



Un nuovo volto

Lo stile. La cifra grafica. I linguaggi dell'espressione

Scelto il tema bisogna definire lo stile, il racconto e la cifra stilistica. È un momento importante della progettazione perché è quello che darà corpo al nostro progetto. Tutto dipende dal tema, e il tipo di trattamento grafico-stilistico seguirà questa prima scelta. Fate fare una ricerca ai ragazzi.

Entrate nel sito del nostro partner di illustrazione www.autoridimmagini.it ci sono le schede di molti illustratori italiani, tra i più conosciuti al mondo, che hanno pubblicato i loro book. Ognuno con uno stile diverso dall'altro, dal più infantile a quello più metropolitano.

Li aiuterà a vedere tanti modi diversi di usare il disegno, l'interpretazione e il tratto. Ci sono infatti mille modi per disegnare un albero, e altri mille per colorarlo, tutto dipende da cosa si vuole comunicare.

Fate scegliere loro la tecnica e il tratto che sentono più vicino, potranno usarlo come traccia di esempio per lo sviluppo del lavoro.



Lo stile è importante che si fondi con la narrazione e con il fine ultimo del progetto che si vuole sviluppare. Questo è anche quello che ci dice **Ruggero Asnago**, un artista che ha realizzato alcuni murali in giro per l'Italia.

“Intervenire cambiando uno spazio significa prima di tutto aprire un dialogo con chi ne fa uso. Per questo è importante fare interviste, conoscere, calarsi nelle radici di quel luogo e di ciò che esso rappresenta per comprenderne la specificità. Troppo spesso le opere degli artisti vengono calate in uno spazio senza una lettura pregressa e senza conoscere chi le userà.”

Commenta Ruggero: “Con Isola Pepe Verde, in un orto urbano condiviso nella zona milanese di Isola, per esempio, abbiamo deciso di fare un’opera collettiva insieme ai bambini, e pensando a questa piccola oasi contornata da grandi palazzi di cemento, ci siamo detti che mancava solo una cosa: gli animali! È così che ci siamo messi a disegnarli e a colorarli sulle pareti di una stanza. E abbiamo anche voluto esagerare con i colori e l’abbiamo chiamata *La forestadipinta*.” Continua Ruggero: “Le opere che crei devono essere radicate nel territorio che abitano. A Barlassina, un piccolo comune tra Milano e Como, mi è stato chiesto di lavorare su un grande murale nella zona industriale, interpretando il tema Uomo e Natura. Accadde molti anni fa, ma la vicenda ha tracciato un segno indelebile. Era il lontano 1976, vicino a Barlassina una fabbrica dal nome Icmesa, provocò un incidente che compromise con il suo inquinamento l’intero territorio circostante. E anche la popolazione di Barlassina visse questo momento drammatico. Non potevo disegnare altro che questo evento così forte e presente nel vissuto della popolazione. Nel mio murale ho aggiunto alcuni elementi iconici sostanziali, simboli incancellabili di quell’evento, spesso presenti nelle immagini fotografiche o nei video dell’epoca come la silhouette dell’Icmesa, una natura modificata, la nuvola chimica, il pallone di calcio, perché in quel territorio ‘vietato’ venne salvato solo un campo di calcio, ecc... disegnando il tutto a modo mio.”

La tavola progettuale



La narrazione e le proporzioni. Misuriamoci con le grandezze. L’affresco è un’opera gigante per giganti

Ruggero ci insegna a guardare dentro le cose. Anche quella che ci può sembrare una decorazione può avere dei contenuti, è questa la progettualità. Ma dietro a una bella idea ci sono sempre passaggi tecnici per realizzarla. Se dovete raccontare una storia, provate a scriverne prima i passaggi più importanti. Poi iniziate a disegnare. Se invece volete creare una decorazione, iniziate a elencare quali sono gli elementi che vorreste inserire e poi, muniti di matite e di gomme, iniziate a creare un percorso, che sia temporale, oppure una

sequenza, questo vi permetterà di semplificare i passaggi e dare ordine alle idee perché vengano finalizzate. Due sono le cose importanti ai fini dell'affresco: la prima è quella di progettare tutto subito e in modo molto dettagliato, prima di realizzare l'affresco. La seconda prevede un'attenzione particolare alle proporzioni. Un foglio di carta è controllabile più facilmente in termini di proporzioni. Prese le misure e disegnata una assonometria, o semplicemente fatte le foto, magari con la presenza di uno o più ragazzi per avere un'idea immediata delle proporzioni tra spazio e spettatore, iniziate a farli lavorare su schizzi e disegni. Potete farli lavorare su prospetti a superfici piane o su assonometrie, oppure per chi ha più dimestichezza, sulle prospettive che le foto mostrano. E componete gli elementi che avete individuato definendo gli spazi. Immaginatevi a volte di spostare il vostro campo visivo, così da poter vedere le immagini da ogni angolo. Le pareti singole non richiedono grandi sforzi, se non quelli di non dimenticarsi le proporzioni delle figure che andrete e disegnare, rispetto allo spettatore. A volte grandi immagini creano più attenzione all'occhio di chi guarda. Provate a pensare di entrare in uno spazio dove ad aspettarvi c'è una grande bocca con denti affilati... sensibilizzatevi sulle scelte dei soggetti anche ai fini dell'impressione che possono avere sullo spettatore che ogni giorno entra in classe.

Andate di persona con la classe a vedere un affresco, anche all'interno delle chiese se ne trovano tanti e le dimensioni di queste opere sono davvero importanti e spesso sottovalutate dai nostri sguardi distratti.

