

*Cocci e libri. Se il contesto fa già testo**

Ricevendo l'invito dell'AIB Emilia-Romagna a tenere una comunicazione per il Seminario Biblioart alla Fiera Internazionale del Libro per Ragazzi di Bologna edizione 2012, mi si presentarono due possibilità. La prima era quella di esporre in modo semplificato la metodologia giocare con l'Arte di Bruno Munari così come applicata alla ceramica, dal 1979, nell'esperienza concreta e quotidiana del laboratorio didattico del MIC, Museo Internazionale delle Ceramiche in Faenza, Fondazione ONLUS. In alternativa avrei potuto affrontare la sfida di trattare il tema del nesso libri-biblioteche-laboratori, tema a me un po' meno familiare.

Nel dubbio, misi insieme le due cose, intrecciandole. Trassi ispirazione dal fatto che il Museo in cui lavoro è dotato di una Biblioteca aperta al pubblico e che nelle sue collezioni ceramiche si trovano non pochi accenni o riferimenti diretti al mondo del libro e della scrittura. La sala di lettura della Biblioteca è comunicante con le sale espositive del Museo. E infine avendo ben presenti gli innumerevoli riferimenti al lavoro editoriale, su ciò che è libro o potrebbe anche esserlo, a cui si è dedicato instancabilmente Munari, mi sono deciso a seguire quella strada, con a modello i celebri Prelibri, pubblicati nel 1980 da Danese e oggi riproposti da Corraini.

La scaletta dunque era fatta, a cominciare dal titolo prescelto *Cocci e libri - Se il contesto fa già testo*, dove si afferma che il luogo è già un pre-testo, è un dato di fatto che va messo in gioco, è uno spazio che offre delle condizioni privilegiate per far accadere un'azione-gioco, un'attività pratica di laboratorio. Il contesto biblioteca si anima mettendovi dentro i cocci, i pezzi di terracotta (o qualsiasi altra tipologia ceramica); oppure viceversa, se ci troviamo nel laboratorio, la situazione prende vita da sola e si mette in movimento se ci mettiamo dentro i libri. Sono fenomeni definibili ibridazione, contaminazione o inseminazione, una terminologia certo tratta dalle scienze mediche, che fanno venire alla mente, nella migliore delle ipotesi, i cari vecchi microbi - per non parlare poi dei pesciolini d'argento.

Non è una magia quel che accade. Ciò che fa la differenza è il modo che si usa. Come e quali libri si presentano. Quali libri? I titoli non hanno nessuna importanza: dipende da cosa c'è in casa. Importano invece, ad

* Il presente testo trae spunto dall'intervento tenuto al Seminario «Biblioart. La didattica dell'arte in biblioteca», svoltosi a Bologna il 19 marzo 2012 e organizzato dalla sezione AIB dell'Emilia-Romagna, nell'ambito della Fiera del libro per ragazzi.

esempio, la dimensione, la forma, lo spessore, il tipo di rilegatura e copertina (più o meno rigida o morbida), il peso, il tipo di carta, il colore della carta e della copertina. E come li mettiamo a disposizione del nostro pubblico, di chi partecipa al gioco: ordinati, disordinati. Se siamo in una sezione ragazzi, o di fronte allo scaffale consacrato ai libri d'arte, allora la scelta è già avvenuta. Se invece siamo in una sala di lettura dove si trova un certo numero di testi diversi, a libera disposizione del pubblico, ecco che sarà ancor più divertente per noi preparare i materiali. Infatti la prima parte del gioco è proprio quella – da parte degli stessi giocatori – della ricerca e della selezione dei libri. E il laboratorio è già iniziato.

Il luogo non è mai neutro: chi è basso avrà bisogno di una scaletta per raggiungere i ripiani più alti, o dovrà essere preso in braccio e sollevato. Se il libro è enorme e pesantissimo non ce la farò a trattenerlo e mi cadrà su un piede. Useremo dei tavoli per appoggiarci o faremo tutto seduti per terra? Quando il tavolo non ci basterà più, finiremo comunque a giocare per terra?

Provare delle regole, vedere come va a finire, vedere se funzionano; se no, ricominciare da capo e cambiare la regola. Se suddividiamo i libri per tatto e olfatto? Quelli che fanno starnutire e quelli che fanno tossire? Quelli che ubriacano e quelli che puzzano, che son ruvidi o taglienti? Scegliere i libri ad occhi chiusi! Tanto... mica dobbiamo leggerli!

Con questi libri, con questi volumi (voluminosi o impalpabili) faremo dei giochi, delle composizioni, delle combinazioni, delle compilazioni, degli impilamenti, degli accostamenti, e chi più ne ha più ne metta.

Tutto questo manipolar di libri ci darà tanti stimoli, e qualcuno chiederà dov'è il bagno. Una volta rinfrescati e rinfrancati e un po' meno impolverati, affronteremo una nuova fase di gioco.

Metteremo a disposizione dei partecipanti al gioco del laboratorio dei libri, carte, cartoncini, tessuti, plastiche, pellami, fili e cordoni (di lana o di nylon, di cotone o bava di ragno) e di tutto questo materiale proporremo di fare un uso del tutto personale, ma che possa diventare un metodo. Cosa sceglierei se dovessi fare una pagina di testo? Cosa, invece, se dovessi realizzare delle illustrazioni o comunque delle immagini? Cosa per la copertina? Per ogni domanda almeno tre risposte in prima istanza, poi deciderne una, quella che ci piace di più, che ci pare più adatta. E con quella scelta, quelle scelte, procedere nel gioco. Quante pagine di testo? Quante di sole immagini? Quante di testo e immagine? Ma il testo sarà scritto? O sarà un collage di altre cose? Sarà una trama? Una texture? Come distingueremo le immagini-immagini dalle immagini-testo? E pensare che tanti credono di dover fare, in questi laboratori, solo un'attività manuale, un libricino da mostrare poi ad altri, giudici severi e competenti.

Ma riprendiamo il filo del discorso iniziale, che trattava di come, nel Museo di Faenza, siano conservate ed esposte opere ceramiche che

imitano o reinterpretano il libro, nelle sue molteplici evidenze e in forme che non sempre rientrano nelle classificazioni tradizionali, riferite a parole quali scrittura, libro, volume, testo oppure carattere, pagina, pergamena, papiro, tavoletta, coperta, rilegatura. Anche in questo caso conviene di tanto in tanto fermarsi e scegliere solo qualcosa da approfondire. Per gioco, nella presentazione per immagini e poco testo che proposi, apparvero anche scatole, vasi, teglie per cuocere la piadina, teste tagliate (di manichini!) e altro ancora. Cose antiche, cose moderne e contemporanee, cose di pregio, cose forse di poco valore monetario ma di grande utilità, o testimoni di usi e costumi. Cose, documenti che raccontano, importanti a prescindere dal loro pregio materiale. Un po' come libri (chiusi), che attendono di essere aperti, almeno un po' annusati.

Mostrai esempi concreti: fare castelli di libri e cocci, come pile o torri, o muraglie, comunque improbabili strutture «terremotabili», che si possono al più documentare con una fotografia digitale. Smontare tutto e ricominciare. Fissare nel ricordo e nella foto l'esperienza, ma non certo museificarla (parola inesistente?) o trattenerla materialmente. E quando siamo stanchi e non ci divertiamo più, riordinare e tornare ad altre occupazioni. Che bello sarebbe, al fine d'ogni gioco, poter offrire una merenda, un momento di condivisione e riflessione su ciò che s'è fatto, forse effimero sì, ma ben sedimentato, nell'esperienza di ciascuno e del gruppo.

Ciascuno ha le proprie esigenze, le proprie aspettative; il gruppo invece, raramente riesce ad esprimersi. Ci sono quelli che confondono il gioco con il lavoro - o «lavoretto» - e si aspettano, comunque, di portarsi via qualcosa di solido (ad esempio un bel libro in prestito da leggere). Anche perché, casomai e giustamente, rilevano di aver pure pagato una piccola quota in denaro. Talvolta invece il laboratorio è gratuito, sponsorizzato dall'editore, offerto dal benefattore, o astutamente regalato dall'esperto per invogliare la clientela potenziale e farle toccare con mano che, davvero, ne varrebbe la pena.

Ma vedete bene che non è questo il punto. Mi piacerebbe, inoltre, disquisire sulla qualità degli interventi educativi o didattici (quasi mai coincidenti?): argomento perniciosissimo e sdruciolevole, come del resto quello di far giocare i bambini, o chiunque altro, nella Biblioteca (o nel Museo). Qualcuno mi farà notare che l'argomento non è il gioco, piuttosto si trattava, nientemeno che, di didattica dell'arte nelle Biblioteche! Dovrò anche scusarmi per il fuori tema...

