

La sostenibile leggerezza delle Tecnologie Didattiche

Note a margine dell'illustrazione di copertina

Manuela Delfino,
CNR - Istituto per le Tecnologie Didattiche
delfino@itd.cnr.it
Mauro Sacco,
Istituto Europeo di Design, Torino
info@torino.ied.it

Memori degli ottimi risultati di due anni fa¹, anche nell'anno 2008/2009 si è ripetuta la collaborazione tra l'Istituto per le Tecnologie Didattiche (ITD) e l'Istituto Europeo di Design (IED, <http://www.ied.it>) di Torino, istituto che opera nel campo della formazione e della ricerca, nelle discipline del Design, della Moda, delle Arti Visive e della Comunicazione. Gli studenti del secondo anno del corso universitario di Illustrazione, guidati dal docente Mauro Sacco, hanno avuto l'obiettivo di cimentarsi nella progettazione e realizzazione di una possibile copertina per la rivista TD.

La copertina di un volume, rivista o libro che sia, propone la sintesi di un concetto, di un'idea, di un argomento e l'immagine che la rappresenta deve catturare l'attenzione in modo ambivalente, dovendo proporre un messaggio che sia allo stesso tempo personale e universale.

Per uno studente del secondo anno di un corso di illustrazione la creazione di una copertina è una sfida ardua, ulteriormente complicata se il tema della rivista è una disciplina dalle molteplici sfaccettature, come le tecnologie didattiche. Questi studenti, infatti, sono solitamente chia-

mati ad illustrare copertine di libri per ragazzi o di riviste di attualità, mentre con TD si sono misurati su tematiche nuove che innescano percorsi creativi inusuali. Durante il corso, articolato in cinque lezioni e durato due mesi, dal punto di vista iconografico è stato necessario strutturare un percorso di ricerca approfondito che andasse al di là degli stereotipi legati alla tecnologia e alla didattica. Attraverso un lavoro di tutoraggio personale e personalizzato, gli studenti hanno vagliato una serie di proposte su cui poi si è inserita l'analisi compositiva ed artistica in senso stretto della costruzione dell'immagine. Ogni studente ha così potuto esprimersi tramite il proprio stile e la propria ricerca.

L'uso della rete si è reso indispensabile didatticamente e tecnologicamente, soprattutto nella fase di ricerca iconografica e rappresentativa, e ha dato modo di analizzare le nuove tendenze illustrative nel campo internazionale e di esaminarne le caratteristiche, senza però mai trascurare la fase di discussione e confronto con la classe e con il docente.

Il personale dell'ITD di Genova e di Palermo ha potuto apprezzare il livello qualitativo dei lavori prodotti, che si sono rivelati aderenti al tema, originali, con alcuni spunti di riflessione che denotano una raggiunta maturità visiva e comunicativa.

La prima copertina selezionata - e pubblicata su questo numero di TD - è stata realizzata da Kim Soo Gyeong. Una bambina soffiava sulle pagine di un libro aperto; dal suo



soffio escono simboli che nel loro percorso ondulato incontrano computer e mouse. Una copertina onirica, caratterizzata da leggerezza e "sottrazione di peso"². Da un lato colori in grado di assecondare la cornice realizzata nel 1993 da Fusako Yusaki; dall'altro linee morbide e acquarello molto diluito ad attenuare gli spigoli e i colori decisi della cornice.

Anche la tecnologia è leggera in questa copertina: il computer ha un ruolo marginale, sia a livello di tecnica illustrativa (l'immagine è stata realizzata a mano), sia a livello di contenuto.

Alcuni indizi sembrerebbero porre il libro al centro dell'immagine: tecnicamente è l'unica parte dell'illustrazione in cui l'acquarello fa posto al collage, simbolicamente il libro è una delle tecnologie della tradizione, graficamente ha dimensioni importanti rispetto alla bambina.

Ma sembra soltanto. Al centro dell'illustrazione è il rapporto che si instaura tra la bambina e il libro, dal suo soffio sulle parole e sui concetti espressi nascono simboli, segni che vanno a sfiorare i computer e i loro mouse. Insomma, non importa quanto grande, ingombrante o datata la tecnologia sia, l'importante è che essa rimanga strumento e non fine nell'agire umano - anche nella didattica.

¹ Cfr. Delfino M., Sacco M. (2007). *Illustrare le tecnologie didattiche. TD - Tecnologie Didattiche*, 41, p. 61.

² Calvino I. (1993). *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Mondadori, p. 7.