

## ISIAROMADESIGN

---

### corso di Teoria della forma

docente: Massimo Ciafrei

---

#### Progettare

L'approccio al problema della formalizzazione del progetto deve innanzitutto tener conto delle grandi evoluzioni che almeno da trent'anni a questa parte hanno fortemente caratterizzato la storia del modo di produrre e di concepire il progetto di industrial design (*oggi solo design*).

Ora più che mai, le trasformazioni tecnologiche, i cambiamenti nei sistemi di produzione e degli scambi, lo squilibrio ambientale, nuove ricchezze e nuove povertà, stanno profondamente cambiando i modelli di riferimento dello scenario mondiale.

La natura stessa degli stati e delle economie nazionali si sta trasformando, organismi internazionali e sovranazionali assumono ruoli e poteri nuovi, mentre processi di sviluppo ed innovazione, sempre più a scala planetaria, sfuggono alle singole sovranità e ad ogni confronto democratico.

Popolazioni, categorie e classi sociali modificano il loro ruolo centrale nel mondo della cultura del progetto.

Il design come **disciplina sociale**, deve capire, valutare e indirizzare i processi di trasformazione in atto per la salvaguardia e il miglioramento della qualità della vita e dell'ambiente.

*Ieri,  
produrre era più difficile che progettare.  
Oggi,  
progettare è più difficile che produrre.*

(Augusto Morello in *Stileindustria* - anno 1 - numero 1 - febbraio 1995)

Alle grandi serie dei tipi progettuali e merceologici tipici degli anni '50 e '60 atte a soddisfare i bisogni primari ed indifferenziati di masse largamente omogenee ed economicamente appena emergenti (l'automobile, il televisore, il frigorifero, il mobilio, la cucina a gas, ecc.) si stanno sostituendo i bisogni più sottili, più diversificati e sofisticati del nuovo consumatore, o meglio dei nuovi segmenti di consumo.

Si pone sovente, e sempre con maggiore frequenza, l'esigenza nuova di progettare non solo e non tanto un manufatto formalmente e semanticamente finito quanto piuttosto un *semilavorato* morfologicamente idoneo ed essere successivamente personalizzato.

L'identità culturale e professionale del designer tende sempre più a divenire a pieno titolo una entità totalmente integrata nell'universo non specialistico dell'immagine e della comunicazione.

I punti teorici e pratici che devono stare attualmente alla base dell'educazione formale del designer, e quindi essere supporto di un insegnamento morfologico finalizzato, possono essere così definibili:

- 1) va chiarito che il designer, pur tenendo conto delle profonde evoluzioni culturali in atto, è ancora essenzialmente industrial design nel senso che consiste nella progettazione di un oggetto tridimensionale d'uso (o di una sua parte o di un sistema di oggetti), di una immagine (o sistema di immagini) bidimensionali o servizi, prodotti attraverso un processo essenzialmente industriale;
- 2) alla base di un oggetto o sistema di oggetti in via di formalizzazione deve essere postulata una natura di produzione interattiva;
- 3) nel progettista deve essere sempre presente il dato concettuale che ogni singola unità prodotta non devii minimamente dalla serie, a meno che tale devianza non sia stata esplicitamente progettata ed operativamente prevista nel sistema di produzione;
- 4) dovendo essere il progettato un prodotto essenzialmente industriale, esso è coinvolto inevitabilmente in una logica di mercato cui è diretto, per cui ogni ipotesi morfologica dovrà anche confrontarsi con questa realtà;

