

Venerdì 11 settembre

Montemonaco, Casa Gioiosa - campo diocesano Ac

## **“Wow, che tratto!” Il segno che genera**

### **Esperienza-laboratorio sul *tratto***

La parola non è l'unico linguaggio. Esistono tanti linguaggi e di certo l'immagine è uno di questi. L'immagine ci circonda. Comprendere e produrre messaggi iconografici vuol dire comunicare. L'arte ci aiuta a leggere il mondo delle immagini, e quindi la realtà. Delle immagini, nel nostro contesto, non ci interessa tanto l'aspetto stilistico ma ci interessa il significato: cosa ci racconta questa immagine?

Gli adulti spesso si sentono in imbarazzo di fronte alle immagini, pensando che leggere le immagini sia più complesso rispetto al leggere le parole. Sicuramente lo sforzo mentale - ed emotivo - è superiore, ma non per questo più difficile da attuare. Talvolta il problema è semplicemente che gli adulti non si soffermano abbastanza sulle immagini. Sembra che di fronte ad esse sfuggano il senso e la comprensione che solo le parole possono veicolare. Si fanno largo in questo caso tutti i pregiudizi di un sistema culturale che predilige la forma scritta - le parole - nella costruzione dei significati.

Invece, un solo semplice tratto, ha una grande possibilità - pressoché infinita - generare, creare, trasformare storie e significati. L'immagine di per sé è generativa.

Facciamo un esempio: \*disegno un rettangolo\*. Cos'è? Questo *tratto* è un rettangolo. Questo tratto è una scatola ma anche “Non è una scatola”!

- Lettura ad alta voce di “Non è una scatola”

L'immagine infatti è un linguaggio complesso, fatto di forme, simboli e significati; un linguaggio sempre nuovo e aperto a nuove letture e nuovi approcci, soggetto a trasformazioni. La novità, nel libro che abbiamo appena letto, è il tratto colorato (l'illustratrice ha usato questa particolare strategia). Quel tratto colorato è la creatività che riesce a trasformare un oggetto semplice (sterile) in un mondo intero e interiore.

L'illustratore non è semplicemente chi “fa un bel disegno”. È un **interprete della realtà**: osserva il mondo, lo interiorizza e ne restituisce una visione nuova, capace di parlare, emozionare ed entrare in relazione con gli altri. L'illustratore affronta costantemente il foglio bianco, impara dai maestri, trova il proprio stile personale e sa che la bellezza richiede esercizio, errore e sguardi mai banali.

- Valeria si presenta (lo fa presentando il suo portfolio: <https://valeriapignotti03.wixsite.com/mo-portfolio>) e racconta il suo percorso di formazione.

*Ciò che invece è comune a tutti gli artisti - nel nostro cammino, nello specifico i fumettisti - è l'aver intrapreso un percorso per sviluppare in modo personale questa scintilla. Ciascuno di loro ha compreso che non basta avere la passione, ma serve un percorso costante di apprendimento.*

- I maestri di Valeria

*Il percorso formativo nasce quindi dall'incontro di un appassionato e aspirante fumettista con un maestro che ha il compito di riconoscerne il potenziale e svilupparlo al meglio. È un percorso di fiducia reciproca in cui l'allievo si affida al maestro e il maestro aiuta l'allievo a crescere artisticamente, incaricandolo anche di progetti a sua misura. Nei casi delle Accademie l'ingresso è introdotto dalla consegna del proprio portfolio ai maestri, che hanno il compito di scegliere gli allievi più pronti e maturi ad intraprendere un percorso formativo strutturato.*

Spesso immaginiamo la creatività come l'atto di riportare su foglio un'idea già definita che abbiamo in testa. Ma cosa succede quando smettiamo di controllare il risultato e ci affidiamo all'ascolto e all'osservazione pura?

L'illustratore sa che prima di tracciare una linea bisogna **imparare a vedere davvero**. Il "disegno cieco" ci costringe ad osservare la realtà e la forma degli oggetti nella loro viva verità, senza i filtri del giudizio o della perfezione tecnica.

- Esercizio: disegno cieco → esercizio artistico in cui si traccia il contorno di un soggetto senza guardare il foglio, concentrandoci sull'affinare la capacità di osservare attentamente ciò che ci circonda. Inoltre, migliora la coordinazione occhio-mano e favorisce un approccio più contemplativo alla creazione artistica, portando spesso a risultati inattesi.

Materiali:

- ☐ pastelli scuri
- ☐ fogli A3
- ☐ modelli

Dallo sguardo al gesto, quindi all'azione. Un bravo illustratore non cerca sempre di controllare tutto. Spesso un "errore", una macchia involontaria o il tratto di un altro artista diventano l'opportunità per far nascere un personaggio, un'idea o una storia completamente nuova.

- *La mano che disegna* - Laboratorio di Hervé Tullet

I partecipanti sono seduti per terra in ordine sparso, lasciando spazio intorno per poter dare alla guida la possibilità di spostarsi e camminare in mezzo. Ognuno ha a disposizione un cartellone bianco (precedentemente in parte predisposto - crocette e cerchio), tre vaschette contenenti i colori a tempera (rosso, celeste, giallo) e un pennarello nero. La guida dà le indicazioni; i partecipanti si lasciano coinvolgere in questa esperienza creativa. Non esistono risultati giusti o sbagliati, è fondamentale ricordarlo. In sottofondo c'è una musica molto energica (il volume si abbassa in corrispondenza delle consegne e si rialza mentre i partecipanti lavorano).

*Guarda; pallini, linee, macchie e scarabocchi. Appoggia la tua mano qui, senti come vibra? Ecco qua! Adesso avete la mano che disegna. Proviamo?*

*Con un dito prendete il rosso e disegna su ogni crocetta un piccolo pallino come questo*

*Carino! Adesso prendete il blu e disegnate su ciascuna delle tre stelline un pallino medio.*

*Perfetto, fate la stessa cosa con il giallo; disegnate su ciascuno dei due asterischi un pallino bello grosso.*

*Fantastico, sembrerebbe una danza di pallini! E se facessimo la stessa cosa dentro al cerchio? Dai provate. Aggiungete un gambo e due foglioline. Ohh sembra un fiore meraviglioso!*

*Adesso prendete il blu. Disegnate tre pallini in alto e tre pallini in basso. Appoggiate il dito sul pallino più in alto e scendete dritto verso il pallino più in basso. Per tre volte.*

*Adesso aggiungiamo un po' di rosso. Disegnate tre pallini a sinistra delle linee blu, e tre pallini a destra delle linee blu. Uniteli, da sinistra verso destra. Un po' di giallo non può mancare. Aggiungete prima due pallini a destra e a sinistra e poi collegateli con linee dritte.*

*Ora fate quattro scarabocchi. Prima con il giallo, poi con il blu, infine con il rosso. Tutti i colori uno sopra all'altro. Che splendida collezione di scarabocchi!*

*Ora mischiamo tutto, d'accordo?*

*Iniziate disegnando con il giallo uno scarabocchio bello grande. Poi aggiungete dei pallini medi blu e dei pallini piccoli rossi. Finite collegando due pallini blu con due linee dritte blu e due pallini rossi con due linee dritte rosse. Prendete il pennarello nero e date vita a qualcosa di assolutamente vostro, personale, unico! Io ho creato un fiore, o un uccello, o una macchina, o un razzo e cos'altro ancora? [si sfogliano le ultime pagine]. è pazzesco tutto quello che si può creare con pallini, linee, macchie e scarabocchi.*

Materiali:

- ☐ Libro di H. Tullet
- ☐ musica energica
- ☐ fogli carta pacchi bianchi (uno per ogni partecipante)
- ☐ ciotoline con tempere (giallo, celeste, rosso)

□ pennarelli neri grandi

*Il tratto, nel fumetto, è il segno lasciato dalla mano dell'autore: non è mai standard, ma racconta qualcosa di chi lo traccia. Ogni tratto è personale, riconoscibile, unico, proprio come lo è la storia di ciascun bambino e ragazzo. In questo senso, «Wow, che tratto!» diventa l'esclamazione che accompagna la scoperta dell'unicità del proprio progetto. I bambini e i ragazzi sono invitati a riconoscere che ciascuno ha un tratto proprio, una storia originale, un modo personale di rispondere alla chiamata del Signore. La sequela, infatti, non uniforme, non chiede di essere tutti uguali, ma di diventare sempre più fedeli a ciò che si è, lasciandosi plasmare dal Vangelo. È un cammino che, proprio come un disegno, tratto dopo tratto, acquista senso e completezza. «Wow, che tratto!» racconta questo passaggio: dalla meraviglia iniziale alla consapevolezza di poter incidere nella realtà, di poter lasciare un segno buono nella vita degli altri. È il passaggio dallo schizzo al disegno, dal tratto incerto al tratto intenzionale che vuole comunicare la propria personalità e il proprio pensiero. Il tratto con il tempo diventa stile, attraverso l'esercizio, l'ascolto dei maestri e il confronto con gli altri. Insomma, non è qualcosa di immediato, ma il frutto di un percorso.*

Domande, riflessioni e condivisioni finali.

“Se l'occhio non si esercita, non vede. Se la mano non tocca, non sa. Se l'uomo non immagina, si spegne” - Danilo Dolci