

Massimo Palazzi

## La pittura dei suoni, rumori e odori.

Un'esperienza di laboratorio didattico dedicato all'arte contemporanea.

Le difficoltà che si presentano nella lettura della produzione di una ricerca artistica d'avanguardia sono spesso dovute alla non conoscenza degli intenti che l'hanno animata e alla scarsa dimestichezza con un insieme di forme apparentemente incomprensibili. L'atelier che ho condotto nell'ambito delle attività didattiche per la mostra *Futurismo. I grandi temi 1909-1944*, allestita a Palazzo Ducale, ha dato modo ai ragazzi delle scuole medie inferiori e superiori di affrontare queste difficoltà.

Il futurismo, nel corso di oltre venti anni di attività, ha formulato un vero e proprio linguaggio dotato di una sua specificità maturata a contatto con le contemporanee esperienze d'avanguardia europee. All'interno di questa specificità, è stato utile innanzi tutto individuare alcune caratteristiche del movimento da tenere presenti nella progettazione del laboratorio. L'approccio tematico proposto dalla mostra, del resto, esprimeva chiaramente come le ricerche dei futuristi avessero origine sempre dalla concreta esperienza reale, vissuta attraverso tutti i sensi e tradotta in un'astrazione in grado di renderne l'impatto emotivo.

Ho scelto perciò di ripercorrere con i ragazzi la ricerca che ha condotto gli artisti all'uso di linee, forme, colori e materiali come elementi di un linguaggio indipendente dalla rappresentazione convenzionale della realtà, ma dotato di grandi potenzialità espressive.

### **Introduzione storica**

Per chiarire quanto pressante fosse nell'Italia dei primi anni del novecento l'esigenza di rinnovare il linguaggio artistico precedente, mi è sembrato importante dare un'idea dell'ampiezza di stimoli cui erano sottoposti i futuristi. Immersi in un mondo che rapide trasformazioni tecnologiche stavano radicalmente cambiando, essi rimasero affascinati dalla modernità: la luce elettrica, il sorgere di grandi città rumorose e affollate e, naturalmente, l'esperienza della velocità portata fino all'ebbrezza del volo. Ho dedicato quindi la prima parte degli incontri ad una breve introduzione storica che, con l'aiuto di una

serie di diapositive, mostrasse come gli artisti reagirono a tutto ciò. In particolare, ho cercato di sottolineare quale potesse essere allora la ricezione dei prodigi della modernità, evidenziando anche l'aspetto spiritualistico che ha accompagnato tutta l'esperienza futurista, ma che troppo spesso è ignorato.

Dalle scomposizioni del movimento di Balla, successioni dinamiche ispirate alla cronofotografia, alle deformazioni aerodinamiche dei volumi di Boccioni, la resa della velocità e la conseguente nuova percezione dell'oggetto nello spazio furono al centro degli interessi del primo futurismo. Il procedere delle ricerche in una direzione più sintetica e astratta condusse poi all'uso delle linee non solo per esprimere il movimento, ma anche per comunicare direttamente emozioni, come nel trittico degli Stati d'animo di Boccioni. Ben presto i futuristi si accorsero che linee, forme ed anche materiali potevano richiamare, per analogia, sensazioni extra-visuali: le acuminate forme cristalline tracciate da Balla su fondo dorato sono in grado di evocare un rumore forte e sgradevole. La volontà di inserire simultaneamente diverse sensazioni all'interno del dipinto d'altra parte, fu chiaramente espressa in molti scritti futuristi, tra i quali il manifesto firmato da Carrà l'11 agosto 1913 con cui ho scelto di intitolare il laboratorio.

Le ricerche di Balla furono approfondite dal giovane Depero che trovò equivalenti psico-plastici, fono-plastici, tono-plastici, adatti ad esprimere rispettivamente sensazioni (fame, caldo, eccetera), rumori e colori, sotto forma di sintetici sistemi di linee. Ma fu nel manifesto Ricostruzione futurista dell'universo (11 marzo 1915) che Balla e Depero pensarono di combinare gli equivalenti plastici in opere, i complessi plastici, con cui costruire un universo artificiale più bello e divertente.

La rapida carrellata storica che ho riassunto è stata finalizzata ad evidenziare come i futuristi abbiano utilizzato forme analogiche per rendere le diverse sensazioni e le abbiano combinate nei complessi plastici.

### **Elaborazione creativa**

La parte pratica del laboratorio è stata articolata in due momenti: inizialmente ogni singolo partecipante doveva trovare delle sensazioni legate ad un tema dato e disegnarle, poi le idee create singolarmente erano confrontate e combinate in un'attività di gruppo.

Nella prima fase, ad ogni partecipante veniva consegnata una scheda con un tema di sapore verosimilmente futurista (velocità, guerra, energia, metropoli, leggerezza, ecc.) cui associare liberamente sensazioni di diversa natura, secondo quanto indicato nella prima riga della quattro divisioni della tabella (fig. 1). Fatto ciò si chiedeva di provare a disegnare

a matita le sensazioni trovate, un po' come aveva fatto Depero con gli equivalenti plastici. Naturalmente era assolutamente vietato disegnare figurazioni, lettere, cifre o altri segni riconoscibili: l'ordine era usare solo linee e forme, bidimensionali o dotate di volume, e di non pensare ad un risultato, ma lavorare d'impulso, registrando sul foglio delle sensazioni, magari rivissute mentalmente pensando all'ultima volta che ci si è trovati in quel particolare stato d'animo.

Superate le prime esitazioni, i ragazzi si sono accorti che il disegno analogico può essere molto efficace nella rappresentazione di uno stato d'animo. In esso grande importanza assumono la qualità e l'orientamento delle linee, ondulate o spezzate; il modo in cui sono tracciate; lo spazio occupato dal disegno e ancora le forme: appuntite come cinguettii o tonde come il profumo dei fiori (fig. 2).

Anche se non sempre i ragazzi sono riusciti a svincolarsi completamente da figurazione e simboli, molto spesso i risultati sono stati entusiasmanti e molto poetici, soprattutto quando hanno dimostrato agilità nell'associare i materiali più disparati (benzopirene, seta e cemento, per esempio) alle sensazioni da evocare. Inoltre, l'utilità di una simile esperienza è legata allo stimolo del pensiero analogico, solitamente non richiesto nelle normali attività scolastiche, ma fondamentale nello svolgimento di qualsiasi processo di pensiero creativo.

L'elaborazione del materiale creato nel corso di questa prima fase dell'attività pratica è avvenuta unendo i singoli partecipanti in gruppi di due o tre individui. Essi sono stati invitati a confrontare le schede da loro compilate alla ricerca di elementi, concordanti o contrastanti, da combinare sotto forma di collage nella realizzazione finale. Per agevolare la scelta di colori e forme, non sempre chiaramente indicati nelle schede, ho preparato una serie di sagome, appuntite, tondeggianti e poligonali che ho fotocopiato su fogli colorati, pronte per essere ritagliate e modificate in base alle esigenze dei gruppi.

Se nella prima parte dell'attività è stata esplorata la possibilità di esprimere diverse sensazioni tramite analogie grafiche, in questa fase si sono affrontate problematiche legate alla sintassi degli elementi trovati e alla loro composizione all'interno dello spazio del foglio. Ripensando alle diapositive mostrate nel corso dell'introduzione, per esempio, si è applicato l'uso della moltiplicazione reiterata di uno stesso elemento per rendere il movimento o una propagazione nello spazio, creando ritmi talvolta sottolineati tramite l'inserimento di scritte onomatopiche (fig. 3).

La scelta del titolo e l'aggiunta di scritte all'interno delle composizioni hanno spesso completato il lavoro che i ragazzi hanno condotto con entusiasmo ed attenzione, pur divertendosi moltissimo.