

Spunti artistici

L@BORATORIO D'ARTE ONLINE per scuole medie e superiori

INTRODUZIONE

“La creatività è multiforme. Ora assume una forma, ora un'altra. È come uno spirito abbagliante che appare a tutti noi, ma è difficile a descriversi perchè le voci non concordano su quel che si è visto nel lampo brillante.”¹

Lavorare con gli adolescenti porta spesso a confrontarsi con la forza creatrice della vita che si sviluppa e si trasforma. Gran parte delle teorie dello sviluppo infantile (Winnicott 1971, Stern 1987, Ogden 1992) mettono in evidenza quanto sia fondante, nella crescita del Sè, la capacità di giocare e di accedere al processo creativo, esso è elemento indispensabile per preparare, consolidare e gettare le basi per un luogo dove lo sviluppo è possibile.

Nel pensiero psicoanalitico delle origini la creatività viene inserita nell'ambito del processo primario del pensiero in quanto espressione del principio del piacere e dei desideri pulsionali che desiderano una totale ed immediata soddisfazione.

Nell'ambito della prospettiva pulsionale, Melanie Klein, colloca la creatività in relazione alla curiosità, ritenendola una pulsione epistemofilica che orienta il bambino nella conoscenza del corpo della madre. La psicologia dell'Io anche si è interessata al concetto di creatività sottolineando il significato rilevante sia nei processi preconsoci che entrano in gioco nel processo creativo, sia nella capacità dell'Io di utilizzare l'energia necessaria per l'atto creativo. Ernst Kris sostiene che l'atto creativo sia composto da due fasi: una iniziale, l'ispirazione, dominata da fenomeni regressivi ed una seconda fase, che sostiene la prima, dell'elaborazione in cui entra la razionalità.²

Nella psicoanalisi il pensiero creativo è stato preso in considerazione da Winnicott nella relazione del bambino con le figure importanti e significative durante il gioco condiviso, che poi si evolvono nell'età adulta in attività simboliche facenti parte dell'esperienza culturale.³

Un'esplorazione interessante del concetto di creatività, anche se in chiave filosofica, è

¹ Pinkola Estés C., *Donne che corrono con i lupi*, pag 290

² Cfr, Claudia Cieri Via, *Nei dettagli nascosti. Per una storia del pensiero iconologico*, cit., pp.157- 174

³ Winnicott D., *Gioco e Realtà*. Armando Editori, Milano, 2005

data dal filosofo Emilio Garroni. Associato all'adattamento darwiniano, troviamo una proposta stimolante del concetto di creatività studiato da Emilio Garroni, filosofo e docente alla facoltà di Filosofia dell'Università la Sapienza di Roma.

Nel suo volume *Creatività*, edito originariamente nel 1978 come voce dell'Enciclopedia Einaudi, Garroni propone una definizione di creatività in termini di adattamento, sia per quanto riguarda gli *animali umani* che per gli *animali non umani*, con delle notevoli differenze. Per gli animali umani, gli uomini, secondo Garroni, il termine creatività può avere senso e può essere indispensabile solo se lo si correla al modo in cui la nostra specie si adatta all'ambiente. Quindi pensare la creatività come una procedura adattiva significa escludere il fatto che esista un mondo della libertà fuori da un mondo delle necessità. Il secondo passaggio a cui arriva Garroni, centro del suo libro, è l'adattamento. Adattamento a cosa? All'universale, alle regole generali alle quali noi dobbiamo trovare l'applicazione particolare.

Per Garroni è in questo salto che si inserisce l'atto creativo. Questo pensiero sfata il mito romantico per cui un artista creativo agisce senza regole, anzi per Garroni il creativo è quello che partendo da un nucleo di regole ben definite riesce a cambiarle.

L'arte che fa parte della creatività specializzata (creatività diffusa è presente nella vita quotidiana) è un adattamento di secondo grado, ovvero, la capacità di adattarsi alla cronica incompletezza dell'adattamento dell'essere umano perché privo di schemi fissi come quelli degli animali. Arte come unica realistica garanzia di adattamento.⁴

La creatività, potremmo dire per concludere questo breve excursus teorico, è un requisito fondante e fondamentale dell'essere umano in generale, e ancor più nell'adolescente che si trova sulla faticosa strada della ricerca della propria identità.

L'adolescenza, dunque, è caratterizzata da un aspetto biologico e da un aspetto sociale, pertanto nel periodo storico in cui ci troviamo, gli adolescenti trovano maggiori difficoltà nell'operare la seconda individuazione, nel cercare la propria strada, in quanto il mondo esterno è un mondo in velocità che detta delle rigide regole estetiche e sociali.

La creatività è requisito essenziale per la maturità emozionale, se questa è bloccata da conflitti di identità così sarà bloccato il processo di cambiamento, e l'adolescente non riuscirà ad incanalare le proprie spinte espressive verso l'esterno e le sue azioni diventeranno disturbative. Nel binomio creazione-distruzione, quest'ultima in genere prevale, pertanto, affinché la spinta creativa sia funzionale alla crescita l'adolescente deve contare su un'adeguata funzione dell'io; dunque, uno degli obiettivi consiste nell'aiutare il ragazzo

⁴ Cfr, Garroni E., *Creatività*. Quodlibet, Macerata, 2010, pp.11-64

a trovare un mezzo espressivo, che liberi ma che permetta di costruire, per stimolare il percorso di crescita nella sua vita.⁵

Il linguaggio non verbale, quello visivo dell'espressione artistica facilita l'adolescente nell'espressione di Sé, in un certo senso può misurare la sua presenza e attraverso i materiali può

filtrare i contenuti e la loro potenza. Questo rafforza anche l'autostima la quale influisce molto sugli apprendimenti e di conseguenza sull'andamento scolastico.

Nel processo creativo, vengono attivate risorse positive e viene coinvolto l'emisfero cerebrale destro, pertanto si abbassa anche l'ansia da prestazione e questo promuove l'instaurarsi di relazioni prive, appunto, di ansie e contenuti negativi.

Il canale espressivo è funzionale con gli adolescenti e inoltre diviene funzionale anche per gli apprendimenti, in quanto, rafforzando l'autostima e appassionando il ragazzo in ciò che sta facendo, indirettamente anche nella didattica sarà più predisposto e la sua assimilazione diverrà più efficace.

Pertanto nel corso degli ultimi decenni, sono stati condotti numerosi studi sul legame fra la pratica di attività artistiche e lo sviluppo delle capacità cerebrali dell'individuo durante l'infanzia e l'adolescenza e tale dibattito si è fatto ancora più interessante con la diffusione delle neuroscienze. L'arte, in generale nelle sue forme più varie (arti visive, musica, teatro, danza, etc.), coinvolge infatti tutti i sensi del bambino e ne rafforza le competenze cognitive, socio-emozionali e multisensoriali. Durante la crescita dell'individuo, essa continua ad influenzare lo sviluppo del cervello, le abilità, la creatività e l'autostima, favorendo inoltre l'interazione con il mondo esterno e fornendo tutta una serie di abilità che agevolano l'espressione di sé. Elliot Eisner ha approfondito il ruolo dell'arte all'interno dei percorsi educativo/scolastici, partendo dal pensiero di Erikson che suddivide lo sviluppo in otto fasi di cui le prime quattro utilizzano le nozioni di sviluppo cognitivo, sociale, motorio ed emotivo. Secondo Eisner l'arte può fornire fondamentali elementi in riferimento all'evoluzione del bambino e dell'adolescente.

Utilizzando le quattro aree di Erikson, si può dire che l'arte opera: dal punto di vista cognitivo (problem solving, elaborazione di una multi prospettiva, capacità critica e da più punti di vista); dal punto di vista emotivo (incoraggia la creatività e la sua espressione, consente di sviluppare le proprie capacità creative); dal punto di vista sociale (favorisce le competenze socio-emozionali e l'integrazione); dal punto di vista motorio (migliora le funzionalità motorie, accresce l'autostima e favorisce lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale).⁶

⁵ Della Cagnoletta M., *Arte terapia. Prospettiva psicodinamica*. Carrocci editore, Roma, 2016, pag. 177

⁶ Erikson E. H. (1968), *Gioventù e crisi di identità*, Armando, Roma, 1974

Per concludere, la forza creatrice che brilla nell'adolescente va guidata e accolta dagli adulti di riferimento, in quanto parte integrante del processo di crescita. Nella libertà del processo creativo l'adolescente rafforzerà la propria autostima e le personali risorse positive, che contribuiranno alla formazione e allo sviluppo di specifiche competenze e abilità da poter utilizzare in vari contesti, tra cui quello scolastico.

PRIMO VIDEO

Tecnica dello stencil

MATERIALI: cartoncini, tempere, pennelli.

Artista di riferimento nominato: BANKSY

Corrente artistica di riferimento: IL GRAFFITISMO

Possibili evoluzioni: realizzare un ritratto di gruppo; giocare a coppie, in un primo momento ci si ritrae reciprocamente usando la matita, successivamente, partendo dal ritratto realizzato si crea la mascherina per lo stencil; si possono usare più colori, creando così uno stencil policromatico; si possono utilizzare le bombolette spray. (in ambienti esterni)

SECONDO VIDEO

Tecnica della traccia continua

MATERIALI: foglio, matita, acquerelli.

Artista di riferimento: ALEXANDER CALDER

Possibili evoluzioni: si può tracciare con la matita e poi sulle linee applicare un filo di lana; si può utilizzare il fil di ferro al posto della matita e costruire un ritratto che abbia una traccia continua; si tratta dello stesso gioco ma senza l'utilizzo di un supporto dove applicare il fil di ferro e la lana, così da creare un oggetto da appendere.

TERZO VIDEO

Tecnica del collage

MATERIALI: riviste, colla, forbici, fogli

Corrente artistica di riferimento nominata IL CUBISMO

Artista di riferimento: PABLO PICASSO, BRNO DEL ZOU

Possibili evoluzioni: utilizzare le foto, ritagliare e comporre un ritratto o un auto - ritratto; utilizzare i ritagli di giornale per lo sfondo; comporre un ritratto di gruppo.