

## Il laboratorio di Design di Ermanno Guida

### Ambulacro degli Appartamenti storici, Palazzo Reale

di C.Gily



L'IC 2 "Sauro-Morelli" l' 11 e 12 marzo ha visitato gli appartamenti e i giardini di Palazzo Reale a Napoli, ha partecipato al laboratorio "Dal logo al design", condotto da Ermanno Guida, professore dell'Università Federico II, ora dell'Istituto Superiore di Design di Napoli.

**Obiettivo:** Il Laboratorio tende a sviluppare ed approfondire le attività degli allievi di tutte le scuole corredandole del necessario bagaglio tecnico che diverse forme d'arte mostrano negli esempi-performance dell'EXPO; essi andranno trasformati in moduli didattici nelle scuole aderenti alla seconda fase del progetto (anno 2013-2014), concordata coi singoli istituti e svolta in loco. I laboratori scolastici potranno godere per un anno del tutoraggio attivo nelle loro scuole con un appuntamento mensile, approfondendo una sola unità didattica di Pedagogia della Bellezza, grazie all'iniziativa di LUPT-OSCOM e dell'USR Campania. A loro carico sarà una visita (o più) ad un museo,

la messa a disposizione di uno spazio (corredato di un computer e relativo proiettore) e di semplici materiali di lavoro.

I tre aspetti del laboratorio *Le energie dell'arte* approfondiscono tre diversi lati dell'arte – la struttura matematico geometrica del disegno-design - la necessaria sintonia energetica, l'ispirazione, che lega artista, visione, materia, pennello - l'apparire del colore come manifestazione della luce che fonda in un ordine che sembra istintivo ma è una percezione di futuro, di possibilità, di forma d'arte. Tre aspetti necessariamente congiunti in ogni opera, con diversa predominanza: guardare ad ognuno consente di cogliere l'arte come sinergia delle attività della mente.

**IL LABORATORIO DI DESIGN:** La storia della progettazione industriale si è arricchita con l'esperienza del movimento artistico *Arts and Crafts*, nato in Inghilterra nel XIX secolo, dell'attenzione per le arti applicate. In esso il processo artistico-creativo non è fine a sé stesso, ma si dedica alla concezione e realizzazione di oggetti d'uso, che con i moderni sistemi di produzione e l'utilizzo dei nuovi materiali, creano anche prodotti in serie destinati ad un pubblico. L'architetto tedesco Peter Behrens, che progettò per la AEG fabbriche, prodotti

industriali, comunicazione d'azienda, definì l'attività "riorganizzazione del visibile", il termine "industrial design" nacque negli Stati Uniti negli anni '40.

La storia del design caratterizza il XX secolo nelle filosofie progettuali moderne, l'oggetto rispetta valenze estetiche e funzionali, il designer è un creativo attento alla fruizione che medita nella chiarezza di uno scopo, come nella scuola di arti applicate del Bauhaus.

Al movimento *Art and Crafts* si ispirò anche Dewey, il celebre pedagogista che sin dall'inizio del '900 istituì nelle scuole attive laboratori di artigianato per allargare la formazione all'esperienza globale, senza limitare l'educazione alle discipline teoriche.

Oggi la scuola è attenta a creare competenze, cioè la capacità di risolvere problemi, che motivano la volontà d'agire tenendo presente la globalità dell'apprendimento, consentendo l'acquisizione di abilità. Il laboratorio è il luogo adatto per la formazione di competenze, consente di fare pratica di percezione, di uso di materiali e media, di progettazione mirata ad un fine da realizzare sulla base delle risorse disponibili, della consistenza del prodotto cui si mira, del team di lavoro. Tutto questo il laboratorio di design esercita in modo speciale, visto che il suo stesso iter professionale si basa su queste caratteristiche.

Qualifica l'attenzione al progetto con l'attenzione alla linea di fondo della visione, alla necessità della determinazione architettonica del progetto in termini estetici, cioè sia matematici sia funzionali sia mirati alla bellezza della realizzazione. Per questa sua natura, è facile trovare nessi che colleghino le sue attività alle discipline scientifiche della scuola: dal laboratorio d'arte che costruisce l'immagine, si può avviare la collaborazione con progetti ben delimitati da sviluppare nelle ore curricolari, fornendo un problema alle diverse discipline che insegnano i contenuti utili a risolverli. Inoltre il laboratorio educa a vedere negli oggetti di uso comune del mondo contemporaneo, dagli attrezzi di cucina alla moda, l'intervento attivo di un secolo di design, che collabora attivamente con le industrie e costruisce prodotti dell'esteticità diffusa, che fa di ogni casa un museo del design.

Inserire l'approfondimento del design nelle scuole, mostrare in quanti campi esso contribuisce all'educazione del gusto, è proporre ricerche azioni che incrementano negli allievi il know how di professioni attuali e competitive, ma anche aumentare le capacità percettive e le conoscenze estetiche dei giovani.