



Arte: i documenti iconici e la didattica dell'arte-immagine



Quaderno per la scuola N° 4

a cura della Sezione Scuola



Arte: i documenti iconici e la didattica dell'arte-immagine

Corso di formazione per insegnanti ed esperti Judicaria a. s. 2018-19

con contributi di:
Alessandro Togni
Serena Bugna
Paolo Dalponte
Matteo Rapanà
Doretta Casagrande

Quaderno per la scuola N° 4

a cura della Sezione Scuola

Alessandro Togni, nato a Daone (1959), si forma alla scuola d'arte A. Vittoria di Trento e al DAMS di Bologna e nel 1983 apre la sua azienda di grafica a Tione. Diventerà presto socio del Centro Studi Judicaria (nato nel 1982) e poi critico d'arte e direttore della galleria d'arte dando un particolare impulso creativo alla sezione JudicariArte, mediante le mostre ma anche con le presenze e le partecipazioni a livello locale e provinciale.

Esperto conoscitore delle correnti artistiche contemporanee, fin dagli anni '70 è impegnato in un percorso di crescita artistica che cerca di fondere insieme arte, musica, supporti digitali e correnti pop e fantascientifiche. Questo lo porterà nel tempo a sviluppare un proprio unico e particolare stile artistico.

Doretta Casagranda, già insegnante di scuola primaria, laureata in Scienze della formazione Primaria presso la Libera Università di Bolzano-Bressanone è coordinatrice della sezione scuola del Centro Studi Judicaria. Interviene presso le Scuole della Judicaria come esperta nei percorsi didattici, in particolare per la Storia. Storia locale, Storia e Canto popolare. Ha collaborato alla stesura della collana "Quaderni per la Scuola".

Serena Bugna, classe 1987, è laureata in Conservazione e gestione dei beni culturali presso l'Ateneo di Trento.

Operando nel settore del restauro si è specializzata in storia dell'arte del Trentino, in particolare delle Giudicarie. Ha pubblicato uno studio sulla diffusione della pittura veneziana in valle del Chiese e contributi sulla scultura lignea giudicariense.

Lavora nell'ambito della comunicazione e della divulgazione e cura la gestione di progetti didattici e turistici.

Da poco eletta come membro del Consiglio Direttivo del Centro Studi Judicaria.

Matteo Rapanà, laureato al Corso di Laurea Triennale in Conservazione dei Beni Culturali presso l'Università di Trento e al Corso di Laurea Magistrale in Archeologia presso l'Università di Padova, ha proseguito gli studi frequentando il Master World Heritage Natural Management organizzato dalla Trento School of Management a Trento e il Master Universitario di II livello in Didattica Museale Generale presso l'Università Roma Tre. Ha collaborato con musei, università, soprintendenze ed enti pubblici e privati nelle attività di ricerca, divulgazione e valorizzazione del patrimonio culturale, con particolare attenzione all'utilizzo delle tecnologie digitali. Dal 2019 è funzionario responsabile al MAG - Museo Alto Garda, museo che si occupa della ricerca e della valorizzazione del patrimonio storico, artistico e archeologico del territorio affacciato sulla sponda settentrionale del Lago di Garda.

Paolo Dalponte, è nato nel Comune di Lomaso nel 1958. Ha frequentato l'Istituto Statale di Arte Applicata di Trento dove si è diplomato nel 1977. Dalla metà degli anni settanta si interessa di pittura ad olio ed una decina di anni dopo anche di grafica. Dal 1989 è membro dello Studio d'Arte Andromeda di Trento e si occupa con successo di grafica umoristica, ottenendo numerosi premi e riconoscimenti in Italia ed all'estero: Marostica, Bordighera, Belgrado (Serbia), Antalya (Turchia), Kaliningrad (Russia), Presov (Rep. Slovacca). Ha tenuto numerose mostre personali sia di pittura che di grafica: Trento, Bologna, Arcevia (Ancona), Novellara (Reggio Emilia), Novy Jicin (Rep. Ceca), Innsbruck, Lussemburgo, Opava (Rep. Ceca), Istanbul, Teheran. Nel 1992 realizza per le Edizioni Arca il gioco "Trentatré trentini", nel 1998 realizza il libro "Disegni dei segni" con il quale vince la Palma d'Oro a Bordighera. Dal medesimo anno è collaboratore di Smemoranda. Nel 2001 realizza le illustrazioni per il volume di storia locale sulla Comunità di Praso. Il Gruppo ITAS Assicurazioni pubblica sul proprio calendario del 2004 una serie di tele dalla serie "Trentapertrenta". Realizza il logo per il 110° Congresso Provinciale della S.A.T.. Realizza inoltre altri calendari e manifesti su commissione di privati ed enti. Illustra il libro "L'altra guancia" per le Edizioni Monti e "La voce delle radici" da Curcu e Genovese.

Presentazione

Con la pubblicazione del Quaderno n° 4 prosegue l'intento del CSJ, Sezione Scuola, di editare il lavoro derivante dai Corsi di Formazione. Una pubblicazione che include, a scopo esemplificativo, alcune pratiche didattiche sperimentate da esperti ed insegnanti nel corso degli ultimi anni. In essi, in particolare, viene evidenziato lo stretto rapporto tra studio, insegnamento e apprendimento, con uno sguardo sia a metodologie tradizionali o innovative.

Con l'intervento di docenti esperti il percorso formativo orienta lo sguardo verso la teoria attualizzando/contestualizzando il concetto stesso di "arte", consentendo la conoscenza di studi e ricerche che stanno alla base sia della disciplina trattata, sia delle varie metodologie nel campo del sapere.

Il contenuto del Corso e del Quaderno richiama gli obiettivi statutari, i temi "Storia" ed "Arte", derivanti da studi e ricerche del CSJ, dichiarati nell'art. 3 come nuclei fondanti dell'Associazione: "...raccogliere, salvaguardare, valorizzare gli elementi e quell'insieme di aspetti sociali ed umani che, sotto il profilo culturale, ambientale ed economico, rappresentano la storia delle Giudicarie e dei territori finitimi di pertinenza dei Consorzi B.I.M. fondatori...". Ai citati Consorzi B.I.M., del Chiese e della Sarca, va un sentito ringraziamento per il supporto e la fiducia riposta nell'impegno culturale del Centro Studi Judicaria, destinato agli Istituti scolastici, alunni, insegnanti, genitori della Judicaria.

Corso di formazione anno scolastico 2018-19

Arte: i documenti iconici la didattica dell'arte-immagine

Alessandro Togni, grafico e artista

L'opera d'arte e il rapporto all'arte infantile

Doretta Casagrande, docente in pensione
ed esperta in laboratori didattici

L'arte infantile e la pratica didattica

Dott.ssa Serena Bugna, storica dell'arte

**Le opere d'arte come documento storico iconico:
lettura ed analisi**

Dott. Matteo Rapanà, archeologo

I documenti archeologici

Paolo Dalponte, illustratore artista

Esempi di laboratorio: la reinterpretazione creativa

*“Scoprire l'arte è stare in bilico fra il noto e l'ignoto,
è vivere il fermento di ogni percorso creativo”*

Viviana Ranzato

L'opera d'arte e il rapporto all'arte infantile

a cura di Alessandro Togni

La definizione di “arte” aprirebbe un vasto dibattito, snodato attraverso il tempo e la storia. Oggi si afferma che ogni prodotto dell'uomo racchiuda un'anima artistica, dagli oggetti, alle manualità artigiane, alle illustrazioni ai disegni, pitture, sculture, innescando ancora una volta il “contrasto” tra colto e popolare, grande o minore.

Nella dissertazione a largo raggio, nella “cavalcata” avanti/indietro nel tempo ci si può occupare di alcune questioni che riguardano l'opera d'arte e i suoi “funzionamenti”, provando a scoprire o riscoprire se esista un raccordo, un contatto diretto o meno tra un'opera e i disegni primigeni dei bambini. Il tema è stato ed è esplorato con ricerche e studi, fin dalla fine dell'800.

I critici, attraverso il linguaggio specifico dell'osservazione e dell'interpretazione, leggono nell'immagine la forma, il significato o meglio la significazione (cosa sta dietro all'opera e alla comunicazione); la sociologia individua le funzioni dell'opera nel contesto.

La rilettura delle opere d'arte, nelle sue forme eloquenti come colore, segno, linearità, volumetria, consente di cogliere parallelamente nei disegni infantili espressioni di comunicazione, fantasia, creatività e invenzioni non sempre intenzionali, quasi sempre simboliche, che in modo evidente si ritrovano anche nelle opere artistiche o definite tali.

Ciò che accomuna l'artista e il bambino, oltre al segno intenzionale, è senza dubbio la manifestazione, quasi fisica della manualità, mentre è fondamentalmente diversa la individuale gestione di tempi e modi.

Le prime segnalazioni dell'arte iconica, nelle grotte di Lascaux o di Altamura, hanno un potere evocativo e comunicativo che è in parte quello che possiamo intravedere nei disegni dei bambini.

Il primo elemento di comunicazione è all'interno della disposizione grafica, pittorico - artistica e nell'ordine, definito anche “uniformità stilistica”.

Dal '700 in poi fornisce aiuto in tal senso il pensiero estetico dei filosofi tedeschi, da Kant a Hegel, che si occupano dell'arte, collocandola per le sue potenzialità tra quelle solide, convenzionali e lavorative.

L'autonomia dell'arte si manifesta attraverso il linguaggio con cui gli artisti producono le loro opere: così i bambini, che non hanno condizionamenti culturali pregressi, che non seguono strade precostituite, costruiscono “in progress” il loro processo evolutivo, evidente e importante nel linguaggio e nella rappresentazione della realtà.

Dal '700 in poi la Rivoluzione Industriale produce uno stato di meccanizzazione dell'operatività umana: l'arte, in questa occasione reagisce mantenendo fede all'artigianalità, per cui la manualità diventa a sua volta “manifestazione irriducibile”, per certi versi “rivoluzionaria”, assumendo una sorta di coscienza della propria funzione.

Nell'800 tale indicazione verrà ampliata fino a diventare “eroica”, ossia maggiormente preponderante con le manifestazioni del “sublime” e del “pittresco”. Queste due tendenze vivono fino al '900 e sono quelle che manifestano la maggiore o minore presenza di “condizione adulta”.

Il sublime ha una caratteristica impostazione, pur riservata, allarmante e quasi ingombrante dal punto di vista mentale, psicologicamente più oscura e vicina all'adulto; il pittresco è una condizione invece che offre varietà, disponibilità, socialità ed interscambio delle parti, caratteristiche proprie dell'arte infantile o giovanile. Questi distinguo od osservazioni si riconoscono anche oggi in molte opere classiche o romantiche o astratte, così come in quelle naive.

L'arte del 900 ha molte significazioni, “cose” raccontate attraverso segni e manifestazioni grafiche. Risente di ciò che accade nella filosofia, nella psicologia, nelle forme di pensiero che regolano forme, spazi, superfici, in un ordine e in una uniformità che può essere, come nei disegni dei bambini, improvvisazione. L'arte, pur nel rapporto stretto con le scienze, mantiene la propria pulsione creativa.

Si aggiunge poi il concetto di intenzionalità (diversa dal non voluto) e di manualità, che nel bambino non è pienamente inserita nella “esperienzialità” e che rimane a lungo un gioco impulsivo, così simile comunque anche nell’artista adulto.

Procede la voglia di fare l’artista che è apprendimento e sperimentazione continua per tutta la vita, ogni volta che le mani dell’uomo/bambino si apprestano a costruire o realizzare qualcosa in un processo di ricerca, l’impulso non totalmente cosciente ma spontaneo conduce all’opera d’arte.

Sempre nel ‘900, tempo dell’arte contemporanea/moderna, l’artista adulto ha la necessità di avere un suo linguaggio specifico interpretativo, così ben manifestato nelle varie “correnti”, dall’impressionismo, al cubismo, al futurismo, al surrealismo... per citarne alcune.

Negli ultimi 150 anni, in fondo, i processi di avanzamento e di avvicinamento dell’arte sono avvenuti per salti e rotture, capaci di modificare l’ordine preesistente. La considerazione verso l’arte è sempre molto alta, se non altro perché la si fa da 40.000 anni.

Picasso affermava: “... a quattro anni dipingevo come Raffaello, poi ho impiegato una vita per imparare a dipingere”. Essere capaci di tornare a disegnare come un bimbo, capace di “esplosioni spontanee”, non è certo un’impresa facile.

La lettura dell’opera d’arte

L’azione del leggere un’opera d’arte rappresenta una forma di elaborazione del linguaggio che, partendo dal senso condiviso dell’opera, porta ad una personale e originale interpretazione.

I critici, ma anche gli osservatori, magari con strumenti generici, sono in grado di dare una lettura dell’immagine in maniera “formalistica”. Le componenti che stanno sulla superficie, colori, grandezze, segni sono disposti ed interagiscono “sulla forma”.

Questo tendenzialmente fa il bambino che non produce ancora spazi tridimensionali giungendo solo in seguito e pian piano alla prospettiva.

Altra verifica degli elementi è quella data un punto di vista “strutturalistico”: si tratta cioè di comprendere come sono allineate le componenti dell’opera, quali siano gli spazi, come siano posizionate le figure, per giungere ad immaginare cosa stia dietro all’opera in termini di comunicazione e di inferenza, ovvero quando la manifestazione visiva di qualcosa produce l’effetto di far comprendere qualcos’altro. Quando ad esempio si disegna una montagna dalla quale sale una nuvola e si immagina che stia arrivando un temporale.

Ed ancora una componente “sociologica” inferente: si tende a verificare quali siano le funzioni dell’opera d’arte o del disegno all’interno delle dinamiche della società/ambiente in cui sono stati o sono prodotti.

Qui è anche possibile trovare motivi che spieghino quanto è successo all’interno di una società/comunità e di quanto l’opera d’arte abbia concorso alle trasformazioni.

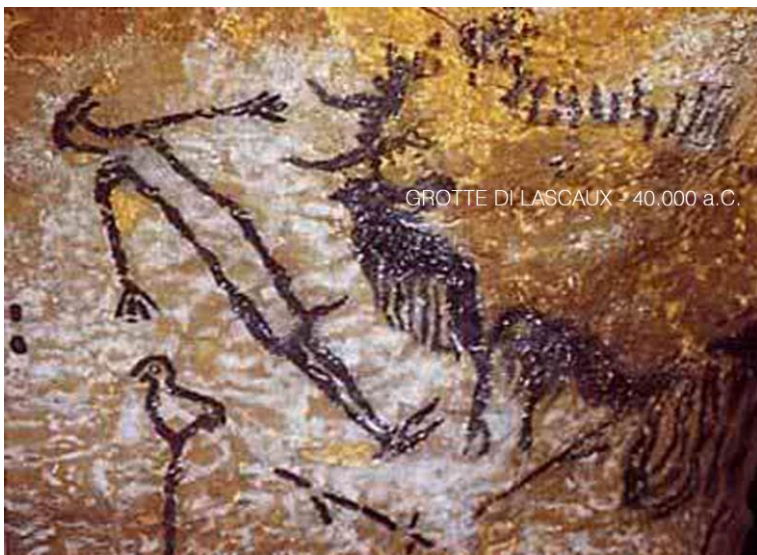
Quattro sono dunque i parametri fondamentali per l’osservazione di un’opera d’arte, trasferibili tout court a quella infantile: volumetria, plasticità, linearità, relazione intesa come sentimento, come conoscenza di quello che avviene nell’umanità.

L’arte è un mezzo che rende responsabili della “funzione linguaggio”. Un mezzo forse più potente della parola quando si manifesta l’insondabile, l’indicibile ed il superamento di una certa normalità.

Nel vasto panorama dell’arte

Osservando e leggendo alcune opere d’arte si prova qui a riconoscere gli elementi fondanti, le correlazioni espressive e le “tangenti” con il disegno infantile. L’arte colta si avvicina allo spontaneismo infantile, dal realismo della metà ‘800, superato il neoclassicismo, per arrivare all’astrattismo, alla semplificazione delle forme.

Grotte di Lascaux, 40.000a.C

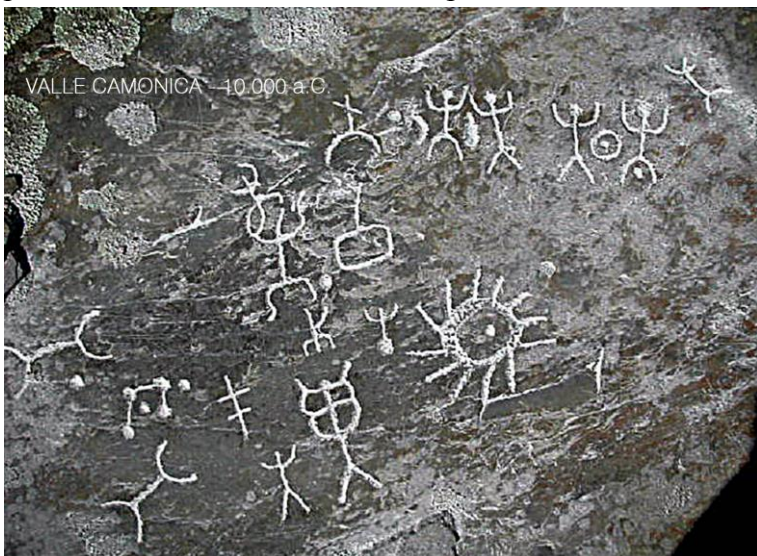


Si provi ad immaginare per quale motivo 40.000 anni fa l'uomo, impegnato a rispondere ai propri bisogni primari, abbia avuto modo di soffermarsi in quella grotta per lasciare il suo segno.

Disegno base, alba, momento supremo da cui l'opera d'arte prende avvio, consente agli uomini di manifestare il proprio sapere e saper fare, la voglia di esprimere un sentimento.

La volta della grotta segna il momento della memoria di sé, storia del contesto sociale, è documento iconico che consente di ricostruire la storia dell'uomo.

Picasso disse a suo tempo che tutto quello che viene dopo le grotte di Altamura e di Lascaux è decadenza. Affermazione forte, che sta ad indicare che lì c'è già tutto quello che noi possiamo comprendere di un'opera d'arte: forma interiorizzata, situazione, necessità di comunicare, congiunzione tra inizio e fine. Picasso riscopre la sua vocazione, nel "fare" il segno infantile, non del tutto controllato, immaginando di essere padrone di un cerchio che si chiude partendo dai primordi arrivando all'arte contemporanea.



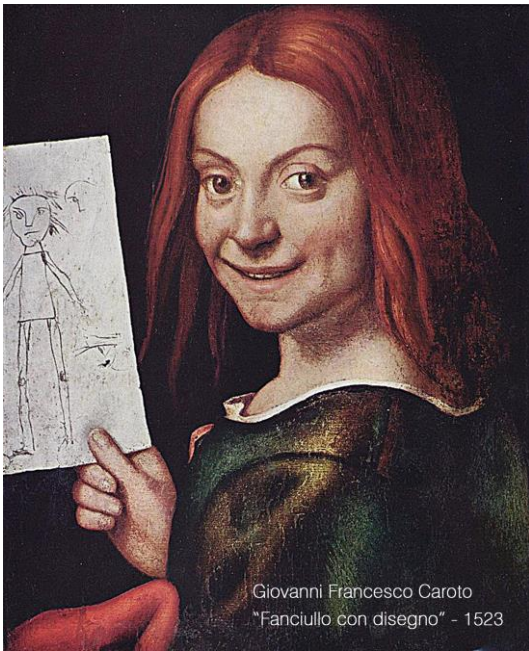
Le prime manifestazioni grafiche umane assomigliano al disegno infantile: numerosi studiosi affermano che per comprendere l'arte infantile è importante lo studio dell'arte primitiva.

Vi è infatti una somiglianza tra queste due arti. In tutte e due mancano, la terza dimensione, la prospettiva e le ombre, come anche in tutte e due vi è un'incapacità di rappresentare lo spazio.

Le proporzioni sono differenti dalle nostre. In entrambe le arti vengono rappresentati uomini e animali, perché sono vivi e in movimento; se appaiono le piante è un segno di maturità.

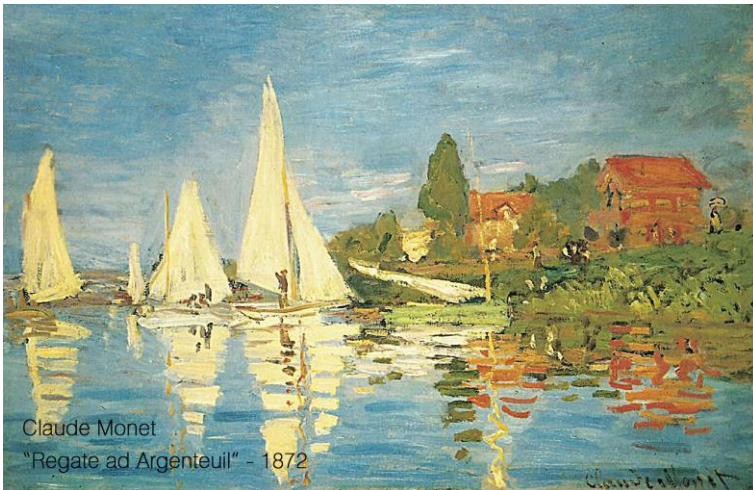
La memoria visiva del primitivo e del bambino vede dettagli che noi non vediamo, entrambi lavorano d'immaginazione, non copiano la natura, dipanano un atto spontaneo.





Giovanni Francesco Caroto, "Fanciullo con disegno", 1523

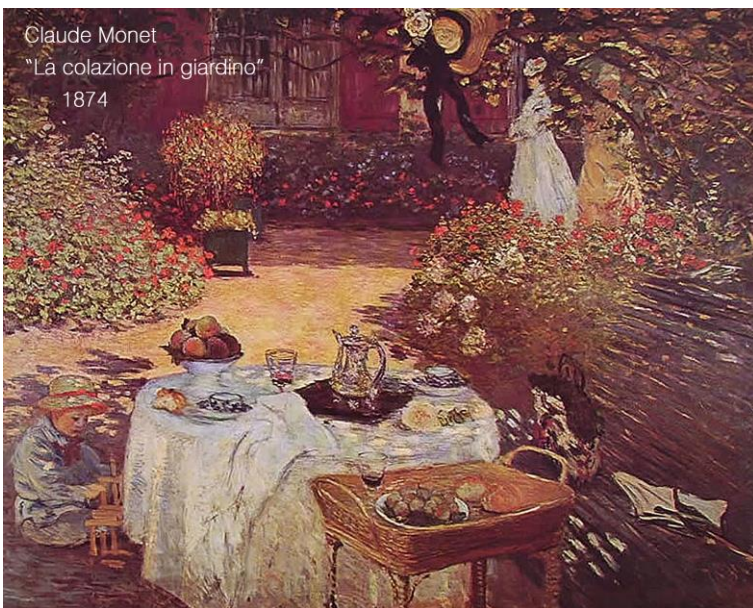
È un'opera atipica per le proprietà classiche del pittore del tempo. La posa, i panneggi, le pennellate "soavi" e plastiche, i passaggi di colori in gradazione, sono una serie di aspetti che hanno a che fare con la personalità del fanciullo. L'aver ritratto il disegno del fanciullo rappresenta un unicum nella storia dell'arte, attribuendo importanza al prodotto, magari realizzato nel passato, manifesta l'intenzionalità dell'autore di diventare un artista. Il disegno diventa patrimonio, testimonianza di quello che sarà definito secoli dopo arte infantile.



Claude Monet, "Regate ad Argenteuil", 1872

Claude Monet, "La colazione in giardino", 1874

L'impressionismo nasce con la funzione di staccarsi dal classicismo, dalle opere religiose, sacre o commissionate da grandi famiglie per la ritrattistica: escludendo i soggetti o relegandoli a figure piccole in un campo enorme si afferma come componente fondante il paesaggio.



Con l'impressionismo si annulla la volontà di determinare la terza dimensione, aspetto che prende corpo peraltro sin dal Rinascimento.

Monet in tali opere tende a rendere possibile il tutto sulla superficie. Non vi è profondità, i quadri sono suddivisi da tre linee in orizzontale, scarsa è la prospettiva.

Invero in un'opera del 1530, La Tempesta di Giorgione, si trovano gli stessi segnali: anche qui le figure cominciano ad essere "invase" all'interno di un paesaggio verdeggiante.

È questo che fa tendenzialmente un bambino quando mette tutto sullo

stesso piano, disegna una parte bassa, vicina, di solito chiara ed una alta, lontana e scura, approdando in questo modo alla rappresentazione dello spazio.



Duccio di Boninsegna "La Natività", 1308

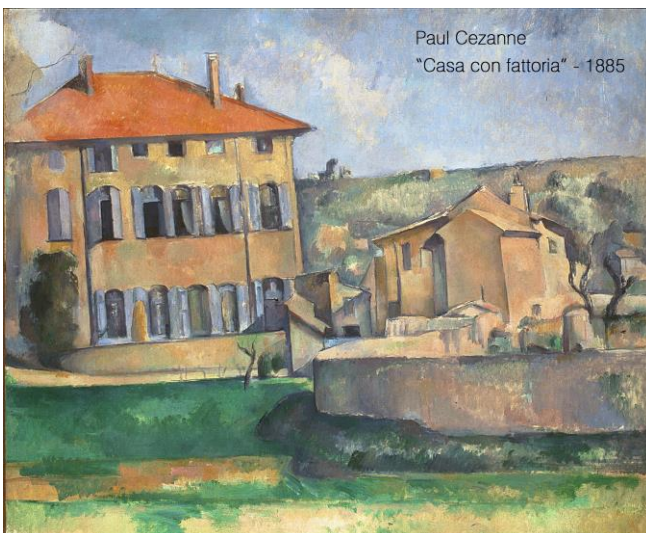
Centrale è la Natività, tutti gli altri elementi sono di raccordo, messi in posizione o dislocazione spaziali: destra e sinistra, ad esempio, hanno un significato di importanza. Se si vuole andar lontano, l'attenzione allo spazio e alle dimensioni è riscontrabile fin dagli Egizi per i quali la figura del Faraone era sempre la più grande.

Nel quadro il sottotetto manifesta una tensione verso la profondità, che è data dalle dimensioni e dalla posizione: è una prospettiva "gerarchica".



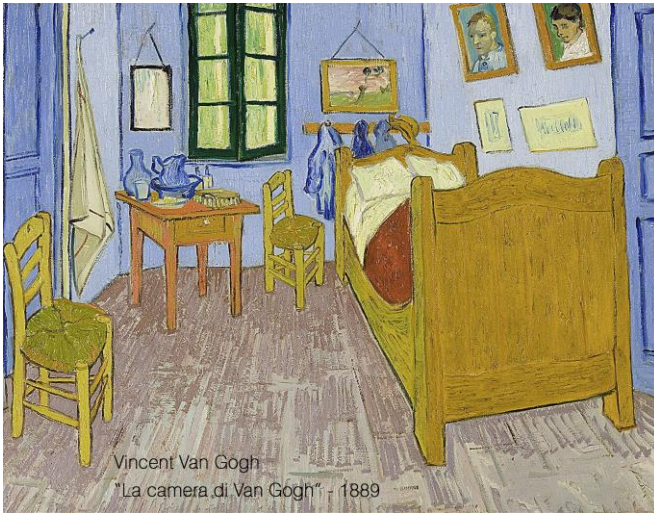
Giotto, "IL dono del mantello" 1299

Lo stesso vale per ove le diagonali dei bordi della montagna conducono alla testa di San Francesco: non c'è prospettiva definita.



Paul Cezanne, "Casa con fattoria", 1885

Si nota che la casa, pur avendo elementi prospettici, strutturata su tre fasce orizzontali, con il tetto frontale, in realtà fa vedere a sinistra una superficie che non dovremmo vedere. L'immagine sembrerebbe reale, ma appare astratta, molto simile a quella che realizza un bambino, che vede le cose da davanti.



Vincent Van Gogh, "La camera di Vincent Van Gogh", 1889

L'uso dei colori è l'aspetto più significativo dell'opera, al punto da far dire all'autore che la stanza era "perfetta per riposare". Anche qui l'elemento profondità è importante, rivela una prospettiva non esaustiva e, ad esempio, i quadri alle pareti, disposti in modo non organico, fanno capire un dissociarsi dal convenzionale modificando l'osservazione.

Ma non solo: tale dissociazione rappresenta una rottura, un cambiamento tra il prima e il dopo, sia per l'autore, sia per la storia dell'arte

pittorica in generale. I bambini usano i colori nella stessa maniera, netta e decisa: il giallo è giallo, il verde, verde... Nelle loro rappresentazioni, i disegni presentano spesso linee oblique, nel tentativo di far emergere particolari.

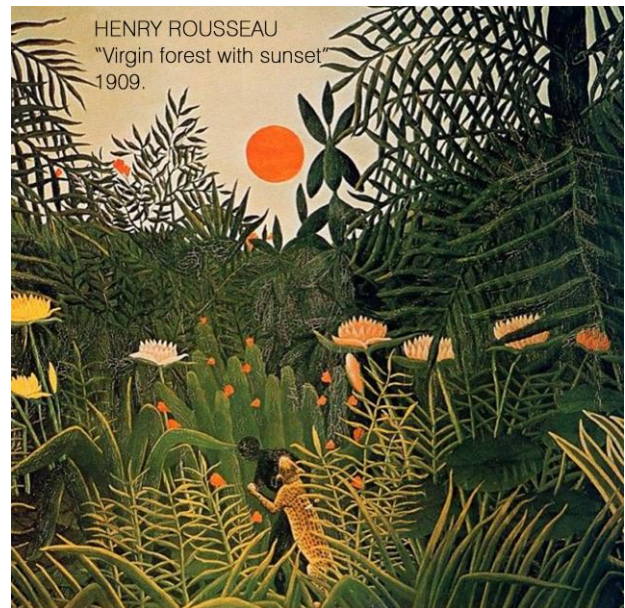


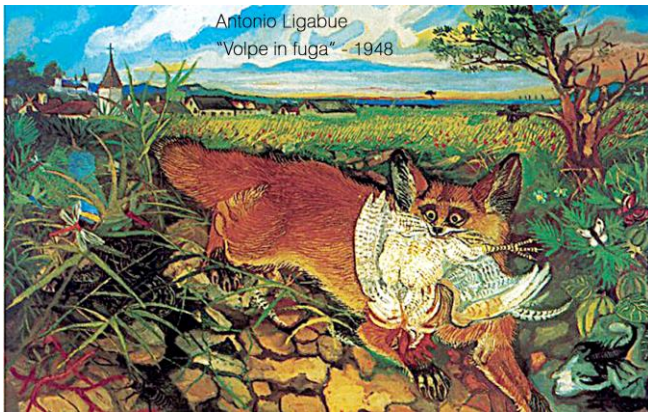
Paul Gauguin, "Buon giorno, Signor Gauguin", 1899

Anche qui c'è assenza di prospettiva, solo linee orizzontali, di territorio, colorate e linee verticali tra persone e cose. In realtà la volontà di prospettiva comincia a decelerare: lo spazio è su un'unica superficie. I colori, qui "non degradanti", non di contrasto, né di passaggio, producono vicinanza e lontananza verso l'orizzonte. Per Gauguin il paesaggio è componente fondamentale assieme alla semplicità, che da questo momento entrano all'interno delle dinamiche artistiche, con le avanguardie storiche, da Picasso al Futurismo.

Henry Rousseau, "Virgin forest, with sunset", 1909

La semplicità sopra accennata passa attraverso l'opera Naif, componente marginale nell'800, che si rivelerà indagine profonda per la trasformazione dell'opera d'arte. Invece di mantenersi ad alti livelli di ricerca, di creatività, di innovazione si affacciano opere quasi illustrazioni, in cui prevale un realismo popolare, spontaneo e infantile. L'opera naif è la più vicina a quella dell'infanzia, è narrativa, avventurosa: il mondo del racconto, della favola entra nell'arte di Rousseau che diviene un capostipite con le sue rappresentazioni di giungle e animali. I naif "distrucono" il classico, assumono un primitivismo esotico: sono cioè ancora una volta alba, fanciullezza.





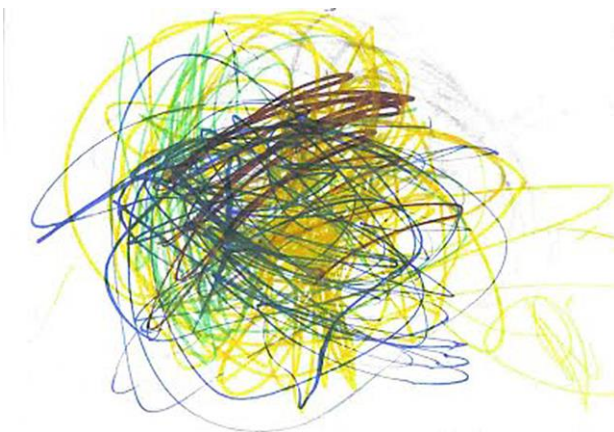
Antonio Ligabue, "Volpe in fuga", 1948

Non solo segni ma anche contenuti. Ligabue riassume nell'opera le tensioni e la volontà di descrivere, così come fanno i bambini quando "raccontano" i loro disegni.



Wassily Kandinsky, "Primo acquerello astratto", 1910

Presenta tutte le potenzialità dell'arte infantile: colori disturbati tra loro, macchie messe in dinamica veloce come una sorta di improvvisazione che non consente di vedere la rappresentazione di qualcosa; ecco quindi la tensione di linee in assenza assoluta di geometria, spontaneismo ispirato ad uno scarabocchio, tipico dell'arte infantile.



Si riscontrano le stesse caratteristiche in rapporto all'arte infantile in

Juan Mirò, "Carnevale di Arlecchino", 1910

quadro dal piano unico che contiene cose in accumulo, sorta di bagaglio culturale.



*Sintesi della "conversazione"
nel Corso di Formazione al CSJ
il 07/09/2018,
rivista dall'autore*

Viaggio tra opere d'arte del tempo contemporaneo Similitudini con l'arte infantile

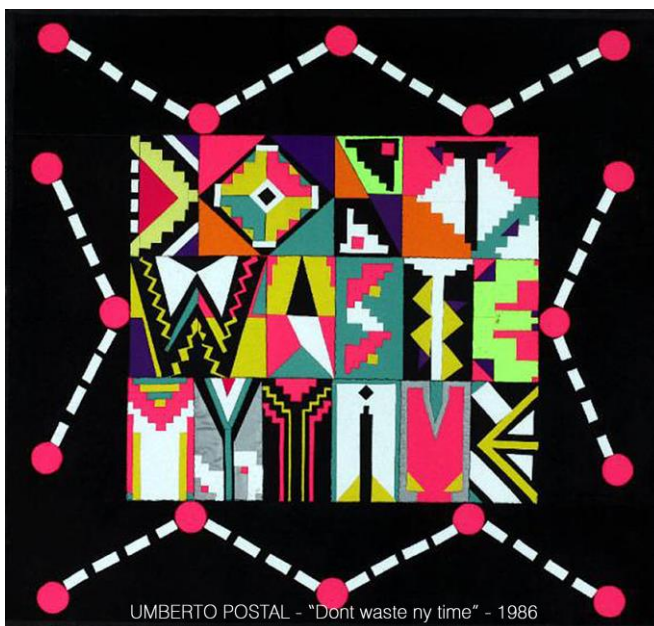
Paul Klee, "Figura di donna", 1924



Fortunato Depero, "Rotazione di ballerina e pappagalli", 1918



Umberto Postal, "Dont waste nY time", 1986



Carlo Sartori, "Autoritratto", 1993



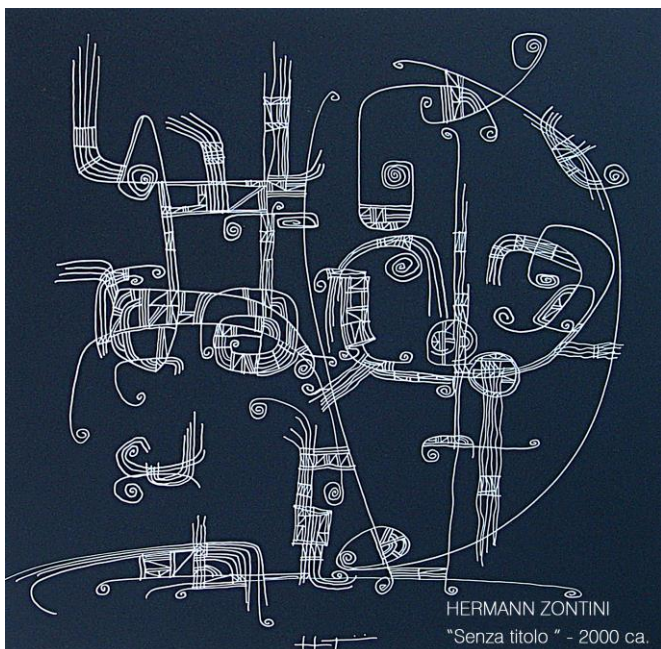
Amedeo Marchetti, "A festa già iniziata", 2004



Lo Me, "Volti", 2012



Herman Zontini, "Senza titolo", 2000



Fausto Melotti, "Toro", 1967



L'arte infantile e la pratica didattica

a cura di Doretta Casagrande

La scoperta dell'arte infantile

Il bambino è sempre stato considerato un soggetto che deve diventare grande il più presto possibile; i suoi disegni sono stati a lungo considerati una cosa di scarsa importanza. Il termine "arte infantile" è recente e parallelo all' identificazione del bambino come essere umano con la sua particolarità e le sue leggi specifiche, come evidenziano i numerosi studi anche psicopedagogici e ricerche, qui accennati.

Herbert Spencer (1854) sostiene che il disegno è un elemento di educazione, uno degli indizi più razionale circa l'educazione dell'intelletto.

Corrado Ricci (1887), è il primo ad utilizzare il termine "arte infantile".

Alfred Lichtwark (1887) scrive che il bambino nelle sue rappresentazioni degli oggetti semplifica secondo leggi che sono valide per tutti i tempi e per tutti i popoli e riconosce la relazione tra i primi tentativi dei bambini e quelli dei primitivi.

Jensen Sally (1895) nei suoi studi sull'infanzia parla per la prima volta di "arte infantile", benché ci avverta dello sbaglio degli adulti che giudicano i bambini prendendo a modello se stessi. I bambini sbagliano la proporzione, la divisione dello spazio, disegnano un numero sbagliato di gambe nei loro ritratti e nella rappresentazione degli animali.

Herbert Read (1941-1942) sancisce che l'arte è importante negli stadi primari dello sviluppo, è il risultato della riforma rivoluzionaria in Europa e in America nella concezione dell'insegnamento artistico.

Frank Cizek (1897-1938) pittore e non insegnante, studioso per quarant'anni e figura fondamentale nel panorama, mette in luce i vantaggi estetici e psicologici derivanti dal lasciar libero l'impulso creativo che è presente in tutti i bambini. Egli sostiene che bisogna permettere ai bambini di crescere, svilupparsi e maturarsi e che l'arte infantile è prima di tutto arte. Nel 1897 apre la sua primissima classe d'Arte del bambino, chiama "documenti" i disegni dei bambini, scopre le leggi che i giovani creatori seguono inconsciamente.

Siegfried Levinstein (1904) pubblica gli studi sul disegno dei bambini fino al 14° anno di età. rilevando che gli stessi hanno proporzioni diversi dagli adulti. Per i bambini disegnare significa descrivere e non rappresentare, disegnano qualcosa per dire qualcosa.

William Stern (1908) afferma che ognuno sperimenta sé stesso come il centro dello spazio che lo circonda, ma questo spazio si conquista solo per gradi. I bambini a due anni sviluppano la capacità di riconoscere oggetti rappresentati graficamente e a quattro escono dalla fase dello scarabocchio. Stern sostiene che lo scarabocchio sta al disegnare come il balbettare sta al parlare.

E' del **1909** la mostra di pittura infantile aperta al Salon giovanile parigino.

E' invece del **1938, a Londra**, la mostra di disegni infantili, visitata da migliaia di persone, con la vendita "delle opere" dei bambini.

Anna Wulff (1928) sostiene che l'insegnamento artistico deve educare l'intelligenza, cioè rappresentare la realtà direttamente dalla percezione, come è vista e non come immaginata. Il bambino è più simbolista che naturalista, questi disegni precoci non mancano di qualità artistiche e si cresce intellettualmente esercitando le facoltà e le funzioni.

Ad **Herbert Read, (1941)** si deve l'esposizione pubblica di disegni di bambini inglesi e la scoperta di come l'arte sia importante nei primi stadi di sviluppo.

Più recentemente **Carlo Ludovico Ragghianti, 1969**, segnala la necessità di approfondire il legame tra i disegni infantili, i primitivismi, l'arte medievale e la produzione figurativa dei primi decenni del '900, individuando da parte degli artisti, anche italiani, tracce di "regressione" verso il disegno infantile.

La psicogenesi dell'arte infantile

L'arte infantile è una componente della prima cultura dell'uomo che inizia con la nascita e prosegue con il gioco esplorativo prima della scuola.

Nei primi tre anni di vita il bambino scopre da solo una quantità di dati prodotti dalla sua esperienza. Usa i sensi e la mente per raccogliere dati e scoprire leggi del mondo fisico, riflette su queste e opera delle sintesi che alla luce di altre esperienze risistema. Nello stesso tempo scopre la dimensione affettiva del mondo.

Prima dei tre anni il bambino, nel contesto d'ambiente, scopre la parola con le sue regole e la usa per esprimere il suo pensiero. Scopre anche il segno e con i primi scarabocchi incomincia a raccontare ciò che del mondo lo interessa (casa, sole, albero, animali, persone).

L'evoluzione del linguaggio grafico è parallela a quella del pensiero e il percorso è una continua ricerca di modi rappresentativi e di soluzioni tecniche per risolvere ogni problema, ma che non coincidono con i canoni dell'arte classica adulta. Chi vuole giudicare l'arte infantile secondo le regole della prospettiva, delle proporzioni chiaro-scuro, conclude che l'arte infantile è sbagliata.

Negli ultimi 50 anni un'ampia letteratura ha documentato le tappe evolutive dell'arte infantile.

Già Cizek, precedentemente citato, nei suoi studi distingue gli stadi dell'arte infantile. Afferma che non vi siano limiti di età perché gli stadi non sono separati l'uno dall'altro, ma si sovrappongono, il passaggio da uno stadio all'altro è un processo graduale e continuo. L'evoluzione del disegno dall'infanzia all'adolescenza passa attraverso varie fasi di sviluppo che sono in relazione all'età, all'esperienza e a elementi culturali presenti nella vita del bambino.

Dalla prima classificazione di Cizek oggi distinguiamo la:

1. **fase degli scarabocchi:** (1 anno e ½). E' questa un'esperienza tattile e di movimento in cui il bambino lascia una traccia, acquisendo identità;
2. **fase dei simboli:** (dai 2 anni ai 4). Subentra l'esperienza comunicativa. Il bambino vuole esprimere qualcosa e scopre che un simbolo tracciato sulla carta può rappresentare un oggetto del mondo esterno. Il cerchio è un simbolo universale che può rappresentare quasi tutto. Il bagaglio delle immagini si fa sempre più complesso, c'è maggiore consapevolezza e una più ampia percezione del mondo esterno: al cerchio si aggiungono linee e verso i quattro anni c'è interesse per qualche particolare;
3. **fase dei disegni che parlano:** (5anni). I disegni sono comunicativi, i bambini attraverso il disegno raccontano storie, risolvono problemi, esprimono sentimenti;
4. **fase del paesaggio:** (5/6 anni). Il bambino ha ormai elaborato i simboli per rappresentare il paesaggio, ne perfeziona la visione attraverso continui tentativi. Divide il foglio in due piani, cielo e terra anche se spesso quest'ultimo manca e disegna tutto sullo stesso piano. E' una fase che dura a lungo e il disegno si arricchisce di qualche particolare;
5. **fase della complessità:** (8 anni). Qui il bambino si occupa di come sono le cose, prima era come stavano le cose. Cura i dettagli, gli interessa prenderne uno e renderlo più complesso. Il bambino sceglie ciò che vuole rappresentare: è la fase del *particolare*. Si delinea in questa fase la differenza di genere dovuta anche a fattori culturali e all'influenza dei media;
6. **fase del realismo:** (9/11 anni). E' la ricerca del gusto, la tensione verso la buona riuscita, realistica del disegno. Il bambino ama tanto il realismo perché sta imparando a vedere, la rappresentazione/disegno vede la prevalenza della tecnica che è aiuto e supporto. In questa fase delicata bisogna porre attenzione all'insoddisfazione, agli scoraggiamenti, (fase di crisi), a non usare, come educatori, una facile ironia o commenti negativi sui disegni. Il bambino deve accettare i paradossi: per disegnare, ad esempio un cubo a facce quadrate dovrà disegnare forme non quadrate. E' questo un processo illogico che si scontra con le nozioni verbali e concettuali ed è forse per questo che Picasso affermava che "la pittura è una bugia che dice la verità".

Lo scarabocchio è per un bambino una necessità assoluta e trova una grande soddisfazione nella ripetizione di una figura, linea, i colori. Disegni di quadrupedi con otto o dieci gambe non è incapacità di contare ma la gioia della ripetizione. Per un certo periodo di tempo i bambini disegnano la figura umana verticale-orizzontale, in seguito scoprono l'ambiguità della loro opera e inseriscono il movimento che è per loro molto importante.

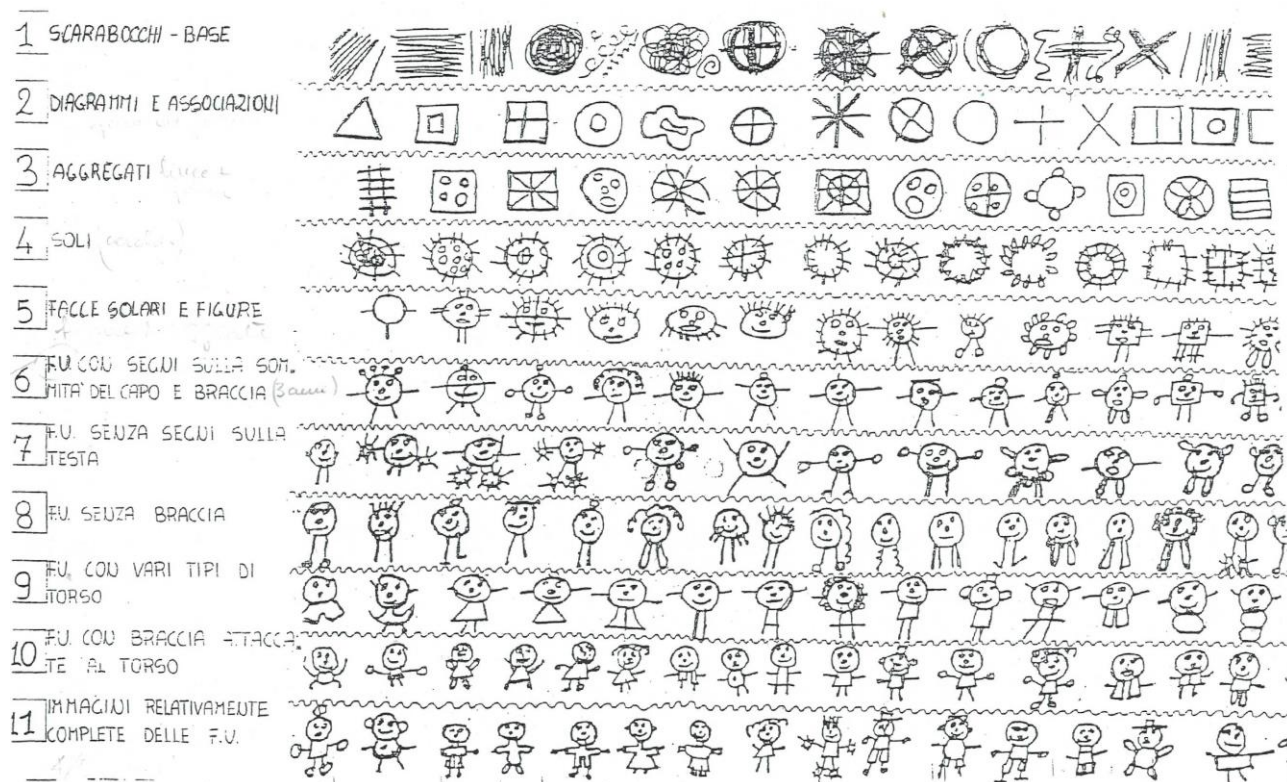
Nei primi disegni dei bambini l'orientamento spaziale dei piani è indifferenziato.

La forma pittorica si evolve in modo organico dai semplici pattern a quelli più complessi.

Il bambino non scopre la forma del cerchio attraverso l'imitazione di oggetti rotondi ma lo sperimenta con l'attività motoria.

Non esiste un rapporto fisso tra l'età dei bambini e il grado di evoluzione dei suoi disegni.

Evoluzione del segno/disegno dai due ai cinque anni (FU, figura umana)



Il bambino non ha il senso prospettico, ma rappresenta scene complesse usando il foglio come spazio dove collocare le figure di fronte, sui vari lati, ribaltate. Usa le sproporzioni per mettere in evidenza un particolare significativo, sceglie colori in funzione emotiva e passionale.

Se il bambino può portare avanti la sua ricerca in libertà, il linguaggio grafico infantile può raggiungere livelli espressivi notevoli, come l'artista adulto. Nell'arco della scuola primaria i bambini percorrono una ricerca simile a quella della pittura moderna sperimentando il realismo, la deformazione espressionistica delle forme e la pittura informale e astratta per comunicare con linee e colori i sentimenti e i sogni. La maggior parte degli adulti nel mondo occidentale non supera mai di molto il livello artistico raggiunto verso i 9/10 anni, quando, nello sviluppo delle capacità artistiche si entra nel cosiddetto periodo della crisi. Mentre l'infanzia è caratterizzata dal conflitto fra una sempre più complessa percezione del mondo e il livello delle proprie capacità, nella prima adolescenza si assiste ad un brusco arresto dello sviluppo artistico come capacità di disegno. Qui è indispensabile e molto importante il supporto dell'adulto che, con il dialogo e le tecniche, sia presenza autenticamente formativa.

E' importante conoscere il linguaggio grafico infantile, restituirgli autonomia espressiva considerando l'arte infantile momento iniziale e parte integrante dell'arte dell'uomo.

Nella pratica artistica

Il bambino come l'artista è alle prese con tre tipi di problemi:

1. problemi di contenuti che riguardano l'ideazione del soggetto, tema o motivo;
2. problemi di materiali e di strumenti, cresciuti nel tempo attuale, ma non c'è materiale o strumento che non possa essere usato per fini espressivi;
3. problemi di resa formale: l'arte acquista peso di realtà all'interno delle sue invenzioni, condizionate da esperienze conoscitive, emotive, relazionali e fisiche.

L'insegnamento ovvero metodologia e didattica dell'arte immagine

*“Sviluppare la capacità di sviluppare l'invisibile,
non le cose, ma i rapporti con le cose”
Henri Matisse*

La ricerca e gli studi

Ci indicano che è indispensabile una valorizzazione delle attività espressive attraverso la pratica di particolari abilità e future competenze. Il bambino non deve essere lasciato a fare tutto da solo, occorre un'attenzione alle sue capacità di apprendimento e all'abilità di utilizzare stimoli in varie forme. I bambini sono in grado di compiere un proficuo lavoro di ricerca su opere d'arte occupandosi di vari aspetti (materiali, tecniche particolari, funzione del segno ecc.). Nell'età della scuola primaria ha una netta prevalenza l'interesse per l'arte contemporanea per due ragioni: le forme di quest'arte sono presenti nell'esperienza quotidiana e nelle scuole si applicano già materiali, tecniche e modi espressivi delle avanguardie artistiche del Novecento.

Il medium espressivo

Il termine "medium" (neutro, plurale "media") è latino ed indica "ciò che sta nel mezzo": nel campo dell'arte, medium è il mezzo espressivo attraverso il quale l'artista trasmette il suo messaggio, mezzo che ciascuno può scegliere o inventare nei modi che ritiene più adatti allo scopo comunicativo che si prefigge; è in sintesi ciò che *"funge da elemento di collegamento fra il momento produttivo e quello fruitivo"* dell'opera d'arte. E' anche l'insieme delle proprietà fisiche del materiale e dello stile di rappresentazione proprio di una specifica cultura o di un singolo artista.

E' quindi ovvio che una conoscenza profonda dei media ed una corretta consapevolezza del modo di rapportarsi con essi sta alla base di ogni prodotto artistico, per salvaguardare al meglio la libertà espressiva e l'aderenza del risultato al concetto, poiché *"sia l'uomo-artista che la sua opera sono medium delle cose che attraverso di essa si dicono per chi ha la sensibilità di stare a sentirle."* (Maurizio Grilli, *"Il medium delle cose"*).

Nel disegno infantile il medium con cui è stato eseguito ci aiuta a capire che le rappresentazioni pittoriche devono essere poste in relazione all'esperienza che riflettono.

Il laboratorio di educazione all'immagine

L'educazione all'immagine valorizza l'apprendimento, rispettando il livello di comprensione del bambino e proponendosi sempre come scoperta.

I bambini sono i protagonisti dei laboratori: usano materiali e sperimentano nuove tecniche, scoprono diversi modi di comporre gli elementi del linguaggio visivo, riconoscono nelle opere d'arte ciò che hanno sperimentato.

Non essendo rivolta in modo specifico al bambino con particolari doti artistiche, l'esperienza di laboratorio permette ad ognuno di diventare protagonista, cioè essere sì considerato come tutti i compagni, ma anche come un'individualità autonoma.

Come per qualsiasi altro ambito educativo, il laboratorio avrà successo se si avrà considerazione e fiducia nel bambino secondo alcune regole di comportamento che richiamino all'autenticità, all'ironia rispettosa, alla flessibilità, alla critica costruttiva, alla considerazione del pensiero divergente come modo originale di risoluzione, all'accettazione dell'esempio frutto di competenze specifiche e all'accettazione dell'errore come elemento costitutivo del percorso di conoscenza.

L'educazione all'immagine valorizza l'apprendimento, rispettando il livello di comprensione del bambino e proponendosi sempre come scoperta.

Le opere d'arte come documento storico iconico: lettura ed analisi

a cura di Serena Bugna

Letture di una fonte storico-artistica

Educare al Patrimonio

Obiettivi della Scuola ma anche della società e dei contesti di vita portano alla costruzione di competenze e di comportamenti che ogni cittadino consapevole deve esercitare nel rispetto di tutto ciò che è Bene collettivo ed individuale. Importante è dunque far conoscere e studiare i Beni del Patrimonio culturale da un punto di vista artistico, storico, architettonico, tecnico; far capire che la storia si costruisce usando i beni del patrimonio come fonti per elaborare i dati e costruire conoscenza. Si forma gradatamente il concetto di Patrimonio riconoscendo che quel dato monumento, quella raccolta, quel museo sono beni condivisi da conservare e proteggere, usando correttamente i luoghi in cui il Patrimonio è conservato: biblioteche, musei, archivi, palazzi, piazze, ambiente, città.

Un'opera d'arte è un testo inteso come l'insieme di osservazione, visione, percezione sviluppabili privilegiando di volta in volta tipologie di lettura, profili diversi e complementari:

Le letture

* **Descrittiva** (o denotativa) ci indica cosa è raffigurato nell'opera, che cosa si vede, mentre la

* **Letture interpretativa** (o connotativa) è la ricezione della comunicazione, l'interpretazione del messaggio dell'artista e quindi a comprensione di ciò che l'artista "voleva dire";

* **Letture della struttura espressiva** è quella degli elementi d'ambito quali il linguaggio e le forme utilizzate dall'artista che portano al metodo di assemblaggio di colori, spazi, linee, segni.

L'opera d'arte come documento storico

Quali operazioni sulla fonte possiamo fare?

- scoprire e conoscere le fonti iconografiche del territorio;
- interrogare la fonte in base al tema per ricavare informazioni;
- mettere in relazione la fonte con il contesto;
- confrontare la fonte con altre fonti note;
- mettere in relazione fonti di natura differente (scritte, iconografiche, monumentali...);
- elaborare informazioni inferenziali complesse in testi graduali, intendendo con inferenza di primo e secondo livello l'attività e il ragionamento da cui trarre conseguenze.

Dalla analisi dell'opera d'arte si ricavano inferenze

- sulla vita quotidiana;
- sulla socialità;
- sulle diverse funzioni (residenziale, amministrativa, difensiva, commerciale, lavorativa, ecc);
- sulla rilevanza storica in relazione alle funzioni;
- sulla rilevanza simbolica;
- sulle conoscenze tecniche costruttive, gli stili ecc.

concorrendo alla costruzione del quadro di civiltà temporale.

Esemplificazione

Confrontare fonti iconografiche

Quadro di civiltà: Medio Evo

Tema delle opere: affresco sociale

Obiettivo: confrontare la fonte con altre fonti note

Maestro Venceslao, Trento, Castello del Buonconsiglio, Ciclo dei mesi Torre dell'Aquila



Fratelli Limbourg, Très riches heures di Duc de Berry, 1412, 1416, miniatura 14x16 cm, Chantilly, Musée Condè



Fiavè, Palazzo Levri, Mesi e stagioni, affresco seconda metà '600



Esempio di raccolta dati

Il ciclo dei mesi a Fiaavè (TN), Palazzo Levri

SCHEDE INFORMATIVE DELL'OPERA STORICO-ARTISTICA	
Autore	Ignoto
Soggetto	Le espressioni artistiche in un quadro di civiltà medioevale: I mesi dell'anno
Datazione	XVII secolo
Luogo	Palazzo Levri - Fiaave
Collocazione	Esterno, porticato di ingresso
Tecnica	Affresco
Descrizione (lettura denotativa)	L'iconografia dei mesi è stato interesse precipuo per molti artisti anche di un passato lontano. Nelle lunette sono raffigurati alcuni mesi e le stagioni sono situate sopra l'arcata delle porte. In genere ad ogni mese corrisponde una divinità e dalla lettura della raffigurazione dei mesi si possono ricavare molte informazioni riguardanti i costumi/vestiario, gli svaghi, i lavori dell'epoca. Ogni mese è scandito da un'attività: mietitura, fienagione, vendemmia, raccolta della legna, che riguardano l'ambiente specifico.
Informazioni extrafonte	Confronto con alcune riproduzioni degli affreschi di Torre Aquila Trento: Committente; P.V. Giorgio di Liechtenstein Autore Maestro Venceslao Datazione: gotico 1400 post 1397-ante 1407 Tecnica: affresco Misure: 3.50x 2.27 m Collocazione: Torre Aquila Trento
Domande guida per la lettura dell'opera	<ul style="list-style-type: none">• Cosa vedi in primo piano?• Cosa vedi sullo sfondo?• Ci sono animali? Se sì, quali?• Ci sono persone? Quante?• Come sono vestite? Descrivi• Cosa stanno facendo?• Qual mese è rappresentato secondo te?

Raccolta dati: scheda base

SCHEDA INFORMATIVA DELL'OPERA STORICO-ARTISTICA	
Autore	
Soggetto	
Datazione	
Luogo	
Collocazione	
Tecnica con eventuale descrizione della stessa	
Descrizione (lettura denotativa)	
Informazioni extrafonte	
Domande guida per la lettura dell'opera x testo di sintesi	<ul style="list-style-type: none">• Cosa vedi in primo piano?• Cosa vedi sullo sfondo?• Ci sono animali? Se sì, quali?• Ci sono persone? Quante?• Come sono vestite? Descrivi• Cosa stanno facendo?• Qual mese è rappresentato secondo te?

I documenti archeologici

a cura di Matteo Rapanà

L'archeologia è scienza della complessità, in stretto legame con altre scienze e oggi agevolata da molti strumenti di indagine accanto a quelli tradizionali. È scienza imitativa, sperimentale, preventiva in quanto lo scavo è attività ma anche azione distruttrice da fare con estrema calma e precisione. Ricostruisce la storia dell'uomo, attraverso la protostoria, la preistoria.

Archeologo è diverso da paleontologo: legge un reperto in ogni suo aspetto, dal materiale ad eventuali decorazioni rilevando tutto ciò che indica periodo, contesto paesaggio, stratigrafia, stile, cultura. Soprattutto ricerca le similitudini in altri contesti e epoche e paragona prodotti, oggetti, fonte anche di epoche diverse.

Il metodo di indagine e ricerca da parte dell'archeologo è ibrido quando lavora su fonti o su aspetti generali; di conseguenza oggi è specializzato in periodi, in ceramiche, in reperti organici e non. Ogni oggetto o frammento viene esaminato anche con metodi di indagine multimediali o tecnici e consentono delle notevoli approssimazioni.

Il lavoro dell'archeologo sul campo

- Fare attenzione ai nomi dei luoghi: alcuni di essi forniscono delle indicazioni sulla possibile presenza di luoghi frequentati in epoca passata;
- percorrere a piedi l'area che si intende scavare: un'attenta analisi del terreno, infatti, può permettere di scoprire alcuni reperti antichi e questi oggetti possono indicare che il luogo è stato abitato in passato;
- utilizzare particolari strumenti come le fotografie aeree o georadar per individuare l'area in cui si trova il sito archeologico;
- osservare in biblioteca e negli uffici del catasto vecchie mappe che rappresentano il territorio nel passato;
- analizzare i documenti scritti in biblioteca per raccogliere informazioni utili. I testi permettono di scoprire se l'area è stata interessata da attività umane nel passato o se sono mai stati trovati reperti archeologici nella zona;
- tracciare un reticolo della superficie per indicare il quadrato in cui sono stati recuperati i reperti e capire le attività svolte nel sito;
- disegnare sulla carta archeologica la posizione di ogni reperto nello spazio e documentare la forma e il materiale con cui è stato realizzato;
- raccogliere con delicatezza i reperti rinvenuti nelle differenti aree di scavo;
- conservare i materiali in appositi contenitori e inviarli ai laboratori di analisi e di restauro.

Attività con gli alunni

- lavoro di ricerca azione attraverso materiale cartaceo appositamente preparato, un'eventuale presentazione con supporto audiovisivo, oltre a strumenti finalizzati alla simulazione di un cantiere archeologico (disegno e riconoscimento di reperti, simulazione di scavo archeologico e documentazione);
- se possibile uscita di studio sul territorio con la presenza dell'esperto, utilizzando materiale precedentemente elaborato;
- presenza di popolazioni preistoriche nel territorio della Judicaria.



Esempi di laboratorio: la reinterpretazione creativa

a cura di Paolo Dalponte

Il disegno in mano ai ragazzi è inteso come espressione di manualità, troppo spesso trascurata nella scuola e nella vita quotidiana perché soppiantata dall'uso dei media e delle più moderne tecnologie, sempre più diffuse.

Lo sviluppo della creatività è possibile attraverso la lettura di opere d'arte e/o di particolari delle stesse, dei segni, colori, misure.

Dall'analisi della fonte storica alla "copiatura" con re-interpretazione: possibile e praticabile?

Fasi di lavoro:

- isolare particolari per comprendere meglio caratteristiche di struttura e di stile;
- ricercare schemi essenziali per affrontare la conoscenza di ciò che è complesso;
- utilizzare la tecnica dell'estensione quando riesce a rispettare andamenti di segno, forma compositiva, qualità cromatiche;
- penetrare la complessità, distinguere i suoi elementi;
- provare il montaggio e rimontaggio con l'uso di trasparenti e fotocopie;
- drammatizzare, narrare il contenuto di un'opera per storicizzare e contestualizzare l'uso dei materiali e dei sistemi di rappresentazione dell'arte contemporanea.

Esemplificazioni

Re-interpretazione di un logo: Lo stemma della famiglia Lodron



S. Antonio a Pelugo dentro un nuovo paesaggio

Provare il montaggio e rimontaggio con l'uso di trasparenti e fotocopie



L'uso della fotocopiatrice è importante per

- restituire il bianco-nero;
- sperimentare altre colorazioni;
- ritagliare gli elementi e poi ricomporli in modo nuovo;
- comprendere caratteristiche e funzioni;
- isolare forme, andamenti di segno;
- separare personaggi o oggetti;
- provare diversi rapporti compositivi.

L'ultima cena, Chiesa di Santo Stefano, Carisolo Un nuovo menù per gli apostoli



La narrazione

L'ultima cena di Santo Stefano di Carisolo

Era una calda giornata di fine maggio di cinque secoli fa quando il pittore Simone II arrivò in Val Rendena dalla sua lontana Averara, nell'alta Val Brembana, sopra la città di Bergamo. Era arrivato nella speranza di trovare una commissione, un lavoro da fare in qualche chiesa della zona. Come tutti gli altri componenti della sua famiglia che portavano il cognome Baschenis, pittori itineranti, artisti che si muovevano nelle valli di montagna alla ricerca di qualcuno, qualche prete, qualche comunità o, magari, qualche ricco personaggio che potesse farli lavorare all'esecuzione di dipinti di storie sacre, tratte dalla Bibbia, da fare sul muro di qualche chiesa. Queste immagini dovevano parlare con le figure senza usare la parola scritta perché ben poche persone avrebbero saputo leggere.

Il paese di Carisolo si trovava proprio alla confluenza delle due valli: l'alta val Rendena e la val Genova. Simone II ammirò incantato il paesaggio che lo circondava e pensò che tutto sommato era abbastanza simile a quello di casa sua: alte montagne, boschi e pascoli, freschi corsi d'acqua. Infatti, guardando in alto, le valli si inerpicavano verso un passo e verso le cime dell'Adamello. Da qui scendeva l'impetuoso fiume Sarca che raccoglieva l'acqua gelida dei ghiacciai lassù. Simone incontrò le prime persone di quella piccola comunità, un po' chiuse e diffidenti che non davano molta confidenza agli sconosciuti. Del resto troppe volte erano passati soldati ed invasori vari che avevano lasciato dolore e disastri, cose rubate e case distrutte. Riuscì comunque a farsi dire dove poteva passare la notte ed anche i giorni successivi. Gli sarebbe servito sicuramente del tempo per capire se in quel villaggio o nei dintorni ci fosse un'occasione di lavoro.

Si presentò alla proprietaria di una povera locanda in paese, la quale si mostrò gentile dal momento che quello straniero avrebbe potuto portare qualche soldo in più nel bilancio familiare, integrando così il reddito del marito, occupato di solito con gli animali e la stalla. A dire il vero sarebbero stati gli unici soldi che avrebbe visto poiché il resto dell'economia familiare si svolgeva con la pratica del baratto, scambiando cioè beni e favori senza usare denaro con gli abitanti del paese o di altri villaggi più a valle lungo il corso del fiume.

Dopo una notte passata non proprio comodamente, visto il giaciglio di paglia, spinoso e rumoroso, il nostro pittore andò, su consiglio della locandiera, a trovare il parroco del villaggio. La casa dove viveva era decisamente migliore della locanda dove aveva appena dormito. Sembrò comunque già da subito che il suo arrivo in quello sperduto villaggio di montagna non sarebbe rimasto senza frutti. Infatti il parroco si mostrò subito interessato dall'offerta di Simone. Il suo cognome del resto non era nuovo per il prete che ne aveva già sentito parlare, e bene, dai suoi colleghi dei paesi delle valli vicine. Durante alcune visite a questi nei paesi di Dorsino e Pergnano, nel Banale e Dasindo nel Lomaso, gli erano state mostrate alcune pitture eseguite dai suoi parenti o familiari. Si accordarono così per un sopralluogo il giorno dopo alla chiesetta del cimitero, risistemata di recente, che si trovava su uno sperone di granito, appena sopra il paese, all'imbocco della val Genova. La giornata di Simone passò così con un certo buonumore: non avrebbe pensato di accomodarsi così in fretta e men che meno di trovare un lavoro da fare appena arrivato. Girò per il paese e i dintorni, passeggiò lungo le sponde della Sarca, osservandone gli spruzzi ed i gorghi, annusando come un animale selvatico l'aria, così fresca e piena di profumi nuovi.

Anche le persone del paese che nel frattempo si erano passate la notizia dell'arrivo del pittore bergamasco, lo salutavano ed ascoltavano incuriosite la strana pronuncia della sua risposta. Quando nominava il prete e la chiesetta del cimitero su in alto, quasi tutti facevano un gesto che sembrava voler dire "fin lassù?". Non sembravano molto convinte della cosa ma se lo diceva il prete, la cosa andava fatta.

La mattina successiva, Simone e l'anziano prete si incamminarono per la ripida salita appena fuori del paese. In quel momento Simone comprese appieno il senso di quel "lassù?" che avevano proferito gli abitanti. Infatti, un po' per la salita, un po' per il caldo che cominciava a farsi sentire, si sentì un po' stanco. Ma di questo non volle dire niente per non fare brutta figura con quel vecchio parroco. Salita la scala che porta all'entrata, passando sopra una nicchia nella quale abitualmente si rifugiavano i viandanti, entrarono nella navata della chiesetta. All'interno in effetti c'era ancora

spazio per una bella pittura; sulla parete laterale vide subito un bel pezzo di muro libero da decorazioni che avrebbe fatto al caso suo e pensò: " Il mio affresco lo farò qui!". Concordò il soggetto del suo affresco con il parroco: avrebbe dipinto una bella Ultima Cena. Il sacerdote gli spiegò che questo tema era molto importante e gradito, poiché serviva molto bene a mostrare la grande bontà di Cristo verso gli uomini. I simboli infatti della sacra Eucaristia raccontavano della passione di Cristo attraverso l'offerta del pane, come corpo e del vino come sangue di Gesù. L'importanza stava nel fatto che la Comunione rendeva tutti ugualmente vicini a Dio visto che erano invitati alla sua mensa.

La sera, ritornato alla locanda, Simone II pensò a come poteva organizzarsi per fare il lavoro. Il parroco gli avrebbe fatto costruire una impalcatura abbastanza solida su cui poter dipingere il muro senza traballare. Controllò i piccoli sacchetti di tela dove teneva la polvere dei pigmenti con i quali avrebbe fatto i vari colori per l'affresco: le terre per fare i diversi tipi di marrone, il verde fatto con l'ossido di rame, i vari gialli fatti con le ocre e il rosso con l'ossido del ferro. Infatti erano questi i principali colori usati dai Baschenis. Srotolò poi alcuni cartoni, già tutti impolverati di carbone, sui quali, con una lunga linea di buchetti erano disegnate le figure dei santi e altri personaggi della Bibbia da trasferire poi sul muro. Tenendo infatti appoggiati questi cartoni nella giusta posizione, si potevano comporre le diverse scene sacre, sempre abbastanza simili, picchiettando sopra i forellini con un sacchettino di tela, pieno di polvere di carbone. La polvere nera passava sulla malta fresca del muro e disegnava i contorni dentro i quali dipingere, accelerando così il lavoro. I cartoni erano di frequente scambiati e tramandati tra i vari Baschenis, come una sorta di dizionario di figure, sempre simili, da montare in composizioni sempre diverse.

Del resto il lavoro dell'affresco doveva essere veloce e preciso, prima che ogni sera la parte di malta stesa al mattino si seccasse, quella parte di muro alla sera doveva essere finito. Il giorno dopo si sarebbe messa altra malta in una zona vicina a quella e si sarebbe continuato a dipingere. Dunque tutto doveva essere fatto con velocità e sicurezza, senza possibilità di correzione. Il colore andava dunque combinato con la malta che l'avrebbe fatto assorbire leggermente. Questa pittura sarebbe diventata così indistruttibile e rimanendo uguale a ricordo di Simone II e delle storie sacre. Tutti i visitatori le avrebbero ammirate ed avrebbero potuto leggere ed imparare così quella Bibbia a figure, senza le parole che, al contrario, non avrebbero saputo interpretare.

Una mattina passeggiando al fresco lungo un fosso la sua attenzione fu attirata da dei piccoli animaletti che camminavano sul fondo di una bassa pozza d'acqua. L'acqua era cristallina e così poteva osservare con precisione quegli animali. Erano dei gamberi di fiume, di un anonimo colore grigio chiaro. Alla sera ne parlò con la locandiera che di solito gli preparava la cena. Questa fu sorpresa che Simone non conoscesse quei simpatici crostacei e gli disse che la sera dopo poteva farglieli assaggiare cotti. Simone pensò che scherzasse ma lei gli confermò la cosa; all'indomani sera avrebbe assaggiato i gamberi di fiume. La curiosità di quel cibo nuovo e l'attesa della cena con il sacerdote, forse la persona più importante del villaggio, avevano tenuto il pittore in uno stato come di agitazione. Il sacerdote avrebbe senz'altro chiesto ulteriori spiegazioni sul lavoro che avrebbe dovuto eseguire, sulle figure che intendeva rappresentare e avrebbe voluto accertarsi della sua serietà a preparazione in campo artistico e sacro. Finalmente alla sera si ritrovò con il suo committente a tavola nella locanda. Dopo aver gustato uno spesso minestrone di verdure arrivò in tavola un piatto con alcuni gamberi cotti su una pietra rovente. Simone si stupì del vivo colore rosso di questa pietanza. "Ma questi sono diversi!", disse sorpreso di quel colore. "Diventano così da cotti" rispose il prete. "Pensa Simone", disse, "da cotti sono molto più belli che da vivi, così come Cristo risulta più splendente dopo la sua morte e risurrezione. Ma questo animale contiene in sé anche il simbolo del male: tutte le cose possono essere buone o cattive. Il gambero cammina all'indietro, così come le cattive persone, gli eretici, portano indietro la conoscenza e il cammino verso la salvezza!".

Simone meditò su queste considerazioni e tra sé e sé si convinse che quell'animale lo avrebbe rappresentato proprio sulla tavola dell'ultima cena nella chiesetta del cimitero e così fece nelle settimane successive.

La Danza macabra, chiesa di S. Vigilio, Pinzolo

La morte dispettosa e leggera



Traccia per unità di apprendimento

I segreti dell'albero

La casa

L'unità di apprendimento si fonda sulla osservazione diretta in ambiente e sulla lettura di opere d'arte da parte degli alunni, i quali sperimentano nuove possibilità per esprimersi e comunicare. Lo scopo è di educare gli alunni alla percezione visiva, affinché si avviino ad un'espressione grafico – pittorica sempre più articolata, nel rispetto della spontaneità e della creatività di ognuno. Inoltre, attraverso la scoperta graduale dell'ambiguità visiva, il bambino comprende di essere l'artefice dei significati che attribuisce ad un'immagine, in particolare a quella dell'albero e della casa.

Obiettivi:

- guardare e osservare con consapevolezza gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio;
- riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo;
- leggere in alcune opere d'arte di diverse epoche storiche e provenienti da diversi Paesi i principali elementi compositivi, i significati simbolici, espressivi e comunicativi;
- utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro, oltre gli stereotipi.

Destinatari: alunni di scuola primaria

Argomento: l'albero

Elementi: la linea, la forma, lo spazio, il colore, la luce e l'ombra

Fasi di lavoro

1. Uscita sul territorio

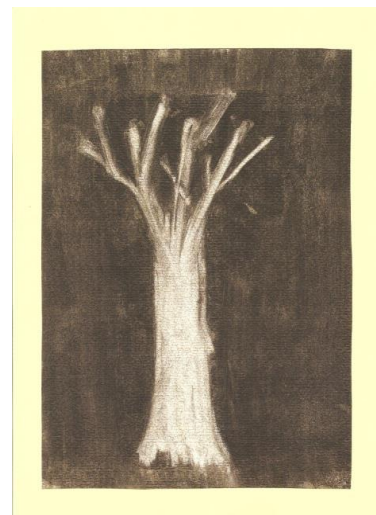
L'alunno:

- osserva gli alberi, ne individua le caratteristiche principali (colori, presenza delle foglie, la forma dei rami..);
- raccoglie dati e materiale fotografico;
- confronta elementi: i diversi alberi, i colori, ect.;
- nomina le parti degli alberi con lessico arricchito.

2. Disegniamo un albero con la tecnica a Y di Munari

dal tronco partono due rami, da ogni ramo altri due rami..

ogni ramo è più sottile di quello che lo precede..



3. **Disegniamo un albero con il carboncino**

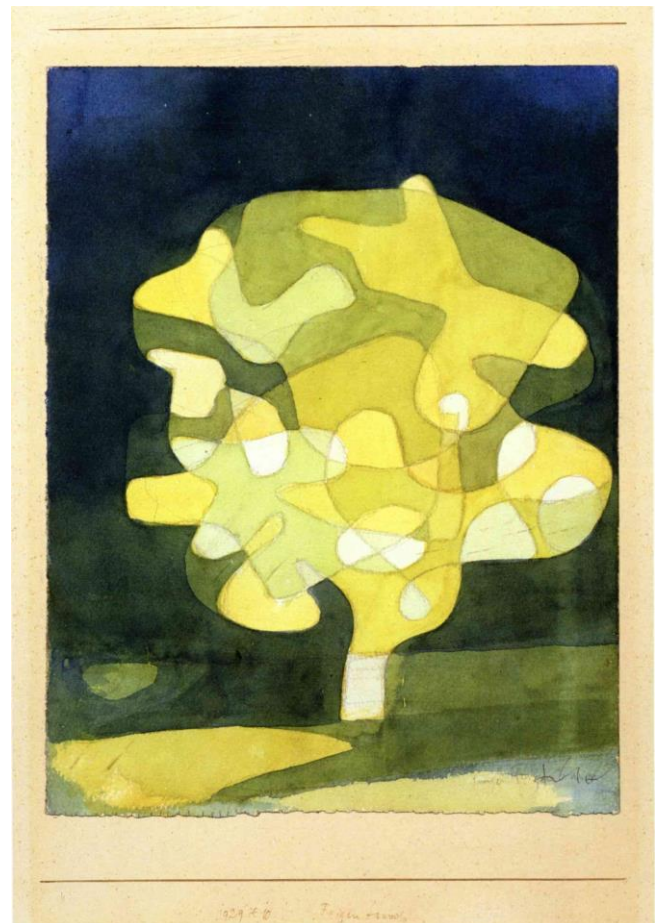


4. **Disegniamo la chioma**



5. **Osserviamo opere d'arte**

Paul Klee, L'albero di fichi, 1929



Gustav Klimt, L'albero della vita, 1909

L'insegnante:

- mostra l'opera d'arte;
- fornisce alcune semplici informazioni sull'autore;
- invita i bambini a indicare cosa vedono;
- fa notare come ci siano "molte chiome", molti rami...;
- fa notare la ricorrenza dei diversi colori, la prevalenza, ect...

L'alunno:

- realizza il suo albero della vita.



La casa

Destinatari: alunni di scuola primaria

Argomento: la casa

Elementi: la linea, la forma, lo spazio, il colore

Fase 1

1. Uscita sul territorio

L'alunno:

- osserva e descrive edifici e case d'abitazione;
- raccoglie materiale fotografico e dati sui soggetti osservato;
- discussione guidata in classe;
- arricchisce il lessico.



F. Depero "Visione di villaggio", 1920

Fase 2

2. Osserviamo un'opera d'arte

L'insegnante:

- mostra l'opera d'arte;
- fornisce alcune semplici informazioni sull'autore;
- invita i bambini a indicare cosa vedono;
- fa notare come ci siano tipologie diverse di casa;
- fa notare la ricorrenza dei diversi colori, la prevalenza.



L'alunno:

- osserva il quadro;
- rileva le linee delle case in primo piano e in secondo piano;
- manipola le immagini, modifica le linee da rette a curve dell'opera "Visione di villaggio" (su fotocopia in bianco e nero);
- colora le case con tecnica a scelta (pennarelli, matite colorate, pastelli a cera..);
- confronta i disegni elaborati.

P. Klee "Castello e sole", 1928

Fase 3

L'alunno:

- costruisce una griglia, (scacchiera fornita in fotocopia già iniziata) per dar forma ad aree geometriche squadrate;
- individua ed evidenzia (con matite di mina differente, pennarelli fini o grossi, matite colorate..) le linee delle case e del castello;
- colora la scacchiera dapprima in modo guidato, proseguendo in modo libero;
- realizza su racconto dell'insegnante un disegno imitativo dell'opera e colora lo stesso con prevalenza di colori caldi o freddi.



Bibliografia di riferimento

Betty Edward, *Disegnare con la parte destra del cervello*, Longanesi, Milano, 2002

Bruno Munari, *Disegnare un albero*, Zanichelli, Bologna, 1978

Francesco De Bartolomeis, *Il colore dei pensieri e dei sentimenti*, La Nuova Italia, Firenze, 1985

Katia Branduardi, *I percorsi delle immagini*, vol. 1-5 Nicola Milano, Milano, 1990

Maria Teresa Fiorillo, *Laboratorio, immagine, arte, Educazione all'immagine*, vol I°, Erickson, Trento, 2013

Maurizio Grilli, *Il medium delle cose*, relazione/articolo in Artonweb.it, agosto 2000

Renate Eco, *A scuola con il museo*, Bompiani, Milano, 1986

Rudolf Arnheim, *Arte e percezione*, Feltrinelli, Milano, 2008

Wilhelm Viola, *L'arte infantile*, La Nuova Italia, Firenze, 1952

Collana
Quaderni per la Scuola

Quaderno 1	A scuola con il museo	Marzo 2017
Quaderno 2	Didattica della storia	Settembre 2019
Quaderno 3	La storia/le storie nella musica che racconta e nel canto popolare: dall'ascolto alla pratica vocale	Settembre 2019
Quaderno 4	Arte: i documenti iconici e la didattica dell'arte-immagine	Dicembre 2020