

LetMeDrawIt4U

Artists: Barbara Brugola, Rita Casdia, Marzia Dalfini, Claudia Dallagiovanna

Vernissage: 19/06/2008

Finissage: 26/09/2008

Un progetto NOTgallery a cura di Francesca Referza

LetmeDrawIt4U=Let me draw it for you.

Lascia che te lo disegni. Permettimi di disegnartelo. Ora te lo disegno.

Tanti modi per dire che certi aspetti dell'universo femminile sono incomprensibili all'uomo e piuttosto che spiegarli, sarebbe bene disegnarli senza che sia necessario chiedersi il perché di ogni singola azione. Il titolo in inglese è stato scelto come ironica esagerazione della sintetizzazione digitale del linguaggio nel mondo giovanile: una parola simile potrebbe realmente trovarsi scritta in un SMS.

Il mondo femminile, l'immaginario delle donne contemporanee, dal quale l'uomo è escluso costituisce il tema comune delle quattro artiste.

Questo progetto rappresenta una piccola panoramica sul disegno "al femminile" nel passaggio tra due generazioni: quella cresciuta negli anni '70 e quella del decennio successivo. Questi anni hanno segnato una storica trasformazione tra le forme di percezione e produzione visiva.

In quegli anni infatti i bambini hanno completamente modificato il proprio modo di percepire le immagini. Fino agli anni '70 si imparava a disegnare prima di riconoscere le immagini fotografiche e video e, di conseguenza, il disegno era di più immediata comprensione rispetto agli altri. Negli anni successivi si è andata progressivamente anticipando l'età tanto che i bambini riconoscevano con maggiore immediatezza le fotografie e le pellicole rispetto ai disegni.

Le motivazioni di un simile processo sono state molte e varie. Sicuramente la larga diffusione di macchine fotografiche e video a basso costo già negli anni Sessanta è stato l'inizio del fenomeno. Solo nel decennio successivo sono intervenuti altri fattori determinanti: la diffusione dei televisori a colori a basso costo, delle fotografie nei libri per l'educazione infantile e la facilità con cui era possibile sviluppare le stampe fotografiche, messe poi a disposizione della visione infantile.

Nel disegno i bambini traducono immediatamente in immagine la percezione continua dell'emisfero analogico del cervello (un disegno "aperto", interpretativo e non organizzato geometricamente). Le fotografie e le immagini video invece educano i bambini fin nei primissimi anni d'età ad "ingabbiare" in immagini discontinue (organizzate geometricamente) la continuità del materiale percettivo che afferrisce a loro dai sensi all'emisfero digitale del cervello.

Il dialogo tra emisfero analogico ed emisfero digitale è fondamentale per organizzare il materiale percepito e poterlo poi trasmettere. In sostanza tutto ciò che arriva simultaneamente ai nostri sensi deve essere scomposto, organizzato e schematizzato all'interno di rappresentazioni limitate (come una foto, un filmato, una descrizione scritta ecc.); tuttavia quando tali rappresentazioni limitate vengono percepite, il nostro cervello deve ritradurle in un "discorso" continuo che "simuli" la realtà che afferrisce ai nostri sensi. Per fare un esempio, se guardiamo la fotografia di un tramonto sul mare (rettangolare, di una certa dimensione, con una determinata messa a fuoco) il nostro cervello ha bisogno di immaginare la realtà concreta di ciò che vede limitatamente: un determinato luogo, una determinata ora, una particolare luce del sole, il rumore del mare, il suo odore.

Quanto ha influito lo sviluppo anticipato della capacità dei bambini di apprendere (e ricostruire in realtà continua concreta) le immagini totalmente digitali (foto e video)?

La mostra propone ai visitatori un primo approccio al problema, analizzando le trasformazioni del disegno in una generazione di donne cresciute tra i '70 e gli '80, con l'obiettivo di comprendere in che direzione sta andando la produzione di immagini e la loro percezione da parte del pubblico. Si vedrà come per coloro che sono cresciuti in periodo in cui il disegno era ancora tra le prime forme di scoperta del mondo (anni Settanta), in età matura il disegno tende ad organizzarsi secondo una logica geometrica e schematica; viceversa in coloro che progressivamente hanno scoperto il mondo attraverso fotografia e video, in età matura il disegno tende ad offrire "l'apertura" percettiva ed emotiva del disegno infantile.

Curriculum Artists // Article by Marco Izzolino // Article by francesca Referza