

# INTERNI

**LAZZARINI & PICKERING:  
LE PIÙ RECENTI ARCHITETTURE**  
THE LATEST INTERIOR DESIGNS  
**INCONTRO CON/ENCOUNTER WITH  
CARLO MASSARINI**  
GLI IBRIDI TESSILI/TEXTILE HYBRIDS  
I NUOVI ANNI CINQUANTA  
THE NEW FIFTIES  
PROGETTI DI LUCE/LIGHT PROJECTS

with complete English texts

# DESIGN UNZIPPED

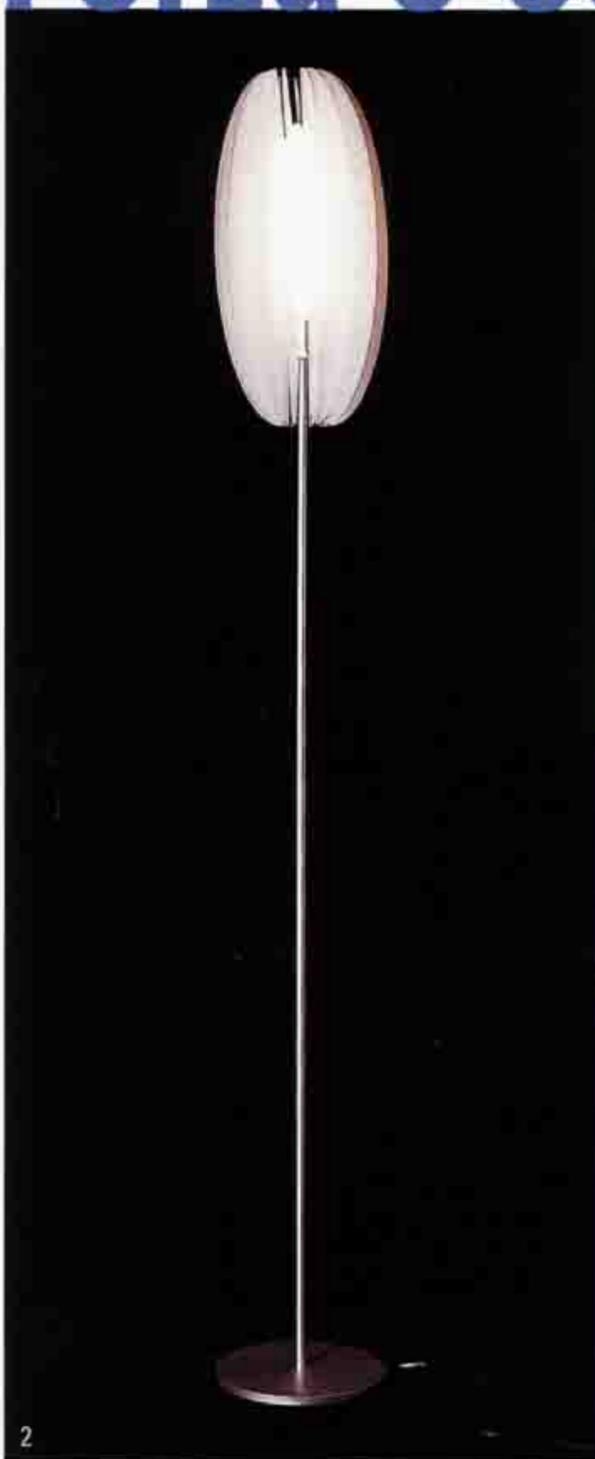


## Forza e coraggio

Trentadue anni, di Zurigo dove ha studiato architettura per poi passare all'Art Center College of Design sia in Svizzera che a Pasadena, California. Dal 1996 ha un suo studio e si muove fra design, grafica e architettura. I suoi prodotti partono da uno dei temi più inflazionati presso le giovani generazioni: la luce domestica, che lui però affronta con un interessante mix di nostalgia, innovazione, rigore e grazia. Nostalgia nelle forme già viste, innovazione nell'uso di materiali leggeri ed ecosostenibili, rigore inteso come pulizia formale e grazia vista come 'fogliazione', come



1



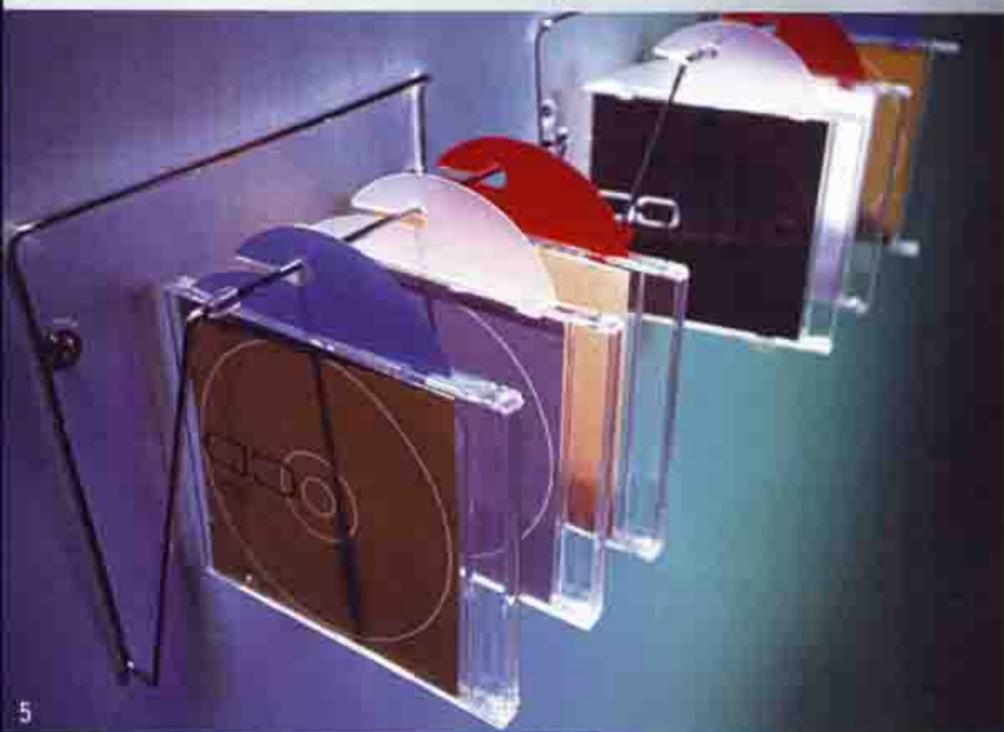
2



3



4



5

origine comune da un foglio di materia: alluminio, policarbonato, pvc, acrilico. Lo studio KVD è stato fondato nel 1993 ad Amsterdam da Matthijs van Dijk and René Konings, entrambi designer e ingegneri. Gruppo decisamente concettuale e al tempo

stesso tecnico, KVD è un team aperto in cui transitano molte menti e tende a spaziare in tutti i campi del design. In loro si intravede un desiderio di essere radicali, quella voglia (probabilmente illusoria ma trainante) di cambiare prospettiva e di imporre le idee all'industria, che sembra

sparita presso i molti designer del consenso. Il punto di partenza è definire il tipo di esperienza, in particolare emozionale, che l'utente desidera. L'obiettivo è di presentarsi agli imprenditori con una leggera ma convincente forzatura. Iceberg dei loro concetti è di sicuro il sito



6



9

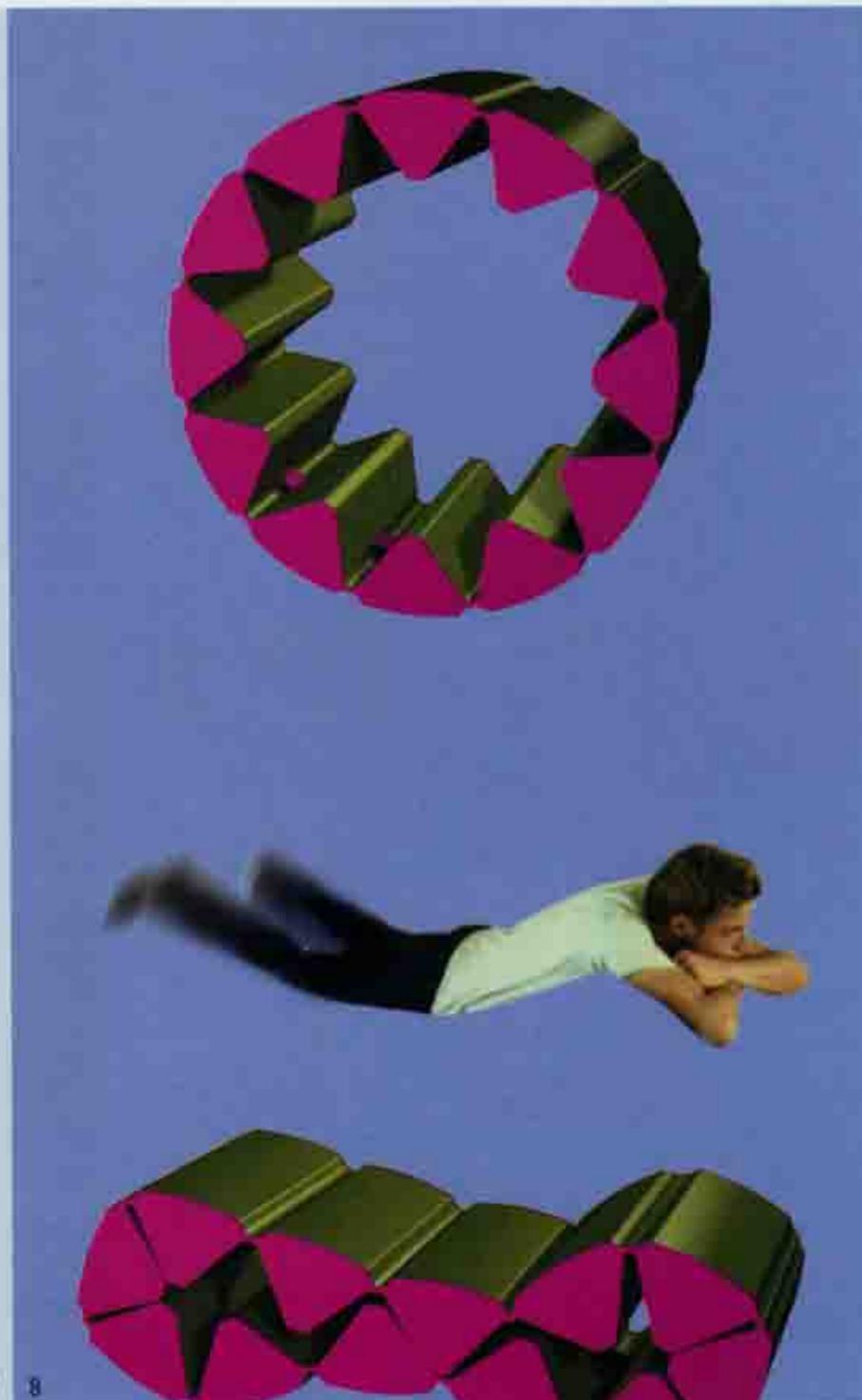
**Slam:** sistema per sedersi formato da cuscini congiunti in un anello flessibile; prodotti in pelle da Durllet. **9 Void**, prototipo di bicicletta pieghevole ultraleggera. **10 Crash Dummy Neck**, torso con collo artificiale sviluppato per TNO Automotive.

**Marco Carenini**  
Genferstrasse 33  
8802 Zurigo CH  
tel +41 12012747  
bc-design@pop.agri.ch

**KVD**  
Westhavenweg 59f  
1042AL Amsterdam NL  
tel. +31 20 4204880  
yvon@kvd.com



7



8

KVD.com ed esempio concreto ne sono i progetti di sedute 'how to sit' a cui seguiranno aree di lavoro quali 'how to walk', 'how to get addicted' e 'how to remember'. Altri esempi di un approccio coraggioso ma meno 'sfrenato' sono il progetto Colorscale 2000 e

relativo raccoglitore, con cui tutti gli automobilisti potranno comparare la bontà dell'opera verniciatoria dei loro carrozzieri; così come il Crash Dummy Neck, un collo artificiale, multi-direzionale e bio-somigliante da montare su manichino e utilizzare nei test d'urto.

**Progetti di Marco Carenini:**

1. **Jacob**, seduta in alluminio.
2. **Gaudy**, piantana con paralume in policarbonato.
3. **Jack**, lampada da tavolo in acrilico.
4. **Linus**, lampade da tavolo in vetro acrilico, produzione Classicon.
5. **CD hanger**, porta-compact disk in polipropilene,

prodotto da Brainbox.

- Progetti di KVD:**
6. **Colorscale 2000**, sistema di identificazione del colore per carrozzerie automobilistiche; produzione Sikkens - Akzo Nobel Coating.
  - 7.8. **Tween**: seduta per distendersi e rannicchiarsi;



10



# CARLO

intervista di/interview by

Virginio Briatore

foto di/photos by Alberto Ferrero

# MASSARINI



**Radio, editoria, televisione, web.** In trent'anni di lavoro, Carlo Massarini, nato nel 1952 a la Spezia, cresciuto prima in Canada e poi a Roma, ha attraversato tutti i *media*. Da *Per voi giovani* su radio Rai, nei primi anni Settanta, all'edizione italiana della rivista *Rolling Stone*, dai successi televisivi di *Mister Fantasy* (1981-84) e del Festival di Sanremo (1987-88) al programma 'culto' *Mediamente* di Rai Educational, che va in onda dal 1995 e di cui è conduttore e autore. Voce narrante della musica, volto italiano di Internet, *testimonial* della rivoluzione digitale, Massarini è con 'parole, opere e trasmissioni' un autentico uomo-*media*. Dalla sua mente tutto si travasa nella sua casa: una torre del IX secolo, aperta e verticale, dove le interviste a Bob Marley e Nicholas Negroponte dormono nella mediateca domestica, dove il futuro senza fili si aggrappa all'arte africana e dove tre bambini in sintonia con il cane scorrazzano tra terra e cielo.



*Che cosa è la rete?*

"Dal punto di vista tecnologico è un sistema di connessione, una rete delle reti, un'aggregazione, per certi versi spontanea, di nodi a cui ognuno, come al domino, può aggiungere un suo pezzetto. È una rete fissa, di cavi, che sta diventando sempre più mobile, *wireless*, ed è basata sul protocollo di trasmissione IP: il famoso *Internet protocol* è la vera rivoluzione, perché è una comunicazione a pacchetti dati che consente di inviare quantità concentrate di dati con più efficacia... è come se, anziché inviare granelli di sabbia, uno inviasse delle capsule con la sabbia dentro. La rete è un grande ambiente di comunicazione in cui centinaia di milioni di persone si scambiano forme varie di umanità e naturalmente anche affari, trattazioni, informazione allo stato puro. In rete c'è tutto il bene e tutto il male, perché è fatta da persone. Il vantaggio economico è che la rete consente di organizzare meglio il lavoro e i processi di scambio. In sintesi, direi che la rete è una trasposizione del nostro mondo senza i freni della materialità".

*I filosofi della scienza dicono che prima nasce la tecnologia e, a volte dopo secoli, viene la scienza che la applica. I computer esistono da appena cinquant'anni e la rete da cinque: che scienza dobbiamo aspettarci?*

"Ci vuole molta fantasia per immaginare il futuro delle reti. Nessuno ha una vera idea. Possiamo pensare che fra dieci anni avremo dei comunicatori universali grandi come un orologio con cui saremo tutti connessi in tempo reale, in maniera ubiqua. Possiamo spingerci a pensare che avremo dei *chip* inseriti nel corpo, per riconoscere una persona a distanza o magari percepire suoni o pericoli. Possiamo immaginare che l'economia sarà più legata al benessere, ai servizi e meno alle necessità materiali. Sarà



**Pagine precedenti: l'ingresso della casa-torre ai margini di Roma, restaurata con l'architetto Gianni Ranaulo; a sinistra, Carlo Massarini alla sua postazione di lavoro e dettagli di arte africana ed etnica. In queste pagine: particolari del living con i grandi armadi archivio. Il pavimento è in parquet industriale e gli infissi in ferro.**

Previous pages: the entrance to the tower-house on the outskirts of Rome, renovated with the architect Gianni Ranaulo; left, Massarini at work, and details of African and ethnic art. Left and above, details of the living area with the large archive cabinets. Industrial wood flooring, casings in iron.



un futuro meticcio: di culture, tecnologie, storia, visioni. Insomma l'unico limite è la fantasia! Da Jules Verne agli scrittori *cyberpunk*, tutto ciò che è stato pensato si è verificato: il problema è vedere se davvero vivremo meglio. Sulle biotecnologie c'è un punto interrogativo grande come il pianeta. Dobbiamo ricordarci il vecchio detto "non si può lasciare la terra in mano agli informatici", e quindi alla fine sarà l'umanità a condizionare le scelte e le ricadute di queste scelte. Il riferimento non può che essere individuale e interiore. Il futuro passa attraverso l'evoluzione dello spirito e non della tecnologia".

*Che cosa è il design?*

"È il tentativo di fondere la storia con il futuro, la fantasia con la tradizione, la forma con la sostanza. Il design è un valore immateriale, in genere quello dell'innovazione, che poi è la stessa promessa su cui si basa la *new economy*. L'innovazione non ha solo una

valenza dal punto di vista produttivo, ma ha il valore aggiunto dell'estetica, del bello, del fantasioso, dell'impensabile".

*La rete tramite l'intelligenza collettiva e connettiva cambierà il modo di progettare. Cambieranno anche gli oggetti stessi?*

"Esistono già *software* dedicati proprio alla condivisione *on line* della progettualità, di qualsiasi tipo essa sia. Condivisione è una parola centrale della rete: non solo umanità o informazioni ma anche progetti. Già lo fanno i bambini di una scuola quando si mettono in rete con un'altra scuola. Internet ha portato un abbattimento delle



barriere di ogni tipo: geografiche, linguistiche, sociali, sessuali. Offre una realtà aperta, interattiva, personale e personalizzabile. Le tecnologie digitali consentono di costruire le cose esattamente come uno vuole. Questo è il grande *bonus* delle tecnologie: semplificano la vita e quindi ci permettono di personalizzarla. Prima non era immaginabile pensare di soddisfare in maniera diversificata le esigenze di cinquanta milioni di persone. Ora con l'informatica ci siamo vicini e lo stesso dicasi con le biotecnologie: anticipare le malattie genetiche, crescere degli organi per poterseli sostituire sono scelte di personalizzazione. Certo suona meglio dire che uno possa scaricarsi dalla rete della musica che non delle biotecnologie, ma sia musica che biotecnologia sono parte di uno stesso processo".

*Quali pensieri hanno guidato la scelta della sua casa?*

"Io volevo una casa unica e infine l'ho trovata e realizzata: una torre su tre piani, attraversata dalla scala trasparente che è come un pozzo di luce, con meno muri, meno pareti, meno porte: una sintesi tra l'antico e l'estremamente moderno. Il tratto fondamentale è l'ambiente aperto. I due colori-base sono il bianco e il nero e il contrasto più evidente diventa il connubio tra mondo tecnologico e arte primitiva".

## Carlo Massarini.

Radio, publishing, television, web. In thirty years of work Carlo Massarini, born in La Spezia in 1952, childhood first in Canada and then in Rome, has covered all the media bases. From the program "For You Kids" on RAI state radio in the early Seventies to the Italian version of Rolling Stone magazine, the successful TV show Mister Fantasy (1981-84) to the San Remo Festival (1987 and '88), to the educational AM 'cult' program 'Mediamente' on RAI state TV, on the air since 1995, where he is both host and author. The voice that narrates the music, the Italian popularizer of the Internet, mass-media prophet of the digital revolution, Massarini is a true man of the media, in "words, works and broadcasts". And everything that goes through his mind winds up in his home: an open, vertical tower in which interviews with Bob Marley and Negro Ponte lie dormant in a large multimedia archive, where the wireless future meets African art, and three children on the same wavelength as their dog romp between the earth and sky.

*What is the web?*

"From a technological point of view it's a connection system, a network of networks, an aggregation, spontaneous in some ways, of nodes where each person, as in a game of dominoes, can add his own piece. It is a fixed network, one of wires, but it is becoming increasingly mobile, wireless, and it is based on the IP transmission protocol: the famous Internet Protocol is the true revolution, because it is a communication based on data packets that permits transmission of concentrated quantities of data with greater efficiency... as if instead of sending grains of sand you were sending capsules with sand inside them. The web is a large environment of communication in which hundreds of millions of persons exchange different forms of humanity and natural also do business, dealing, swapping information in its pure state. The web contains all the good and all the

evil of the world, because it is made of and by people. The economic advantage is that the web permits us to better organize work and processes of exchange. In short, I would say that the web is a transposition of our world without the constraints of matter".

*The philosophers of science say that first comes technology and then, sometimes after centuries, comes the science that applies it. Computers have been around for just fifty years, and the web for about five; what sort of science should we be expecting?*

"It takes a lot of imagination to envision the future of the networks. No one has a really clear idea. We can imagine that in ten years we will have universal communicators, the size of a wristwatch, with which we will all be connected in real time, anywhere. Or we can go so far as to think that we will have chips inserted in our bodies, with which to recognize people at a distance or to perceive sounds and dangers. We can imagine that the economy will be more closely connected to the idea of well-being, to services rather than material needs. It will be a hybrid future: of cultures, technologies, history and future. In short, the only limit is your imagination! From Verne to the cyberpunk authors, everything that has been imagined has ended up coming true. The problem is to see if we can truly live better. On the biotechnologies there is a question mark as big as the planet itself. In the end it will be mankind that conditions the choices and their strategies. The reference point cannot help but be individual and internal. The future is the result of the evolution of the spirit, not of technology".

*What is design?*

"It is the attempt to fuse history with the future, fantasy with tradition, form with substance. Design is an immaterial value, usually that of innovation, which after all is the same promise that forms the basis of the 'new economy'. Innovation does not have value on its own in productive terms, it also has the added value of beauty, the imaginative, the unthinkable".

*Through collective and connective intelligence the web will change our way of designing. Will objects themselves change too?*

"There are already dedicated software programs for the sharing of design skills and knowledge on-line. Sharing is a central concept in the web: not just humanity or information, but also projects. Schoolchildren are already doing this when they link up with another school. The Internet has broken down all types of barriers: geographical, linguistic, social, sexual. It offers an open, interactive, personalized reality. Digital technologies enable us to build things exactly the way we want to, they simplify life and permit us to personalize it. Previously it would have been unthinkable to satisfy the needs of fifty million people in a diversified manner. Today, with information technologies we are close to doing so, and the same is true for biotech: preventing genetic ailments or growing organs for transplants are choices of personalization. Of course if we talk about downloading music off the web it sounds better than talking about biotechnologies, but they are part of the same process".

*What thoughts guided you in your choice of a home?*

"I wanted a unique house, and I have found it and made it. A 3-storey tower with a transparent staircase that acts as a light well. Fewer walls, doors, more open space. A synthesis of the antique and the very modern. The two basic colors: black and white. The most evident contrast: the meeting of the technological world and primitive art".



**Dettagli del living che occupa tutto il piano terra, con un'area dotata di maxi schermo e video proiettore; il tavolo da pranzo e quello da lavoro sono disegnati da Carlo Massarini stesso che, con Gianni Ranaulo, ha progettato anche gli armadi-archivio e altri arredi.**

Details of the living area on the ground level, with a zone for a large screen and video projector; the dining and work tables were designed by Carlo Massarini himself. With Gianni Ranaulo, he also designed the archive cabinets and other furnishings.