

PER UNA “TERZA CULTURA” NELLA DIDATTICA DEL PROGETTO

Il design come “fenomeno sociale totale” di repertori culturali

Eleonora Lupo, 19 maggio 2010

PER UNA “TERZA CULTURA” NELLA DIDATTICA DEL PROGETTO

Il design come “fenomeno sociale totale” di repertori culturali

PER UNA “TERZA CULTURA” NELLA DIDATTICA DEL PROGETTO

Il design come “fenomeno sociale totale” di repertori culturali

PER UNA “TERZA CULTURA” NELLA DIDATTICA DEL PROGETTO

Il design come “fenomeno sociale totale” di repertori culturali

**Tesi >> gli elementi archetipici culturali e contestuali di forme e processi come
“open-ended knowledge system” per il design e la sua prassi progettuale**

PER UNA “TERZA CULTURA” NELLA DIDATTICA DEL PROGETTO

Il design come “fenomeno sociale totale” di repertori culturali

Tesi >> gli elementi **archetipici** culturali e contestuali di forme e processi come “open-ended knowledge system” (Sennett, 2009) per il design e la sua prassi progettuale

PER UNA “TERZA CULTURA” NELLA DIDATTICA DEL PROGETTO

Il design come “fenomeno sociale totale” di repertori culturali

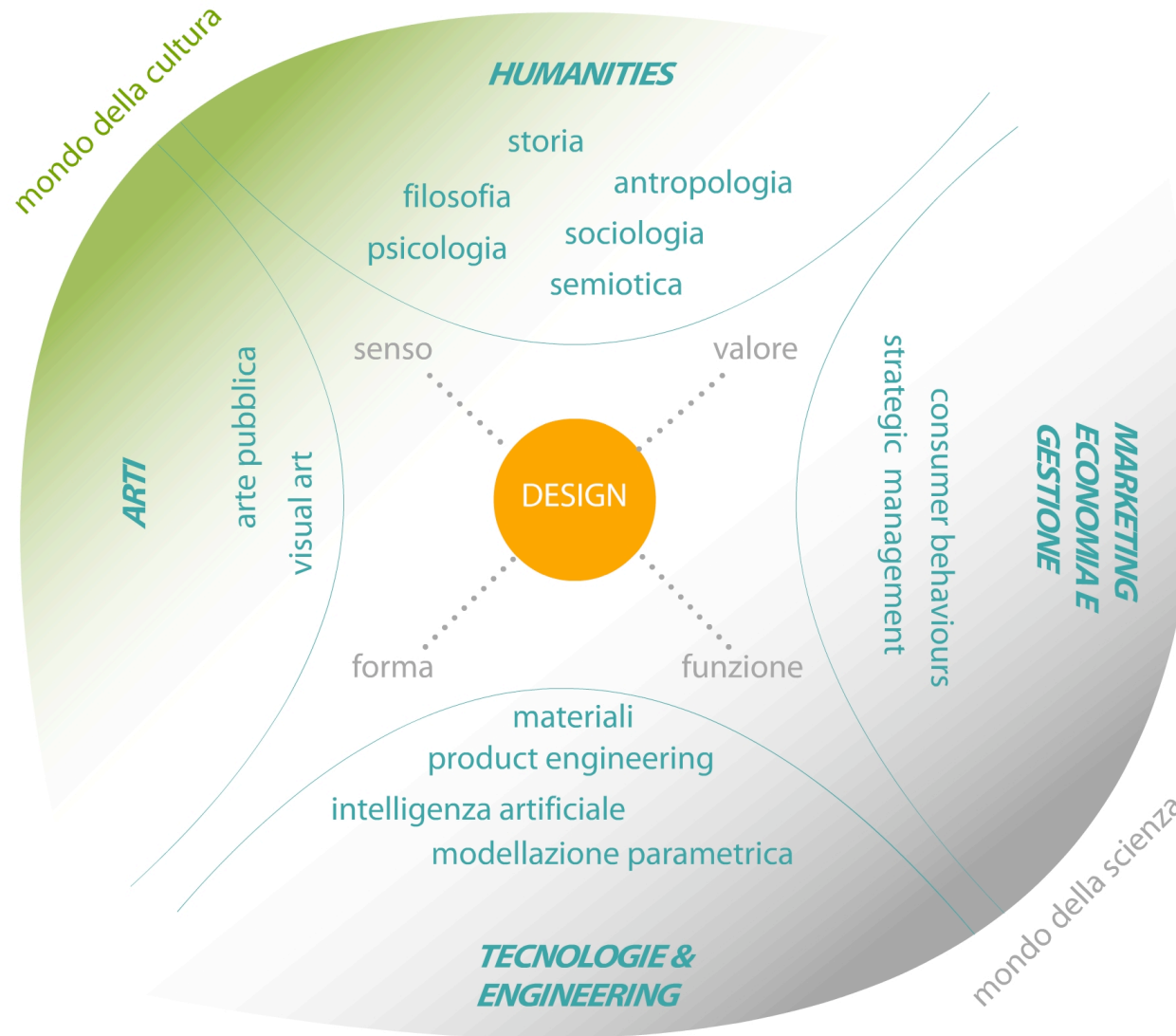
Tesi >> gli elementi **archetipici** culturali e contestuali di forme e processi come “**open-ended knowledge system**” (Sennett, 2009) per il design e la sua prassi progettuale

PER UNA “TERZA CULTURA” NELLA DIDATTICA DEL PROGETTO

Il design come “fenomeno sociale totale” di repertori culturali

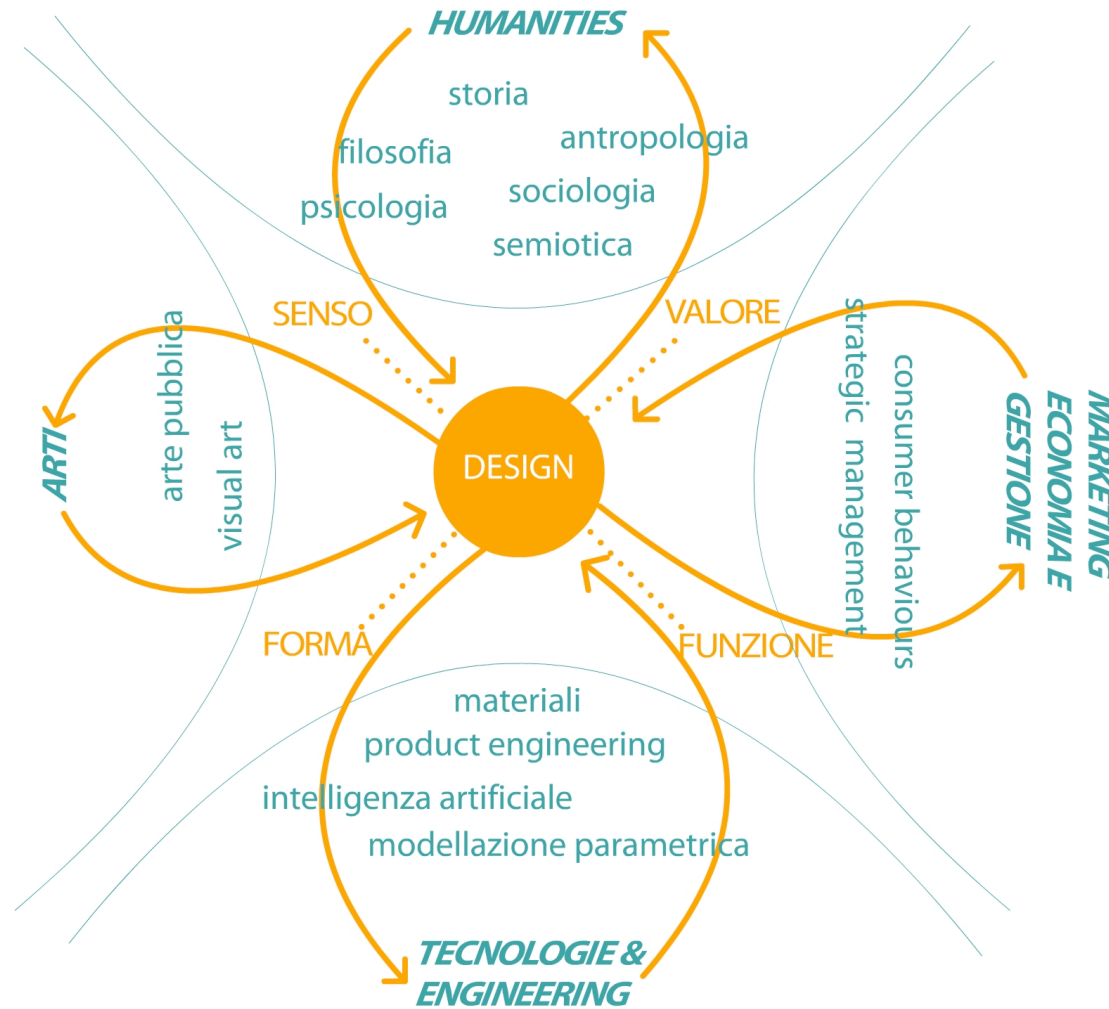
occasione >> un processo di tipo analitico-interpretativo (svolto durante la didattica laboratoriale), di approccio sostanzialmente umanistico, in cui le caratteristiche culturali degli oggetti possano essere sistematizzate per costituire repertori di riferimenti formali e culturali da usare come materiale di progetto.

ipotesi 1 >> il design come “terza cultura” (Snow 1963), ovvero sapere di mediazione tra i saperi (Celaschi, 2008)



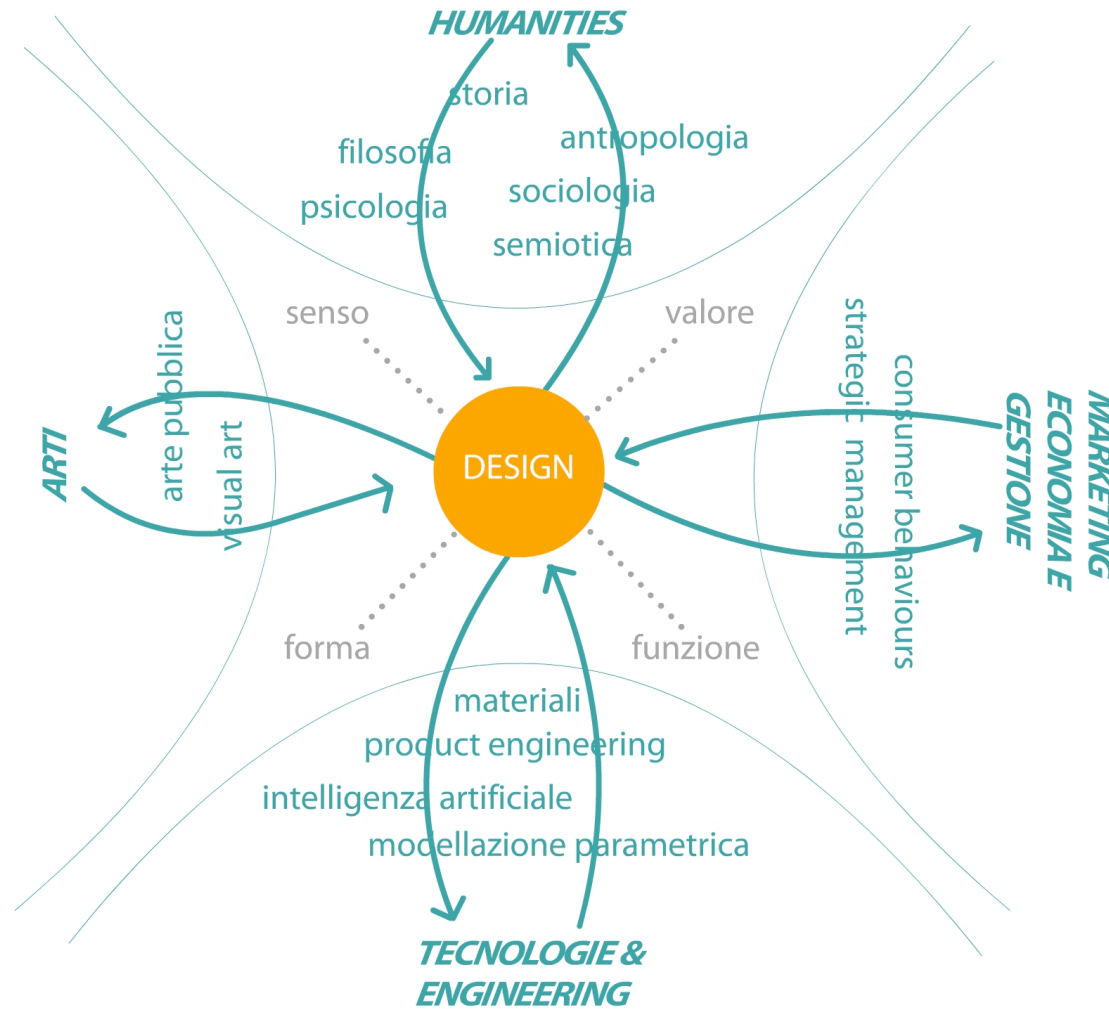
adattamento da Celaschi, 2008

>> processi di mutuo apprendimento epistemologico e prassiologico: “serbatoi di sapere” per il design



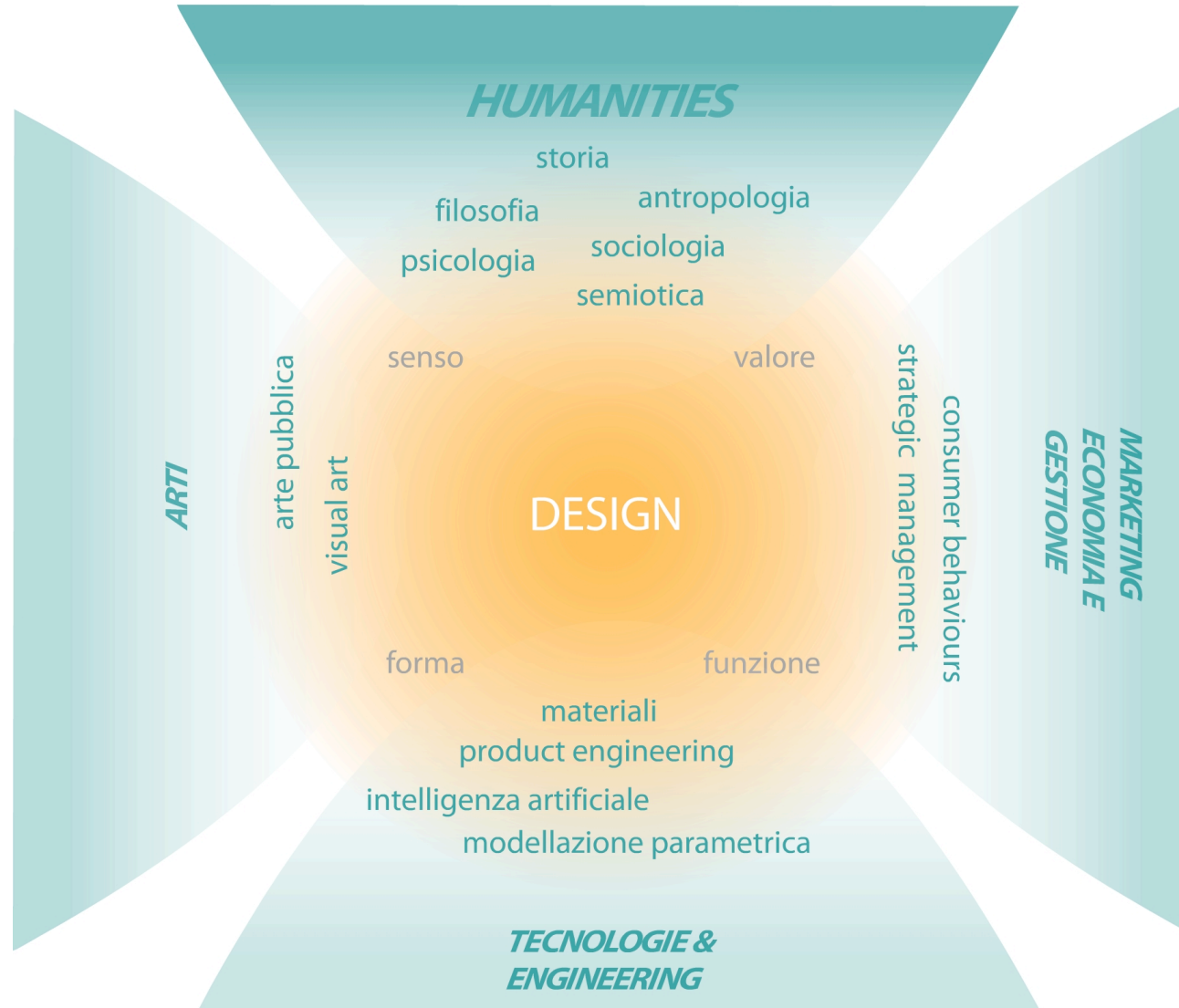
adattamento da Celaschi, 2008

>> **processi di mutuo apprendimento epistemologico e prassiologico: socializzazione del *design thinking***



adattamento da Celaschi, 2008

>> il design come “fenomeno/fatto sociale totale” (Mauss 1923) e il *blur effect* (Smyth, 2010): alla ricerca di nuovi *baricentri disciplinari* (Anceschi, Botta, 2009)



Ipotesi 2 >> il piano culturale è quello dove si può analizzare didatticamente la negoziazione dell'innovazione e la stabilizzazione di forme e processi

L'ORIGINE DEGLI OGGETTI: REPERTORI DI ARCHETIPI CULTURALI

atlanti storici



art decò



liberty



anni 70

atlanti geografici

africa



scandinavia



mondo arabo



RICERCA DIACRONICA
 riconoscere, interpretare e "ri-usare" il senso e il valore della "forma delle cose" attraverso i contributi delle storie, dell'antropologia, della semiotica delle arti, delle scienze sociali

>> la ricerca per il progetto (o metaprogetto) è (anche) culturale

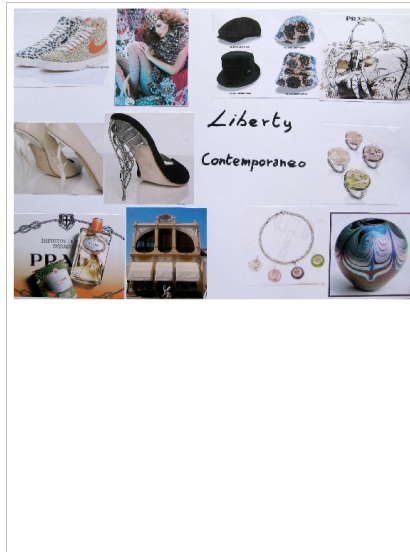
ARCHETIPI E STEREOTIPI CONTEMPORANEI, vs la copia e la citazione

atlanti stilistici

barocco



liberty



art decò



atlanti

africa

contestuali



scandinavia

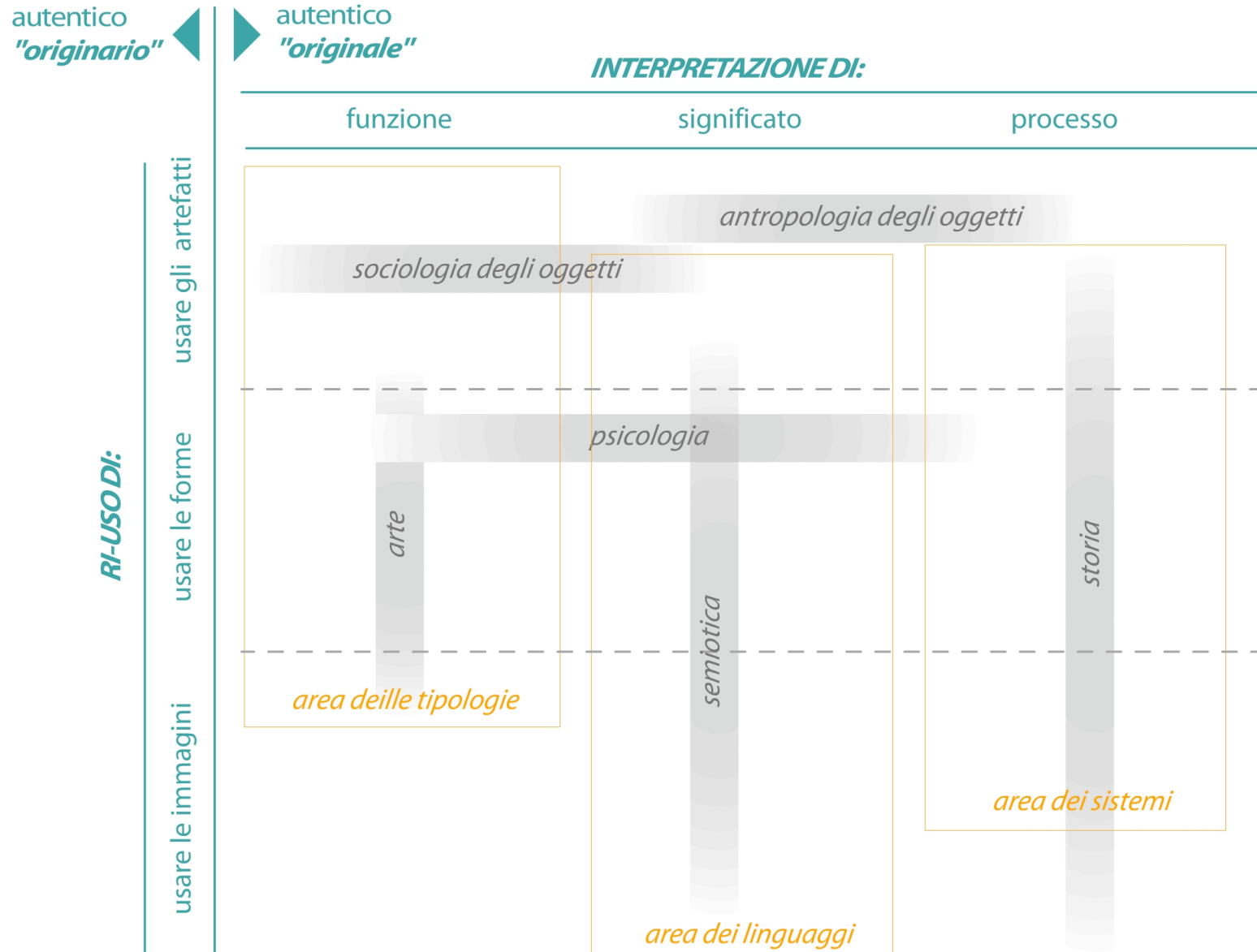


cina



RICERCA SINCRONICA
individuare le ri-interpretazioni e riedizioni contemporanee degli archetipi

Ipotesi 3 >> modelli multidisciplinari e umanistici di meta-progettazione *cultural based* (o “l’uso dei repertori” e la questione dell’autentico)



c.v.d.>> la “cultura” come possibile metodologia didattica e prassi progettuale di *open-access* e *open-ended* design system

grazie
eleonora.lupo@polimi.it