

Cari bambini, dovete imparare a disegnare!

Educazione grafica

Roberto Casati

Verso i quindici anni d'età gli europei e gli americani raggiungono l'apice delle loro capacità di disegno. Se volete sapere di che cosa si tratta, provate a disegnare in dieci secondi di tempo complessivo una casa e un fiore. (Non vi dico nemmeno di provare con un volto o un cavallo.) A meno che non siate disegnatori di professione, avrete tratteggiato ciò che tutti ci aspettiamo senza troppe sorprese, la casetta con il tetto a spiovente e porta e finestra a riquadri, il fiore con sette o otto petali intorno a un cerchio e il gambo dritto. Ma siamo veramente tutti così limitati nelle capacità grafiche? E il limite è biologico o culturale? Che non si tratti di un destino universale è provato dal fatto che i giapponesi continuano a progredire nel corso della vita e sono in grado di produrre disegni molto meno striminziti di quelli degli occidentali: volti, motociclette da diverse prospettive, cani che corrono.

Secondo Neil Cohn, che dirige Visual Language Lab, il gruppo di ricerca sul linguaggio visivo a Tilburg, ci sono diverse spiegazioni per questa differenza. In primo luogo, osservando le produzioni grafiche che fanno uso del disegno, e in particolare i fumetti, si nota che la cultura visiva giapponese è molto uniforme stilisticamente: i manga e il loro stile grafico sono predominanti; in occidente si è invece esposti a una pletora di stili (dalla *ligne claire* franco-belga alle caricature disneyane al tratto rarefatto di Crepax) e questo disorienta e non facilita l'apprendimento visivo. In secondo luogo l'apprendimento del disegno è assai differente nei due ambiti culturali: in Giappone si imparano sequenze dal più astratto al più concreto, in occidente si insiste sulla copia dal vero e sulla necessità di una certa originalità.

Ma c'è di più. Cohn ritiene che le differenze tra stili siano dovute all'uso di veri e propri linguaggi visivi diversi. La nozione di linguaggio ha un senso preciso, non metaforico. Ci sono per esempio operazioni per comporre cartoons che assomigliano ai suffissi linguistici: come componiamo la parola «depressione» usando il suffisso «de», possiamo comporre l'immagine di una persona eccitata mettendo dei «raggi esclamativi» sopra un volto.

Lo scopo della ricerca di Cohn è allora quello di scoprire le regole della grammatica del disegno, che ci permettono di esprimere in modo strutturato quello che pensiamo.

Gli esseri umani comunicano sostanzialmente in tre modi, con il linguaggio

parlato, con i gesti e con il disegno (non con secrezioni odorose o cambiando di colore della propria pelle, se non in casi molto marginali), e la capacità di trasmettere contenuti articolati dipende dalla capacità di costruire strutture complesse a partire da elementi semplici, formando frasi e arricchendo il lessico pittorico. Non si finisce mai di imparare una lingua, ci sono sempre nuove parole, e lo stesso vale per il disegno: al di là del fiore e della casetta stereotipi c'è un lessico sterminato di possibilità. Ma bisogna lavorarci.

La strada della ricerca è ancora lunga, ma quella già percorsa è largamente sufficiente per invitare a riflettere sull'insegnamento del disegno. Cohn individua nell'opera di Franz Cizek, riformatore pedagogico boemo a cavallo tra Ottocento e Novecento, la causa benintenzionata di molti mali che affliggono le capacità espressive degli adulti occidentali. Cizek sosteneva una pedagogia infantile che favorisce la spontaneità, l'originalità e la creatività, e aborrisce la copia e l'imitazione. Ma copia e imitazione sono la chiave per imparare a disegnare.

Guardando un disegno il cervello recupera un largo numero di informazioni motorie sul modo in cui il disegno è stato fatto, e queste lo preparano all'azione, al gesto. Inoltre passare dalla copia permette di creare delle sequenze di apprendimento come quelle in opera nell'educazione grafica nipponica: prima un grande ovale per il corpo, poi uno più piccolo per il collo, un'altro per la testa, e via dicendo fino ai dettagli più minuti del cavallo, che come per magia affiora sulla pagina. (Lo studio che Cohn fa dei disegni dei bambini liberi e creativi di Cizek mostra che in realtà copiavano comunque l'uno dall'altro.)

La soluzione, per Cohn, è dunque smettere di considerare l'apprendimento del disegno come educazione a una forma di «arte», e vederlo invece alla stregua dell'apprendimento di un linguaggio: usare l'imitazione, e non un'impossibile creatività, per arricchire il lessico grafico con cavalli, carburatori, mani e biciclette. La creatività grafica segue, e non precede, la capacità di disegnare.

© RIPRODUZIONE RISERVATA