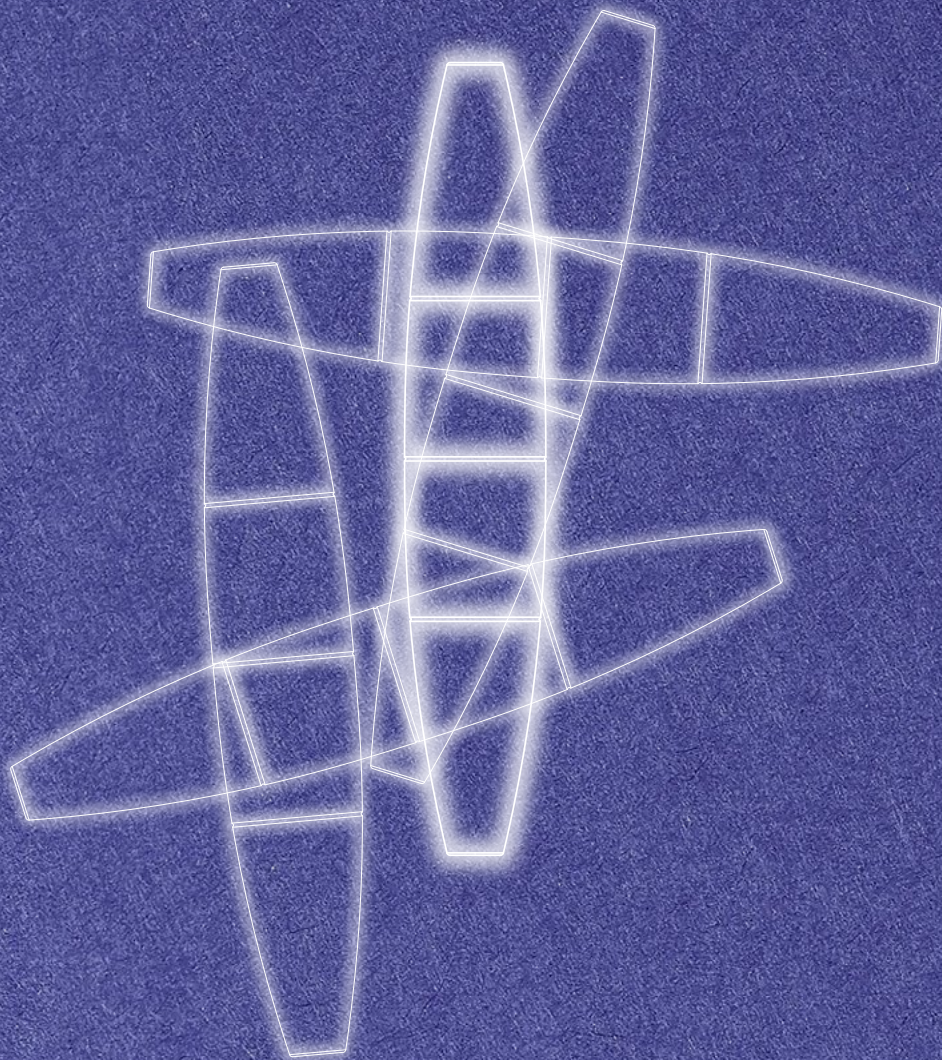


Foscarini  
— Design stories.  
Creativity & Freedom



Joseph  
Forakis

30 years  
of Havana

Foscarini  
— Design stories.  
Creativity and Freedom

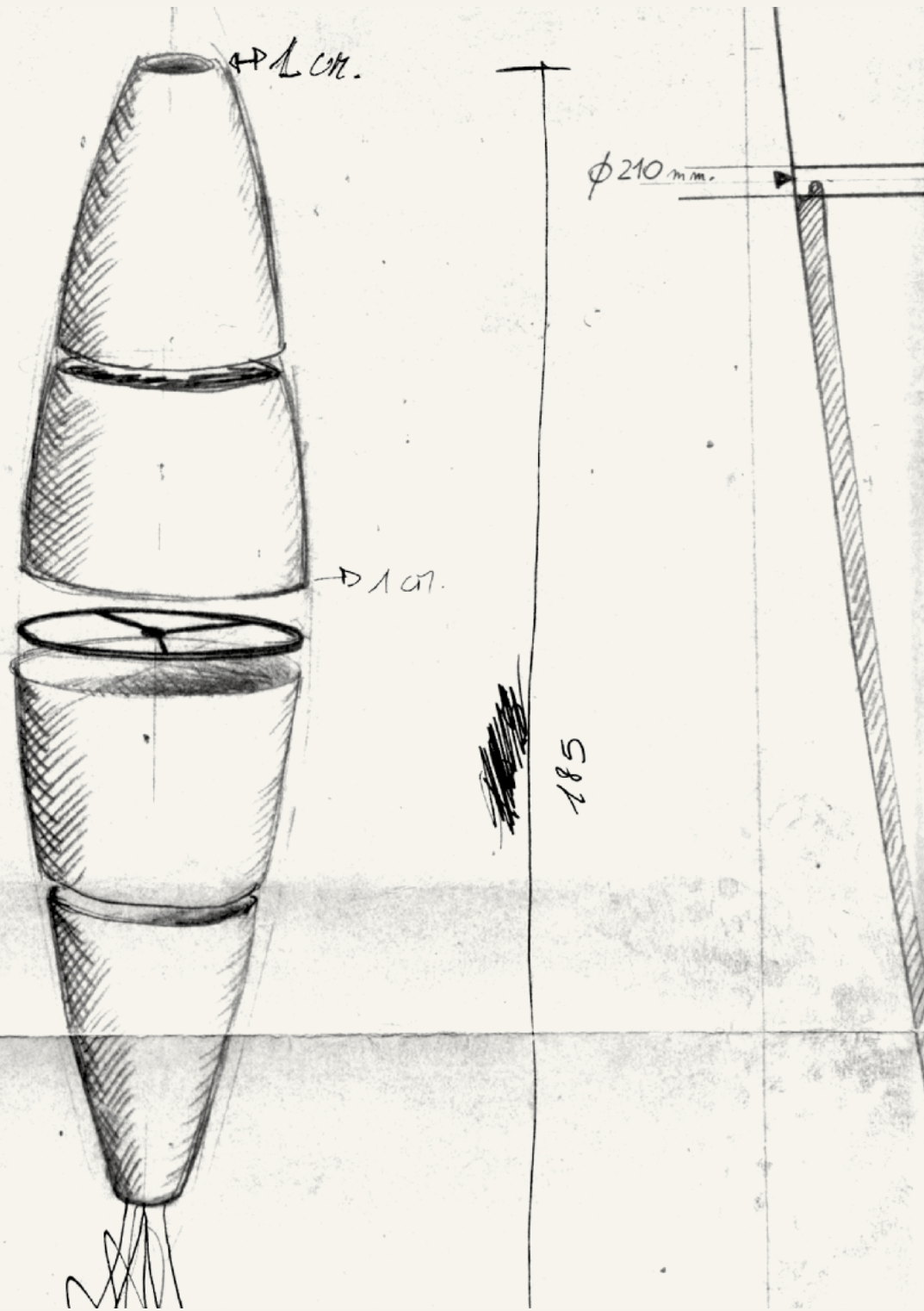


Joseph  
Forakis

30 years  
of Havana

Havana

Disegni preparatori e  
prototipo del progetto  
Preparatory drawings and  
project prototype



# UN PUNTO DI SVOLTA.

Ci sono occasioni nella vita in cui ci si rende conto di aver realizzato qualcosa che non era così evidente nel momento in cui stava accadendo.

Per lo sviluppo di Havana abbiamo deciso di utilizzare per la prima volta non il vetro - che fino ad allora era stato praticamente il nostro unico materiale - ma la plastica, scegliendo così di assecondare il design di un progetto dallo spirito leggero, giovane e giocoso, frutto della creatività di un altrettanto giovane designer. Scelta coraggiosa a quel tempo per Foscarini, tanto che alcuni nostri rivenditori inizialmente si rifiutarono di campionarla, perché per loro eravamo un'azienda di vetro. Si dovettero ricredere dopo poco, quando quel modello iniziò ad entrare nelle case e nell'immaginario collettivo, diventando un nuovo archetipo di lampada.

Havana era un oggetto luminoso nuovo: una lampada a mezza altezza, quasi una nuova tipologia, con un corpo diffusore importante e molto visibile, che diffonde luce dal centro. Una figura familiare, un "personaggio" con cui instaurare una relazione personale, facile da inserire in ogni ambiente, per caratterizzarlo con la sua luce calda.

Vista ora, Havana è stata la nostra "sliding door", uno di quei fondamentali punti di svolta che hanno contribuito a determinare ciò che è diventata Foscarini oggi. Un'azienda che sceglie di mettere sempre al centro il design, senza porsi limiti e senza fare compromessi, per sviluppare appieno lo spirito del progetto che abbiamo intuito nella proposta iniziale del designer. Per questo Foscarini lavora con tutti i materiali e con tutte le tecnologie, perché non è mai quello il punto di partenza, perché abbiamo scelto di privilegiare la forza delle idee.

Grazie allora Jozeph e grazie Havana, buon compleanno!

Carlo Urbinati  
Fondatore e Presidente Foscarini

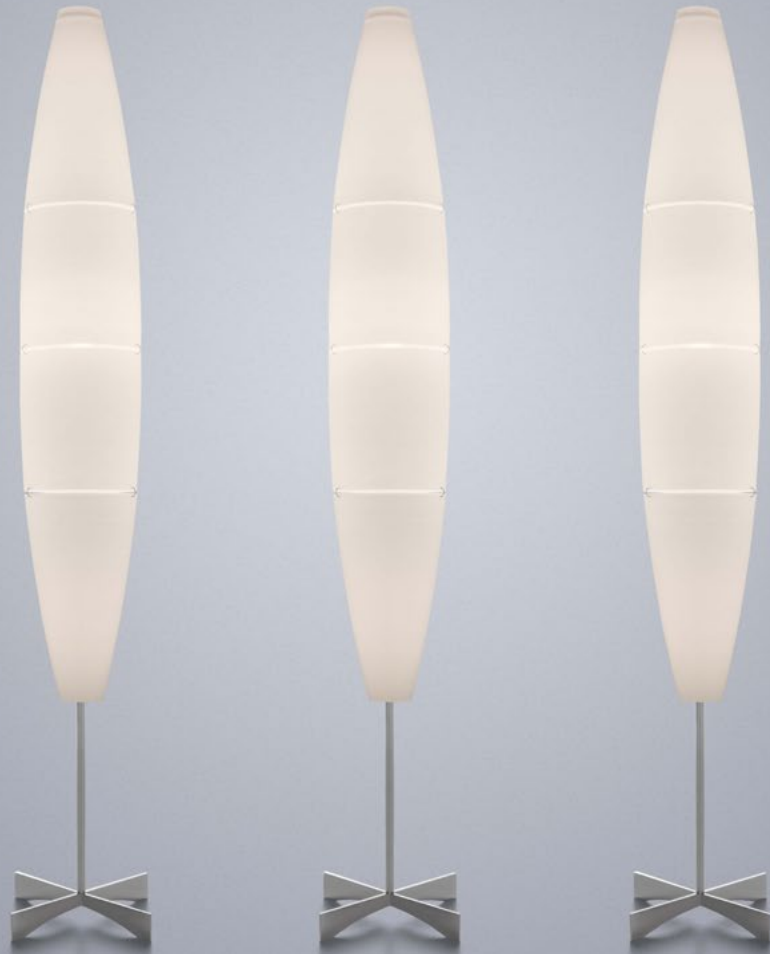
Havana

Elementi compositivi  
della lampada da terra  
Compositional elements  
of the floor lamp



Havana

Lampada da terra  
Floor lamp



## A TURNING POINT.

There are moments in life in which you realize you've done something that was not so obvious when it was happening.

For the development of Havana, we decided for the first time not to use glass – which until then had been practically our only material – but plastic, in response to the design of a project with a light, youthful and playful spirit, the result of the creativity of an equally youthful designer. This was a courageous choice at the time for Foscarini, so much so that some of our dealers refused to work with the item, because in their view we were a glass company. Shortly thereafter, they had to change their minds, when that model began to enter homes and the collective imagination, becoming a new lamp archetype.

Havana was a new luminous object: a lamp at medium height, almost a new typology, with an impressive, highly visible diffuser that spread light from the centre outward. A familiar figure, a “character” with whom to establish a personal relationship, easy to insert in any setting, bringing it character with its warm light.

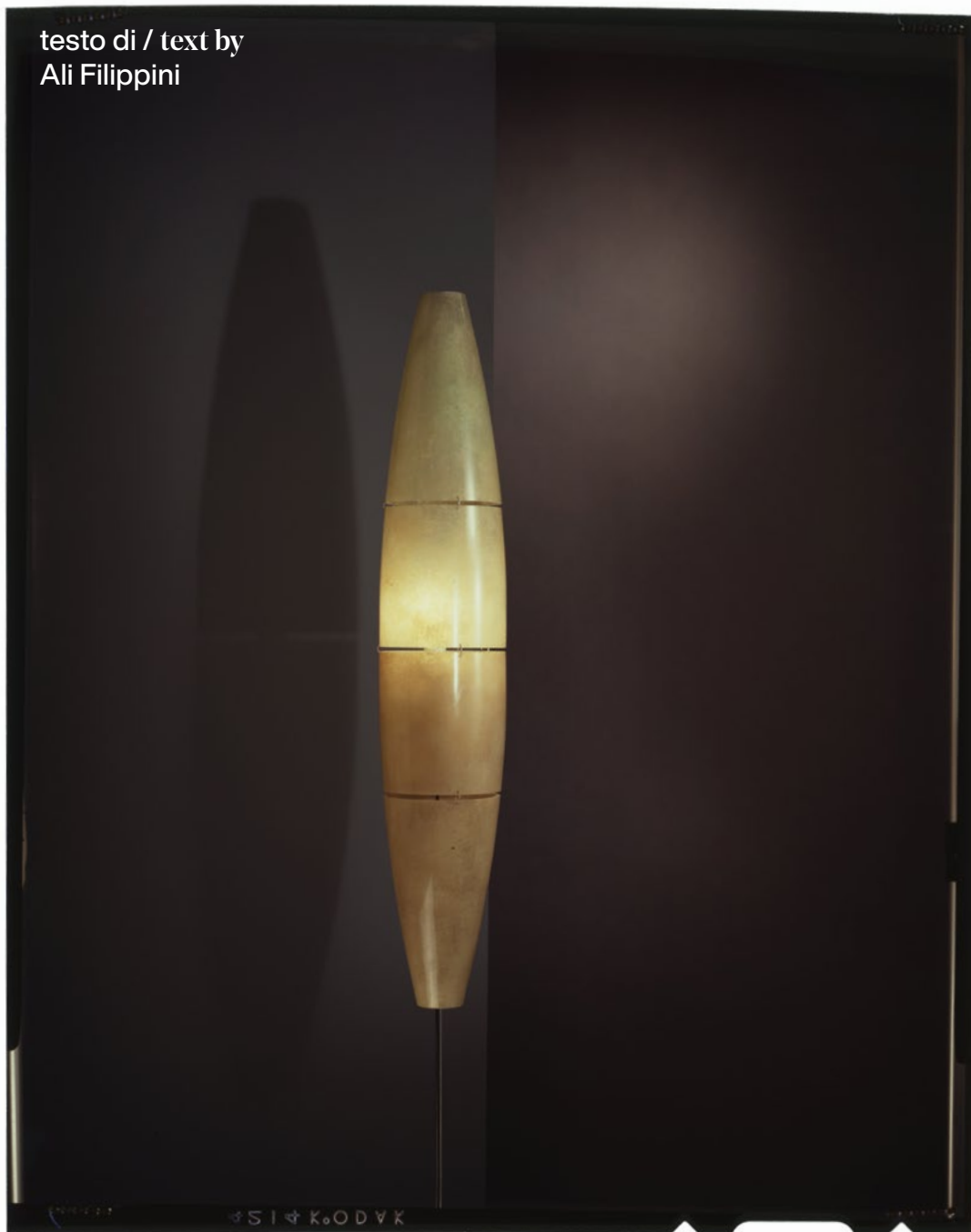
Viewed from the present, Havana has been our “sliding door”, one of those fundamental turning points that have contributed to determine what Foscarini has become today. A company that always chooses to put design at the centre, without setting limits and without compromises, to fully nurture the spirit of the project as it was interpreted in the initial proposal of the designer. For this reason, Foscarini works with all materials and all technologies, because that is never the starting point, because we have chosen to concentrate on the force of ideas.

Thanks again to Jozeph and thanks to Havana – happy birthday!

Carlo Urbinati  
Foscarini Founder and President

# HAVANA 1993. DESIGN: JOZEPH FORAKIS

testo di / text by  
Ali Filippini



Per la prima volta con Havana, Foscarini produce insieme ad un giovane designer una lampada in plastica, leggera, mobile, emanante luce diffusa, ironica nell'accostamento tra il nome e la sua 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. Come soluzione per un'illuminazione d'ambiente Havana introduce una nuova tipologia e funzione che viene presto presa come modello e riferimento anche da aziende internazionalmente note nel mondo dell'arredo low-cost.

Come per altri oggetti, il processo produttivo è stato graduale: inizialmente sviluppata in vetro risultava costosa e pesante, perdendo la leggerezza e ironia insita nel concept, poi recuperata con il cambio del materiale. Un modello realizzato in vetroresina ne documenta la prima fase progettuale, ma presentava il difetto di far passare poca luce. Valutazioni sulla fattibilità tecnica ed economica dell'apparecchio portano quindi a scegliere il polietilene e il polipropilene, materiali autoestinguenti e riciclabili, per realizzare il diffusore, inizialmente con la tecnologia a soffiaggio, poi abbandonata perché poco controllabile dal punto di vista della luce a favore della stampa a iniezione.

Prototipo di Havana da terra  
Havana floor lamp prototype  
— 1993

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.

All'esile tubo di sostegno centrale, cui è agganciato il cavo elettrico e ospitante all'estremità il portalampada, è saldata un'asta filiforme, sagomata superiormente a delineare un semplice anello che dall'interno, senza essere visibile, tiene sospesi i quattro volumi che costituiscono il diffusore dal profilo a sigaro.

La base è composta da quattro lame incrociate tagliate al laser realizzate, come lo stelo, in metallo laccato color alluminio.

Come per molte lampade di successo – Havana è presente nella collezione del MoMA (Museum of Modern Art) di New York – si sono susseguite nel tempo diverse serie.

Negli anni, alla prima versione color giallo crema, si affianca una versione bianca dall'effetto madreperlato, ancora

in produzione, in versione da terra e da sospensione.

Nel 2002, per celebrarne i dieci anni viene prodotta una versione con diffusore trasparente opaco che lascia ben intravedere lo scheletro e la lampadina abbinata a una montatura cromata; versione uscita dal catalogo nel 2014, insieme al colore giallo crema.

Nel 2005 viene presentata la versione da esterni per terrazze o giardini - Havana Outdoor, anche come sospensione da appendere e con le stesse misure del diffusore da interno. In questo caso il corpo è in polietilene rotazionale e presenta delle scanalature a simulare la divisione degli elementi del diffusore che caratterizza il progetto originale.



Havana in "Mutant Materials in Contemporary Design" al MoMA, New York nel 1995.

Havana in "Mutant Materials in Contemporary Design" at MoMA, New York in 1995.

© May 24, 1995–August 27, 1995. Photographic Archive. The Museum of Modern Art Archives, New York. IN1713.3. Photograph by Mali Olatunji.

Foscarini  
— Design stories.

Havana Outdoor

Fotografia di Massimo Gardone  
Photo by Massimo Gardone  
— 2006



30 years  
of Havana

HAVANA 1993.  
DESIGN: JOZEPH FORAKIS

For the first time with Havana, together with a young designer Foscarini produces a lamp in plastic, light in weight, movable, spreading a diffused glow, with an ironic pairing of name and image. Economic in terms of costs, the product soon gained acclaim for its flexibility of use and the ease with which it adapts to all kinds of spatial contexts and conditions. As an ambient lighting solution, Havana introduced a new typology and function, soon taken as a model of reference also by internationally renowned companies in the world of low-cost furnishings.

As for other objects, the production process was gradual: the lamp was initially developed in glass, which turned out to be too costly and heavy, losing the lightness and irony of the original concept, which were recouped by changing the material. A model in fibreglass documents the first design phase, but it had the defect of allowing little light to pass. Evaluations of technical and economic feasibility led to the choice of polyethylene and polypropylene, self-extinguishing and recyclable materials, to make the diffuser, at first with blow moulding, a technique that was abandoned because it was hard to control in terms of lighting efficiency. The focus thus shifted to injection moulding.

Similar considerations were behind the reduction of the number of pieces in the body of the lamp, from the original five to the actual four, making it symmetrical and using only two forms for the moulding. The metal supporting parts were also

reduced to a minimum, in number and in thickness. The four plastic volumes are fastened together and held at a constant distance by means of three metal "clips". The slender central support tube to which the electrical wiring is attached, with the bulb socket at one end, is welded to a filiform post, shaped at the top to form a simple ring which from the inside invisibly suspends the four volumes that combine to constitute the diffuser with its cigar-like profile. The base is composed of four laser-cut crossed blades, produced like the stem in aluminium-colour coated metal.

As for many successful lamps – Havana is part of the collection of MoMA (Museum of Modern Art) New York – various series have been developed over time. The first version in cream yellow was followed by a white model with a mother-of-pearl effect, which is still in production, as well as floor and suspension versions.

In 2002, to celebrate the lamp's 10th year of production, a version was made with a matte transparent diffuser, displaying the skeleton and the light bulb, paired with a chrome-plated assembly; this model was removed from the catalogue in 2014, along with the cream yellow version.

The year 2005 saw the presentation of an outdoor model for terraces or gardens (Havana Outdoor), also as a suspension, with the same measurements as the indoor diffuser. In this case, the body is in rotomoulded polyethylene, and has grooves to simulate the division of the parts of the diffuser seen in the original design.

Havana  
sospensione / suspension

Fotografia di Alessandro Paderni  
Photo by Alessandro Paderni  
— 2009





# IN CONVERSAZIONE CON JOZEPH.

Intervista a Jozeph Forakis  
per il 30° Anniversario  
della lampada Havana.  
1993—2023.

testo di / text by  
Matteo Pirola

Come è nato l'incontro con Foscarini?

JF: "Il contatto è avvenuto tramite Rodolfo Dordoni, che già lavorava con Foscarini affiancando l'azienda nella promozione e selezione di prodotto di giovani talenti. Foscarini era una giovane e interessante azienda veneziana, specializzata nel vetro soffiato di Murano, che non aveva ancora compiuto 10 anni di vita. Io studiavo alla Domus Academy e per una collaborazione esterna per una azienda che cercava giovani talent, per tramite di Gordon Guillaumier che era un mio compagno di corso, è stato selezionato un gruppo di allievi a cui sono state chieste delle idee innovative per un prodotto di illuminazione per una nuova azienda di design, ancora non dichiarata. Facemmo una prima riunione e fui subito molto eccitato all'idea di questa collaborazione anche se il periodo era molto impegnato visto che stavo sviluppando il mio progetto di tesi finale. Accettai la sfida e mi misi subito al lavoro e dopo qualche settimana tornai nello studio di Dordoni con moltissimi disegni in formato A3. Erano tanti fogli con tanti schizzi piccoli e grandi, di varie ricerche formali e luminose, senza un ordine precostituito, un po' come uno "stream of consciousness". Insieme individuammo subito una "forma" interessante e sviluppabile che era già una silhouette verticale allungata con delle righe di sezione. Era il 1992 e io non avevo un computer per sviluppare il disegno dell'oggetto. Allora presi un rotolo di carta da disegno e, già deciso che la dimensione doveva essere quella di un grande oggetto ambientale, feci direttamente un disegno in scala 1:1.

Tracciai una riga verticale e definii l'ingombro orizzontale, poi con la dimensione del mio braccio, come fosse un compasso, disegnai una riga curvilinea che univa i 2 punti esterni, e che segnava un quarto della forma. Poi piegai il foglio in 2 e poi ancora in 4. Disegnai, ricalcandole, anche le altre linee curve che derivavano dal movimento e dall'apertura del mio braccio. Infine spiegai il foglio e così ottenni il primo disegno realistico, al quale poi lavorai facendo le sfumature e ombreggiature che rappresentavano la qualità luminosa. Osservai questo primo disegno per un po' di tempo finché capii che c'erano delle cose che non mi convincevano e quindi ho ripetuto l'operazione di disegno aggiustando le dimensioni, le aperture e le divisioni delle parti. Feci più di venti disegni in scala reale, ognuno più raffinato e con piccole varianti, che appesi nella stanza dove vivevo, foderando tutte le pareti. Arrivai poi ad avere 4 disegni che mi convincevano di più e per i quali non ero più sicuro se c'era qualcos'altro da cambiare.

Ma uno di questi era il mio preferito. Tornai da Dordoni con questa selezione e Rodolfo, guardandoli attentamente, in pochi istanti ne indicò uno, che era lo stesso che avrei scelto io. Passò qualche tempo e un giorno mi telefonò confermandomi l'interesse dell'azienda a procedere e finalmente mi svelò il nome di Foscarini. Dopo poco andammo a Murano insieme per vedere il primo prototipo della lampada.

Mi ero appena laureato alla Domus Academy e questo fu il mio primo progetto realizzato come autore."

Come si è sviluppato il progetto?

JF: “Il primo prototipo era stato realizzato in vetroresina e produceva una luce molto calda, gialla e vibrante, data dalla tessitura del materiale. La decisione sulla materia da utilizzare fu un momento interessante e anche critico. Foscarini allora faceva solo lampade in vetro di Murano e l’azienda era ancora molto identificata in questo materiale bellissimo e incredibile ma anche molto delicato e prezioso. La principale preoccupazione era data dal fatto che essendo un oggetto molto grande, potesse risultare troppo pesante, molto fragile, difficile da spedire e quindi troppo costoso. Quindi pensammo di provare l’uso delle materie plastiche e io che venivo dal mondo dell’*industrial design* ero molto preparato per questo tipo di sviluppo. Era un po’ un rischio ma Foscarini, che si dimostrò molto coraggiosa, decise di azzardare questa novità assoluta. Quindi Havana fu la prima lampada in materiale plastico fatta da Foscarini. In fondo la tecnica usata all’inizio per lo stampaggio della plastica era chiamata “*blow molding*” ed era una modalità vicina alla cultura del vetro soffiato, inoltre il costo di produzione non si discostava molto dai budget previsti. Venne utilizzato il polietilene, che è un materiale democratico, usato per un oggetto *premium*. L’altra componente importante da sviluppare fu la base, per cui disegnai degli elementi a croce molto semplici, con dei profili inferiori arcuati che determinano i punti di appoggio.”

Qualche ricordo dei primi mesi in cui venne prodotta e promossa?

JF: “Dopo la messa in produzione e il lancio sul mercato, ricordo che la prima volta la vidi pubblicata su un articolo di Interni. Ero molto contento e andavo in giro per Milano a cercarla negli showroom, facendo finta di essere un cliente qualsiasi che chiedeva questo nuovo prodotto di Foscarini che si vedeva sulle riviste. Volevo vedere come era considerata dai venditori. Una volta rimasi molto deluso (sorridente, ndr) perché in un negozio, in cui ovviamente avevano prodotti Foscarini ma non ancora Havana, l’addetto mi disse che conosceva il prodotto ma che era un po’ “particolare”. Forse non divenne subito un successo commerciale ma dopo pochi anni diventò un prodotto importante per il catalogo dell’azienda e oggi, dopo 30 anni, è ancora in produzione.”

Ci furono momenti più significativi?

JF: “Un momento importante, che mi diede una grande soddisfazione come designer, fu quando nel 1995 venne inserita nella mostra “Mutant Materials in Contemporary Design”, curata da Paola Antonelli al MoMA di New York. All’ingresso della mostra, nella prima grande sala, c’era una sezione con degli oggetti nuovi in materiale plastico e Havana era proprio al centro di questo primo spazio. Alla fine della mostra Havana entrò anche nella collezione permanente del Museo.”

Quali furono i motivi del successo?

JF: “Ho sempre ritenuto che il motivo per cui Havana ha avuto

successo è che in quel periodo il *contemporary light design* aveva un aspetto molto freddo, fatto con materiali metallici, forme rigide, colori scuri, lampade alogene abbaglianti, mentre io volevo fare una cosa più “calda” visivamente ed emotivamente, che dava un maggior senso di “umanesimo”. Inoltre la lampada Havana, avendo una dimensione importante con una scala di dimensione umana, che cerca un rapporto con il corpo, quando è installata singolarmente è un oggetto iconico che può diventare un *center piece* di una camera, mentre se si trova in multipli diventa un elemento architettonico, come delle colonne che determinano un ritmo e uno spazio luminoso.”

C’è stato qualche riferimento per disegnare l’iconica forma di Havana?

JF: “Io sono un po’ un futurista. Sono cresciuto molto ispirato dalla fantascienza, dalla tecnologia, dal futuro - *future fact* e non solo *future fiction*. Il mio immaginario da giovane è cresciuto con la Star Trek generation e poi Star Wars, ma soprattutto quando ero un bambino seguivo il *cartoon* The Jetsons, dove le persone vivevano nel futuro e viaggiavano con macchine volanti. Quegli anni, chiamati *Jet Age*, furono molto influenzati da come si osservava il cielo, le stelle e le missioni spaziali. La forma di Havana deriva proprio da come si osserva una fonte luminosa nello spazio, per cui quando si vede una stella o una galassia, la si vede in una forma luminosa, radiante e allungata fatta di luce calda.”

Perché il corpo del paralume è fatto in sezioni separate?

JF: “Fin dall’inizio in tutti i disegni comparivano queste linee di sezione, da cui volevo che la luce potesse uscire anche direttamente con dei raggi, come sottilissime lame orizzontali. Feci molti disegni calcolando il numero ideale di parti e infine, per ottimizzare la produzione abbiamo optato per una forma a quattro sezioni. Così si poteva produrre tutto con uno stampo unico, usato due volte, prima per la parte superiore e poi per la parte inferiore, che è fatta degli stessi componenti capovolti. L’intero corpo è molto leggero e le singole parti tronco coniche, che compongono la forma verticale allungata che ha una curvatura gentile, sono tutte sospese dall’alto, giuntate e sorrette da sottili semicerchi di filo metallico. Questi elementi si vedono esternamente ma internamente non ci sono, aumentando l’effetto di sospensione.”

Dopo 30 anni di produzione, quali nuove considerazioni su questo progetto?

JF: “Penso sia un prodotto ancora molto attuale. È un oggetto senza tempo perché viene da quelle visioni di un futuro molto lontano, partito da un’idea romantica e che oggi transita in una nuova idea molto più complessa di futuro, caratterizzata dalle nuove scoperte scientifiche come per esempio quelle che la NASA ci mostra continuamente con l’*Hubble Space Telescope*. Questo oggetto rimane un “messaggio dal futuro” verso cui stiamo ancora andando, oggi forse molto più velocemente che 30 anni fa.”

Che ruolo ha la tecnologia in questo approccio al design?

JF: “A me interessano le nuove possibilità, compresi i nuovi gesti e i nuovi comportamenti umani e la tecnologia è l’insieme di strumenti che offrono queste nuove possibilità. Non mi interessa la tecnologia di per sé ma mi interessa la sfida di dare un’identità, un linguaggio e una forma a qualcosa per la prima volta. Quando nasce un nuovo materiale o un nuovo sistema tecnologico, c’è allora sempre la possibilità di dare un nuovo accesso all’umano.”

Quale rapporto tra design, tecnologia e psicologia?

JF: “Io credo che la professione del designer sia composta da più aspetti e deve avere diverse caratteristiche di personalità. Il designer è per una parte ingegnere, per una parte artista e per una parte psicologo, proprio per provare a leggere la reazione dell’essere vivente in relazione agli oggetti che usa nel quotidiano.”

Sei originario di New York dove continui a vivere e a lavorare. Come e quando hai deciso di vivere e lavorare anche in Italia?

JF: “Quando ho deciso di andare via da New York per venire in Italia ero motivato dall’interesse per la città di Milano, dall’importanza dell’Italian Design, dalla possibilità di fare un Master e, non ultimo, dal piacere di imparare le lingue. Soprattutto, una cosa che avevo capito che non si trovava

in America, era quella modalità tutta italiana di dedicarsi alla “Cultura del Progetto”, a cui ero interessato anche dai miei studi precedenti in design. Negli USA, all’epoca, il design era una disciplina strettamente legata al marketing, con un *concept* capitalista americano, cioè si facevano oggetti per vendere di più. Invece in Italia il design era un insieme di *commerce and culture*. Quindi è proprio la cultura del progetto che mi piaceva e che mi interessa sempre ancora oggi. Inoltre in Italia, se un progettista dimostra una “visione” è molto naturale che possa collaborare con diverse aziende in vari settori. Se avessi disegnato Havana in America, avrei lavorato solo per il settore dell’illuminazione, avendo commesse solo da aziende di *light design*. Io invece ero interessato a tutto: la luce, gli arredi, i complementi, gli strumenti tecnologici.”

C’è differenza tra il fare design in Italia e all’estero?

JF: “Per il mondo del design contemporaneo, ovvero dove il prodotto e il complemento per l’arredo insieme all’illuminazione sono le tipologie più sviluppate nel contesto domestico e lavorativo, l’Italia è sempre, ancora, un luogo unico nel mondo.”

Parli spesso del concetto di “estetica del comportamento” nel design. Cosa significa?

JF: “I primi progetti che ho fatto al centro ricerca della Domus Academy, erano progetti di interazione, quella che oggi si chiama “UI/UX design” (User Interface / User Experience design, ndr).

La figura di *interaction designer* è stata teorizzata proprio nel 1992, quando io stavo ancora studiando, ed era arrivata dopo molti anni dalla *computer revolution* della Silicon Valley. Chi la propose fu Bill Moggridge, co-fondatore del celebre studio IDEO, che si accorse che insieme ad un *computer programmer* si deve avere un designer che gestisce il rapporto umano con la macchina e la tecnologia. Io ero molto giovane ed erano anni di grande sperimentazione in questo settore. Ho lavorato come *project leader* nel Domus Academy Research Center e abbiamo sviluppato molti progetti con grandi aziende del settore come Apple, Philips, Logitech. Nello sviluppo dei progetti delle interfacce, e in generale nel rapporto con le tecnologie, ho capito che c’era una differenza con l’idea tradizionale del lavoro di un *industrial designer*, che definisce forme e materiali nello spazio, ed è tipicamente legato al lavoro di uno scultore, come invece il lavoro di un *graphic designer* è legato al lavoro di un pittore. Nel progetto delle interfacce, invece, essendo un progetto legato all’atto nel tempo e non nello spazio, per fare un altro esempio sempre con il mondo delle arti, bisogna paragonarlo alle *performance art*, come la musica, la danza e il teatro. È il design dei gesti e dei comportamenti e, come in una epifania, ho capito che un gesto può essere iconico come una forma o come un logo, quindi il designer può disegnare comportamenti soddisfacenti o spiacevoli, belli o brutti. In questo senso intendo l’estetica del comportamento.”

Qual è il rapporto tra arte e design?

JF: “Entrambi i miei genitori erano *fine artists*. Mio padre era uno scultore, mentre mia madre è una pittrice, e io sono nato e cresciuto proprio nel momento della *New York art world* quando New York era il centro mondiale dell’arte. Quello era il mio mondo e tutto era naturale per me. Giocando con le sculture di mio padre e osservando i quadri di mia madre, capii che ero più interessato al mondo tridimensionale che bidimensionale. Penso che il design sia un’arte, anche se non sempre è considerato così. La differenza principale è che il design deve soddisfare le esigenze degli altri mentre l’arte deve soddisfare innanzitutto solo le esigenze dell’artista. L’arte è una attività più personale mentre il design dovrebbe essere universale. Anche mia sorella, che è stata attrice, è regista di teatro ed è una figura riconosciuta del mondo artistico newyorkese. Da ragazzi abbiamo insieme gestito un teatro per giovani che avevamo realizzato dentro un fienile di una vecchia fattoria in campagna. Forse questa mia attenzione ai gesti più che ai corpi immobili viene anche da lì e credo fermamente che un designer debba essere molto sensibile alle esigenze degli altri. Avendo una esperienza come attore, il quale si può mettere nella testa e nei panni degli altri, quando io progetto qualcosa ho la capacità di guardare il prodotto con occhi nuovi, e quindi di interpretare i comportamenti degli altri.”

Quando hai capito che volevi fare l’industrial designer?

JF: “Non provenivo da una famiglia ricca e dovevo sempre risparmiare per i

miei desideri di *teenager*.  
Se volevo una macchina fotografica o un *Hi-Fi* per ascoltare la musica, dovevo lavorare per raccogliere soldi e potevo impiegarci molti mesi o alcuni anni. Ma nel frattempo facevo ricerca. Cercavo di capire qual era il modello migliore, quello che aveva più qualità e che tecnicamente era più innovativo. Fare ricerca era una cosa che mi piaceva molto. Mentre risparmiavo andavo ogni *weekend* nei negozi a “terrorizzare” gli addetti facendo mille domande sulle tecnologie, sui materiali, sulle *performance* e raccoglievo tantissimi cataloghi e materiali informativi che studiavo nella mia camera. Ma mentre li studiavo attentamente mi accorgevo che c'erano delle caratteristiche migliori su alcuni prodotti e altre migliori su altri prodotti. Quindi, quasi per divertimento, a un certo punto ho iniziato a progettare il mio *Hi-Fi* ideale, che aveva tutte le parti migliori che trovavo in vari prodotti e che avevo scoperto facendo le ricerche. Questa attività era la cosa che mi piaceva di più, anche più di riuscire a comprare il nuovo oggetto dei desideri. Potevo così immaginare di creare l'oggetto perfetto.

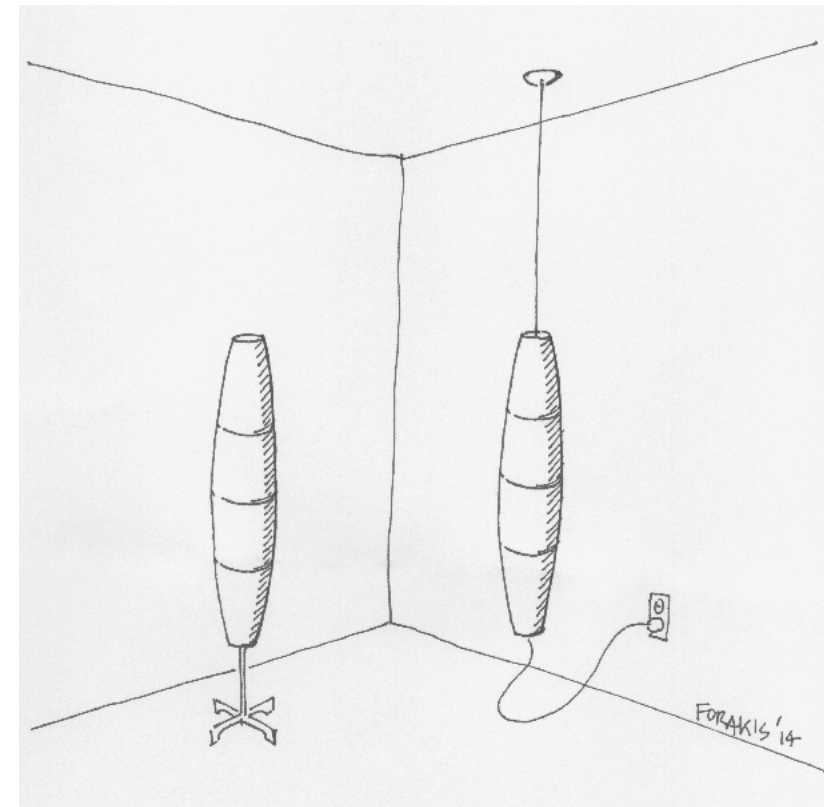
All'inizio decisi di studiare architettura, perché volevo realizzare il grattacielo più alto del mondo e pensavo che fosse l'unica vera professione creativa e tridimensionale che poteva permettere di guadagnare soldi, senza invece rimanere un “povero artista” come i miei genitori. Decisi che dovevo diventare architetto e provai ad entrare alla *Rhode Island School of Design* che era, ed è,

considerata l'*Harvard* delle *School of Arts*, ed era molto difficile essere ammessi. Sono riuscito ad iscrivermi al primo anno propedeutico di *Freshman Foundation*, dopodiché al secondo anno si sceglieva la materia che si preferiva.

Alla fine del primo anno la scuola organizzò una serie di presentazioni di tutti i dipartimenti sulle varie materie in cui proseguire gli studi. Oltre all'architettura venivano presentate le altre discipline, come la grafica, la tipografia, la fotografia, l'artigianato della ceramica o del vetro, ma era il periodo degli esami del primo anno quindi dovevo decidere se stare a studiare o seguire tutte le presentazioni. Volevo vederne più possibile ma dovevo anche studiare. Durante una pausa decisi di andarmene ma mentre uscivo una voce annunciava la presentazione dei corsi in *Industrial Design*. Ero già sulla porta e mi chiesi: *but what the hell is industrial design?* E quindi tornai al mio posto per sentire anche il discorso successivo. Uscì a parlare John Behringer che era il direttore del dipartimento e che esordì proprio dicendo che spesso gli chiedevano: *but what the hell is industrial design?*

E fece un esempio che fu per me una rivelazione. Disse che il modo migliore di capire cos'era il disegno industriale era di immaginare un grande tavolo per conferenze, pieno di centinaia di elementi sul piano, come fosse la superficie degli Stati Uniti. Se si inclina questo grande tavolo sollevandolo dalla *East coast*, tutto quello che scivola giù nella *West*

*coast*, nell'oceano Pacifico davanti alla California, tutti quegli oggetti sono *industrial design*. Mentre tutto quello che rimane fisso, quella è architettura. Questa metafora di intendere l'*industrial design* fu per me una illuminazione, perché avevo capito che io da quando ero bambino, da ormai 10 anni, facevo proprio quello, e quindi abbandonai l'idea dell'architettura per dedicarmi al disegno industriale.”



## Passerella di Luce - Catwalk of Light

Havana protagonista dell'evento organizzato per la Milano Design Week 2000, che ha portato in scena le lampade della collezione Foscarini in una coreografica sfilata.

Havana protagonist of the event organized for Milan Design Week 2000, which brought on stage the lamps of the Foscarini collection in a choreographic fashion show.



IN CONVERSATION WITH JOZEPH.  
Interview with Jozeph Forakis for the 30<sup>th</sup> anniversary  
of the Havana lamp. 1993–2023.

How did the encounter with  
Foscarini happen?

JF: “The contact came through Rodolfo Dordoni, who was already working with Foscarini, helping the company in the promotion and selection of products by young talents. Foscarini was a young and interesting Veneto-based company specializing in blown glass from Murano, as yet to complete its first ten years of operation. I was studying at Domus Academy, and for an external project with a company in search of young talents, via Gordon Guillaumier who was my classmate at the time, a group of students were selected and asked to come up with innovative ideas for a lighting product with a new design company, which was not named at first. We had an initial meeting and I was very excited by the idea of this collaboration, although it was a busy time because I was developing my final thesis project. I accepted the challenge and got to work, and a few weeks later I was back in Dordoni’s studio with lots of drawings on A3 paper. There were many sheets with lots of small and large sketches, of various researches on forms and light, without any pre-set order, rather like a “stream of consciousness.” Together, we immediately identified an interesting “form” that could be developed, which was already an extended vertical silhouette with crosswise lines. This was in 1992, and I didn’t have a computer to develop the design of the object. So I took a roll of drawing paper, and having already decided it would be a large, environmental object, I directly

made a drawing on a scale of 1:1. I traced a vertical line and defined the horizontal volume, then with the measurement of my arm, as if it were a compass, I drew a curve that connected the two outer points, marking out one fourth of the shape. Then I folded the paper in two, and again in four. After recalculation, I also drew the other curved lines derived from the movement and opening of my arm. Finally, I spread out the paper, thus obtaining the first realistic drawing, on which I then worked, making the shadings that represented the quality of the light. I observed this first drawing for some time, until I understood that there were things that did not convince me, so I repeated the operation, adjusting the measurements, openings and divisions of the parts. I made over 20 drawings in actual size, each one further refined, with small variations, and I hung them up on the wall in my room, lining all the surfaces. I narrowed the field to four drawings that convinced me most, where I was no longer certain that anything could be changed. Of the four, one was definitely my favourite. I went back to Dordoni with this selection, and Rodolfo, as we looked at them together, quickly indicated one of them, which was the same one I had chosen. Some time went by, and one day he called me to confirm the company’s interest in moving forward. He finally told me their name: Foscarini. Soon after that, we went to Murano together to see the first prototype of the lamp. I had just graduated from Domus Academy and this was my first completed project as a designer.”

How was the project developed?

JF: “The first prototype was made in fibreglass and produced a very warm, yellow and vibrant light, produced by the weave of the material. The decision on the material to be used was an interesting and also critical moment. At the time, Foscarini made lamps only in Murano glass, and the company identified strongly with this very beautiful, incredible, but also very delicate and precious material. The main concern came from the fact that since the object was very large, it would be too heavy, very fragile, hard to ship and therefore too expensive. So we thought about trying plastics, and since I came from the world of industrial design I was well prepared for this direction of development. It was a risk, but Foscarini proved to be very courageous, and decided to wager on this absolute novelty. So Havana was the first Foscarini lamp made in plastic material. In the end, the technique utilized from the outset to shape the plastic was blow moulding, which had affinities with the culture of blown glass. The cost of production was not so different from the foreseen budget. We made use of polyethylene, a democratic material applied to a premium object. The other important part to be developed was the base, for which I designed very simple cross-shaped elements, with arched lower sections to provide the support points.”

Memories of the first months  
in which the lamp was produced  
and promoted?

JF: “After going into production and after the launch on the market, I remember that the first time I saw the lamp published was in an article in *Interni*. I was very pleased, and I walked around Milan, looking for it in the showrooms, pretending to be a normal customer who wanted this new product by Foscarini after seeing it in magazines. I wanted to see what the dealers thought about the product. I was very disappointed (smile, ed.) in one case, because in a store where they had other Foscarini products but not Havana, the salesperson told me he knew about the product, but that it was a bit “particular.” Maybe it was not an immediate commercial success, but after a few years it became an important item for the company’s catalogue. Today, after 30 years, it is still in production.”

Were there moments that were  
more significant?

JF: “One important moment, which brought me great satisfaction as a designer, was in 1995 when the lamp was included in the exhibition “Mutant Materials in Contemporary Design”, curated by Paola Antonelli at MoMA New York. At the entrance of the exhibition, in the first large room, there was a section on new objects in plastic, and Havana was right at the centre of this first space. At the end of the show, Havana also entered the permanent collection of the museum.”

What are the reasons behind  
its success?

JF: “I have always thought that the reason for Havana’s success is that in

that period contemporary light design had a very cold look, made with metallic materials, rigid forms, dark colours, glare-producing halogens, while I wanted to do something that would be visually and emotionally “warmer”, with a greater sense of “humanism”.

Furthermore, the Havana lamp is large, on a human scale, seeking a relationship with the body; when it is installed individually it is an iconic object that can become a centrepiece in a room, while in groupings it becomes an architectural feature, like columns that set a rhythm and create a luminous space.”

Did you have a point of reference for the iconic form of Havana?

JF: “I am a bit of a futurist. I grew up on science fiction, technology, the future – future fact, not just fiction. The imaginary of my youth developed with the *Star Trek* generation and then *Star Wars*, but above all as a child I watched the Jetsons cartoons, where people lived in the future and travelled with flying cars. Those years, known as the Jet Age, were influenced by how people observed the sky, the stars, the space missions. The form of Havana is precisely based on how we observe a light source in space; when we see a star or a galaxy we see it in a luminous, radiant form made of warm light.”

Why is the body of the diffuser made in separate sections?

JF: “From the beginning these section lines appeared in all the drawings, and I wanted the light to be able to emerge directly with its rays, like very thin horizontal blades. I made lots of drawings, calculating the ideal number of parts,

and in the end to optimize production we opted for a form with four sections. This made it possible to manufacture everything with a single mould, used twice, first for the upper part and then for the lower, which is made of the same pieces turned upside down. The entire body is very light and the individual truncated cones that make up the oblong vertical body with its gentle curvature, are all suspended from the top, joined and supported by thin semicircles of metal wire. These elements can be seen from the outside but are not there on the inside, boosting the suspension effect.”

After 30 years of production, what new considerations arise about this design?

JF: “I think it is still a very relevant product. It is a timeless object because it comes from those visions of a very distant future, starting from a romantic idea, which today shifts into a new, much more complex idea of the future, characterized by new scientific discoveries, like those shown to us continually by NASA, with the Hubble Space Telescope. This object remains a “message from the future” towards which we are still moving, perhaps much faster today than 30 years ago.”

What is the role of technology in this approach to design?

JF: “I’m interested in new possibilities, including new gestures and new human behaviours, and technology is the set of tools that offer these new possibilities. I am not interested in technology as an end in itself, but I am intrigued by the challenge of giving

an identity, a language and a form to something for the first time. When a new material or a new technological system is born, there is always the opportunity to give a new access to what is human.”

What is the relationship between design, technology and psychology?

JF: “I believe the profession of the designer is composed of multiple aspects, and there have to be different personality traits. The designer is part engineer, part artist and part psychologist, precisely to try to interpret the reaction of a living being in relation to objects that are used on an everyday basis.”

You are from New York, where you continue to live and work. How and when did you decide to also live and work in Italy?

JF: “When I decided to leave New York to come to Italy I was motivated by an interest in the city of Milan, by the importance of Italian design, with the possibility of taking a master’s, and the pleasure of learning new languages. Above all, I had understood that one thing that was lacking in America was the utterly Italian way of concentrating on the “*Project Culture*”, which interested me, also due to my previous design studies. In the USA, at the time, design was a discipline closely connected to marketing, to an American concept of capitalism, namely to make objects for the purpose of selling more of them. Instead, in Italy design was a combination of commerce and culture. So it was precisely design culture that appealed to me, and still interests me today. Furthermore, in Italy if a designer

demonstrates “vision” it comes naturally for them to be able to work with different companies in various sectors. If I had designed Havana in America, I would have worked only for the lighting industry, with commissions only from lighting design brands. Instead, I was interested in everything: light, furniture, complements, technological tools.”

Is there a difference between doing design in Italy and doing it abroad?

JF: “For the world of contemporary design, where furnishing products and complements, together with lighting, are the most highly developed typologies in the domestic and work context, Italy is still a unique place in the world.”

You often talk about the concept of an “aesthetic of behaviour” in design. What does that mean?

JF: “The first projects I did at the Domus Academy Research Center were about interaction, what we now call “UI/UX design” (User Interface / User Experience design, ed.). The figure of the interaction designer was theorized precisely in 1992, when I was still in school, and it arrived after many years from the computer revolution of Silicon Valley. The one who proposed it was Bill Moggridge, co-founder of the famous studio IDEO, who realized that together with a computer programmer there had to be a designer who would handle the relationship of human beings with machines and technology. I was very young and those were years of great experimentation in this area. I worked as a project leader in the Domus Academy Research Center,

and we developed many projects with big companies like Apple, Philips, Logitech. In the development of interfaces, and generally in the relationship with technologies, I understood that there was a difference with respect to the traditional idea of the work of an industrial designer, who defines forms and materials in space and is typically associated with the work of a sculptor, while the work of a graphic designer is connected with that of a painter.

In the design of interfaces, on the other hand, since a project is linked to the action in time and not in space, to draw another example – again from the world of the arts – we can compare it to the performing arts, like music, dance, theatre. It is the design of gestures and behaviours, and as in an epiphany I realized that a gesture can be iconic, like a form or a logo, so the designer can design satisfying or unpleasant, beautiful or ugly behaviours. This is what I mean by the aesthetics of behaviour.”

What is the relationship between art and design?

JF: “Both my parents were in the fine arts. My father was a sculptor, my mother is a painter, and I was born and raised precisely in the moment of the New York artworld, when the city was the worldwide centre for art. That was my world, at it all seemed natural to me.

Playing with my father’s sculptures and observing my mother’s paintings, I understood that I was more interested in the three-dimensional world, as opposed to a two-dimensional approach. I think design is an art, though it is not always considered as such. The main difference is that design has to satisfy the

needs of others, while art has to respond first of all only to the needs of the artist. Art is a more personal activity, while design should be universal. My sister has been an actress, and today she is a professional Director of Theater and is a well-known personality on the New York art scene. As kids we worked together on a theatre for young people, which we created inside a barn on an old farm in the country. Maybe my focus on gestures as opposed to immobile bodies also comes from there, and I firmly believe that a designer should be very sensitive to the needs of others. Having had experience as an actor, who can put himself into the head and the shoes of others, when I design something I have the ability to look at the product with new eyes, and therefore to interpret the behaviours of others.”

When did you understand that you wanted to be an industrial designer?

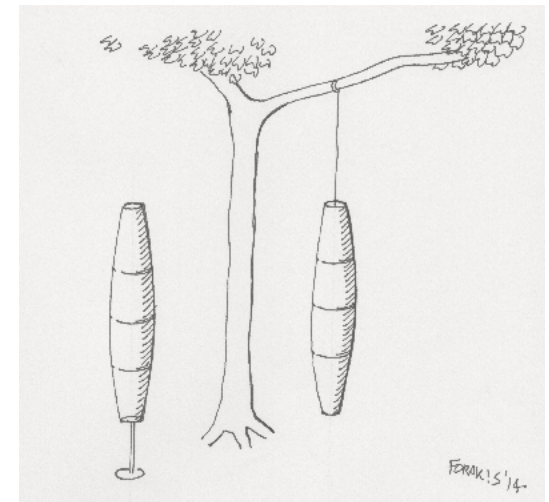
JF: “I didn’t come from a wealthy family, and I always had to save up to fulfil my teenage desires. If I wanted a camera or a stereo to listen to music I had to work to raise money, and it could take many months or even years. But in the meantime I conducted research. I tried to understand which model was the best, which one had the best quality and was most innovative in technical terms. I really liked doing research. While I was saving up, every weekend I went to stores to “terrorize” the sales staff with a thousand questions about technologies, materials, performance features, and I collected all kinds of catalogues and informative materials, which I studied in my bedroom. But while I was carefully studying, I realized that there were characteristics

that might be better on one product, while the same qualities might be better on other products. So almost to amuse myself, at a certain point I began to design my own ideal stereo system, which had all the best features of a range of different products I was discovering by doing research. This activity was what I liked the most, even more than actually managing to buy the new object of my desires. I could thus imagine creating the perfect object.

At first I decided to study architecture, because I wanted to make the world’s tallest skyscraper and I thought it might be the only true creative and three-dimensional profession that would allow me to make money, without remaining a “poor artist” like my parents. I was going to become an architect, so I applied to enter the Rhode Island School of Design, which was considered the “Harvard” of art schools, where it was very difficult to get accepted. I managed to enrol in the freshman foundation year, after which you could choose your major in the second year.

At the end of the first year the school organized a series of presentations of all the departments, examining the various subjects for continued study. Besides architecture, other disciplines were introduced, like graphic design, typography, photography, crafted ceramics or glass. But this was also the period of exams for the first year, so I had to choose whether to continue studying or attend all the presentations. I wanted to see as much as possible, but I also had to study. During a break I decided to leave the sessions, but just as I was going a voice announced the presentation of the courses in Industrial Design. I was already at the

door, but I asked myself: what the hell is industrial design? So I turned back and sat down to listen to the next speaker. The introduction was made by John Behringer, director of the department, and he began precisely by saying that people often asked him: but what the hell is industrial design? Then he offered an example, and for me it was a revelation. He said that the best way to understand what industrial design is was to imagine a big conference table, full of hundreds of items on the top, as if it was the surface of the United States. If one were to set that big table at an angle by raising the East Coast, everything that slid down into the West Coast, and into the Pacific Ocean facing California, would be Industrial Design. While everything that remained in place would be architecture. This metaphor with which to understand industrial design was enlightening for me, because I realized that since childhood, and for 10 years, I had been doing just that. So I abandoned the idea of architecture and turned my attention to industrial design.”

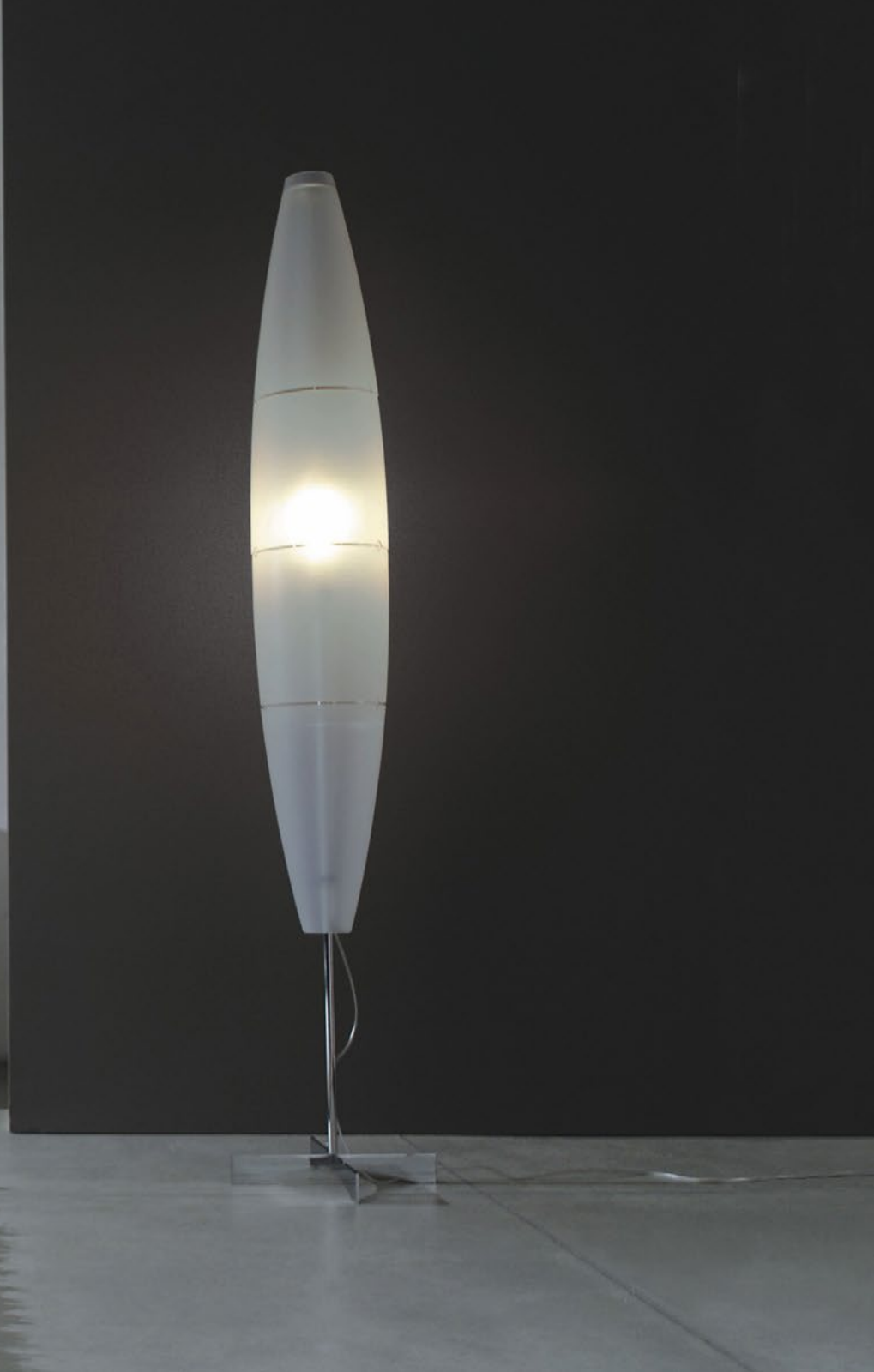




# PORTRAYING HAVANA: PERSPECTIVES ON AN ICONIC LAMP.

Fotografie di Santi Caleca  
Photos by Santi Caleca  
— 1996





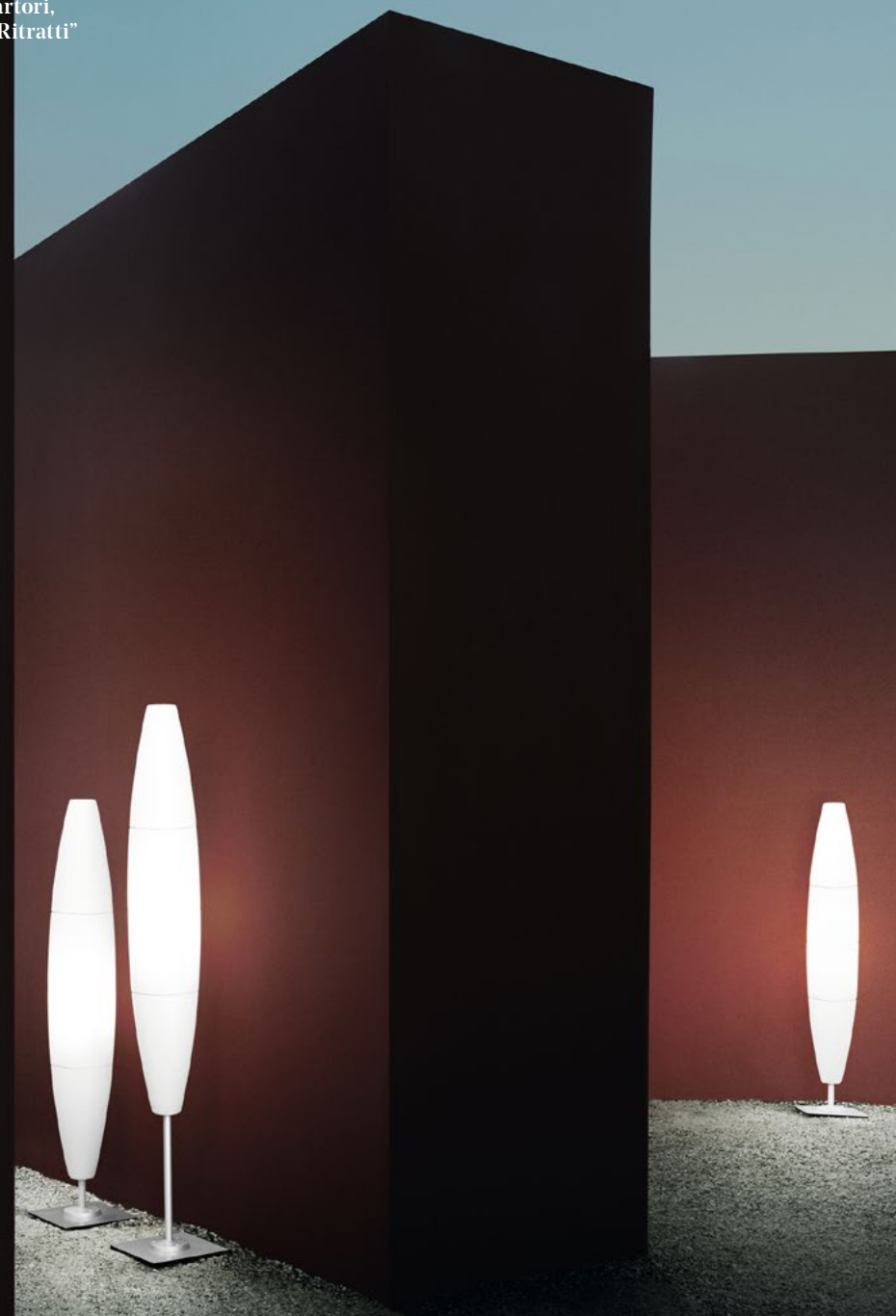
Fotografia di Lena Amuat  
per Inventario #4, progetto editoriale  
promosso e sostenuto da Foscarini  
Photo by Lena Amuat  
for Inventario #4, editorial project  
promoted and supported by  
Foscarini  
— 2011



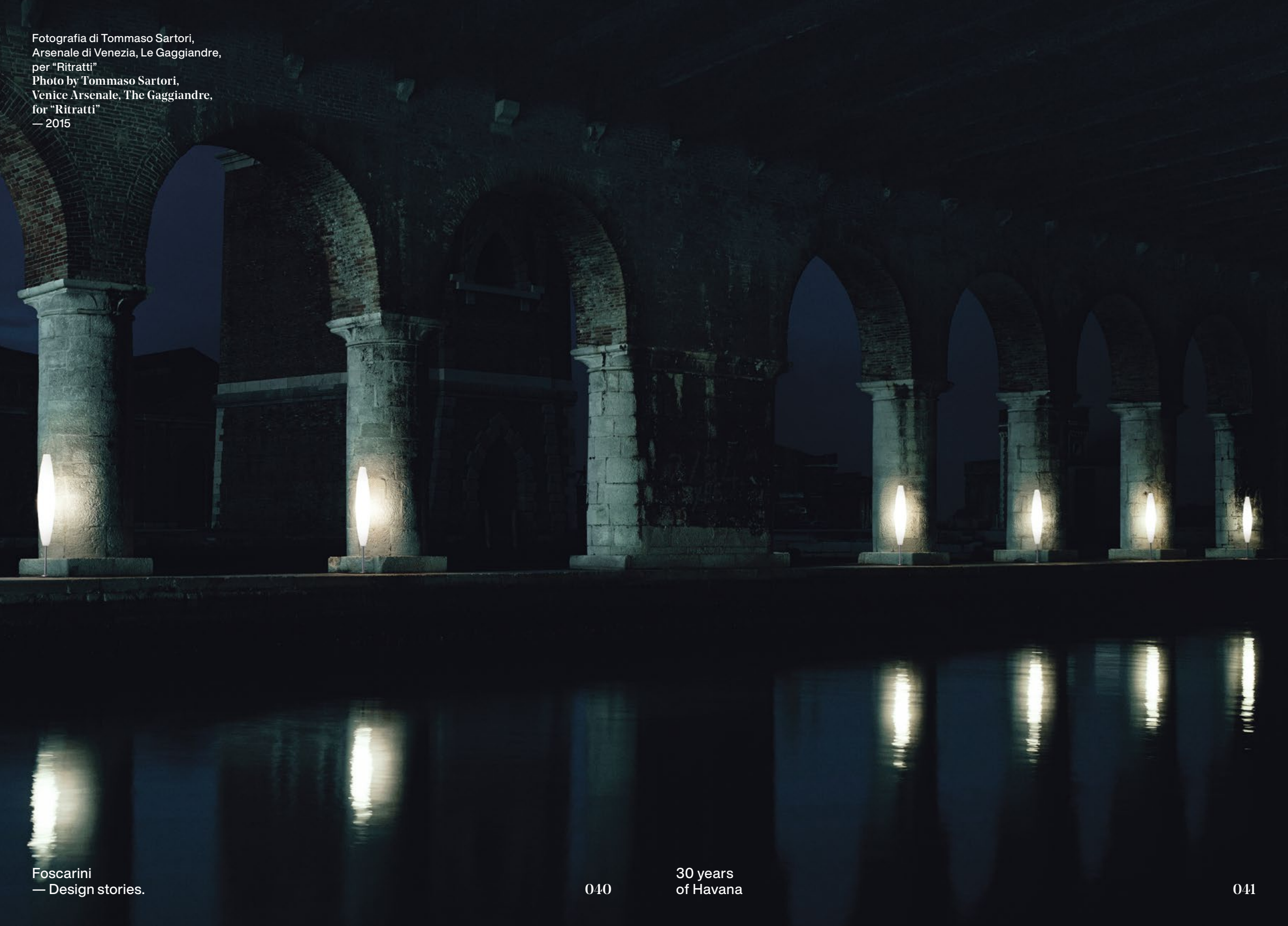
Fotografia di Kasia Gatkowska,  
per "Ritratti"  
Photo by Kasia Gatkowska,  
for "Ritratti"  
— 2015



Fotografia di Tommaso Sartori,  
Arsenale di Venezia, per "Ritratti"  
Photo by Tommaso Sartori,  
Venice Arsenale, for "Ritratti"  
— 2015

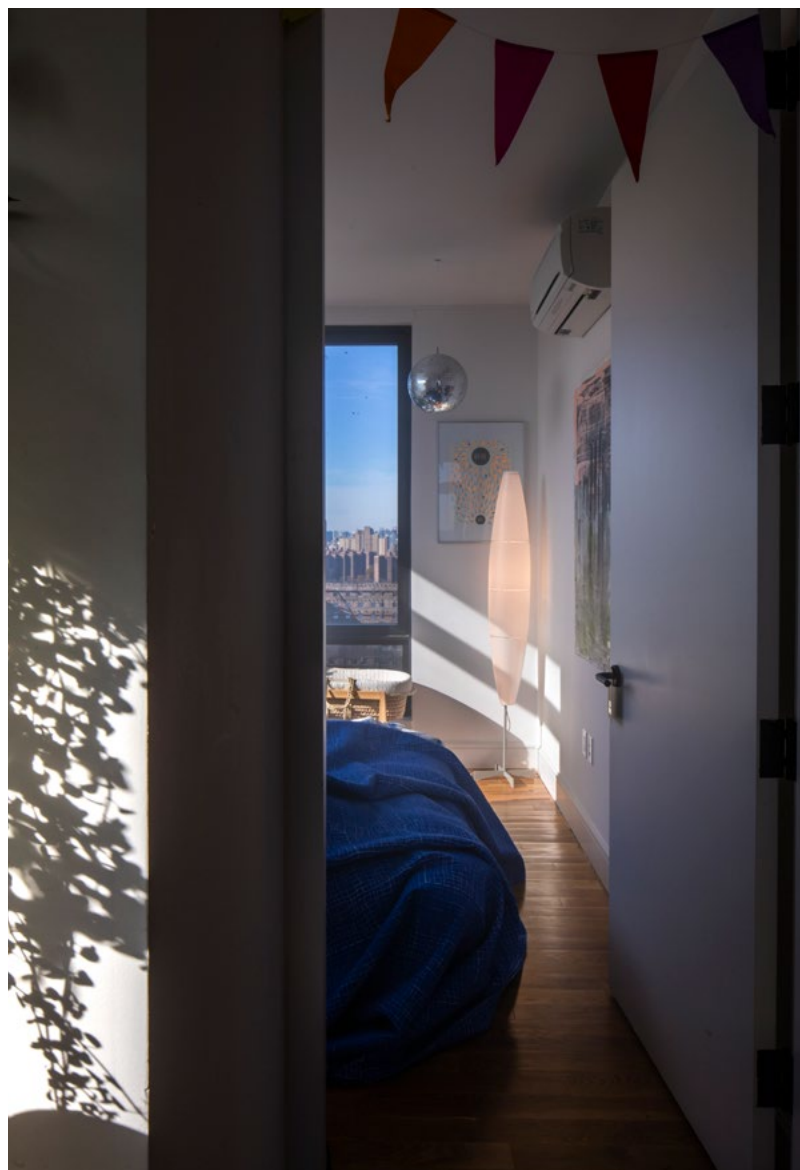


Fotografia di Tommaso Sartori,  
Arsenale di Venezia, Le Gaggiandre,  
per "Ritratti"  
Photo by Tommaso Sartori,  
Venice Arsenale, The Gaggiandre,  
for "Ritratti"  
— 2015





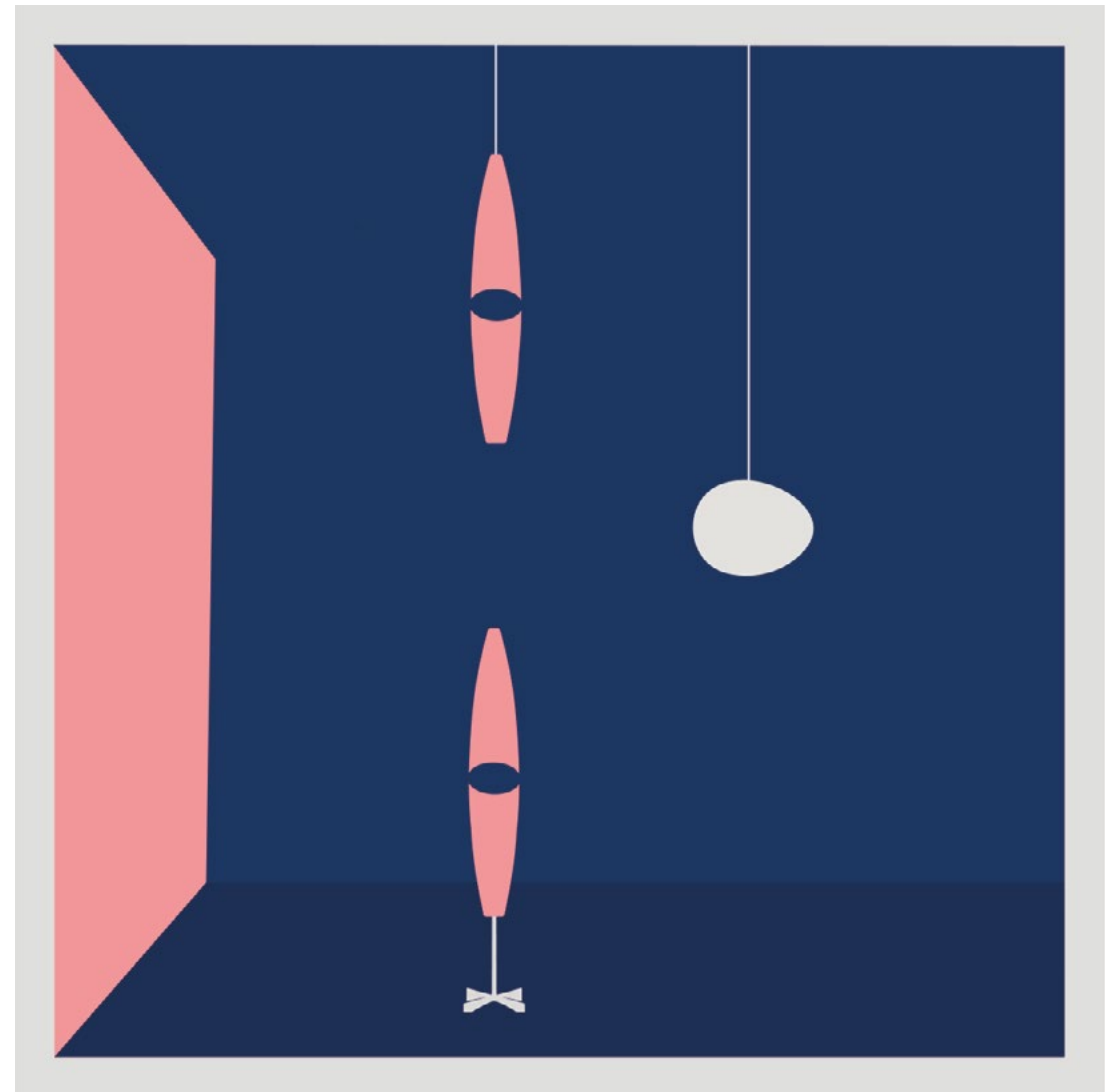
Fotografia di Gianluca Vassallo,  
New York, per "VITE"  
Photo by Gianluca Vassallo,  
New York, for "VITE"  
— 2019



Fotografie di Gianluca Vassallo,  
Woodstock, per "VITE"  
Photos by Gianluca Vassallo,  
Woodstock, for "VITE"  
— 2019

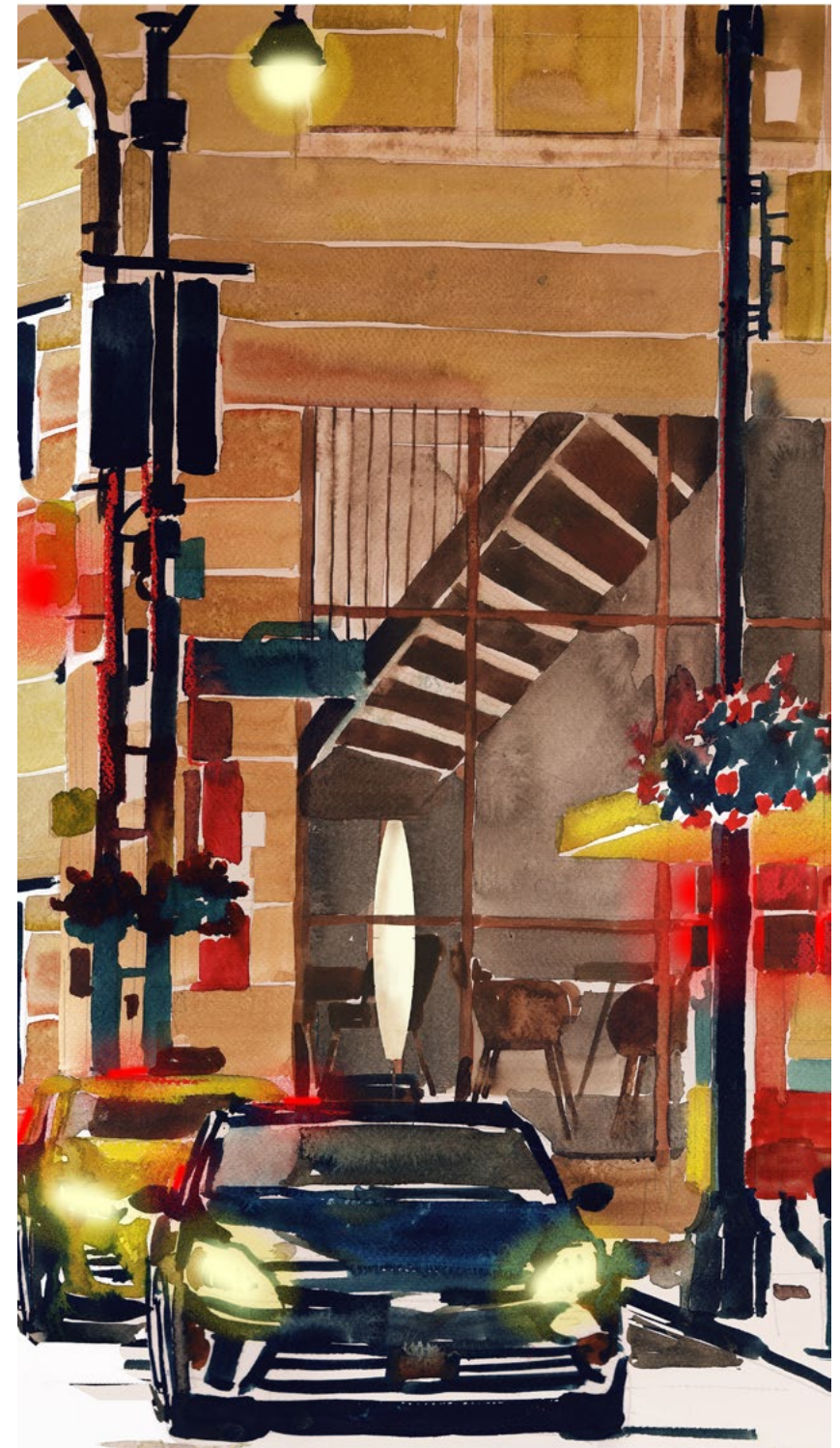


HAVANA,  
ILLUSTRATION BY  
NOMA BAR  
— 2023





HAVANA,  
ILLUSTRATION BY  
MAJA WROŃSKA  
— 2023



## 30 years of Havana

Questo libretto è stato stampato  
in occasione dei trent'anni della  
lampada Havana.

This booklet has been printed on  
the occasion of the thirty years of  
the Havana lamp.

Edizione 11.2023

Texts: Ali Filippini  
Matteo Pirola  
Jozeph Forakis  
Carlo Urbinati

Translation:  
Transiting.eu / S. Piccolo

Graphic design: Designwork  
Artemio Croatto  
Erika Pittis

Photography:  
Massimo Gardone / Azimut  
Santi Caleca  
Rui Teixeira  
Alessandro Paderni / Eye Studio  
Lena Amuat  
Tommaso Sartori  
Kasia Gatkowska  
Gianluca Vassallo / White Box  
Studio

Printed by Grafiche GFP  
di Azzano / Pordenone / Italy

Tutti i diritti sono riservati.  
Nessuna parte di questa  
pubblicazione può essere  
riprodotta o trasmessa in qualsiasi  
forma o con qualsiasi mezzo,  
senza autorizzazione.

All rights reserved. No part  
of this publication may be  
reproduced, stored in a retrieval  
system or transmitted, in any  
form or by any means, without  
the prior permission.

© 2023 Foscarini SpA

Foscarini SpA  
via delle Industrie 27  
30020 Marcon / Venezia / Italy  
T +39 041 595 3811  
foscarini@foscarini.com

Foscarini Spazio Monforte  
corso Monforte 19  
20122 Milano / Italy  
T +39 02 870 71320  
spaziomonforte@foscarini.com

Foscarini Inc  
/ Foscarini Spazio Soho  
20 Greene Street, New York  
NY /10013 / USA  
T +1 212 247 2218  
T +1 212 257 4412 - Showroom  
foscarini.inc@foscarini.com  
spaziosoho@foscarini.com

Foscarini Japan K.K.  
Tokyo / Japan  
foscarini.jpn@foscarini.com

Foscarini International Co., Ltd.  
Shanghai, China  
foscarini.china@foscarini.com

Azienda certificata  
UNI EN ISO 9001  
UNI EN ISO 14001

**FOSCARINI**