



Raccont_Arte. Linguaggi creativi per l'infanzia

Francesca Fatta
Paola Raffa

Abstract

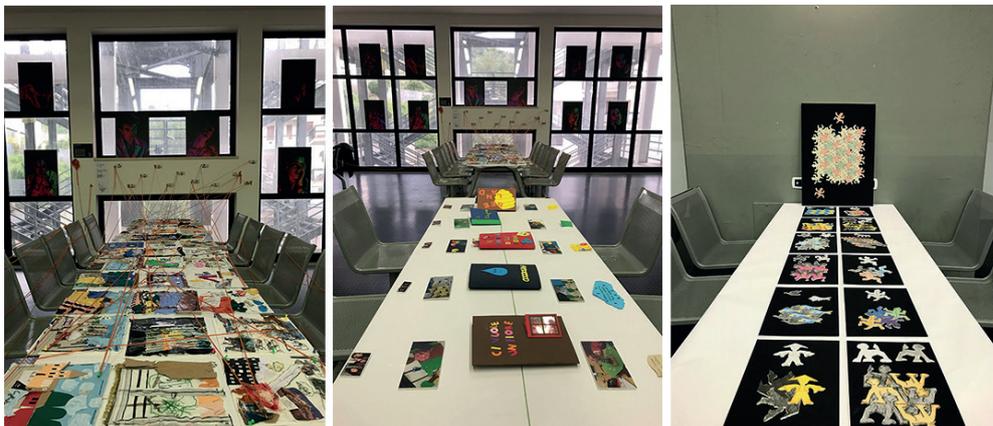
L'immaginazione e la creatività dipendono dalla fantasia. E per questo motivo, suggerisce Gianni Rodari, diventa utile affinare l'immaginazione per liberare la fantasia, creando occasioni in cui il bambino è partecipe di una creazione sia verbale che visiva.

Diventa allora necessario, immettere nei processi intellettuali, immaginativi e creativi dei giovanissimi, tutte le sollecitazioni utili a stimolare le idee, attraverso la creazione di metafore e repertori simbolici e utilizzare il linguaggio dell'arte visiva come risorsa dell'immaginario e come mezzo di comunicazione. L'insegnamento delle discipline grafiche porta naturalmente a un linguaggio metaforico che asseconda questa tendenza naturale dei bambini, una risorsa della mente in formazione che alimenta la curiosità e l'interesse nei confronti del mondo.

In questo contesto si analizzano esperienze didattiche per imparare a insegnare, ovvero sollecitare le capacità dei futuri educatori a creare le condizioni utili a scoprire il potere creativo del segno e della parola. Ma soprattutto a 'imparare a essere di nuovo bambini'.

Parole chiave

Rappresentazione, creatività, metafore, linguaggi, imparare/insegnare



Una premessa

Gianni Rodari con la genialità che lo contraddistingue, descrive il programma immaginario di una scuola elementare dove compare nell'orario delle lezioni una nuova materia: la 'Fantastica', ovvero "l'arte capace di individuare i meccanismi dell'immaginazione creativa, ossia della fantasia che agisce sulla realtà" [Rodari 2016, p. 26]. Una proiezione innovativa che immagina l'insegnamento di meccanismi utili per affinare l'immaginazione, per liberare la fantasia.

Il lavoro di Rodari parte dalla constatazione che la letteratura per ragazzi aveva sempre avuto come scopo una morale impartita dall'alto verso il basso, dall'adulto al bambino. Le favole e le fiabe erano sempre stati strumenti letterari funzionali alla trasmissione di valori, di conoscenze, di visioni della vita impartiti dagli adulti ai bambini. Compito del bambino era accogliere con diligenza e attenzione quanto trasmesso dagli insegnanti e dai genitori, padroni della conoscenza del mondo. Un modello educativo classico, tradizionale, nel quale il bambino ha un ruolo totalmente passivo, di ricevente.

Rodari capovolge questo modello mettendo al centro dell'esperienza educativa il bambino, creando occasioni, spazi e situazioni in cui il bambino è partecipe di una creazione e lo strumento di questa creazione è il linguaggio sia verbale che visivo.

Sentendosi liberi di far volare la loro immaginazione i bambini scoprono il potere creativo del segno e della parola. Da qui l'importanza di formare un nuovo modello di insegnante capace di avere la consapevolezza della fantasia, di lasciare la libertà di immaginare, di insegnare a creare. Si vuol raccontare in questo contesto la capacità di realizzare racconti visivi per futuri insegnanti delle classi primarie. Insegnanti che, prima di essere tali, devono imparare ad essere di nuovo bambini. (FF. PR.).



Sonia Mollica, *Bauhaus room, stanza didattica*, 2019/2020.

Si parte dalla fantasia

La fantasia è l'elemento centrale in ogni lavoro creativo, è un mondo in cui tutto può succedere, e che con la realtà ha un rapporto casuale o mediato. Si tratta di un universo complesso che non viene dal nulla poiché vive della interiorità di ciascuno di noi. Nutrire la fantasia significa mantenere ricco il terreno che la produce, ovvero ampliare la capacità di osservazione e implementare la curiosità; più si raccolgono dati, più aumenta la capacità di sorpresa, di stupore, di elaborazione delle emozioni che si riflettono nel nostro mondo interiore. La capacità di elaborare emozioni diventa l'elemento principale della creatività.

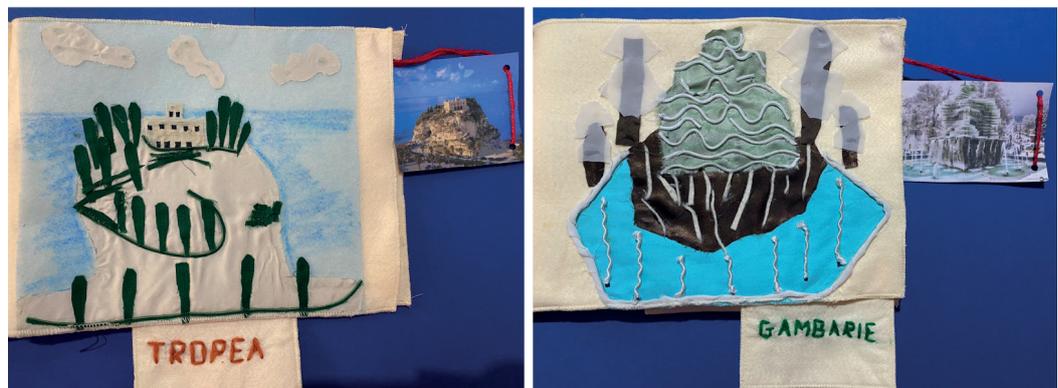
Essere creatori di immagini, significa avere la consapevolezza che la realtà non è solo il mondo reale che ci circonda ma anche il mondo dell'apparenza. Ciò che l'arte visiva costruisce attraverso i suoi strumenti è un linguaggio veicolare per eccellenza [1], ovvero un linguaggio usato come mezzo di comunicazione tra individui che appartengono a comunità linguistiche diverse. Il linguaggio delle immagini (e delle parole) diventa un 'universo figurativo', che si manifesta davanti ai nostri occhi, all'interno del quale sono proiettati forme e elementi e da cui è possibile costruire propri inventari figurativi [Bertetti 2005].

Un repertorio di figure che scomposte e analizzate concorreranno a una nuova creazione di immagini. L'universo dei media e le risorse di rete hanno incrementato la collaborazione tra il linguaggio delle immagini e quello delle parole nella creazione di un immaginario e nella costruzione di rappresentazioni e conoscenze. Tuttavia da questo repertorio figurale il mondo dell'arte è pressoché escluso, le risorse visuali offerte ai giovani sono spesso di bassa qualità e scarso valore culturale e fissano nel pensiero giovanile e infantile banalità e stereotipi. (FF).

Arte: risorsa dell'immaginario

Occorre dunque recuperare le risorse dell'arte all'interno dello scambio simbolico ordinario, fare dell'arte un pilastro dell'immaginario e dei processi di co-costruzione delle conoscenze. La scuola (soprattutto primaria) è il luogo dove l'arte diventa una risorsa educativa e avvicina i più giovani a familiarizzare con i linguaggi, i codici e le pratiche figurative.

Diventa allora necessario, immettere nei processi intellettuali, immaginativi e creativi dei giovanissimi, tutte le sollecitazioni utili a stimolare le idee, attraverso la creazione di paradigmi, metafore e repertori simbolici desunti e suggeriti dall'esperienza artistica aulica. In questo senso l'attività laboratoriale, basata sulla condivisione e l'interattività, crea opportunità di pratiche e scambi che determinano esperienze conoscenza approfondita e di dialogo con l'arte e con le sue rivisitazioni. Insegnare a dei futuri educatori comporta una capacità di educare a porgere e narrare le conoscenze e i contenuti della formazione in modo esteticamente e retoricamente efficace, avere familiarità con le dimensioni visuali e audiovisive della creatività e della comunicazione, essere in grado di presentare le conoscenze in forma di messaggi, di progetti, di proposte capaci di coinvolgere anche la sfera emotiva grazie all'apporto delle risorse figurative. Si tratta di costruire un'arte applicata, di praticare una sorta di artigianato creativo, con competenze consolidate e originali che vanno molto al di là di una mera "professione" o dell'oggettivazione tecnicistica di un ricettario didattico. (PR).



Sonia Condello, *Il mio mondo cucito*, 2020/2021.

Tragedire per reinventare

L'essere umano basa tutta la sua esistenza e il suo pensiero sullo scambio simbolico. Secondo il filosofo Ernst Cassirer: "Invece di definire l'uomo come un *animal rationale* si dovrebbe dunque definirlo come un *animal symbolicum*. In tal guisa si indicherà ciò che veramente lo caratterizza e lo differenzia rispetto a tutte le altre specie e si potrà capire la speciale via che l'uomo ha preso: la via verso la civiltà" [Cassirer 1969, pp. 79-81] [2]. La vocazione simbolica umana è tuttavia ambivalente: da un lato i linguaggi tendono ad organizzarsi secondo regole e canoni, tanto da poter riconoscere il giusto e lo sbagliato; dall'altro si rinnovano continuamente attraverso esperienze di trasgressione, contaminazione, rifondazione. La ricerca, la sperimentazione, l'invenzione all'interno di ogni alfabeto e in ogni ambito delle produzioni simboliche porta a una ridefinizione di regole e canoni spesso conflittuale e dolorosa. Questa ambivalenza simbolica, che troviamo nella storia dell'arte ma anche in tutta la storia dell'uomo, in ogni sua manifestazione, potrebbe e dovrebbe essere presente nella formazione culturale di ogni bambino e di ogni bambina. L'incremento di conoscenze e competenze relative alla sfera dei linguaggi (delle parole, dell'immagine, dei suoni, del corpo etc.) avviene in maniera corretta quando l'equilibrio tra natura (soggettività) e cultura (collettività) si mantiene anche in età adulta attraverso la flessibilità e l'eccedenza che caratterizzano gli apparati simbolici utilizzati nell'arte e nelle arti. L'arte, in tutte le sue manifestazioni, diviene così modello di riferimento della relazione educativa capace di introdurre nei processi di inculturazione [3] la consapevolezza che i linguaggi non vanno solo imparati, ma possono essere anche trasgrediti e re-inventati rispetto alle regole e ai canoni tradizionali. La stessa esperienza dell'incontro interculturale, se si serve dei linguaggi dell'arte, diviene una meravigliosa scoperta di come si può re-inventare insieme, proprio come hanno fatto gli artisti. La condivisione diviene lo strumento della relazione interpersonale, dell'utilizzo simultaneo di memorie e canoni e della costruzione di nuove e originali rappresentazioni. A questo proposito il filosofo Michel Foucault asserisce: "Non si tratta dunque, nell'affermare la grande importanza per l'uomo di essere aperto e disponibile all'avventura intesa come 'rottura' di un quotidiano che rischierebbe di mortificarsi nell'abitudinario e quindi in una passivizzante routine, di rifiutare il quotidiano quasi che esso fosse sinonimo di un'inevitabile negatività esistenziale [...] si tratta di ricorrere ad alcune esperienze di 'rottura' che, come altrettanti scossoni esistenziali, ne interrompano la pericolosa linearità" [Foucault 1969, pp. 58, 59]. Questa esigenza che viene definita 'di rottura' è insita nell'essere umano, libero di pensare, inventare e condividere anche ciò che trascende il reale. Noi esseri umani, secondo la filosofa Roberta De Monticelli, siamo condizionati e limitati dal contesto in cui viviamo, dalla storia, dalla nostra stessa natura, ma siamo anche "soggetti di libertà" perché capaci di pensare e immaginare ciò che non c'è, che è altro dal mondo. Tutto questo avviene attraverso il desiderio, il progetto, il racconto, l'arte, il gioco e ogni situazione in cui la creatività umana immagina mondi differenti da quello contingente in cui si trova. (FF).



Maria Rosaria Cedro,
Il teatro delle ombre,
2020/2021

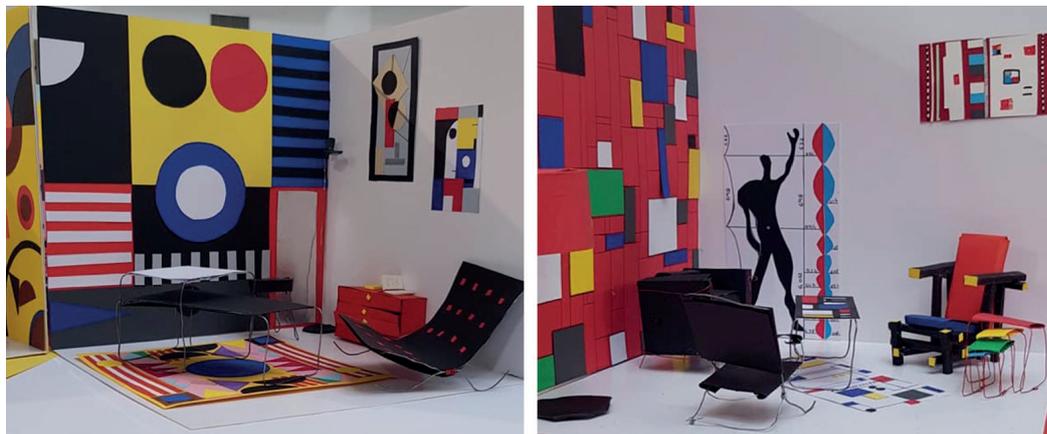
Flacchi Valentina,
Galluccio Maria, Princi
Alessandra, *Bauhaus pop
up book*, 2019/2020.



I processi narrativi tra logico e analogico

Vi è un processo logico, del progetto che è lineare, sequenziale, ha una direzione obbligata ed è formalmente definito. Lo usiamo per fare un calcolo, per sviluppare un'espressione algebrica, per formulare un discorso argomentativo di tipo deduttivo o induttivo, ma anche per comprendere o creare un racconto collegando tra loro le varie parti della narrazione in termini di successione temporale e rapporto tra causa-effetto. Il pensiero logico ha dunque soprattutto funzioni pragmatiche e organizzative, mette ordine nei pensieri, nei processi di riduzione simbolica, nelle operazioni di costruzione e realizzazione di qualsiasi cosa e qualsiasi pensiero dotato di senso. Vi è poi un processo analogico, trasversale, discontinuo, pluriverso, casuale. Il pensiero analogico produce libere associazioni, riguarda la comprensione e la produzione di metafore e simbolismi di cui, come nei sogni, non ha il pieno controllo. Questi pensieri si definiscono 'generativi', poiché suggeriscono e avviano processi d'invenzione, di creazione, di cambiamento di cui i procedimenti logici da soli sono del tutto incapaci. Se il pensiero analogico crea intuizioni, il pensiero logico permette di trasformarle in qualcosa di compiuto e condivisibile. L'uso del linguaggio visivo in chiave logica viene definito 'denotativo', specifica cioè qualcosa in modo chiaro. Quando i repertori dei linguaggi vengono usati in direzione analogica e metaforica, tanto da richiederne una interpretazione, allora il linguaggio diviene 'connotativo', ovvero intriso di attributi stilistici e specificativi. I linguaggi e gli apparati simbolici di cui la mente si nutre e che vengono utilizzati in ambito educativo e formativo dovrebbero assecondare sia la dimensione logica che quella analogica, stimolando così il funzionamento e l'allenamento sia dell'emisfero destro che di quello sinistro del cervello [Edwards 1982]. Fare in modo che la parte creativa che è in ognuno di noi acceda in maniera cosciente alle proprie facoltà inventive e immaginative.

Se da un lato è necessario alimentare le capacità percettive primarie dettate dalla logica e dalla razionalità, dall'altro diventa fondamentale esercitare, la parte destra del cervello, a riprodurre attraverso specifici esercizi, figure irrazionali, decontestualizzate, illogiche immagini della creatività. (PR).



Sonia Mollica, *Bauhaus
room, stanze didattiche*
2019/2020.

Metafore

Il pensiero analogico permette dunque di produrre metafore che, per essere narrate e comprese, devono affidarsi ad un pensiero logico. Le metafore non servono solo a enfatizzare l'espressione di un concetto, queste sono utili per facilitare la comprensione di ciò che si vuol dire e semplifica, mediante un linguaggio figurato, un concetto che potrebbe risultare complesso nella sua descrizione puramente logica. La costruzione metaforica non è soltanto letteraria ma si riferisce ad un modo di pensare e creare rappresentazioni mentali i cui esiti possono andare oltre. Donata Fabbri e Alberto Munari, psicologi ed epistemologi, affermano che la metafora sia, non solo una figura retorica linguistica, ma piuttosto uno strumento di conoscenza [Fabbri, Munari 1984]. Questa va intesa come una caratteristica propria della comunicazione, aperta al traslato, all'analogia, all'invenzione. Se la lingua è un sistema di segni, un impianto retto da regole che indicano la grammatica e la sintassi del discorso, la metafora rappresenta un elemento di disordine linguistico. E ancora, secondo il filosofo Paul Ricoeur rappresenta 'la capacità creativa del linguaggio' [Munari 1977], la cui molteplice capacità a rinnovare pensiero e comunicazione indirizza verso rinnovate forme. Metafora è dunque trasgressione rispetto al modo consolidato di comunicare, una riprova che le regole che riguardano l'uso degli apparati simbolici esistono e non sono mai assolute e definitive. (FF).



Alessia Cosmano, Giuseppina Santina Scollica, *La maschera e il volto*, 2020/2021.

Con-fondere

I concetti di errore, di trasgressione e invenzione si con-fondono spesso in modo stimolante e, per ritrovare queste idee sull'insegnamento nella scuola primaria, si vuol ricordare il grande lavoro di Jean Piaget fino a giungere agli attuali studi degli scienziati di area cognitiva, in cui si riconosce che il pensiero infantile sia naturalmente metaforico. L'insegnamento delle discipline grafiche porta naturalmente a un linguaggio metaforico che asseconda questa tendenza naturale dei bambini, una risorsa della mente in formazione che alimenta la curiosità e

l'interesse nei confronti del mondo. Dalle poesie di Gianni Rodari, ad esempio, viene fuori il nonsense e l'irreale che generano il gusto e il divertimento di inventare parole e immagini capaci di portare il pensiero in mondi stralunati, magici. A dimostrazione del fatto che il congegno metaforico si rivela importante non solo per pensare e costruire il sapere, ma anche per cercare di acquisire coscienza e elaborare pensieri. Bruno Munari, uno dei più grandi creativi del '900, designer, architetto, educatore, nella celebre opera, *Fantasia*, pone una serie di definizioni e distinzioni di concetti quali fantasia, invenzione, creatività e immaginazione:



Rossana Romeo, *Impariamo a vestirci*, libro tattile 2020/2021.



Francesca Pulvirenti, *Fiamma*, libri tascabili, 2020/2021.

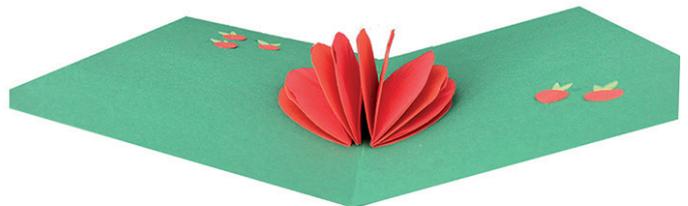
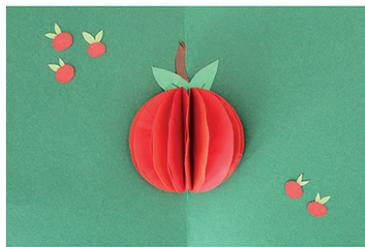
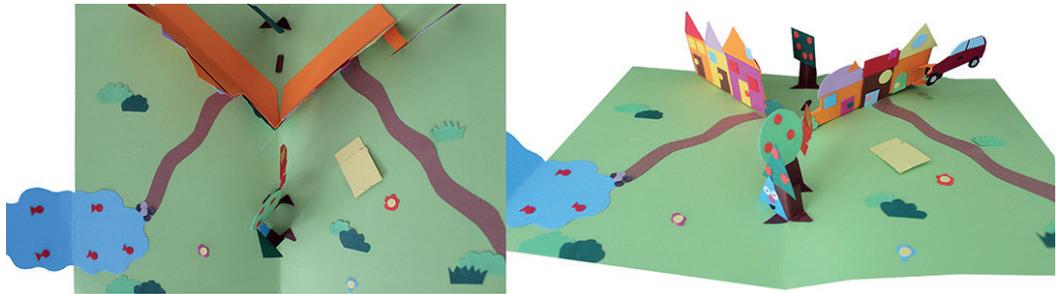
“Fantasia è tutto ciò che prima non c’era anche se irrealizzabile. Invenzione è tutto ciò che prima non c’era ma esclusivamente pratico e senza problemi. Creatività: è tutto ciò che prima non c’era ma realizzabile in modo essenziale e globale. Immaginazione: è visualizzare il nuovo; mentre la fantasia, l’invenzione e la creatività pensano, l’immaginazione vede” [Munari 1977, pp. 9-13]. Anche in questo caso si vuol ricorrere ad una filosofa, Francesca Rigotti [4], che conferma quanto sia necessario integrare la storia dei concetti con quella delle metafore. Questo aspetto è stato applicato all’interno del corso di Comunicazione visiva e disegno del corso di studi in Scienze della formazione primaria, in cui gli allievi, futuri insegnanti/educatori, sperimentano la costruzione dell’universo di bambini e ragazzi, un universo fatto di conoscenze e rappresentazioni in cui, per realizzarlo, è necessario ricorrere a pensieri logici e analogici, di concetti e di metafore. (FF).



Loena Giordano, *Impara*, libro tattile, 2020/2021.

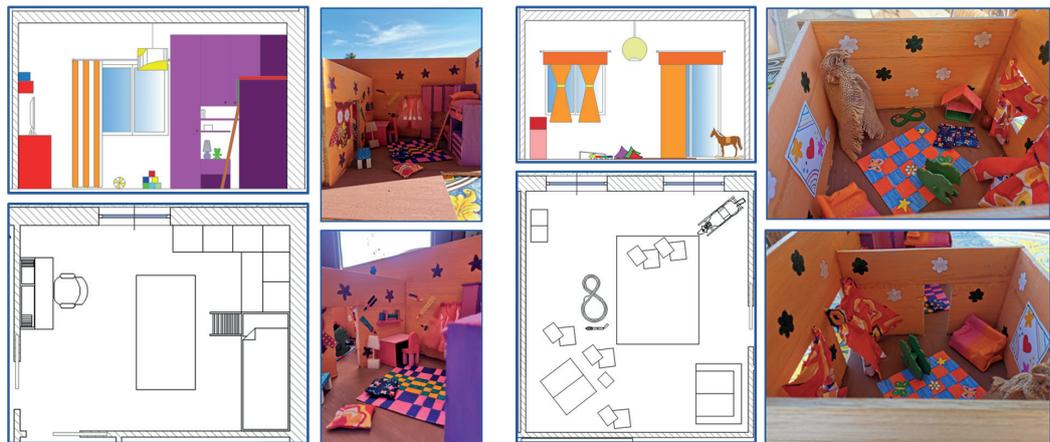
Laboratori di immaginazione e creatività

Il Laboratorio di Comunicazione visiva e disegno è un luogo interdisciplinare tra le scienze della rappresentazione e della comunicazione e le scienze pedagogiche. Un luogo in cui la percezione e le sensazioni diventano gli strumenti principali della immaginazione. L’obiettivo principale è stato quello di creare un ambiente di lavoro in cui approfondire la sperimentazione didattica mediante attività espressive al fine di creare una stretta connessione tra la teoria della didattica e la pratica educativa. L’uso di materiali culturali e artistici è stato sperimentato attraverso modalità percettive, espressive e ludiche che ha prodotto originali forme di narrazione fantastica. Sollecitati da riflessioni sul valore simbolico e materiale delle forme, degli spazi, degli oggetti, i nuovi educatori, sono stati stimolati alla creazione di ambienti educativi in cui animare percorsi narrativi e percettivi nei contesti della scuola primaria. È stato adottato il metodo della ‘scompaginazione’, dell’alterazione delle regole, della condivisione delle idee, dell’interpretazione dell’arte per immaginare e raccontare nuove storie. Osservare il mondo delle regole e ribaltarle secondo i paradigmi degli inediti mondi della immaginazione. Sono stati realizzati artefatti fantastici: libri tattili, teatri delle ombre, libri pop-up, ma anche astrafavole, parole libere, figure parlanti, il gioco dell’oca. (PR).



Libri pop up 2018/2019:
 Gloria Sciarrone, Giuseppina Stelitano, *Ci vuole un fiore*; Maria Giovanna Fallanca, Anna Gangemi, *Ambiente*; Alessandra Battaglia, Cristina Rizzo, Annita Suriaco, *Il pianeta delle Forme*.

Rossana Calbo, *La casa dei bambini, stanze didattiche*, 2020/2021.



Note

[1] Per 'lingue veicolari' si intendono le lingue usate per la comunicazione soprattutto per l'insegnamento e per attività tecniche e scientifiche, tra persone di lingua materna diversa (<https://www.treccani.it/enciclopedia/lingue-veicolari/>).

[2] La tradizione sin da Aristotele ha definito un essere umano come 'animale razionale'. Tuttavia, Cassirer ha affermato che la straordinaria caratteristica dell'uomo non è nella sua natura metafisica o fisica, ma piuttosto nel suo lavoro. L'umanità non può essere conosciuta direttamente, ma deve essere conosciuta attraverso l'analisi dell'universo simbolico che l'uomo ha creato storicamente. Quindi l'uomo dovrebbe essere definito come animal symbolicum (un animale che crea simboli o simboleggia). Su questa base, Cassirer ha cercato di comprendere la natura umana esplorando le forme simboliche in tutti gli aspetti dell'esperienza di un essere umano. Il suo lavoro è rappresentato nella *Philosophie der Symbolischen Formen* in tre volumi (1923-1929, tradotto come *La filosofia delle forme simboliche*) ed è sintetizzato in *An Essay on Man*. WJT Mitchell ha usato questo termine nel suo saggio sulla 'rappresentazione': "l'uomo, per molti filosofi sia antichi che moderni, è l'animale rappresentativo, l'homo symbolicum, la creatura il cui carattere distintivo è la creazione e la manipolazione dei segni – cose che sostengono o prendono il posto di qualcos'altro" [Cassirer 1944, pp. 79-81].

[3] Inculturazione in psicologia riguarda l'assimilazione della cultura del gruppo d'appartenenza durante il processo di socializzazione dell'individuo.

[4] Francesca Rigotti ha scritto su questi concetti in diversi saggi e volumi tra cui: *Nuova filosofia delle piccole cose* (2013), *Onestà* (2014), *Il filo del pensiero. Tessere, scrivere, pensare* (2021).

Crediti

Sebbene il contributo sia stato concepito unitariamente dagli autori, si attribuiscono a Francesca Fatta i seguenti capitoli: *Una premessa*; *Si parte dalla fantasia*; *Trasgredire per reinventare trasgredire*; *Metafore*; *Con-fondere*. A Paola Raffa i seguenti capitoli: *Una premessa*; *Arte: risorsa dell'immaginario*; *I processi narrativi tra logico e analogico*; *Laboratori di immaginazione e creatività*.

Riferimenti Bibliografici

- Bertetti, P. (2005). *Gaston Bachelard: immagini e figure*. In *EIC*, n. 2, (1-2005).
- Cassirer, E. (1969). *Saggio sull'uomo*. Roma: Armando Editore.
- Edwards, B. (1982). *Disegnare con la parte destra del cervello. Guida allo sviluppo della creatività e delle doti artistiche*. Milano: Longanesi & c.
- Fabbri, D., Munari, A. (1984). *Strategie del sapere, verso una psicologia culturale*. Milano: Guerini studio.
- Fatta, F. (2019). *Visual Communication and Drawing. A laboratory experience for the Sciences of Primary Education degree course*. In *img journal* n. 1 (2019), pp. 128-147.
- Foucault, M. (1969). *Nascita della clinica. Il ruolo della medicina nella costruzione delle scienze umane*. Torino: Einaudi.
- Munari, B. (1977). *Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*. Bari: Editori Laterza.
- Raffa, P. (2020). *Pop-Up Books. Three-Dimensional Books*. In Cicalò, E. (a cura di) *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination*. Cham: Springer Nature Switzerland AG.
- Rigotti, F. (2021). *Il filo del pensiero. Tessere, scrivere, pensare*. Nocera inferiore: Ortothes.
- Rodari, G. (2016). *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*. Milano: Einaudi.
- Tadini, E. (2002). *Il senso della fiaba*. Milano: Silvana editoriale.

Autori

Francesca Fatta, Università Medirennana di Reggio Calabria, ffatta@unirc.it
Paola Raffa, Università Medirennana di Reggio Calabria, paola.raffa@unirc.it

Per citare questo capitolo: Fatta Francesca, Raffa Paola (2022). *Raccont_Arte. Linguaggi creativi per l'infanzia/Telling_Art. Creative Languages for Childhood*. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Witnessing Communicating Experimenting. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1508-1529.



Telling_Art. Creative Languages for Childhood

Francesca Fatta
Paola Raffa

Abstract

Imagination and creativity depend on the fantasy. For this reason, suggests Gianni Rodari, it becomes useful to refine the imagination to free the fantasy, creating occasions in which the child participates in both verbal and visual creation.

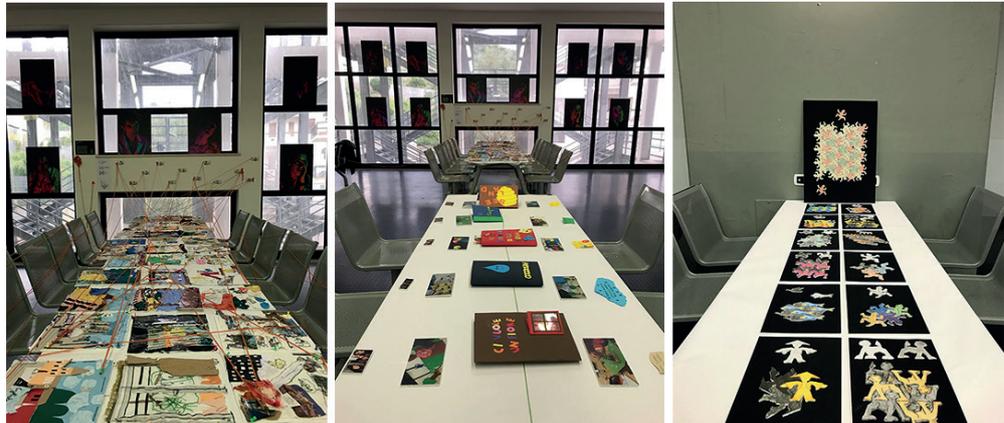
It then becomes necessary to introduce in the intellectual, imaginative and creative processes of the youngest, all the solicitations useful to stimulate ideas, through the creation of metaphors and symbolic repertoires and to use the language of visual art as a resource of the imagination and as a means of communication.

The teaching of graphic disciplines leads to a metaphorical language that favors this natural tendency of children, a resource of the developing mind that feeds curiosity and interest in the world.

In this context, didactic experiences are analyzed in order to learn how to teach, or to encourage the skills of future educators to create the conditions useful for discovering the creative power of the sign and the word. But above all to 'learn to be children again'.

Keywords

Representation, creativity, metaphor, languages, learning/teaching



A premise

Gianni Rodari with the genius that distinguishes him, describes the imaginary program of an elementary school where a new subject appears in the class schedule: the '*Fantastica*', or "the art capable to identifying the mechanisms of the creative imagination, that is to say fantasy that acts on reality" [Rodari 2016, p. 26]. An innovative projection that imagines the teaching of useful mechanisms to refine the imagination, to free the fantasy.

Rodari's work starts from the observation that children's literature had always as its purpose a moral imparted from top to bottom, from adult to child. Fables and fairy tales had always been literary tools functional to the transmission of values, knowledge, visions of life imparted by adults to children. The child's task was to accept with diligence and attention what was transmitted by teachers and parents, masters of knowledge of the world. A classic, traditional educational model, in which the child has a totally passive, recipient role.

Rodari overturns this model by placing the child at the center of the educational experience, creating occasions, spaces and situations in which the child participates in a creation and the tool of this creation is both verbal and visual language.

Feeling free to let their imagination fly, children discover the creative power of signs and words. Hence the importance of forming a new model of teacher capable of having an awareness of the imagination, of leaving the freedom to imagine, to teach how to create.

In this context, we want to describe the ability to create visual stories for future primary school teachers. Teachers who, before being such, must learn to be children again. (FF. PR.).



Sonia Mollica, *Bauhaus room*, educational room, 2019/2020.

It starts from the fantasy

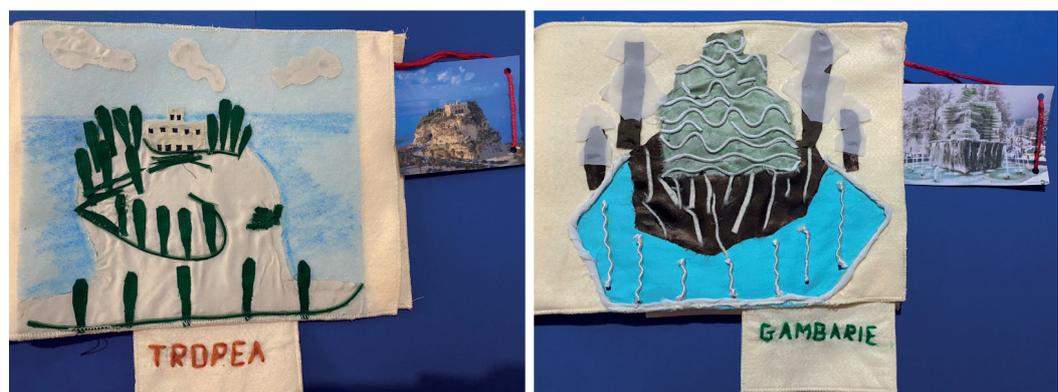
Fantasy is the central element in any creative work, it is a world in which anything can happen, and which has a casual or mediated relationship with reality. It is a complex universe that does not come out of nowhere because it lives on the interiority of each of us. Feeding the imagination means keeping the soil that produces it rich, that is, expanding the capacity for observation and implementing curiosity; the more data is collected, the more the capacity for surprise, amazement and processing of the emotions that are reflected in our inner world increases.

The ability to process emotions becomes the main element of creativity. Being creators of images means being aware that reality is not only the real world around us but also the world of appearance.

What visual art constructs through its tools is a vehicular language par excellence [1], that is, a language used as a means of communication between individuals who belong to different linguistic communities. The language of images (and words) becomes a 'figurative universe', which manifests itself before our eyes, within which forms and elements are projected and from which it is possible to build one's own figurative inventories [Bertetti 2005]. A repertoire of figures that, disassembled and analyzed, will contribute to a new creation of images. The universe of media and network resources have increased the collaboration between the language of images and that of words in the creation of an imaginary and in the construction of representations and knowledge. However, the world of art is almost excluded from this figural repertoire, the visual resources offered to young people are often of low quality and low cultural value and fix trivialities and stereotypes in youth and infantile thinking. (FF).

Art: resource of the imagination

It is therefore necessary to recover the resources of art within the ordinary symbolic exchange, to make art a pillar of the imagination and of the processes of co-construction of knowledge. School (especially primary) is the place where art becomes an educational resource and brings young people closer to familiarizing themselves with figurative languages, codes and practices. It then becomes necessary to introduce into the intellectual, imaginative and creative processes of the very young, all the solicitations useful to stimulate ideas, through the creation of paradigms, metaphors and symbolic repertoires derived and suggested by the courtly artistic experience. In this sense, the workshop activity, based on sharing and interactivity, creates opportunities for practices and exchanges that lead to in-depth knowledge experiences and dialogue with art and its reinterpretations. Teaching future educators involves an ability to educate to convey and narrate the knowledge and contents of training in an aesthetically and rhetorically effective way, to be familiar with the visual and audiovisual dimensions of creativity and communication, to be able to present knowledge in form of messages, projects, proposals capable of involving the emotional sphere thanks to the contribution of figurative resources. It is about building an applied art, practicing a kind of creative craftsmanship, with consolidated and original skills that go far beyond a mere "profession" or the technical objectification of a didactic cookbook. (PR).



Sonia Condello, *Il mio mondo cucito*, 2020/2021.

Transgress to reinvent

The human bases his entire existence and thought on the symbolic exchange. According to the philosopher Ernst Cassirer: "Instead of defining man as an *animal rationale*, we should therefore define him as an *animal symbolicum*. In this way, what really characterizes and differentiates it from all other species will be indicated and it will be possible to understand

the special path that man has taken: the path towards civilization" [Cassirer 1969, pp. 79-81] [2]. The human symbolic vocation is however ambivalent: on the one hand, languages tend to organize themselves according to rules and canons, so much so that they can recognize right and wrong; on the other hand, they are continually renewed through experiences of transgression, contamination, re-foundation. Research, experimentation, invention within every alphabet and in every sphere of symbolic productions leads to a redefinition of rules and canons that are often conflictual and painful. This symbolic ambivalence, which we find in the history of art but also in the entire history of man, in all its manifestations, could and should be present in the cultural formation of every child and every child. The increase in knowledge and skills relating to the sphere of languages (words, images, sounds, body etc.) occurs correctly when the balance between nature (subjectivity) and culture (collectivity) is also maintained in adulthood through the flexibility and excess that characterize the symbolic apparatuses used in art and the arts.



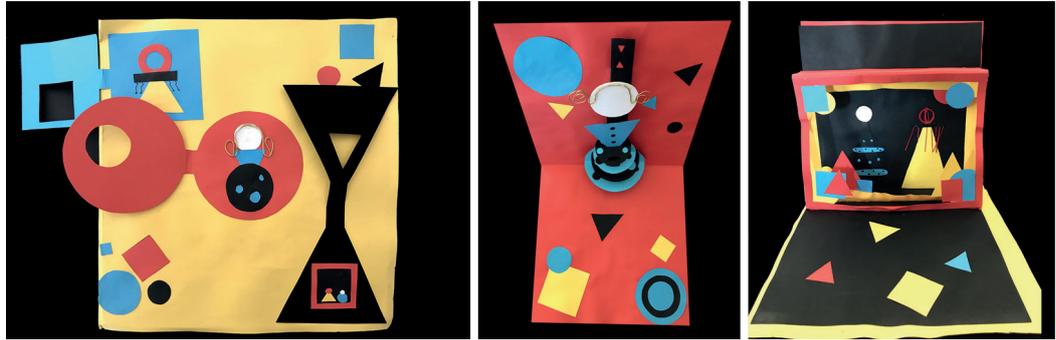
Maria Rosaria Cedro,
Il teatro delle ombre,
2020/2021

Art, in all its manifestations, thus becomes a reference model of the educational relationship capable of introducing into the processes of inculturation [3] the awareness that languages must not only be learned, but can also be transgressed and re-invented with respect to the rules and traditional canons. The very experience of intercultural encounter, if it uses the languages of art, becomes a wonderful discovery of how we can re-invent together, just like the artists did. Sharing becomes the tool of interpersonal relationships, of the simultaneous use of memories and canons and of the construction of new and original representations.

In this regard, the philosopher Michel Foucault asserts: "It is therefore not a question, in affirming the great importance for man of being open and available to the adventure understood as a 'breaking' of a daily life that would risk becoming mortified in the habitual and therefore in a passivating routine, to reject the everyday as if it were synonymous with an inevitable existential negativity it is a question of resorting to some 'breaking' experiences which, like so many existential jolts, interrupt its dangerous linearity" [Foucault 1969, pp. 58, 59].

This need that is defined as 'breaking' is inherent in the human being, free to think, invent and share even what transcends reality. Human, according to the philosopher Roberta De Monticelli, are conditioned and limited by the context in which we live, by history, by our very nature, but we are also 'subjects of freedom' because we are able to think and imagine what is not there, which is other than the world. All this happens through desire, project, story, art, play and every situation in which human creativity imagines worlds different from the contingent one in which it finds itself. (FF).

Flacchi Valentina,
Galluccio Maria, Princi
Alessandra, *Bauhaus pop
up book*, 2019/2020.



The narrative proceedings between logic and analogue

There is a logical process of the project which is linear, sequential, has an obligatory direction and is formally defined. We use it to make a calculation, to develop an algebraic expression, to formulate an argumentative discourse of a deductive or inductive type, but also to understand or create a story by connecting the various parts of the narrative in terms of temporal succession and relationship between cause-effect. Logical thinking therefore has above all pragmatic and organizational functions, it puts order in thoughts, in the processes of symbolic reduction, in the operations of construction and realization of anything and any thought endowed with meaning. Then there is an analogical, transversal, discontinuous, pluriverse, random process. Analogical thinking produces free associations, concerns the understanding and production of metaphors and symbolisms of which, as in dreams, it does not have full control. These thoughts are defined as 'generative', since they suggest and initiate processes of invention, creation, change of which logical procedures alone are completely incapable.

If analogical thinking creates intuitions, logical thinking allows them to be transformed into something complete and shareable. The use of visual language in a logical key is defined as 'denotative', that is, it specifies something clearly. When the repertoires of languages are used in an analogical and metaphorical direction, so as to require an interpretation, then the language becomes 'connotative', that is, imbued with stylistic and specific attributes.

The languages and symbol that the mind feeds on and that are used in education and training should support both the logical and the analogical dimension, thus stimulating the functioning and training of both the right and left hemisphere of the brain [Edwards 1982].

Making sure that the creative part that is in each of us consciously accesses their inventive and imaginative faculties.

If on the one hand it is necessary to feed the primary perceptive abilities dictated by logic and rationality, on the other it becomes essential to exercise the right side of the brain to reproduce through specific exercises, irrational, decontextualized, illogical images of creativity. (PR).



Sonia Mollica, *Bauhaus
room, educational rooms*
2019/2020.

Metaphors

Analogical thinking therefore allows us to produce metaphors which, in order to be narrated and understood, must rely on a logical thought. Metaphors are not only used to emphasize the expression of a concept, they are useful for facilitating the understanding of what it means and simplifies, through a figurative language, a concept that could be complex in its purely logical description. The metaphorical construction is not only literary but refers to a way of thinking and creating mental representations whose results can go further. Donata Fabbri and Alberto Munari, psychologists and epistemologists, affirm that metaphor is not only a linguistic figure of speech, but rather an instrument of knowledge [Fabbri, Munari 1984]. This should be understood as a characteristic of communication, open to translation, to analogy, to invention. If language is a system of signs, a system governed by rules that indicate the grammar and syntax of speech, the metaphor represents an element of linguistic disorder. Again, according to the philosopher Paul Ricoeur, it represents 'the creative capacity of language' [Munari 1977], whose multiple ability to renew thought and communication directs towards renewed forms. Metaphor is therefore transgression with respect to the consolidated way of communicating, proof that the rules concerning the use of symbolic apparatuses exist and are never absolute and definitive. (FF).



Alessia Cosmano, Giuseppina Santina Scollica, *La maschera e il volto*, 2020/2021.

Confusing

The concepts of error, transgression and invention often come together in a stimulating way and, to rediscover these ideas on teaching in primary school, we want to recall the great work of Jean Piaget up to the current studies of scientists in the cognitive studies, in which it is recognized that infantile thinking is naturally metaphorical. The teaching of graphic disciplines naturally leads to a metaphorical language that favors this natural tendency of children, a resource of the developing mind that feeds curiosity and interest in the world.

From the poems of Gianni Rodari, for example, comes the nonsense and the unreal that generate the taste and fun of inventing words and images capable of bringing thoughts into wild, magical worlds. Demonstrating that the metaphorical device is important not only for thinking and building knowledge, but also for trying to acquire consciousness and elaborate thoughts. Bruno Munari, one of the greatest creatives of the Twentieth century, designer, architect, educator, in the famous work, *Fantasia*, places a series of definitions and distinctions of concepts such as fantasy, invention, creativity and imagination: "Fantasy is all that before there



Rossana Romeo, *Impariamo a vestirci*, libro tattile 2020/2021.



Francesca Pulvirenti, *Fiamma*, pocket book, 2020/2021.

was even if it was impossible. Invention is everything that was not there before but exclusively practical and without problems. Creativity: it is everything that was not there before but can be achieved in an essential and global way. Imagination: it is visualizing the new; while fantasy, invention and creativity think, the imagination sees" [Munari 1977, pp. 9-13].

Also in this case we want to resort to a philosopher, Francesca Rigotti [4], who confirms how necessary it is to integrate the history of concepts with that of metaphors. This aspect was applied within the Course of Visual Communication and Design of the primary education science course, in which students, future teachers / educators, experience the construction of the universe of children and young people, a universe made of knowledge and representations in which, to achieve it, it is necessary to resort to logical and analogical thoughts, concepts and metaphors. (FF).

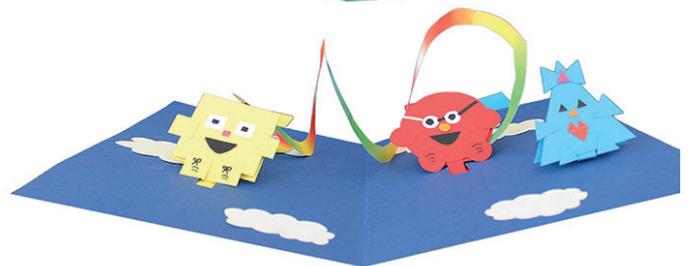
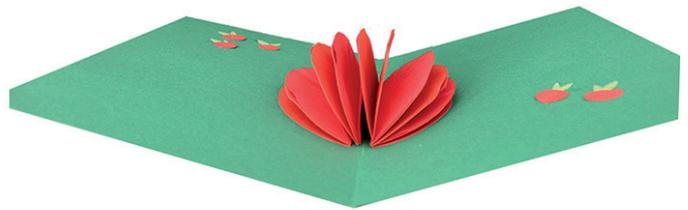
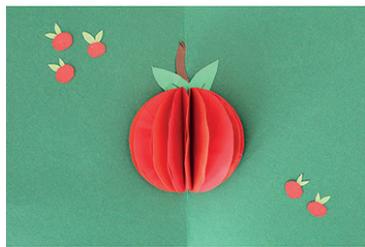
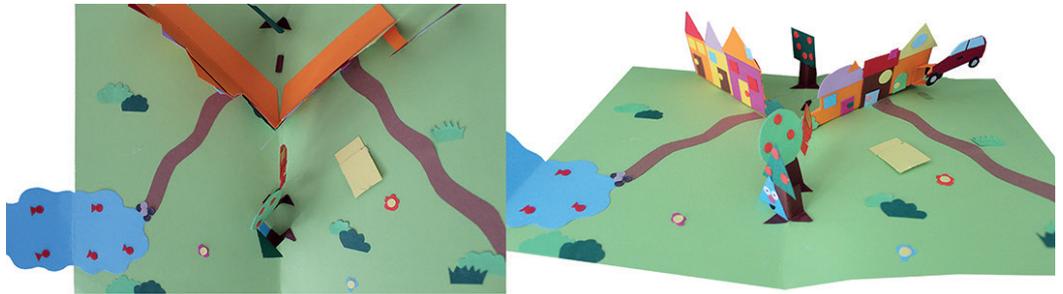


Lorena Giordano, *Innparo*, tactile book, 2020/2021.

Laboratories of imagination and creativity

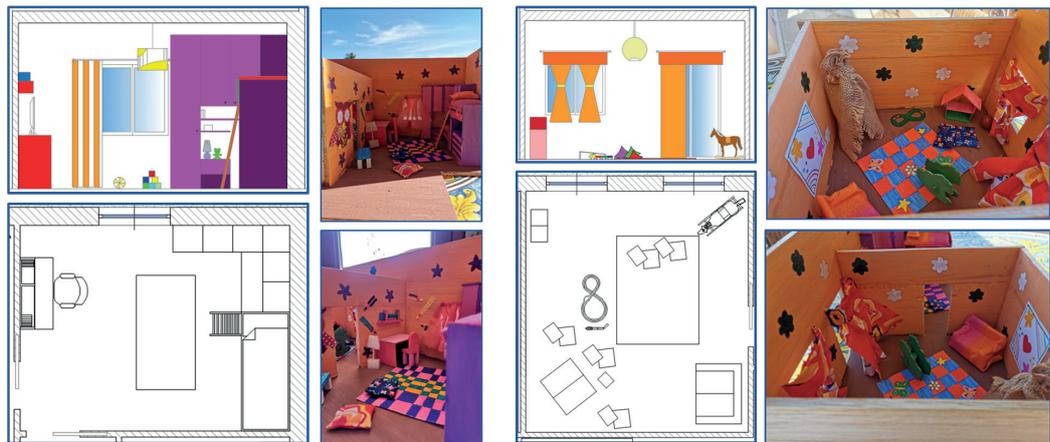
The Laboratory of Visual Communication and Design is an interdisciplinary place between the representation, communication and pedagogical sciences. A place where perception and sensations become the main tools of the imagination. The main goal was to create a work environment in which to deepen didactic experimentation through expressive activities in order to create a close connection between teaching theory and educational practice.

The use of cultural and artistic materials was experimented through perceptive, expressive and playful ways that produced original forms of fantastic storytelling. Solicited by reflections on the symbolic and material value of forms, spaces, objects, the new educators were stimulated to create educational environments in which to animate narrative and perceptive paths in the contexts of primary school. The method of 'disruption' has been adopted, by altering the rules, sharing ideas, interpreting art to imagine and tell new stories. Observe the world of rules and overturn them according to the paradigms of the new worlds of the imagination. Fantastic artifacts have been created: tactile books, shadow theaters, pop-up books, but also crafty tales, free words, talking figures, the game of the goose etc. (PR).



Pop up books 2018/2019:
 Gloria Sciarrone, Giuseppina Stelitano, *Ci vuole un fiore*; Maria Giovanna Fallanca, Anna Gangemi, *Ambiente*; Alessandra Battaglia, Cristina Rizzo, Annita Suriaco, *Il pianeta delle Forme*.

Rossana Calbo, *La casa dei bambini*, educational rooms, 2020/2021.



Notes

[1] By 'vehicular languages' we mean the languages used for communication, especially for teaching and for technical and scientific activities, between people of different mother tongues (<https://www.treccani.it/enciclopedia/lingue-veicole/>).

[2] Tradition since Aristotle has defined a human being as a 'rational animal'. However, Cassirer affirmed that the extraordinary characteristic of man is not in his metaphysical or physical nature, but rather in his work. Humanity cannot be known directly, but must be known through the analysis of the symbolic universe that man has historically created. Therefore man should be defined as animal symbolicum (an animal that creates symbols or symbolizes). On this basis, Cassirer sought to understand human nature by exploring symbolic forms in all aspects of the experience of a human being. His work is represented in the three-volume *Philosophie der Symbolischen Formen* (1923-1929, translated as *The Philosophy of Symbolic Forms*) and is summarized in *An Essay on Man*. WJT Mitchell used this term in his essay on 'representation': "man, for many ancient and modern philosophers, is the representative animal, the *homo symbolicum*, the creature whose distinctive character is the creation and manipulation of sign-things that support or take the place of something else" [Cassirer 1944, pp. 79-81].

[3] Inculturation in psychology concerns the assimilation of the culture of the belonging group during the individual's socialization process.

[4] Francesca Rigotti has written about these concepts in several essays and volumes including: *Nuova filosofia delle piccole cose* (2013), *Onestà* (2014), *Il filo del pensiero. Tessere, scrivere, pensare* (2021).

Credits

Although the paper is the result of the authors' collective work, Francesca Fatta wrote section: A premise; It starts from the fantasy; Transgress to reinvent; Metaphors; Confusing. Paola Raffa wrote section: A premise; Art: resource of the imagination; The narrative proceedings between logic and analogue; Laboratories of imagination and creativity.

References

- Bertetti, P. (2005). *Gaston Bachelard: immagini e figure*. In *EIC*, n. 2, (1-2005).
- Cassirer, E. (1969). *Saggio sull'uomo*. Roma: Armando Editore.
- Edwards, B. (1982). *Disegnare con la parte destra del cervello. Guida allo sviluppo della creatività e delle doti artistiche*. Milano: Longanesi & c.
- Fabbri, D., Munari, A. (1984). *Strategie del sapere, verso una psicologia culturale*. Milano: Guerini studio.
- Fatta, F. (2019). *Visual Communication and Drawing. A laboratory experience for the Sciences of Primary Education degree course*. In *img journal* n. 1 (2019), pp. 128-147.
- Foucault, M. (1969). *Nascita della clinica. Il ruolo della medicina nella costruzione delle scienze umane*. Torino: Einaudi.
- Munari, B. (1977). *Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*. Bari: Editori Laterza.
- Raffa, P. (2020). *Pop-Up Books. Three-Dimensional Books*. In Cicalò, E. (a cura di) *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination*. Cham: Springer Nature Switzerland AG.
- Rigotti, F. (2021). *Il filo del pensiero. Tessere, scrivere, pensare*. Nocera inferiore: Ortothes.
- Rodari, G. (2016). *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*. Milano: Einaudi.
- Tadini, E. (2002). *Il senso della fiaba*. Milano: Silvana editoriale.

Authors

Francesca Fatta, Università Medirennana di Reggio Calabria, ffatta@unirc.it
Paola Raffa, Università Medirennana di Reggio Calabria, paola.raffa@unirc.it

To cite this chapter: Fatta Francesca, Raffa Paola (2022). *Raccont_Arte. Linguaggi creativi per l'infanzia/Telling_Art. Creative Languages for Childhood*. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Witnessing Communicating Experimenting. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1508-1529.