

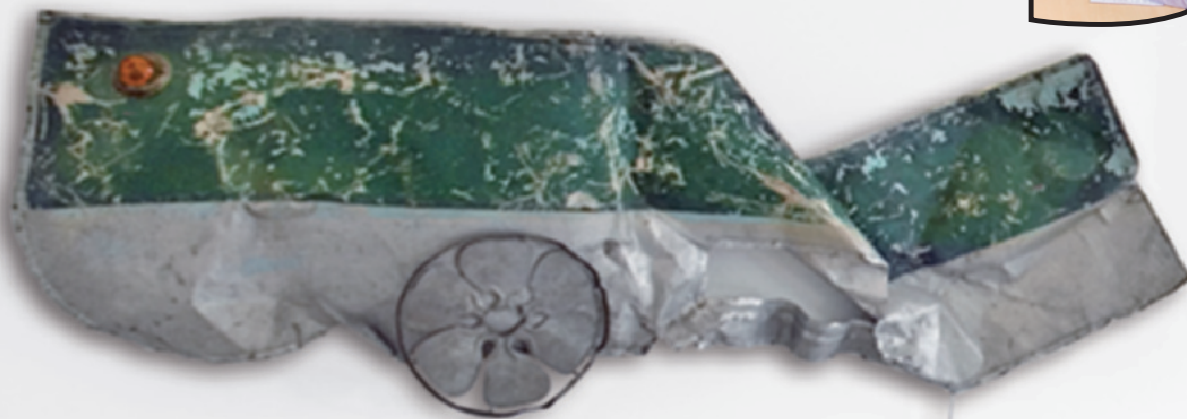
Luce design

le forme del progetto



tecniche nuove

Tavola Rotonda Giovani designer e mercato



Realizzazioni. Varese, Villa Panza. I "Gluts" di Rauschenberg. Milano. Museo Bagatti Valsecchi: se il nuovo parla d'antico. Monreale. Nuova luce per il Duomo.

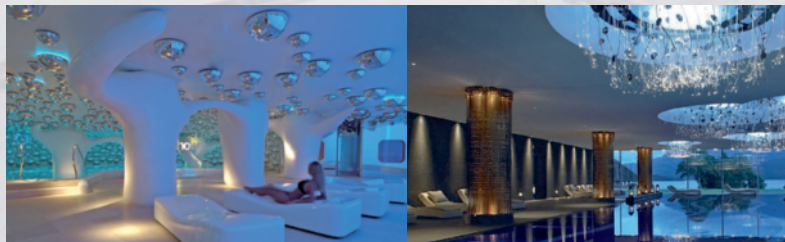
Progettazione. Soluzioni LED per i bikers. **Laboratorio & Università.**



FORUM

GALE CALE

2 X 1
Milano
Wellness & SPA
Killarney



Luce e innovazione: i giovani designer e il mercato

Le vie del Design

È nostra intenzione, con questa tavola rotonda, approfondire il rapporto tra luce e innovazione attraverso l'esperienza di alcuni giovani designer, e insieme a questo indagare all'interno del nostro settore quali sono le dinamiche di rapporto tra designer e mondo del design

a cura di Maria Genoni, Lighting designer

con il coordinamento della Redazione - Foto di Paolo Bernardi

Come si pone un giovane designer oggi rispetto ad alcune situazioni cardine del settore, quali ad esempio la mancanza di una identificazione di ruolo dal punto di vista giuridico, e le distanze tra mondo della produzione e professione? Come affronta la fragilità del suo ruolo, visto che il suo lavoro spesso non è sufficientemente tutelato? Ne abbiamo parlato con i designer Dario Bettiol, Diego Rossi, Alessandro Brunello, Giorgia Brusemini, Daniel Simonini, Giuseppe Maurizio Scutellà e Francesca Beretta, che – nei loro differenti itinerari professionali – rappresentano in modo significativo questo scenario del settore.

La professione, in assenza di un Albo

In quale misura il mancato riconoscimento della figura professionale del designer, in assenza di un Albo specifico di categoria, si costituisce come una problematica? Una questione aperta da sempre, della quale abbiamo parlato diffusamente in molti numeri della nostra rivista. Nel nostro Paese questa è una professione relativamente

giovane, che deve essere ancora compresa e metabolizzata non solo dal mercato ma anche dagli stessi professionisti. In questo quadro, gli organismi di settore su base associativa, dovrebbero farsi carico di operare a livello istituzionale per arrivare ad un riconoscimento professionale di questa figura? Per *Alessandro Brunello* il problema è che "...non essendo l'ADI un ordine ufficiale (come quello degli architetti o degli ingegneri) per diverse ragioni risulta carente... Dunque sarebbe auspicabile che questo organismo diventasse per i designer come un ordine professionale...". Per *Giorgia Brusemini* "...è l'albo che deve assicurare la professionalità del Designer. Inoltre può diventare un riferimento, soprattutto in un mercato senza regole come il nostro. Ci sono infatti situazioni molto specifiche, ad esempio quelle riguardanti la parte contrattuale, che necessitano almeno di una guida. E per chi inizia una professione questo è un sostegno importante...". L'opinione di *Giuseppe Maurizio Scutellà* è che l'Albo potrebbe sicuramente diventare uno strumento decisivo "...soprattutto per quanto riguarda lo stabilire un compenso per le prestazioni professionali... Anche se è vero che dipende sempre moltissimo da con chi ti rapporti. Questo è un mestiere che richiede una determi-



nazione assoluta, l'albo potrebbe aiutare in tante occasioni...".

Per *Francesca Beretta* "...La figura del designer è diversa da tutte le altre, e la mancanza dell'albo la sminuisce...". *Dario Bettiol* inquadra invece il problema in uno scenario più ampio "...la mancanza dell'albo è sicuramente sentita da tutti quelli che fanno questo mestiere. Mi trovo a lavorare con persone che spesso si definiscono "con le mani grosse", e il rapporto con il design è molto lontano... Se dunque è vero che l'Albo può aiutarti ad avere un'identità, e se ti presenti come designer vieni spesso definito o architetto o ingegnere... occorre anche sensibilizzare l'imprenditoria, che alla fine è la nostra committenza. C'è una grande comunicazione attorno al design, ma in quanto strumento pubblicitario e non come professione... Se non ho



www.rivistedigitali.com/

[luce_e_design/2010/6](#)





la possibilità di essere retribuito per il lavoro che faccio, come posso aggiornarmi, ricercare, crescere nella mia professione?...". Anche per *Diego Rossi* il problema è quello dell'identità del ruolo professionale giocato nel settore "...Se per un prodotto fosse necessario un designer come è necessario un architetto per una casa sarebbe tutto diverso... Questo porterebbe sicuramente ad un miglioramento del prodotto industriale! Se consideriamo quanto costa fare un oggetto, l'investimento sul design in proporzione è veramente basso!".

Chi fa cosa? Le sovrapposizioni operative

Conseguenza diretta della mancanza di un albo è la difficoltà di definire esattamente ruoli e competenze. Spesso il mestiere del designer è fatto più o meno bene da altre

figure professionali, con cui spesso la collaborazione è delicata, soprattutto con le aziende che non hanno una solida cultura del design. A volte il designer è visto solo come uno stilista che firma un abito, altre volte è uno strumento di marketing, altre volte giustifica scelte discutibili... Per *Giuseppe Maurizio Scutellà* tutto dipende dalla realtà con cui ti trovi ad operare... "C'è la realtà illuminata in cui il tuo ruolo è chiaro, e le tue indicazioni vengono seguite - e posso dirlo in quanto ho avuto la fortuna di avere a che fare con Artemide - e ci sono realtà in cui c'è una mentalità che segue le regole del commerciale, e il designer deve fare solo il compitino... ma il mestiere del designer è ricerca! Se c'è l'interlocutore giusto è tutto più semplice, e sei anche protetto..". L'opinione di *Giorgia Brusemini* è invece che alla base di un buon rapporto

di lavoro ci deve essere un buon contratto "...Con la consapevolezza di ricoprire un ruolo delicato ti devi premunire, e con quelle realtà aziendali che non conoscono il tuo ruolo devi saperlo introdurre, grazie anche al supporto contrattuale. Purtroppo invece nel paese del 'made in Italy' si lascia tutto in mano a situazioni singole...". *Alessandro Brunello* sottolinea a questo punto come le esperienze possano anche avere segno diverso, in quanto nell'ambito dell'exhibit, per esempio "...ti trovi a lavorare con figure professionali intercambiabili, per cui si attiva uno scambio e non una sovrapposizione, ma l'equilibrio è delicato...", mentre *Daniel Simonini* è convinto che un certo livello di sovrapposizione possa essere considerato necessario. "...Quando nell'ambito di un progetto opero in team, lo scambio è positivo. Credo

che se tutti hanno una chiara visione dell'obiettivo è più facile, e per la mia esperienza professionale posso ritenermi fortunato." *Dario Bettiol* mette tutti in guardia soprattutto a proposito dell'ingerenza dell'ufficio commerciale "...Sovrapposizioni ce ne sono molte. Vi sono uffici tecnici molto ben strutturati e collaborativi, ve ne sono altri dove solo pochi istanti dopo che sei uscito dalla porta, felice del consenso ottenuto, sconvolgono radicalmente il tuo progetto perché "assurdo" rispetto a quanto sono soliti fare... La parte commerciale oggi è quella più pericolosa: spesso riceve feedback vecchi e li impone per prodotti nuovi, che escono sul mercato già superati. E in molte aziende, purtroppo, succede proprio che la prima scrematura sui progetti avvenga ad insindacabile giudizio dei venditori, senza alcun supporto da R&D o MKT... Un buon design invece va a determinare anche corretti fondamenti di marketing, perché deriva da una ricerca e da un percorso..."

Per *Diego Rossi* quando non c'è cultura del ruolo "... la prima sovrapposizione è con chi ha iniziato prima di te... A volte è lo stesso imprenditore che ha disegnato i suoi prodotti fino a quel momento...Proba-



ALESSANDRO BRUNELLO

"...Sarebbe auspicabile che l'ADI diventasse per i designer come un ordine professionale..."



GIORGIA BRUSEMINI

"...Il bel disegno e la bella forma non risolvono di per sé un problema. Il design può essere anche un sistema..."

bilmente questa è anche una prerogativa italiana, siamo tutti CT della nazionale... Finché non ci sarà riconosciuto un valore, sarà difficile difenderlo..."

Giuseppe Maurizio Scutellà rivendica invece a questo punto proprio la positività e la ricchezza rappresentata dall'ampiezza dei nostri presupposti culturali, in quanto a differenza del modello americano iperspecialistico "...ci siamo formati su una molteplicità di competenze prese dal mondo dell'architettura, dell'ingegneria e della produzione industriale... dove qualche sovrapposizione è inevitabile. La cosa importante è quella di non confondere il designer con il tecnico..."

L'inserimento professionale: dalla scuola al mondo della produzione

Il problema della formazione e delle distanze tra università e mondo del lavoro è sempre aperto. Un po' perché la professione del designer si evolve con l'evolversi delle tecnologie e dei mezzi di produzione, un po' perché è necessaria in modo ormai continuo la messa a punto di sempre nuovi strumenti operativi rivolti al mercato. Secondo *Alessandro Brunello* "...lo strumen-

to del workshop è da ritenersi piuttosto efficace, se distribuito lungo il percorso didattico e con un'ampiezza di proposte sui vari settori, perché permette di definire meglio l'interesse dello studente, che spesso non ha un'idea precisa dell'ampiezza delle "finiture" professionali... Al Politecnico di Milano sono già tracciate le differenze tra i vari percorsi, si può essere orientati alla luce, al prodotto o all'architettura, ma devi scegliere subito... Personalmente credo che lo stage sia rischioso perché ti rinchiodano dentro una mansione troppo specifica... mentre bisognerebbe insegnare anche a come proporsi sul mercato, perché all'inizio è molto difficile..."

Giorgia Brusemini ci racconta la sua esperienza "...Ho studiato all'ISIA di Firenze, ora a tutti gli effetti una facoltà. Ho sempre pensato a questa scuola come al liceo classico del design, dove potevi capire, attraverso una forte formazione di base, qual era la tua propensione... C'è tuttavia una differenza tra noi e il resto d'Europa, dove il legame tra scuola e azienda è molto forte. Credo ci vorrebbe un organo riconosciuto dalle Istituzioni come per esempio il Design Council, che monitora, regola e promuove il rapporto tra università e azienda... Una volta c'era l'apprendistato... ora spesso ci sono ragazzi che passano da uno stage all'altro per anni..."

Giuseppe Maurizio Scutellà mette invece in evidenza come sia sempre auspicabile ampliare i propri orizzonti operativi. "...Ho fatto una scuola tecnica, poi grazie al mio interesse per l'arte ho ampliato l'orizzonte. Si deve partire dagli strumenti base, ma bisogna imparare a sognare per dire qualcosa di nuovo. Le competenze si acquisiscono con il tempo, mentre la creatività, l'immaginazione e l'intuizione vanno educate e acquisite come metodo d'indagine." Per *Francesca Beretta* "...occorre combinare il sogno con la realtà, e io avrei voluto avere la possibilità di intervallare lo studio con momenti di lavoro presso le aziende

del settore. Un progetto deve poter essere realizzato, testa tra le nuvole ma piedi a terra! Personalmente ho trovato formativa l'esperienza del master IED, perché ti mette in relazione con diverse figure professionali...". L'opinione di *Daniel Simonini*, che invece ha una formazione artistica, è che sia fondamentale unire la capacità di elaborare le idee con le competenze tecniche "Ho iniziato con il liceo artistico in Brasile, dove ho imparato a lavorare con le mani. Questo mi ha aiutato tanto. Io ho sempre saputo sognare, ma non sapevo disegnare una sezione! La tecnica si impara, ma le idee sono importanti!".

Dario Bettiol ha portato la riflessione dei presenti sul fatto che lo stretto legame fra domanda del mercato e offerta del mondo della scuola oggi sia venuto meno, e come questo abbia avuto precise conseguenze. "Quando ho iniziato la facoltà di disegno industriale questa nasceva dall'esigenza dell'imprenditoria del territorio. Se servivano 30 designer c'erano 30 posti, e il percorso di studi era strettamente legato all'esperienza in azienda. Adesso c'è molto spazio in università per sognare, e c'è il rischio che al sogno seguano le pretese...



GIUSEPPE MAURIZIO SCUTELLÀ

"...Il design da sempre parte da un vincolo: più domande ti fai all'inizio, più il progetto sarà efficace..."



FRANCESCA BERETTA

"...La figura del designer è diversa da tutte le altre, e la mancanza dell'albo la sminuisce..."

Occorre subito fare un'esperienza vera sul campo, per imparare a tenere i piedi per terra, e per imparare che non hai mai finito di imparare...".

Il parere di *Diego Rossi* è che sia necessario invece riportare l'ago della bilancia sulle reali capacità tecniche che il professionista riesce a costruire nel suo percorso. "Per identificare una professione occorre identificare quello che il professionista sa fare, quello che lo distingue. Il designer deve avere una visione differente, e la nostra università questo lo sa fare, mettendoci in relazione con docenti di calibro altissimo, invece ciò che manca oggi è la tecnica, intesa come strumento base. Si possono identificare quali sono gli strumenti che un designer deve avere, che non sono solo quelli utili, ma quelli in cui il designer dovrebbe essere virtuoso, dove deve dimostrare l'eccellenza. Occorre capire il linguaggio e il disegno è un linguaggio, purtroppo non sempre condiviso. Essere informati cioè aiuta a formare, a dar forma alle cose."

Chi scrive queste note, chiamata direttamente in causa su questo tema, ritiene che

ciò che veramente manca alla formazione didattica oggi sia la capacità di comunicare, di rapportarsi in modo corretto ai diversi interlocutori, la capacità di comunicare i propri desideri in maniera chiara e convincente. Non farsi capire è un danno enorme per un designer che deve saper proporre e vendere anche se stesso. Noi che lamentiamo la mancanza della cultura del design non sappiamo spesso comunicare gli strumenti della nostra cultura.

Il contesto del progetto: l'onda forte dell'exhibit

Nel contesto della progettazione abbiamo assistito e stiamo tuttora assistendo ad un decisivo cambio di passo per tutte le nuove soluzioni legate agli spazi del terziario e dell'exhibit, mentre sembra esserci una stasi nell'ambito delle applicazioni che riguardano lo spazio della casa. Per *Alessandro Brunello* forse la cosa dipende dalle differenze di investimento richieste "...Il mondo dell'exhibit è più veloce, occorre continuamente stupire, mentre l'ambiente domestico è più statico e beneficia degli investimenti solo a cascata." *Giorgia Brusellini* pensa che le motivazioni risiedano nel fatto che "Nel terziario ci si fa pubblicità, sono interventi abbastanza veloci da attuare. Oggi si punta moltissimo sulla comunicazione, si apre il dibattito sui luoghi e i non - luoghi, tutti elementi immateriali che supportano il business...". Per *Giuseppe Maurizio Scutellà* forse siamo in una fase di sovrabbondanza d'offerta. "...Trovare posto ad alcuni scenari nuovi all'interno della casa è forse una forzatura. Intendo dire che c'è uno scollamento tra il mondo del design e il quotidiano domestico: tutti conoscono l'oggetto di culto e magari lo possiedono, ma il design è un'altra cosa e forse non è conosciuto." *Francesca Beretta* ricorda ai presenti come il progetto di luce spesso arrivi alla fine "...quando ormai il grosso dell'investimento è stato fatto su altro."

Daniel Simonini pensa che il mercato oggi stia puntando più sui gadget, più che sul prodotto, mentre per *Dario Bettiol* si tratta di realtà che non possono essere confrontate. "Nel mondo dell'exhibit parliamo di marketing esperienziale, con un ciclo di vita brevissimo, mentre in ambito domestico trova più spazio il marketing operativo perché cambia la sensibilità dell'interlocutore finale all'aspetto economico. Non ci sono novità ma un recupero del vintage, anche se si parla continuamente di tecnologia e di minimal. Nella mia esperienza ho potuto verificare una nuova tendenza: al progetto della luce si lega ora – anche se in una dimensione domestica di alto livello - il progetto degli interni, con prodotti custom fatti di luce e di spazio, dove si inserisce la componente emozionale."

Il pensiero di *Diego Rossi* è che mentre il terziario è sempre rivolto al progetto "... nella casa questo avviene solo da un certo budget in su... Tuttavia di sono segnali interessanti, si cercano nuovi valori. Viene venduto un domestico diverso, già con un pensiero sull'arredo, sulla luce, sugli spazi.



DANIEL SIMONINI

"...A volte ci si comporta come se il prodotto fosse uno show!... Un buon prodotto è utilizzato in modo corretto senza bisogno che qualcuno ti spieghi come usarlo..."



DARIO BETTIOL

"...L'assenza di design si può osservare non solo negli oggetti, ma anche nella difficoltà di utilizzare un prodotto piuttosto che un servizio..."

Si vende uno scenario e non più le quattro mura, basta pensare a tutto il filone ambientale..."

Il Design che non c'è

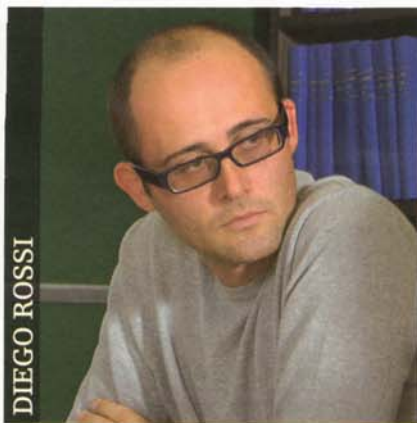
Il Design agisce su diversi contesti applicativi, eppure osservando la realtà che ci circonda si possono riscontrare tanti casi nei quali la cattiva interazione dell'utente con un bene/oggetto/servizio può dirsi dovuta proprio ad un'assenza di Design. Come vedono tutto questo i designer? Per *Alessandro Brunello* "Uno dei prodotti peggiori è il computer, pur essendo un prodotto di design devi imparare ad usarlo, lui non ti capisce e devi imparare ad usarlo.... Anche se c'è stato un certo miglioramento ultimamente, lo strumento sta diventando più intuitivo, per usarlo devi avere comunque delle basi...". *Giorgia Brusemini* è convinta che "...Il bel disegno e la bella forma non risolvono di per sé un problema. Il design può essere anche un sistema. Se pensiamo all'uso dell'auto che facciamo oggi, non ha assolutamente senso! Le auto vengono ancora pubblicizzate con

vecchi stereotipi, mentre si dovrebbe parlare di risparmio e di ecologia. Se ci fosse un progetto di design strutturale sarebbe diverso... In assenza di design l'oggetto non viene utilizzato nel modo giusto...". Per *Giuseppe Maurizio Scutellà* occorre fare una distinzione fra pubblico e privato "Perché nell'arredo urbano si vedono cose orribili? Difficilmente lo stesso orrore lo trovi in un prodotto... L'arredo urbano è gestito da persone che non sempre hanno una specifica competenza, competenza che ad un'azienda che sta sul mercato non può mancare. E' la logica conseguenza di una mancanza di preparazione, è una questione di interlocutori...". Il pensiero di *Francesca Beretta* è che al contrario a volte sia l'eccesso di design che non si è in grado di gestire, da cui può derivare il cattivo utilizzo del Design, e dello stesso avviso è anche *Daniel Simonini*. "A volte ci si comporta come se il prodotto fosse uno show! Il buon design non è necessariamente vistoso, il compito del designer non è quello dello scenografo. Un buon prodotto è utilizzato in modo corretto senza bisogno che qualcuno ti spieghi come usarlo." Per *Dario Bettiol* "...L'assenza di design si può osservare non solo negli oggetti, ma anche nella difficoltà di utilizzare un prodotto piuttosto che un servizio. Il design manca quando manca un progetto, quando un oggetto è esteticamente sgradevole, quando un sistema in generale non funziona...", mentre *Diego Rossi* ricorda come queste valutazioni siano riconducibili a livelli diversi, ovvero "...Se una cosa è ragionevole significa che è stata progettata. Se si valuta un oggetto per il suo aspetto (a meno che non si parli di arte) già non stiamo più parlando di design."

Il Design della luce, la forma delle lampade, vecchi e nuovi vincoli progettuali

La forma della lampada ad incandescenza ha posto una serie di vincoli progettuali al

lavoro del designer. Negli scenari futuri, quali potrebbero essere i prossimi vincoli? Per *Alessandro Brunello* il pensiero del nuovo va al LED ed al fatto che "...non avremo più luci puntiformi, ma superfici." *Giorgia Brusemini* ha ricordato come "...i vincoli formali che esistevano in passato sono spesso stati stimoli per i designer che hanno saputo disegnare progetti meravigliosi, per cui non parlerei di limiti..." e di come "...occorre distinguere tra tecnico e decorativo, perché sono mondi diversi. Il tecnico utilizza da sempre sorgenti alternative, penso alla fluorescenza... e sarà interessante vedere come questi due mondi interpreteranno le nuove sorgenti...". Per *Giuseppe Maurizio Scutellà* "Il design da sempre parte da un vincolo: più domande ti fai all'inizio, più il progetto sarà efficace, per cui il vincolo è uno stimolo. Immagino l'energia wireless, con un punto magnetico che illumina la stanza... LED e OLED sono ancora costosi e difficili da gestire. La sfida sarà trasformare il prodotto in un gesto, da un sistema complesso a un sistema semplice, e soprattutto sostenibile." *Francesca Beretta* immagina prodotti che si integrano nello spazio perché "Una bella illuminazione non si vede... quando risolveremo i problemi legati all'alimentazione il LED sarà perfetto!". *Daniel Simonini* ci dice che per la luce succederà quello che è già successo con la musica, mentre *Dario Bettiol* sottolinea come "...Nel futuro ci verrà richiesta un'ulteriore capacità tecnica, ovvero gestire l'elettronica. Ora l'elettronica è la sorgente di illuminazione, con una velocità di sviluppo incredibile... insieme ad una innumerevole serie di vantaggi. Non parlerei dunque di limiti, ma di sfide." L'opinione di *Diego Rossi* è che "Il LED arriverà a sostituire praticamente tutto. E un vincolo sarà la natura stessa del LED, perché l'elettronica ha per sua natura una forte obsolescenza. Spesso il LED sopravvive al suo involucro, dovremo integrarli in oggetti unici che ad un certo punto saranno vecchi, pur funzio-



DIEGO ROSSI

"...Se per un prodotto fosse necessario un designer come è necessario un architetto per una casa sarebbe tutto diverso..."

nando ancora, e produrremo una quantità incredibile di rifiuti elettronici...".

I materiali e il design della luce

In termini di qualità innovativa, quali saranno i nuovi materiali (o i materiali tradizionali "reinterpretati") che andranno a rappresentare il futuro nel design e nel design della luce in particolare?

Per *Alessandro Brunello* i nuovi materiali per la luce saranno "...Sicuramente i nanomateriali che danno la possibilità di dare più funzioni allo stesso oggetto, magari cambiando solo una verniciatura...", mentre *Giorgia Brusemini* pensa che il materiale 'imateriale' alla base del lavoro resterà la luce stessa "...che ci permette di leggere l'architettura e lo spazio. Un uso coerente della luce cambierà la percezione degli spazi, interagendo anche con i nostri sentimenti e le nostre emozioni...". Per *Giuseppe Maurizio Scutellà* assisteremo ad un ritorno dei materiali naturali, che "...hanno acquisito una nuova giovinezza, con un'ampia scelta consentita dalle tecnologie, e servirà sempre maggiore competenza per gestirle". *Daniel Simonini*

ha ricordato l'esistenza già oggi di un progetto sperimentale che si chiama 'Next Nature' e che studia il materiale organico per il packaging, mentre *Dario Bettiol* sostiene che si avrà "...un ritorno alle fibre naturali, ai tessuti evoluti tecnologicamente. Ci sono prototipazioni legate al legno che consentono di ottenere anche forme molto complesse, con tutti i conseguenti sviluppi legati alla sostenibilità...".

Il pensiero di *Diego Rossi* è che questo processo si articolerà in due fasi distinte "...Nel breve termine saranno i materiali percepiti come naturali, più tradizionali, mentre nel lungo termine saranno i materiali intelligenti, quelli capaci di fare più cose."

In materia di difesa dalla contraffazione dei prodotti

Ai fini di una compiuta riconoscibilità di un ruolo istituzionale e strutturale del Design all'interno del sistema Paese, quali azioni possono essere portate avanti e quali iniziative a vostro avviso dovranno essere introdotte e sostenute dalle associazioni di settore? Per *Giuseppe Maurizio Scutellà* "...Copiare un prodotto significa vanificare sforzi e investimenti. Associazione e soprattutto aziende dovrebbero coordinarsi per trovare una soluzione. Forse il prezzo giusto faciliterebbe l'acquisto dell'originale...". L'opinione di *Dario Bettiol* è che l'argomento copia apra percorsi sempre complessi...". Posso clonare un prodotto e farlo perfettamente uguale, ma posso copiare anche solo la funzione. Allora è una copia o non la è, come devo considerarla? Se ne faccio una questione di dettagli estetici, le vie legali sono poi molto lunghe, e magari il prodotto nel frattempo esce di produzione...". *Diego Rossi* ricorda a tutti l'"ineludibilità" della copia, e pone una domanda imbarazzante nei confronti del consumatore. "Penso che un sistema legislativo efficace sia indispensabile. Sarebbe però interessante capire perché per alcune cose non rinunciamo all'originale e per altre

cerchiamo la copia. Come attribuiamo valore ad un oggetto? Non mi compro infatti la copia dell'I-phone, al massimo la copia va su un mercato parallelo che alimenta il mio...".

L'utente finale e il significato del Design

Strettamente connesso al fenomeno della contraffazione è legata anche la percezione del design, perché a nostro avviso c'è una grande confusione nel consumatore. Tutto è legato alla sola forma, pertanto non si percepisce il vero valore. Il mercato degli utilizzatori e l'utente finale del prodotto secondo voi percepiscono oggi in

modo corretto il peso e la necessità del Design? Per *Diego Rossi* in realtà "...C'è una gran confusione. Quello che oggi è pubblicizzato come design è soltanto uno stile. Questa confusione determina copie di stile che inducono a trascurare il buon senso nel nome di un presunto design... La percezione del design oggi è completamente sbagliata, complici anche le riviste e una certa pubblicità distorta e forzata. Noi facciamo cose semplici, che magari sono sempre esistenti e le abbiamo solo migliorate. Far passare questo come fenomeno mediatico crea solo delusione: e così emergono i progetti strampalati, sensazionalisti, slegati dal modo di vivere reale...

ed è una forma di discredito della nostra professionalità...".

Esperienze differenti, modi diversi di accostarsi al progetto. Queste differenze sono state cercate nella poliedricità delle figure professionali che abbiamo invitato, poliedricità ben accolta perché è diventata occasione per comprendere un po' di più a fondo un mondo che resta comunque in via di definizione, una professione che resta in attesa di regole e di garanzie, perché è giusto proteggere l'impegno, lo sforzo intellettuale e la passione che sono i primi requisiti di questo mestiere.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

I DESIGNER



Francesca Beretta (1985). Ha frequentato il corso triennale di Interior Design allo IED e successivamente il Master in Light Design, terminato lo scorso dicembre 2009. Lavora attualmente da pochi mesi in uno studio di architettura.



Dario Bettiol (1981). Designer e Lighting Designer. Si Laurea allo IUAV di Venezia con una tesi sui sistemi di illuminazione museale. Ha collaborato con Laguna Light (ora Lucente), Mizar Lighting dove ha ricoperto il ruolo di MKT & Communication Manager e fondato il laboratorio creativo MDWS (ora suo studio professionale), Platek Light e Inlumina. Attualmente è Art Director di Mizar Lighting e Inlumina. Alterna il suo operato tra MDWS e il network Compagnia Creativa, da lui fondato nel 2007



Alessandro Brunello (1981). Formatosi presso il Politecnico di Milano - Facoltà del Design, dove ha conseguito una Laurea Magistrale in Industrial Design, ha prima ottenuto una Laurea Triennale in Industrial Design presso il Politecnico di Torino. Nel suo lavoro è interessato agli esiti del design sostenibile volto al benessere dell'utente. Un suo progetto - "Light Cloud" - è risultato fra i progetti Gold selezionati nell'ambito del Concorso LED Award, per la seconda edizione di LED Light Exhibition Design di Milano



Giorgia Brusemini (1979). Si forma presso l'ISIA Industrial & Communication Design a Firenze e inizia la sua attività come designer a Milano nello studio dell'arch. Franco Raggi. Interessata al product design si specializza nel campo del lighting design. Per tre anni è stata consulente per la ricerca e lo sviluppo prodotto per Barovier & Toso ed attualmente è designer dell'azienda. È fra i vincitori - con l'arch. Marta Naddeo - della prima edizione di

LED Light Exhibition Design con l'opera "L'orologio di Milano fati tac! Qual è il tuo tempo?", intervento sugli orologi pubblici della città (partner Ora Elettrica S.r.l.)



Diego Rossi (1976). Designer specializzato in light design e prodotti ad alto contenuto tecnologico. Laureato in Disegno Industriale presso la Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano ha collaborato con Luceplan Spa, 3M e Bomin Solar Research sulle possibilità progettuali relative all'utilizzo di fonti energetiche alternative. Dal gennaio 2001 lavora con Luceplan come designer. Nel 2005 fonda a Milano lo studio HABITS.



Giuseppe Maurizio Scutellà (1962). Formatosi in realtà dal forte knowhow tecnico nella realizzazione di attrezzature per la pressofusione e plastica per Kawasaki, Ducati, Bonfiglioli, Sylber, Metalwork, Gaggia, Mercedes, Fini, Prisma, Tronconi, dal '94 al 2008 fa parte del team Ricerca e sviluppo della Mepra, parallelamente dal 2004-2006 collabora con Light CONTRACT (div. FLOS) realizzando lampade per Habitat e Mark & Spencer; collabora con Pandora-Design, United Pets di Milano, lo studio di Scultura Bombardieri e l'arch. Samuele Bontempi di Brescia. Attualmente collabora con Marci & Co (div. Design gruppo Elettroplastica). Collabora con Artemide, ed è autore della sospensione Pirce (2008 - 2010)



Daniel Simonini (1986). Con una formazione presso la SPD Scuola Politecnica del Design - Milano, e lo IED di Sao Paulo, il designer ha collaborato con Ferruccio Laviani, Lomography, Piero Lissoni. Il suo progetto "The Light Orchestra" con Lorenzo Marini e Fernando Gonzalez Sandino, si è classificato al secondo posto della prima edizione di LED Light Exhibition Design a Milano

