1989
Clessidra
(vetro soffiato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1982/1995
Graphos
(vetro soffiato)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1983/1990
Indice
(vetro soffiato)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1983/1994
Refloz
(vetro soffiato)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1983/1995
Rolli
(vetro a canne e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1984/1995
Floppi
(vetro pressato e vetro industriale)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1984/1995
Pivot
(vetro pressato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1984/in catalogo
Plana
(vetro soffiato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1985/1992
Kigò
(vetro soffiato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1985/1991
Lift
(vetro soffiato e metallo pressofuso)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1985/1995
Wassily off the Wall
(vetro soffiato e metallo)

Adam D. Tihany
con Joseph Mancini



1986/1993
Colora
(vetro pressato e alluminio estruso)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1986/1993
Luna
(vetro soffiato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1986/1993
Monolite
(vetro a canne e alluminio estruso)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1986/1993
Tilla
(vetro soffiato)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1987/1995
Domino
(vetro pressato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1988/1999
Randa
(vetro soffiato)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1988/1992
Samarcanda
(vetro soffiato, metallo e rame)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1988/1995
Skeet
(vetro pressato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1990/1998
Achille
(vetro soffiato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1990/1995
Flou
(vetro soffiato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1990/in catalogo
Folio
(vetro soffiato)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1990/2003
Fruits
(vetro soffiato e metallo pressofuso)

Rodolfo Dordoni



1990/1995
Luis
(vetro soffiato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1990/in catalogo
Lumiere
(vetro soffiato e metallo pressofuso)

Rodolfo Dordoni



1990/1995
Tandem
(vetro soffiato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1991/1995
Shelly
(vetro stampato e metallo pressofuso)

Ruben Mochi



1992/1997
Alcea
(vetro soffiato e metallo pressofuso)

Prospero Rasulo



1992/in catalogo
Bijou
(vetro soffiato e metallo pressofuso)

Rodolfo Dordoni



1992/2000
Lucindo
(vetro soffiato e metallo)

Marco Mencacci



1992/2001
Nostromo
(alluminio)

Patrice Butler



1992/in catalogo
Orbital
(vetro serigrafato e metallo)

Ferruccio Laviani



1992/1998
Ramon
(vetro soffiato e perle)

Marco Mencacci



1992/1999
Venice
(vetro soffiato e perle)

Patrice Butler



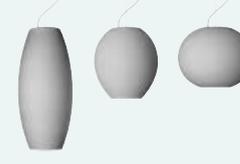
1993/in catalogo
Bit
(vetro serigrafato)

Ferruccio Laviani



1993/1998
Blossoms
(vetro soffiato e metallo)

Rodolfo Dordoni



1993/in catalogo
Buds
(vetro soffiato)

Rodolfo Dordoni



1993/2001
Clips
(pergamena e metallo)

Luc Ramael



1993/in catalogo
Havana
(polipropilene o polietilene e metallo)

Joseph Forakis



1993/in catalogo
Quadro
(vetro soffiato e vetro industriale)

Giovanni Levanti



1993/1996
Senglea
(vetro soffiato e metallo)

Gordon Guillaumier



1994/2001
Basic
(vetro soffiato e metallo)

Piero Lissoni



1994/1996
Cap
(vetro soffiato e metallo)

Piero Lissoni



1994/1997
Cielo
(vetro soffiato e metallo)

Angelo Micheli



1994/in catalogo
Circus
(vetro soffiato e metallo)

Defne Koz



1994/in catalogo
Flat
(vetro industriale)

Piero Lissoni



1994/in catalogo
Mistral
(vetro soffiato)

Valerio Bottin



1994/1996
Sphera
(vetro soffiato e metallo)

Valerio Bottin



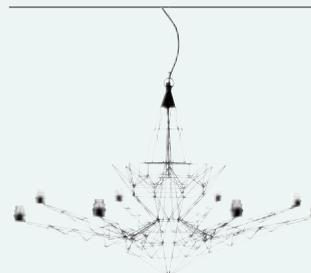
1994/1997
Stilla
(vetro soffiato)

Prospero Rasulo



1994/1996
Vis a Vis
(vetro soffiato e metallo)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1995/in catalogo
Lightweight
(vetro soffiato e metallo)

Tom Dixon



1996/1998
Bugia
(vetro pressato e metallo)

Piero Lissoni



1996/in catalogo
Dolmen
(lexan e alluminio)

Ferruccio Laviani



1996/in catalogo
Double
(vetro soffiato)

Valerio Bottin



1996/in catalogo
Dress
(vetro soffiato)

Defne Koz



1996/in catalogo
Esa
(vetro soffiato e metallo pressofuso)

Lievore Asociados



1996/2003
Mir
(vetro soffiato e metallo pressofuso)

Itamar Harari



1996/1998
Mix
(vetro soffiato)

Francesco Lucchese



1996/2000
Oily
(vetro soffiato e metallo)

Roberto Palomba
e Ludovica Serafini



1996/1998
Quadratta
(vetro soffiato e vetro industriale)

Giovanni Levanti



1996/in catalogo
Vitt
(vetro soffiato e metallo)

Valerio Bottin



1996/2000
Zen
(vetro soffiato e legno)

Roberto Palomba
e Ludovica Serafini



1997/2000
Caliz
(vetro soffiato, metallo o legno)

Lievore Asociados



1997/in catalogo
Hola
(vetro serigrafato)

Roberto Palomba
e Ludovica Serafini



1998/2001
Blues
(vetro soffiato e metallo)

Giulio Gianturco



1998/in catalogo
Cross
(vetro soffiato)

Valerio Bottin



1998/in catalogo
Dom
(vetro soffiato)

Roberto Palomba
e Ludovica Serafini



1998/2001
Joint
(policarbonato e metallo)

Itamar Harari



1998/in catalogo
Qua
(vetro soffiato)

Prospero Rasulo



1998/in catalogo
Shapes
(vetro soffiato)

Carlo Urbinati
e Alessandro Vecchiato



1998/in catalogo
Totem
(polietilene e metallo)

Valerio Bottin



1999/in catalogo
Elfo
(vetro soffiato e metallo)

Denis Santachiara



1999/2000
Hoc
(vetro soffiato)

Alex Hochstrasser



2000/in catalogo
Bubble
(policarbonato e metallo)

Valerio Bottin



2000/in catalogo
Cocò
(vetro soffiato e metallo)

Aldo Cibic



2000/in catalogo
Mite e Tite
(tessuto di vetro e fibra di carbonio o kevlar®)

Marc Sadler



2000/in catalogo
Supernova
(acciaio inox o alluminio)

Ferruccio Laviani



2000/in catalogo
Tutù
(vetro soffiato e metallo)

Valerio Bottin



2001/in catalogo
Affix
(vetro soffiato e metallo)

Valerio Bottin



2001/in catalogo
Lenin
(vetro soffiato e acciaio inox)

Ferruccio Laviani



2001/in catalogo
Lite
(tessuto di vetro e fibra di carbonio o kevlar®)

Marc Sadler



2001/in catalogo
Manta
(vetro industriale)

Pio e Tito Toso



2001/2003
Spring
(vetro soffiato)

Valerio Bottin



2001/in catalogo
Rha+Thor
(alluminio)

Luca Nichetto e Gianpietro Gai



2001/in catalogo
Tutù parete
(vetro soffiato)

Valerio Bottin



2002/in catalogo
Blob
(polipropilene)

Karim Rashid



2002/in catalogo
Lampon
(vetro soffiato e metallo)

Aldo Cibic



2002/in catalogo
Mau
(vetro soffiato)

Luca Nichetto e Gianpietro Gai



2003/in catalogo
Bague
(rete metallica siliconata)

Patricia Urquiola ed Eliana Gerotto



2003/in catalogo
Ellepi
(policarbonato)

Alessandra Matilde



2003/in catalogo
Kite
(tessuto di vetro e fibra di carbonio o kevlar®)

Marc Sadler



2003/in catalogo
O-space
(poliuretano espanso)

Luca Nichetto e Gianpietro Gai



2003/in catalogo
Yet
(policarbonato)

Studio Kairos



CRONOLOGIA

- 1981** Nasce Foscarini spa con sede in Fondamenta Manin 1 a Murano
- 1982** Graphos e Clessidra sono le prime lampade disegnate da Carlo Urbinati e Alessandro Vecchiato
- 1983** il 13 novembre viene presentato il primo catalogo con modelli disegnati da Urbinati e Vecchiato, e convocata la prima riunione commerciale
- 1985** Adam D. Tihany con la collezione di vetri Wassily off the Wall è il primo designer esterno Foscarini
- 1988** Vecchiato e Urbinati acquistano Foscarini; Rodolfo Dordoni è art director e designer dell'azienda fino al 1993; viene realizzata una nuova immagine coordinata
- 1992** Ferruccio Laviani progetta Orbital, prima lampada non in vetro di Murano, che diviene un importante successo commerciale e un'icona Foscarini
- 1993** per Havana di Jozeph Forakis è utilizzata la plastica; l'azienda si trasferisce a Marcon (Venezia)
- 1996** Foscarini ottiene la certificazione di qualità UNI EN ISO 9001; Claudio Dell'Olio/Box² cura il nuovo catalogo Foscarini
- 2000** in occasione dell'Euroluce di Milano vengono presentati i nuovi prodotti come in una sfilata di moda
- 2001** Mite e Tite di Marc Sadler sono premiate con il Compasso d'oro-ADI, prestigioso riconoscimento del design italiano
- 2002** Artemio Croatto/Designwork, nuovo visual designer di Foscarini, rinnova gli strumenti della comunicazione visiva e dell'identità aziendale
- 2003** viene costruita la nuova sede Foscarini a Marcon (Venezia), inaugurata nel mese di novembre

BIBLIOGRAFIA

- E. Ambasz (ed.), *The International Design Yearbook*, Thames and Hudson, London 1986, p. 125
- L. Massoni (a cura di), *Made in Italy*, Giorgio Mondadori e Associati, Milano 1986, pp. 104-105
- Lampa d'arte e Foscarini*, in "Interni Annual '86", 1986, pp. 71-73
- G.P. Boetti, *Kandinskij scende dai muri*, in "La stampa", inserto, 73, 28 marzo 1986
- Omaggi luminosi*, in "Modo", 87, marzo 1986, p. 12
- B.J. Knox, *Designer fixtures Adam Tihany introduces his off the wall ideas*, in "Lighting Dimensions", may-june 1986, pp. 14-17
- Kleurig glas*, in "Erm", 22 oktober 1986, p. 31
- La luce dell'arte*, in "Gran Bazaar", dicembre-gennaio 1986
- D. Giovanola (a cura di), *Foscarini. Nuova luce per il vetro*, in "Gap casa", giugno 1990, pp. 108-109
- Foscarini ad Euroluce mentre nasce la divisione "Import"*, in "Il mobile", 15 novembre 1990
- Design danese e Nuova produzione Foscarini*, in "Light", dicembre 1990, p. 41
- AA.VV., *Progetti e territori*, catalogo della mostra, Arsenale Editrice, Venezia 1991, pp. 166-167
- Euroluce. L'Italie fait feu de tout verre*, in "Revue de l'ameublement", mai, 1992, pp. 45-46
- Industrial Design Review*, Action Group Editore, sl 1994, p. 172
- N. Churchill (ed.), *Fx 1995 Product Design Yearbook*, Etp Limited, Chelmsford (Essex) 1995, p. 19
- M. Byars, *50 Light*, Rotovision sa, Crans-Près-Céligny (Ch) 1997, pp. 78-82
- A. Bassi, *Licht/Light*, in *Licht/Light&Design*, catalogo della mostra, Stichting Interieur, Kortrijk 1998, pp. 76-89 in partic. pp. 87-88
- Tihany Design. Adam D. Tihany with Nina McCarthy*, The Monacelli Press, New York 1999, pp. 48-53, 90-91, 95, 134-137, 212-213
- M. Romanelli (a cura di), *Il vetro progettato*, catalogo della mostra, Electa, Milano 2000, p. 125
- Mostra del XIX Premio Compasso d'Oro*, catalogo della mostra, ADI Milano 2001, Editrice compositori, Bologna 2001, pp. 60-61
- Tite, Mite*, in *ADI Design Index 2000*, ADI Milano 2001, Editrice compositori, Bologna 2001, p. 103
- "Compasso d'Oro" für die Leuchten "Mite" und "Tite" von Foscarini*, in "Licht", 3, märz 2002, p. 267
- A. Miller, *Foscarini Fashion Light. Mite e Tite selezionate per il Compasso d'Oro*, in "Italian Style Magazine", primavera 2002, p. 85
- Eleganz, Phantasie und Innovation*, in "Licht", 6, juni 2002, pp. 502-503
- Foscarini punta di più sull'innovazione*, in "Affari&Finanza", supplemento a "La Repubblica", 3 giugno 2002, p. 28
- Lumières d'automne chez Foscarini*, in "Intramuros", 103, octobre-novembre 2002
- I. Carella (a cura di), *I love plastic*, in "Modo", 223, novembre 2002, pp. 53-56
- B. Choi, *Ferruccio Laviani*, in "Modern Home", 293, november 2002, pp. 136-140
- Le Notizie*, in "GDA", novembre 2002, pp. 55, 180
- M. Kroucharska, *Forma e sostanza*, in "Lighting", 72, dicembre 2002, pp. 7, 28-32 r.t. (R. Tessa), Foscarini. *La luce che vuol avere una carica emotiva*, in "Affari&Finanza", supplemento a "La Repubblica", 16 dicembre 2002, p. 27
- A. Bassi, *La luce italiana. Design delle lampade 1945-2000*, Electa, Milano 2003, pp. 174, 176
- L. Prandi, *Slide all'emozione tattile*, e Diletta Toniolo, *Linguaggi aziendali*, in "Box International Trade", 34, gennaio 2003, pp. 100-102 e 64-66, in partic. p. 65
- E.M., *Foscarini: semplice complessità*, in "OFX", 70, gennaio-febbraio 2003
- Un salvagente chiamato design*, in "Gente Money", 4, aprile 2003, pp. 40-45, in partic. p. 45
- L. Ridenti, *Pensieri da un designer d'eccezione*, in "Gap casa", 183, giugno-luglio 2003, pp. 94-97
- K. Ambühl, *Form folgt Erfahrung*, in "Wohnrevue", 8, 2003, pp. 98-100
- Foscarini*, in "iD", september 2003, pp. 26-28



Foscarini Murano Srl
via delle Industrie 27
30020 Marcon/Ve
T +39 041 595 1199
F +39 041 595 9232
foscarini@foscarini.com
www.foscarini.com

Azienda Certificata
ISO 9001

Progetto e cura del volume
Alberto Bassi
Ricerca documentaria ed editing
Fiorella Bulegatto
Coordinamento e progetto grafico
Designwork
Art direction Artemio Croatto
Art work Piero Di Biase
Made and printed in Italy
by GFP

© 2003 by Foscarini Srl, Marcon/Ve
Tutti i diritti riservati

photocredits
Massimo Gardone/Azimut
pp. 14-16, 19-20, 22-24, 26, 28-29, 46-49,
51, 54, 56 (in alto), 62-65, 67-68, 70-71,
74-77, 80-83, 86, 90-91, 94, 96 (in basso a
destra), 97 (al centro e in basso), 98-99, 102,
104-107, 109, 110-113, 115-118, 120-121,
126 (a sinistra), 127, 130-133, 135-139,
141, 143 (in alto), 144-147, 150-151
Marco Covi
pp. 3-8, 184, 186-191
Emilio Tremolada
pp. 12, 56 (in basso), 58, 96 (in alto
a sinistra), 152
Archivio Foscarini
pp. 10-11, 32, 34-35, 37 (in basso), 39,
40-43, 45, 59, 61, 73 (in alto), 79, 85, 88-89,
96 (in alto a destra e in basso a sinistra),
97 (in alto), 103, 129
Santi Caleca
p. 155
Ruy Teixeira
pp. 126 (in alto a destra), 156
Gionata Xerra
p. 126 (in basso a destra)

L'Editore è a disposizione degli aventi diritto
per le eventuali fonti iconografiche non
identificate.

Kevlar® marchio registrato
DU-PONT de NEMOUR.





'83'03

FOSCARINI

VENT'ANNI DI DESIGN DELLA LUCE