

“Formazione estetica – corso di formazione 2010” OSCOM
(Clementina Gily – abstract delle conclusioni dei convegni OSCOM)

Per seguire il filo...

Leggere l'immagine dell'arte e dei media comprende percorsi che educano a rendere il cittadino capace di interpretare correttamente il suo ambiente di vita, in cui i testi dei media sono frequentissimi. Per lo più essi ricorrono al linguaggio ludico, servendosi dell'immagine e di uno stile conversazionale. Esercitare queste due modalità di linguaggio è importante per affinare la competenza linguistica e culturale del cittadino del Duemila. La messa in scena dell'immagine educa l'approfondimento delle grammatiche e sintassi delle immagini, e si pratica in laboratori, dove la cultura unisce un team di *studiosi* in percorsi di ricerca e costruzione di un prodotto, la cui natura è di collegare i lavori individuali in un insieme organico.

V lezione

Didattica ordinaria e laboratori

Formare ambienti di interazione capaci di non perdere di vista la persona ed i modi di socializzazione che la individuano – significa portare ognuno all'impegno, senza perdersi nel gruppo. Il discorso si basa sulla pragmatica della comunicazione della scuola di Palo Alto (Jackson, Watzlawick), che reputa necessario per affrontare i problemi del disagio individuale ricorrere all'analisi del gruppo di parlanti cui appartiene. La soluzione così si affida non alla ricerca dell'*Es*, ma all'analisi comparata delle difficoltà che la famiglia o il luogo di lavoro, o la scuola, pongono in essere con errori di comunicazione che ignorano l'ascolto e la soluzione pragmatica, conseguibile con il linguaggio. Parlare è agire nei confronti di chi divide lo stesso ambiente di vita. Il *mobbing* in forme non codificate è di tutti i gruppi umani, e consiste di parole e gesti che isolano chi non viene identificato come parte integrante del gruppo, invitandolo a sconnettersi dal team di lavoro. I laboratori sono il luogo che consente di rendere predominante questa attenzione, e fondare sugli asserti di Paolo Alto:

1. non si può non comunicare – nel dialogo verbale, persino il silenzio e le pause, comunicano

2. ogni comunicazione ha contenuto - notizia e relazione - metacomunicazione.
3. la relazione crea la punteggiatura, le pause abituali caratterizzano il rapporto
4. gli esseri umani comunicano sia con modulo numerico e analogico, la comunicazione non verbale (CNV), gesti, espressione, inflessioni di voce, sequenza di ritmo, dove non vi sono grammatiche e sintassi convenzionali.
5. gli scambi di comunicazione sono simmetrici o complementari, eguaglianza o gerarchia.

Per cogliere l'importanza degli asserti, basti riflettere sull'ultimo: la diversità delle relazioni simmetriche (parità ed integrazione), e complementari (gerarchiche) cambiano il rapporto interpersonale, sbagliare è usare il sistema sbagliato nel momento sbagliato. Nel laboratorio è il luogo della collaborazione; introducendo il metodo nella didattica ordinaria, invece, si può meglio dirigere la formazione verso i fini della didattica. Perciò è opportuno valutare anche questa possibilità - al momento più difficile, essendo fuori dai programmi.

L'analisi dell'ambiente di vita che relaziona i gruppi secondo reticoli, rischia sempre di affondare nei particolari; per focalizzare il centro d'interesse, vale la pena di progettare non laboratori sperimentali ma disciplinari, tarati nella messa a punto di una didattica. Il laboratorio ha sempre funzione non di verifica ma di scoperta: confronta "due o più sistemi ambientali o componenti strutturati di questi ultimi, cercando di controllare accuratamente altre fonti di influenza con l'assegnazione casuale (esperimento strutturato) o con l'abbinamento (esperimento naturale)" per passare dal molecolare al molare¹. Il laboratorio disciplinare può operare una ricerca micropedagogica, fondata in un solo scopo di qualità, che evita il pericolo della dispersione, ponendosi nell'ambiente adatto al rapporto gerarchico². Se nello sperimentale si bada alla gestione della complessità, aiutati dalla dimensione estetica, che ne definisce il *pragmatismo* in modo non equivoco (come legame teoria prassi, non come improvvisazione), nel disciplinare si concentra l'attenzione nell'apprendimento analitico-analogico, sempre legandosi alla sollecitazione dell'interesse. Costruire ambienti di laboratorio non vuol dire attrezzare luoghi, ma pensare un ambiente dotato di una metodologia adeguata. Il laboratorio non sostituisce le discipline, introduce un progetto comune, una connessione ipertestuale che collega le materie. Anche senza un suo spazio, consiste di incontri scadenziati che attivano e monitorano il

¹ Bronfenbrenner, cit., p 85.

² "Sperimentalismo è dimensione contraria alla qualità, a meno che non s'intenda come innovativo anche senza ancora rifarsi a strategie euristiche rigorose e teoricamente fondate. Ma non è positivo per la provvisorietà e l'isolamento di un argomento" p. XVII-XXI. D. Demetrio, *Micropedagogia. La ricerca qualitativa in educazione*, La Nuova Italia 1992.

progetto. L'ipertesto nel laboratorio delinea gli approfondimenti per la costruzione del lavoro comune, che è l'esito prefissato, di scelta autonoma, di libera articolazione. Nel lavoro cooperativo la divisione dei compiti integra le forze in campo. "L'educazione è negoziazione del senso, partecipazione e confronto di valori condivisi, soggettivamente vissuti e rinegoziati, anche mediante una riflessione teorica su di essi"³. È un ambiente di cultura ecologica perché la relazione tra le materie interseca le diverse intelligenze dell'uomo⁴ e armonizza microambiente e macro ambiente, con importanti effetti sulla socializzazione, dovuti ad un approfondimento del concetto di comunicazione didattica⁵. Resta nei laboratori disciplinari lo studio dei media, dal giornale alla rete, scegliendo come progetto la produzione di un testo multimediale comune.

La formazione estetica nel laboratorio disciplinare è presente esplicitamente in questo ultimo caso, la produzione di un prodotto multimediale è educazione all'immagine oltre che alla tecnica del medium scelto; ma è sempre presente come attenzione percettologica, cioè tendenza a considerare l'esperienza come un tutto in cui evidenziare coerenze e problematiche, in senso metadisciplinare. L'esempio di Leonardo parla in modo eclatante; ma tutti gli artisti sono oltre la focalizzazione scientifica di un campo e di un metodo come direttiva del sapere. È un invito ad armonizzare la conoscenza e la partecipazione al tutto, nell'analisi dettagliata delle parti.

Questo dà anche al laboratorio disciplinare la risorsa di poter utilizzare in *bottega* capacità diverse, ottimizzando i propri risultati ma insieme anche quelle dei singoli. Il prodotto da realizzare è il collante capace di dirimere le questioni personali che sorgono nel team e indirizzare gli sforzi verso uno scopo ulteriore, che dà la misura del contributo di ognuno. Questo è il motivo per cui esso va sottolineato come un ottimo da raggiungere con sacrificio delle personali aspirazioni - non conta che sia davvero ottimo, quel che è indispensabile è che sia tenuto per tale, fornendo la motivazione del lavoro.

³ G. Minichiello, *Il doppio pensiero. Razionalità e analogia nel discorso pedagogico*, Morano, Napoli 1994, p. 11. Elenca le categorie corrispondenti: **Pensiero semantico** -logos, realtà, astrazione (concetto), argomentazione, scienza /tecnica, istruzione, società, necessità, digitale, emisfero sinistro **Pensiero simbolico** - Mythos, interiorità, concretezza (metafora), narrazione, cultura, formazione, comunità, gioco, analogico, emisfero destro , p. 16.

⁴ Elster, *L'io multiplo*, Feltrinelli, Milano 1991. Gardner. E. Morin, *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*, Cortina, Milano 2001.

⁵ S. Rodotà, *Tecnopolitica*, Laterza, Roma Bari 1997

Questo è lo scopo del laboratorio; o uno degli scopi. L'altro, di natura cognitiva, è di superare la divisione disciplinare per trasformarla in momento propedeutico alla conquista di una unità superiore, corale, che sia di base ad ulteriori analisi disciplinari.

Il luogo di costruzione comune consente la ricognizione di ambienti, ruoli, aspettative di ruolo, badando all'intero. "Il laboratorio si configura come un ambito didattico in cui si svolgono attività finalizzate alla produzione e alla rielaborazione cognitiva di determinati materiali e contenuti. Tali attività sono basate sul coordinamento di progettualità, ricerca, manualità, abilità comunicative"⁶: è l'ambiente più adatto per la didattica ecologica, la didattica delle materie vi diventa educazione alla complessità. La mente ha molte dimensioni, il laboratorio è lo spazio dello sviluppo delle diverse abilità, ma anche del reperimento dei punti di intersezione che connettono i saperi - è nel paragone con la scienza che si sono date rivoluzioni filosofiche, com'è stato nell'epoca moderna; ed è nel paragone con la filosofia che si sono date rivoluzioni scientifiche, com'è stato nel Rinascimento. Anche gli scienziati descrivono l'attività del cervello come la capacità di mantenere i corpi più antichi (il cervello rettile, che gestisce le reazioni istintuali) collegandoli con reti nervose ai corpi recenti: una unità dinamica, presente al tutto ed alla parte. Il che spiega le sorprendenti analogie tra i comportamenti di specie elementari ed umani, della mente analitica e di quella analogica ⁷.

Il laboratorio è il luogo del confronto tra i saperi disciplinari, attraverso esperimenti di tecnologia umanistica - attributo che non determina l'oggetto ma il fine. La tecnologia umanistica è un progetto di scrittura multimediale inerente ai programmi disciplinari, che delegano al percorso laboratoriale una parte, elaborando un protocollo d'azione trasversale. Questo carattere vale anche per i laboratori sperimentali, come quelli dell'educazione ai media ⁸; qui il lavoro consiste nella costruzione di testi disciplinari, scritti nei laboratori delle nuove scritture tecnologiche.

Il laboratorio segue successiva fasi operative:

- il *brain storming* dei docenti per il disegno dell'ipertesto
- l'elaborazione autonoma della struttura reticolare nelle singole discipline
- la costruzione del modello comune

⁶ R. Farnè, *Il laboratori* in L. Galliani L. Santelli Beccegato, *Guida alla laurea in scienze dell'educazione*, Il Mulino, Milano 1995.

⁷ Maturana e Varala, *L'albero della conoscenza*

⁸ Piero Bertolini, *L'infanzia e la sua scuola*, La Nuova Italia, Firenze 1984, pp. 16-18.

- la scelta del medium più adatto a comunicare la ricerca
- la realizzazione del programma (produzione e post produzione)

La pratica di costruzione di giornali scolastici, diffusa nelle scuole, non differisce da quella utilizzata per questa didattica, che si arricchisce dell'educazione all'immagine e delle singole tecnologie dei media: è quindi un processo sperimentato. Qui consente stralci sulla teoria della comunicazione, la storia dei media, notizie di montaggio cinematografico e televisivo, le categorie dei media, l'analisi dei problemi cognitivi indotti dalla rete. Tutto ciò è nella direzione dell'analisi comparata dei testi delle diverse scritture - un'interessante applicazione della comparatistica - una disciplina universitaria, che ha costituito infatti il modello dell'esempio seguente, costruito per i licei classici e sperimentato al Liceo Umberto di Napoli nel 2004 (dov'era un laboratorio di comparatistica), legato ad una sperimentazione universitaria sul castello di Baia. La base ideale per la tecnologia umanistica è il computer, *console* ideale perché comprende tutti i media (come il cellulare) unendo anche nell'immagine le discipline in unico discorso. È una utilizzazione creativa, umanistica, del medium, che si ricollega all'anima non analitica dell'informatica, che, nonostante abbia dato ormai tante e diverse prove di sé, risulta sempre meno educata della componente analitica, nella formazione ordinaria.

L'esempio Tecnologia Umanistica Una nuova didattica delle materie
L'incanto del mondo - kit di gioco per i licei classici

Protocollo disciplinare

LATINO E GRECO - si parte dall'*Iliade*

L'attuale edizione commerciale della Einaudi (Calzecchi Onesti) testo a fronte
 Paragonarla a I.Pindemonte e di M.G.Ciani porta a ragionare di comparatistica

STORIA DELL'ARTE Il cinema

La produzione del film *Troy*

Confrontarla con le traduzioni filmiche degli anni 60

Affrontare il tema della traduzione dal punto di vista della parola - immagine

ITALIANO La comparatistica

Importanza della comparatistica nel mondo globalizzato

Reciproci influssi storici tra le singole letterature

Il problema della traduzione e della fedeltà al testo

La sceneggiatura e le sue regole di composizione

In *Troy* Agamennone muore - si aboliscono alcune tragedie greche - Patroclo è più piccolo di Achille, nell'*Iliade* il padre Menezio gli diceva "creatura mia, per stirpe è superiore Achille, ma tu sei il più vecchio" - Il pezzo iniziale è del tutto assente nell'*Iliade*, si rifà ad altri cicli ed episodi; come la fine di Troia, presente invece nell'*Odissea*
Il tema dell'oralità e della scrittura (Walter Ong), i cicli narrativi, la letteratura popolare (Eco)

FILOSOFIA L'importanza dell'interpretazione nell'ermeneutica / Gadamer

L'importanza della narrazione e la sua mobilità metaforica / Ricoeur

Il limite della possibilità delle interpretazioni ad un numero massimo, non infinito / Eco

STORIA CONTEMPORANEA

Operazioni culturali - Il libro *Cuore* di De Amicis mostra l'importanza della campagna pubblicitaria

L'importanza delle operazioni culturali e del mercato nella cultura contemporanea

Nell'ottobre del 2004 escono contemporaneamente il film *Troy* in DVD e il libro di Baricco *Omero, Iliade*

I media come strutture commerciali prima che culturali

Lettura critica dei media come ambiente di vita

STORIA DELL'ARTE

L'importanza del mercato nella storia dell'arte dal tempo del mecenatismo

La sua ricaduta sulla scelta dei soggetti e delle forme

Il design e la comunicazione come elemento di produzione

Il mercato dell'arte oggi

FILOSOFIA: CARATTERE COMUNE: IL DISINCANTO DEL MONDO

Troy e Baricco eliminano l'intervento degli dei, o lo lasciano del tutto a margine

Chi legge l'*Iliade*, portato alla rilettura dal film, ne riprende il sapore: gli dei donano alle continue liti e battaglie e morti il tocco dell'eterno, del fine superiore, dell'eroismo, del senso

Il mondo del disincanto lascia da parte l'idea e tiene solo le morti, gli effetti speciali, le azioni sportive ed eclatanti

Può essere riletta come esempio di semplice cronaca, senza dei, la narrazione di Nestore della guerra nel libro XI - un elenco di uomini famosi e gesti di guerra, privo di narrazione

L'*Iliade* è arte per la sua ottica, eliminata dal disincanto

L'oggi: Il postmoderno e la fine delle grandi narrazioni (Lyotard)

L'oggi: La violenza e la sua differenza dalla forza (Croce)

L'oggi: Il mito e la sua rilevanza nell'orizzonte della modernità, dall'antropologia alla New Age, il suo valore per l'uomo (G.B.Vico)

L'oggi: il dettaglio - Lo scudo di Agamennone (libro XI): Bataille, *Il dispendio (La dépense)*

ALTRI TEMI POSSIBILI

templi

sezione aurea

numeri irrazionali e i decimali

il numero di Pitagora

storia greca

geografia del Mediterraneo

Elaborazione del prodotto

Riportare le conversazioni e gli studi in schede collegate da un progetto unitario, costruendo l'ipertesto concordato nel protocollo

L'analisi delle diverse parti e del loro sviluppo conduce alla scelta del prodotto da realizzare

Si compie la scelta del medium preferito tra **radio, televisione, telefono, computer**

E' preferibile che media diversi siano scelti da diversi gruppi classe

Si scrive la sceneggiatura adeguata al medium

Una drammatizzazione o una lettura da Baricco sono già nei testi di partenza, un ipertesto è già nell'elaborato di protocollo ecc.

Si producono le registrazioni, con l'intervento di professionisti

Prodotti: , girati al Castello di Baia

Il Mito di Orfeo (liceo Umberto) (girato al Castello di Baia il 2.6.2204)

Baia tra storia e mito (OSCOM Università Federico II) (Castello di Baia, Primavera 2004)

Interviste sulla didattica multimediale (OSCOM Università Federico II)

VI lezione

Ambiente e Beni Culturali

Il discorso ecologico, che guarda all'ambiente didattico come un tutto, è la base della formazione estetica, approfondimento e misura delle parti, culto dell'armonia. Naturale direzione di questo discorso, in un paese come l'Italia, sono i beni culturali e il territorio.

“Per la storiografia moderna, né dell'arte soltanto, il territorio è un archivio straordinariamente prodigo di notizie, un testo più che una fonte. Bisogna però trovare un metodo che permetta di decifrarlo, leggerlo e interpretarlo. Sono tanti e diversi i livelli e i codici segnici del palinsesto, e tante le chiavi di lettura. Monumenti e opere d'arte sono i segni più eloquenti perché riflettono una precisa intenzione di significare nel tempo e magari per sempre... Non sono i soli, tuttavia, meglio che un testo il territorio è un complicato contesto”.

Partire da queste parole di Argan, è il modo migliore oggi per iniziare un percorso che si potrebbe chiamare di ermeneutica del territorio, un punto di partenza per considerare i beni culturali in modo diverso dal solito, dando loro lo spazio e l'importanza che meritano nella storia della cultura e nella comunicazione.

Come in un palinsesto dai molti strati sovrapposti, le lettere di questo alfabeto scritto nelle pietre e nei giardini appaiono in luce. Sembra strano quante volte uno sguardo più attento ci fa vedere cose mai viste nei panorami di ogni giorno. Sono lettere, queste, che non si combinano in parole, cancellando la propria individualità di lettera – ogni lettera di questo alfabeto è una traccia che porta da qualche parte, una direzione speciale. Si pensi alla gran parte dei monumenti italiani, dove molte chiese sono erette su di una antica basilica, ogni era costruisce una cappella diversa dalle precedenti e successive. Guardare così, con sapienza, fa tornare sul proscenio personalità e costumi dimenticati, scritti nella loro corporeità nel disegno, ogni frammento può raccontare la sua storia rivolgendosi al pubblico, come nelle commedie di Goldoni. Non conta se la racconta una contessa o una contadina, ci sono tante storie affascinanti, dalla vita della Regina Giovanna all'*Astrée*, il racconto dell'*Arcadia* dei pastori e della vita ingenua vicina alla natura.

La narrazione del territorio rientra nella dottrina ermeneutica a pieno titolo; ma per compierla occorre una competenza articolata di molte convergenti attenzioni, che di volta in volta siano capaci di prestare ascolto ad un territorio determinato, svelandone le

caratteristiche nel loro chiaroscuro. Per aiutare questo discorso, si deve ricordare che gli istituti di tutela hanno tra le loro direttive di badare alla promozione dei beni culturali, ed hanno perciò uffici didattici che provvedono ad organizzare corsi di conferenze per gli adulti, occasioni di approfondimento per i più giovani, laboratori d'arte e mostre - soprattutto queste ultime hanno chiaro intento divulgativo, oltre che di ricerca, ed offrono una speciale selezione delle opere intorno ad un solo tema. È interessante, dal punto di vista della formazione all'arte, per tutte le età. La visita allaccia esperienze e riflessioni di vario tipo, immediatamente connesse alle opere d'arte, con approfondimenti fruibili anche dai meno esperti. La comunicazione popolare non è divulgazione volgarizzante, ma educazione estetica che bilancia la cultura dei media, il *controambiente* che spesso non segue strade didattiche.

La formazione estetica a scuola può prendere modelli da questi esempi e trasportare l'efficacia di questa educazione alla popolazione scolastica, senza lasciarla ai settori sociali privilegiati, dove la sensibilità dei piccoli viene allenata dall'esempio degli adulti.

"L'abitudine a visitare i musei si prende da bambini (da giovanissimi); come l'abitudine a leggere e come la stessa necessità di conoscenza culturale. I valori culturali vengono trasmessi ancora come 2000 anni fa attraverso la mediazione individuale; da genitori a figli, da maestri ad allievi, da persona a persona... secondo un metodo che ancora oggi si può definire socratico; giammai con metodi meccanici. Quindi tempi umani, lunghi, profondi, sempre intrisi di emozioni dirette, di stupori indimenticabili, che lasciano segni indelebili; come i sentimenti" (Alessandra Mottola Molfino).

Utilizzando la risorsa della didattica museale con attenzione, ogni docente, anche inesperto, può provvedere a colmare questo gap, formare tutti gli allievi a comprendere la ricchezza del territorio d'arte della città, così che da adulti abbiano cura del bene culturale e sviluppino l'attenzione all'ecologia dell'ambiente, tutelando il mantenimento di queste risorse non sostituibili. La città di Napoli, come molti luoghi d'Italia, gode di un patrimonio immenso, ed è la stessa quantità a rendere difficile l'apertura dei tanti luoghi dell'arte, rendendoli base di una economia sostenibile adatta alla città, oltre che orgogliosa memoria del tempo.

Il corso mira a costruire un tipo di *Wandering Museum*, che allaccia esperienze dislocate ma ben delimitate in un circuito unitario. Si crea un museo intorno ad un filo conduttore che va a fondo in una singola esperienza. Questo tipo di museo consiste non di una sede unica

dove tutto si accumula, ma costruisce un'esperienza – il che è difficile per l'inesperto, ma anche per l'esperto – qualcosa insomma che va oltre lo shock emotivo e diventa ricerca del bello, apertura di spazi di approfondimento. L'esperienza originale è frutto della lentezza e dell'approfondimento, come diceva Mottola Molino: il *Wandering Museum* dice nel nome come il fondamento sia una forte esperienza estetica.

Cosimo Laneve parla del mondo attuale come di un mondo che pratica l'estetizzazione e l'anestetizzazione, la bellezza del mondo del design diffonde ovunque l'armonia di linee ma insieme fa dimenticare lo stupore che solo la grande arte sa dare – che è lo svelamento della bellezza. È un momento importante, che dà la forza di intraprendere il cammino che porta alla comprensione della storia. È qualcosa che si conserva nel tempo, e tiene legato l'insieme eterogeneo dell'interpretazione. Perciò si deve ascoltare l'interesse come guida alla scelta dell'opera, ma poi occorre costruire l'orizzonte del sapere con gli argomenti da approfondire, collegandoli all'esperienza iniziale e ad altre esperienze d'arte, ad altri luoghi e discipline. In questo modo, l'oggetto dell'attenzione resta *una esperienza*, centro di un pellegrinaggio fatto di giri concentrici, che sviluppano di volta in volta gli aspetti. Per Argan una sola opera vale a suscitare il senso della bellezza, la curiosità rinnova ed estende l'attenzione. È come trarre le opere dal deposito per costruire una mostra, il cui senso è di creare il labirinto, fornito della sua chiave: ma come nei *maze* erbosi così frequenti nelle ville inglesi del Rinascimento, il fatto che ci sia la chiave non toglie l'aspetto di mistero, l'abilità di creare luoghi di silenzio: l'approfondimento diventa necessità di sostare per assaporare – e avere nuove idee. Come l'ascolto di una musica, il fascino si ripete nella ripetizione, e crea un percorso del *longlife learning*. Le occasioni suscitate dalle istituzioni di tutela, sarà un'offerta utile a chi abbia appreso a suo tempo il gusto del labirinto della bellezza.

Un'altra esperienza offerta dagli stessi uffici didattici è il *museo narrato*, che parte dall'immagine per costruire testi narrativi della storia del territorio. Ancor di più questa linea è adatta al laboratorio disciplinare per la formazione estetica nelle scuole. È la base esemplificata dal laboratorio di efrastica, un laboratorio d'arte la cui metodologia, sperimentata all'Università, può essere trasportata nelle scuole. L'efrastica è un genere letterario che racconta in parole il contenuto di una immagine: il primo esempio di questa letteratura è considerata la descrizione dello scudo di Achille fatta da Omero. Nel Medio Evo questa letteratura veniva adoperata nelle scuole, quindi la nostra attuale proposta

rinnova un'antica tradizione pedagogica. L'uso era riservato alle scuole di retorica, interessate a rendere spedito e legato ad elementi di memoria il parlare. Distrarre l'oratore con il dover creare oltre alle parole anche il contenuto del discorso, non è adatto alla formazione all'eloquio, e inoltre l'oratore nella pratica più che inventare il discorso lo ricorda. Ad entrambi questi fini risponde l'ecfrastica: fornendo nel quadro l'argomento da trattare, consente di badare alle parole; e gli elementi del quadro sono utili a favorire la memoria, fissando in immagini la consequenzialità dell'argomentazione.

Scegliendo un'opera d'arte del territorio, si può procedere nella narrazione ecfrastica che collega i saperi disciplinari, dalla geografia alla fisica ed alla storia. Il metodo della narrazione può essere definito sulla base della metodologia dettata dall'iconologia, in specie da Panofsky, che ha parlato di tre fasi dell'approfondimento, preiconografica, iconografica ed iconologia.

La fase preiconografica consiste nella scrittura soggettiva, che allaccia gli elementi nella loro consistenza così come diventa evidente nell'immagine; segue la fase iconografica, che invece di quella scrittura analizza gli elementi della scrittura, nel progetto dell'autore e nella resa, nei simboli, nella storia. La fase iconologica è invece quella che sviluppa il discorso facendo caso alla storia dell'arte passata e futura, cercando il senso dell'opera e i suoi collegamenti col mondo della cultura.

Nelle lezioni, si darà un esempio di questo lavoro dell'ecfrastica, attraverso scritture dei grandi iconologi, Warburg, Gombrich, Panofsky. È chiaro che a scuola questi esempi resteranno come dei fari lontani; ma la sequenza delle fasi è invece una metodologia del tutto valida per tutti i livelli di approfondimento.

È come per l'interpretazione: Gadamer parla di circolo ermeneutico per mostrare come le fasi elementari dell'interpretazioni, che sono proprie anche di chi appena sfoglia un libro - lettura superficiale che giustifica l'acquisto - si colleghino alle mature, che si sviluppano mano mano come elaborazione della domanda che il lettore fa al testo e delle risposte che ne riceve. L'ermeneutica del testo, come dell'immagine, si fa di tanti di questi circoli in crescita, che dettagliano il senso, sino all'interpretazione. Completa, ma sempre storica, aperta a nuove incursioni della storia delle interpretazioni.

Così, quando dopo una prima analisi si giunge a scegliere un brano culturale per il lavoro di analisi, sia quadro, monumento o giardino, si passa alla visita - la prima fase attiva di ricostruzione da suggerire è la narrazione soggettiva, la descrizione personale

dell'esperienza. In questo racconto si perfeziona l'attenzione percettiva, si nota la differenza tra fotografia ed esperienza diretta, si approfondiscono i particolari e si manifestano ulteriori curiosità: parlando in prima persona, allo scopo di raccontare.

La seconda fase è guidata già dall'approfondimento iniziale e lo prosegue, collegando i dati e scegliendo quelli rilevanti per un testo comunicativo, così che l'artefatto risulti nella sua reale consistenza

La terza unisce questo tutto collegandosi al lavoro di team, la visione personale ed il racconto storico critico, dando determinazione al progetto.

Il docente in questo lavoro partecipa come il maestro montessoriano: dà la regia e costruisce l'ambiente di approfondimento (laboratorio); misura le diverse abilità e dirige le persone ad animare team ben equilibrati; suggerisce approfondimenti e metodologie; guida la scelta del tipo di scrittura da privilegiare per dare la migliore resa; fornisce documentazione sulla qualità di queste scritture... Insomma tende ad essere quanto più vicino possibile al produttore, per parlare nel linguaggio dei team di comunicazione, che gestisce l'esperienza e la conduce a buon fine, senza sostituirsi agli attori.

Una simile esperienza presenta altri vantaggi, oltre a quello per cui si inserisce a pieno titolo nel corso di formazione estetica - educare il gusto e attuare la pedagogia della bellezza. Perché è anche educazione del cittadino al rispetto dell'ambiente, attenzione a modelli di economia sostenibile, informazioni sulla costruzione di testi multimediali utili alla pubblicità del territorio. Sono tutti aspetti importanti dell'educazione alla legalità ed al territorio, che diffonde la coscienza che il rispetto dell'ambiente ecologico è apprezzamento della tradizione culturale e valutazione dell'importanza, in questo processo, della conoscenza.

Un altro vantaggio è che il laboratorio, grazie alla sua multilateralità, consente di valutare a pieno le diverse abilità dei soggetti. Nel millennio dell'identità nomade e meticcias⁹, dove tante diverse capacità e visioni del mondo si confrontano e c'è costante attenzione al recupero nei confronti dei portatori di quelle che vengono effettivamente definite *diverse abilità* (vale a dire quelle che recuperano negli ipovedenti, ipoudenti ecc. le mancate abilità dei normodotati), la ragione pedagogica¹⁰ può sostenere l'assimilazione e l'incontro con un

⁹ Cfr. M. Serres, *Il mantello di Arlecchino*, Marsilio, Padova 1993.

¹⁰ G. Minichiello, *Il doppio pensiero. Razionalità e analogia nel discorso pedagogico*, Morano, Napoli 1994, p. 146.

attento uso dei diversi linguaggi ¹¹ disegnando “un nuovo paradigma pedagogico coordinato su un principio di differenza”¹².

Qui il ruolo montessoriano del docente interviene con la distribuzione dei compiti che riequilibra, affidando mansioni diverse alle diverse abilità, contribuendo all’efficacia del prodotto finale. È normale esperienza come ad esempio nei giochi al computer siano non di rado molto abili alunni reputati difficili nelle normali didattiche; adibire questi ragazzi al lavoro informatico è solo un esempio dei tanti che la normale competenza didattica di un docente può utilizzare per facilitare l’integrazione sociale all’interno del team. Ed anche questo è cultura della legalità e dell’integrazione.

In tutti i casi, questo modello didattico si presenta come un lavoro che evita gli *assassini ermeneutici* –le interpretazioni monotematiche, e invita a leggere con passione personale i testi. Partendo dalle immagini dell’arte, si dà spazio ad un catalizzatore dell’interesse e ci si serve di una didattica codificata per entrare nelle categorie dell’immagine.

Tutto questo consente atteggiamenti metodici più difficili da trasportare nella letteratura dei media, dove sono troppe le componenti da analizzare per non fare confusione. Ma il sapere conquistato così sull’immagine riverbera anche su quella cultura, fornisce l’approfondimento che guida con competenza ad analizzare anche quelle immagini commerciali, che fanno parte in modo consistente dei linguaggi giovanili.

Un esempio di narrazione di un museo : La Chiesa di San Procolo in Val Venosta

A 15 km ad ovest di Merano, in Val Venosta, a 300 metri dalla strada statale, l’effigie di San Procolo appare sul muro meridionale della Chiesa a lui dedicata a Naturno. E’ un affresco precarolingio, che ha accanto due affreschi, la cacciata dal Paradiso Terrestre, Adamo ed Eva agricoltori, di sopra i sette quadri della creazione del mondo e ad altri due affreschi. A poco più di mezzo chilometro scorre l’Adige, abbastanza lontano per non toccare la Chiesa con le sue piene.

La data degli affreschi viene fissata con datazione sicura per il ritrovamento di una tomba di un guerriero, interna alla Chiesa, anzi di due guerrieri sovrapposti, forniti di armi, secondo l’uso germanico: la più profonda, che risale alla casa tardo romana sulle cui ceneri si edificò la Chiesa, presenta il normale orientamento della salma, da Ovest ad Est; la tomba superiore invece, adorna di un sax, corta spada ad un taglio, databile alla prima metà del 650 d.C., è sepolta invece da Nord a Sud, cioè è posta in giusta relazione con l’altare: gli affreschi dovettero essere di poco posteriori alla costruzione, intorno all’800. Sin da principio, la Chiesa ha pianta trapezoidale con navata quadrata e muro di cinta esterno; fu sopraelevata nel sec. XII, quando si eresse il campanile romanico, o nel XIV, quando si chiuse la finestra per consentire l’affrescatura gotica: era il 1365, data in cui la chiesa compare nella storia; in questi lavori ricomparve sul muro esterno il nome di San Procolo. Quando nel 1912 Garber e Weingartner rimossero l’imbiancatura che dal 1660 ricopriva tutto, per misura igienica contro la peste, riscoprirono gli affreschi gotici e riaprirono l’antica finestra. Nel 1923 il sovrintendente italiano Gerola, li fece sollevare, rivelando gli affreschi precarolingi, che sono i più antichi dei paesi di lingua tedesca. La Chiesa si completa di un’antica edicola dedicata a Sant’Antonio, oggi da poco restaurata: il santo è protettore dalla peste, come Cosma, Damiano, Sebastiano, Rocco – tutti frequenti negli affreschi altoatesini. La chiesa apriva a Sud, verso i castellani di Castel Dorf o Castel Tarànto, che si contrappone all’altro, in collina, di Hochnaturms. Oggi la Chiesa ha la porta ad Ovest, verso il paese. A Dorf abitavano i ministeriali tirolesi Annenberg, proprietari dal 1347, loro le sepolture nella navata della chiesa, sino al 1695, anno di estinzione del casato.

Chi costruì la Chiesa? Poco hanno detto gli scavi, che hanno consentito agli antropologi, con la scoperta di ben 300 sepolture antiche, di ricostruire le caratteristiche fisiche dei nativi; tra loro, ben 240 sono i morti di peste dell’agosto del 1630, tanti per un

¹¹ Skinner, *Il comportamento verbale*, Armando 1976.

¹² F. Cambi, *Intercultura: fondamenti pedagogici*, Carocci, Roma 2001.cit., p. 52.

paese così piccolo, per lo più donne, addette alla cura dei malati, e bambini. La peste, una forma di tifo petecchiale, era frequente in queste regioni, montane ma attraversate da intensi traffici; le storie raccontano di imperatori e notabili in fuga dai luoghi della peste. Ne deriva la dedica di luoghi di culto a santi guaritori e la frequenza di dipinti sul trionfo della morte: l'ultimo è di pochi anni, nei murales all'esterno del cimitero di Plaus, sobborgo poco lontano. Lo stile moderno fa risaltare il contrasto coi nostri tempi, privi di propri riti di passaggio. Le tombe più antiche di San Procolo sono romane, cassa in pietra e assenza di ornamenti; poco distante si situa l'attuale cimitero di Naturno.

E' questo un antichissimo luogo sacro, suggello di pace e di memoria, che i duchi di Baviera vollero consacrare con la Chiesa ad onore del guerriero lì sepolto.

La prima costruzione risale agli anni di pace del 630-650; l'alleanza tra baiuvari e longobardi vide fiorire la Val Venosta, la Rethia romana, precisamente Rezia di Coira, il paese che ospitò il primo vescovado nel 451, dopo un'intensa attività missionaria. Nel 536 i Franchi tentarono la conquista di questi territori così ricchi di traffici, sul confine dell'Impero Bizantino, ma non riuscirono a sottrarli agli alleati; furono perciò dei duchi di Baviera, i probabili costruttori della Chiesa. Architetture ed affreschi di San Procolo echeggiano stili e modelli bavaresi, la dedica al santo vescovo di Verona del IV secolo onorava gli alleati Longobardi.

Procolo fu vescovo di Verona dopo S. Zeno, che lo fu nel 372: la Chiesa parrocchiale di Naturno infatti è dedicata a San Zeno, qui, come a Verona, i due santi sono accomunati nel culto. Procolo, perseguitato dal prefetto romano Anulinus per mano dei carnefici Firmus e Rusticus, riuscì fortunatamente a fuggire dalla città, grazie all'aiuto di amici, calandosi con un canestro dall'alto delle mura della città. Il resto della storia lo vede tornare a Verona, con l'intenzione di morirvi da martire; subito scacciato da Anulinus con l'accusa di pazzia, andò in Oriente dove rivelò miracolose virtù di guaritore. Tornato a Verona, vi morì centenario.

Il distacco degli affreschi gotici, conservati per anni a Merano, dal 2006 nel Museo di Naturno, ha lasciato ricomparire la storia di Procolo. Gli affreschi precarolingi erano probabilmente in due fasce, l'inferiore è distrutta, la superiore si è conservata in modo sorprendente. Sul muro meridionale si racconta la fuga da Verona, Procolo è sorretto da tre persone sorridenti, una vicenda analoga a quella di San Paolo a Damasco. Guardano la scena sei persone alla destra, forse tre uomini e tre donne; la prima ha in mano un bastone la terza un libro, ad indicare la lotta caparbia e la natura profonda del legame al santo. Alla sinistra, avanti verso l'altare, altre cinque donne portano in mano tre un libro, le altre due le fiaccole: il corteo avanza verso l'altare - in prima linea, la parola e la luce della fede.

Sul muro occidentale, dove oggi si apre la porta della Chiesa, c'è invece la devozione agreste, che chiede benedizione alle attività della campagna: 12 buoi ed un cane, accompagnati da due mandriani, si dirigono verso Nord, dove gli affreschi sono peggio conservati e lasciano solo intravedere cinque santi, che portano libri chiusi, ed un angelo, con la bacchetta del pastore in mano. Procolo, oltre che guaritore, era venerato anche come protettore degli animali. Questi buoi sorridono e lanciano un messaggio di pace; il primo animale è il più bello - ancora oggi alle feste del ritorno dall'Alpe la carovana degli animali è guidata dalla mucca più bella, coronata di ghirlande - e per manifestare questa sua natura eccezionale l'artista lo raffigura con non due ma quattro corna.

Tutti i dipinti sono della stessa mano. Il muro Orientale mostra un altro artista, probabilmente precedente, nordico per il motivo baiuvaro a nastri intrecciati a cornice di due alti angeli (con vesti circolari, costruiti con compassi) sull'accesso al coro, che sfiorano con le loro ali; s'intravedono altre figure e cornucopie, ma la zona vicina all'altare è annerita dal fumo delle candele del culto.

Sopra la fascia superiore degli affreschi precarolingi, sono quelli gotici che era inutile staccare, non coprendone altri. Sono attribuiti al Maestro Venceslao, tra il 1390 ed il 1420. Le scene sono tra le più note, il Monte degli Ulivi, la morte di Maria, la leggenda di Santa Caterina, l'Ultima Cena, i Re Magi guerrieri.

Sopra l'arco di trionfo, l'incoronazione di Maria, una Madonna col bambino, e la scena della peste, Cristo e Maria che proteggono con il loro manto i paesani dalle frecce di Dio, classica figura della peste: 13 si nascondono sotto il manto di Maria, 7 sotto quello del Cristo. Contro la peste, si raccomandavano precauzioni igieniche e preghiere: chi si sottraeva alla messa era passibile di condanna. La prima grande peste fu detta di Giustiniano, portata dalle sue truppe: terribile, diede la sensazione della fine dell'era Romana. Da allora, le epidemie si ripeterono, si ipotizza un'unica grande epidemia con focolai fissi, che si riattivavano nella debolezza dovuta a carestie e guerre.

La storia scritta nelle immagini racconta la cultura contadina, che celebra i progenitori nella pace dei campi e degli armenti, nella benedizione del Santo alle greggi e nella malattia. Il luogo della memoria e della sepoltura rimanda alla salvezza, possibile se vi sono amici fidati armati di fiaccole, uniti nello spirito (i libri) e nelle parole divine (i libri chiusi); ma essi possono solo nei limiti dell'umano, oltre, non resta che il miracolo. Dio è creatore ed è fato, non distingue il buono dal cattivo, come la freccia che non s'indirizza, che arriva dove può. Contro il fato, c'è solo la Donna Eletta, cui si eleva la preghiera, consolatrice e salvatrice, madre per vocazione e passione, che non pretende altari. Come tutte le donne morte di peste, questa Donna domina la Chiesa di San Procolo: la scrittura per immagini, criptata, lascia comparire il sentimento e fa parlare il silenzio, dove predomina la voce del Figlio e della Madre, che proteggono l'uomo peccatore. Nel chiuso della Chiesa, nel ricordo dei morti e del possibile Trionfo distruttore, il cuore benedice chi bene-dice, sottovoce cerca conforto al pericolo. La forza delle immagini, scritte nei luoghi di culto per memoria a chi non sa di lettere, dice quel che vale per continuare a sperare.

La visita alla Chiesa ed alle sue figure di per sé dà tante suggestioni estetiche: le immagini e le narrazioni. Ma da questa primavera, dopo la visita alla piccola chiesa romanica si può passare al Museo, mirabilmente realizzato, in un percorso completo. E' un esempio, per chi sia alla ricerca di buone presentazioni museali, di opportune cornici alle ricchezze d'arte. Spesso si lamenta l'incuria nella gestione dei beni artistici, specie nel Mezzogiorno d'Italia: perciò qui si racconta questa storia di San Procolo, per dare un'idea di come sia bello vedere convenientemente ingioiellato un diamante d'arte. Va ricordato che questo Procolo, vescovo di Verona, non è quello venerato a Pozzuoli, il diacono che morì invece giovane nel 305, insieme con il vescovo di Benevento Gennaro ed altri cinque martiri, sul colle della Solfatara, proprio, si dice, nel luogo dove nel VI secolo fu edificata la basilica di San Gennaro.

Il piccolo museo ha scelto modelli moderni, un sapiente uso del multimediale, un'attenzione forbita ai particolari. Perché il museo è un luogo di conservazione, ma per sua natura si rivolge soprattutto alla conservazione non tanto del bene quanto dell'interesse artistico del visitatore. La didattica non è una sezione aggiunta del museo, è il fondamento del luogo. Si pensi al "Victoria and

Albert” di Londra, con le sue riproduzioni di monumenti antichi: sono modellini, anche se splendidi, fatti per dare l’emozione di vedere le antichità greco romane a chi non lascia Londra – non un bene da tutelare, ma da porgere al gusto da formare. Così, quando si dona l’uso pubblico di collezioni nobiliari, lo si fa per consentire l’elevazione del senso estetico della gente. Nei paesi che hanno seguito ed incoraggiato in tutti i modi questo senso vero del museo, portando i bambini piccoli a disegnare o a sentire il racconto della storia narrata in un quadro: i musei sono popolati anche dai grandi, nonostante il costo del biglietto; chi sa disegnare, vi si reca anche per avere l’emozione di non copiare da una foto. Un museo non è una teca, è un luogo da vivere per crescere con nuove emozioni, per imparare cose. Purché le si capisca, beninteso, purché siano dette in modo che non richieda studi approfonditi per decifrare l’indicazione che ci viene data.

Il Museo di San Procolo tratta una materia poco nota: quanti conoscono le vicende della Bibbia, la storia di Santa Caterina e di San Procolo? Alcuni, solo alcuni. Altrettanto la struttura romanica, l’affresco precarolingio, le pitture gotiche. Il museo non si rivolge al competente, ma a chi è in cerca di competenza, specie se giovane. Questo Museo è fatto per l’attenzione di tutti, grandi e piccoli girano per l’ampia galleria seguendo un itinerario pianificato da televisioni: documentari di buona fattura raccontano brani della storia della Chiesa di San Procolo. Un po’ di fantasia, e si costruisce una storia in costume che parte dagli antichi Romani e dalla loro casa bruciata, dai loro attrezzi e stile di vita, per andare alla costruzione della chiesa, ai materiali con cui si compiva il costruito, col Mastro Pittore che l’affresca. Una scena di sepoltura, girata nel poco lontano castello di Castebello, anticamente dei signori di Montalbano, porta dal cortile agli interni fumosi di Chiesa di San Procolo i figuranti, in costumi d’epoca. E via dicendo.

Tra le stazioni del percorso si collocano i reperti degli scavi. Piccoli pezzi di gioielleria contadina, armi appartenenti ai guerrieri sepolti, sepolture e scheletri; di tutto c’è una spiegazione, compiuta ma breve quanto basta per suscitare la curiosità. La teca è un elegante, piccolo, tabellone, con poche parole, inserito in uno stipo a scomparsa: chi è curioso di saperne di più, deve far comparire le altre scritte aprendo successivamente antine richiuse, l’interattività stimola la lettura. I brani, brevi ed essenziali, non richiedono fatica, come i cartelloni di tanti musei, molte pagine scritte di seguito, zeppe di particolari superflui. Nella teca a scomparsa si danno le informazioni che un visitatore può leggere mentre gira - c’è una misura nelle cose. Se lo si riesce ad interessare, comprerà la guida o inizierà un percorso di studi. Comunque, nessuno può ricordare un cartellone, se pure c’è qualcuno che li legge per intero.

Chi è stato in Alto Adige in genere ha visitato il bellissimo Museo dell’uomo del Similaun, che sul posto è chiamato familiarmente Oetzi, un nome che ricorda allo straniero Ezechiele, ai locali le montagne in cui fu ritrovato. E’ cosa eccezionale la mummia di 5000 anni fa, ancora contesa tra Austria ed Italia; che motiva anche così il suo successo – però la presentazione museale è egualmente valida, attenta alla conservazione come alla spiegazione anche al visitatore inesperto.

Questo piccolo museo di Naturno è una riprova della bontà del metodo. I suoi tesori sono cose pregevoli, ma simili a quelli di altre località. Invece l’amore e la cura con cui si presenta questa piccola perla merita di essere proposta all’imitazione. Un museo così fa sentire il visitatore bene accolto, non uno straniero pagante, cui si svelano con simpatia i segreti del posto. Mentre si ascolta la narrazione, si fa un’esperienza estetica formativa, che si farà ripensare.