Museo Internazionale delle Ceramiche in Faenza

Presenta

PERCEZIONE E CREATIVITÀ PER LA LETTURA DELL'OPERA D'ARTE

Mostra del laboratorio "*Giocare con ! 'arte* " del Museo Internazionale delle Ceramiche in Faenza. *Corso di Grafica*

Invece di usare i colorì per rappresentare una cosa pensata prima di fare, proviamo a vedere che cosa sono questi colori, chi sono, se hanno loro stessi una personalità che comunichi qualcosa secondo come sono trattati. **Bruno Munari**

La mostra vuol far conoscere una ricerca svolta al Laboratorio "Giocare con l'arte" del Museo durante i corsi di aggiornamento del mese di novembre scorso.

Si trattava per noi di sperimentare, in prima persona, quello che potrebbe essere in seguito proposto nell'ambiente della scuola, prendendo anche in considerazione le finalità psico-pedagogiche di ogni attività.

Durante i corsi la creatività di ciascuno è stata stimolata dall'ambiente stesso del Laboratorio dove tutti si potevano sentire liberi di fare, provare e sperimentare.

Abbiamo fatto nostro il pensiero di Bruno Munari che ricorda come *l'interesse e il piacere delle sperimentazioni possano essere più importanti del risultato stesso*.

Marielle Muheim, dicembre 2002

Il laboratorio didattico *Giocare con l'arte* del Museo Internazionale delle Ceramiche in Faenza costituisce dal 1978 il primo esempio dì laboratorio permanente in una sede museale che applichi il metodo psico-pedagogico ideato da Bruno Munari,

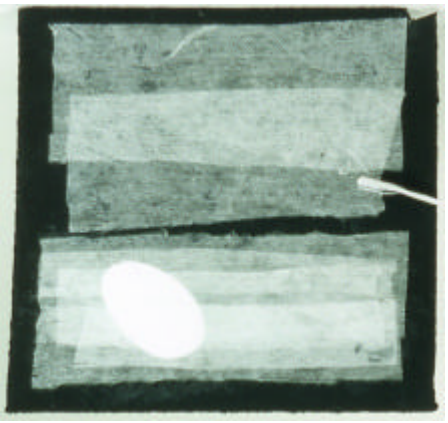
Al di fuori di qualunque formalismo, il Laboratorio crea un legame tra il Museo, non più inteso soltanto come il luogo per la conservazione e l'esposizione delle opere d'arte, ed i suoi fruitori: dedicato ai bambini, il percorso educativo che si attua in esso serve a fare sì che attraverso un approccio ludico si avvicinino all'opera ed acquisiscano gli strumenti necessari alla sua futura comprensione.

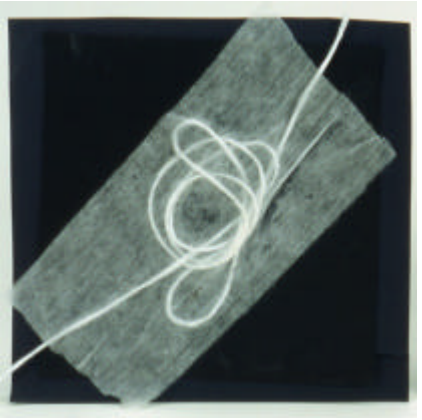
II carattere prevalentemente empirico del metodo munariano permette la sperimentazione sui materiali, la manipolazione, il loro riconoscimento e quindi pone il bambino in una dimensione che non è più quella di semplice osservazione, ma lo fornisce degli strumenti indispensabili per una lettura consapevole, quando non critica, dell'opera e del linguaggio scelto dall'artista per la sua rappresentazione, a partire dall'esperienza che nel laboratorio si compie sulla materia: perché la conoscenza si attua a partire dall'esperienza.

Indipendentemente dal risultato conseguito, il bambino prima e l'adulto poi, sarà lasciato libero di esprimersi secondo la propria sensibilità espressiva, privo di inutili imposizioni. L'osservazione del lavoro altrui costituisce solo un momento di passaggio, di esperienza, senza intaccare la creatività del singolo, arricchendolo piuttosto che mortificarlo.

È per questo che il materiale realizzato durante il corso ne costituisce la documentazione, e dunque le opere esposte devono essere considerate semplici documenti, del tutto privi di qualunque pretesa artistica: il lavoro prodotto scaturisce da un'azione libera, e la scelta servirà da stimolo per le trasformazioni successive.

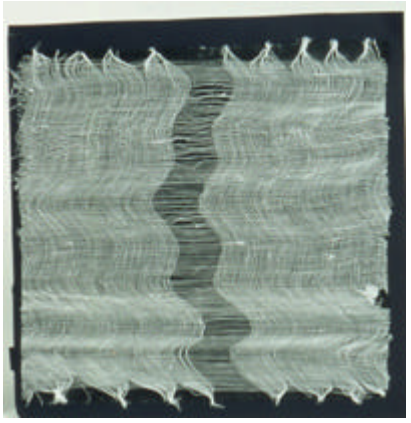
È in questo modo che le capacità individuali si esprimono attraverso il linguaggio artistico, a prescindere dal risultato conseguito.





Parlando degli adulti, Munari diceva che *non è che noi adulti abbiamo perso i! senso de! tatto; è un fatto però che Io usiamo molto poco*, e dunque il tema centrale della ricerca del laboratorio *Giocare con l'arte* è la riflessione sulla percepibilità del valore dell'opera attraverso la sua scomposizione. Si tratta di una *educazione all'arte* compiuta attraverso la

manipolazione ed il riutilizzo di materiali poveri e di recupero. E un'esperienza ludica che rende consapevoli di ciò che si crea, del fatto che quanto scaturisce dalle nostre azioni ha una valenza in quanto frutto della sensibilità intrinseca in ognuno. Percepire è emozione. Manipolare un materiale qualunque e leggerlo al di fuori del suo quotidiano utilizzo significa indagarne l'anima, coglierlo in tutti i suoi aspetti liberando la mente dal legame con la memoria dell'oggetto. L'analisi dei materiali che compongono l'opera permette all'individuo di dialogare con l'artista che l'ha realizzata e capire gli stati d'animo che lo hanno ispirato.



L'esperienza del corso di *Grafica* del *Laboratorio Giocare con l'arte* si articola lungo un percorso di cinque giornate: un tempo che permette l'approfondimento degli argomenti del Laboratorio e lo svolgimento di un lavoro creativo ed originale, come nell'intento dell'insegnante Marielle Muheim, di cui segue il diario quotidiano.

1° giorno - Presentazione del corso ai partecipanti.

Tutti hanno seguito almeno uno dei corsi precedenti e si sentono dunque "a casa" nel laboratorio del Museo. Riferendoci ad una documentazione preparata per loro in anticipo, abbiamo parlato di alcuni artisti contemporanei e fatto vedere le riproduzioni di alcune loro opere: serviranno da stimolo per il nostro lavoro, in particolare per quello che riguarda le lettere e la scrittura.

Ci siamo interessati dell'impatto visivo dei colori e delle variazioni di toni: elaborazione di una scultura fatta di materiali colorati, a partire da una ruota di bicicletta appesa al soffitto. La finalità è di stimolare in noi il senso del colore ed il piacere di vedere i colori anche in movimento.

In un secondo tempo, dopo la proiezione di diapositive si arriva alla composizione di semplici collages che esprimono elementi contrastanti: stabilità e movimento.

2° giorno - Linee, segni, superficie

Indagine sullo sviluppo di linee che nascono da una osservazione: un intervallo creato da uno strappo o da un taglio. Le linee, sviluppandosi, modificano lo spazio di uno o più fogli di carta; in seguito, sviluppi di composizioni lineari che nascono dall'osservazione di un oggetto, come una lattina di birra vuota e schiacciata, oppure la sua riproduzione in fotocopia.

Scatole - sculture. Creare e modificare un volume porta allo sviluppo della creatività e della manualità. È anche un invito ad osservare secondo diversi punti di vista.

3° giorno - Continuiamo ad interessarci dei volumi

Osserviamo come delle semplici grucce per abiti, realizzate con del sottile filo metallico, possono essere facilmente manipolate e trasformate: diventeranno delle sculture leggere e stabili. Il particolare minimo di carta colorata o di stoffa non deve invadere la struttura metallica: serve solo come segno di riconoscimento.

In seguito, alcuni quadrati di cartone nero e diversi materiali di colore bianco sono serviti per un gioco visivo che riguarda la composizione in rapporto ad uno spazio.

Fra noi, le composizioni sono diventate espressive, anche se non contengono elementi figurativi.

4° giorno - Il materiale cartaceo di diverso tipo è servito per un gioco di trasformazione originale grazie all'utilizzo della scrittura. È stata l'occasione per scrivere in modo del tutto spontaneo e per prestare attenzione non al significato delle parole ma al carattere delle diverse grafie. La carta, trasformata visivamente in questo modo, servirà per delle elaborazioni successive.

Ci siamo interessati delle opere di artisti di cui avevamo parlato il primo giorno del corso: sono gli americani della Pop Art Rauschenberg, Lichtenstein, Waroll, il francese Dubuffet e gli italiani Castone Novelli, Mimmo Rotella, Boetti.

La realizzazione di manifesti, utilizzando anche la carta trasformata da noi tramite lettere ritagliate e scrittura, è nata dall'osservazione delle opere e del modo particolare in cui gli artisti hanno considerato i segni dell'alfabeto, utilizzandoli poi come segni pittorici.

5° giorno - Una proposta che potrebbe servire per una visita rapida ai musei. E' il "gioco del ladro", basato sull'osservazione e sulla memoria visiva.

Il tempo a disposizione è servito per l'elaborazione di quaderni di documentazione originali, oltre che per uno scambio di idee ed opinioni.