

**CALL**

**DIID#71 | 2020**

## **Design 2030: formazione**

**Curatori: Giuseppe Losco, Luisa Collina**

*Editorial Staff: Università di Camerino*

Il lancio della Call 'Design 2030: formazione', avvenuto alla fine del 2019, aveva inteso indagare, in questo inizio del XXI secolo, come le prime grandi e profonde trasformazioni in atto nella società dovute all'avvento della rivoluzione digitale avrebbero potuto influenzare o modificare, in un futuro prossimo, nel campo del design, i consolidati e storici modelli educativi della formazione in relazione alle generazioni future del mestiere di designer.

L'ampia riflessione, che era sottesa, si è scontrata, in modo improvviso ed inaspettato, con la prima e vera emergenza globale che vive il mondo dopo la rivoluzione digitale, dovuta all'esplosione di una virulenta infezione pandemica.

Non potremo mai sapere se gli esiti di questa call sarebbero stati diversi, ma questo aspetto, insieme alle considerazioni, già in nuce nella presentazione della call, rappresenta una importante occasione per riflettere su tutto quel che sta cambiando, in modo repentino e con velocità impressionante, sotto ai nostri occhi. La dura realtà sta superando tutte le certezze acquisite ed oggi stiamo sperimentando che è diventato possibile quello che ritenevamo, fino a pochi istanti fa, impossibile.

Partendo da queste considerazioni, in una realtà molto fluida e complessa, la call intende avviare una profonda ed ampia riflessione, partendo sicuramente da analisi e riferimenti del passato e del presente nella loro dimensione storica, di nuovi ed innovativi modelli di formazione, dei loro orientamenti e principi generali, del rapporto tra studi teorici e attività pratiche, della relazione tra il territorio ed il contesto della produzione industriale e manifatturiera.

Nuovi ed aggiornati modelli di formazione stanno cercando di interpretare ed intercettare un'alta domanda proveniente dalla società e la relativa offerta, sempre più variegata ed articolata, è presentata, in nuove forme e modalità di approccio, sia in forma tematica che multidisciplinare, da parte di enti, istituzioni, associazioni, reti di network ad iniziativa pubblica e privata.

Preso atto della diffusione e della pervasività del design e del suo ruolo, sempre più orientato al miglioramento ed al soddisfacimento della qualità della vita nella società contemporanea, e della sua ubiquità digitale e computazionale anche nei suoi aspetti più tradizionali, la call vuole contribuire a far emergere ed esplorare nuovi mondi o sentieri di insegnamento ed apprendimento nella formazione del designer non solo nelle sue diverse angolazioni e articolazioni disciplinari ma anche del contesto geo politico in cui viene ad esplicarsi.

Il design, che coniuga certamente conoscenze, discipline e competenze diverse, rappresentando una forma ibrida sia nei contenuti che nei linguaggi, ha assunto, molte volte, nei luoghi di formazione, aspetti eterogenei di autonomia ed autoreferenzialità influenzati non solo dai diversi patrimoni e contesti territoriali, ma anche dagli apporti disciplinari accademici o del mondo professionale o del tessuto produttivo a cui si relaziona.

In questo momento storico incerto e di passaggio, tra una condizione di stile e di vita ad un'altra, ed in questa realtà caleidoscopica, dove molteplici esperienze si riflettono su uno specchio frammentato in mille schegge, si pone innanzitutto una questione di fondo: ha ancora senso parlare di formazione propriamente del Design o il Design sta diventando una disciplina di base in e per altri progetti formativi rivolti alla società in divenire?

Nelle due sezioni, **Make** e **Focus**, pur nelle loro differenti richieste di contributo, vengono poste ulteriori comuni riflessioni da tenere in considerazione.

Quali sono i confini, se esistono, del corpus disciplinare del design e quali abilità e competenze il designer dovrà possedere pur nelle diverse declinazioni ed articolazioni con cui si presenta oggi sia la domanda che l'offerta formativa?

Il rapporto tra ricerca e didattica, nella formazione di un designer, può rappresentare ancora un punto discriminante tra una formazione professionale cogente, legata ad una professione, o meglio nel senso nobile del termine di un mestiere, oppure una formazione più orientata ad una responsabilità sociale ed a una coscienza critica progettuale legata più ai processi di innovazione e sperimentazione che alla pura applicazione tecnologica?

La recente sperimentazione della didattica a distanza, che ruolo ed incidenza potrà avere, nel prossimo futuro, nella sperimentazione di metodi di insegnamento ed apprendimento non più rivolta a classi di età rigidamente differenziate ma intergenerazionali per genere, cultura e disponibilità economiche diverse?

E' ancora sufficiente una preparazione che nel passato si era, anche se con una ricchezza di risultati ed esperienze significative, basata sulla interazione tra arte, design ed architettura?

O dovrà essere una preparazione che superi la cultura umanistica e quella scientifica in favore di una cultura del progetto intesa come esercizio capace di restituire la semplice ed indelebile capacità di interpretare i bisogni dell'uomo per trasformarli in prodotti destinati a migliorarne la vita e le sue relazioni sociali?

La sezione **Make** sarà rivolta principalmente alla condivisione di esperienze formative o di progetti pilota realizzati o in via di realizzazione, che dimostrano in forma sperimentale processi, approcci e visioni, che esplorano nuovi generi, metodi, strumenti e modelli di formazione e di istruzione.

In molti di questi modelli la pluralità di orientamenti tematici e di diverse filosofie nell'ambito della pratica della cultura del progetto e del prodotto rappresentano, in modo non sempre simmetrico, contaminazioni tra la sfera della teoria "pura" e i settori della "pratica".

Allo stesso modo per proporre le soluzioni più adeguate ai problemi della società contemporanea, i modelli formativi si confrontano, tra la discontinuità del passato e l'immaginazione del futuro, e si stanno costituendo attraverso nuove forme di aggregazione e partecipazione attiva e collaborativa che fanno riferimento, ad esempio, ad associazioni professionali, reti di network, gruppi di co-design, comunità di open source design.

La sezione **Focus** vuole indagare invece tutte quelle realtà libere, al di fuori delle forme istituzionali, provenienti da esperienze, progetti pilota, buone pratiche, in cui la progettazione e l'organizzazione degli spazi, dei laboratori e degli strumenti fisici (digitali e non) siano la parte fondamentale e la diretta testimonianza di metodi di insegnamento ed apprendimento presenti in tutti i gradi dell'istruzione, da quella primaria a quella terziaria e post terziaria dell'alta formazione superiore e della formazione continua, e che è proposta da parte di enti, aziende, associazioni professionali, centri studio e ricerca dell'industria, pubblici o privati.

Scadenza Full Paper **15 Luglio 2020**