

“Per conoscere occorre saper osservare, analizzare, sperimentare.”

Bruno Munari

La curatela come strumento di conoscenza: proposte per un laboratorio didattico.

I. La curatela: un’esperienza di apprendimento aperto

Che cos’è la curatela? E in che modo le problematiche curatoriali e allestitivistiche possono essere declinate in maniera proficua nella progettazione di laboratori didattici per bambini e ragazzi?

La curatela, nell’accezione comune, riguarda tutte quelle pratiche finalizzate all’organizzazione di una mostra o un evento artistico. Essa comprende varie competenze legate alla definizione dei contenuti, all’allestimento, all’organizzazione, alla promozione e alla gestione finanziaria ma è anche molto di più. In primo luogo essa implica una profonda capacità di dare un senso, di creare relazioni e di istituire un dialogo.

In quest’ottica, l’abilità di sintetizzare significati e costruire relazioni è uno degli elementi cardine di una possibile teoria della curatela come strumento “di formazione di un sapere che non ha solo finalità classificatorie, ma tende invece a creare conoscenza e capacità di giudizio storico attraverso l’esperienza”¹.

Assunto fondamentale di questa tesi coincide con la convinzione che le attività di progettazione di una mostra possano rappresentare per tutti gli attori coinvolti un’intensa esperienza di vita e di conoscenza. L’organizzazione di un evento espositivo, infatti, si presenta come un’attività altamente complessa che prevede l’attitudine a gestire diverse variabili e di mettere in relazione molteplici sensibilità, conoscenze e professionalità. Gli aspetti fondamentali che caratterizzano questo tipo di proposta didattica si individuano nella possibilità di coinvolgimento diretto dei ragazzi, nella propensione alla creatività e al dialogo, nell’incremento delle doti di discussione e di negoziabilità del sapere e del saper fare, nella traduzione pratica di tutte le competenze acquisite². Un laboratorio didattico-curatoriale si configura così come un ambiente di apprendimento aperto che interpreta la conoscenza come un percorso di costruzione di significati attraverso l’interazione con il proprio ambiente e con tutti coloro che vi partecipano.

Questo modello si traduce in un “paradigma partecipativo”³ dell’insegnamento nato dal lavoro cooperativo e collaborativo tra pari in grado di attivare processi riflessivi e dialogici che sono fondamentali per raggiungere una forma di apprendimento generativo, cioè generato dal confronto diretto su molteplici ipotesi, idee e discussioni. La possibilità di apprendere applicando processi di negoziazione di significati e di conoscenza innesca una profonda flessibilità cognitiva, ossia conoscenze e metodologie che non rimangono confinate in uno specifico settore ma che possono essere applicate alle più svariate situazioni.

II. Specifici valori formativi

Le pratiche curatoriali, generando contesti di apprendimento aperto, possono avere quindi un valore profondamente didattico nella formazione dei ragazzi e ambire a sviluppare diverse competenze che non riguardano solamente l’ambito artistico ma che in gran parte lo trascendono.

¹ Federico Ferrari, *Lo spazio critico*, Luca Sossella Editore, Roma, 2004, p. 72

² Bianca Maria Varisco, *Costruttivismo socio-culturale. Genesi filosofiche, sviluppi psico-pedagogici, applicazioni didattiche*, Carocci editore, Roma, 2002, pp. 170-182

³ *Ivi*, p. 190

A questo proposito, il laboratorio che si vuole proporre intende la curatela “non come meta ma come possibilità di mettere a punto gli strumenti per un viaggio”⁴.

Punto di partenza imprescindibile riguarda lo studio e l’approfondimento del significato delle opere e della biografia degli artisti: non è possibile infatti progettare alcun piano allestitivo senza possedere una profonda conoscenza di ciò che verrà esposto. I ragazzi coinvolti raggiungeranno allora una maggior consapevolezza dell’importanza della ricerca e dell’analisi, misurandosi direttamente con lo studio critico e l’interpretazione delle opere.

Solo dopo aver raggiunto una comprensione profonda delle opere sarà possibile avvicinarsi alla progettazione di un piano allestitivo. Questa fase implica un percorso di appropriazione dello spazio che non va considerato come luogo neutro ma che anzi “deve vivere in rapporto dialogico con lo spazio dell’opera. Esistono cioè una serie di equilibri e di corrispondenze che fanno sì che un’opera non possa essere esposta in qualunque spazio, poiché ogni opera contiene una propria spazialità che non è compatibile con tutti gli spazi”⁵. Sarà dunque necessario confrontarsi con i limiti fisici specifici dei luoghi espositivi: ampiezza e organizzazione degli spazi, illuminazione, texture delle pareti, tipologia dei pavimenti sono solo alcune delle variabili sulle quali i ragazzi dovranno ragionare per potenziare il “rapporto visitatore/opera (punto di vista, luogo di comunicazione, tempo di fruizione)”⁶. Ciascuno di questi elementi può rappresentare una problematica propria del luogo espositivo e solo la capacità degli studenti di immaginare soluzioni allestitivo nuove e capaci di veicolare i significati delle opere può trasformare questi fattori da limite a risorsa comunicativa. Lo sviluppo di attitudini immaginative è quindi uno dei maggiori valori aggiunti del laboratorio che individua nella creatività uno dei più importanti stimoli per il “continuo aggiornamento e allargamento della conoscenza in ogni campo”⁷.

Altro valore aggiunto imprescindibile dell’intero progetto è la propensione a promuovere il dialogo e la discussione. Qualsiasi progetto curatoriale raggiunge i propri esiti migliori solo nel momento in cui nasce dalla negoziazione di punti di vista e proposte. Tale negoziazione può essere pienamente realizzata solo attraverso l’affinamento di doti dialogiche e la disponibilità di ciascun membro ad aprirsi al confronto.

Infine, un ulteriore aspetto fondamentale del lavoro curatoriale riguarda l’elaborazione di testi che possano accompagnare il visitatore in mostra. I ragazzi dovranno affinare la loro abilità di scrittura per strutturare apparati testuali in grado di trasmettere in maniera semplice e concisa significati spesso molto elaborati.

Complessivamente, le qualità sviluppate nell’intero percorso siano da considerarsi fondamentali non solo nel ristretto ambito del progetto ma nella più ampia ottica di formazione di cittadini consapevoli. In particolare, il laboratorio mira a migliorare le competenze concernenti la scrittura, il dialogo e l’ascolto, la sintesi, l’immaginazione, le capacità di ricerca approfondita e comparativa, la gestione di problematiche spaziali e relazionali. Tutti questi fattori concorrono a stimolare la formazione di “una intelligenza [...] elastica, una mente libera da preconcetti di alcun genere, pronta a imparare ciò che gli serve in ogni occasione e a modificare le proprie opinioni quando se ne presenta una più giusta”⁸.

⁴ Maria Teresa Balboni Brizza, *Immaginare il museo. Riflessioni sulla didattica e il pubblico*, Jaka Book, Milano, 2006, p. 18

⁵ Federico Ferrari, *Lo spazio critico*, cit., p. 75

⁶ Maddalena D’Alfonso, *Come lo spazio trasforma l’arte. Come l’arte trasforma lo spazio*, Silvana Editoriale, Milano, 2016, p. 48

⁷ Bruno Munari, *Fantasia*, Editori Laterza, Roma-Bari, 1979, p. 121

⁸ *Ibidem*

III. *Giocafoto* 1986: un punto di partenza

Nel 1986 Suzzara, piccolo paese dalla sperimentale vocazione artistica (si ricordi la fondazione già nel 1948 del Premio Suzzara⁹ ideato da Dino Villani insieme a Cesare Zavattini), accolse uno tra i primi progetti didattici ideati da Nino Migliori: *Giocafoto*¹⁰.

L'idea del laboratorio era semplice ma dalle straordinarie potenzialità visive ed espressive: coinvolgere ben 120 ragazzi invitandoli a raccogliere delle istantanee del loro paese utilizzando le polaroid. Questo strumento infatti poteva vantare una peculiare versatilità poiché, se manipolato entro pochi secondi, permetteva di intervenire direttamente sulla superficie fotosensibile dell'immagine, ottenendo così visioni del tutto immaginifiche e suggestive della realtà.

I ragazzi, tutti tra gli 11 e i 12 anni, ebbero la possibilità di dar libero sfogo alla loro immaginazione e raccogliere una collezione di immagini insolite del loro paese che per la prima volta si apriva a punti di vista singolari popolati da oggetti fantastici e ritratti inesistenti.

La freschezza della visione e la libertà dalle costrizioni visive aveva così, nel giro di poche settimane di lavoro, dato esiti tanto interessanti da pensare di tradurli in una mostra e in una pubblicazione. Le polaroid realizzate dai ragazzi vennero poi selezionate e riprodotte in immagini di grande formato per essere allestite negli spazi espositivi della Galleria del Premio di Suzzara. Inoltre, tutti questi lavori vennero raccolti in una pubblicazione che, ordinando le immagini e accompagnandole con i commenti scritti dai partecipanti, costruisce una speciale narrazione per immagini in grado di restituire la portata del coinvolgimento e dell'impatto che tale esperimento ebbe sia sui ragazzi che vi presero parte sia sul pubblico che poi visitò la mostra.

Analizzando gli aspetti fondamentali di *Giocafoto* si individua innanzitutto l'importanza della dimensione ludica ed esplorativa della realtà circostante, facilitata dall'uso di tecnologie e strumentazioni contemporanee in grado di adattarsi alle abitudini visive dei ragazzi. In particolare, l'utilizzo di tali strumenti è stato un punto di partenza per manifestare appieno la vocazione sperimentale del progetto che, attraverso il diretto intervento manuale dei partecipanti sulla superficie fotografica, si prefiggeva di favorire la reinterpretazione linguistica del *medium* stesso. Infine, l'esito allestitivo del progetto è da considerarsi come momento apicale e conclusivo di tutto il percorso. Grazie proprio a questa fase di appropriazione degli spazi, i lavori dei ragazzi entrarono fisicamente nei luoghi della collettività e iniziarono a tessere la loro narrazione tra le sale della Galleria Civica. Qui la popolazione locale ebbe per la prima volta la possibilità di vedere la propria città spogliarsi dei panni dell'abitudine noncuranza con cui vestiamo la nostra quotidianità per entrare in una dimensione fantasiosa e intrigante ma non per questo scevra di possibili riflessioni sulla realtà.

IV. Un laboratorio didattico-curatoriale per Suzzara

A partire dalla consapevolezza del valore che *Giocafoto* ebbe sulla piccola realtà suzzarese, si vuole oggi proporre un nuovo laboratorio didattico che possa prendere le mosse da questo illustre precedente e che metta al centro le dinamiche curatoriali.

Il progetto didattico verrà quindi strutturato in due distinti momenti.

⁹ *Galleria del Premio Suzzara. Catalogo delle opere 1948 – 2003*, Comune di Suzzara, Associazione Galleria del Premio Suzzara, Suzzara, 2004

¹⁰ Nino Migliori, *Giocafoto. Immagine e linguaggio*, Comune di Suzzara, Suzzara, 1986

Il primo coincide con la fase più creativa del lavoro: gli studenti, sotto la guida di Ascanio Kurkumelis¹¹, si cimenteranno nella realizzazione di una loro personale visione di Suzzara, utilizzando strumenti del tutto contemporanei come i loro stessi smartphone.

Questo lavoro di ricerca fotografica sarà l'esito di un percorso di alfabetizzazione visiva molto più ampio sviluppato in classe che permetterà agli studenti di aumentare la propria consapevolezza rispetto alla lettura e interpretazione delle immagini. Primo tassello di questo percorso sarà proprio il racconto dell'esperienza di *Giocafoto*, mostrando loro come era stata interpretata Suzzara trent'anni prima da ragazzi della stessa età e quali strumenti e quali tecniche erano state utilizzate per farlo. Il progetto del 1986 servirà quindi come ponte con la contemporaneità al fine di innescare una riflessione condivisa su tematiche attuali: com'è Suzzara oggi? Com'è cambiata? Che cosa la caratterizza? Che cosa significa essere suzzarese oggi?

Si tratta di domande molto complesse che mirano ad indagare, grazie anche al coordinamento del lavoro con gli insegnanti, il significato di concetti fondamentali come comunità, integrazione, identità culturale. L'obiettivo principale di questa fase sarà quello di sollevare quesiti che siano da stimolo per "imparare a guardare con attenzione, [...], per cogliere le sottigliezze del proprio territorio decifrandone i veri significati"¹². Il lavoro fotografico che i ragazzi elaboreranno dovrà cercare di dare una soluzione visiva a queste domande che riguardano l'identità attuale di Suzzara. Terminata questa prima parte più creativa e sperimentale, i ragazzi dovranno misurarsi con la seconda fase del lavoro collaborando insieme alla progettazione e all'allestimento di una mostra che desidera mettere in relazione i lavori del 1986 con quelli contemporanei.

L'elaborazione di un progetto espositivo teso a far dialogare opere e momenti storici differenti ambisce ad articolare una riflessione sui cambiamenti storici e sociali che hanno interessato Suzzara negli ultimi trent'anni. Tutte le opere saranno visionate, analizzate e discusse assieme per individuare un *fil rouge* capace di creare dei collegamenti e delle narrazioni tra le fotografie contemporanee e quelle precedenti.

Per sviluppare il percorso curatoriale e allestitivo sarà necessario cercare di dare una risposta ad altre domande: com'è cambiata Suzzara dal 1986 a oggi? Che cosa vorremmo raccontare di questo cambiamento? E ancora, com'è mutato il nostro modo di guardare in circa trent'anni?

Domande e stimoli differenti guideranno allora le due parti del progetto ma saranno sempre accomunate dalla consapevolezza di una doppia lettura storica e di attualità, dalla conoscenza delle opere (eventualmente mediate anche dalle interviste ai ragazzi che nel 1986 parteciparono a *Giocafoto*) e da un'analisi del territorio e del contesto cittadino.

Gli esiti del laboratorio curatoriale saranno poi allestiti insieme ai ragazzi nella doppia sede della scuola "Il Milione", dove attualmente sono conservate le fotografie del 1986, e gli spazi della Galleria del Premio. I lavori esposti a scuola rappresenteranno solo una piccola percentuale rispetto alla complessità delle fotografie realizzate e l'allestimento nella sede scolastica sarà studiato e progettato come un sorta di *'teaser'* per far conoscere il progetto a tutti i genitori che frequentano la scuola. L'allestimento presso la scuola media avrà la funzione di creare un collegamento tra l'interno e l'esterno della scuola stessa, una sorta di ponte tra le mura scolastiche e il tessuto cittadino, e viceversa.

Presso la Galleria Civica di Suzzara, invece, sarà progettato l'allestimento per la restante parte dei lavori prodotti, avverando così pienamente la sua vocazione di "museo come laboratorio,

¹¹ Ascanio Kurkumelis (Parma, 1985) è parte del team responsabile delle attività di progettazione e conduzione di educazione all'immagine presso la Fondazione MAST di Bologna, per la quale tiene laboratori di sperimentazione fotografica indirizzati alle scuole (Infanzia, Primaria e Secondaria di I e II grado) e ai visitatori interessati durante il fine settimana. L'Atelier fotografico è tenuto presso lo spazio del Kids Workshop, ideato insieme a Nino Migliori, con il quale collabora da lungo tempo e del cui lavoro di ricerca si è ampiamente occupato

¹² Nino Migliori (a cura di), *Lagorai immaginato*, Damiani editore, Bologna, 2004, p. 13

come luogo di sperimentazione e di sovversione spaziale e temporale, ma anche come luogo di passaggio e di perpetua transizione disciplinare.”¹³

V. Conclusioni

Il laboratorio ha l’ambizione di costruire due differenti momenti di formazione tra loro collegati. Il primo coincide con la fase più creativa del progetto e prevede che i ragazzi, guidati da Ascanio Kurkumelis e dalla partecipazione delle insegnanti, possano sviluppare non solo alcune personali riflessioni su tematiche d’attualità legate al contesto suzzerese ma anche una più profonda consapevolezza visiva sul cambiamento che negli ultimi trent’anni ha interessato l’immagine.

Il momento curatoriale successivo invece si prefigge di conquistare spiccate consapevolezze relazionali e gnoseologiche nate dall’interazione di molteplici fattori: in prima battuta una disamina delle problematiche spaziali specifiche nate dalla negoziazione di conoscenze e pratiche condivise, senza mai dimenticare di porre l’accento in particolare sulle opere e sul modo migliore di comunicarne i significati e le sottese relazioni che le collegano.

Obiettivo principale dell’intero lavoro non sarà dunque la semplice realizzazione della doppia esposizione negli spazi di Galleria e scuola media ma soprattutto potenziare doti ‘altre’ e permettere ai ragazzi di “lavorare sulla formazione di senso”¹⁴ producendo “nuovi meccanismi di narrazione e costruzione di significati che, infine, si contaminano a vicenda”¹⁵.

Il progetto ha quindi l’ambizione di inserirsi pienamente nel contesto sociale cittadino andando a indagare le contraddizioni e le idiosincrasie del paese che qui avrebbero modo di emergere e di essere rilette attraverso lo sguardo di chi lo abita, fornendo così una prospettiva di formazione di ampio respiro in grado di abbracciare una molteplicità di ambiti, tematiche e capacità.

Inoltre, il laboratorio si candida a raccogliere l’eredità dell’importante sperimentazione iniziata da Nino Migliori, nel desiderio di attribuire nuovamente senso alle opere del 1986, preservarle dall’oblio e aggiungervi nuovi attuali significati. Questa proposta didattica raccoglie la sfida lanciata circa trent’anni fa e perfettamente risolta nella frase conclusiva del volume *Giocafoto*: “Il lavoro non è stato del tutto consumato. Ma c’è speranza, se questo accade a Suzzara”¹⁶.

¹³ Federico Ferrari, *Lo spazio critico*, cit., p. 68

¹⁴ Lucia Miodini, *Narrazioni di luce, ombra e colore* in Nino Migliori (a cura di), *Favole di luce. Tales of light*, Fondazione MAST, Bologna, 2018, p. 28

¹⁵ *Ibidem*

¹⁶ Nino Migliori, *Giocafoto*, cit., p. 55

Bibliografia

- Maria Teresa Balboni Brizza, *Immaginare il museo. Riflessioni sulla didattica e il pubblico*, Jaka Books, Milano, 2006
- Maddalena D'Alfonso, *Come lo spazio trasforma l'arte, come l'arte trasforma lo spazio*, Silvana Editoriale, Cinesello Balsamo, 2016
- Federico Ferrari, *Lo spazio critico. Note per una decostruzione dello spazio museale*, L. Sossella, Roma, 2004
- Ascanio Kurkumelis, *Tempo, materia, segno, trasformazione: la sperimentazione come linguaggio del possibile* in Nino Migliori (a cura di), *Favole di luce. Tales of light*, Fondazione MAST, Bologna, 2018
- Ascanio Kurkumelis, *Cuprum-Passaggi* in "Tempo", n.4, EyesOpen editore, Milano, 2015
- *Galleria del Premio Suzzara. Catalogo delle opere 1948 – 2003*, Comune di Suzzara, Associazione Galleria del Premio Suzzara, Suzzara, 2004
- Arnaldo Maravelli, *Il Premio Suzzara: testimonianze e riflessioni critiche per un rilancio*, Tipografia Bottazzi, Suzzara, 2010
- Nino Migliori (a cura di), *Giocafoto. Immagine e linguaggio*, Comune di Suzzara, Suzzara, 1986
- Nino Migliori (a cura di), *Lagorai immaginato*, Damiani editore, 2004
- Nino Migliori, *Favole di luce. Tales of light*, Fondazione MAST, Bologna, 2018
- Bruno Munari, *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari, 1977
- Bruno Munari, *Laboratori tattili*, Edizioni Corraini, Mantova, 1985
- Bianca Maria Varisco, *Costruttivismo socio-culturale. Genesi filosofiche, sviluppi psico-pedagogici, applicazioni didattiche*, Carocci editore, Roma, 2002