



DESIGN I OBEKANTA KULTURER

AAU025

Design in Unfamiliar Cultures

Antal poäng: 13. **Betygskala:** UG. **Valfri för:** ID5. **Kursansvarig:** Univ.lektor Maria Nyström, Arkitektur III. **Prestationsbedömning:** Deltagande i fältarbete. Inlämnade och bedömda projektarbeten och uppgifter. 80 % närvaro på föreläsningar, schemalagd övningsassistenttid och genomgångar. **Hemsida:** <http://www.ark3.lth.se>.

Mål

Bakgrund

Idag bor mer än hälften av jordens befolkning i stadsmiljöer. Globaliseringen skapar mångkulturella samhällen med innebyggda livsstils- och identitetsproblem. Många samhällen existerar idag i marginalen av världsekonomin. Dessa omständigheter är påtagliga i många länder, och innebär en utmaning för oss alla. Hur kan vi använda tillgängliga resurser för att tillgodose behoven i ett allt mer komplext samhälle?

Kunskaper och färdigheter

Som designer gestaltar vi processer, produkter och system i samhället. Vi ingår i pågående förändringsprocesser som påverkar både fysiska och sociala faktorer i utvecklingsländerna. Studenten får kunskap i att förstå och bearbeta komplexa situationer. Studenten kommer att lära sig att formulera frågor istället för att söka färdiga svar och beskriva verkligheten ur en problematiserad synvinkel. Studenten kommer att utforska det okända på olika sätt och bygga visioner i designprocessen. Det ligger i projektets natur att kunna förstå sambanden mellan olika nivåer; mellan mikro- och makroperspektiv.

Innehåll

Övergripande tema för Design i obekanta kulturer är det kulturella arvet och hållbar utveckling i samhället. Flera teman kan studeras. Projekten kan handla om:

- Ekonomi, marknadsstruktur, produktionsformer på samhällsnivå
- Tröghetsfaktorer, välstånd, investeringar
- Infrastruktur (vatten, sopor, energi, transport)
- Urbanisering, modernisering och de kulturella värderingarna på individnivå
- Kulturell identitet, mångfald och sammansmältning
- Turism

Design i obekanta kulturer bygger på fältstudier i stadsmiljö i Afrika eller Asien. Genom att jämföra situationer och kulturer i mötet med en ny och annorlunda värld, med begränsade resurser och ojämlik fördelning, med enklare teknologi och annat klimat, får

studenterna möjlighet till personlig reflexion och förskjutning av det egna sociokulturella perspektivet. De ges tillfälle att utveckla en förståelse för framtida behov och att definiera nya fält inom design. Studenten tränas också i att gestalta och kommunicera design och visionsbyggande.

Eftersom studerande från olika discipliner kan arbeta i samma kurs tydliggörs och prövas yrkesrollen.

Litteratur

Cowen, T: Culture in the global economy, Södertälje, 2001

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

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

Klein, Naomi: No Logo, Sverige 2001

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

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

Papanek, V: Design for the real world, London, 1985

Sinclair, P, Håkansson, T: The Swahili City i State culture

Rapporter, examensarbeten och avhandlingar, Ark3, LTH.