

narrAzioni

ateliers e riflessioni sull'espressività della carta - Priocca, 27 febbraio 2016

La sorte ci consegna le carte e tocca a noi
sapercele giocare.
Anonimo

Perchè la carta ?

La carta è un materiale antico, ma sempre nuovo, sia per la forma che assume sia per il suo utilizzo; è un materiale facile da trovare, abbastanza economico, riciclabile e che quindi acquista nuova vita. La carta è viva perchè si modifica con la luce (si scolora), reagisce all'umidità (si ondula e modifica il suo peso) e ha una trama, una struttura precisa che ne determina la stabilità. La carta si presta ad un uso bidimensionale, ma sa anche sfruttare lo spazio per contenere oggetti e altri materiali. Nonostante viviamo in mezzo alla carta spesso la consideriamo un materiale minore o che diamo per scontato: da qui la nostra idea di risignificare questo medium, perché di questo si tratta, un mezzo per vivere esperienze estetiche, creative ed espressive. Il gioco è lo spazio che sottende la libertà dell'esplorazione: fare, sperimentare, non avere un modello da seguire, diventano le azioni in cui lasciarsi stupire dalle potenzialità della carta. Per possedere le tecniche, per fare

e per scegliere ciò che è più giusto fare è necessario conoscere e la conoscenza nasce dall'esperienza "prova ed errore": possiede la tecnica solo chi conosce l'insieme delle possibilità dei materiali esplorati. Esercizio intenzionalità e ho la libertà di scegliere solo se ho sperimentato e se ho saputo interiorizzare la tecnica. Il prodotto finito non sempre deve essere "perfetto" perché spesso l'errore o l'imperfezione sono ciò che genera nuovo significato, nuova possibilità.

La base per conoscere è comprendere con quale occhio, quale idea di catalogazione mi avvicino alla carta e come la esploro:

- colore: quali? quanti? accosto per assonanza/contrastati?
- suono: acuto? grave? leggero? fastidioso
- tatto: leggerezza, pesantezza, ruvidità, morbidezza, ...
- azioni: strappi (quali? quanti? su cosa?) pieghe? ritagli?

Importante è conservare i campioni di lavoro per farli diventare dei riferimenti, testimonianze, vocabolari per progetti e lavori successivi. Se imparo la tecnica posso padroneggiarla a mio vantaggio e so adattarla ai diversi bisogni e ai diversi contesti.

Carta operosa

La piegatura e i suoi derivati sono le più diffuse tecniche di progettazione in tutti i campi visivi e architettonici: la piega è lo strumento primario. Piegare è modellare: la carta è un materiale plastico che muta la forma e dal bidimensionale arriva ad avere un ingombro spaziale tridimensionale.

Piegare è una tecnica low-tech in cui si usa il corpo, in particolare le mani: non sempre e non subito sono necessari strumenti (forbici, forbucchi, ...) per rendersi conto di tutte le sue potenzialità.

La carta si può:

- piegare
- stropicciare
- strappare
- accartocciare
- curvare
- annodare
- incresparsi
- torcere
- unire
- orlare
- drappeggiare
- bucare
- frastagliare
- stracciare

Carta da musica: dal gesto al suono, dal suono al racconto

La carta convenzionalmente è presente in molti ambiti della nostra vita (scuola, lavoro, alimentazione, ...) e riscoprirne aspetti non convenzionali è un esercizio al servizio della creatività. Per le sue qualità materiche, di forma e di peso la carta si presta ad un'interessante indagine sonora: il passaggio dalla funzionalità primaria a quella sonoro/musicale implica la ricerca sulle possibilità sonore, fino ad allora ignote.

Esplorare, cercare, sperimentare, andare alla ricerca di un suono apprezzabile, gratificante è un "gioco" affascinante:

quale parte suona meglio? Come può essere suonato un foglio di carta? Quali e quanti gesti sonori posso compiere?

- scuotere
- accartocciare
- percuotere
- soffiare
- scoppiare
- strappare
- stratonare
- stropicciare
- accarezzare
- oscillare

Osservare e supportare queste indagini suggerisce e motiva un'interpretazione dell'evento sonoro che sfocia nella comprensione, nella produzione creativa fino alla concertazione.

Carta superficiale

La carta è una superficie che accoglie le tracce che produciamo: la carta accoglie il colore in diversi modi e ciò non dipende solo dalla tipologia del colore (tempere, acquerelli, pennarelli, ...), ma è la carta stessa ad essere protagonista. La carta che sceglierò sarà complice degli effetti che voglio ottenere: la carta porosa assorbe presto acqua e/o colore impregnando le fibre di cui è formata, rendendole visibili (venature, lavorazione, ...); una carta lucida o trattata con olio respingerà il

colore frammentandolo in piccole gocce per capillarità. Il colore a sua volta avrà diverso peso se diluito con acqua o oli e produrrà effetti diversi a seconda delle nostre azioni e del gesto. Molti effetti si scoprono con la sperimentazione libera che crea esperienza e tecnica: dall'errore può nascere una competenza nuova, qualcosa di inaspettato che tradisca le aspettative e ci faccia scoprire un nuovo punto di vista.

per approfondire

Educare all'arte, a cura di C. Francucci, P. Vassalli, Mondadori Electa S.p.a, Milano, 2005
M. Dallari, C. Francucci, L'esperienza pedagogica dell'arte, La Nuova Italia, Firenze, 2000
F. S i l e i , Cartar te, Ar tebambini, Bazzano (BO), 2001
P. Jackson, Foglio e forma, Logos, Modena, 2011
E. Strobino, Suoni di carta, Progetti bSonori, Mercatello sul Metauro (PU), 2011
Beba Restelli, Giocare con tatto, Franco Angeli
Bruno Tognolini, Nidi di Note, Gallucci ed.
Bruno Tognolini, Mammalingua, edizioni Il Castoro
Bruno Tognolini, Rime di Fiaba e realtà, Gallucci ed.
Bruno Munari, Disegnare un albero, Corradini ed.
Keri Smith, Come diventare un esploratore del mondo, Corradini ed.

LE QUATTRO MANI
I GIU ATTREZZI DELLO STUPORE

lequattromani.tumblr.com
lequattromani@gmail.com