

## **COMUNICAZIONE VISIVA E DISEGNO. UNA ESPERIENZA DI LABORATORIO PER IL CORSO DI LAUREA IN SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA**

Francesca Fatta

University of Reggio Calabria, ffatta@unirc.it

### *Keywords*

comunicazione visiva; geometrie; disegno; linguaggi grafici; disegno per l'infanzia

### **Premessa**

Si presenta la prima esperienza di un corso e un laboratorio di Comunicazione visiva e Disegno al primo anno del corso di laurea quinquennale LM – 85Bis Scienze della formazione primaria. Per la nostra università si tratta della nuova istituzione di un corso di studi finalizzato alla preparazione culturale e professionale degli insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria, un percorso formativo che consente l'acquisizione di competenze ad ampio spettro, non solo disciplinari, ma anche psico-pedagogiche, metodologico-didattiche, organizzative e relazionali.

In considerazione del fatto che l'intero percorso deve abilitare all'insegnamento sia nella scuola primaria sia in quella dell'infanzia, tutte le discipline contemplano proposte didattiche destinate ai due ordini di scuola.

Per il SSD ICAR/17 è presente un corso di 9 CFU e in laboratorio di 16 ore pari a 1 CFU da svolgersi al primo anno, al primo semestre. In questo caso si è partiti dall'assunto che senza divertimento, senza passione non può esserci apprendimento. Da qui deriva la necessità dell'edutainment che ha pervaso l'intero laboratorio.

### **Antefatto**

Su tale premessa, si è svolto nelle giornate del 4, 5 e 6 dicembre 2018 il primo laboratorio di Comunicazione visiva e disegno del nuovo corso di studi magistrale in Scienze della formazione primaria. Il laboratorio si è tenuto subito dopo la chiusura del corso e ha dato modo agli studenti di poter mettere in atto strategie comunicative e di rappresentazione destinate all'infanzia. Le attività di pittura, fumetto, fotografia, arte e geometria si sono mescolate e integrate per sperimentare la lettura delle immagini e imparare a comporre con queste.

Circa 150 studentesse e studenti hanno lavorato con 10 docenti ed esperti nel campo del disegno, della rappresentazione e della comunicazione visiva per sviluppare e potenziare le capacità artistiche e per comunicare in modo creativo e formativo col mondo dei bambini.

Il laboratorio si è articolato in modo coordinato in dieci tavoli di lavoro e si è svolto in un'ampia sala attrezzata, più un'aula multimediale.

### **Manifesto di presentazione**

Nei giorni conclusivi del percorso teorico, si sono anticipati i temi dei dieci tavoli tematici e si è redatto un manifesto complessivo che potesse dare in sintesi i contenuti che si sarebbero sviluppati nei tre giorni e i materiali necessari per realizzarli. I dieci tavoli di lavoro hanno ospitato da 12 a 20 studenti ciascuno coordinati da tutors esperti nel campo del disegno, della rappresentazione e della comunicazione visiva per sviluppare in tre giorni le attività di carattere teorico/pratico programmate.

### **I docenti e i tavoli tematici**

Al laboratorio hanno partecipato:

- Marinella Arena: *Astrafavole, narrazioni in geometria*;
- Manuela Bassetta: *Parolibere, il disegno delle parole*;
- Gianni Brandolino: *Il gioco dell'oca, il labirinto ermetico e la struttura simbolica*;
- Francesca Fatta: *I teatrini delle figure parlanti: commistioni tra arte e comunicazione visiva*;
- Natale Mancuso: *Il teatro delle geometrie volanti: pattern, forme, figure*;
- Andrea Marraffa: *Nobody is perfect, ritratti in movimento*;
- Domenico Mediati: *Simmetrie: giochi d'incastro con figure geometriche semplici*;
- Claudio Patanè: *City-mending, rammendi di paesaggi urbani*;
- Paola Raffa: *Pop-up book, libri in 3D*;
- Agostino Urso/Francesco De Lorenzo: *Fumetti e filastrocche: processi comunicativi ibridi*.

### **I contenuti teorico-applicativi**

I temi del disegno e della comunicazione visiva costituiscono il primo linguaggio a cui si ricorre per sviluppare e potenziare le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale:

- per osservare

Osservare e leggere con consapevolezza un'immagine, riconoscere gli elementi grammaticali e tecnici individuando il loro significato espressivo.

Individuare nei diversi linguaggi visivi le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e deco-dificare in forma elementare i diversi significati.

- per esprimere

Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita, sperimentare strumenti e tecniche diverse per esaltare la ricchezza della spontaneità dei bambini, il loro bisogno di affermare il proprio mondo.

- per comprendere

Occorre impadronirsi della grammatica segnica e delle regole compositive per essere capaci di “leggere” le immagini e “scrivere” con esse. Ogni linguaggio ha le sue regole (pittura, fumetto, fotografia, cinema, televisione...). Leggere e interpretare in modo critico e attivo i linguaggi delle immagini con un approccio di tipo laboratoriale per creare un atteggiamento di curiosità e di interazione positiva con il mondo artistico.

- per costruire

Sviluppare un processo ermeneutico, una costruzione che è anche interpretazione e interazione con l'oggetto di studio. Il soggetto deve essere coinvolto in una realtà complessa, della cui complessità è partecipe. Si deve imparare a produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumentali per apprezzare le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

### **Tavolo ASTRAFIVOLE: le narrazioni in geometria**

(Marinella Arena, professore associato)

In questo tavolo si è voluta esplorare una dimensione ludica che, con la leggerezza del gioco, scardina meccanismi consolidati della narrazione e della figurazione, utilizzando elementi formali semplici secondo schemi nuovi che danno esiti imprevedibili e a volte divertenti.

Prendendo a prestito l'esperienza di Warja Lavater, nei suoi libri di favole e il gusto combinatorio degli *Exercices* di Queneau (1947) si è provato a raccontare delle favole valutando come la scelta formale, grafica, cromatica, altera la percezione del racconto.

Durante le tre giornate di laboratorio, gli studenti hanno ideato e realizzato dieci 10 libri di favole astratte, chiamate ASTRAFIVOLE. Le favole, le più classiche, sono state raccontate usando solo

elementi geometrici semplici e, variando la dimensione, la scala cromatica e la disposizione, con un semplice gioco combinatorio si è raccontata una favola nota in modo creativo e divertente. Ciascun libro è stato progettato secondo uno schema comune di 10/20 frames e suddiviso in un numero di pagine che consenta di aprirsi a fisarmonica. In questo modo, una volta aperto il volumetto, si possono cogliere tutti i passaggi dei frames.

### **Tavolo PAROLIBERE: il disegno delle parole** (Manuela Bassetta, PhD)

Prendendo spunto dal volume di Bruno Munari, *Alfabetiere* (1972), il tavolo di lavoro ha invitato gli studenti a giocare con i suoni e le forme delle parole, ritagliando e incollando lettere e parole fino a definire immagini riferite alle parole stesse.

Si è riflettuto sul perché imparare a leggere e sulle modalità con le quali si insegna ad un bambino a farlo. Si è ripercorsa l'esperienza dei calligrammi e si è voluto sperimentare un metodo divertente, creativo atto a portare il bambino, ma non solo lui, a dei giochi anche di non-sense, che possano creare legami tra lettera, parola, suono e immagine. Lo studio delle lettere, dei grafemi, infatti, ci porta a scoprire che, oltre ad avere un senso e un suono legato alle convenzioni linguistiche, questi sono anche segni tracciati sul foglio, sono prima di tutto immagini.

Il tavolo ha voluto riprendere i calligrammi di Apollinaire (1918) le *Parole in libertà* di Marinetti e gli alfabeti pittorici di Paul Klee e Vasilij Kandinskij, per creare dei “testi visivi” con stretto rapporto tra lettere, forme e colori.

### **Tavolo IL LABIRINTO E IL GIOCO DELL'OCA** (Gianni Brandolino, professore associato)

Si è partiti dal famoso Gioco dell'oca, dalla sua struttura a spirale ripartita in 63 tappe in cui ricorrono alcuni simboli fissi e conduce verso il raggiungimento del centro, del “giardino dell'oca”, meta di un “cammino sapienziale iniziatico”.

Si è riflettuto sulla spirale del gioco che si svolge sempre in senso sinistrorso, come ad indicare che il raggiungimento del centro va inteso come “una risalita verso l'origine” (Scolla, 2014).

Si è compreso il significato simbolico del gioco che può essere inteso come una rappresentazione simbolica del percorso stesso della vita i cui simboli descrivono appunto tutti gli stadi possibili dell'esistenza umana.

Si è poi considerato il tavoliere, ovvero il ripiano destinato al gioco. Un tavoliere può essere una tavoletta, un tabellone, una plancia, un piano, un foglio di gioco caratterizzato da riquadri, confini, linee, caselle, suddivisioni, simboli, figure, frecce e scritte. Sul tavoliere si muovono le pedine grazie al lancio dei dadi.

Con tutte queste premesse, il tavolo di lavoro si è concentrato sulla ripresa dell'antico gioco da tavolo come metafora della vita.

Sulla scorta di un tavoliere e di 63 caselle + 1 (arri-vo), si è mimato il percorso della favola di Pinocchio creando un mix fra letteratura pedagogica classica e moderna, dotata di una certa dose di disillusione e ironia, ridefinendone accidenti (il gatto e la volpe), imprevisti (la balena), premialità (la fata turchina) e – alla fine – il traguardo ambito nella trasformazione catartica di Pinocchio in un bambino in carne ed ossa.

### **Tavolo FIGURE PARLANTI ovvero: il teatro della comunicazione**

(Francesca Fatta, professore responsabile del Laboratorio) Il tavolo si è occupato di letture di immagini. Nella parte teorica si è affrontato il tema della valutazione di tipo emozionale che si dà di un'opera d'arte. successivamente si è passati ad un giudizio di livello superiore che implica un minimo di conoscenza delle tecniche artistiche, delle tipologie di opere d'arte e dei periodi storici e culturali nei quali queste si sono realizzate.

Altrettanto si è fatto per alcuni manifesti pubblicitari, realizzati spesso da artisti famosi o da importanti grafici esperti nella comunicazione visiva. La lettura di un'opera e di una pubblicità sono state l'occasione per far parlare le immagini, anche tra loro, ritrovando e scoprendo nell'arte sensi e connessioni tra significato e significante.

La rilettura delle opere assegnate, sia di tipo pittorico (dal Rinascimento alla contemporaneità) che di carattere grafico comunicativo (pubblicità dal primo dopoguerra alla contemporaneità) è passata attraverso varie fasi: dall'acquisizione dei dati preliminari di un'opera (tipologia, autore, datazione, dati tecnici, dimensioni, committenza), si è passati all'analisi del soggetto (lettura iconografica e iconologica), per concludere con la lettura del linguaggio visivo.

Sulla base del ridisegno manuale della composizione visiva, si sono ridisegnati gli elementi del linguaggio (forme, linee, figure, colori, luce), per

passare poi alle strutture (configurazioni, pesi, linee di forza, ritmo, simmetria).

Infine, in una ricucitura creativa e arbitraria, è stato realizzato un teatrino (cm.20x20x20) in cui le commistioni tra pittura e comunicazione rimettono in gioco gli elementi in primo piano, quelle in secondo piano, e infine lo sfondo, come per ricreare un dialogo spaziale tra parti della rappresentazione.

### **Tavolo IL TEATRO DELLE GEOMETRIE VOLANTI** (Natale Mancuso, artista)

Il tavolo ha avuto come obiettivo quello di guidare lo studente all'uso consapevole della scansione geometrica nello spazio, lavorando in tre steps. Il primo passo riguardava un semplice esercizio su un foglio A4 a quadretti (0,5 x 0,5 cm.), un piano con una griglia rigida, predefinita, all'interno della quale muoversi secondo vincoli e libertà. L'invenzione, l'ingegno e l'estro sono stati i presupposti dai quali si è partiti per creare dei veri e propri pattern realizzati con pennarelli neri a punta sottile. Ciascuno studente, all'inizio costretto in un contesto limitante e ossessivo, una volta impossessatosi della griglia teorica, ha affrontato in modo creativo la campitura dei riquadri realizzando motivi sempre più complessi.

Il passo successivo è stato quello di utilizzare i fogli con i disegni dei pattern per rivestire l'interno di una struttura in poliplat di cm.50x50x50. I decori incollati gli uni con gli altri, hanno definito le pareti e il pavimento di un ideale teatro geometrico; un rivestimento totale in bianco e nero con un risultato grafico di tipo optical. Il terzo step è servito a rompere la ossessività del bianco e nero e della griglia di base grazie alla composizione di alcune forme di animali costituite da figure geometriche semplici e realizzate su cartoncino rosso, collocate in sospensione tra le pareti della scatola. L'effetto finale della composizione collettiva è stata una sorta di "teatrovoliera" animata da figure mobili.

### **Tavolo NOBODY IS PERFECT.**

#### **Volti, simmetrie e profili**

(Andrea Marraffa, PhD)

Il tavolo tematico si è occupato dello studio del viso umano: simmetrie, asimmetrie, canoni, proporzioni auree, profili, sono stati gli strumenti teorico-metodologici attraverso i quali ogni studente ha provato a scomporre il proprio volto, analizzando ogni più piccola sfumatura e possibilità di combinazione. A partire da fotografie (in bianco e nero) 15x15 cm del volto di ciascun partecipante,

una frontale e una di profilo, si sono sperimentati giochi di *mirroring* (la riflessione sull'asse centrale della metà destra e sinistra del proprio volto); il ridisegno della metà mancante (destra e sinistra) del volto (configurazione mista foto/disegno); la definizione delle principali geometrie che dominano il proprio viso; il ritratto a vicenda, l'autoritratto a memoria e allo specchio del proprio viso. Durante questi esercizi sono stati messi alla prova la capacità mnemonica e associativa di ciascun partecipante.

L'ultimo giorno si è svolta una seconda esercitazione pratica, in cui si provato a condensare quanto appreso, sintetizzandolo in una composizione plastica (scultura in cartapesta), basata sul tema volto- maschera, per creare figure bizzarre, grottesche e apotropache.

### **Tavolo GIOCHI di SIMMETRIE**

(Domenico Mediatì, professore ricercatore)

Il tavolo ha proposto uno studio sul tema della tassellazione del piano e dello spazio. Sono state fornite alcune nozioni essenziali sui movimenti di simmetria, sulle tecniche di tassellazione e sull'utilizzo di queste geometrie nell'ambito dell'arte e delle opere decorative nel corso dei secoli, con particolare attenzione alle sperimentazioni di M.C. Escher. La finalità del lavoro è stata quella di acquisire capacità di interpretazione delle strutture geometriche e dei motivi decorativi per poi riproporli tramite sperimentazioni di edutainment, ovvero di gioco e di apprendimento.

Nei tre giorni di laboratorio si sono realizzati disegni e motivi ripresi dai lavori di Escher, utilizzando scomposizioni e ricomposizioni di elementi costitutivi di complesse trame grafiche. Così si sono realizzati dei puzzle sia piani che tridimensionali utili a comprendere le regole e le potenzialità delle ripetizioni periodiche.

### **Tavolo CITY-MENDING**

(Claudio Patanè, dottorando di ricerca)

Il tavolo si è posto come obiettivo la capacità di sollecitare il partecipante verso un inedito "ascolto percettivo e consapevole" della città in cui vive. Il contesto su cui si lo studente si è mosso è quello dello spazio urbano che attraversa nel quotidiano, ed è stato stimolato a farne esperienza attiva, "appuntando" e "ricucendo", quelle trame e connessioni invisibili, che coinvolgono il suo corpo, la sua mente, la sua memoria e i luoghi che percepisce al suo passaggio.

Scoperta, gioco ed invenzione sono stati gli ingredienti di questa inedita narrazione, finalizzata a formare il futuro insegnante per innescare alle generazioni future un approccio più sensibile ed emozionale verso ciò che li circonda. Svelare la realtà partendo da uno sguardo attento, curioso, sensibile, ludico come quello del *Marcovaldo* di Calvino (1963), durante il passare delle sue "stagioni in città".

Prendendo in prestito l'esperienza del "rammendare", nell'opera dell'artista Maria Lai, lo studente è stato guidato ad indagare il paesaggio urbano quotidiano e, come l'artista nuorese, a trasferire le sensazioni, le visioni, i colori, le materie e gli spazi in elaborati finali, "opere d'arte". Testimoniandone matericamente così l'effettivo passaggio da ciò che si è attraversato e consumato con lo sguardo.

### **Tavolo POPUPBOOKS. Libri in tre dimensioni**

(Paola Raffa, professore ricercatore)

Il lavoro svolto è partito dalla considerazione che un libro pop-up è un artefatto animato in cui le pagine si muovono e si modellano. Un libro la cui forma è soggetta a modificazione e movimento e il linguaggio è espresso in uno spazio comunicativo tattile.

Il lettore diventa osservatore di episodi che narrano eventi capaci di trasformarsi azionando dispositivi mobili. Si tratta di un ipertesto in cui la trasmissione e la ricezione di informazioni sono diversi dal testo alfabetico; essi fanno riferimento a componenti visive, tattili, olfattive, sonore. Si modifica il canone comunicativo tradizionale e le informazioni sono comunicate attraverso un metalinguaggio intuitivo e esperienziale.

L'obiettivo che il tavolo di lavoro si è posto è stato l'ideazione e la realizzazione di libri pop up per la comunicazione, l'apprendimento e la didattica nella scuola primaria.

Il libro diventa oggetto di un progetto in cui contenuti, aspetto visivo, scelta dei materiali, regole grafiche e leggibilità complessiva tendono verso codici espressivi interattivi.

### **Tavolo FUMETTI E FILASTROCCHIE:**

#### **processi comunicativi ibridi**

(Agostino Urso, professore ricercatore e Francesco De Lorenzo, PhD)

In questo ambito si è condotta una riflessione su nuovi e originali modi di ibridare differenti media artistici con la finalità di costruire strumenti originali di comunicazione. Operazione raggiungibile,

in questo caso, attraverso la concorrenza di due media: il disegno (il segno grafico esprimibile attraverso l'uso del fumetto) e la scrittura (nel caso specifico attraverso le filastrocche di Rodari) a cui si somma poi, uno spazio concettuale di riferimento (la griglia grafica) sul quale i primi due insistono. In breve, si è provato ad ampliare l'esigenza di comunicare i temi indagati attraverso l'uso di un linguaggio immediato, sintetico, dinamico. Ovvero provare ad occuparsi di una nuova platea di individui –i nativi digitali– non necessariamente avvezzi alla rigidità ed ai formalismi tipici dei linguaggi accademici.

Ciascuno studente ha riletto in chiave grafica – quindi reinterpretativa – una filastrocca di Gianni Rodari concordata con la docenza utilizzando la tecnica del "collage" come sovrapposizione, contrapposizione e giustapposizione di immagini e/o disegni liberamente individuati, selezionati o costruiti. Dalla definizione di uno storyboard, alla costruzione, ricerca ed implementazione grafica di tutti i singoli disegni e/o immagini previste. Infine il montaggio finale e la stampa digitale del fumetto composto da 8 pagine, compresa la copertina.