

Laboratorio Artistico

Obiettivi comuni e contenuti programmatici

Per configurare un piano di lavoro adeguato occorre un'idea condivisa di ciò che dovrebbe essere il laboratorio artistico, chiarirne gli scopi, i potenziali.

La prima necessità è quella di non dimenticare la specificità dell'istruzione artistica. Riconoscendo l'importanza di questo dato è possibile anche riconsiderare la valenza formativa degli insegnamenti che abbiano come oggetto di didattica questa particolare formazione; è possibile interpretare il laboratorio artistico come un insegnamento basilare per sviluppare esperienze d'approfondimento connesse alle discipline d'indirizzo; definire in modo chiaro l'intenzione di dare ai primi due anni di corso un carattere maggiormente propedeutico e orientativo.

Se le discipline d'area comune rispondono all'esigenza di una formazione complessiva e di base, anche quelle specifiche dell'area caratterizzante e d'indirizzo sono concepite come momento di formazione dell'individuo e come risorsa per l'elaborazione di contenuti di ampio respiro, ben al di là delle esigenze strumentali di una didattica propedeutica al triennio d'indirizzo.

L'insegnamento del laboratorio artistico non va inteso come attività già "indirizzata" verso i sei settori professionalizzanti che diversificano la nostra offerta formativa. Il termine laboratorio va inteso, piuttosto, come luogo dell'ideazione e della ricerca, del pensare e del fare, il luogo dell'acquisizione e della trasmissione delle conoscenze, opportunità di crescita per gli studenti, il luogo della pratica e del dialogo interdisciplinare.

Considerando la realtà delle scuole artistiche italiane dove, pur nell'abbondanza dei corsi, a definire la formazione artistica vi sono poche discipline e tutte limitate per il numero di ore curricolari, sarebbe doveroso riflettere sul ruolo dei laboratori identificandone le necessità e le urgenze.

Se ogni indirizzo coltiva l'intento di trasmettere la cultura del progetto, allora è naturale dedurre che rivolgersi a quelle esperienze indispensabili alla sua introduzione sia la cosa più importante. Introdurre alla progettazione significa favorire l'accesso alla complessità, mostrarne le connessioni optando per argomenti da ritenersi significativi; significa fornire delle metodologie e, allo stesso tempo, gli eventuali esempi per trascenderle ricercando anche esiti impensati.

Gli scopi condivisibili, dunque, consistono nell'educare gli studenti a un atteggiamento più riflessivo (anche semplicemente a partire dalla capacità dell'insegnante di soffermarsi a lungo sull'argomento individuato), nel costruire insieme alle classi, il presupposto analitico, la consuetudine a riferirsi a uno spazio, a una forma, a un oggetto in modo problematico.

Un altro passaggio irrinunciabile per il laboratorio artistico riguarda la relazione tra modello e disegno, l'esperienza del trasferire ciò che appartiene alla rappresentazione bidimensionale nello spazio tridimensionale. Il processo conoscitivo può essere affrontato anche seguendo

un iter rovesciato, può realizzarsi con l'ausilio di materiali fisici come pure di supporti virtuali. Quello che conta è, appunto, il perdurare della relazione dialogica, lo scambio tra le logiche dell'assemblaggio e quelle della costruzione grafica.

Ciò che può risultare di difficile comprensione nella rappresentazione astratta, bidimensionale, può essere esplicitato e assimilato attraverso procedure costruttive e di modellazione. Queste ultime, talvolta, risultano più efficaci per ricondurre una forma al proprio ordine compositivo.

La relazione tra modello e disegno, ereditata dai maestri del Rinascimento italiano e diffusa nelle migliori scuole artistiche del mondo, dovrebbe rappresentare il nostro metodo formativo d'elezione. In particolare nelle scuole italiane, sarebbe da considerarsi argomento fondante, oggetto di riflessione didattica, opportunità d'identificazione nella provenienza culturale.

Altrettanto significativa per l'educazione al progetto è l'esperienza della composizione. Comporre implica l'invenzione di quel che definisce il campo visivo, metterne in relazione le parti, comprenderne i pesi come gli equilibri, organizzare lo spazio, talvolta ornarlo. La stessa accezione del termine ornare richiama il senso della gerarchizzazione, corrisponde all'azione dell'ordinare. Anche semplicemente impaginare una tavola appartenente a un iter analitico come quelli sopradescritti può rappresentare un inizio, comunque un accesso alle problematiche della composizione. E la presentazione di un elaborato grafico richiede un ordine, o più specificamente, una serie di accorgimenti da considerarsi formativi allorché attivanti processi cognitivi e attentivi. In altri termini, il laboratorio artistico deve proporre degli esercizi di configurazione considerandone le molteplici, possibili, declinazioni; mettere in atto modalità di organizzazione spaziale trattando l'esistenza di strutture e griglie nascoste, di combinazioni modulari e d'altro genere, facendo riferimento alle variabili visive, includendo aspetti sintattici, dunque le componenti narrative e comunicazionali che implicano la relazione tra la forma e lo spazio, la forma e il tempo.

Organizzare lo spazio di un foglio in modo consapevole implica la conoscenza della sua natura di "campo" di forze e tensioni visive che rendono il suo spazio non omogeneo e neutrale ma già reso discontinuo e asimmetrico da una serie di fattori culturalmente indotti di cui, in genere, abbiamo una scarsa consapevolezza. Un percorso di educazione artistica, potrebbe, in estrema sintesi, essere anche inteso come quello di una progressiva acquisizione di questo tipo di consapevolezza. Se il pensiero visivo è un modo di vedere il mondo, gli strumenti per intraprendere questo percorso non possono che provenire da tutte le aree della conoscenza. In questa scuola tradizionalmente si sono individuate due aree caratterizzate da strumenti e quindi da linguaggi propri che afferiscono alla *cultura del progetto*:

- *linguaggio logico,*
- *linguaggio comunicativo espressivo.*

La psicologia della percezione, trattata in forma prevalentemente applicativo/intuitiva, è fin dai tempi del Bauhaus divenuta un caposaldo della didattica del basic design. Occorre, in altri termini, una didattica che comprenda un minimo di relazione con le problematiche della percezione visiva e che introduca al concetto di coerenza formale (rapporto forma/funzione; forma/materia).

Contenuti

Ciascuna parte di questo percorso prevede l'educazione all'uso di due degli strumenti privilegiati del pensiero visivo: il disegno e la realizzazione di modelli che, in ogni contesto, assolvono a diverse funzioni: analisi, interpretazione, sperimentazione.

Benché la seguente scansione di argomenti si soffermi essenzialmente sugli aspetti operativi è evidente che i contenuti comunicativo espressivi assumano comunque la funzione primaria del produrre senso.

Non meno importante è la questione dei linguaggi visivi. La suindicata produzione di senso è auspicabile proprio a partire dall'introduzione ai differenti codici di rappresentazione, alla varietà dei linguaggi e alle loro specifiche applicazioni

Metodi di composizione spaziale nel piano:

nel piano

Composizione modulare e tassellazioni basate sulle isometrie: traslazione, rotazione, riflessione, glissosimmetria (esercizi di Munari, tassellazioni di Heesch);

nello spazio

Sviluppi volumetrici del piano: forme derivate da piani sagomati e piegati (poliedri,, packaging, origami, popup)

Analisi morfologica

Analisi delle strutture nascoste esistenti in natura: ricerca sulle strutture geometriche delle forme biologiche, frattali, spirali logaritmiche, sezione aurea;

Sviluppo di immagini, forme e dei solidi

Studio dell'oggetto: scomposizione e riduzione della forma ad aggregati di volumi primari; disegno in proiezione ortogonale e assonometria (da svilupparsi in parallelo e da intendersi come strumenti di analisi).

Realizzazione di modelli

Estrusioni da griglie compositive bidimensionali.

Composizioni volumetriche derivate dall'aggregazione di poliedri.

Composizioni volumetriche ottenute dall'aggregazione di elementi identici ordinati secondo regole geometriche.

Ricerca dei materiali finalizzata alla coerenza formale del modello.

Esperienze di progettazione

iter progettuali basati sui risultati delle sperimentazioni metodologiche e rivolti verso diverse ipotesi di destinazione d'uso.

Rappresentazione

L'acquisizione dei metodi di rappresentazione è da intendersi come un approccio concreto al linguaggio più tecnico e astratto delle proiezioni ortogonali. Queste ultime andrebbero sempre introdotte in maniera coordinata alla rappresentazione assonometrica, adoperando griglie che facilitino il processo di analisi della forma.

Realizzazione di modelli finalizzata alla comprensione della configurazione spaziale dell'oggetto.

Studio della forma applicato alle proporzioni tra le parti.

Rappresentazione in scala.

Individuazione dei codici di rappresentazione più adeguati alla forma, alle sue funzioni, e alla sua comunicazione.

Bibliografia

Arte e percezione visiva - R. Arnheim, ed. Feltrinelli.

Grammatica del vedere – G. Kaniza, ed. Mulino

Design e comunicazione visiva – B. Munari, ed Corraini

Da cosa nasce cosa – B. Munari, ed Corraini

Fantasia – B. Munari, ed Corraini

Make Art Lab, Percorsi interdisciplinari per fare Laboratorio Artistico nei licei – E. Mapelli e M. Telloli, Dino Audino Editore

Il colore dipinto - G. Di Napoli, ed. Einaudi.