

Challenge based learning

Rita Orlando

Open Design School manager



Challenge based learning approach

Learning by doing, peer-to-peer learning, multidisciplinary and co-creation are at the core of the unique Open Design School, a pillar project of Matera 2019 (Italy), the inspiration of the DeuS project.

The Open Design School is a design laboratory using a **peer-to-peer challenge based approach**, where **professionals of any discipline work together and share knowledge and expertise** while designing, prototyping, testing and delivering design solutions.

The Open Design School methodology goes one step further than existing design thinking processes by **applying real solutions to real problems, validated by real people**: it transforms applied research in the real domain.

The **challenge based learning approach** has been developed at Open Design School since 2015 and has demonstrated its efficiency either in problem solving and in informal learning: in the following pages, you can find an example of its application.

Festival
“So far, so close. Exercises in closeness”
Sept/Oct 2020

The Festival was designed by the Foundation Matera-Basilicata 2019 as a response to the restrictions imposed on live events due to the lockdown. It was performed in Matera and remote areas of Basilicata region (Italy).

The Festival was an experiment aimed at performing live events in the time of COVID, observing the pandemic influence on human relationships and codifying social behaviour influenced by safety restrictions.



Rationale

During the first lockdown phase, we asked ourselves if and how to restart live events, to fill a void opened up by the enforced cancellation of many cultural productions, in such an important year for the relaunch of activities and cultural ferment that, all together, we managed to generate in 2019 and previous years.

We chose to do so by asking ourselves precisely about the urgent issues posed by the pandemic, both in terms of new relationships between people in times of physical distancing, and of new relationships between urban and remote areas, along a path of rethinking and research that could define new rituals of being together and new ways of using public spaces.

Hence the idea of the Festival "So far so close. Exercises in closeness", which, as the title suggests, intends to design and apply exercises in closeness between people whose relationships have been strongly undermined by physical distance; but also exercises in closeness between the towns of Basilicata and Matera to seek, through art, a balance between often remote and rarefied places and cities.

The importance of experimentation

The **power of large numbers** and the **strength of collaboration**: it is from these two elements that the founding concept of open source comes to life. This is a model that brings together people (communities) and motivates them to work on shared projects that are also ambitious.

This type of approach recognises the **fundamental role of all participants** in each planning phase and takes maximum advantage of the capacity of networks between people to proportion systems effectively.

It is essential, in these systems, to guarantee that everyone has access to the information and solutions generated, so that the process can, from time to time, be completely rethought or perhaps only partially modified depending on the surrounding circumstances.

Encouraging exchange and dialogue between users who use different approaches and codes, making them the founding principle of design, means recognising that **there is no better solution than a set of possibilities that depict flexible and variable scenarios.**

The Festival »So raf, so close. Exercises in closeness« therefore, was intended not only as a schedule of cultural events, but rather as a set of events that see in the direct presence and exchange between artists, designers and the public the real moment of genesis of creative production.

A research tool to experiment with new solutions and document the creative process, from the origins up to ex-post considerations, in a logic of incremental improvement and continuous learning.

Once again, culture and creativity respond to circumstances by inventing new solutions even in unexpected and sudden scenarios.

The design stage

- appoint a coordinator / project manager
- define dates
- identify curators
- Draft program (multiple possibilities)
- Check artists' availability
- First check for venues (with curators / artists / local authorities)
- Identify tasks to be carried out internally
- Set-up the team (employees / consultants)
- Define the role of the Open Design School
- public call for the Open Design School group



The Open Design School team - call for experts

WHAT

co-creation of live events and public art projects / urban design / design - prototype and self construction of infrastructures at the service of the events / documentation of processes / final release of lesson learnt

WHO

- 2 architects, experts in festivals and events set-up, accessibility, tactical urbanism and landscape design
- 1 designer, expert in self-construction, digital and / or analogical fabrication, DIY and hands-on approach
- 1 service / social designer, expert in design relations and / or in facilitation of processes
- 1 visual designer
- + 1 team coordinator / 1 lab manager / 1 social media manager

WHEN

03 - 07 August: welcome and warm-up / sharing guidelines / relevant informations on the context

24 August - 15 November: applied research and product delivery
production of spatial installations, signages and coding of social and spatial relations, study of flows, creation of the open source manual



The overall team and areas of expertise

Internal (approx. 30)

1. Coordination / management
2. Curatorship
3. research and design departement
4. Communication (press office/digital/visual)
5. Events and technical production
6. Incoming and logistics
7. Audience engagement
8. Ticketing
9. Monitoring and evaluation
10. Contracts office
11. Procurement

External resources

1. Safety and security expert
2. Epidemiologist
3. Communication agency
4. Volunteers
5. Porterage



Turning the group into a team

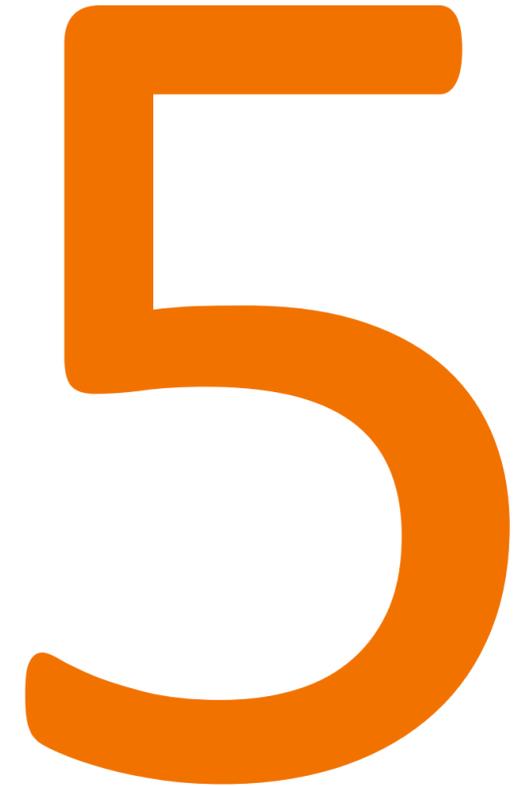
- Overall presentation of the program / aims / rules / external consultants and resources
- First introductory meeting: self-introduction/ background / relevant experiences
- Project handbook: contacts details / the Festival's program / artists' list and bio / performances' synopsis / venues / external resources / etc.
- Introduction of each department / areas and tasks / duties / rules / procedures
- Identify overlap and connections
- Provide everyone with the same level of information
- Shared archive / repository
- Fast communication channel
- Agree on rituals / recurring meetings: who/when/why
- Biweekly meetings for updates / lessons learnt / changes occurred / progresses / obstacles



ODS: designing new procedures and solutions for space / venues and audience management

The team has identified the tasks distribution internally, according to one's main expertise or interest

- Short daily project's progress check within the team (not necessarily with the manager)
- desktop research on relevant case studies / researches / essays / safety and security rules
- Field research: site visits / interviewing potential audience about live events in times of pandemic / collect inputs and data for design purposes
- Merge the artists' requests with new rules and restrictions
- design and test a new toolkit for live events (way-findings system, information displays, stage design, etc.)
- Internal group critique to identify a common solution
- Weekly peer-review with the general public and volunteers
- Fine tune the final products / outputs



Key tools

Learning by doing

- The research and the design phase happened in parallel with events.
- Every design solution has been amended, improved and validated keeping it open to minor adjustments required by its concrete application.
- The team had to self construct the design solution thus improving them while making and exchanging knowledge

Iteration

The research and the design phase happened in parallel with events.

What happened during the events was evaluated each time and led to new scenarios.

Monitoring and evaluation

Data collection before, during and after the events

Pre/after event meetings

PRE: general rehearsal / info sheets distributed to everyone

AFTER: collecting feedback from the team on the general organization

Documentation

Each step of the process has been documented as well as the audience reactions which were key to the research.



So Far So Close. Pratiche di vicinanza infra-pandemiche.

Il manuale. Cos'è?

Il presente manuale è uno strumento operativo del Festival di arti performative "So far, so close. Esercizi di vicinanza", una raccolta di strategie ed esperienze maturate nell'ambito del Festival ed in altre manifestazioni nazionali ed internazionali nel periodo infra-pandemico. Sviluppato parallelamente agli eventi del Festival che si sono tenuti in Basilicata dal 12 settembre al 24 ottobre 2020, il manuale ha analizzato i vari aggiornamenti normativi dei DPCM, confrontandosi con i progressivi cambiamenti riguardanti la regolamentazione e le linee guida per lo spettacolo dal vivo, terminando proprio in concomitanza della sospensione generale degli eventi pubblici e privati sancita nel decreto del 26 ottobre.

Il manuale non si configura come una guida definitiva, vuole essere piuttosto l'inizio di una ricerca fatta di contributi vari, esperienze sul campo e soluzioni progettuali che può e deve essere ampliata.

Il Manuale è organizzato in tre sezioni:

● **SO FAR. Ampliare il campo d'indagine**

È la parte di ricerca e di approfondimento sulle tematiche che gravitano attorno ai nuovi rituali imposti dal virus. Contiene contributi di artisti, architetti, ricercatori, filosofi, scienziati che hanno affrontato i temi della vicinanza, dello spazio pubblico e della pandemia.

● **APPARATI. Normative e soluzioni possibili**

È la raccolta delle norme, dei DPCM, degli articoli e dei progetti che hanno accompagnato la fase di ricerca. Riferimenti e casi studio presentano possibili soluzioni creative o spunti di riflessione rispetto alle nuove norme per il contenimento del contagio. L'utente troverà, inoltre, una selezione di manuali, guide e strumenti disponibili con licenza open source e pronti per essere utilizzati, migliorati e integrati.

● **SO CLOSE. Sperimentare sul campo**

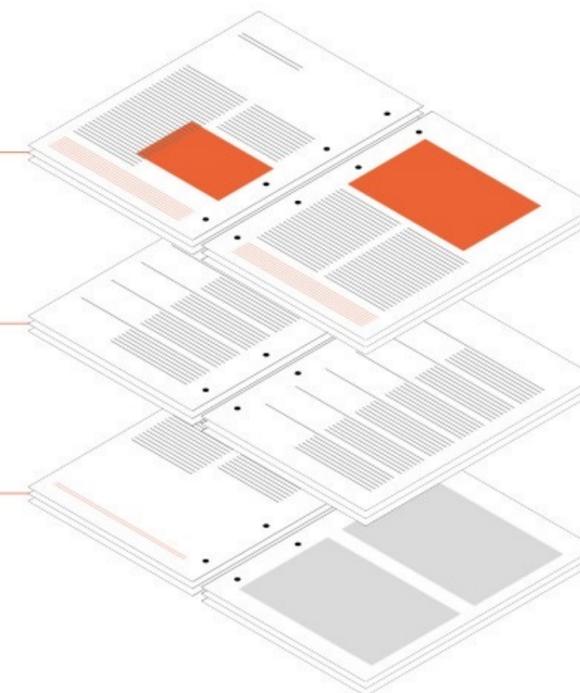
È la sezione strettamente operativa che comprende gli strumenti il metodo di indagine, i progetti, le strutture e i visual ideati, con l'analisi delle criticità e la restituzione dei risultati e delle soluzioni adottate.

Questa raccolta in continuo divenire viene distribuita con licenza Creative Commons CC BY-SA-NC in forma digitale e liberamente stampabile. Contribuire alla discussione sulla cultura come risposta alla crisi, ricercare soluzioni, condividere risultati, riflessioni e buone pratiche è il suo principale obiettivo.

● SO FAR

● APPARATI

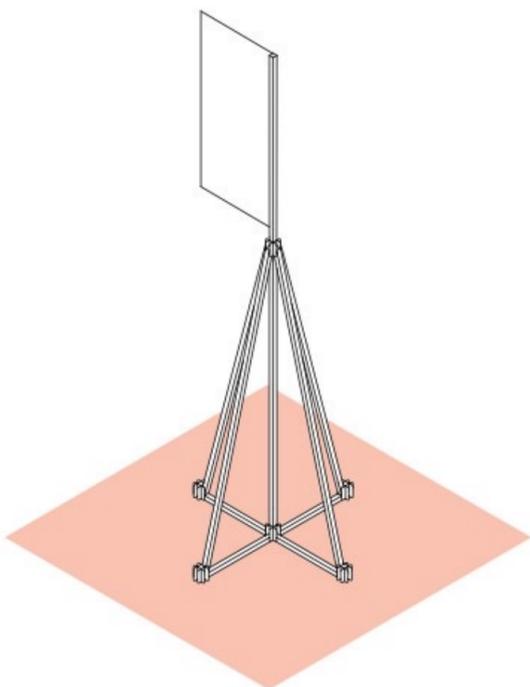
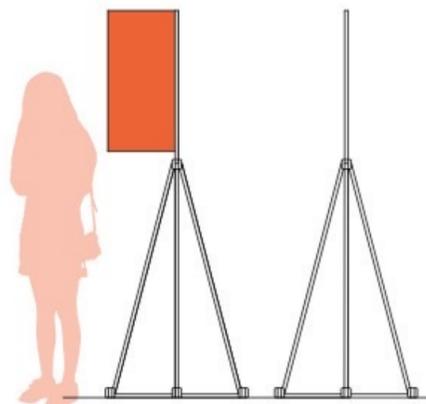
● SO CLOSE



Struttura di segnalazione

Struttura modulare fissa realizzata con tubolari a sezione quadrata (2x2cm) in acciaio, connessi a secco tra loro con giunti a pettine. Dotata in alcuni casi di bandiere con la raccolta dei gesti e in altri di pannello in DIBOND® contenente le indicazioni su come muoversi ed interagire nello spazio.

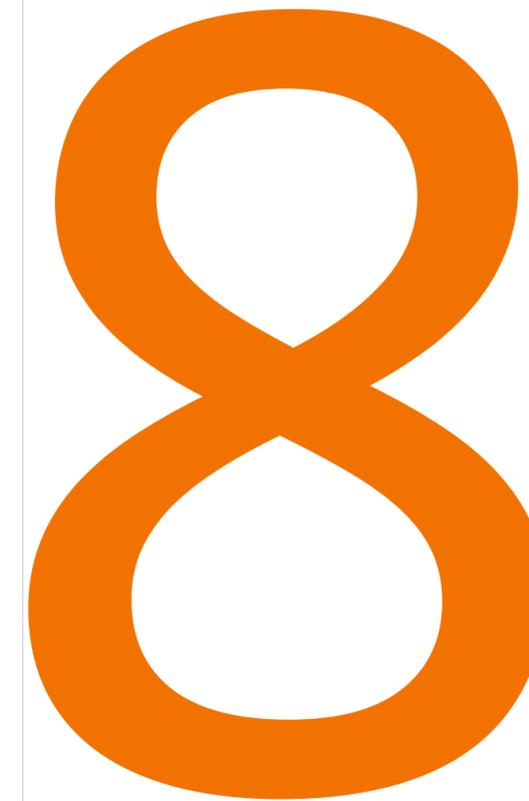
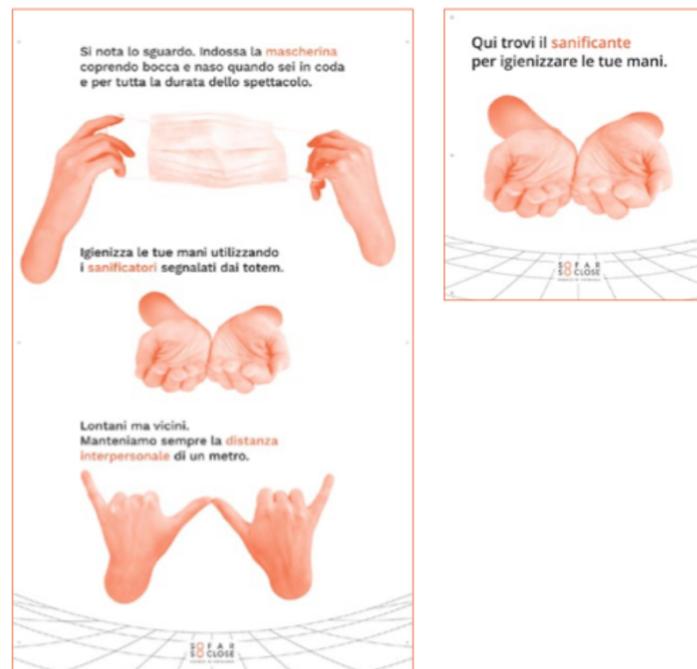
→ nell'abaco



Pannelli in DIBOND® 90 x 90 cm.
Utilizzati per la segnaletica direzionale sulle strutture di indirizzamento all'ingresso e all'uscita delle aree degli eventi.



Pannelli in DIBOND® 100 x 150 cm e 45 x 60 cm.
Utilizzati per la comunicazione delle regole fondamentali di prevenzione sancite dalla legge.



Stampa su tessuto nautico 40 x 80 cm.
Utilizzati per segnalare i luoghi degli eventi svolti in aree naturali.



Bermudas

Ideazione e coreografia di Michele Di Stefano
con MK

Sinossi

Creato dalla compagnia diretta da Michele Di Stefano, Leone d'Argento alla Biennale di Venezia, Bermudas è un sistema coreografico basato su regole semplici e rigorose che producono un moto perpetuo, adottabile da ogni performer come una condizione per esistere accanto agli altri e costruire un mondo ritmicamente condiviso. Il lavoro è ispirato dalle teorie del caos, dalla generazione di insiemi complessi a partire da condizioni semplici, e dai sistemi evolutivi della fisica e della meteorologia. Il risultato finale tende alla costruzione di un luogo carico di tensione relazionale, un campo energetico molto intenso (a cui il nome Bermudas ironicamente fa riferimento) attraversato da una spinta alla comunicazione immediata, necessaria per generare uno spazio sempre accessibile a qualunque nuovo ingresso.

Intervento

Il centro commerciale "Circo" si colloca al centro del rione San Giacomo, un quartiere prevalentemente residenziale nella zona settentrionale della città. Si tratta di un edificio ibrido con galleria commerciale, parcheggio, scuole e spazi polifunzionali, caratterizzato da numerosi punti di accesso e da un'ampia area esterna pavimentata. La performance si svolge sotto la galleria coperta, accessibile alla quota stradale. L'accoglienza del pubblico e la gestione dei flussi avviene in corrispondenza della zona adibita allo scarico merci presso il parcheggio nord del centro commerciale, in modo da sfruttare l'ampia superficie pavimentata disponibile all'esterno.

sabato 24 ottobre

Centro Commerciale "Il Circo",
Via Sallustio, Matera — MT

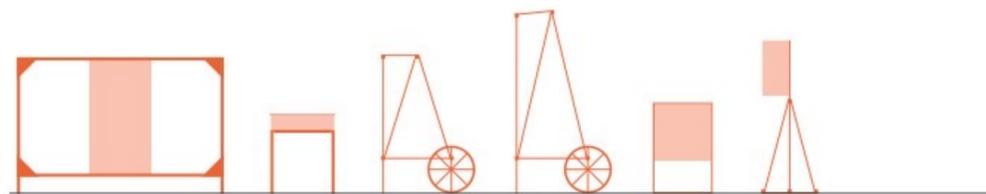
Una prima area è stata articolata come zona filtro dove accogliere il pubblico in maniera creativa. È stato realizzato, infatti, l'allestimento di un campo da gioco poetico dove sperimentare alcuni esercizi di vicinanza. I messaggi riportati sulle bandiere metalliche, sostenuti da snelle strutture piramidali, sono l'esito di una reinterpretazione creativa del protocollo GoDot ● pag. 100. La disposizione degli elementi consente la suddivisione dei flussi di pubblico, al fine di separare gli spettatori muniti di prenotazione da quelli in lista d'attesa. In virtù della versatilità degli elementi a disposizione, è stato possibile cambiare la configurazione relativa all'ingresso e alla gestione dei flussi in corso d'opera a causa delle avverse condizioni meteorologiche, spostando le strutture in corrispondenza dell'accesso alla galleria coperta, sul lato opposto rispetto all'area della performance.

Lezioni apprese

- 1 sperimentazione e test del kit GoDot, anche se solo parziale a causa della pioggia
- 2 è stato utile e importante scegliere come luogo dell'evento lo spazio del "Circo", sia per la peculiarità della destinazione d'uso (trasformata per l'occasione da galleria commerciale a spazio culturale), sia per la localizzazione del sito, dislocata in zona periferica rispetto al centro cittadino



Elementi utilizzati



Categoria
DANZA

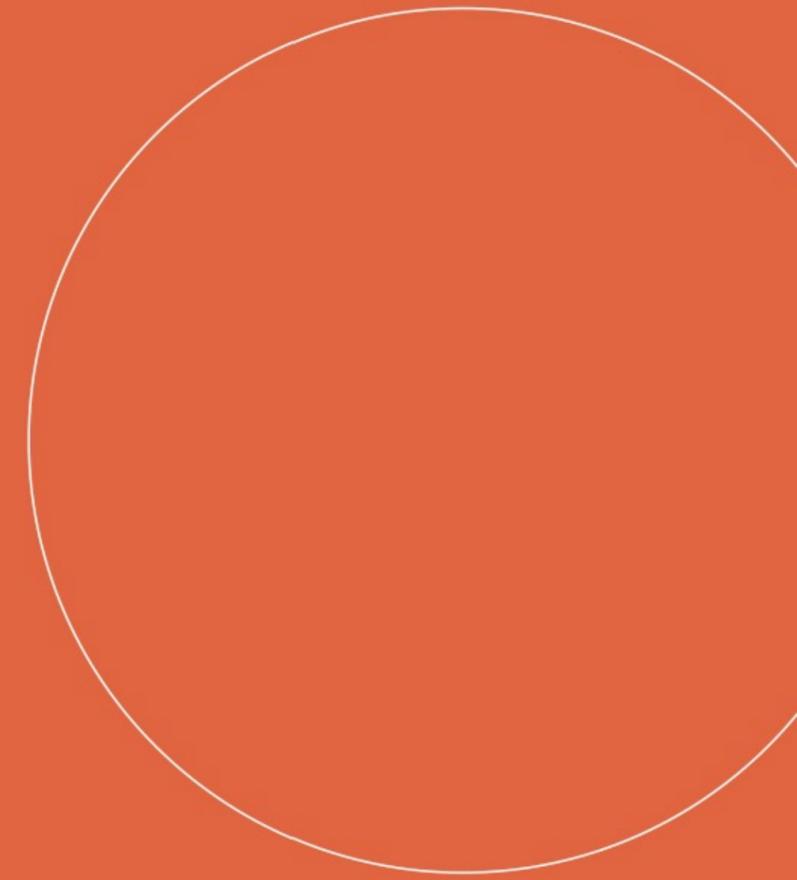
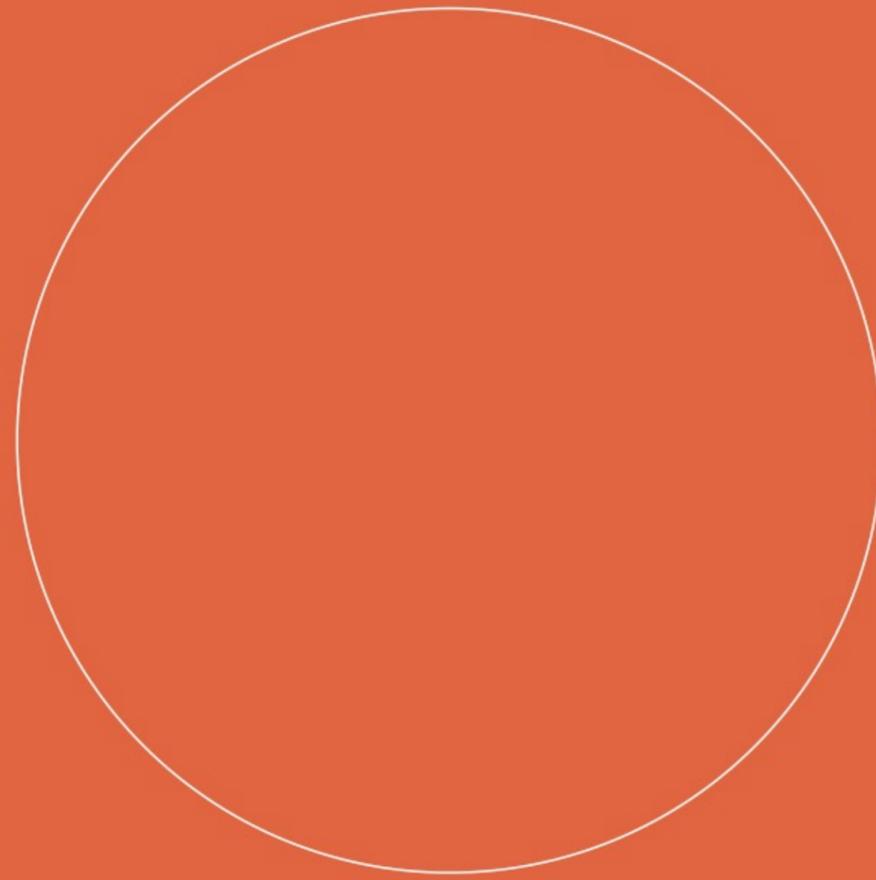
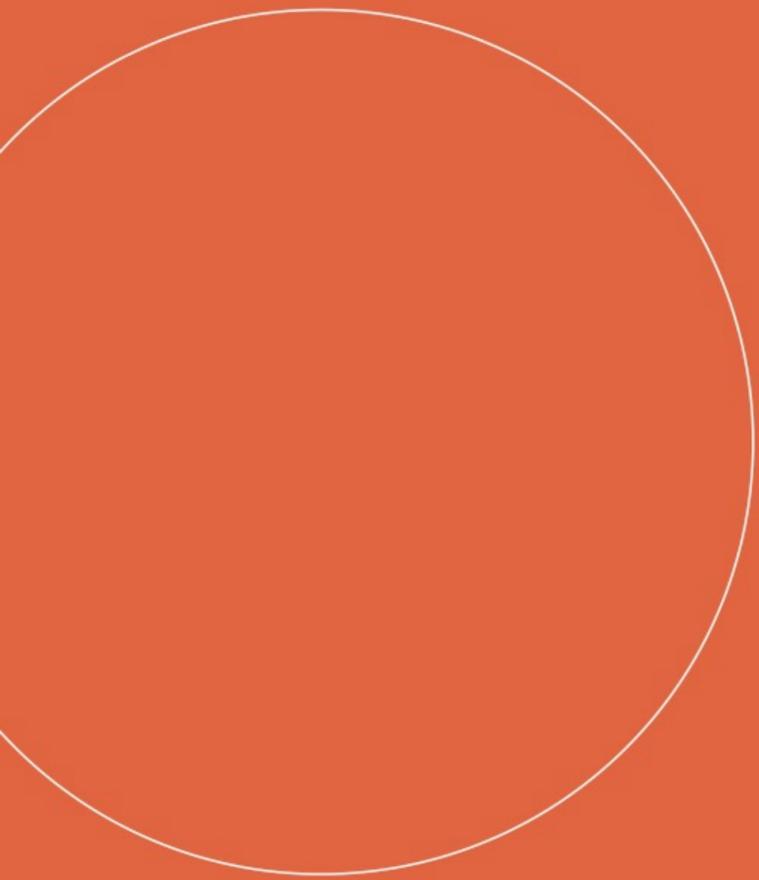
Tipo di performance
STATICA

Target
ADATTO A TUTTI

Posti disponibili
150



10



For more information please check:

www.matera-basilicata2019.it/en

www.odsmatera.it/en