



DESIGN I OBEKANTA KULTURER

AAU025

Design in Unfamiliar Cultures

Antal högskolepoäng: 19,5. **Betygskala:** UG. **Nivå:** A (Avancerad nivå).

Undervisningsspråk: Kursen kan komma att ges på engelska. **Valfri för:** ID5.

Kursansvarig: Univ.lektor Maria Nyström, maria.nystrom@arkitektur.lth.se, Inst för arkitektur och byggd miljö. **Kan ställas in:** Vid mindre än 10 anmälda. **Begränsat antal platser:** Ja. **Urvalskriterier:** Antal poäng till examen inom Industridesignprogrammet och intervju. **Prestationsbedömning:** 80% närvaro på föreläsningar, delgenomgångar, rundabordssamtal, slutgenomgång, övningar och utställningar (lokalt och i Sverige). Godkänd presentation och inlämning av övningar och projekt. Projektet skall redovisa ritningar, text och modell. Projektrapport ska lämnas in. Särskilda skiss- och teckningsuppgifter med krav på inlämning genomförs.

Mål

Kunskap och förståelse

För godkänd kurs skall studenten

- tillägna sig ett bredare perspektiv på vad som ingår i en industridesigners/arkitekts arbetsområde, för att finna nya arbetsfält och kunna arbeta internationellt
- tillägna sig kunskap om lokal tillverkning och produktion, byggnadssätt och material
- förstå människors behov och arbeta brukarrelaterat
- ha insikt i kulturella och sociala förhållanden på plats
- kunna läsa av och beskriva processer, flöden, sammanhang på plats (fältstudien)
- vara medveten om att man som designer gestaltar processer, produkter och system i samhället. Att man gör ingrepp i system och förändringsprocesser och därmed påverkar både fysiska och sociala faktorer, som byggnader och produkter, men också strategier, spelregler och koncept. Medvetenhet och problematisering av den egna rollen.
- förstå och bearbeta komplexa situationer
- kunna definiera, formulera och avgränsa sitt eget projekt (speciell tonvikt vid att formulera designkriterier)

Färdighet och förmåga

För godkänd kurs skall studenten

- öva sin förmåga att avläsa den lokala situationen från mikro- till makronivå
- kunna avläsa och upptäcka sin omgivning, utforska den "okända" miljön genom att ställa frågor istället för att söka färdiga svar

- öva förmågan och utveckla metoder för att utforska verkligheten och utifrån detta gradvis definiera sitt projekt
- beskriva verkligheten från en problemorienterad synvinkel
- bygga visioner och definiera målsättningar i designprocessen
- kunna gestalta och kommunicera design- och utvecklingsarbete (för lokalbefolkning, myndigheter och andra aktörer i samhället)
- förhålla sig till social och kulturell kontext i projektarbetet
- visa förmåga att från problemformulering genom faktainsamling och analys komma fram till och gestalta ett designförslag (lösning)
- tränas i individuellt arbete och grupparbete

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För godkänd kurs skall studenten

- ha en "participatorisk" och transdisciplinär attityd i designprocessen
- förhålla sig till begreppet hållbar utveckling i sitt arbete
- använda sig av designprocessen som medel för att åstadkomma förändring i stadsmiljöer och samhälle.

Innehåll

Nu bor mer en hälften av jordens befolkning i städer och inflyttningen till städer blir alltmer påtaglig. 2050 räknar man med att stadsborna ökar till två tredjedelar av världens befolkning. Världens samhällsgestaltare står inför en utmaning - hur skall den framtida staden byggas? Städerna ökar spontant och slumområdena växer. Fattigdom och trångboddhet skall bemästras och människor skall ges drägliga boendemiljöer dvs en hållbar stad och en hållbart vardag. (FNs 7:e Millenium Development Goal). Stadens och människors livsförsörjande system är i fokus. Ett dynamiskt systemtänkande tillämpas som betonar arkitektur och design som förändringsverktyg.

Projektet innehåller en längre fältstudie och bygger på en upplevelsebaserad inläring.

Den universella staden bygger på en fältstudie i stadsmiljö i Afrika. Genom att jämföra olika situationer och kulturer ökas förståelsen för vad som är generellt och vad som är platsspecifikt. Utgångspunkten är förändringsprocesser i människors dagliga liv och verksamhet och studenterna får tillfälle att utveckla en förståelse för framtida behov och att definiera nya fält inom arkitektur och design.

Kursens behandlar vad arkitektur och design gör, över tid, snarare än vad det är. Förhållningssättet inbegriper också frågeställningen hur design och arkitektur kan bidra i utvecklingsarbete.

Kursen är uppdelad i tre faser:

- 1) Förberedande studier (Lund)
- 2) Fältstudier
- 3) Applikation och gestaltning (Lund)

Metoder som används i fältarbetet är Rapid Urban Appraisal (RUA) samt systemdesign.

Studion sker i samverkan med lokala universitet dvs med lärare och studenter på plats liksom lokala myndigheter, institutioner och företag.

Eftersom studerande från olika discipliner arbetar i samma kurs tydliggörs och prövas

yrkesrollen.

Litteratur

Cowen, T. Creative Destruction: How Globalization is Changing the World's Cultures, UK 2002

Davis, M. Planet of Slums. Verso Books, USA, 2006 ISBN: 1844670228

Hall, E.T: The Hidden Dimension, USA, 1975

Hamdi, N. Small Change. James & James (science Publishers) Ltd, USA, 2004 ISBN: 1844070050

Klein, N. No Logo. Harpercollins Publishers, Sverige, 2001. ISBN: 0006530400

Montgomery, M.R., Stren, R. etc. Cities Transformed. National Academies P.,U.S., USA, 2003. ISBN: 0309088623

Naipul, V.S. House for Mr. Biswas. Pan MacMillan, UK, 2003. ISBN: 0330487191

Nyström, M: FOCUS i Kitchen Design, Lund, 1994

Pallasmaa, J: The eyes of the skin, London, 1996

World Commission on Environment and Development, Our Common Future, New York, 1987

Rapporter, examensarbeten och avhandlingar, Ark3, LTH.

Hemsidor:

State of World's Cities Report: www.unchs.org/istanbul+5/statereport.htm

Declaration on Cities and Other Human Settlements in the New Millennium:
www.unchs.org/istanbul+5/declaration

Agenda 21: www.un.org/esa/sustdev/agenda21text.htm