



AREA

18

rivista di architettura e arti del progetto luglio/agosto 2005

www.area-arch.it

www.area-arch.it

medium city



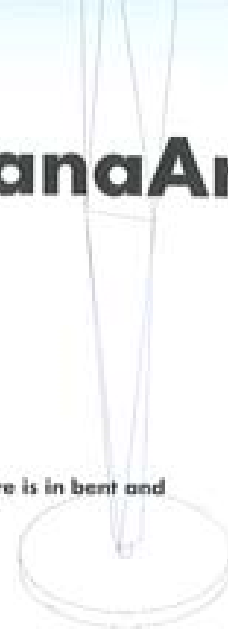
© Maffei Edizioni

Vertigo

Marco Acerbis per FontanaArte

Vertigo, design Marco Acerbis 2005, è una lampada da terra e a sospensione, a luce indiretta, con dimmer. Presenta una struttura in lamiera d'alluminio piegata e lucidata a specchio e la base in acciaio verniciato nero opaco. La struttura ha una rotazione orizzontale di 320°.
Lampadina 1 alogena 300W R7s. Dimensioni: ø cm 32 x 194 h

Vertigo, design by Marco Acerbis 2005, is a standard and hanging lamp, with indirect light and with dimmer. The structure is in bent and mirror-polished aluminium sheet, the base in opaque black painted steel. The structure has a horizontal rotation of 320°.
1 halogen bulb 300W R7s
Dimensions: ø cm 32 x 194 h



"Il product design secondo me è la buona idea, prodotta nel modo giusto, al momento giusto e con il fine della commercializzazione. Se la vita del prodotto è molto lunga vuol dire che tutti questi parametri sono stati pienamente soddisfatti, poiché di anno in anno rimangono attuali. Un concetto quindi che può essere applicato a qualunque cosa che innesca un processo produttivo e di vendita o comunque di utilizzo da parte di un utente. Non ci devono essere confini nel concetto di design. Nel mondo di oggi, dove il 99% di quello che ci circonda è artificiale, il design va dall'architettura alla scatola delle aspirine. Ci sono ahimè confini nel 'good design', ma questo è diverso. Ho lavorato come architetto per cinque anni nello studio di Foster and Partners a Londra e mi sono reso conto che il design è di fatto un processo progettuale con il fine di risolvere un 'problema'. 'Problema' che di volta in volta è sempre diverso: può essere solo un 'problema' di immagine o di funzione o entrambi o altro, l'importante è che alla fine del processo si sia creato un prodotto che soddisfi le aspettative dell'utente, l'innovazione di prodotto scaturisce dal mutare impercettibile ma costante della società che ci circonda e che necessita sempre di idee nuove. Per realizzarle ci si può appoggiare a tecnologie all'avanguardia o applicare tecnologie già esistenti. Il designer deve sempre pensare che l'idea dovrà essere prodotta. Non credo nel product design del pezzo unico, 'artistico' che rimane prototipo. Per me quella è solo l'inizio per trasformarlo in un vero prodotto, per essere usato".

Marco Acerbis

"Product design is in my opinion a good idea, produced in the right way, at the right time and in order to sell. If the product life is very long, then that means that all these parameters have been fully satisfied, because they remain up-to-date year after year. A concept can therefore be applied to anything that triggers a process of production and sale in any case of use on the part of a consumer. The design concept must not be subject to any limit. In the world of today, where 99% of everything that surrounds us is artificial, design spaces from architecture to the aspirin box. There are, alas, limits in 'good design' but that is a different matter. I have worked as an architect for five years for Foster and Partners in London, and I have realized that design is really a planning process, aimed at resolving a 'problem'. A 'problem' that is always different: it can be just a 'problem' of image or function or both or something else again, what matters is that, at the end of the process, the result is a product that meets the expectations of the user. Innovation of a product is triggered by the imperceptible but constant change of the society around us, that needs new ideas all the time. To realize them, one may resort to avant-garde technologies or use existing ones. The designer must always keep in mind that the idea must be produced. I do not believe in product design of 'artistic' one-offs, that remain prototypes. In my opinion, that is only the beginning of the process of transformation aimed at making it a real product, intended for use".

Marco Acerbis