



Recensione: “La creatività a scuola”

Spartaco Calvo, docente-ricercatore presso il Dipartimento formazione e apprendimento della SUPSI

Probabilmente questo libro¹ è stato, e sarà, affrontato da due distinte tipologie di lettori. La prima rinuncerà dopo poche pagine a leggere la parte teorica, sperando di trovare in quella dedicata alle sperimentazioni una sorta di "ricettario" di pratiche didattiche da applicare per rendere più "colorate" le lezioni. Questo approccio non è però pagante: a tale scopo sarebbe, infatti, più adatto un manuale didattico illustrato, dal momento che la descrizione unicamente scritta di esperienze visuali non è particolarmente idonea ad una loro immediata operazionalizzazione. La seconda comprenderà che il saggio è, nel suo insieme, una riflessione filosofica articolata e coerente sull'educazione. I laboratori didattici presentati nei capitoli finali hanno prevalentemente una funzione esemplificativa dell'esposizione teorica iniziale, che evidenzia come il pensiero creativo trascenda le sfere di attività umana in cui il sentire comune normalmente lo circoscrive e come esso sia una componente fondamentale per il progresso umano, non solo artistico, ma anche sociale e scientifico. La prima parte è, come detto, un'approfondita analisi dell'ontologia del concetto stesso di creatività. Il testo sviluppa il celebre enunciato di Vygotskij (1930), secondo cui essa è ciò che permette all'uomo di rivolgersi al futuro, di dargli forma e, di conseguenza, di mutare il presente. Questa caratteristica distintiva della mente umana implica la capacità di operare scelte in situazioni di crisi e di formulare ipotesi alternative per risolvere problemi.

Il pensiero creativo, anche per ragioni prettamente biologiche, trova il suo massimo potenziale di sviluppo durante l'infanzia. I cambiamenti epocali per un individuo avvengono, infatti, già a partire dalle prime ore di vita, con il passaggio dal grembo materno alla presa di contatto con la realtà esterna, e con una successiva fase transizionale che porta alla concettualizzazione di un mondo oggettivo sempre più pregnante rispetto a quello soggettivo (Winnicott, 1971). Il bambino trova nel gioco e nella fiaba le prime modalità per creare interconnessioni tra realtà diverse e per proiettare sui personaggi, e quindi al di fuori di sé, le proprie paure ed angosce.

Quale ruolo deve assumere l'educazione formalizzata per assecondare ed incentivare questo processo? Essa deve incoraggiare la formazione intellettuale nella molteplicità delle sue manifestazioni, sensibilizzare alla differenza, valorizzare le varie possibilità cognitive, affettive ed esistenziali offerte dalle ramificazioni del

pensiero. In altri termini, gli interventi educativi saranno efficaci se sapranno stimolare le molteplici forme e funzioni dell'intelligenza: quella ipotetica, non meno di quella progettuale o di quella argomentativa.

In quest'ottica, una getta distinzione tra formazione al sapere scientifico, completamente incentrata sulla razionalità, ed educazione artistica, unicamente volta all'estetica, si rivela quanto mai dannosa. In proposito, Karl Popper, nella sua biografia intellettuale (1971) sosteneva che ogni scoperta scientifica contiene in sé un importante elemento d'irrazionalità, dal momento che la capacità di inventare è, in questo campo, altrettanto importante di quella di analizzare.

Un approccio che miri allo sviluppo della creatività deve essere forzatamente transdisciplinare, in grado di stimolare la capacità di crearsi un bagaglio linguistico che permetta di compiere balzi e interconnessioni tra ambiti del sapere molto diversi, e a prima vista inconciliabili tra loro.

L'esperienza sensoriale, ed in particolare quella visuale è, in quest'ottica, una dimensione conoscitiva imprescindibile e tanto più lo è nelle società occidentali contemporanee che, come ricorda Sartori (2011), hanno sancito il primato dell'immagine, del visibile sull'intelligibile. L'espressione creativa attraverso i codici iconici si è, negli ultimi decenni, diffusa oltre qualsiasi attesa grazie all'evoluzione delle nuove tecnologie della comunicazione. Ogni adolescente, oggi, trova nei *Social Network* elettronici delle forme di interazione e di identificazione fondate sull'uso simultaneo di scrittura, anche ipertestuale, suoni e immagini.

L'educazione estetica non può quindi limitarsi alla conoscenza delle opere d'arte riconosciute come tali da canoni consolidati, essa deve portare ad un'esperienza critica e razionale della decodifica di una molteplicità di produzioni intellettuali umane, assecondare lo sviluppo dell'intelligenza attraverso più canali ricettivi, conciliare ragione e sensibilità. La formazione scolastica deve perciò attingere da ciò che offrono pinacoteche e musei, ma anche, con uguale rispetto, da ciò che è prodotto grazie alle nuove tecnologie della comunicazione. Tale approccio è indispensabile per aiutare a comprendere una realtà in cui sempre più l'artificiale si avvicina alla vita, e viceversa. Si pensi, ad esempio, all'umanizzazione degli artefatti tecnologici, allo sviluppo dell'intelligenza artificiale e, nel contempo, alla progressiva meccanizzazione imposta dal sistema econo-

Note

¹ Pinto Minerva, F. e Vinella, M. (2012). *La creatività a scuola*. Roma: Laterza.



mico contemporaneo all'esistenza umana. Questa ibridazione non è sfuggita, per prima, alle avanguardie artistiche del Novecento, all'astrattismo, al cubismo o al surrealismo, che hanno superato il naturalismo per trovare ispirazione da forme generate dal modo di produzione industriale.

La capacità di pensare per connessioni tra aspetti apparentemente inconciliabili della realtà è, dunque, il presupposto per sviluppare un linguaggio originale e metaforico che permetta di pensare ad un mondo alternativo a quello concepibile attraverso una conoscenza unicamente di tipo logico (Fonzi/Sancipriano, 1975). La metafora offre la possibilità di trasgredire ai codici tradizionali e di far nascere nuovi spazi comunicativi che aprono tanto al pensiero *utopico*, quanto a quello *previsionale*: le forme mentali che, in ultima analisi, consentono all'Uomo di evolversi. Tanto la conoscenza scientifica quanto l'arte devono fondarsi su queste attitudini proiettive per poter, rispettivamente, giun-

gere alla formulazione di ipotesi e alla realizzazione di creazioni originali.

L'istituzione formativa non può perciò prescindere dall'educare a queste due forme di pensiero, a quella utopica, che implica la capacità di progettare un futuro possibile, attraverso la trasmissione di strumenti cognitivi critici che permettano di riflettere sulle responsabilità etiche connesse alle trasformazioni mondane; a quella previsionale, che consiste nell'osare l'azzardo di scrutare gli orizzonti al di là del presente, sostenendo la curiosità critica mediante l'arricchimento della riserva di immagini, ipotesi e idee che permettano di immaginare nuovi scenari.

La seconda parte del saggio propone, attraverso la presentazione di un insieme coerente di laboratori didattici, alcuni esempi di come il pensiero creativo sia stato incoraggiato all'interno di un percorso educativo. Coerentemente con la teoria esposta nei capitoli precedenti, le autrici affrontano dapprima il concetto di arte come soggetto-oggetto didattico, in seguito si concentrano sulle attività volte a stimolare lo sviluppo di codici linguistici e, infine, si occupano del rapporto dialettico tra arte e scienza nell'insegnamento.

Il primo insieme di laboratori si apre con la presentazione delle sperimentazioni della scultrice Maria Lai. L'artista, attraverso le esperienze dell'arte povera e di quella concettuale, crea delle fiabe che capovolgono gli stilemi del libro illustrato per bambini: esse non sono, infatti, un testo scritto e la sua traduzione in sequenze di immagini, al contrario *sono le immagini a farsi storia*. I bambini possono così ispirarsi ad inventare nuove fiabe, materializzarle tramite un'attività grafico-pittorica e rielaborarle in seguito per iscritto. Esperienze analoghe possono avvenire, ad esempio, in occasione di visite a pinacoteche o musei, dove i bambini possono immaginare e creare narrazioni a partire da opere d'arte.

Analogamente, l'artista Bruno Munari, conscio di come gli adulti abbiano uno sguardo sovente stereotipato rispetto all'arte, propone ai più giovani un nuovo sguardo all'opera, non insegnando loro solo a leggerne il messaggio, ma incoraggiandoli a sperimentare essi stessi. Nei suoi laboratori "Giocare con l'arte", si provano tecniche e regole ricavate dai manufatti artistici, scoprendo le qualità diverse dei materiali e le caratteristiche degli strumenti.

I laboratori didattici incentrati sulla sperimentazione linguistica traggono ispirazione dalle opere di Gianni

Rodari e Italo Calvino. Il primo, nella sua *Grammatica della fantasia* (1973), propone di "mettere in movimento le parole", di accostarle casualmente le une alle altre e di inventare delle storie che le contengano, aprendo così alla possibilità di creare filastrocche, enigmi e giochi linguistici. Il secondo, invece, teorizza una possibile pedagogia dell'immaginazione capace di capovolgere il processo che porta il lettore dalla parola all'immagine. Egli ritiene possibile sviluppare quello che definisce un "cinema mentale", controllando le immagini evocate dalle parole, lasciandole cristallizzare ed in seguito sequenziandole diversamente creando nuove semantiche. Un laboratorio interessante può prendere avvio dal suo libro *Le città invisibili* (1972): per realizzarlo occorre far dapprima leggere la descrizione delle diverse città, far disegnare ciò che si è immaginato, comporre un grande mosaico con tutte le descrizioni urbane raffigurate, mescolare le immagini e redigere brevi testi che descrivano la nuova rappresentazione in ogni dettaglio.

Il terzo, ed ultimo, gruppo di laboratori propone delle attività che permettono di legare manifestazioni espressive e conoscenze scientifiche. Le più semplici si basano sull'assunto di Lord William Thomson, scienziato del XIX secolo, che raccomandava: "Fate una bolla di sapone e osservatela, potreste passare tutta la vita a studiarla". I bambini potranno scoprire i giochi di colori che esse producono, apprendere le scale dell'arcobaleno e riprodurle, oppure studiarne la geometria e le superfici. Altre esperienze possono essere fatte riflettendo sul rapporto tra colori e percezione delle forme geometriche o confrontandosi con la bellezza dei frattali.

