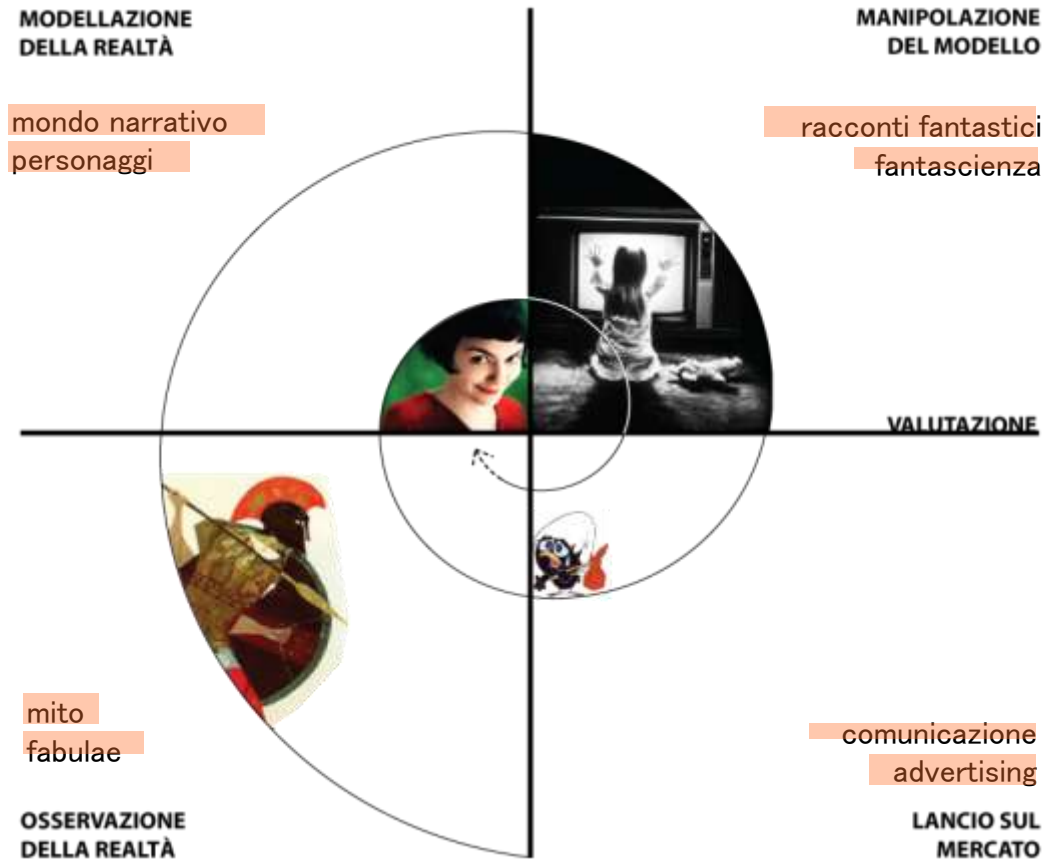


Il mondo narrativo come strumento di generazione di scenari innovativi per il design

Angela De Marco e Davide Pinardi

Processo di design e narrazione/ incroci



Vai al
LAB 

Osservazione della realtà/ supercostanti

L'osservazione della realtà, propria di ogni processo di design può essere scomposta in due fondamentali insiemi di fattori:

_fattori che rappresentano la direzione del cambiamento generale in cui è immerso il fenomeno di consumo **(trends)**

_fattori che caratterizzano linee di continuità con il passato storico dei soggetti destinatari del consumo, osservati indipendentemente dall'essere consumatori **(supercostanti)**



Osservazione della realtà/ mito e fabulae

Le discipline che meglio ci aiutano a comprenderle sono quelle che indagano su tempi lunghi del comportamento umano.

Tra queste il mondo della **narrazione** (letteraria, cinematografica, fumettistica, ...), che **indaga e rappresenta tali fenomeni attraverso le fabulae**

“Il Mito è più individuale e esprime la vita con più precisione della scienza” (Jung, 1958)



Modellazione della realtà/ mondi narrativi

Le storie esistono soltanto dove si presentano sia eventi che esistenti e non vi possono essere eventi senza esistenti.

(S. Chatman)

Narrazione= storia + mondo

Il mondo narrativo è un ordine di esistenti

(S. Chatman)

Manipolazione del modello/ fantascienza

I racconti della fantascienza ci aiutano a proiettarci in mondi potenziali che rappresentano un possibile contesto di ambientazione per l'innovazione.

La fantasia del narratore parte generalmente dall'enfasi di elementi reali e presenti per produrre scenari avveniristici: un processo del tutto simile a quello adoperato per la creazione di scenari design-driven. Emblematica è la convergenza tra cyberpunk e design.

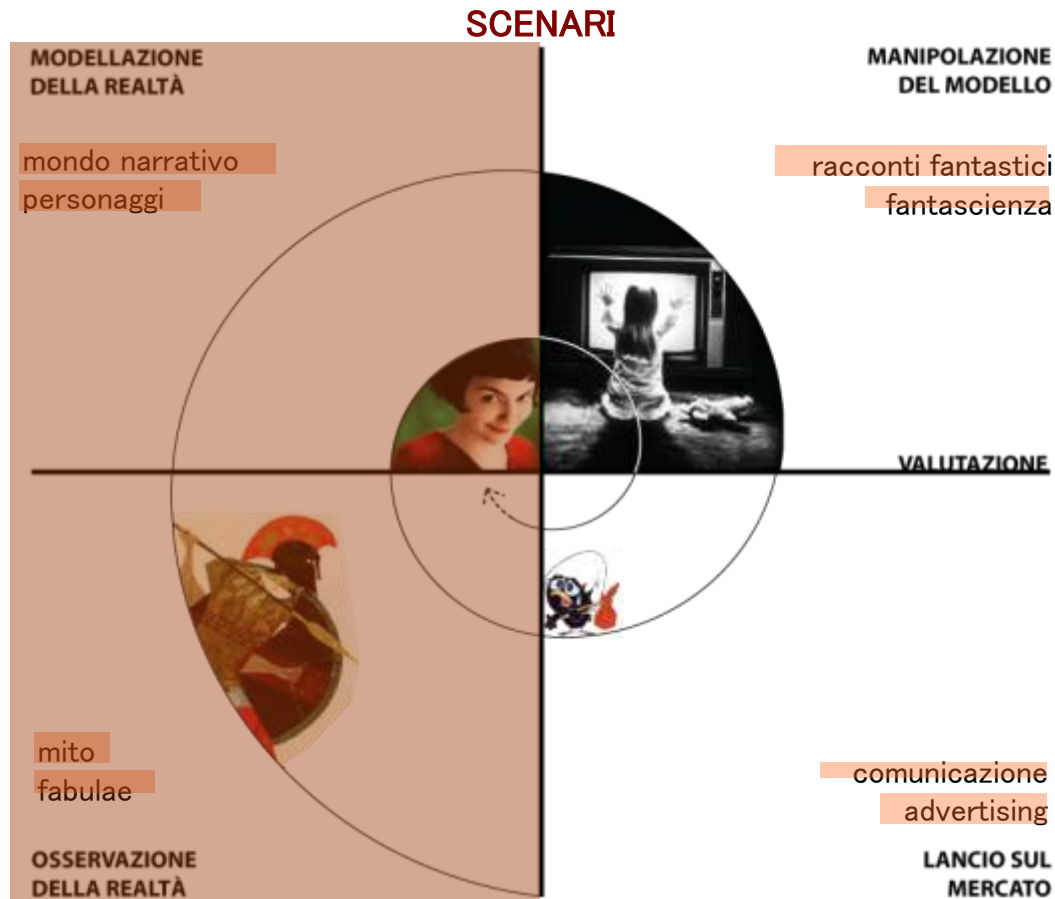


Lancio del prodotto/ comunicazione, advertising

La **storia trasforma il prodotto** ...



Processo di design e narrazione/ l'esperienza CEAN



Processo di design e narrazione/ l'esperienza CEAN

CONTESTO



Laboratorio di
Disegno Industriale
IV anno – Laurea
Specialistica in
Ecodesign

COMMITTENTE



Partner del Politecnico, specializzata
nella realizzazione e gestione di Punti
Vendita

OBIETTIVO

**Innovare il
rapporto
cliente,
scaffale,
merce
all'interno del
supermercato**

Processo di design e narrazione/ il metodo

L'antropologo Carlo Tullio Altan analizza il processo di formazione dell'identità nazionale e definisce le modalità attraverso cui un popolo giunge ad autoriconoscersi come tale.

Mutuando le riflessioni di Altan, Davide Pinardi definisce gli elementi generatori del mondo narrativo



Narrazione/ il metodo

Gli elementi generatori sono i **fattori attraverso i quali il mondo assume identità e coerenza tali da divenire lo sfondo per una storia credibile e per alimentarne la costruzione.**

Gli elementi sono:

topos (*il territorio*)

epos (*la memoria storica*)

telos (*gli scopi, le finalità comunitarie*)

ethos (*i valori dominanti*)

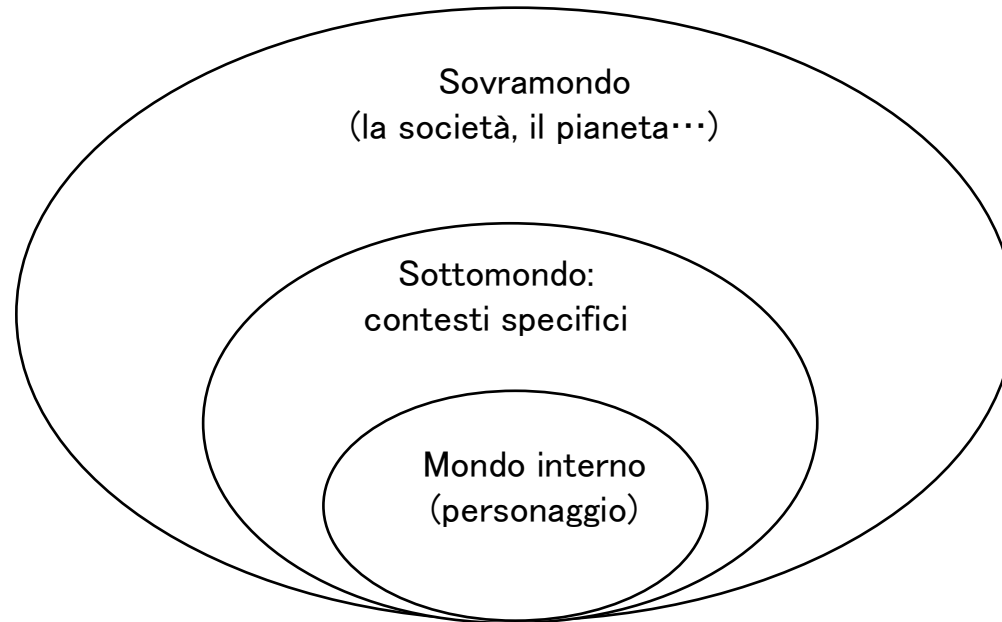
logos (*la lingua, ma anche i linguaggi*)

genos (*i rapporti di parentela e di stirpe*)

chronos (*il tempo*)

Narrazione/ articolazione del mondo narrativo

Ogni mondo narrativo può essere scomposto in un **sovramondo** e in **sottomondi**:



Narrazione/ storia, mondi, conflitti

Ogni **storia** nasce dal **conflitto**, se non c'è un conflitto non ci sono eventi e dunque non c'è storia.

I mondi narrativi presenti in un racconto possono essere in conflitto, generando essi stessi le dinamiche delle storie.

“Gli elementi generatori tendono a comportarsi come pietre focaie e, nel momento in cui vengono sfregati l'uno contro l'altro producono scintille che possono divampare in una fiamma”.

(Pinardi, De Angelis)

Elementi generatori/ ethos e conflitti

L'ethos è uno dei principali generatori di conflitti. Esempi di conflitti generato da ethos.

Es. conflitto tra 2 ambienti:



Es. personaggio che si ribella all'establishment:



Elementi generatori/ chronos e conflitti

Numerosi i conflitti di chronos, soprattutto nelle favole e nei film di fantascienza, ma anche in film drammatici:

es. tra chronos universali

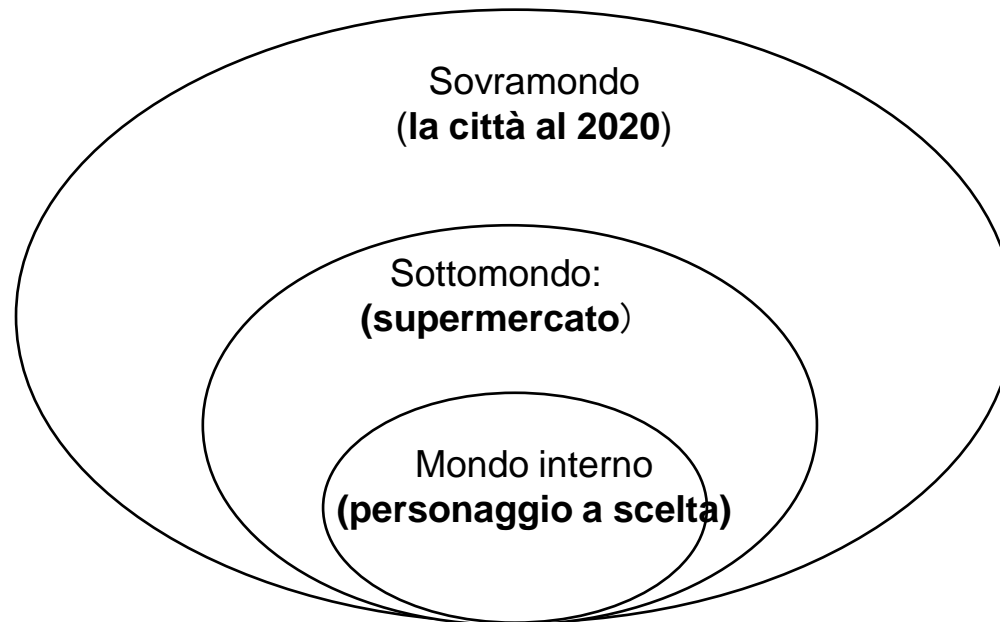


es. tra chronos universale e chronos individuale ambiente



Narrazione/ **articolazione** del mondo narrativo

Nel nostro caso, la storia è stata ambientata **in una prospettiva futura di medio termine per garantire lo slancio innovativo.**



Workshop/ il nostro conflitto

La storia è generata da uno stridente **conflitto di mondi**.

La nostra ipotesi di partenza è cioè che **il supermercato non si evolva velocemente come il mondo circostante e conservi una configurazione, delle logiche, dei valori, etc non in linea con i segnali emergenti dai “sensori del futuro” (arte, ICT, ...).**



Workshop/ la trasformazione

In particolare, il **supermercato** è “attaccato” al suo interno da due sottomondi, che riflettono invece l’andamento del sovramondo società: **le persone** e **le merci** (che, come abbiamo più volte ipotizzato, si evolvono più velocemente del supermercato).

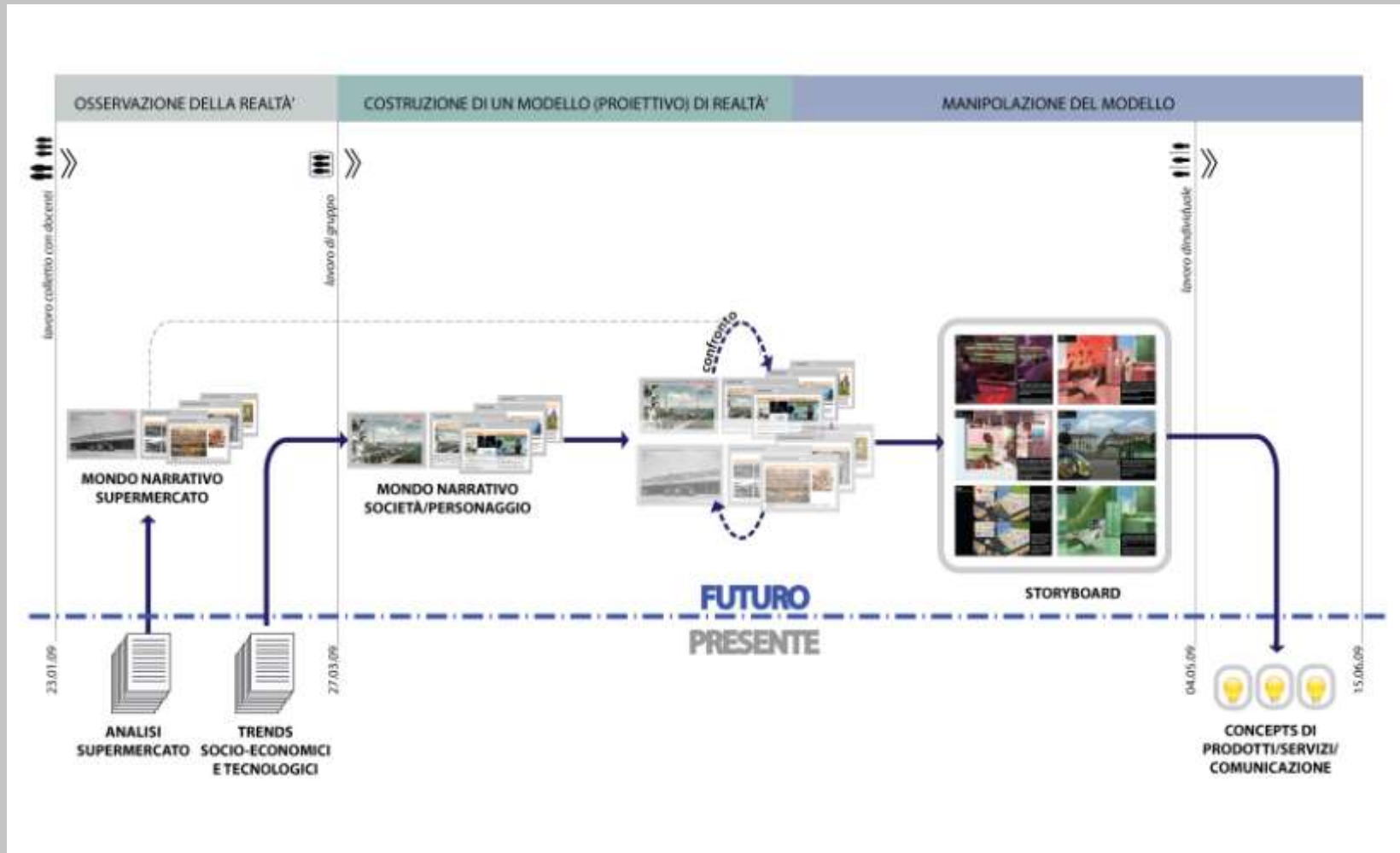


La storia che scaturisce da questo scontro è la **storia della trasformazione che il supermercato subisce in seguito a questo attacco**

=

Scenari di **trasformazione del rapporto merce-scaffale-cliente-spazi.**

Workshop/ il processo



mondo 2020/ topos

topos macro-ambiente= città (o paese)

topos naturale

--

Descrizione

Qual'è la collocazione geografica?
Com'è configurato fisicamente? (mari montagne...)
Che flora/fauna sono presenti?
Esistono ostacoli naturali?

...

topos artificiale

Descrizione

Qual è il livello di tecnologia?
Quali i mezzi di trasporto/comunicazione usati?
Quali linguaggi dominano nella città?
(graffiti/megacartelloni/...)

Workshop/ gli strumenti



Esempio di compilazione di schede metaprogettuali. Gruppo Gandione, Racca, Rojas

Workshop/ gli strumenti



Schede metaprogettuali supermercato (a cura di Elena Formia)

Workshop/ gli output preliminari



Esempio di manifesto e storyboard. Gruppo Gandione, Racca, Rojas

Workshop/ i concept

Alcune suggestioni...

topos



natura al supermercato

telos + topos



realtà aumentata al supermercato

ethos + logos



comunicazione 2.0 al supermercato

Workshop/ le conclusioni

L'esperienza empirica presentata è stata sviluppata in assenza di un esperto di narrazione;

Il contatto di Pinardi, con l'avvio di una riflessione comune, e la modalità di esposizione del lavoro di oggi intendono rappresentare anche la **proposta di un possibile modello per la didattica del design:**

- **L'esperto disciplinare, il narratore, come fonte diretta** per **gli studenti dell'area del sapere cui il design attinge**, in di esprimerne l'humus culturale e la profondità problematica;
- **Il docente di design come guida nell'applicazione sperimentale e nell'ibridazione innovativa delle conoscenze offerte.**