

PARTE III. IL METODO RAPIDO D'INSEGNAMENTO DELLA CRETA.

di

Salvatore Incarbone

Considerazioni preliminari. Perché la creta? Il metodo rapido d'apprendimento del modellare.

La creta è molto usata per creare sculture di medie e grandi dimensioni. In particolare, nelle scuole può essere adoperata per creare piccoli modellati, stampi, figure e oggetti adatti a particolari ricorrenze (p. e. il Natale): ai bambini piace vederla lavorare, tentando poi d'imitare i grandi. Chi sa lavorare la creta, saprà lavorare qualsiasi altra materia plastica come la plastilina, la pasta di sale, il pongo, le materie plastiche colorate o colorabili che piacciono e sono consigliate per i bambini: naturalmente è un'arte propedeutica per il lavoro con il gesso, il legno o il marmo e da sempre gli scultori hanno prima modellato dei bozzetti in creta nella fase preparatoria delle loro opere.

Si tratta della sostanza plastica forse più antica, ideale per modellare ed iniziarsi all'arte della scultura.

E' usata fin dall'antichità per le sue eccezionali ed eccellenti caratteristiche. A ben vedere non si tratta altro che di fango. Finché è pregno d'umidità è perfettamente plasmabile a volontà: riceve e conserva l'impronta di qualsiasi gesto, senza sbavature e senza spostamenti. Si può aggiungere o togliere materia. Ha un colore un po' scuro, tra marrone e verdastro. Toccando lievemente la creta quando ha già perso un poco di umidità, questa non si deforma: se si ha un oggetto da copiare (p. es. una testa, un animale o altro), toccandolo altrettanto lievemente deve darci sensazioni tattili simili relativamente allo spazio, agli spigoli, alle curvature ed alle cavità. In breve *sapendo toccare, si sa anche modellare*: in questo consiste il *metodo rapido per l'apprendimento del modellare*.

Quando invece la creta è fresca, bisogna lavorarla solo per abbozzare la forma conferendole innanzitutto gli assi portanti della figura da realizzare. P. es. se si tratta di una figura umana, si farà semplicemente un salsicciotto per il corpo, gambe comprese, e una pallina alla sommità per la testa, senza andare nei dettagli che comprometterebbero il lavoro obbligandoci su un binario di proseguimento indesiderato. Ciò non è banale: si pensa alla figura di un danzatore: occorre dare al salsicciotto l'andamento che si sta immaginando, ad es. curvilineo, per imitare la schiena arcuata. Lo slancio di un braccio verso l'alto sarà espresso da un altro piccolo salsicciotto proteso verso il cielo, e inclineremo la pallina all'indietro e verso l'alto se è così che concepiamo la testa protesa nell'espressione di un'apoteosi danzata.

La creta fresca è dunque molto adatta ad abbozzare – *grossolanamente*, lo ripetiamo, oltretutto *in prima approssimazione* - e questa è una fase necessaria e necessariamente iniziale del lavoro.

La creta che ha perso abbastanza umidità da raggiungere una certa consistenza ("durezza cuoio") si presta invece meglio al *lavoro di fino* e resiste bene ai *tocchi di prova e di controllo*. Anche per queste proprietà, che, tipiche dell'evaporazione, vanno di pari passo con le esigenze del lavoro sul modello, la creta è considerata un *materiale ideale per l'arte scultorea*, in grado di fornire grandi soddisfazioni a chi la coltiva.

Fango cotto al sole. Quando è secco, il fango (creta) diventa abbastanza duro da conservare l'aspetto che gli abbiamo dato, specialmente se è cotto dal sole: tuttavia non è più lavorabile perché al contatto con le dita o con gli attrezzi, resiste oppure si gretola e subisce abrasioni. Gli esseri umani si sono presto accorti delle proprietà del fango e l'hanno presto utilizzato. Una volta ben secco, si presenta di colore chiaro, come di terra fangosa asciutta: è infatti argilla. Con mattoni di fango secco si possono fare delle abitazioni primitive.

Il termine creta è riservato all'argilla umida: quando la creta asciuga, si dovrebbe chiamare "creta asciutta", perché ha proprietà ben diverse dalla creta allo stato umido.

Terracotta. A questo punto – solo quando la creta è ormai ben secca – la si può cuocere al forno con temperatura superiore ai 1000 gradi centigradi. Una volta, il fuoco della fornace era attizzato con aria ricca d'ossigeno ottenuta forzandola mediante ventilazione: quest'aria era destinata ad ardere rapidamente la legna che, opportunamente prima carbonizzata, doveva essere ormai del tutto asciutta per rendere repentino l'attecchimento della fiamma, intensificando l'aumento della temperatura e riducendo il più possibile il vapore (la presenza residua d'acqua avrebbe rallentato la combustione e ostacolato l'aumento di temperatura). Si usa infatti la legna allo stato di carbone perché così ha perso la maggior parte dell'acqua e allora è più pronta ad avvampare permettendo l'aumento di temperatura nella fornace. Questa, essendo chiusa – a forma di emisfera o di scatola – trattiene il calore favorendo l'aumento della temperatura, fino a "cuocere" la creta che diventa "terracotta", durissima come il sasso.

Questo metodo di fare la fornace è ancora oggi usato, specialmente nel terzo mondo: così in antico, si produceva il vasellame per cucinare o conservare gli alimenti come semi, olio, grano, acqua. Oggi si preferiscono i forni elettrici. La terracotta resiste agli urti leggeri, ma a colpi forti si scheggia o si crepa irrimediabilmente.

Ai fini scultorei, la terracotta è tra le materie preferite. Si usano le fornaci che sono rare ma si trovano ancora nel nostro territorio nazionale, in città e nelle campagne.

Il prodotto finito si può presentare con varia colorazione. Nonostante la provenienza da argille che, ad un esame visivo superficiale, possono sembrare molto simili se non uguali, in realtà la creta può contenere sostanze che le conferiscono una colorazione finale tipica, una volta cotta. Quella più comune è rossa (come le pentole della nonna), ma può essere anche bianca o ocrea. Quando la creta è più raffinata si parla di ceramica (bianca); quando si vuole un materiale ancora più fine – minutamente lavorabile – si parla di porcellana (bianca), materiale plastico per eccellenza anche per oggetti e finiture pregiate di minute dimensioni.

I cultori della terracotta, del bronzo e della plastilina.

I cultori della creta sono innanzitutto gli artisti. Molti di loro "provano" a realizzare un modello del loro lavoro grazie alla creta e una volta assicuratisi che la loro idea è "concretamente" fattibile, passano poi a materiali più impegnativi, come il marmo, il bronzo, il gesso. Il Canova, come molti altri, faceva spesso bozzetti in creta delle proprie opere prima di passare all'esemplare vero e proprio in marmo.

A volte gli artisti usano la plastilina come materia di prova, al posto della creta. Rispetto a quest'ultima, la plastilina ha lo svantaggio che non si può cuocere, in compenso resta abbastanza morbida anche se col tempo tende ad indurire; in ogni caso, non asciuga e si può recuperare. Rispetto alla creta ha comunque il grande pregio che non diminuisce di volume: pertanto è prediletta ed è molto adoperata per preparare sculture in bronzo, anche impegnative. Lo scultore prepara il suo lavoro in plastilina, poi lo consegna al bronzista il quale ne fa una copia in cera e la mette in una scatola che riempie di terra. Sulla cera - col metodo della "cera persa" – cola poi del bronzo fuso. Il bronzo scioglie la cera, ne prende il posto e ne assume la forma. Non resta che aspettare che il bronzo si raffreddi e la statua è pronta.

In commercio esistono tre tipi di plastilina, in diverso grado di morbidezza. La più usata è l'intermedia, la più dura è spesso utilizzata dagli artisti. Quella più morbida è molto adatta per i bambini ma dev'essere acquistata in confezioni complete, costose per il privato ma convenienti per una scuola o una comunità.

La creta è oggi sempre più usata anche negli ospedali, a scopo di ricupero, d'arteterapia o d'intrattenimento, nelle case e nei ritrovi degli anziani e così pure con i disabili e, naturalmente, dagli artisti oltre che nelle scuole.

In ambito scolastico è molto consigliabile ai maestri per impratichirsi nel modellare prima ancora di usare i materiali più poveri e meno professionali, come la pasta di sale, la cartapesta, il pongo e così via.

La creta dunque ha un'importanza fondamentale ai fini scultorei, sociali e formativi.

Nozioni precauzionali.

Nonostante i suoi pregi e l'uso generale che se ne fa, la creta è comunque un materiale ostico per chi non sa lavorarla.

Si vedono spesso – negli ospedali, nelle scuole e nelle case degli amatori - dozzine o centinaia di piccoli lavori in creta ormai asciutta, completamente crepati, inutilizzabili o distrutti.

La situazione si presenta paradossale. Da un lato si vantano le benemerite della creta: fa bene alla salute mentale, piace lavorarla, è formativa e utile, distensiva e ricreativa e via di questo passo: da un altro lato si lamenta che i pezzi si rompono continuamente e che è quasi impossibile produrre un modellato intero, finito.

Alle grandi speranze, seguono dunque non di rado cocenti delusioni. Una situazione analoga a quella dell'acquerello che tutti cercano di realizzare ma ben pochi ci riescono perché non è stato loro dato di conoscere i segreti delle arti.

Questo stato di cose non si verificherebbe, tuttavia, se si seguissero le necessarie precauzioni nell'uso della creta.

L'eccessiva idealizzazione che si fa spesso di questa materia, pur pregiata, fa in modo che si trascuri l'essenziale: il rispetto e l'uso prudente, disciplinato e consapevole dei *segreti di bottega* i quali non sono poi molti e che di solito sono custoditi dagli artigiani in fornace, più che dai maestri, spesso sedicenti.

Per evitare delusioni bisogna partire dal principio che *la creta asciugando subisce un ritiro, fra il 5 ed il 10%*.

Le crete cosiddette "refrattarie" sono più stabili ed infatti si rompono un po' meno perché si contraggono di circa un 5% che è comunque ancora molto e che metterebbe pur sempre a repentaglio l'opera se non convenientemente trattata. Occorre dunque in ogni caso seguire delle precauzioni che elenchiamo più avanti in "decalogo".

E' infatti inutile cimentarsi in un'arte se non si sa come fare per arrivare salvi fino al traguardo voluto.

Modellare è più facile di disegnare.

Alcuni a volte si domandano se il modellare sia o no più difficile di un disegno ed i più propendono nel ritenere la scultura molto più ardua del disegno.

Esaminiamo i fatti: è certo che di un oggetto noi possediamo un'immagine mentale non propriamente visiva ma che comprende i contributi integrati degli altri sensi, specialmente del tatto o dovuti al movimento.

Quando guardiamo un oggetto l'osserviamo da un punto di vista che ci sembra unico. Quando invece immaginiamo il medesimo oggetto, ce lo raffiguriamo come se lo vedessimo da più punti di vista contemporaneamente. La moltitudine dei punti di vista non ci dà di solito alcun fastidio giacché la nostra raffigurazione si ha nello spazio mentale, come se l'oggetto fosse per noi interamente accessibile p. es. al tatto – grazie all'esplorazione con le mani – o per il tramite del movimento – grazie alla deambulazione che ci permette di esplorare una casa, salire e scendere le scale, passare attraverso le porte e farcene un'idea.

Quando vogliamo fare un disegno dell'oggetto immaginato, i vari punti di vista s'affastellano e s'influenzano reciprocamente, interferendo l'un l'altro e impedendoci di creare una visione immediata, unica, da utilizzare per un disegno.

Se, invece, ci mettiamo all'opera modellando, i vari punti di vista non solo non interferiscono più ma tutti cooperano nell'aiutarci a realizzare il lavoro che, così, risulta più facile del disegnare. In conclusione, modellare è più facile anche se può sembrare che sia più complesso perché più completo.

Il fatto che noi riusciamo ad integrare punti di vista diversi in un'unica raffigurazione è testimoniato per es. dalla presenza di due occhi anziché di uno solo: ciascuno di loro ci fornisce un punto di vista diverso da quello dell'altro (basta chiudere un occhio per accorgersene) ed è molto significativo che grazie alla cooperazione d'entrambi la nostra visione è stereoscopica, ovvero spaziale mentre un solo occhio ci darebbe una visione piatta.

Che punti di vista differenti possano fra loro interferire è inoltre provato da pitture e disegni dell'antichità: gli egizi raffiguravano il viso di profilo, giacché è questa visione che ci rimane più impressa ma nello stesso tempo ponevano l'occhio di fronte perché è così che lo ricordiamo maggiormente. Questo stesso stile è presente in molti lavori tipicamente picassiani.

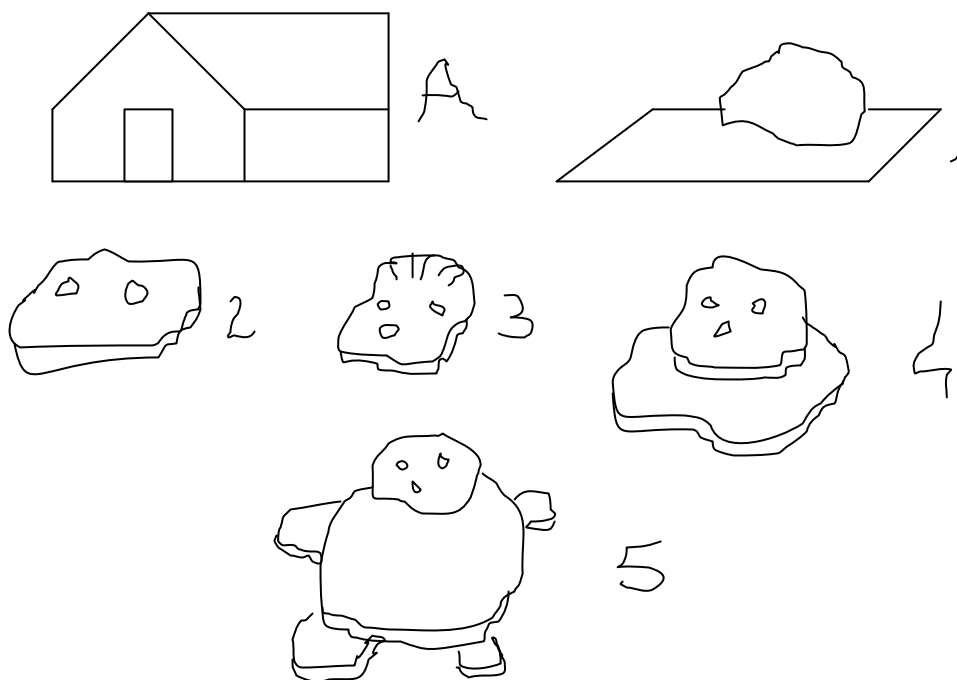
In uno stesso disegno potevano e possono dunque albergare due o più punti di vista nettamente diversi.

Nel disegno, spesso i contorni sono raddoppiati come dovuti ad incertezza mentre invece possono essere dettati dall'uso alternato dei due occhi utili alla visione stereoscopica cui ognuno dei due contribuisce in maniera diversa.

L'adozione di più punti di vista nelle pitture continuò anche durante il medioevo e durò fino al Rinascimento ma riappare di tanto in tanto. Il pittore giapponese Hokusai ci mostra p. es. una cascata vista normalmente ma poi disegna lo specchio d'acqua sottostante come visto dall'alto.

A ben vedere, i punti di vista ricompaiono nelle pagine del fumetto moderno, suddivisi nei singoli e diversi quadri o vignette della storia. Analogamente nel cinema, un colloquio è illustrato ora dal viso di uno dei due interlocutori, ora – cambiando il punto di vista – dal viso dell'altro. Negli antichi rotoli si poteva cambiare con continuità il punto di vista. La continuità di questo cambiamento è possibile ruotando intorno ad un tutto tondo di un unico oggetto, oppure attorno ad una colonna o ad un vaso ornati da una pittura o da un bassorilievo descrivente una storia punteggiata da fatti diversi e successivi nel tempo man mano che si gira loro attorno.

Il cambiamento del punto di vista è fatto dai bambini spontaneamente quando per es. disegnano una casetta con due prospettive. Per loro una casa è vista di fronte solo nella parte anteriore, dove c'è la porta. La vista per loro più significativa per il resto della casa è quella di fianco.



Evoluzione degli scarabocchi plastici

Lo sviluppo dello scarabocchio plastico non avviene senza una progressione evolutiva che partendo dalla simbologia astratta s'avvicina man mano alla figurazione concreta.

1. Il primo scarabocchio plastico è di solito un semplice pezzo di materia che, posato a terra o sul tavolo, testimonia e rappresenta in un certo senso astrattamente e simbolicamente l'individualità del bambino.
2. Non di rado con il suo pugno il bimbo schiaccia la pallina per vedere curiosamente cosa accade e – accortosi di avere fatto una specie di cerchio – in analogia allo scarabocchio circolare disegnato vi può vedere una faccia nella quale inserisce due occhi o come piccole buche o come briciole di materiale aggiunto.
3. Lo spessore della materia conferisce al pezzo uno "spessore", in definitiva una maggiore presenza ed individualità rispetto al disegno ed il bimbo ne approfitta aggiungendo un'impronta, bocca o naso e alcuni tagli (o alcune briciole) accennanti ai capelli.

4. Alla testa può essere aggiunta una piattaforma che ha la funzione di corpo, a volte informe nel rilievo, altre volte invece piatto. Poco importa, lo scopo essendo il significato attribuito.
5. Piccole escrescenze compaiono man mano ad indicare la presenza di braccia e gambe. La figura può essere ancora piatta ma comincia ad essere notato ed usato uno spessore maggiore fino a diventare una specie di bambolotto che può stare in posizione verticale. L'acquisizione di una vera e propria terza dimensione articolata è spesso lenta e difficile anche a causa dell'abitudine al disegno – di più immediata realizzazione – e rallenta la conquista dello spazio che pure esercita un'attrazione invincibile sul piccolo artista.
- A. Casa con due prospettive distinte nei bambini più grandi, già avanti nel disegno. L'adozione di più punti di vista diversi nel medesimo disegno nei bambini di tutto il mondo e nelle arti figurative d'ogni paese, indica che non si tratta di un fenomeno casuale e costituisce prova evidente dell'esistenza di una capacità d'integrazione mentale che trae vantaggio dalla molteplicità e dalla complessità della visione piuttosto che esserne sommersa.

La conquista dello spazio tridimensionale infantile nella materia concreta è facilitata dalla **manualità che implica movimento, forza e posizionamento** il più possibile preciso; una tappa che sembra decisiva è quella che consiste nel riuscire a fare salsicciotti e piccole palline mediante rotazione di pezzi morbidi fra le mani. L'occasione per i primi è data dalla necessità di realizzare capelli, braccia e gambe. Le seconde per preparare il naso, gli occhi e le orecchie.

Una volta fatto ciò, anche il resto del corpo può man mano prendere forma. Il naturale ostacolo a questo progresso sta nella difficoltà, a volte incontrata, di saldare fra loro i pezzi preparati, operazione non sempre di facile attuazione giacché richiede l'ulteriore capacità d'impastare fra loro le parti da unire, usando in pari tempo forza e una certa delicatezza (o almeno facilità e capacità di ricupero della forma momentaneamente sciupata).

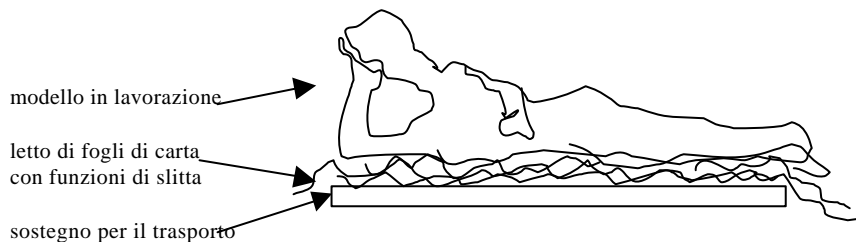
Nel quaderno che illustra una **fiaba**, i diversi quadri testimoniano la necessità di un **movimento** – quello stesso con cui in pratica giriamo intorno ad una statua per ammirarla da diversi punti di vista – che fu finalmente realizzato con l'invenzione della **macchina cinematografica**. Il cambiamento di scena è del resto in uso nel **teatro**.

La scultura realizza la sintesi dei punti di vista diversi utilizzando le potenzialità dell'**immaginazione spaziale**. Nella scultura l'attenzione è rivolta ad un singolo oggetto o situazione. Nel **fumetto**, nella fiaba illustrata, nel cinema e nel teatro, l'attenzione è rivolta ad una storia e l'**integrazione dei punti di vista** avviene nel tempo mentale: così è pure nella musica ove sussiste un'integrazione di suoni nel tempo mentale mentre nella **danza** si ha contemporaneamente la messa in gioco dello spazio e del tempo.

IL DECALOGO DEL MODELLARE IN CRETA SENZA PROBLEMI.

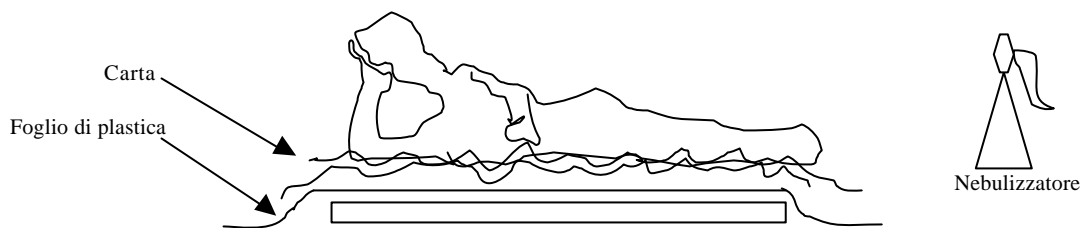
Prima regola: interporre della carta fra la creta ed il supporto. La creta umida tende ad attaccarsi al piano d'appoggio ma poi, contraendosi, dovrebbe strisciarsi sopra, cosa che non può fare se ormai vi è fortemente attaccata; nei punti in cui è più saldamente ancorata, rimane ferma e là dove invece è meno aderente, tende a muoversi, deformandosi e stirandosi fino a crepare. Il guaio è che la creta non è mai elastica e mentre si sta asciugando, la creta perde anche la sua plasticità e diventa rigida, indeformabile. Il risultato è che, seccando, si crepa nelle zone intermedie fra i punti di maggiore aderenza.

Quest'inconveniente è facilmente superabile se fra il pezzo in creta ed il piano d'appoggio (di solito una tavoletta di legno che fa da sostegno e rende possibile il trasporto), si rammenta d'interporre – fin dall'inizio del lavoro – della semplice carta di giornale (5 o 6 fogli), cosicché la creta **non possa più attaccarsi** al supporto. Quando la creta asciuga, si contrae e costringe la carta a raggrinzarsi a fisarmonica. Questa fa dunque da slitta fra il pezzo ed il supporto e quindi la creta – libera di muoversi con l'aiuto della carta - non si rompe.



Seconda regola: interporre un foglio di plastica fra la carta ed il supporto. La carta accelera l'asciugatura giacché s'inzuppa d'acqua risucchiandola dalla creta che così la perde verso il basso: inoltre l'acqua evapora rapidamente dalla carta che in queste condizioni diventa quasi un radiatore d'acqua. Per evitare ciò o ridurne il più possibile l'effetto indesiderato (che è l'asciugatura veloce ed incontrollata della creta) occorre interporre un **foglio di plastica** fra la carta ed il supporto (spesso di legno e quindi capace d'inzupparsi anch'esso). La plastica impedisce all'acqua di scorrere attraverso il supporto e tende a trattenerla in zona: si evita così un'asciugatura inopinata. Durante il lavoro, il pezzo perde comunque gradatamente un po' d'acqua: con un **nebulizzatore**, bagniamolo dunque ogni tanto, quando occorre.

Evitare di porre il foglio di plastica a diretto contatto con la creta perché questa tenderebbe ad aderirvi e ad inglobarlo in alcune grinze durante il ritiro, dalle quali poi, sarebbe difficile estrarlo senza rotture. Schematicamente:



Se il supporto è impermeabile, il foglio di plastica non occorre.

Terza regola: lavorare con uno spessore di creta dai 2 ai 3 cm. Sappiamo che **la creta tende ad asciugare** e quindi a contrarsi per perdita di volume acqueo: abbiamo detto che è questa proprietà all'origine di tutti i problemi che possono capitare lavorando. Si comprende facilmente che una parte di grosso spessore evapora più lentamente rispetto ad una parte di spessore inferiore. Pertanto, se un pezzo ha uno spessore non uniforme, la parte con spessore maggiore tende a rimanere più umida per più tempo rispetto ad una parte che comincia a contrarsi, asciugando anzitempo a causa di uno spessore minore.

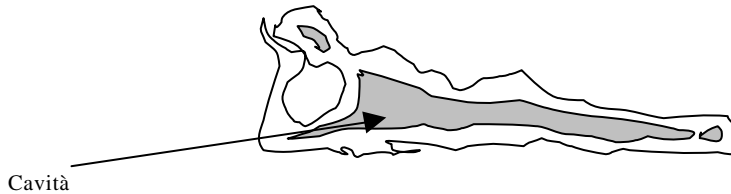
Se l'evaporazione procede senza alcuna precauzione, cioè velocemente, il ritiro sarà più vistoso là dove la creta si sarà asciugata prima, cioè sulle parti di spessore inferiore. Risultato: il pezzo si deforma provocando crepe di rottura, di solito non recuperabili (se l'asciugatura è ormai troppo inoltrata).

Per risolvere questo problema, si può prendere un blocco di creta, modellarlo e mantenerlo il più possibile umido, (si usi un nebulizzatore per irrorare con un velo d'acqua tutta la superficie del modello) **conservandolo avvolto in fogli di plastica** ogni volta che s'interrompe il lavoro.

Solo quando il pezzo è finito, solo allora è il momento d'asciugare veramente il pezzo. Allora – se non lo si è già fatto in precedenza - lo si capovolga, lo si scavi all'interno in maniera da ottenere uno spessore il più possibile uniforme, come fosse una sorta di campana vuota.

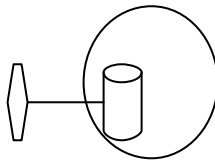
Se lo spessore delle pareti del pezzo è piccolo, inferiore a due cm, il pezzo potrebbe rompersi perché troppo poco robusto, troppo poco consistente per reggere il proprio peso. Se lo spessore è troppo grande, superiore a tre o quattro cm, il pezzo potrebbe rompersi in caso d'asciugatura non sufficientemente lenta. Bisogna stare dunque su uno **spessore giusto**, intermedio e su tempi d'asciugatura rallentati a bella posta, ad arte.

Esistono anche altri sistemi per ottenere uno spessore uniforme: si prepari una stacciata circolare di creta con l'aiuto di un rollino da pasta o di un matterello che servono egregiamente per uniformare lo spessore in tutte le direzioni. S'interviene poi sulla stacciata operando una o più incisioni opportune in modo che richiudendola su se stessa assuma pressappoco la forma voluta, per esempio un cono (per fare un piede), un cilindro (per fare un braccio, una gamba o il corpo umano), o una sfera (per fare una testa).

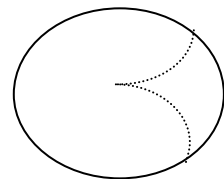
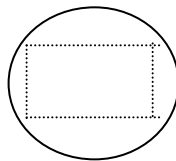
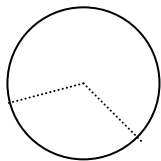


Se lo spessore interno della creta all'interno del pezzo è abbastanza uniforme, le tensioni che si creeranno durante l'asciugatura a causa della perdita d'acqua e della conseguente contrazione volumetrica del materiale, saranno ridotte al minimo: tutto il materiale si contrarrà alla stessa velocità e quindi il pezzo tenderà a conservare la sua forma. Viceversa, in caso di deformazione, si avrebbero crepe e rotture.

Con un rollino da pasta è facile ottenere una stacciata di creta di spessore uniforme. Il matterello è comunque migliore e consente d'ottenere con assoluta precisione lo spessore voluto se lo si usa appoggiato su due listelli di legno di 2,5 cm di spessore. Il blocco di creta è posto in mezzo fra i due listelli ed il matterello lo spiana al giusto spessore

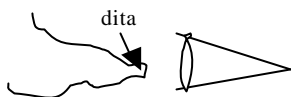


Fra due listelli di legno è posato un blocco di creta. Il matterello (non rappresentato) scorre sui listelli.

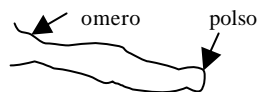


Incisioni sulla stacciata per realizzare:

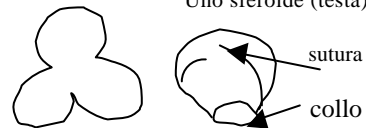
Un conoide (piede).



Un cilindro (gamba o braccio).



Uno sferoide (testa).



Dal cerchio si può ottenere una figura a tre lobi, adatta per passare allo sferoide voluto. In alto, in tratteggio, l'inizio

Quarta regola: rallentare l'asciugatura racchiudendo il pezzo in quattro o cinque sacchetti di plastica.

Ad ogni interruzione del lavoro, restituire l'acqua perduta per evaporazione: mettere sotto il rubinetto una pezzuola, poi strizzarla e stenderla sul pezzo già inumidito dal nebulizzatore. Chiudere il tutto **entro un sacchetto di plastica**: come risultato, col trascorrere delle ore, l'acqua della pezzuola passa al pezzo che si umidifica fisicamente in maniera uniforme. Chiudere di nuovo con un **secondo sacchetto capovolto** rispetto al primo e così via.



L'eventuale perdita di vapore dovrà quindi percorrere un labirinto più lungo, prima di riuscire a perdersi nell'aria ambiente. Il numero suddetto di sacchetti garantisce inoltre che l'eventuale perdita di vapore (attraverso un eventuale invisibile piccolo foro in un sacchetto), sia bloccato dal secondo sacchetto e via di seguito. Per questo motivo, la chiusura dei sacchetti deve essere ermetica, cioè con un laccio stretto o con una molletta.

Nello schema sono rappresentati solo tre sacchetti. Una pezzuola umida (in grigio) è posata sul modello in lavorazione, a sua volta adagiato sulla carta destinata ad accompagnare i suoi eventuali movimenti (dovuti ad evaporazione anche limitata). La carta è posata su un foglio di plastica per impedire passaggio dell'umidità e perdita d'acqua verso il sostegno sotto, spesso in legno o cartone. Questo foglio di plastica non è necessario se il sostegno è esso stesso in plastica. Si consiglia infatti l'economico sostegno girevole che si usa per orientare i televisori: quest'ultimo consente di lavorare più comodamente perché si può girare il pezzo durante la lavorazione, anziché muoverglisi attorno. I sacchetti sono chiusi l'uno con l'apertura dalla parte contraria a quella dell'altro. Si raccomanda di tenere i sacchetti abbastanza aderenti al pezzo per rendere minimo il volume d'aria interno verso cui si diffonde il vapore. La perdita acqua è tanto minore quanto minore è il volume d'aria racchiuso. La pezzuola non dev'essere grondante, altrimenti la creta rammollirebbe e si sfalderebbe.

Quinta regola: non sorreggere il pezzo o sue parti con armature rigide non foderate.

A volte s'adoperano armature o anime di ferro, legno o simili nell'illusoria speranza di rendere più resistente il pezzo in creta. Queste armature sono la causa più frequente di rottura del modellato il quale inevitabilmente perde un poco d'acqua durante la lavorazione e quindi si ritira, mentre invece l'ossatura rigida (ferro, legno o altro) non subisce alcun ritiro. Ne segue lo sfondamento del pezzo o la sua incrinatura irrimediabile, ancor più pericolosa perché a volte minima ed invisibile ma foriera di crepe in cottura. Se proprio si vuole un'anima rigida, questa va *foderata di carta sufficiente* ad impedire la rottura del pezzo per contrazione. In parole povere, occorre mettere abbondante *carta spiegazzata* (perché più elastica di quella non piegata) interponendola fra l'anima rigida ed il pezzo mobile.

Sesta regola: durante la lavorazione usare impalcature o sostegni solo di creta o carta; legno o vetro solo se foderati.

Stranamente, sia nelle scuole che negli ospedali e nei centri ricreativi si vedono opere a volte anche imponenti, per volume e complessità, sorrette da sostegni di legno, ferro, vetro, mattoni e così via. Con sostegni inesorabilmente rigidi, come questi, è inevitabile che ai primi cenni d'evaporazione, il pezzo si spacchi diminuendo di volume mentre l'impalcatura architettata è perfettamente indeformabile: durante la contrazione, i sostegni rimangono spietatamente rigidi e fissi e la creta si apre con lunghe ed irrimediabili crepe.

Se il pezzo in lavorazione – o alcune sue parti sollevate, come le braccia di una figura umana - non si reggono da sole, non c'è che un mezzo. Sorreggerle con dei *pilastri di creta* posti fra la parte da sorreggere e la base, interponendo – beninteso – un piccolo *foglio di carta* che impedisca ai due pezzi di creta (pilastro e parte sorretta) di saldarsi fra loro.

Se il ritiro dovuto all'asciugatura è lento e graduale, e inoltre è praticamente uguale per il pezzo e per il sostegno in creta, *il ritiro dell'uno accompagna quello dell'altro* e come risultato non si avrà alcuna rottura.

I pilastri di creta che si usano per questo tipo di operazioni devono essere assolutamente dello *stesso tipo di creta* del modello, devono trovarsi allo *stesso grado di umidità* ed alla *stessa temperatura* altrimenti i due ritiri non saranno uguali, non s'accompagneranno e si potrà avere rottura del pezzo. In pratica devono essere fatti con creta dello stesso blocco e realizzati nello stesso momento ambientale in cui si crea il pezzo da modellare.

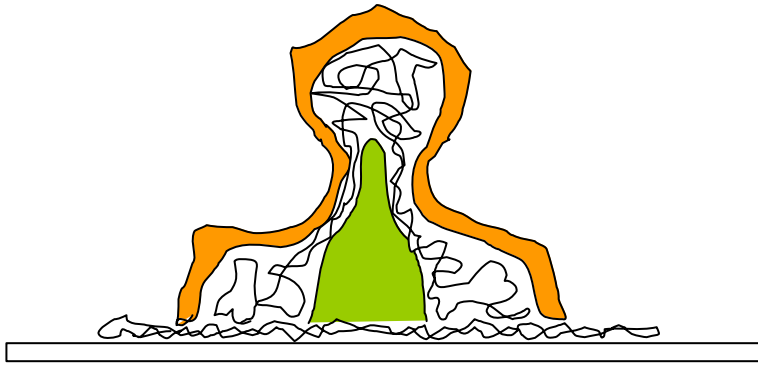
Si ricordi che più l'asciugatura è lenta, più saranno esigue le tensioni in gioco per il ritiro e – se anche esistono - non avranno la forza di rompere il modello.

Un altro sistema di sorreggere il blocco di creta è quello di renderlo cavo (una struttura cava è più resistente e meno pesante di una vuota) e di porre all'interno della cavità un sostegno rigido qualsiasi, compatibile (legno o vetro non importa) purché coperto e quindi foderato da molti *strati di carta* di giornale *stropicciata* i quali fanno da *ammortizzatori* e separano l'impalcatura rigida dalla creta mobile (che infatti si muove con l'evaporazione).

Se si tratta di un braccio sospeso nell'aria, è bene costruire prima un cilindro cavo di creta, imbottirlo di carta che fa da sostegno semirigido rendendo il braccio consistente. Il braccio potrà poi essere eventualmente piegato insieme alla carta (all'altezza del gomito). La carta si trasformerà in cenere nel forno. All'esterno, il braccio sarà sostenuto da un pilastro di creta con interposizione del solito foglio o due di carta.

Per l'estrazione dell'impalcatura, è consigliabile che questa abbia una forma adatta, per es. a bottiglia; larga alla base e più sottile all'estremità opposta è ideale per essere facilmente estratta (anche per merito della carta che la circonda). La bottiglia di vetro è la migliore perché, pulita, non lascia tracce di alcun genere (p. es. il ferro può lasciare ruggine, l'alluminio potrebbe avere incrostazioni invisibili ad occhio, ...). E' inoltre ben più robusta della bottiglia di plastica che, tuttavia, è da preferire se si lavora con i bambini.

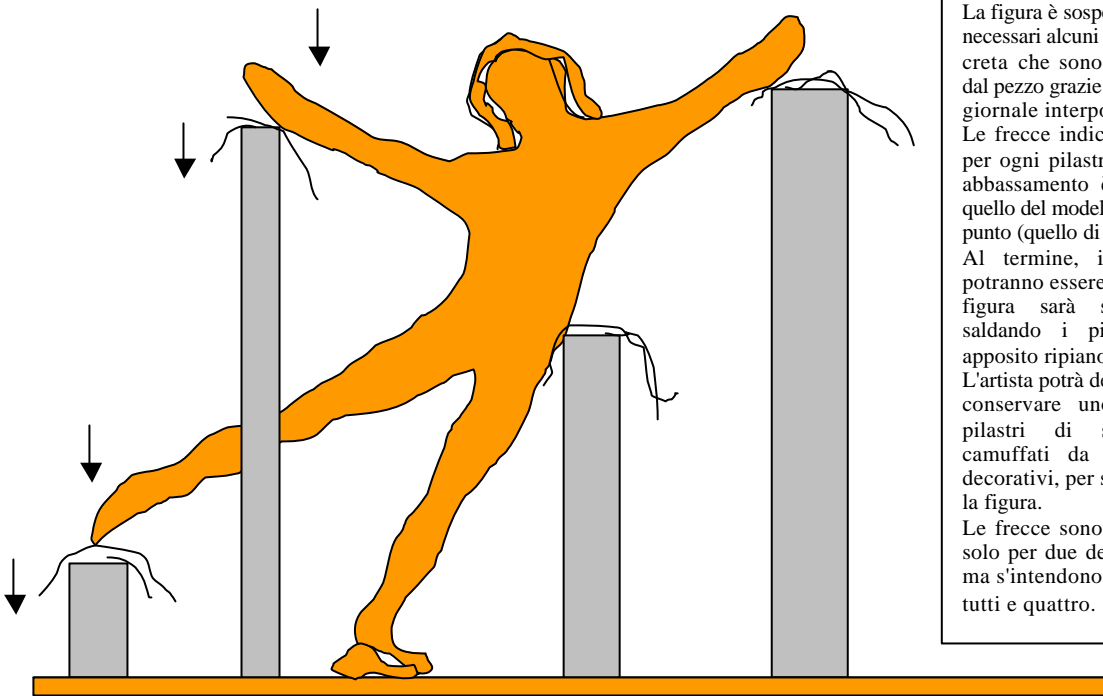
Il legno dev'essere ben pulito (lavato, asciugato e scartavetrato per eliminare tracce di sostanze estranee dovute p. es. a verniciature); è certamente adatto perché di cellulosa come la carta. Va tuttavia tolto prima della cottura giacché darebbe luogo a gas e fumi in eccessiva quantità. In ogni caso, anch'esso è rigido e perciò va foderato di carta che lo separi dai movimenti della creta. Il *fodero di carta* è utile perché tende a bagnarsi e a conservare l'umidità del pezzo al suo interno. Dev'essere comunque pulita (non avere tracce di vernice o altro che inquinerebbero la creta).



Un busto è in lavorazione. E' stato provveduto a renderlo cavo con opportuno procedimento.
Una bottiglia fa da sostegno rigido ma la carta di giornale stropicciata fa da ammortizzatore fra lei ed il busto. Al termine, la bottiglia sarà estratta facilmente.
La carta può essere tolta oppure brucerà nella fornace.
La carta dev'essere posta anche sotto il pezzo per facilitare la contrazione alla base.

Settima regola: evitare di usare sostanze non autorizzate dalla fornace.

Pericolose sono le sostanze estranee, come solventi, gesso. Polvere o tracce anche minime che contaminino l'opera in creta, rischiano di far esplodere il pezzo provocando danni anche agli altri elaborati contenuti nel forno. Evitare le materia plastiche, i solventi, i metalli e qualsiasi sostanza che non sia stata espressamente autorizzata dall'artigiano che lavorando da anni alla fornace, sa tutto ciò che occorre in merito.



La figura è sospesa. Sono necessari alcuni pilastri di creta che sono separati dal pezzo grazie a carta di giornale interposta.
Le frecce indicano che, per ogni pilastro, il suo abbassamento è pari a quello del modello in quel punto (quello di contatto). Al termine, i pilastri potranno essere tolti. La figura sarà sostenuta saldando i piedi allo apposito ripiano in creta. L'artista potrà decidere se conservare uno o più pilastri di sostegno, camuffati da elementi decorativi, per sostenere la figura.
Le frecce sono indicate solo per due dei pilastri ma s'intendono valide per tutti e quattro.

Ottava regola: non portare alla fornace il pezzo da cuocere se non è perfettamente asciutto.

Avvisare l'artigiano se si sospetta che il pezzo possa conservare ancora **tracce d'umidità**. L'acqua che si trasformerebbe rapidamente in vapore a causa dell'aumento di temperatura nel forno, rischierebbe di provocare un'esplosione con conseguenti danni.

Nona regola: modellare il più possibile con le mani, senza attrezzi.

Le mani sono lo strumento più prezioso: sensibili alla temperatura, all'umidità ed alla consistenza plastica della creta, si sostituiscono perfettamente agli attrezzi finché non si perviene a dettagli di dimensioni troppo minute per essere modellate direttamente; analogamente, esistono forme non facilmente plasmabili con le dita, come fori, incavi e così via.

Nella prima fase del lavoro, le mani hanno il compito di fare un abbozzo di ciò che mentalmente vogliamo realizzare, insomma una sorta di **scarabocchio nello spazio**.

Se l'abbozzo è abbondante, si asporta gradualmente, parte dopo parte, tutto ciò che ci sembra **"di più"**. Spesso si giunge poi ad un momento in cui una parte sembra mancare ed allora dobbiamo aggiungere della creta là dove ci sembra **"di meno"**. A differenza del marmo che non perdona errori e che ammette solo il lavoro per sottrazione, la creta accetta sia la sottrazione che l'addizione di materiale.

Man mano che il lavoro procede, le parti più minute e l'eventuale contorno del pezzo tendono ad asciugare schiarendo: velare subito con il *nebulizzatore* per restituire l'acqua evaporata.

In ogni caso, la creta che inizialmente era morbida, scura ed umida, a poco a poco – esposta all'aria durante la lavorazione – avrà perduto abbastanza vapore da presentarsi dura quasi fosse di cuoio (si parla infatti di "durezza cuoio della creta"), meno scura e meno umida di prima.

Decima regola: trattare eventuali riparazioni usando barbottina o a cottura ultimata.

Se una parte si rompe o presenta crepe quando la creta è ancora a durezza cuoio, si può tentare di ripararla. Si prepara prima la cosiddetta "*barbottina*". Un piccolo pezzo di creta – che era stato lasciato ad essiccare a questo scopo, posato su un piattino – è ora bagnato versando un cucchiaino o due d'acqua. Il pezzo secco si sfalda in alcuni minuti: lo si trita e lo si mescola. Alcuni preferiscono ridurre in polvere il pezzo secco e poi mescolarlo ad acqua. In ogni caso la barbottina è pronta: non è che polvere di creta secca mescolata ad acqua.

Si va poi alla parte incrinata del modello. Con un attrezzo si rendono ruvidi gli orli o le superfici implicate nella rottura praticando dei solchi che è bene bagnare col nebulizzatore: con la barbottina si pennellano le due parti da incollare, poi si aggiunge della creta fresca (cioè umida) e si tenta di eseguire la riparazione rimodellando la parte.

Se, al contrario, il modellato avesse già superato la durezza cuoio e fosse ormai ben asciutto, non si faccia nulla: la barbottina sarebbe inutile, la riparazione fatta in questo modo non può riuscire. Si faccia cuocere il pezzo e si tenti di riparare la rottura usando un impasto "dopo" la cottura.

L'impasto dev'essere formato da: polvere di terracotta (prelevata con carta vetrata fine da un punto cieco del modellato) e colla.

La colla può essere anche vinavil (per piccole riparazioni e parti minute leggere).

Se la colla fosse a due componenti, si può provare a fare l'impasto con uno soltanto dei due. Lo scopo è quello di rendere la colla dello stesso colore della terracotta rendendo praticamente invisibile la riparazione. Si incameri l'impasto completo nel foro o nell'incrinatura e quando avrà fatto presa, si scartavetri con grana finissima. Durante quest'ultima operazione, si produce della polvere molto fine che tende a rimanere incollata alla colla della riparazione, spesso celandola alla vista (questo, solo se la colla non è ancora del tutto secca ed indurita).

Gli scarabocchi plastici.

Abbiamo già avuto occasione di parlare degli scarabocchi plastici, considerandone l'evoluzione, specialmente di quelli piatti. Vogliamo qui aggiungere altre considerazioni in generale, specialmente dal punto di vista mentale.

I bimbi in età scolare materna si divertono con le materie plastiche, i più piccoli specialmente se colorate. La creta è più adatta ai loro maestri che possono modellare e cuocere dei pezzi di loro interesse in occasione di ricorrenze (tipico è il caso del presepio). A volte i bambini, anche lavorando la creta, riescono comunque a produrre dei piccoli pezzi stilizzati non di rado molto espressivi. Casette con la scala che gira attorno ad un angolo esterno, piccoli animali, ponti, archi, elementi astratti ma, più spesso, pezzi senza un senso apparente che testimoniano la loro capacità d'astrazione. Questi, in ogni caso, vanno rispettati e tenuti in giusta considerazione perché costituiscono le origini di ogni futuro sviluppo e che si situano alla base persino della scultura artistica adulta.

Poco importa se il bimbo usa creta, plastilina, pongo o altro materiale plastico.

All'inizio, s'accorge che pigiando la materia con un dito, con l'unghia o con un attrezzo rudimentale, come la matita, lascia una propria traccia, un'impronta che assurge a segno di sé, come il pianto, la bava, gli escrementi, la voce. Il processo psicologico con cui l'interesse plastico prende l'avvio sembra in tutto simile a quello del segno lasciato con una matita sulla carta.

Una differenza fra il disegno ed il modellare è che il foglio ha un formato convenzionale e molti disegni si possono conservare insieme in modo simile giacché ne è uguale il supporto: il *foglio*, che fa da elemento costante, unificante fra l'uno e l'altro. Nel modellare, il formato normalizzato non esiste ed ogni pezzo assume una propria *individualità* a sé stante, per altezza, forma e dimensioni, e soprattutto per il significato spesso solo effimero e tuttavia importante perché tappa – sia pure minuscola – dello sviluppo mentale infantile. Che questa individualità sia importante, è testimoniato da innumerevoli fiabe infantili, fra le tante, p. es., nella "Bella e la Bestia" di Disney in cui non solo gli animali ma persino ogni oggetto ha viso, voce e movimento che lo anima.

Un'altra differenza sta nell'uso della terza dimensione che compare spontaneamente nello scarabocchio plastico.

Il bimbo preleva un piccolo pezzo di materia e v'imprime il suo gesto, momento per momento, schiacciando, graffiando, piegando, togliendo o aggiungendo altro materiale. Le prove motorie gestuali trovano così un corrispettivo plastico e il manipolare diventa in apparenza un gioco divertente, in realtà *un lavoro* nel quale il bimbo s'impegna *seriamente* mettendosi alla prova e studiando *i rapporti fra i movimenti delle proprie mani e la forme* gradatamente assunte dall'oggetto scarabocchiato.

Interrogato su cosa questo rappresenti, egli darà risposte le più varie, spesso alternandole per uno stesso pezzo: il suo senso astratto l'aiuta a creare una simbologia spontanea, il più delle volte passeggera eppure efficace per l'espressione dei suoi pensieri.

Ben presto s'accorge che può attaccare una parte ad un'altra ma qui incontra un naturale ostacolo nell'esiguità della propria forza che va messa in gioco per la saldatura dei due pezzi. Un aiuto discreto potrebbe essere mal tollerato ed è difficile darlo ripetutamente a sua insaputa. Può convenire invece che l'adulto lavori ad un proprio pezzo e mostri come

si fa senza darlo a vedere, semplicemente con i gesti. Il bimbo assorbe con estrema facilità tutto ciò che l'adulto - che stimi per le sue doti e a cui si sente legato per l'affetto che prova - riesce a fare ed il problema è presto risolto.

Lo scarabocchio plastico passa per alcune fasi abbastanza tipiche. Inizialmente sono fori o impronte sulla materia: poi si ha la fase dell'asportazione di un pezzo di materiale senza alcun altro tentativo di lavorazione. Il semplice fatto d'imprimere un segno o di lasciare un pezzo sul tavolo è per lui un'affermazione vitale.

Si ha poi il passaggio alla manipolazione del pezzo asportato, praticandovi magari dei piccoli fori o asportando, da questo, dei pezzi più piccoli che poi riattacca. Il processo del *fare* (il pezzo), del *disfare* (forare o asportare una parte dal pezzo) e del *rifare* (cancellare il già fatto, chiudendo il foro o riattaccando la parte separata) è fondamentale dal punto di vista mentale: secondo la psicopoiesi – psicologia della creatività e della relazione ® - la sua importanza è caratteristica del processo creativo, qualunque esso sia: si ritrova per es. in musica in cui la forma del brano è del tipo ABA (tema, variazione, ritorno al tema, alla fine): questo non solo nelle canzoni con il loro ritornello ma anche nelle composizioni di alto livello, per es. nella cosiddetta "forma sonata" che è appunto "tripartita" (tre fasi) e "bitematica" (A e B).

Sia nel disegno che nella modellare, la *cancellazione* di ciò che è stato fatto in un primo tempo, ha comunque un valore affermativo, positivo.

Ho osservato una volta una bambina di poco più di tre anni che, appena scoperto l'uso della gomma, scarabocchia il foglio, poi lo cancella totalmente, infine prende del nastro adesivo e corre ad appendere l'opera (il foglio bianco, cancellato!) nel salotto di casa accanto agli altri suoi disegni già appesi.

Di fronte a fenomeni di questo genere bisogna concludere che non ha significato il prodotto oggettivo, ma quello soggettivo e creativo, mentale che assurge a vero prodotto del proprio lavoro interiore.

Quando il bambino ha imparato a fare lo scarabocchio plastico per *somma* di due parti distinte attaccate, può poi passare alla creazione di altri elaborati più complessi ottenuti per aggiunte *ripetute* o per parziali *sottrazioni*.

Si tratterà pur sempre di *scarabocchi plastici*, in tutto simili a quelli disegnati.

In ogni caso, *egli si rappresenterà in un qualsiasi pezzo prodotto* e poi posato sul tavolo. Successivamente, a poco a poco, attaccando un altro pezzo – dapprima per gioco e curiosità, poi con intenzione – egli potrà tendere a vedere nella parte più grande e più bassa un corpo, ed in quella più alta e piccola, una testa.

Gli occorre l'acquisizione di una certa abilità manuale per potere produrre dei salsicciotti o delle palline: l'uso delle materie da modellare è ideale per sviluppare questo tipo di abilità, preziose per potere passare poi ad elaborati più complessi. Non altrimenti lavora l'artista. Si osservino i bozzetti di terracotta di scultori antichi o relativamente vicini a noi come p. es. di Canova o Rodin: si tratta di veri e propri scarabocchi plastici con cui gli artisti hanno inteso sottoporre a verifica la propria idea, sviluppando con forza gli assi portanti della figura. Questi bozzetti non sarebbero stati possibili se non ci fosse fin dall'infanzia la loro radice.

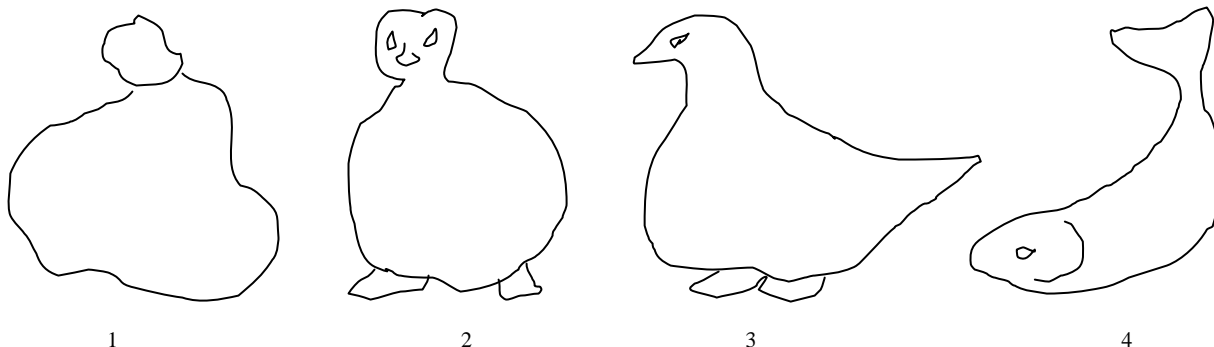
Addizione e sottrazione di parti in combinazione. Cenni ai procedimenti di realizzazione.

Per aggiungere due parti in creta, non basta accostarle e neanche spingerle l'una contro l'altra. Occorre impastare un poco la zona di contatto che altrimenti rimane falsa e le due parti potrebbero allora separarsi in qualsiasi momento, sia nel corso del lavoro, sia in fasi d'asciugatura e sia durante la cottura.

Quest'operazione può essere eseguita solo in parte con le dita giacché si richiede un'*intima connessione* della pasta argillosa: è bene quindi usare un attrezzo adatto che può cambiare di forma e dimensioni a seconda del caso.

L'operazione consiste nello spingere porzioni consistenti di una delle due parti verso l'altra e viceversa, e ciò va fatto con movimento oscillante, ripetutamente ed in punti diversi. L'attrezzo è una spatola ed ha la forma di uno sci arrotondato, in legno o in plastica. Ne esistono di varie fogge; ne occorrono almeno un paio, uno largo meno di 5 mm e l'altro circa 2 cm. Quello stretto serve a comprimere scavando leggermente, così da costringere una parte a saldarsi con un'altra. Quello largo serve poi per appiattare.

E' evidente che da un punto di vista psicologico evolutivo è più fondamentale la partenza da una sola grossa pallina (da manipolare man mano) piuttosto che da due palline; quest'ultimo caso invece denota il passaggio ad uno sviluppo e ad una potenzialità successivi.



Lavorazione a partire da una (capostipite dello sviluppo) o da due palline (prototipo di composizione).

1. **Capostipite e prototipo di sviluppo.** Lo scarabocchio plastico fondamentale è all'inizio una pallina informe vero *capostipite* di ogni sviluppo scultoreo; poi si passa alla giustapposizione di due palline, una grande sottostante ed una più piccola sovrastante, primo passo verso composizioni sempre più elaborate e complesse, *prototipo di ogni lavoro di composizione di due o più parti*.

2. **Producendo dei fori o mettendo briciole** di materiale plastico al posto degli occhi e del naso, aggiungendo o raggrinzando la creta per realizzare i piedi, si ottiene un umanoide, una specie di grosso pulcino senza braccia; queste verranno aggiunte poco più avanti nello sviluppo degli scarabocchi.
3. **Con linee sobrie e raccordate**, lo scarabocchio prototipo si trasforma presto in una papera: raccogliendo la creta fra tre dita (pollice, indice e medio) si appuntisce la pallina superiore per ottenere il becco. L'occhio potrebbe essere ottenuto semplicemente pressando l'unghia per lasciare un'impronta opportuna. Sempre raccogliendo materia fra le tre dita principali, si possono ottenere i due piedi, senza bisogno di aggiungere altro materiale. Questo importante principio può essere applicato alla realizzazione del prototipo di partenza. La palla irregolare può essere pigiata e raccolta in una piccola zona fino a formare qui una nuova piccola pallina senza bisogno d'aggiunta di materiale. In ogni caso, prima o poi si farà strada il principio della composizione di più parti mediante l'aggiunta di nuovi pezzi e apporti di materia.
4. **L'assottigliamento e la conseguente modellazione**, sempre senza sottrazione vera e propria ma per semplice pressione, livellamento e conformazione ad un modello mentale, possono produrre addirittura un pesce, (a partire dal capostipite una grossa palla di creta).

La sottrazione di parti s'ottiene o con le dita o con un attrezzo – miretta ad anello – che ha un'impugnatura ed un anello o due di metallo.

Ve ne sono di varie forme e dimensioni: due o tre tipi bastano per tutti gli usi.

Quando si vuole realizzare un modellato relativamente complesso, occorre sapere che se si tratta di una figura minuscola (una almeno delle tre dimensioni dev'essere meno di 4 cm), questa non necessita di particolari accorgimenti, salvo quanto s'è detto per l'asciugatura che dev'essere sempre lenta e graduale. E' bene comunque forare il pezzo a fine lavoro, trapassandolo con uno stuzzicadenti che va subito tolto. Il foro va chiuso soltanto superficialmente dalla parte in cui sarebbe altrimenti visibile: assicurare uno sfiato al pezzo che così certamente non scoppia in cottura.

Blocco. Quando il modello è di dimensioni maggiori, si può partire da un grosso blocco di creta, lavorarlo e, a lavoro ultimato, attendere che il pezzo pervenga a durezza cuoio per svuotarlo: le pareti che così si formano non siano di spessore né superiore né inferiore a quello sopra specificato; vale a dire, compreso fra i due ed i tre centimetri.

L'operazione di svuotamento del pezzo è lunga, spesso difficile e laboriosa. Gli scarti s'accumulano e vanno recuperati.

Il pezzo svuotato va comunque forato in più punti (a distanza l'uno dall'altro di 10 o 15 cm), così da assicurare degli sfiati (interni). Con uno spiedino di legno, la foratura si può eseguire facilmente e va poi tappata esternamente.

Lastra. Migliore procedimento è quello di partire invece da una stacciata o lastra che va avvolta opportunamente a seconda di cosa si vuole ottenere (a cono, cilindro, a sfera, ...). Anche questa forma va forata qua e là, a lavoro finito, con uno spiedino da inserire sul retro delicatamente fino al punto stabilito con nastro adesivo a 1 cm dalla punta.

Lucignolo o salsicciotto. Un altro sistema è quello del cosiddetto "colombino" o "lucignolo": si tratta di fare lunghi salsicciotti, tutti di spessore il più possibile uguale, sovrapponendoli poi a mo' di mattoni per costruire una parete. Di solito si usa questa tecnica per realizzare un vaso o un busto o comunque una figura grosso modo cilindrica o conica a profilo anche curvilineo (vaso). La base è ottenuta avvolgendo a spirale il primo o i primi salsicciotti. I successivi s'aggiungono sul contorno, uno sopra l'altro in modo da costruire la parete che può essere poi raccordata con le spatole e la spugna.

Gli attrezzi.

Degli attrezzi abbiamo già parlato: Fondamentali sono la stecca ad occhio (anello metallico) e l'attrezzo a slitta arrotondata o spatola. E' bene tenere presenti anche gli altri attrezzi occorrenti, qui in ordine alfabetico.

Base impermeabile (p. es. di plastica. Può essere la piattaforma girevole per televisori: essendo girevole è utile come torniello, v. avanti). Serve ad evitare la perdita d'acqua per gravità verso il basso.

Carta da giornale: cinque o sei fogli sovrapposti servono per separare il blocco di creta dall'appoggio e permettono di far slittare dolcemente il blocco durante l'asciugatura, evitandone la rottura.

Filo metallico: è agganciato a due manici di legno e permette di tagliare il blocco di creta senza fatica.

Foglio di plastica: eventuale, per separare dal tavolo la carta su cui poggia il modellato.

Listelli di legno: servono da guide di spessore per il mattarello che vi scorre sopra.

Mattarello: stende la creta per determinare lo spessore della lastra argillosa.

Nebulizzatore: utile per mantenere umida la creta, specialmente nelle parti più minute ed esposte all'evaporazione (riconoscibili perché schiariscono: in tal caso nebulizzare immediatamente).

Sacchetti di plastica: servono a mantenere l'umidità del pezzo racchiudendolo a fine lavoro.

Spatola: dentata o arrotondata, (oppure appuntita ma non consigliabile per i bambini). Modella, appiattisce, incide.

Spiedino: a volte molto comodo come sostegno o rinforzo. La sua punta gli permette di penetrare facilmente nella creta ed è utile per produrre piccoli fori di sfiato. Essendo di piccolo diametro non è troppo rigido e può essere sfibrato e piegato là dove serve, p. es. per seguire la piega di un gomito. Se usato intero, nell'infilarlo è bene continuare a ruotarlo cosicché non aderisca troppo alla creta del foro in cui alloggia. Per sfilarlo è meglio girarlo come una vite mentre lo si estrae (altrimenti potrebbe strappare la creta), ruotandolo alternativamente in senso orario e in senso antiorario. Dato il piccolo diametro, a volte è usato come rinforzo ma è bene che penetri nella carta piuttosto che nella creta, all'interno del bozzetto cavo. Gli spiedini siano comunque più di uno, così da poterne ruotare (ed eventualmente sfilare) uno a turno. Questa manovra serve per impedire che s'attacchi troppo al foro in cui si trova. Per meglio foderare lo spiedino con della carta, avvolgere la creta attorno a questa in fase di bozzetto. La base di creta abbia carta sotto ma non all'interno. La carta interna evita rotture e facilita l'estrazione dello spiedino di legno. Va tolto il prima possibile (di solito quando si

giunge a durezza cuoio). Serve egregiamente anche come attrezzo per modellare di fino e può essere usato sia di punta e sia di culatta. Inadatto ai bimbi.

Spugna: indispensabile per modellare con continuità di tocco e per rifinire la superficie conferendole levigatezza.

Stecca ad occhiello: spesso ha due occhielli, uno ad ogni estremità. Scava, toglie materiale.

Stuzzicadenti: serve a produrre piccoli fori di sfianto. Eccellente anche come attrezzo, per modellare di fino. Inadatto ai bimbi.

Tavolo: sostiene il lavoro. Non porre la creta a diretto contatto col piano, ma interponi carta e plastica.

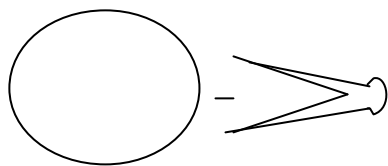
Torniello o tornio manuale: utilissimo per girare comodamente il modellato. Al suo posto, basta il sostegno in plastica per televisori.

Realizzazione di una testa senza disegno.

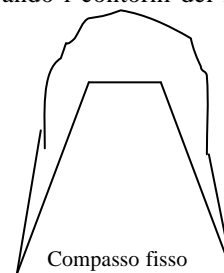
Tra i vari procedimenti, il più semplice è partire da un blocco di creta. Meno semplice ma molto pratico è partire invece da una lastra circolare - tagliata a tre lobi - avvolta a sferoide sul pugno della mano, a sua volta inguantata da fogli di giornali. Non occorre disegno se si lavora per divertimento o per prova.

In un caso, come nell'altro, per la realizzazione conviene modellare con le dita **toccando alternativamente il proprio volto o quello di un amico o di una statua e poi toccando la creta**. Si perverrà ad un buon risultato adottando il metodo per **approssimazioni successive**. Con aggiunte e sottrazioni, il volto prenderà forma. E' un esercizio utilissimo per accostarsi all'arte scultorea senza eccessivo studio né fatica. **Chi sa toccare sa anche modellare**: segreto dello scultore.

Se non si riesce a correggere la differenza che sembra esserci fra soggetto da copiare, toccando, e modello da realizzare, aiutarsi con un compasso che fungerà da strumento di misura (senza cifre). Il tocco di controllo dev'essere fatto con due dita: il pollice e l'indice aperti a compasso, cercando di mantenere un angolo fisso d'apertura fra le dita. Se non si riesce per qualche motivo (dimensioni troppo grandi, incertezza del rilievo osservato), si può usare un compasso fisso di legno o di cartone che, usato in maniera così elementare, serve soltanto per la copia in scala 1:1. (Per ingrandire o rimpicciolire occorre un compasso speciale, oppure due compassi fissi: per es. avranno dimensioni l'uno il doppio dell'altro se la copia è in scala 2:1). Sia nell'originale, sia nella copia, le punte del compasso (o delle dita), devono toccare i medesimi punti corrispondenti. Controllare anche con sguardo radente, osservando i contorni del lavoro e confrontandoli con quelli dell'originale.

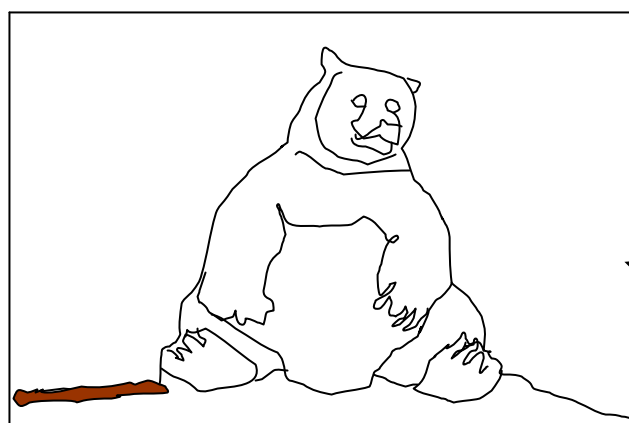


Dita aperte a compasso per "misurare" l'angolo fra gli occhi. Muovere le dita mentre si sente la forma. Si ricordi che non basta misurare, ma occorre "toccare con mano", "sentire" la forma. Del resto, la forma non è misurabile. Per meglio riuscire, chiudere gli occhi e concentrarsi sulla sensazione tattile e motoria. E' il principio di lavoro degli scultori ciechi, artisti ed esperti.



Realizzazione di un modellato a bassorilievo da un disegno.

Si prepari il disegno di un soggetto che interessa ottenendolo o per ideazione propria oppure come fotocopia - ingrandita o rimpicciolita. Il disegno dev'essere precisamente delle stesse dimensioni del bassorilievo che s'intende realizzare.



Lastra rettangolare

Si prepari una lastra di 2,5 cm di spessore e la si rifili a rettangolo secondo le dimensioni volute.

Si ponga il disegno sul rettangolo e con una matita si pressi obliquamente (senza forare la carta del disegno) in modo da lasciare un'impronta sulla creta attraverso il foglio.

Si prepari un salsicciotto sottile di creta o lo si disponga partendo dalla parte che noi consideriamo la più bassa nel rilievo - che di solito è sul contorno (a colore nella figura). Si prosegua aggiungendo materiale man mano che ci si avvicina alle zone considerate meno basse: per ultimo si aggiunge materiale alle zone ritenute più alte (p. es. il muso per un piccolo orso seduto, come in figura). Dopo questo abbozzo, si perfezioni con gli attrezzi.

Realizzazione di un modellato da uno stampo.

Si sa che i bimbi amano esperienze nuove. Si può approfittare di questa loro tendenza per giocare con loro alla realizzazione di piccoli oggetti, figure, animali, a partire dagli stampi che si trovano in commercio.

A volte, per quanto si cerchi, non si riesce a trovare uno stampo determinato. In questo caso non resta che farlo.

Partendo da un disegno, si prepara il modellato voluto in creta, costruendo un bassorilievo (con il procedimento sopra accennato). E' il lavoro a rilievo di tipo più semplice perché evita sottosquadri.

Quando il modello è pronto a durezza cuoio, lo si svuota sotto in modo che mediamente la parete sia di spessore grosso modo uniforme e non superiore a 2 o 3 cm. Lo si porti in fornace.

Una volta cotto, lo si posi su una tavoletta di legno o plastica, interponendo un foglio di giornale (per non lasciare segni o rigare il piano d'appoggio).

Prendiamo un barattolo di cera (bianca, per mobili) e con un pennello "bagniamo" il nostro modello completamente in ogni punto della sua parte visibile (quella non a contatto del tavolo). Togliamo gli eccessi usando come attrezzo lo stesso pennello. Guardiamo il modello in controluce muovendo il pezzo, così da controllare che la cera sia stata data dappertutto. Asciugando, la cera spanderà un odore non sempre gradito: pertanto spostiamo la tavoletta o sul balcone oppure in uno sgabuzzino trasportando il modello senza toccarlo perché altrimenti rovineremmo lo spessore di cera.

Il pennello va immerso in un solvente (acquaragia) pressandolo contro le pareti interne del barattolo (meglio se di vetro trasparente) ed asciugandolo poi con un panno: ripetere la pulizia del pennello in solvente pulito, asciugandolo ogni volta in un panno o nella carta da cucina, e tante volte finché il solvente resta trasparente. Allora significa che il pennello è perfettamente pulito.

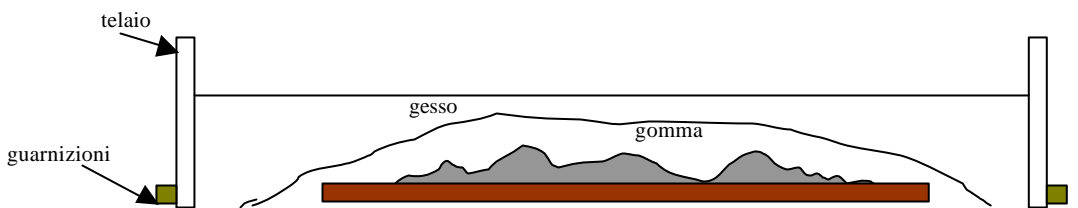
Se non si vuole sprecare troppo solvente, lasciamo il pennello a bagno nel solvente ma senza appoggiarne i peli sul fondo che resterebbero piegati: allo scopo, imprigionare il manico del pennello in una molletta (di quelle con cui si mettono ad asciugare i panni) e posarla sul bordo del barattolo (la cui imboccatura avrà diametro minore della lunghezza della molletta, così questa non vi cadrà dentro): il pennello resterà sospeso. Si avrà cura che i peli siano completamente immersi nel solvente e che le loro estremità non tocchino il fondo.

Lasciamo intanto riposare il pezzo senza muoverlo per almeno 24 ore.

Trascorse le 24 ore, preleviamo la tavoletta e posiamola su un tavolo. Lucidiamo la cera asciutta con un panno molto morbido e con gesto gentile, altrimenti potremmo rischiare di asportare della cera.

Al termine, il pezzo deve presentarsi lucido. Lo strato di cera impedirà al modello d'attaccarsi alla sostanza che andremo a pressarvi sopra.

A questo punto bisogna appunto decidere il materiale con cui stiamo per fare lo stampo (che sarà il negativo del nostro modello). Per un lavoro professionale useremo un liquido speciale per stampi oppure gomma al silicone a due componenti che indurisce in pochi minuti dopo la mescola e si mantiene elastica (gommosa). Versiamo il liquido sul modello fino a coprirlo interamente. Quando la gomma è consolidata, prepareremo del gesso e lo verseremo sopra alla gomma. Naturalmente occorre un telaio che faccia da recipiente, provvisto di guarnizioni che impediscano la fuoriuscita dei liquidi. Il gesso solidifica e – capovolgendo tutto - otterremo uno stampo in gomma sorretto dal gesso ormai solidificato e rigido. Data la complessità dell'operazione l'accenniamo con uno schema. Togliamo la tavoletta di sostegno ed il modello. Lo stampo è pronto.



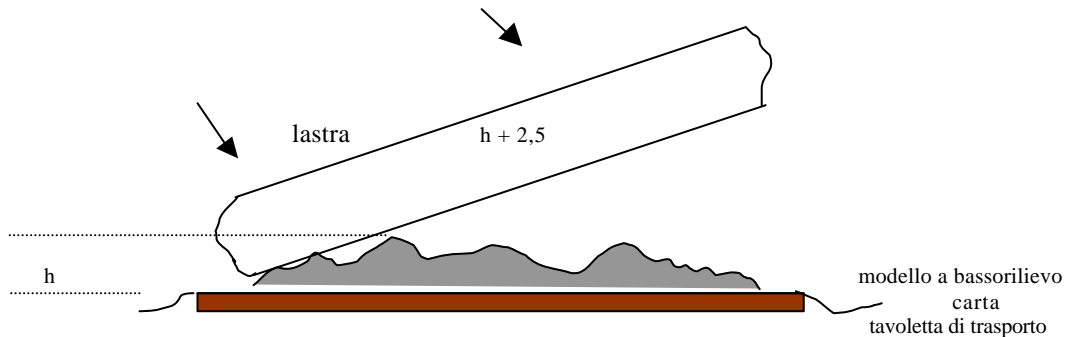
Se invece decidiamo di realizzare uno stampo in terracotta, allora prepariamo una lastra di creta e poi la presseremo sopra al modello. Lo spessore della lastra dev'essere abbastanza consistente.

A questo scopo, misuriamo l'altezza massima "h" del modello, aiutandoci con un righello trasparente opportunamente posizionato. Se vogliamo fare velocemente uno stampo, alla buona, la scelta della creta è opportuna.

In ogni caso il modello originale dovrebbe già avere avuto dimensioni maggiorate di circa il 15 o il 20 % prevedendo il doppio ritiro, quello dello stampo e quello della creta della copia.

Prepariamo una lastra di creta, grande come il modello. Lo spessore della lastra dev'essere ovviamente superiore ad h e precisamente: $(h + 2,5)$ centimetri. Appena è pronta la pressiamo sopra al modello partendo da un lato (da sinistra in figura, da destra se si è mancini); procediamo verso l'altro lato, in maniera da **non** imprigionare **bolle d'aria**, altrimenti queste rimarrebbero imprigionate, butterando lo stampo.

E' questa lastra che farà da stampo. Quando tutto il modello è coperto, con il mattarello spianiamo lo stampo sul retro: se occorre, aggiungiamo altra creta per tappare eventuali buche e togliamo invece gli eccessi facciamolo in modo che questo stampo abbia comunque uno spessore minimo di 2,5 cm (questo accade nel punto più sottile che corrisponde al punto più alto del modello) e che la sua altezza sia uniforme in tutti i punti e pari a circa $h+2,5$ cm.



Là dove lo spessore presunto è maggiore, con uno stuzzicadenti facciamo dei fori che fungeranno da sfiatatoi. Ultimata la livellatura e la foratura sul retro dello stampo, capovolgiamo il tutto ed estraiamo il nostro modello originale che essendo lucidato a cera si staccherà abbastanza facilmente. Lasciamo asciugare lo stampo su carta e sulla propria tavoletta di supporto, e poniamo tutto dentro un sacchetto chiuso da un semplice fiocco non ermetico (così da lasciare uscire lentamente il vapore acqueo). Ormai asciutto, lasciamolo sulla sua tavoletta di supporto (per evitare movimenti ed incrinature) e portiamolo poi alla fornace. Una volta cotto, con il solito pennello lucidiamolo con la cera ripetendo lo stesso procedimento di cui sopra.

Così lucidato, lo stampo è pronto per accogliere altra creta – o altro materiale - per un nuovo modello; questo, se in creta, sarà tuttavia non uguale al primo ma di dimensioni un po' ridotte (tra il 15 ed il 20% in meno rispetto all'originale) a causa dell'inevitabile ritiro sia dello stampo, sia della copia.

E' ovvio che lo stampo potrà essere usato anche per altri materiali plastici.

Ricupero degli scarti di sottrazione.

Le parti asportate dal modellato, possono essere recuperate raccogliendole in un sacchetto di plastica.

Man mano che si raccolgono gli scarti, con il nebulizzatore si cerchi di bagnarli uniformemente, strato su strato.

Si bagni una pezza sotto il rubinetto e la si strizzi ma non troppo, in modo che resti decisamente bagnata ma non gocciolante. La si ponga nel sacchetto e lo si chiuda. Porre il sacchetto in altri sacchetti sigillandoli uno per uno con imboccatura dalla parte contraria a quella dell'altro. L'acqua contenuta all'interno tenderà a diffondersi a tutta la massa di terra, restituendo umidità ai pezzi di scarto più o meno secchi giacché, in alcune ore, l'umidità si diffonderà dappertutto.

Colorazione e vetrificazione del modello in creta.

Per i principianti è molto consigliabile l'uso dei colori ad *ingobbio* (con l'eventuale aggiunta di *ossidi*, spesso già preparati in boccetta). Si passa il colore a pennello sul modellato quando questo è a durezza cuoio. Si può cuocere poi il modello che si presenterà, a cottura ultimata, con splendidi effetti di colorazione.

Esistono anche altri metodi: alcuni devono essere applicati sul pezzo già cotto (smalto, cristallina) ma che comunque dovrà essere cotto nuovamente perché si tratta di colori da fornace.

La cristallina o vetrina conferisce al modello un aspetto lucido, vetroso. Le pentole di terracotta sono spesso protette da cristallina ed appaiono più scure ma brillanti sulla parte di superficie vetrificata, mentre conservano il loro colore rosso chiaro (ma opaco, ovverosia non brillante) nella parte non trattata con vetrina o smalti.

Asciugatura di un bassorilievo.

Abbiamo finora parlato di come lasciare asciugare un pezzo a tutto tondo e come evitarne la rottura a causa del conseguente ritiro.

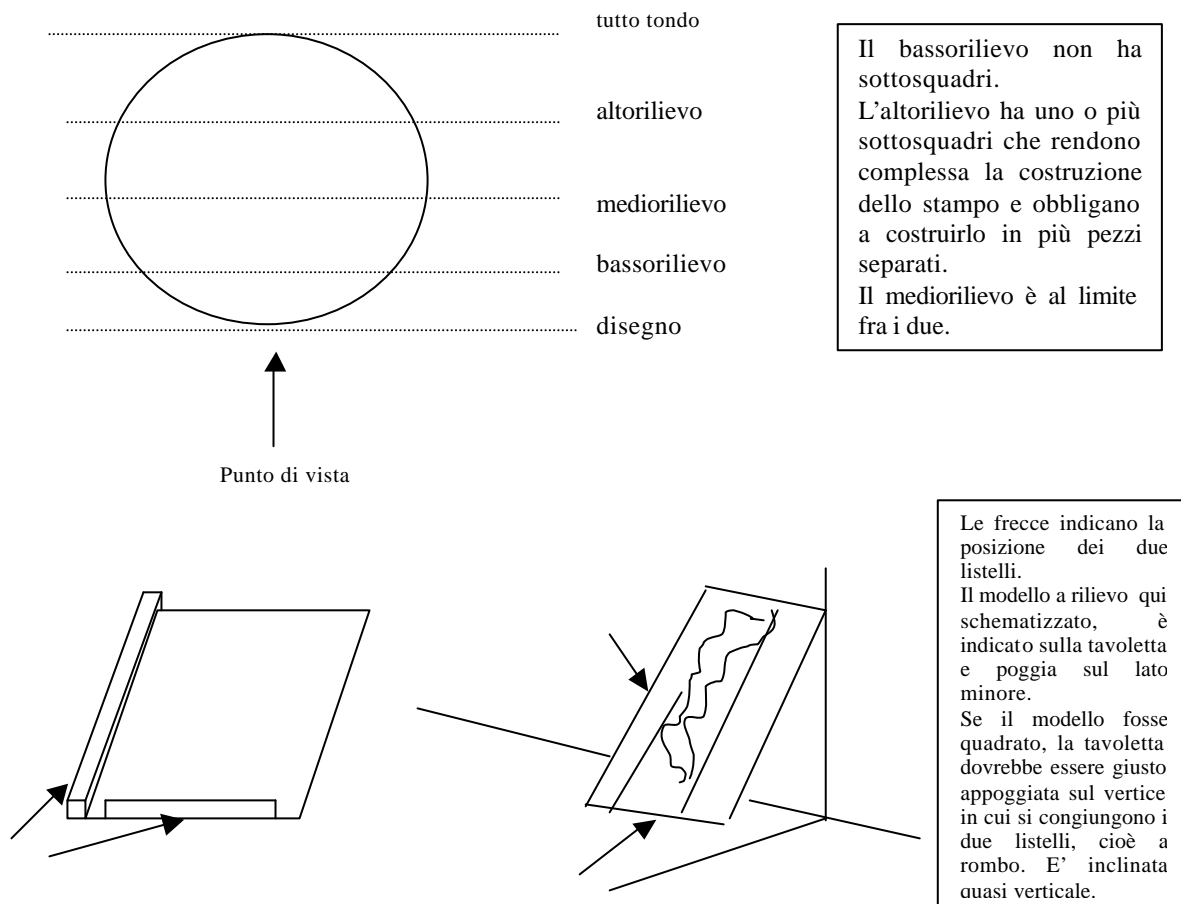
Quando si ha invece un lavoro a rilievo, le precauzioni sono un poco diverse sebbene analoghe giacché discendono dallo stesso principio che è la constatazione del ritiro dovuto a perdita d'acqua.

I lavori sono "a rilievo" quando, pur disegnati su una superficie di base, presentano una terza dimensione apprezzabile al tatto ed alla vista. Si dicono a bassorilievo, a mediorilievo o ad altorilievo quando, rispettivamente, le parti a rilievo si saldano alla superficie di base (piana, cilindrica come su una colonna o sferica come all'incirca su un vaso) con un angolo inferiore, uguale o maggiore di 90° (fra la tangente al rilievo e la superficie di base). Ciò, grosso modo equivale a dire che il rilievo è meno della metà, la metà o più della metà rispetto al tutto tondo.

Il lavoro a rilievo va posato su una fodera o slitta di carta (cinque o sei fogli di giornale spiegazzati), a sua volta sistemata su una tavoletta di supporto che possiamo, per semplicità, supporre di forma rettangolare o quadrata.

Due lati consecutivi della tavoletta devono essere guarniti con un listello sull'orlo di ciascuno. Il lavoro a rilievo deve essere separato anche dai listelli grazie alla carta dei medesimi o di altri fogli.

Supponiamo la tavoletta rettangolare. Quando il lavoro è messo ad asciugare, la tavoletta deve essere inclinata – quasi verticale - poggiando sul lato minore cosicché il pezzo, scivolando sulla carta mentre asciuga, si muova liberamente attratto verso il basso, trattenuto dal listello che è sul fondo.



Se il pezzo è quadrato, essendo la tavoletta inclinata e poggiando sull'angolo in cui si congiungono i due listelli, scivolerà tenuto da entrambi i listelli da cui dev'essere separato dalla carta per meglio slittare.

Questa procedura garantisce la migliore asciugatura, senza rotture ed aiuta il lavoro a mantenersi nel piano (senza ingobbire) giacché appoggia costantemente sulla tavoletta rigida e piana.

Alcune conclusioni: il lavoro piatto ed il lavoro a rilievo.

In conclusione, le nozioni date svelano alcuni piccoli segreti del modellare senza i quali si va spesso incontro ad insuccessi spiacevoli e deludenti. E' inoltre da considerare che per fare o insegnare 100 è bene sapere 200 per non trovarsi poi nell'imbarazzo di fronte ad improvvise difficoltà.

Le precauzioni da usare con la creta, pur sembrando dirette ad evitarne crepe e rotture, in realtà procurano a poco a poco al dilettante una preziosa professionalità giacché molte procedure restano valide anche per altri materiali plastici diversi ed inoltre sviluppano il senso dello spazio, indispensabile in scultura.

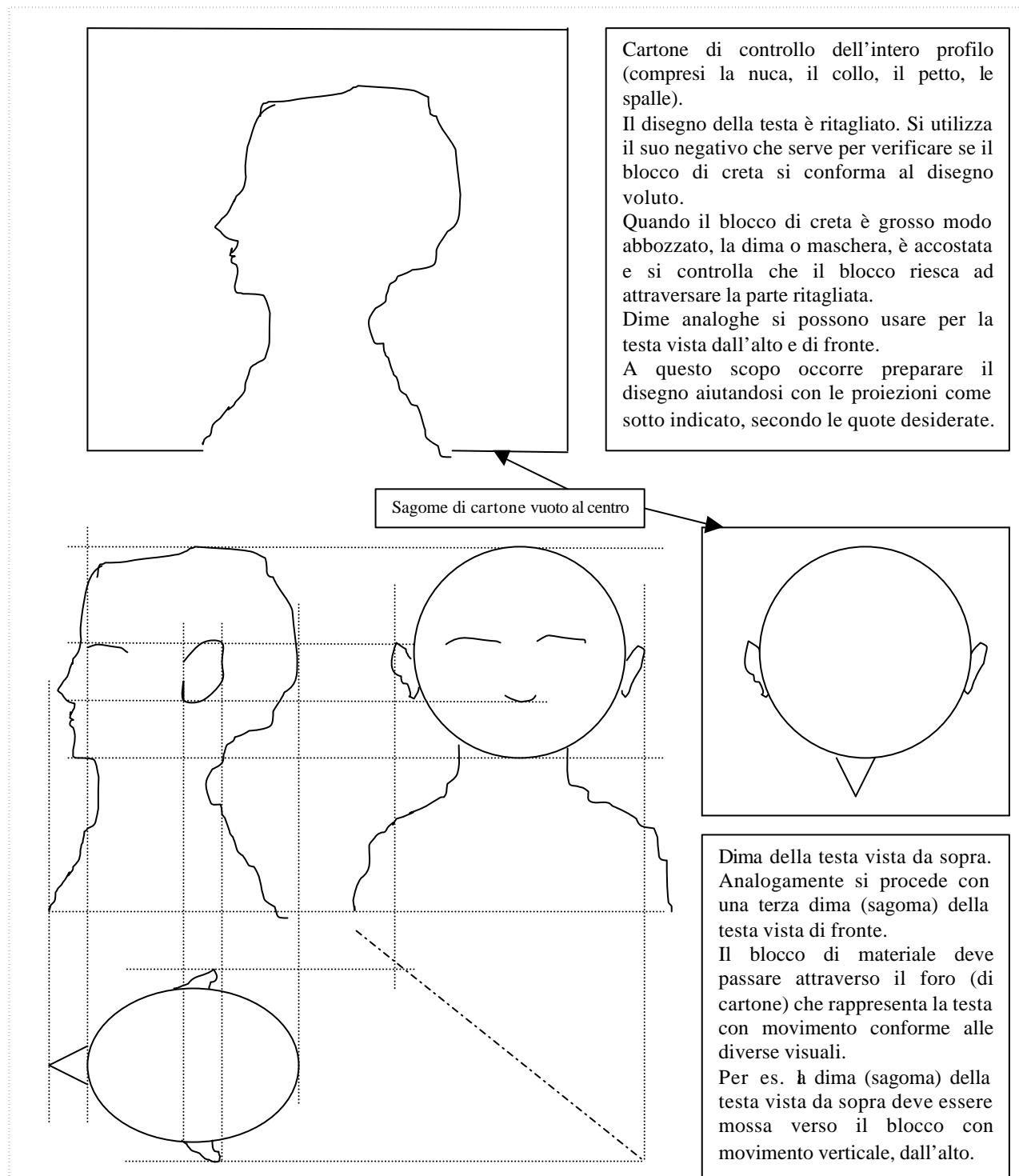
Si tratta di uno sviluppo che si evidenzia anche nei bambini: in loro è più facile osservare la gradualità con cui la mente passa da lavori in materiale plastico tipicamente ed ingenuamente piatti (anche nel fare una faccia, realizzata con un semplice disco, quasi fosse disegnato) a lavori più "tridimensionali" in cui i rilievi e le cavità appaiono sempre più marcati. E' un processo che si può osservare anche nel neofita adulto che solo dopo alcuni tentativi giunge ad una maggiore e consapevole maturità di lavoro spaziale.

Realizzazione di una testa partendo da un disegno.

Accenniamo per completezza ad un metodo di realizzazione di una testa partendo da un disegno.

Innanzitutto si prepara il disegno del profilo, nelle dimensioni realmente volute per il modello da realizzare. Se ne fa poi una copia su un cartone. Si ritaglia la sagoma ricordando che ciò che sarà usato sarà il rettangolo di cartone con il profilo in negativo.

Quando il bozzetto sarà preparato (grosso modo), se ne controlla l'andamento accostando il cartone e badando bene che il bozzetto riesca ad attraversare perfettamente la sagoma vuota.

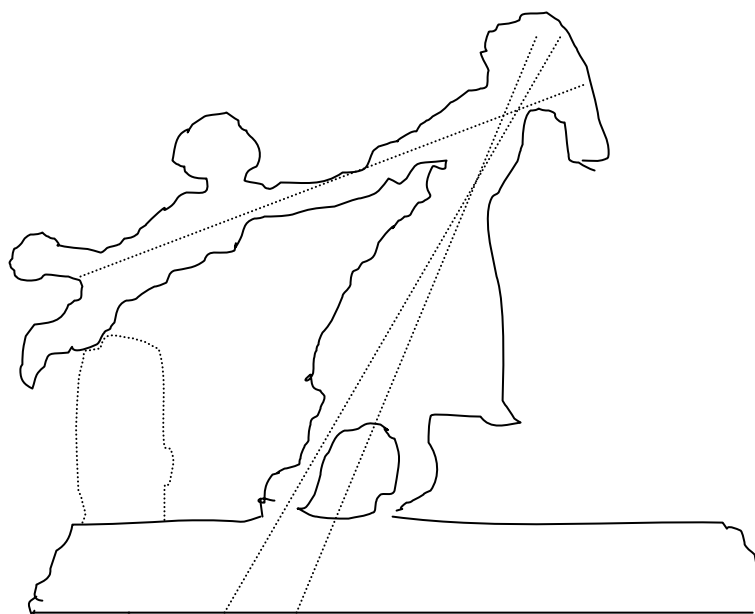


In alcuni punti la maschera non passerà e lì bisogna asportare materiale: in altri punti vi sarà luce ed allora bisogna aggiungere del materiale localmente (senza preoccuparsi delle restanti parti del bozzetto), fino a che la sagoma combaccerà perfettamente con il profilo che abbiamo corretto sul bozzetto.

Analogamente si procede per le altre due verifiche: una del bozzetto visto di fronte ed un'altra vista dall'alto. Il bozzetto che deve essere corretto finché le corrispondenti sagome negative si lascino attraversare perfettamente. Una volta che il bozzetto sia stato corretto conformemente alle tre viste, rimangono da perfezionare tutte le altre visuali che controlleremo ruotandolo con attenzione e guardandolo sia di fianco che di fronte, obliquamente e da sopra, apportando man mano le modifiche che sembrano più giuste. Ogni visuale deve essere soddisfacente di per sé, senza preoccuparsi delle altre: solo così il lavoro riuscirà bene. Procedere con coraggio. Aggiungere o togliere materia e spianare e raccordare con la spugna. E' bene sbagliare di proposito, esagerando nella correzione, cioè nell'aggiungere o nel togliere il materiale fino a "sentire" qual è la via di mezzo che ci sembra più giusta. Durante queste operazioni ricordarsi di toccare – oltre che guardare – un esemplare di testa (magari la propria, vista allo specchio ma non da una foto che non si potrebbe ruotare propriamente nello spazio) e confrontare con le analoghe sensazioni tattili e visive che si traggono dal modellato, man mano che si procede.

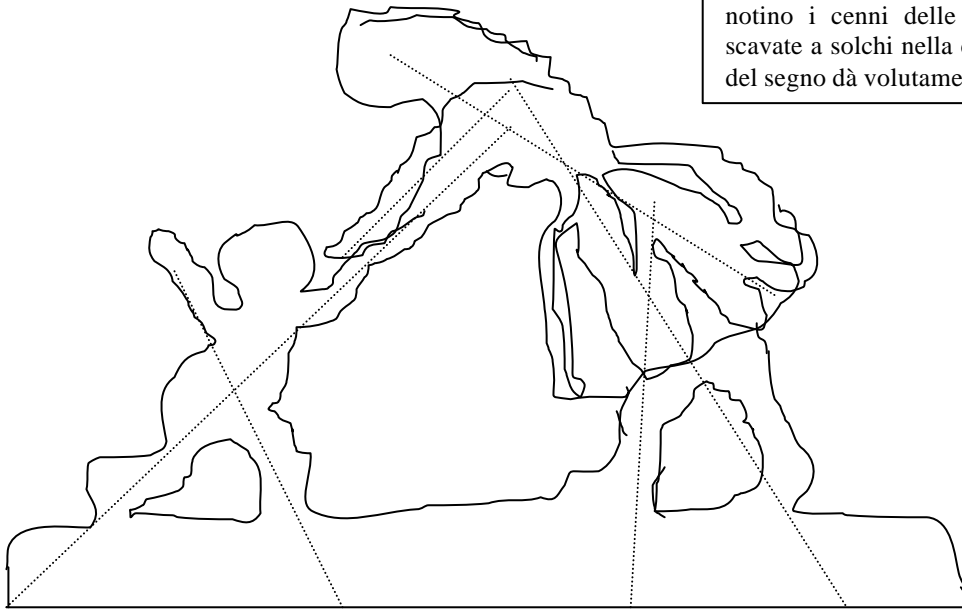
Riassunto: alcuni segreti del metodo. Due bozzetti: Girotondo e Incontri.

- A. Abbozzare il modello impostandone gli assi portanti o la forma approssimativa allo stato grezzo.
- B. Toccare, palpare, sentire con gli occhi chiusi, a mo' dei ciechi. Concentrarsi sulle sensazioni tattili, confrontando quelle che ci provengono dall'originale con quelle del modello che stiamo facendo. Se non disponiamo dell'originale ma lo immaginiamo, chiudere gli occhi e con la mano fingere di accarezzarne l'idea. Riproporre sulla materia, p. es. creta, lo stesso movimento della mano fino a perfezionare la superficie pensata.
- C. Attendere di fare un giro completo di controllo prima d'intervenire
- D. Controllare il modello guardandolo dai punti di vista principali (di fronte e da dietro, da sopra e da sotto, di lato da sinistra e da destra) e dai punti di vista intermedi, correggendo ogni volta secondo il punto di vista scelto al momento. Ricontrollare gli altri ogni volta, perfezionandoli se necessario. Se si tratta di bassorilievo, osservarlo non solo di fronte ma anche da tutte le altre direzioni possibili, da sopra, sotto, destra, sinistra.
- E. Girare lentamente il modello, aggiungendo pezzi di materia o togliendone là dove occorre, senza perfezionarlo al momento, ma aspettando di avere fatto un altro giro completo di modifica. Raccordare poi con la spugna o la spatola.
- F. Momento per momento, portare tutto il modello ad uno stesso grado di finitura. Non lavorare né accanirsi sul singolo dettaglio, ma nel globale, per non trovarsi poi nella necessità di dovere distruggere la parte perfezionata.
- G. Rispettare le regole del materiale (se è creta, seguire il relativo decalogo sopra enunciato, per evitare crepe e rotture).
- H. Avere il coraggio di sbagliare. E' bene correggere in eccesso; abbondare, esagerare le correzioni per evidenziare la giusta taglia. Aggiungere o togliere esageratamente in modo da trovare il giusto punto d'equilibrio. Procedere dunque per approssimazioni successive.
- I. Osservare il modello con sguardo radente: in altre parole, osservare i contorni momento per momento ruotando il pezzo in modo da controllarlo da più punti di vista in successione. Punto per punto, i vari profili che si vengono a presentare, devono sembrare giusti l'uno indipendentemente dall'altro.
- J. Rifinire la superficie di creta con una spugna bagnata e strizzata per raccordare la materia aggiunta o le cavità troppo pronunciate, così da rendere la superficie gradevole, non raggrumata né corrugata. Quando il lavoro sembra finito, fare un giro completo di controllo.



Bozzetto approssimativo di "Girotondo". Si noti l'assenza dei dettagli (del viso, delle mani) e l'approssimazione delle linee. Ciononostante, la posizione delle singole parti e dell'insieme appare ormai ben determinata. Solo in seguito sarà tutto meglio precisato. In tratteggio gli spiedini di sostegno e un pilastro in creta. La loro posizione è solo indicativa. L'interno delle figure è supposto cavo e riempito e irrobustito da carta.

Bozzetto approssimativo di “Incontri”. Si notino i cenni delle pieghe della gonna scavate a solchi nella creta. L’imprecisione del segno dà volutamente l’idea d’abbozzo.



Occorre conferire al bozzetto le giuste rotondità per passare al tutto tondo, altrimenti si resta nel piatto o, al massimo, al bassorilievo (in questo ultimo caso gli spiedini e gli eventuali pilastri non sarebbero necessari). Può essere utile preparare una proiezione del bozzetto visto da dietro, davanti o da sopra.

Qualsiasi **bozzetto** non è “l’opera” ma è il **programma indicativo**, il **progetto aperto** dell’opera – aperto a perfezionamenti e modifiche. Si pensi che persino la Pietà Rondinini di Michelangelo mostra notevoli ripensamenti, ben visibili (Museo del Castello Sforzesco, a Milano). Anche in arte **tentare è essenziale**. Non a caso si dice che l’arte è liberazione, emancipazione da regole note ma, al tempo stesso e paradossalmente, adozione di una nuova regola, dunque **creatività**.

INDICE.

PARTE III. IL METODO RAPIDO D'INSEGNAMENTO DELLA CRETA.

Considerazioni preliminari. Perché la creta? Il metodo rapido d’apprendimento del modellare.

Fango cotto al sole.

Terracotta.

I cultori della terracotta, del bronzo e della plastilina.

Nozioni precauzionali.

Modellare è più facile di disegnare.

IL DECALOGO DEL MODELLARE IN CRETA.

Prima regola: interporre della carta fra la creta ed il supporto.

Seconda regola: interporre un foglio di plastica fra la carta ed il supporto.

Terza regola: lavorare con uno spessore di creta dai 2 ai 3 cm

Quarta regola: rallentare l’asciugatura racchiudendo il pezzo in quattro o cinque sacchetti di plastica.

Quinta regola: non sorreggere il pezzo o sue parti con armature rigide non foderate.

Sesta regola: durante la lavorazione usare impalcature o sostegni solo di creta o carta; legno o vetro solo foderati.

Settima regola: evitare di usare sostanze non autorizzate dalla fornace.

Ottava regola: non portare alla fornace il pezzo da cuocere se non è perfettamente asciutto.

Nona regola: modellare il più possibile con le mani, senza attrezzi.

Decima regola: trattare eventuali riparazioni con la barbotina o a cottura ultimata.

Gli scarabocchi plastici.

Addizione e sottrazione di parti in combinazione. Cenni ai procedimenti di realizzazione.

Gli attrezzi.

Realizzazione di una testa senza disegno.

Realizzazione di un modellato a bassorilievo da un disegno.

Realizzazione di un modellato da uno stampo.

Ricupero degli scarti di sottrazione.

Colorazione e vetrificazione del modello in creta.

Asciugatura di un bassorilievo.

Alcune conclusioni: il lavoro piatto ed il lavoro a rilievo.

Realizzazione di una testa partendo da un disegno.

Riassunto: *alcuni segreti del metodo*. Due bozzetti: “Girotondo” e “Incontri”.