

La creatività italiana non si può copiare

DI ANTONIO DINI

Progettare con la luce: a metà del crocevia tra professione artigiana, arte e innovazione creativa. Ci vuole la conoscenza della tecnologia, ma ci vuole anche la cultura antropologica per capire i bisogni della società. E poi? Il risultato nasce come frutto del lavoro di gruppo, in un attimo misterioso, però, che ha a che fare con l'intuizione del singolo. La progettazione industriale, o industrial design, infatti, è un mondo che contiene infinite variazioni, tante quante sono le persone che la perseguono con passione. Carlotta de Bevilacqua, architetto, "firma" di progetti affascinanti, sta già giocando la carta imprenditoriale con "Danese", dopo aver consolidato il suo ruolo di designer pura. «L'incrocio tra luce e tecnologia, cioè quel che oggi è necessario per realizzare tecnicamente una lampada — dice a Nòva24 — è anche quello che fa nascere un progetto, insieme all'indagine sui bisogni, alla creazione di un rapporto tra la luce e l'esperienza, alla comprensione che non si sta parlando di una forma, cioè qualcosa di copiabile e replicabile, ma di una idea».

La sua lampada Orione, dal nome della costella-

Sintesi di culture e competenze diverse, il nostro Paese si distingue per un ingrediente inimitabile: l'umanesimo della conoscenza

zione che segna la sua vita, è un'ottima sintesi di questo pensiero: estremamente semplice, contiene innovazioni sia di design sia tecnologiche (come la pellicola che filtra la luce e ottimizza le studiate prestazioni), segue il sogno di cambiare il modo con il quale percepiamo le sorgenti d'illuminazione in ufficio (perché i tempi della vita non sono diversi e richiedono esperienze di luce nomadi), ha l'ambizione di essere ecologica utilizzando comuni lampade a lunga durata, sdoganando l'idea che "bello" voglia dire costoso. «Lo scopo del progetto — dice — deve essere quello di farci stare meglio, di offrire un'esperienza comune frutto della sintesi fra culture estetiche e tecnologiche diverse».

Luca Nichetto, veneziano di 31 anni, parte dalle tradizioni della laguna: il vetro soffiato. E quindi da un percorso di indagine sui materiali e i loro possibili usi, «ben sapendo — dice — che le tecnologie dei vetri soffiati sono duemila anni che esistono ed è molto difficile scoprire qualcosa di nuovo». La ricerca, nel corso degli anni di lavoro, è passata attraverso idee diverse. Come quella di Space, lampada a sospensione progettata alcuni anni fa insieme all'amico Gianpietro Gai per Foscarini. La ricerca è andata in direzione di un nuovo materiale, il poliuretano integrale, che con la sua rigidità consente spessori (e quindi forme) più robusti e "scultorei". «La parte

più difficile — spiega — è trovare i materiali giusti che diano forma alle tue idee, ma soprattutto che siano economicamente e tecnicamente utilizzabili nella produzione industriale». L'idea nasce dalla propria sensibilità, ma anche dalla conoscenza artigianale dei processi e dalla ricerca di un dialogo e uno stimolo continuo, offerto al designer dal committente. E la tecnologia?

La matita e il prototipo di legno, i due passaggi principe della progettazione, sono quasi scomparsi. Almeno, secondo Matteo Bissaca, 32 anni di Torino ma trapiantato da anni a Milano. Lui è più un giovane artista che produce pezzi unici e si occupa di arredi d'interni per la nautica che non un puro designer della luce. Eppure, anche per i suoi pezzi unici, la tecnologia è al centro quando inizia il suo percorso creativo: «Alle volte basta una idea, e non c'è neanche bisogno della matita o del foglio di carta: si disegna direttamente al computer, si verificano i parametri, si continua a cambiare senza bisogno di prototipi». Ma se la tecnologia è una variabile importante, la luce lo è ancora di più. Perché si tratta di un elemento con caratteristiche particolari. Spiega Carlotta de Bevilacqua: «La luce è una esperienza, è qualcosa che serve a stare bene, a migliorare la nostra vita. È anche uno dei principali materiali per la costruzione, dato che con la luce si segnano i percorsi, si generano gli stati d'animo. Come la musica, la luce deve cambiare; per questo si devono educare alla luce le persone, soprattutto dopo che per troppo tempo siamo stati colonizzati da luci sbagliate, alogene o fluorescenti».

L'incrociarsi di luce e tecnologia produce innovazione e stimola la creatività. Però non opera nel vuoto. Come osserva de Bevilacqua, «progettare con la luce vuol dire mettere insieme competenze molto diverse: tecnologiche, industriali ma anche umane. L'innovazione e la creatività sono legate alla cultura del progettista, alla sua esperienza, ma anche alla sua sensibilità verso il mondo circostante».

La sintesi nella quale racchiudere il simbolo dell'attività di design con la luce è dunque in una parola: "esperienza". Intesa come capacità del progetto di trasformare il prodotto in una esperienza per il suo cliente. Una relazione di scambio, ma anche emotiva, di affetto e di piacere che soddisfi il suo bisogno di star bene.

«Oggi — dice Bissaca — la piazza più interessante per i giovani design è forse Londra, che sta soppiantando Milano. Ci sono sempre più aziende grandi e piccole che producono lampade, e noi in Italia ci sentiamo ancora leader ma forse non lo siamo più». Ha una diversa idea de Bevilacqua: «Questa è la nostra Silicon Valley. È il modo con il quale riusciamo ad attrarre talenti e innovazione, legati dal desiderio ambizioso di essere creativi. Per usare parole importanti, siamo sintesi di culture e competenze diverse e dobbiamo portare avanti il nostro progetto di umanesimo aperto della conoscenza. Questo è l'ingrediente della nostra creatività che non può essere copiato».

antonio.dini@gmail.com

Carlotta de Bevilacqua

Lampada Orione di Carlotta de Bevilacqua. È il concetto di controllo della luce a guidare l'idea di questa lampada, ingegnerizzata con materiali e tecniche d'avanguardia per comunicare il massimo della semplicità. Una luce addomesticata che consente di valorizzare il benessere anche in ufficio. E poi, uno dei temi cari alla designer e imprenditrice alla guida di Danese: «Voglio sdoganare la povertà, rompere con l'idea che il lusso sia una forma di consumo: Orione è una forma innovativa, che valorizza anche la sostenibilità ecologica dei consumi e i costi contenuti delle lampade».

Matteo Bissaca

Arte e design si sovrappongono, sostiene Matteo Bissaca, 32 anni, che ha fatto dei pezzi unici uno dei suoi punti di forza. «Il progetto nasce nella mente e le nuove tecnologie aiutano a visualizzarlo ancor prima che con la matita il prototipo». I materiali giocano una parte fondamentale: il legno, la cui sagomatura richiede spesso macchine a controllo numerico e conoscenze tecnologiche sia artigianali sia avanzate. Ma la passione per la creazione dei modelli rimane forte, così come il desiderio di restare giovane: «Un sentimento che sento forte soprattutto guardando il panorama di ciò che si produce».

Luca Nichetto

Stile e materia. Passione e tecnologia. La lampada Space di Luca Nichetto, 31 anni (realizzata con Gianpietro Gai), utilizza materiali innovativi giunti a maturità tale da consentirne facilmente l'ingegnerizzazione e la produzione industriale. L'esempio è il poliuretano integrale di cui è composto il corpo statuario della lampada. È una ricerca anche di soluzioni di design e di dialogo con i committenti: «Le aziende giapponesi per cui ho lavorato sono state le uniche a crearmi difficoltà, vista la diversa cultura. Ma è anche vero che io chiedo molto a quelli con cui lavoro: senza il contatto non nascono idee».

