

CALL

DIID#72 | 2020

Design 2030: pratiche

Curatori: Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello

Editorial Staff: Sapienza Università di Roma

Il design è riconosciuto come una disciplina del “fare”. La sua dimensione pratica ha spesso anticipato quella teorica e, quest’ultima, ha, di fatto, posto sempre al centro la prima.

Ma se nel XX secolo questo tipo di approccio si poteva considerare consolidato, è oggi possibile affermare che la dimensione del fare associata al Design sia ancora così forte?

Come si sta realmente esprimendo la dimensione applicata di questo Sapere?

Esiste ancora quella “professione” del designer le cui forme si specializzano per categorie merceologiche?

Diversi studi, sia economici che sociali, si stanno interrogando o stanno provando a prefigurare quale sarà il mondo del lavoro nei prossimi decenni. L’attenzione, oggi, è concentrata sul ruolo che le macchine (intelligenti) e il loro apprendimento automatico (machine learning) avranno sul lavoro e, più recentemente, come questa rivoluzione sarà caratterizzato dalla cooperazione tra macchine ed esseri umani. Una indagine del *World Economic Forum* ha prefigurato che nel 2025, più del 50% del lavoro manuale sarà svolto da macchine intelligenti che andranno oltre la frontiera della automazione robotica.

Ovviamente questa dipendenza alla tecnologia sarà diversa da quella che conosciamo oggi e assomiglierà sempre di più ad una vera e propria partnership dove alle macchine, oltre alle capacità operative, di velocità, efficienza, produttività, verranno richieste competenze come la creatività, la conoscenza e la coscienza critica del valore lavoro, per realizzare ciò che molti chiamano la *Collaborative Industry*.

Ciò implica naturalmente che l’organizzazione del lavoro cambierà, così come anche del tutto diverso sarà il processo di ricerca del lavoro stesso.

Un processo in divenire in cui tutta la società conquista via via lo “spazio fabbrica” liberandolo da un simbolico recinto industriale e in cui il lavoro cesserà di essere rappresentato e svolto in un luogo, perché diffuso sempre più e strutturato in una serie di compiti in cui l’organizzazione stessa della machine learning perseguirà il miglior talento per compiti sempre più puntuali ma complessi.

In questo scenario che ruolo potrà avere il Design? Quale spazio occuperà tra le professioni del futuro? Quali saranno le competenze che gli verranno richieste? Quale dovrà essere il suo rapporto con i sistemi della produzione e del consumo? E, soprattutto, potremmo ancora chiamare gli operatori del Design “designer”?

Il numero apre a tutte quelle sperimentazioni applicate dove il Design, dentro i laboratori e nei luoghi della produzione, sta delineando una sua diversa natura e prefigurando un nuovo ruolo nella e per la società.

La call è aperta su due diverse disamine.

Per la rubrica **Make**, i contributi attesi dovranno raccontare esperienze (dirette o indirette) di nuove forme applicate in cui il Design si sta cimentando oggi per essere poi dominanti nel prossimo futuro.

Si chiede agli autori di aprire una indagine esplorativa di *scouting*, sulle nuove dimensioni pratiche del Design rispondendo a queste domande:

Quali sono le esperienze che dimostrano nuove forme di pratica, anche professionale, del Design?

Dove avvengono queste esperienze, in quali luoghi: nelle scuole, nei centri di ricerca, nelle aziende, nelle start-up?

Quali sono i risultati, in termini di prodotti, materiali e immateriali, che queste nuove pratiche stanno ottenendo?

Per la rubrica **Focus**, i contributi attesi dovranno esprimersi in chiave evolutiva sui mutamenti che il Design sta sperimentando come conseguenza dei cambiamenti sociali, economici e tecnologici in nuova sorta di ibridazione con altre competenze, generandone di nuove.

Si chiede agli autori di prefigurare con quali forme si esprimerà la dimensione pratica e multidisciplinare del prossimo Design rispondendo a queste domande:

A quali evoluzioni sociali, culturali, tecnologiche, economiche, produttive queste nuove pratiche stanno dando riscontri?

Esiste una dimensione multidisciplinare di queste pratiche? Se sì con quali altri saperi si alimenta questa forma evoluta del Design?

È possibile riconoscere come Designer anche chi non si è formato propriamente nelle scuole di Design? Se sì, ha senso chiamarlo Design, nel senso più classico, o stiamo assistendo alla nascita di nuove pratiche?

Scadenza Full Paper **15 Luglio 2020**