



C A L L F O R P A P E R

LA DIDATTICA DEL DISEGNO: PER UNO STATO DELL'ARTE.

“E per cultura non si intende quella classica scolastica che tutti conosciamo e che comunque possiamo rintracciare nei libri, ma la cultura viva, la conoscenza di quello che succede oggi nel mondo dell'arte, la conoscenza di tutte quelle ricerche visive che vengono compiute oggi da tipi di artisti diversi, non più romantici o classici, ma ricercatori di immagini, attraverso ogni mezzo tecnico e scientifico”.

Bruno Munari, *Arte come mestiere*, 2007, p. 53.

“Ho detto rischiosa perché, incorporando una sperimentaltà sovente estrema, il disegno ci spinge inevitabilmente verso i territori sconosciuti della confusione dei linguaggi, della loro ibridazione e, forse, della loro cancellazione.

Probabilmente il disegno è quella parte del nostro spirito che ci chiede che cosa sia il disegno stesso. In questo senso il disegno sarebbe sostanzialmente una domanda”.

Franco Purini, *Una lezione sul disegno*, 1996, p. 32.

“Replicabili a piacere, in ultima istanza si sottraggono a una vera simmetria con il nostro sguardo e la nostra presenza. La loro legittimità dipende dalla nostra lealtà e dalla nostra disponibilità a credere. Noi prestiamo loro la vita che possediamo per farle apparire in maniera analoga, e così rimaniamo all'interno di una cultura che persiste tenacemente nel riprodurre nelle immagini la propria pratica sociale dello sguardo”.

Hans Belting, *I canoni dello sguardo*, 2008, p. 97.



Il disegno e la rappresentazione vivono oggi una fase di profonda transizione e riscrittura. L'evoluzione dei media digitali e le tecnologie emergenti come l'IA stanno ridefinendo i modelli di apprendimento, la trasmissione del sapere e i linguaggi stessi della disciplina. In questo scenario nasce **IN-SEGNO. Languages and Technologies for Education in Representation**, una rivista digitale internazionale concepita come campo aperto di discussione, convergenza e sperimentazione. L'intenzione è quella di catalogare e valorizzare le migliori esperienze di innovazione metodologica maturate all'interno dei contesti didattici accademici. L'identità di **IN-SEGNO** si fonda sulla natura intrinsecamente trasversale e universale del disegno. Soprattutto in Architettura, Design e Ingegneria, ma anche nei corsi di studi in Scienze della Formazione Primaria o Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo, saper disegnare costituisce il fondamento primario del percorso formativo e la base insostituibile delle processualità creative e analitiche. Il Disegno è un linguaggio comune che unisce e contamina discipline diverse: dall'architettura all'urbanistica, dal design alle arti visive, fino alla dimensione performativa e alle strutture musicali. Essa rappresenta il terreno d'incontro in cui l'idea prende forma, lo spazio viene decodificato e il pensiero si fa manifesto. L'obiettivo principale è alimentare un dibattito critico e transdisciplinare, favorendo il confronto diretto tra pratiche pedagogiche differenti, l'ibridazione e l'innovazione di strumenti tecnologici e l'uso di inediti codici espressivi. **IN-SEGNO** si propone come una piattaforma di interscambio tra didattica e ricerca e in un'accezione più generale per tutti i soggetti che intendono condividere i processi sperimentali, le criticità e gli esiti dei percorsi formativi legati alla rappresentazione.

Oggi ci si interroga su effetti e prospettive future delle continue mutazioni che coinvolgono la rappresentazione, a partire dall'avvento del disegno digitale, seguito dalla modellazione virtuale 3D, fino delle tecniche di VR, AR per concludere con la rivoluzione copernicana provocata dall'IA, che sta investendo sia ricerca che didattica. Negli ultimi decenni la rappresentazione ha ampliato la propria gamma di linguaggi attraverso sperimentazioni e uso di tecniche innovative che hanno amplificato le potenzialità. L'insegnamento delle materie della rappresentazione in architettura, design, e ingegneria vede coinvolte studiose/i operanti all'interno dei corsi universitari, post universitari e di alta formazione. Pertanto si ritiene necessario delineare uno stato dell'arte della disciplina che possa stimolare un dibattito sulle criticità attuali della didattica, allo scopo di mettere a confronto metodi, strategie, sperimentazioni e ibridazioni.

L'invito a presentare contributi è rivolto a tutti/e gli studiosi/e con esperienze di insegnamento accademico che intendono il disegno e la scienza della rappresentazione come dispositivi esegetici, linguaggi di ricerca e propulsori generativi nella formazione di un pensiero critico degli allievi/e.



A titolo esemplificativo si suggeriscono quattro (possibili ma non esclusivi) approcci:

- **Sperimentazione di linguaggi ibridi.**

Esperienze in cui si ridefiniscono i confini della didattica nell'era della transizione digitale. Rifuggire da stereotipi dicotomici quali l'eterno scontro fra analogico e digitale, in favore di un'esplorazione attiva delle intersezioni tra l'immediatezza dello schizzo manuale, il rigore della geometria descrittiva e le nuove frontiere computazionali, dall'intelligenza artificiale alle realtà immersive e aumentate.

- **Studio dei fondamenti storico-teorici della rappresentazione.**

Analisi e riletture critiche di trattati, codici, manuali, saggi e repertori grafici attraverso una sensibilità contemporanea. Approfondimenti e riflessioni che permettano di rintracciare nel passato i fondamenti teorici e possibili risposte alle sfide del presente, in modo da trasmettere alle nuove generazioni di allievi delle solide basi metodologiche.

- **Pratiche interdisciplinari.**

Sperimentazioni simultanee che connettano campi diversi, come ad esempio architettura e arti visive, design e semiotica, scienze umane, cognitive e filosofia, cultura visuale e psicologia della percezione, ovvero ambiti in cui l'atto del disegnare è considerato come un processo fenomenologico e conoscitivo profondo, essenziale per la strutturazione dello spazio e della mente del futuro progettista.

- **Teoria vs. Prassi.**

Esperienze che mettano a confronto didattica, ricerca e pratica professionale. Testimonianze su come il disegno continui a essere lo strumento insostituibile per abbreviare le distanze fra l'astrazione dell'idea e la realtà della materia costruita.

Si incoraggiano caldamente sia riflessioni teorico-metodologiche di ampio respiro, sia casi studio e resoconti critici originati da concrete esperienze didattiche condotte all'interno di laboratori o corsi di disegno e rilievo. Il contributo potrebbe concludersi attraverso una riflessione in cui siano esplicitate le modalità con le quali gli studenti abbiano accolto e recepito il percorso didattico proposto. **IN-SEGNO** non intende solo cercare risposte, ma formulare nuove domande.

La call, mettendo al centro il tema del disegno, invita alla progettazione di veri e propri manifesti grafici, capaci di illustrare e raccontare visivamente l'esperienza accademica. La multidisciplinarietà e la versatilità del disegno permettono di privilegiare le composizioni grafiche articolate, divise in più sezioni o che sfruttino la tecnica del collage, nelle quali le diverse metodologie narrative possano dialogare tra loro: schemi, schizzi, disegni a mano libera, render, tavole d'esame intere o parziali, quadri sinottici, fotografie ecc....

Un'elaborazione grafica quindi per esporre il *workflow* perseguito, i fondamenti teorici che hanno generato il percorso didattico scelto, le idee primigenie e le scommesse, le elaborazioni eseguite dagli studenti fino ai risultati conclusivi.



- Specifiche manifesto -

Layout Verticale, ottimizzato per visualizzazione a schermo.

Dimensioni Pixel 2480 x 3508 px.

Risoluzione 150 PPI.

Profilo Colore RGB.

Formato File PDF e PNG.

Peso massimo 5MB.

Il file deve essere nominato secondo la sintassi “cognome_nome_image.png”.

Nel caso di più autori, nominare il file con cognome e nome del primo autore.

- Specifiche testo-

A supporto del manifesto grafico, è richiesta la stesura di un testo correlato ed esplicativo della riflessione teorica scaturita dall'esperienza didattica illustrata.

Il testo va presentato in inglese (prima lingua) e/o in italiano (facoltativo).

Si invita a consegnare un file in formato .doc o .docx, secondo il template fornito, comprensivo di:

Titolo, Sottotitolo circa 200 battute spazi inclusi.

Abstract massimo 500 battute spazi inclusi.

Parole Chiave massimo 5.

Contributo Scientifico testo critico di massimo 10.000 battute spazi inclusi .

Apparato Bibliografico massimo 10 riferimenti.

Informazioni autori nome, cognome, affiliazione, mail .

Il testo deve essere redatto secondo le norme editoriali della rivista.

Il file deve essere nominato secondo la sintassi “cognome_nome_paper.doc/docx”.

Nel caso di più autori, nominare il file con cognome e nome del primo autore.



- Specifiche Audio -

Si invitano gli autori che lo ritengano opportuno, a sviluppare e condividere dei contenuti audio, a supporto dei contributi presentati.

Tipologia di Contenuto Voce / Musica Sottofondo / Podcast.

Formati Ammessi MP3 (.mp3) / AAC (.mp4 – .m4a) / OPUS (.opus).

Peso massimo 5 M (Riproduzione Audio/Musicale) / 20 MB (Podcast/Tracce Audio).

- Specifiche Video -

Si invitano gli autori che lo ritengano opportuno, a sviluppare e condividere dei contenuti video, a supporto dei contributi presentati.

Tipologia di contenuto Micro-learning / Supporto Visivo Integrato.

Formati Ammessi MP4 (.mp4) / MOV.

Durata massima 2 minuti.

Orientamento, Risoluzione e Formato d'aspetto 4K / Full HD / 1920×1080 / 1080×1080 (16:9 / 1:1 / 4:5 / 9:16).

Il file deve essere nominato secondo la sintassi “Cognome_nome_audio.mp3”.

Il file deve essere nominato secondo la sintassi “Cognome_nome_video.mp4”.

Nel caso di più autori, nominare il file con cognome e nome del primo autore.

- Specifiche consegna blind review -

Per la blind review, si richiede un unico file completo di testo e immagine in formato .pdf, gli eventuali contenuti video/audio in una cartella a parte. Il file .pdf e i contenuti video/audio, devono essere privi di tutte le informazioni e riferimenti che possano rendere riconoscibili gli autori.

Il file .pdf e la cartella, devono essere nominati secondo la sintassi: “cognome_nome_paper_blind.pdf”, “cognome_nome_media_blind.pdf”.

Nel caso di più autori, nominare i file con cognome e nome del primo autore.