

Easy Table — design Jerszy Seymour, 2006



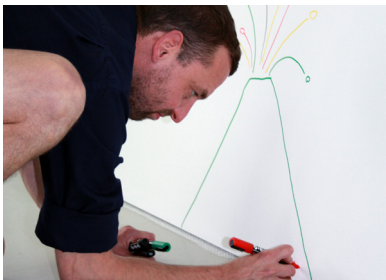
Quando Magis ha commissionato a Jerszy Seymour il progetto della sedia Easy Chair nel 2002, si è data come obiettivo quello di sviluppare il progetto di una sedia per esterni che avesse quella dignità estetica che solitamente manca alle sedie in plastica da giardino. Inoltre Magis si è proposta anche di realizzare una sedia che superasse i più severi test di resistenza Catas e che si contrapponesse quindi alle sedie in plastica da giardino, che sono solitamente costruite con economia di materiale e di conseguenza

in sofferenza strutturale e facilmente soggette alle rotture.

Easy Chair invece è una sedia in polipropilene dalla forma semplice, come dice il suo stesso nome, archetipa, ma al contempo dalle linee robuste ed esteticamente interessanti.

Una sedia quindi adatta a tutti gli utilizzi, dalla casa al contract, in interni come in esterni, grazie anche alla molteplicità di colori disponibili.

Easy Chair è abbinabile al tavolo Easy Table, anch'esso impilabile e adatto per uso esterno.



Processo di produzione e designer in Magis

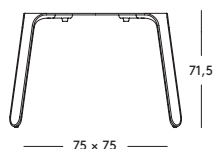


magisdesign.com

Easy Table — design Jerszy Seymour, 2006
Scheda tecnica

Tavolo impilabile

Materiali: gambe in polipropilene caricato di fibra di vetro stampato ad iniezione standard. Il marchio Magis è impresso su tutti i prodotti della collezione e ne garantisce l'originalità. Piano in HPL. Adatto anche per esterni.



Legs: White 1734 C
Top: White 8500



Legs: Black 1763 C
Top: Black 8510



magisdesign.com



Jerszy Seymour

Jerszy Seymour è un designer che svolge la propria attività nel senso più ampio del termine. Seymour concepisce il design come la creazione di situazioni, come il rapporto generale che abbiamo con il mondo costruito, con il mondo naturale, con le altre persone e con noi stessi, ma anche come il popolamento del pianeta e il popolamento della mente. L'obiettivo è la trasformazione della realtà, diretta da uno humor costante, da un senso poetico contaminato. La sua opera spazia dal gioco con oggetti di produzione industriale e post-industriale, a azioni, interventi e installazioni che coprono un'intera gamma di mezzi e

materiali, oggetti, film, performance, musica e scrittura.

