

PA VI MENTI

Modello di progettazione didattico/creativa :dall'osservazione degli elementi decorativi,formali, strutturali, cromatici e materici agli sviluppi grafici bi e tridimensionali

proposta di laboratori creativi a cura di Alberto Cerchi

Premesse

Il progetto prende l'avvio dopo una visita a **Palazzo Rosso** di Genova, sede museale e palazzo storico, inserito nell'elenco dei Rolli e patrimonio dell'Unesco. Dopo alterne vicende sono venuti nuovamente alla luce i pavimenti ottocenteschi, in un primo momento fatti rivestire dall'architetto razionalista **Franco Albini** per neutralizzare l'ambiente espositivo, e ricoperti ancora successivamente senza le dovute cautele, provocando la necessità di un restauro. Attualmente sono perfettamente visibile e recuperati, con l'ipotesi di ricoprirli ancora.

Il progetto è nato con un **bando vinto dall'associazione Bam- strategie culturali** e dalla **cooperativa il laboratorio**.

“Open vicoli” e' una rete di associazioni e operatori culturali nel territorio del centro storico, dal quartiere della Maddalena alla Commenda di Prè, includendo musei, botteghe di progettazione, luoghi del sociale, etc. E' nato, tra gli altri, un **progetto di formazione** che prevede la partecipazione di diversi soggetti, tra i quali l'accademia **Philos**, che si occupa di soggetti con problematiche legate allo spettro autistico, operatori di **Solidarietà e Lavoro** che si occupano di attività didattiche nei musei, operatori dei **Servizi Educativi** del comune, la cooperativa **MadLab 2.0** che si occupa di progetti 3D, lo studio **artegioco**, e naturalmente il coinvolgimento di **Palazzo Bianco e Palazzo Rosso**.

Da qui l'idea di partire per un progetto didattico che li valorizzi.

Con una prima serie di incontri con gli operatori del “ formicaio”abbiamo realizzato dei pannelli visivi di **rielaborazioni grafiche derivate dalle fotografie di particolari**, senza uno schema prestabilito, seguendo semplicemente la composizione di linee, forme, colori e mettendo in evidenza le singole composizioni presenti in ogni inquadratura.

Possiamo dire che questo è l'approccio più immediato e semplice, adatto a bambini di scuola elementare e media inf. perchè stimola la percezione della struttura e dello spazio e può essere utilizzato anche come spunto narrativo, da gioco astratto a racconto, come per esempio hanno fatto **Umberto Eco** e **Eugenio Carmi** nel loro divertissement letterario **“gli gnomi di gnu”**

La formazione prevede una serie di incontri a carattere pratico/laboratoriale che sviluppi i diversi percorsi visivi per gradi di difficoltà.

Si riparte quindi da quanto già descritto per il lavoro fatto con il formicaio, di cui abbiamo gli esempi visivi, e si prosegue con l'**analisi di giochi compositivi**, dai reticoli alle simmetrie, dalle ripetizioni formali ai contrasti cromatici, dal bianco/nero al colore, dalla grafica bidimensionale alla realizzazione di elementi e moduli che suggeriscono la terza dimensione, estendendo le texture e le composizioni strutturali alle superfici nello spazio, come fanno i designer tipo Mendini, e in genere chi progetta percorsi tridimensionali e ludici, dai libri gioco ai pop-up. Verranno proposti esempi allargati alla storia dell'arte e dell'architettura, dai mosaici dei pavimenti romani a quelli delle chiese e dei palazzi fino al contemporaneo.

Nella definizione del percorso si e' subito pensato alla **realizzazione di una scatola gioco**, composta di elementi formali ricavati dai pavimenti in oggetto, e a tale scopo si è reso necessario un

approccio più tecnico, con rilevazioni e misurazioni reali, in visione frontale, senza deformazioni prospettiche, compito svolto dagli studenti della Clemson University seguiti dal docente Luca Rocco. Questo porterà ad una grafica reale dei motivi decorativi, con il disegno delle forme e dei loro incastri, che serviranno anche per i laboratori di formazione, che svilupperanno in questo modo itinerari di arte costruttivista- strutturalista e più in generale un approccio scientifico/matematico. Dovrebbero anche essere disponibili i disegni originali dei progetti ottocenteschi, anche quelli non realizzati

Il modello didattico viene proposto agli studenti dell'Accademia Ligustica di Belle Arti, per il tramite della Docente di Decorazione Beatrice Giannoni.

La progettazione della scatola gioco con il coordinamento di MadLab 2.0 prevede anche l'inserimento di alcuni studenti che vogliono continuare a seguire gli sviluppi e approfondire l'argomento, con modalità da concordare.

Gli incontri con gli studenti dell'Accademia faranno seguito alla formazione con i soggetti di open vicoli, che partiranno da metà ottobre circa e che si svilupperanno per cinque incontri di tre ore ciascuno. Si può pensare ad un intervento di massimo trenta ore, da suddividere in laboratori a cadenza settimanale, a partire da gennaio, per permettere poi la partecipazione alla progettazione della scatola gioco e altre eventuali modalità operative per la realizzazione di quaderni didattici e percorsi visivi (mostre)