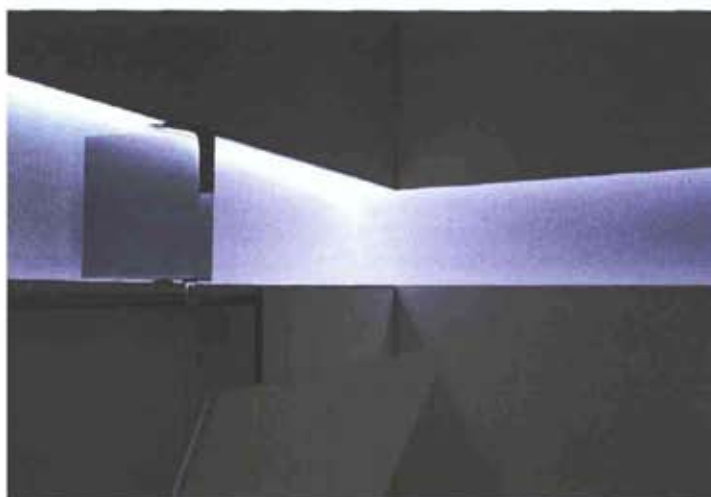


design

a cura di **Mario Nanni**

Il progetto deve unire la forma all'esigenza per risolvere i (bi)sogni e migliorare la qualità del quotidiano
 A design should connect needs to forms to respond to people's needs and dreams and improve quality of life



In queste pagine oggetti progettati da **Mario Nanni**.
 Sopra, porta d'acqua, erogatore prodotto da Cea Design. In alto, laseggiola, seduta realizzata da extra.
 These pages: pieces designed by **Mario Nanni**. Above, porta d'acqua, a faucet made by Cea Design. Top, laseggiola, seat made by extra.

Più efficaci le soluzioni, più semplici i gesti, meno formalismo fine a se stesso solo per dire di essere diversi. Domande semplici, che sono all'origine dell'osservazione e della soluzione dei problemi, quelli della quotidianità. Come rendere migliore la qualità della vita? Unire la forma all'esigenza è la risposta. Progettare un oggetto non è solamente disegnarne la forma; è pensare, osservare, creare, cambiare e risolvere. Progettare vuole dire in primo luogo identificare gli usi e le attività e porsi il problema delle relazioni tra loro. Uso e funzione: le loro differenze vanno accentuate ed esasperate o vanno attutate attraverso la trasparenza fisica, visiva e funzionale? Ogni oggetto pensato è il racconto di questo percorso, perché è uno strumento per aumentare la qualità delle relazioni tra gli individui, lo spazio e le attività. Un lavandino non raggiungibile per le mie bambine? Perché vederle arrampicarsi su uno sgabello per aprire il rubinetto? Ho pensato al lavandino all'altezza; una mattina ho visto la mia bambina di quattro anni lavarsi i denti nel bidet.

Ho capito che il suo bisogno fosse quello di sentirsi libera di essere grande, pur rimanendo piccolina, di usare il lavandino dei grandi senza aspettare di crescere. Il mio lavandino è ideato per questo: per accompagnare i gesti quotidiani all'altezza di ognuno di noi. Così è successo per la mia vasca mimmergoconte: perché togliermi il piacere di un bagno in compagnia, o di uno spazio comodo per la solitudine? Giocare in acqua per condividere momenti di piacere, di quiete, di complicità e di amore. Ascolto le mie esigenze prima di progettare; perché la progettazione è un'azione cosciente e risolutiva, non una forma esasperata di espressione fine a se stessa. Ho disegnato per anni superfici, piani, fogli luminosi dando loro diverse posizioni, diverse funzioni. Tra queste l'erogatore porta d'acqua: un elemento a filo con la parete che da essa si sglia per diventare rubinetto, pagina di luce e acqua. Sono oggetti che uso tutti i giorni perché tutti i giorni sento la necessità di risolvere a modo mio le mie esigenze. Allo stesso modo nasce laseggiola, un foglio da portare sotto braccio, da srotolare e far diventare una seduta in legno di betulla. Un'anta, un pannello, un quadro appeso alla parete si apre e si svolge, dando forma a una sedia, lo scranno da studio e da viaggio, quello che qualcuno ha voluto definire anche scultura. Uno strumento non solo per sedersi, ma per appoggiare i propri oggetti, per scrivere e studiare, per leggere e sorvegliare. Laseggiola è fatta per essere portata con sé, quando si è stufo di stare seduti sempre allo stesso posto. Per questo i miei oggetti li ho chiamati oggetti di prima necessità. Perché aiutano i nostri bisogni... e i nostri sogni. More effective design solutions, simpler actions, less formalism as an ends unto itself, just to say we're different. Simple questions are at the basis of observing and solving problems of everyday life. How to improve quality of life? The answer is to connect needs to forms. Designing an object doesn't mean just drawing the form. It means thinking, observing, creating, changing and solving. Designing means first identifying uses and actions, questioning the relationships between them. Use and function: should their differences be

accentuated and maximized or should they be mitigated through physical, visual and functional transparency? Every designed piece is the story of this process, because it is a tool for increasing the quality of relationships between people, space and activities. A sink that my children can't reach? Why have them climb on a tool to turn the water on? I designed *allaltezza* sink that can be adjusted to their height; one morning I saw my four-year-old daughter brushing her teeth in the bidet. I understood that her need was to feel free to be grownup, even though she was still little, to use the grown-up sink without having to wait to grow up. My sink is designed for this; to support our daily actions within the reach of anyone. The same thing happened for my *mimmergoconte* bathtub. Why deprive myself of the pleasure of taking a bath with someone or a comfortable space for being alone? Playing in water to share times of fun, quiet, complicity and love, I listen to my needs before I design; because designing is a conscious action that solves problems, rather than an over-the-top form of expression that is an ends to itself. For years, I have designed surfaces, planes or lighted sheets, giving them various positions, various functions. One of these was the *porta d'acqua*; the piece is flush to the wall from which it is opened like a book to become a faucet, a page of light and water. These are pieces that I use every day because I feel the need to respond to my requirements in my own way every day. *Laseggiola* came about in the same way; it's a sheet to carry under your arm, to unroll and make into a birch wood seat. A leaf, a panel, a square hanging on the wall that opens and unfolds to form a stool, a study and travel chair, called a sculpture by some. It's a tool not just for sitting, but for setting down your things, to write and study, to read or sip a drink. The stool is made to carry with you for when you're tired of always sitting in the same spot. This is why I called my pieces objects of primary needs. Because they help us in our needs... and our dreams.



Il lavabo *allaltezza* e la vasca *mimmergoconte* prodotti da Rapsel.
The *allaltezza* sink and the *mimmergoconte* bathtub made by Rapsel.

