

## A004 basi

Il design, sia esso per un oggetto di uso quotidiano, sia per un edificio o per una città, si basa su tre pilastri che rappresentano le basi, le fondamenta della buona progettazione:

- l'uomo
- le condizioni quadro
- il tempo

Progettare significa rispettare il principio di coerenza in rapporto ai tre pilastri.

Ogni progetto, ogni realizzazione, deve essere coerente con i tre principi fondamentali, ossia:

- deve rispondere in maniera adeguata alle concrete esigenze dell'uomo
- deve modularsi in base alle norme e al contesto culturale nel quale viene inserito
- deve rapportarsi alla tecnologia disponibile nel momento storico nel quale è stato concepito.



01 - Leonardo da Vinci, Uomo Vitruviano

### L'UOMO

L'uomo è l'elemento cardine della progettazione.

Al centro del processo che porta alla definizione dei manufatti ci sono i bisogni e le necessità umane che devono essere soddisfatti attraverso l'utilizzo degli stessi manufatti progettati.

Soddisfare i bisogni umani è il compito che il designer deve svolgere attraverso un atto creativo.

L'atto creativo necessario per concepire e progettare è un processo complesso, poiché oltre alle mere esigenze funzionali il progettista deve rispondere a esigenze sociali sempre più sfaccettate, interpretando correttamente le richieste e le opportunità del suo tempo.

(1 - Leonardo da Vinci, Uomo Vitruviano)



02 - posate, Europa



03 - bacchette, Cina

### LE CONDIZIONI QUADRO

Le condizioni quadro sono i fattori esterni dati dall'ambiente quale luogo fisico e culturale, che incanalano l'idea di progetto.

Le condizioni quadro a prima vista possono rappresentare un limite al pensiero e all'azione del progettista, ma se interpretate correttamente con mente aperta e spirito creativo, rappresentano una potente forza ispiratrice.

Una mutazione spazio temporale, culturale o sociale nelle condizioni quadro, può dar luogo a risposte progettuali diverse a una medesima esigenza dell'uomo.

(2 - posate, Europa; 3 - bacchette, Cina)



04 - telefono, 1890

### CIBARSI

Necessità primaria dell'uomo: cibarsi (portare il cibo alla bocca).

Risposte diverse alla stessa esigenza primaria nella cultura europea e in quella asiatica: posate e bacchette.

### IL TEMPO

Il progetto deve essere "figlio del suo tempo". Un buon prodotto deve essere coerente espressione del periodo storico nel quale viene concepito, utilizzandone le tecnologie e i materiali disponibili, diventando quindi riconoscibile nel tempo.

(4 - telefono, 1890; 5 - smartphone, 2013)



05 - smartphone, 2013

### COMUNICARE

Necessità primaria dell'uomo: comunicare a distanza. Risposte diverse alla stessa esigenza primaria a distanza di un secolo: telefono a manovella con selezione dei numeri a disco e smartphone con touch screen.