

Intro:

Scul-tu-ra, sostantivo femminile, è un complesso di disegni in rilievo su una superficie. La scultura è l'arte di dare forma ad un oggetto partendo da un materiale grezzo o assemblando tra loro differenti materiali. Come molti altri termini riguardanti il mondo dell'arte anche il concetto di scultura si è evoluto nel tempo.

È possibile modellare un oggetto per addizione o sottrazione e questo dipende dal tipo di materiale usato: nel caso di legno o marmo, ad esempio, si sottrae, cioè si scolpisce intagliando, incidendo o asportando con uno strumento idoneo parte della materia. Quando invece si utilizza argilla o un materiale simile, si opera per addizione, aggiungendo man mano materia a quella iniziale. Similmente quando si saldano parti inizialmente divise, come strutture metalliche unite con un processo di saldatura o materiali diversi uniti grazie a collanti. Con il termine scultura si indica anche il prodotto finale, ovvero qualsiasi oggetto tridimensionale ottenuto come espressione di ispirazione artistica.

Il vocabolo *scultura* deriva dal latino *sculptura*, a sua volta tratto da *sculptus*, participio passato del verbo *sculpere*, cioè scolpire. Una scultura si estende in tre dimensioni - altezza, larghezza e profondità - e con il suo volume occupa uno spazio, mentre la luce e le ombre ne modellano le forme. Dal vocabolo scolpire derivano alcune metafore: Giacomo Leopardi, ad esempio, invitava a scolpire le parole, ovvero "scolpirle" nella carta, affinché queste divengano patrimonio della memoria collettiva.

1 - Perché avere una *vision* a breve, medio o lungo termine?

Intorno all'obiettivo ruota l'esistenza.

In ogni ricerca si devono avere chiare una *vision* e una *mission*, perché ti danno la base su cui stabilire le priorità momento per momento e aiutano a prendere decisioni.

La *vision* è l'obiettivo utopistico o a lunghissimo termine che vorresti raggiungere, mentre la *mission* è ciò che concretamente intendi fare per perseguirlo. La questione principale è che *mission* e *vision* sono due elementi importantissimi, anzi fondamentali, proprio dal punto di vista strategico e va ribadito che sono due cose diverse, una agisce sul presente e l'altra sul futuro.

La creatività è un aspetto sacro della vita dell'essere umano, poter creare qualcosa dal niente con consapevolezza è una peculiarità unica della nostra specie e molto probabilmente il solo immaginare di poterlo fare ha aiutato la nostra evoluzione. Ma quando la creatività diventa arte? Questa è una domanda difficile a cui non c'è una risposta rassicurante. Quello che sappiamo con certezza è l'esistenza di una vibrazione sottocutanea che ti fa contorcere le viscere e sentire che si è sulla giusta strada. Spesso il creare diventa più importante del saper vedere o ascoltare l'opera - ormai diventata *prodotto* - e quindi, come ogni prodotto, consumata con ingordigia dal sistema. Detto ciò, esprimersi è fondamentale per l'essere umano ed è bellissimo condividere ciò che creiamo con altre persone, tornando a farlo solo come esercizio comunicativo. Sintetizzando, la *vision* è la proiezione di uno scenario futuro. Una prospettiva di quello che l'artista sarà o del contesto nel quale opererà, coerentemente con i suoi ideali ed il messaggio proiettato. Fissa gli obiettivi in modo concreto e in qualche modo incentiva all'azione.

2 - La *mission*

La *mission* è lo scopo ultimo dell'artista, il motivo della sua esistenza, il senso della sua presenza nel sistema. È allo stesso tempo un qualcosa di distintivo, un elemento in grado di differenziarlo, per quanto possibile, da tutti gli altri e quindi da altri artisti.

Come si può facilmente intuire, la missione agisce sul presente, anche se si potrebbe affermare che sia "atemporale", ossia senza tempo, eterna, immutabile.

La *vision* che agisce sul futuro, poiché disegna in estrema sintesi una previsione, può essere definita o mutabile; anzi, è bene cambiare o integrarla nel tempo, in modo da dare nuova linfa alla ricerca. Al contrario, come si può notare, la *mission* è più corposa - deve esserlo - dal momento che il suo compito è spiegare un qualcosa di concreto, di descrittivo.

3 - Il *concept*

Nella progettazione e nel disegno il *concept* è un termine molto ampio che indica sia la fase dedicata alla definizione degli elementi fondamentali di un progetto, che l'elaborato grafico contenente gli stessi. Lo scopo principale è di fornire soluzioni innovative. Rappresenta l'elaborato finale di un metaprogetto.¹

Durante lo sviluppo del *concept* l'artista può approcciare il progetto con maggiore libertà, concentrandosi principalmente su aspetti come innovazione, nuove tecnologie, materiali alternativi e sostenibilità per proporre soluzioni progettuali alternative. All'interno di un *concept* il progettista espone le linee guida che accompagneranno la fase esecutiva; tali linee sono di massima e a seconda della qualità del *concept* stesso a fini progettuali; il prodotto finale può più o meno discostarsi dalla prima proposta concettuale. All'interno di un percorso progettuale possono esserci più proposte concettuali che, nel succedersi, testimoniano i punti che il progettista ha seguito per arrivare alla fine del suo elaborato. Si può quindi dire che un percorso progettuale è prevalentemente formato da una successione di concetti progettuali.

Nel caso della produzione di una scultura per esempio, una volta che tutti i concetti sono stati definiti (soggetto, forma, contesto) si passa ad altri concetti più dettagliati (ricerca ergonomica, ricerche stilistiche ed esercizi di stile, scelta dei materiali, soluzioni proposte, ricerche sul collocamento). La fase di ricerca concettuale si sviluppa fino ad arrivare sempre più vicina alla fattibilità del progetto e alla messa in opera del modello definitivo che sarà, se necessario, preceduto da uno o più prototipi sui quali poter agire direttamente, al fine di perfezionare il progetto rendendolo pronto alla fase successiva ovvero la messa in pubblico.

Esistono dei concetti artistici e progettuali che non sono pensati per la produzione, ma restano esercizi propedeutici o studi d'approfondimento e quindi non sempre idonei alla fase esecutiva; questi esercizi, che spesso rimangono a livello "virtuale" o "ideologico", possono essere ripresi nel tempo per una futura produzione, essi sono il frutto di un *concept artist*.

¹ Il Metaprogetto, anche detto fase metaprogettuale, è l'attività progettuale di natura teorica, che ha per obiettivo la gestione e l'indirizzo strategico del processo di transizione tra la fase di istruttoria del progetto (raccolta dei dati e analisi) e la fase di formalizzazione e sintesi dello stesso. Nella ricerca artistica il metaprogetto è la procedura necessaria al fine di strutturare le fasi di ricerca connesse alla definizione di un progetto che porteranno alla realizzazione di un concept idoneo ad essere avanzato ad una fase esecutiva.

- Il *concept*, questo sconosciuto...

Il *concept* è ciò che differenzia un oggetto da un'opera, ovvero l'abbozzo concettuale dell'idea in fase embrionale, che diventerà poi il messaggio definitivo e sancisce la riuscita o meno, insieme ad altri fattori, dell'opera stessa; 360° di ricerca, osservazione e ascolto. Una volta deciso il tipo di intervento che si vuole realizzare, si inizia la fase di ricerca perché l'ispirazione e le idee possono nascere ovunque dalla storia del committente (in caso di concorsi o per opere su temi ben precisi), dalla lettura di un libro, dalla visione di un film o da scene di vissuto quotidiano.

A tal proposito può essere utile fare un *mood-board*, ovvero un pannello o *chart* (grafico) delle tendenze che racchiuda ritagli di giornale, oggetti, foto, disegno, appunti...

- Tecniche creative.

Alla fase iniziale di ricerca segue sempre, nella definizione del *concept*, una fase di incubazione delle idee. Esistono molte tecniche creative per produrre idee: dal *brainstorming*² al *six thinking hats*³, passando per le mappe mentali e i confronti con discussioni.

- Gli *sketches*

Mano a mano che si ipotizzano idee, queste possono essere schizzate secondo *keywords* e supportate da una frase che ne espliciti il contenuto. Il tutto non necessariamente reso in modo dettagliato, l'importante è che se ne comprenda il senso e l'idea che si vuole trasmettere.

- Valutazione.

Un'idea difficilmente risulterà valida se non sarà discussa con gli altri componenti del corso. Grazie all'interazione può capitare che un'idea subisca delle sostanziali trasformazioni, in seguito al confronto con gli altri. Una volta che il *concept* ha superato questi punti si passa alla fase esecutiva. Per uno stesso *concept* ci posso essere infinite soluzioni realizzative che potrebbero contribuire al successo o meno di un'idea. Declinazione della forma, della materia, che indaga lo spazio in modo da restituire all'intenzione un esempio utile da registrare come soluzione utile.

² il *brainstorming* è un metodo decisionale, usato per il lavoro di gruppo, in cui la ricerca della soluzione di un dato problema è effettuata mediante sedute intensive di dibattito, confronto delle idee e delle proposte espresse liberamente dai partecipanti.

³ La tecnica di *six thinking hats*, teorizzata da Edward de Bono (lo stesso del Pensiero Laterale) è un modello che viene utilizzato per esplorare prospettive differenti verso una situazione, un problema o una sfida complessa. Vedere le cose in vari modi è spesso una buona idea, utile sia nella formazione della strategia che nei processi decisionali complessi.

Inventato per condurre, in modo efficace, le riunioni con successo, mandando in pensione l'antiquato ed inefficiente "brainstorming". Il sistema *six thinking hats*, nella sua semplicità ed intuitività, è un potente metodo per migliorare la comunicazione, aumentare la produttività di un team, promuovere la creatività, e velocizzare il processo decisionale di un gruppo.

Secondo De Bono, vedere le cose in vari modi è spesso una buona idea, utile sia nella formazione della strategia che nei processi decisionali complessi.

La STH o "tecnica dei Sei Cappelli" consiste nell'indossare metaforicamente un cappello colorato che identifica un pensiero, un ruolo, praticamente l'immedesimazione di se stessi in una prospettiva particolare, diversa da quella naturale. Per esempio, in una discussione si può decidere di fare appositamente "*l'avvocato del diavolo*", anche se solamente per generare discussioni, ma con lo scopo di sfidare e provocare deliberatamente un'idea, essendo critici e cercando di capire cosa c'è di sbagliato.

4 - Lo statement

Artist statement in italiano è la dichiarazione d'artista, un breve testo, una riflessione che dovrebbe rappresentare la sintesi di ciò che rappresenta l'opera, una descrizione a parole di cosa l'artista vuole trasmettere con la sua opera, da dove proviene la sua ispirazione, come nasce, come la interpreta, e cosa vuole raffigurare.

5 - Vision del corso di Scultura

Vorrei che il corso abbracciasse tutti i linguaggi della scultura per dar voce ai suoi abitanti, studenti che devono contribuire, nel tempo, a creare un gruppo di lavoro.

La nostra visione si deve fondare sullo stupore, sulla curiosità e sull'emotività. Abbiamo bisogno di sguardi stupiti che sappiano proiettarci in un futuro attivo in cui il laboratorio svolga un ruolo di raccordo, promulgatore di idee e di nuove forme di comunicazione. Abbiamo bisogno di sentimenti di affezione al bene comune, per stabilire un dialogo istituzione-territorio che si nutra delle continue produzioni e attività e che incoraggi il dibattito. La mia docenza ha l'ambizione di promuovere il linguaggio collettivo, connesso a livello nazionale ed internazionale, con luoghi di cultura, per poter stabilire forme di comunicazione e esposizione. Un corso aperto al dialogo, alle nuove proposte, che dà voce al territorio, vivo, capace di contenere interazioni, di modificarsi nel tempo e di aprirsi a una nuova valorizzazione e al mercato.

6 - Mission del corso di scultura

La nostra missione è esprimere il valore culturale del patrimonio architettonico e storico-artistico, condividere un percorso esperienziale. Creare sinergie territoriali, promuovere le risorse naturalistiche, paesaggistiche, architettoniche e scientifiche del territorio; il nostro patrimonio testimonia le relazioni dell'uomo con la storia e con la propria cultura.

Vogliamo trasformarci in un centro di produzione culturale, polo di attrazione nazionale e internazionale per la riqualificazione del luogo e della sua comunità; lavorare per creare una rete di risorse e di competenze. Nel più ampio campo delle istituzioni culturali, dobbiamo rendere il nostro atelier un luogo in cui le culture si incontrano e comunicano.

7 - Tracce per possibili territori d'incontro

- Cosa s'intende nel pensare un luogo?

Cos'è un luogo? L'etimologia di questo sostantivo è più vasta di ciò che si possa pensare e vive nella semplicità di ciò che ci circonda.

Dal latino *locus*, rappresenta una porzione di spazio reale o astratto, geograficamente, può essere visto come una parte specifica della superficie terrestre.

È un termine che si presta a numerose interpretazioni e a molteplici modi d'uso.

Spazio, territorio, zona, regione, paese, località, sito, sono termini che descrivono la superficie terrestre; il *locus* è anche quello per un appuntamento o incontro, un posto, un punto, centro, centro abitato, città, paese, contrada, luogo di culto, di divertimento, costruzione, edificio, posizione, ambiente, ceti, classe, strato, ambito, ufficio, funzione, vece, sono termini che si riferiscono al senso figurato. Anche in anatomia il luogo descrive metaforicamente o analiticamente un punto del corpo. Luogo è anche l'immagine onirica che, leggendo un brano, si costruisce nella mente, attraverso le frasi, le affermazioni. Può rappresentare un posto, una zona, una località, un capoluogo o un non luogo, un luogo-simbolo o infine essere la meta di un sopralluogo.

Luogo può essere questo e tanto altro o il contrario di quanto precedentemente scritto.