

il progetto dell'acqua: dalla funzione al rituale

designing water: from function to ritual

interview with Meneghello Paoletti
text by Chiara Scalco

Progettare l'acqua significa progettare il modo in cui entriamo in relazione con essa. Invisibile fino a quando non incontra una superficie, una materia o un gesto, l'acqua diventa parte dello spazio attraverso forme, rituali e percezioni che il design è chiamato a interpretare. In questa conversazione, Marco Paoletti e Sandro Meneghello, fondatori dello studio Meneghello Paoletti, raccontano una ricerca progettuale che attraversa lavabo, rubinetteria, sistemi d'arredo e ambienti wellness, esplorando il rapporto tra materia e funzione, tecnologia e sensorialità, sostenibilità e qualità dell'esperienza.

Chiara Scalco: Secondo voi il design può modificare la percezione dell'acqua, trasformando un gesto quotidiano in un'esperienza diversa?

Meneghello Paoletti: Crediamo di sì. Il design non cambia l'acqua in sé, ma il modo in cui noi la percepiamo. L'acqua è sempre la stessa, ma la nostra interpretazione influisce sul comportamento, sul flusso, sul suono che produce e sull'interazione con la luce. Il designer si pone come interprete e “progettista del gesto” attraverso cui viviamo, interpretiamo e fruiamo dell'acqua. Ogni gesto trasforma un'azione quotidiana in un'esperienza, sia nella relazione con l'oggetto che stiamo usando, sia nella relazione tra quell'oggetto e il contesto che lo accoglie. Contesto e oggetto, in relazione ai gesti e alle emozioni, determinano l'esperienza.

C.S.: Materiali diversi restituiscono immagini diverse dell'acqua. Cosa cambia quando progettate per la ceramica, il metallo o il vetro?

M.P.: Il design è un processo, è un metodo, ha un rigore; quindi, progettare una materia piuttosto che un'altra non cambia il processo ma l'output finale.

Ci capita di entrare in aziende molto diverse tra loro, ognuna con le proprie linee produttive e i propri reparti tecnici. Ciò che per noi le accomuna, e dove interveniamo noi, è il modo di guardare le cose, o più semplicemente il percorso progettuale.

Progettare la ceramica, il metallo e il vetro significa condividere buona parte del percorso progettuale; la differenza sta nella sintesi finale, nell'atto della creazione e nella responsabilità di attribuire il giusto valore alla materia con la quale si lavora e ci si confronta. I materiali differiscono per trasparenza, per la percezione termica alla vista e al tatto, e anche nel suono, ossia nel modo in cui rispondono acusticamente al contatto con altri oggetti o fluidi. Tutte queste caratteristiche tecniche e sensoriali si riflettono su gesti e approcci, generando linguaggi e significati differenti in funzione della materia.

C.S.: Nel lavabo Brooklyn, recentemente insignito della Menzione d'Onore al Compasso d'Oro, la ceramica assume una presenza quasi architettonica...

M.P.: “Architettonico” è una definizione interessante, e se proviamo a leggere il progetto da un altro punto di vista, dall'alto, come se fosse una pianta o una planimetria, ci accorgiamo che la presenza architettonica non è decorativa ma è nel modo in cui la ceramica organizza lo spazio. La fascia rialzata è un setto che divide e connette il piano in due zone, e il bordo fino completa il gesto, dando al volume la precisione di una sezione più che il profilo di un oggetto.

L'elemento interessante del progetto, a nostro avviso, è che la ceramica dà vita non solo a un lavabo, ma a uno “spazio progettuale” da organizzare, dando al prodotto un nuovo linguaggio e un nuovo significato. Da questa organizzazione dello spazio nasce l'idea di Brooklyn come sistema contenitore, dove l'acqua è solo uno dei contenuti possibili.

Questa fascia distingue una zona umida e una zona secca, una "tasca" che diventa l'opportunità di circoscrivere un'area di contenimento e fare da supporto ad altri accessori o funzioni.

C.S.: Nel caso della rubinetteria Side per Rubinetterie Stella, il metallo diventa il tramite tra la tecnologia e il gesto. Come cambia il vostro approccio rispetto a un lavabo?

M.P.: Quando progettiamo un lavabo lavoriamo sullo spazio, sul volume e le funzioni annesse; definiamo una pianta, un contenimento e la relazione tra l'acqua e lo spazio che la accoglie. Progettare un lavabo centro-stanza o un lavamano per il bagno degli ospiti non è come progettare una consolle per il bagno padronale.

In un rubinetto non definiamo una pianta ma ci troviamo in una scala ridotta, dove l'unità di misura è la mano. Nel lavabo l'acqua arriva, si ferma o scorre mentre nel rubinetto si apre e si guida; uno è dove il gesto finisce, l'altro dove inizia.

La dialettica progettuale di Side è chiara, due volumi distinti in contrapposizione che si toccano evidenziano e rendono netta la linea di confine tra dove finisce la tecnologia e inizia il gesto. La leva è divisa in due volumi: uno fisso, sempre in metallo, che porta con sé la parte meccanica e strutturale; l'altro, quello che evidenzia il gesto, è libero di cambiare materia e finitura. Gesto e tatto diventano il cuore del progetto, e con essi la decorazione e la sensazione tattile che ogni finitura porta con sé.

C.S.: In che modo concepite l'arredo del bagno, per esempio nella definizione di “ecosistemi” come Platform per Cesana o Almond per Arbi?

M.P.: Definire un sistema d'arredo bagno significa nuovamente cambiare scala, quindi, fare uno zoom out e analizzare il progetto da una prospettiva più ampia, dove non abbiamo più uno o pochi gesti come nel caso del rubinetto e del lavabo, bensì una sequenza. Il contesto, la pulizia e soprattutto il contenimento sono i punti di partenza nella definizione di un ecosistema bagno, ma l'aspetto più interessante è come mettere in relazione questi tre caposaldi con la materia che stiamo trattando, che sia vetro, legno, resina o metallo. Platform è un esempio di sistema contenitivo in cristallo, pensato per il contesto hôtellerie e contract, in cui leggerezza e flessibilità diventano elementi centrali del progetto. Più che un mobile, Platform è una superficie attiva: una piattaforma, appunto, che accoglie, organizza e mette in relazione oggetti, funzioni e spazio. Almond invece è una collezione molto articolata, pensata per un contesto domestico, che include mobili sospesi, strutture portalavabo in alluminio, consolle con lavabo integrato, lavabi d'appoggio, accessori bagno e specchi.

Hôtellerie e residenziale sono contesti che affrontano il tema del contenimento in modo differente e ci consentono di interpretare lo spazio e la materia in modo variegato. In Platform abbiamo





On the opening page: the Arbi Almond composition. On this page, at the top, the Brooklyn washbasin by The.Artceram; at the bottom, the ChillOut combined sauna and hammam by Glass1989.

organizzato lo spazio giocando sulla sovrapposizione di piani in cristallo per arrivare a un contenimento essenziale; in Almond, invece, abbiamo tra l'altro messo a punto un sistema di estrusi e giunti che ci ha permesso di estendere la collezione e di portare il contenimento anche fuori dal mobile, attraverso una serie di accessori dedicati.

C.S.: Con Chillout avete lavorato sul tema della sauna e dell'hammam...

M.P.: Chillout è stato un progetto molto sfidante, perché ha comportato cambiare scala e affrontare gestualità che, in questo contesto, sono quasi dei rituali. La complessità da un lato era data dalla scala del progetto, perché non si tratta di progettare un "prodotto", ma ambienti in cui inserire elementi specifici che si relazionano con il corpo umano in un contesto altrettanto specifico; dall'altro, da un punto di vista squisitamente progettuale, è stato sfidante perché la richiesta dell'azienda era quella di un ambiente combinato (sauna e hammam): modulare, componibile, personalizzabile e versatile, per spazi domestici e professionali. Infine, anche da un punto di vista umano, perché il cuore del progetto è il benessere della persona e la sua relazione con l'ambiente e i materiali utilizzati. Il nostro intervento è stato quindi, principalmente, su due fronti: il primo ha rafforzato il legame tra volume e materia: gli spazi sono stati studiati per dialogare con il corpo, i materiali e i colori sono stati accostati con delicatezza per creare armonia tra pieni e vuoti, e i volumi che formano le sedute si muovono nello spazio assecondando gli utenti nel modo più naturale possibile; il secondo ha riguardato il sistema: progettare una struttura capace di molteplici composizioni, moduli singoli o combinazioni installabili a parete o ad angolo, con o senza ampie vetrate frontali e laterali.

C.S.: Il buon design può contribuire a un uso più consapevole dell'acqua senza rinunciare al piacere dell'esperienza?

M.P.: L'ideale sarebbe che piacere e consumo consapevole non fossero in contrasto; lo diventano solo quando il risparmio viene progettato come una rinuncia. Quando una scelta giusta, come ridurre la portata dell'acqua, penalizza il gesto, finisce per sacrificare l'esperienza, e alla fine il prodotto viene vissuto male. Il buon design è un altro, ossia lavorare sul comportamento dell'acqua in modo che una quantità minore venga percepita come piena e sufficiente, quindi un getto disegnato bene, un flusso aerato, restituiscono un'esperienza intensa pur usando meno acqua. La consapevolezza, così, non nasce dal senso di colpa ma dal gesto: se il gesto è giusto e piacevole, chi lo compie usa meglio l'acqua e ne spreca meno, senza sentirlo come un sacrificio. Poi, a dire il vero, ci sarebbe anche una consapevolezza più silenziosa, quella della durata; un prodotto pensato per durare vent'anni e non per essere sostituito è già, di per sé, una scelta intelligente.

C.S.: Guardando ai prossimi anni, come immaginate evolverà il rapporto tra design e acqua? Vedete nuove tecnologie o nuovi rituali che influenzeranno il progetto?

M.P.: Il rapporto tra design e acqua cambierà soprattutto perché cambierà il valore che diamo all'acqua. Più diventa una risorsa preziosa e meno scontata, più il progetto sarà chiamato a raccontarla, non solo a erogarla. Dovremo quindi confrontarci sempre di più con il tema del recupero, del riuso e del riciclo. Per fare un parallelismo con l'elettricità, la luce si può accendere a tempo e domani potremmo avere anche in casa rubinetti e docce che consumano l'acqua a tempo. La tecnologia, in questo, offre molte possibilità: rubinetti elettronici, comandi touchless, memoria della temperatura, gestione digitale della portata. Il rischio è di perdere il senso del gesto e del rituale che potrebbe essere sostituito da un'interfaccia. Potremmo trasformare il rubinetto in una sorta di telecomando e svuotare il rapporto fisico con l'acqua, che invece resta il cuore dell'esperienza.

Un altro tema sul quale si potrebbe ancora innovare, è quello della portabilità. Ambito affascinante e poco esplorato, ma che forse potrebbe andare incontro a una domanda di maggiore contaminazione fra gli spazi indoor/outdoor.

Designing water means designing the way we relate to it. Invisible until it comes into contact with a surface, a material or a gesture, water becomes a part of space through forms, rituals and perceptions interpreted by design. In this conversation, Marco Paoletti and Sandro Meneghello, founders of the studio Meneghello Paoletti Associati, discuss their work designing sinks, taps, wellness areas and systems, exploring the relationship between material and function, technology and sensory qualities, sustainability and the quality of experience.

Chiara Scalco: Do you think design can change the way we perceive water, making an everyday act into a different kind of experience?

Meneghello Paoletti: We do think so. Design does not change water, but our perception of it. The water itself is still the same, but our interpretation affects its behaviour, the way it flows, the sound it makes and the way it interacts with light. The designer acts as interpreter and “planner of gestures” through which we experience, interpret and use water. Every little gesture transforms an everyday action into an experience, in our relationship with the object we use and in that object’s relationship with its surroundings. The relationship of these surroundings and the object with our gestures and emotions then determines our experience.

C.S.: Different materials reflect different images of water. What aspects change when you work with ceramic, metal or glass?

M.P.: Design is a process, a method, and it has a rigour of its own; so designing with one material rather than another does not change the process, but the final output. We work with very different kinds of companies, each with its own production lines and its own technical areas. What they all have in common, from our point of view, and the part where we come in, is the way they see things, or, to put it simply, the process of design. Designing with ceramic, metal or glass is the same for most of the design process; the difference lies in the final synthesis, the act of creation and the responsibility of attributing the right value to the material you are working with and addressing. Materials differ in terms of transparency, the perception of temperature when you look at them or touch them, and in sound, that is, their acoustic response to contact with other objects or with fluids. All these technical and sensory features are reflected in gestures and approaches, generating different idioms and meanings on the basis of materials.

C.S.: In the Brooklyn washbasin, which recent won an Honourable Mention in the Compasso d'Oro awards, ceramic takes on a somewhat architectural presence...

M.P.: “Architctural” is an interesting definition, and if we attempt to interpret the project from another point of view, from above, as if it were a plan or layout, we realise that its architectural presence is not a matter of decoration but of the way ceramic organises the space. The raised band acts as a partition, dividing the surface into two connected areas, and the slender rim completes this act, giving the volume the precision of a cross section rather than the profile of an object. What is interesting about this project is, in our opinion, the fact that the ceramic creates not only a sink, but a “design space” to be organised, giving the product a new idiom and new meaning. This organisation in space inspires the idea of Brooklyn as a storage system, in which water is only one of many possible types of content. The band divides the wet and dry areas, acting as a sort of "pocket" that offers an opportunity to circumscribe a storage area and support other accessories or functions.

C.S.: In the case of the Side taps designed for Rubinetterie Stella, metal mediates between technology and gestures. How does your approach change here, as compared to a washbasin?

M.P.: When we design a washbasin, we are working with space, volume and the related functions; we come up with a layout, a form of containment, and a relationship between water and the space that holds it. Designing a freestanding sink or a little washbasin for the guest bathroom is not like designing a console for the bathroom in the master suite. In a tap, we are not defining a layout but working on a reduced scale, in which the unit of measurement is the hand. Water flows into

a sink and stops there, or flows through, while a tap is turned on and guided; the sink is the place where the gesture finishes, while the tap is where it starts.

The dialectics in the design of Side are clear: two separate and juxtaposed volumes that touch, underlining and clarifying the boundary line where technology gives way to gestures. The lever is divided into two volumes: a fixed one, made of metal, bringing with it the mechanical and structural part; while the other, the one that reveals the gesture, is free to change, with different materials and finishes. Gesture and touch become the keys to the project, and with them, the decoration and tactile sensation contributed by each finish.

C.S.: How do you come up with bathroom furnishings, in, for example, the creation of “ecosystems” such as Platform for Cesana or Almond for Arbi?

M.P.: Coming up with a system of bathroom furnishings means shifting the scale once again, zooming out and analysing the project from a broader point of view in which you have not one or two little actions, as in the case of a tap and a sink, but a whole series of actions.

Context, cleanliness and above all containment are the starting points for coming up with a bathroom ecosystem, but the most interesting aspect is how these three pillars interact with the material you are working with, whether it’s glass, wood, resin or metal.

Platform is an example of a glass storage system, designed for hotels and the contract industry, in which lightness and flexibility are key factors. Platform is not so much an item of furniture as an active surface: a platform for receiving, organising and relating objects, functions and spaces. While Almond is a complex collection designed for the home, including wall-mounted cabinets, aluminium sink bases, consoles with built-in sinks, countertop sinks, bathroom accessories and mirrors.

Hotels and homes require different approaches to storage and allow us to interpret space and materials in different ways. In Platform, we organised space on the basis of overlapping glass surfaces to create a simple form of storage; while in Almond, we incorporated a system of extruded rods and joints that allows us to extend the collection and “take storage out of the closet” with a series of dedicated accessories.

C.S.: In Chillout, you worked around the theme of the sauna and the hammam...

M.P.: Chillout was a very challenging project, because it required us to work on a different scale and approach gestures that are, in this context, practically rituals. The complexity was partly a result of the scale of the project. It was not a matter of designing a "product" but of creating spaces in which to include specific elements that relate to the human body in a highly specific context. In addition to this, strictly from the point of view of design, it was challenging because the company wanted a combined sauna and hammam that would be modular, combinable, customisable and versatile, for home and professional use. Lastly, and in human terms, it was challenging because the key to the project was people’s well-being and their relationship with the space around them and the materials used. And so we worked primarily on two fronts. First, we reinforced the links between volume and materials: the spaces are designed to dialogue with the body, materials and colours are delicately combined to establish harmony between solids and hollows, and the volumes forming the seats can be moved around in the space to meet the users’ requirements in the most natural way possible. Secondly, we addressed the system as a whole, designing a structure capable of multiple different compositions, with single units or combinations that could be installed on the wall or in a corner, with or without big glass surfaces on their front or sides.

C.S.: Can good design contribute to more conscientious use of water, without giving up the pleasure of the experience?

M.P.: Ideally, pleasure and conscientious consumption should not be opposed; they only come into conflict when saving water is seen as a sacrifice. When making the right choice, for instance by reducing the rate of flow of the water, penalises the act itself, you end up sacrificing the experience, and people won’t like the product. Good design is something different: working with the behaviour

of water, ensuring that a smaller amount of water is perceived as sufficient and even plentiful, so that a well-designed jet of water, an aerated flow, offers an equally intense experience even while consuming less water.

Conscientiousness is therefore not a product of the sense of guilt, but of a gesture: if the gesture is right, and pleasant, the person performing the gesture will make optimal use of water and waste less water without feeling they have made a sacrifice. And then there is of course a form of conscientiousness that often goes unnoticed, which is durability; a product designed to last twenty years without being replaced is for that reason alone an intelligent choice.

C.S.: How do you think the relationship between design and water will evolve in the years to come? Can you imagine new technologies or new rituals that will affect design?

M.P.: The relationship between design and water will change, above all because the value we assign to water will change. As water becomes a precious resource that we cannot take for granted, design will be called upon to represent it, not merely to supply it. And so we will increasingly be addressing the issue of reclamation, reuse and recycling.

To create a parallel with electricity, we have lights on timer switches, and in the future, we may have taps and showers with timer switches in our homes. Technology has plenty to offer in this regard: electronic taps, touchless controls, temperature memorisation, digital management of the rate of flow. The risk is that we could lose the sense of gesture or ritual as it is replaced with an interface, making the tap into some kind of remote control, thereby eliminating the physical relationship with water that is actually so central to the experience.

Another area in which there is still room for innovation is portability: a fascinating and under-explored area which we might see more of in the future, in response to the demand for greater cross-contamination of indoor and outdoor spaces.



The organic, contrasting forms of the Side tapware collection by Rubinetterie Stella.