



Ma ne abbiamo davvero bisogno?

# Forse non abbiamo davvero bisogno di nuovi oggetti.

Riflessione sulla provocazione lanciata da Paolo Ulian alla fine della lezione.

Che cosa significa “prodotto” oggi? Cosa significa progettare? Come mai bisogna fare una distinzione tra progetto e tendenza?

*La storia ci ha portato a far diventare i consumi sempre più preponderanti nella nostra vita e a rendere sempre più stretto il rapporto tra soggetto ed oggetto.*



A Swiss Data Production - A Film by Gary Hustwit "Objectified"

# Objectified.

Featuring - Pele Ayonilè, Chris Bengt, Andrew Baumert, Grae Boudreau, Roman Boudreau, Tim Brown, Anthony Della, Deti Ferrara, Reiko Takemura, CDD, Jennifer Lee, Hala Ingemar, Daniel Kelly, Ed McQuinn, Steve Neenan, Flora Reitz, Dieter Riemer, Kasper Rindal, Riza Roudsari, Smart Design, Dario Sironi, Josselyn Sui, Mike Walker, Wally - Alina Naki, Aki, D. Ted Egan, The Grand Escapist CD, Muligara, Matthew Gier, Michael Product, Telford Tai Aki  
Original score - Kristian Cui, Sound - Liu Shi, Director of Photography - Luke Gosseliter  
Edited in Los Angeles. Produced and Directed by Gary Hustwit  
© 2008 Swiss Data. distributed@swissdata.com  
Poster by Sali

swiss data

# Interpretazione di tendenze, rifare, rivedere, ripetere.

Il mercato è il parametro della qualità di un progetto? Cosa fa di un progetto un "buon progetto"? Fare design significa fare styling?



*Il nuovo, pur essendo funzionalmente identico al vecchio, punta la sua innovazione nel propagare una determinata ideologia o nel riflettere i gusti del mercato costantemente in cambiamento.*





# Bisogno, persona, status, necessità.

Il mercato impone i  
bisogni, diventa para-  
metro di progetto.

Il mondo dell'iperscelta.  
Ci sono delle eccezioni.



*“La pubblicità ha spinto questa gente ad affannarsi per automobili e vestiti di cui non hanno bisogno. Intere generazioni hanno svolto lavori che detestavano solo per comperare cose di cui non hanno veramente bisogno.”*

(Dal romanzo, Fight Club, Chuck Palahniuk 1996.)

*“Tu non sei il tuo lavoro, non sei la quantità di soldi che hai in banca, non sei la macchina che guidi, né il contenuto del tuo portafogli, non sei i tuoi vestiti di marca, sei la canticchiante e danzante merda del mondo!”*

(Dal romanzo, Fight Club,  
Chuck Palahniuk 1996.)



# Quale progetto possibile.

Il nostro progetto “con  
senso”.

*Il design deve credere nello  
spirito critico ed etico dei  
consumatori, e proporre idee  
che ne stimolino la  
coscienza interpretativa.*

fine,  
zobeide.