LINDA FONTANELLI

ATTIVITA' DIDATTICA

per la mostra

IN(DE)FINITI LUOGHI
UTOPIE ARCHITETTONICHE E REALTÀ ARTISTICHE

MUSEO CIVICO VILLA DEI CEDRI

11 marzo - 6 agosto 2017

PREMESSA

La seguente attività didattica è pensata per la mostra **In**(de)**finiti Luoghi**, che si svolgerà al **Museo Civico Villa dei Cedri** di Bellinzona dall' 11 marzo 2017 al 6 agosto 2017. Il laboratorio sarà di tre proposte didattiche, rivolte ad allievi di Scuola Elementare e Scuola Media. Queste riprenderanno i temi e le opere degli artisti esposti e cercheranno di essere una riflessione sulla sperimentazione (visiva e manuale) tra architettura componibile e modularità, inserendo la figura umana in relazione alle composizioni bidimensionali e tridimensionali.

Le diverse attività (elencate di seguito) potranno essere svolte, in base all'età degli allievi e alla richiesta degli insegnanti, dopo una visita guidata della mostra o svolgendo solo il laboratorio.

PROPOSTE DIDATTICHE:

1- Linee che attraversano lo "spazio architettonico".
2- Linee strutturali e possibili aperture.
3- La figura strappata e possibili visualizzazioni di inserimento.

TEMPI

E' prevista un'ora e mezzo di tempo per lo svolgimento del laboratorio.

CLASSI

Le classi che potranno partecipare all'attività sono le Scuole Elementari e le Scuole Medie.
Naturalmente, a seconda dell'età, saranno proposte le attività più consone agli allievi.

PREREQUISITI

Visione della mostra o di una sala del museo per introdurre gli allievi alla tematica che affronteremo nel laboratorio.

OBIETTIVI

- Osservazione delle installazioni create dagli artisti in mostra.
- Conoscenza dei materiali utilizzati da i diversi artisti.
- Riflessione sulle tematiche sociali affrontate ed esposte; luoghi in(de)finiti del nostro quotidiano.
- Osservazione delle proporzioni del corpo umano in relazione allo spazio.
- Conoscenza delle varie tecniche di realizzazione (in base al progetto che verrà affrontato): taglio della carta a strappo o a forbici - creazioni di "spazi architettonici" attraverso la piegatura della carta - creazione di un modulo - la linea leggendo le ombre.

- Simulare - creare “spazi” attraverso la piegatura della carta.
- Indagare le “architetture di carta”: sperimentarne possibili posizionamenti nello spazio (che sarà documentato con immagini fotografiche).
- Fotografare uno spazio cercando di esaltarne le caratteristiche peculiari.
- Riconoscere la qualità della carta, la sua fibra, per generare lo strappo o la piega della stessa e per sensibilizzare i ragazzi.
- Osservazione delle ombre proprie e portate create dalla luce solare e artificiale e dalla sua stessa inclinazione.
- Disegnare con una linea la figura seguendo ombre.
- Utilizzo del taglierino per affrontare e indagare lo spazio rettilineo e generare aperture.
- Indagare e sperimentare i vari strumenti a disposizione per stimolare la creatività.

CONTENUTI

Per capire ed entrare meglio nel progetto ho volutamente riscritto di seguito un testo, estrapolato dalla mostra, che ne spiega il contesto.

IL CONTESTO

Dal 2007, il Museo Villa dei Cedri ha più volte rivolto il suo interesse all'interrelazione tra arte e architettura. L'ultimo capitolo di questa serie espositiva risale al 2010 con la mostra *Un'arte per tutti? n*ella quale si focalizzava l'attenzione sulla storia delle opere di committenza pubblica in Ticino, dal 1930 al 2000. Da allora altri progetti sono nati per nutrire, a modo loro, questa tecnica fondamentale. Per esempio nel 2015, Sabina Lang e Daniel Baumann hanno realizzato un intervento al Castello Sasso Corbaro a Bellinzona. La loro installazione astratta interrogava ed esplorava, tra l'altro la permeabilità tra le varie discipline**:** come l'arte, l'architettura e il design. E nel 2016, nelle sale e nel parco della Villa, la mostra *Dimensione Disegno. Posizioni contemporanee* ha aperto un dialogo nuovo tra la pratica del disegno contemporaneo e l'architettura, interna ed esterna, del Museo, una villa dell'Ottocento.
La questione dell'architettura, e più precisamente della relazione con lo spazio, ricorre regolarmente negli impegni del Museo e la mostra *Incertains lieux* permetterà di abbordare ed approfondire ancora questo ricco soggetto.

IL PROGETTO

Françoise Jaunin descrive il disegno come una pratica che “apre uno spazio di utopia fragile che invita a costruire mondi paralleli” (ouvre un espace d'utopie qui invite à b tir des mondes parallèles, 2014, *L'archipel du dessin).* Certi artisti si esprimono con il disegno, altri con la pittura o ancora con immagini generate da computer per rappresentare mondi paralleli, che sono per la maggior parte fortemente architetturati. Il computer è spesso un comun denominatore per sviluppare universi “incerti” costrutti nello spazio del quadro o del luogo espositivo e, che, a volte, generano oggetti tridimensionali tra arte e design.
Specchi di preoccupazioni sociopolitiche, luoghi di memoria, di un avvenire possibile o ancora sguardi critici sulle realtà virtuali, le opere, diverse nelle loro forme e concetti, esplorano temi attuali come l'evoluzione degli usi, le utopie, l'ecologia o ancora la messa in questione delle norme. Confrontandosi all'architettura e lavorando sulla sua immagine, gli artisti concepiscono mondi eterotopici e chiaramente “alternativi”, ma sempre suggestivi. Tutti ricordano la realtà ma insistono sull'assurdità.

Sempre evocando luoghi “incerti”, gli artisti creano in certi casi un immaginario architetturale basato su visioni urbane tratte dai videogiochi come nelle opere di Yves Netzhammer e Jérome Stettler. Altri fanno vacillare la logica e portano il soggetto verso l'assurdità, per esempio nelle creazioni di Guillaume Estoppey, Joëlle Flumet e Sébastien Mettraux. La figura umana diventa rarissima, rappresentata senza umanità (Joëlle Flumet) o totalmente assente (Jérome Stettler, Guillaume Estoppey), e gli spazi liberati dalla creatività degli artisti si trasformano in luoghi impersonali, in non luoghi.

In effetti, sembra particolarmente interessante integrare, nel contesto di questa tematica, il concetto di “non luoghi”, definiti da Marc Augé come luoghi standardizzati e senza vera identità **(**stazioni, supermercati ecc …) che si distinguono dalla solitudine e l'anonimato degli esseri umani che li attraversano. In questa società globalizzata che cancella le identità e le specificità, il museo ha la vocazione di essere un luogo di riflessione, uno spazio da conquistare, per non diventare anche lui un non luogo.

La mostra è una ripresa ed un'estensione della mostra *Incertain lieux* presentata al Centre d'Art Contemporain d'Yverdon-les-Bains nel 2014. Ai sette artisti già presenti a Yverdon, e maggiormente provenienti dalla scena artistica romanda, si aggiungono il ticinese Luca Frei e gli svizzeri tedeschi Monica Ursina Jager e Tobias Nussbaumer per nutrire e adattare agli spazi della Villa la problematica sviluppata dal CACY.

Gli artisti:

- Guillaume Estoppey (1975 Losanna)
- Pascale Favre (1970 Ginevra)
- Joëlle Flumet (1971 Ginevra)
- Luca Frei (1976 Lugano)
- Monica Ursina Jäger (1974 Thalwil)
- Sébastien Mettraux (1984 Pompaples)
- Yves Netzhammer (1970 Sciaffusa)
- Tobias Nussbaumer (1987)
- Camille Scherrer (1984, Morges)
- Jérome Stettler (1966, Losanna)

Mostra sviluppata in collaborazione con il Centre d'Art Contemporain d'Yverdon-les-Bains in base alla mostra *Incertain lieux (1 marzo – 4 maggio* 2014).
Curatrici: Carole Haensler Huguet e Karine Tissot.

NESSUNO IN VISTA
(estratto tratto dal catalogo della mostra)

«Il mondo della surmodernità non si commisura esattamente a quello in cui crediamo di vivere; viviamo, infatti, in un mondo che non abbiamo ancora imparato a osservare. Abbiamo bisogno di re-imparare a pensare lo spazio», spiega Marc Augé. La moltiplicazione dei «non-luoghi» – spazi anonimi senza relazioni né storia ai sensi che dà loro l'antropologo – è una caratteristica del mondo contemporaneo. I supermercati, le autostrade, le aree di parcheggio, le amministrazioni «mammut», le catene d'alberghi o gli aeroporti internazionali sono caratteristiche della nostra contemporaneità che fa dell'intero pianeta un mondo di riferimenti comuni.

Lo spazio nel quale ci muoviamo, per la moltiplicazione delle reti di trasporto e di comunicazione, della sovrabbondanza e della disseminazione di informazioni e di immagini ai quattro venti, organizza il pianeta in un'entità alla quale l'insieme degli abitanti si può riferire ed è conscio di appartenere. Orbene, in questa società che subisce un'eccessiva accelerazione del tempo e un restringimento dello spazio, l'apparizione di questi non-luoghi è in gran parte responsabile della solitudine entro la massa. Come costruire delle oasi d'umanità per resistere all'inaridimento dei rapporti umani nella desertificazione liberale, sfuggire alla crescita delle disparità? Poiché l'arte contemporanea interroga per sua essenza le nostre vite, i nostri preconcetti, pone interrogativi sull'esistenza, alcuni artisti si sono ormai fatti eco di questa situazione preoccupante sviluppando universi per denunciare a modo loro lo scenario globalizzato e privo di personalità che si propaga nelle nostre vite.

Il compito dell'arte non è infatti di rinchiudere ognuno nel proprio universo sociale o mentale, bensì di aprirsi verso un campo di interrogativi accordando a chi guarda la possibilità di ottenere elementi di risposta. «Creare [è] un atteggiamento etico che confonde l'attore e lo spettatore in una stessa libertà d'invenzione, senza ostacoli né convenzioni» , per riprendere le parole di Michel Draguet. I disegni, dipinti, immagini di sintesi, istallazioni immersive o interattive presentati nell'esposizione – nel 2014 a Yverdon-les-Bains, presso il CACY, poi nel 2017 a Bellinzona, a Villa dei Cedri – rendono conto del mondo attuale che separa l'essere umano dal resto del mondo: architetture disertate, paesaggi senza persone, o persone senza volto, esseri umani senza personalità. Predomina l'aspetto funzionale, l'organizzazione è la parola d'ordine, la differenza non ha diritto all'esistenza.

Guillaume Estoppey svela, in una composizione (*L'Approche*, 2012) di sei metri di lunghezza minuziosamente disegnata, il banale scenario di una serie di sportelli, occupata da alcune piante rese domestiche. Joëlle Flumet quanto a lei, si riferisce a Bartleby e alla sua celebre affermazione «I would prefer not to» che gli consente di evitare di lavorare e forse di lottare a modo suo contro il sistema. L'artista, che usa a sua volta il maus per disegnare, come gli impiegati dietro i loro schermi, descrive qui l'incongruità in seno a un'istallazione fredda come ogni *open space* perfettamente funzionale (ill.): prese di corrente multiple per alimentare i retroproiettori dai cavi arancio, passando per le tende bianche a lamelle, tutti i codici sono riuniti per evocare l'ottimizzazione di uno spazio di lavoro comune. Orbene, dietro le pareti amovibili esposte a una potente luce elettrica – che emana dai retroproiettori – sono diffusi disegni a linea chiara che narrano storielle di uffici in cui alcuni protagonisti senza personalità tentano di rilassarsi un momento nel corso delle loro giornate consumate in fretta e furia.
A rovescio di questa frenesia della vita quotidiana, Jérôme Stettler costruisce fin dal 2011 *Display City* in dipinti (ill.) e volumi. Traduce così un mondo elaborato dall'essere umano per l'essere umano che tuttavia non per questo è intinto di umanità: su tavole di legno scrupolosamente dipinte a mano sono riprodotte segnaletiche da cantiere, affissi pubblicitari, cartelli di fiere. Mise en abyme della saturazione d'immagini che parassitano la nostra vita quotidiana. Come rileva con pertinenza Marc Augé: «Contrasto: è alle entrate delle città, nello spazio cupo dei grandi complessi, delle zone industrializzate e dei supermercati, che si trovano installati tabelloni che invitano a visitare i monumenti antichi; è lungo le autostrade che si moltiplicano i riferimenti alle curiosità locali, che dovrebbero trattenerci là dove ci limitiamo a passare (…)».
A forza di moltiplicare le immagini, queste perdono senso. E Marc Augé prosegue: «Inoltre, è chiaro che sugli schermi del pianeta si mescolano quotidianamente immagini informative, pubblicitarie, romanzesche, di cui non sono identici né la trattazione né la finalità, almeno in linea di principio. Sotto i nostri occhi esse compongono un universo che nella sua diversità è relativamente omogeneo». Jérôme Stettler ne estrae alcune per mostrarle a tre dimensioni (ill.). Fluttuando nello spazio, senza essere sculture né oggetti design né funzionali, divengono tangibili senza però rispondere agli interrogativi di questo stress visivo e di questo impoverimento della sociabilità. Le nostre rassomiglianze vincono ormai le nostre differenze.
È lecito dubitare che l'arte possa avere una qualunque influenza politica, ma nell'esperienza dell'arte, che si tratti di produrla o di apprezzarla, esiste tuttavia una dimensione politica. Forse, in questo ambito, la democrazia dovrebbe essere osservata meglio, il capitalismo meriterebbe di essere analizzato con la lente. Il collettivo La Fraction Extrême Centre (F.E.C.) ha elaborato un dispositivo per porvi rimedio: nel 2011, questi artisti ginevrini e giurassiani annunciano e definiscono l'ubicazione di un futuro cantiere. Seguono progressivamente le fondamenta di uno chalet del XVIII secolo che viene collocato sulla Balade de Séprais. Questa architettura vuota, caratteristica dello scenario idillico svizzero ai sensi del «Disneyland alpino» descritto da Bernard Crettaz, consente di accedere a un bunker sotterraneo, dotato di un periscopio per osservare «il livello democratico» del paese elvetico, promosso come ideale, calmo e prospero, di cui si loda lo status «d'ambasciatore della pace nel mondo, che isola i propri cittadini dai conflitti mondiali». Questo dispositivo rappresenta, in altri termini, il rifugio «perfetto», un tema parimenti affrontato da Pier Giorgio De Pinto in una grande istallazione *C'est où, chez soi?* nel 2016 – prevista per ricevere conferenze e tavole rotonde – oppure, a un altro livello, da Sébastien Mettraux nei suoi dipinti di rifugi antiatomici.

Da oltre dieci anni, quest'ultimo è noto per i suoi dipinti di universi asettici e senza anima, come ad esempio progetti di case lussuose, paradisi terrestri rassicuranti, promossi da agenzie immobiliari sull'arco del Lemano. Questi luoghi, dipinti in base alla realtà, si ispirano ai peggiori scenari annunciati in questi ultimi anni e alla paranoia mantenuta e diffusa dai media: si tratta di rifugi antiatomici costruiti per «rassicurarci», di villette paradisiache per farci sognare «in piena sicurezza». In forma bi- o tridimensionale moltiplica la produzione di opere che richiamano i «riflessi securitari» stabilitisi in piena conformità con il nostro modo di vivere. Sébastien Mettraux immagina ad esempio, fin dal 2004, dei nidi-bunker per uccelli, per preservarli dall'influenza aviaria, oppure concepisce, dieci anni più tardi, una sirena (ill.) che illustra il clima di timore nel quale viviamo: piantata nel bel mezzo di un'esposizione, fruscia nell'attesa lancinante delle prossime minacce che potrebbero costringerla a urlare. In silenzio, la serie di dipinti *Ex Machina* (ill.), prodotta in questi ultimi due anni, rivela elementi industriali che, tolti dal loro contesto, mostrano volumi scultorei sfiniti e nondimeno possenti e autoritari.

Organizzati in settori monocromi contenuti in una geometria severa che fa corpo con il proprio supporto – un tessuto non tessuto – che non lascia trasparire nessuna traccia del lavoro manuale, anche i disegni architettonici di Guillaume Estoppey denunciano una forma d'autorità sottolineata da punti di vista vertiginosi o da prospettive dal basso in alto. Sotto un aspetto colorato vengono così esplicitate posture architettoniche trionfaliste o autoritarie: il buon allineamento

dei seggi in una sala (ill.) traduce più un'organizzazione eccessiva che non uno spazio conviviale e di divertimento, e le matite di cemento che trapassano il cielo con il loro design industriale (ill.) dominano e opprimono più che rassicurare. In altre parole, queste composizioni cristallizzano gli spasmi e le tensioni del nostro mondo, attualmente intriso di paura e diffidenza, che esercita una robusta sorveglianza.
In una grisaille tracciata a mano o nella virtualizzazione a 3D che offre l'informatica si stirano linee che indicano prospettive (ill.). Ferrato all'illustrazione dalla sua prima formazione, Tobias Nussbaumer lavora unicamente a memoria. Si tratta di una messa in scena dello spazio del disegno e del luogo dell'esposizione nel loro stesso spazio – i suoi fogli offrono un'esperienza quasi su scala umana e si aprono su dispositivi estesi alle caratteristiche del luogo che li espone. Come i dipinti del surrealista De Chirico, questo basilese sembra stregato dal sentimento di architettura, dal sentimento lirico e solenne dei muri, degli scenari e delle sale. Ma l'artista italiano ci raccontava il mistero delle città, mentre Tobias Nussbaumer – probabilmente poiché non fa distinzioni fra lo spazio mentale e quello in cui viviamo – apre porte dall'interno, evolve in un perimetro ristretto e spinge perciò chi guarda a interrogarsi sulla propria situazione. Una preoccupazione che si risente parimenti in seno alle istallazioni di Pascale Favre (ill.). Cartoni recuperati, tratti di scotch e disegni all'inchiostro abbozzano i contorni di paesaggi montuosi e allo stesso tempo di abitazioni per così dire berbere. Preso tra diverse realtà, bi- e tridimensionali, l'osservatore si muta in unico protagonista di questi luoghi deserti o disertati, sperimentando nel contempo salti di scala, collisioni di realtà e proiezioni.

In contatto con la memoria, l'epoca attuale e un futuro inquietante, l'universo «incerto» di Yves Netzhammer si dispiega in seno alle sue creazioni numeriche come un'opera d'arte totale, fatta da immagini, oggetti, suoni e movimenti. *Peripheries of Bodies* (2012) (ill.) è un video che passa dalla superficie dell'acqua all'assenza di peso sottomarina, da un volo in aereo a una partita di basket, indugiando davanti a una moschea, poi in una sauna, raccontando un decesso e la storia di una palla rossa che è dapprima cupola, poi sole ardente, goccia di sangue, ciliegia sulla torta e pallone da gioco. «Insomma, suscitando speranze che non si avverano, quindi sentimenti d'esclusione e di frustrazione, la mondializzazione apre la porta a tensioni sociali potenzialmente più forti che mai, l'uguaglianza avendo progredito più rapidamente nel campo dei gusti che non in quello delle possibilità materiali. Questo paradosso è fonte di tensioni improduttive e insostenibili che mettono la società moderna in uno stato di crisi sistemica», spiega Laurent Bonelli. Da Netzhammer, il piacevole si affianca allo spiacevole in una chiarezza formale che nondimeno scuote i riferimenti e le certezze delle nostre culture. Il surrealismo della narrazione offre il terreno possibile di un'identità da trovare al diapason dell'assurdità. Il personaggio senza viso si muove in questo mondo in cui la fiducia si erode viepiù.

Avendo perso l'identità, l'essere umano deve forse ricongiungersi con qualcosa che si trova nella natura. Camille Scherrer, che gioca agevolmente con la realtà aumentata, integra, non senza ironia, *selfies* di uccelli sulle onde di Twitter. Al momento in cui si recano a beccare in una mangiatoia appesa agli alberi, pettirossi, passeri e cinciallegre golose sono fotografati e immediatamente pubblicati su Twitter. Così, «gli uccelli veri possono emettere un tweet». Una foto di ogni uccello colto in flagrante è espulsa istantaneamente da una mangiatoia analoga sospesa nell'esposizione. E la vita privata dei volatili diventa oggetto di tutti gli sguardi. Se neppure gli uccelli sono più liberi dei propri movimenti…

Se l'importanza dell'arte «sta nel fatto che consente di giungere a queste forme di accordo, in cui l'individualità di ognuno non si dissolve», come rileva la filosofa Joëlle Zask, che prosegue: «l'arte solidarizza strettamente la realizzazione di sé e l'arricchimento della vita comune», speriamo che gli artisti mantengano lo sviluppo della loro visione per aiutarci a «re-imparare a pensare lo spazio» e quindi questo inquietante mondo inquieto.

La mostra permette diverse chiavi di lettura e ci pone di fronte a varie riflessioni, nel vedere **luoghi non-luoghi**, a comprenderne campi da sondare attraverso i materiali e le tecniche proposte dalla visione degli artisti coinvolti nell'esposizione. Nelle loro differenze ci permettono di avere un ampio raggio di attività didattica da poter proporre alle classi.

Nelle sale del museo troviamo installazioni create con diverse tecniche da quelle pittoriche, al disegno, a materiali da imballaggio, alla carta gommata, al cartonato, dalle stoffe, per giungere a sculture di materiali plastici, dal legno, a strumenti di proiezione o ripresa, retroproiettori, fino a elementi come tendine da ufficio... Istallazioni che fanno anche pensare a giochi virtuali e alla piccola unità delle immagini digitali, il pixel. Entra in campo una particolare **modularità**, che determina gli **spazi architettonici**, come gli spazi del vivere, dai cartelloni alle insegne di rimando alla pubblicità che tanto deviano la nostra visione. Cercheremo di studiare e di far apprendere attraverso l'educazione dello sguardo che educa all'immagine e rende visibile-leggibile lo strumento. Per muoversi nella nostra società che è sempre più incentrata sull'apparente contrasto, sull'immediato che deve colpire, deve omologare, essere d'effetto, per restringere la qualità del tempo e quindi non percepirne una dimensione più profonda.

In mostra vi sono dieci artisti, dieci pensieri molto diverse tra loro ma accomunati da un denominatore comune che volge lo sguardo alla nostra società, alle **tematiche attuali**, al disagio che è percepito e ricreato con diversi linguaggi. Parlano di utopie, guerre, fobie, allarmi, luoghi assurdi, persone in-animi (Lett.: senza anima) e senza volto, pervase da solitudine che **rispecchiano disagi**. Proprio la specularità da strumento di conoscenza del mondo interiore ed esteriore, diviene lettura superficiale e alternativa (che duplica e allontana la realtà, la proietta altrove. “Narciso” è un tema significativo in questa mostra e per questo motivo, incluso in alcune delle attività didattiche proposte.

Così scrisse **Michel Foucault**: *“Forse oggi l'obiettivo principale non è di scoprire che cosa siamo, ma piuttosto di rifiutare quello che siamo. Dobbiamo immaginare e costruire ciò che potremmo diventare”.* Con ciò il termine **eterotopia** per indicare *“quegli spazi che hanno la particolare caratteristica di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano”.*

1- LINEE CHE ATTRAVERSANO LO "SPAZIO ARCHITETTONICO"

CLASSI

Scuole medie e ultimo biennio delle scuole elementari.

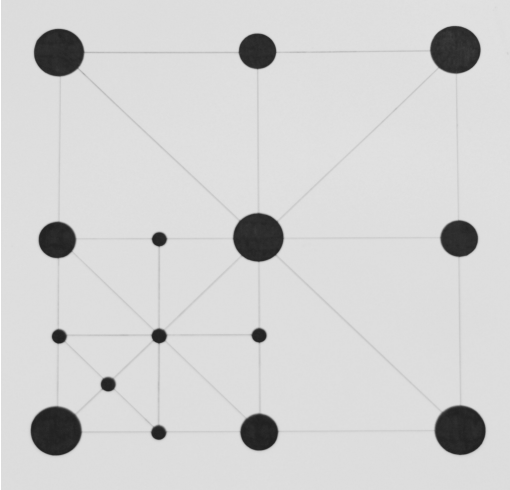
IL QUADRATO

Il quadrato ha una configurazione armonica, simmetrica e rigida. Quando si parla di quadrato viene in mente l'artista Guido Strazza con i suoi *quadrati non quadrati*[1]. Secondo lui, per mantenere la tensione nello spazio, *"uno dei due lati del quadrato dovrebbe sempre misurare qualche millimetro di più o di meno dell'altro".*

Le linee mediane e diagonali del quadrato ne costituiscono la struttura portante. Queste si intersecano al centro e ne determinano gli assi di simmetria. Sono detti i ***9 nodi portanti*** il centro e i punti in cui gli assi e le diagonali si incontrano col perimetro. Di questi, cinque sono considerati fondamentali (il centro e i vertici) perché anche se isolati mantengono la *memoria del quadrato.* Il centro, essendo equidistante a tutti i nodi e generato dall'intersezione delle diagonali e delle mediane, ha un grande potere di attrazione. Posizionando delle forme o delle figure sui nodi del quadrato (cosa che tra l'altro ci viene di fare spesso spontaneamente) queste ci appaiono stabili, mentre quelle, ad esempio, vicino ai bordi suscitano tensione a livello percettivo.

Nel quadrato si può ricavare una struttura modulare suddividendo i lati in parti uguali con linee tra loro parallele ed equidistanti.

Sarà necessario proprio partire dallo "studio" del quadrato per eseguire il laboratorio che è spiegato qui di seguito nel dettaglio:



[1] Dai racconti di Loredana Müller durante le lezioni sul tema "Ogni segno ha un senso".

MATERIALI

Cartoncini Bristol 50x70 cm bianchi e colorati - sciabloni di cartone quadrati 34x34 cm - punteruoli – righe - matite HB - nastro isolante di spessore 1cm bianco e nero – macchina fotografica o *smartphone.*

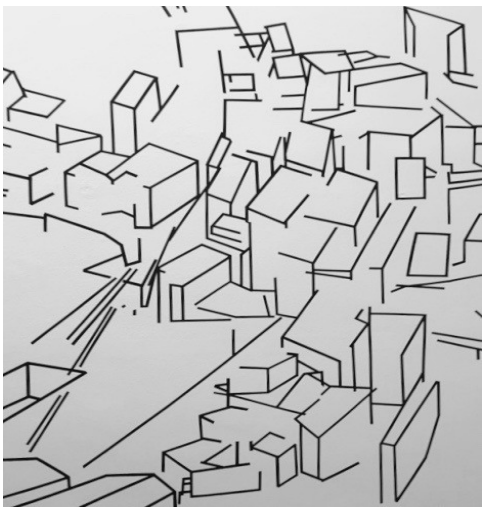
SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'

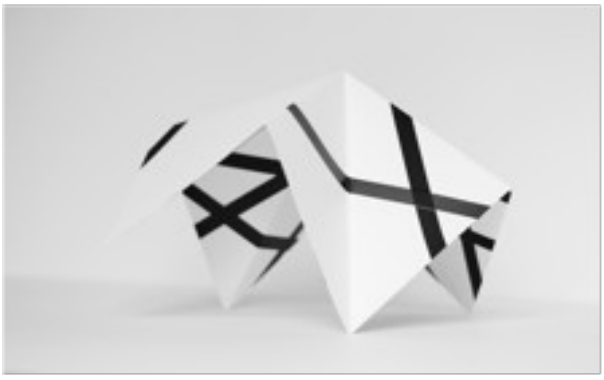
- Creare due quadrati 34x34 cm: uno col cartoncino bianco e l'altro colorato (a scelta tra le carte colorate presenti) utilizzando gli sciabloni forniti.
- Incidere (con uno strumento che non possa tagliare) le mediane e le diagonali del quadrato.
- Procedere alla piegatura che ricorda un origami (il modello verrà messo sul tavolo di lavoro e si chiederà agli allievi di studiarlo per piegarlo allo stesso modo).
- Tracciare delle linee (minimo 2 e massimo 8), con la matita e la riga, che attraversano i due quadrati. Queste linee verranno marcate dal nastro isolante nero (sul cartoncino bianco) e bianco (sul cartoncino colorato). Sarà importante disegnare le linee su ambo i lati del cartoncino. Queste saranno pensate cercando di creare delle tensioni a livello percettivo.
- Al termine del lavoro fotografare i due "spazi architettonici", trovando almeno 10 posizioni diverse singolarmente e in coppia. Saranno predisposte due postazioni per il set fotografico nella stanza.

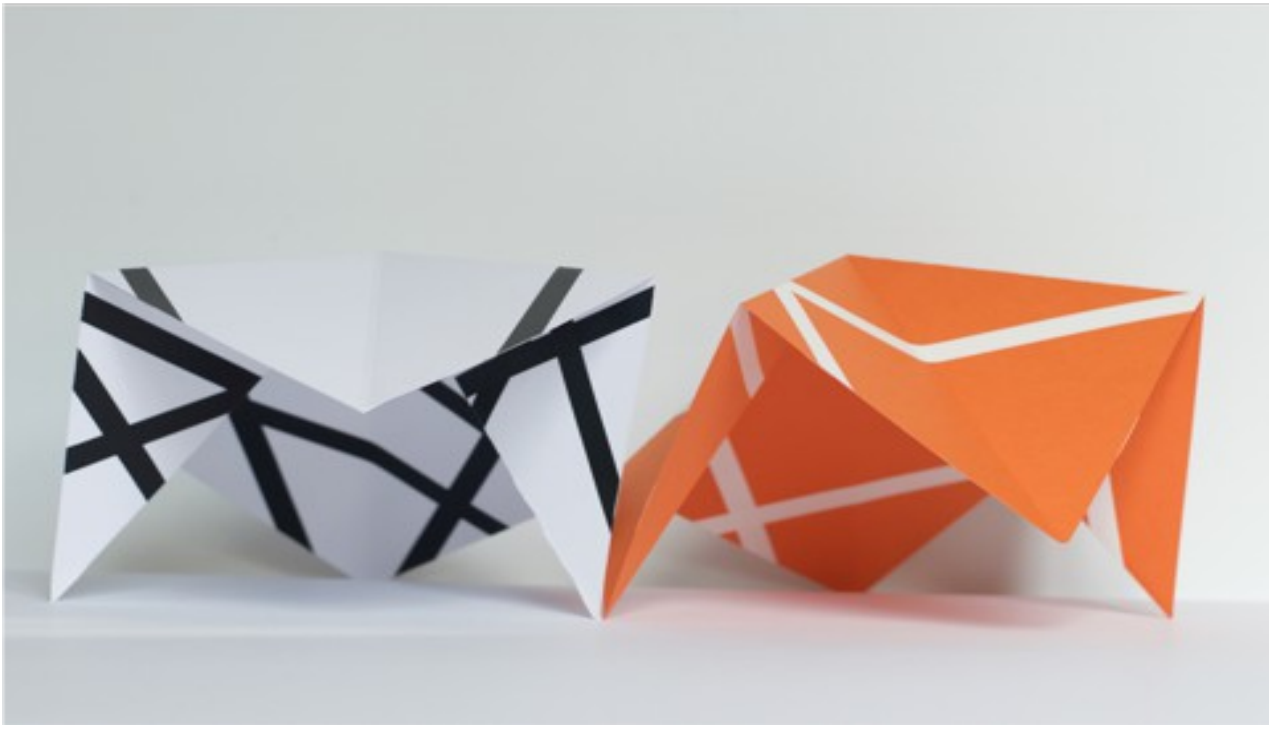
La fotografia permetterà agli allievi di indagare meglio e più approfonditamente ciò che hanno creato cercando anche di farne risaltare le caratteristiche peculiari.
Inoltre, sarà un modo per entrare ancora più nel cuore della mostra e delle installazioni contemporanee esposte che a volte possono continuare a vivere solo grazie alla memoria di un mezzo fotografico.

Il laboratorio **Linee che attraversano lo spazio architettonico** vuol essere una riflessione su un modellino architettonico che a volte può nascere anche da un gioco. L'elaborato può ricordare l'origami per le sue piegature e per alcune forme che può assumere. Sarà interessante far notare come il modulo quadrato può trasformarsi e come potrebbe creare vere e proprie costruzioni modulari. Le linee che attraversano questi spazi renderanno unica ogni struttura.

Questo elaborato riprende principalmente l'opera esposta di Pascale Favre dove i tratti di scotch che attraversano le pareti abbozzano i contorni di paesaggi montuosi.







2- LINEE STRUTTURALI E POSSIBILI APERTURE

CLASSI

Scuole medie.

LA COMPOSIZIONE

La composizione è un tema molto importante per un'opera d'arte (pittorica, scultorea, architettonica, grafica, fotografica ...) e in generale per ogni immagine (pensiamo alla grafica editoriale, alla grafica pubblicitaria, all'illustrazione, ai cartelli stradali ...). Spesso, la ricerca di un **equilibrio compositivo** che trasmetta intuitivamente l'armonia all'osservatore, lo si può ricercare organizzando il lavoro sulla base di semplici tracciati geometrici, liberamente proporzionati.
Per creare **composizioni equilibrate** si ricercano particolari **rapporti armonici** che conferiscono un equilibrio straordinario alla composizione (ad esempio la collocazione degli elementi sulla superficie di un quadro). Questi rapporti possono essere trovati intuitivamente oppure sono legati alla psicologia della forma e della percezione (Gestalt), come ai ritmi e all'armonia presente in natura (da cui deriva la proporzione aurea), alle proporzioni musicali (diapason, diapete e diateseron) e ad altre tecniche compositive basate su maglie geometriche o criteri matematici.

La struttura del campo visivo, gli schemi geometrici e i rapporti aurei sono quindi alla base delle composizioni come dell'armonia delle opere d'arte e delle immagini. Ad esempio gli studi grafici e pittorici di Paul Klee (si basano sulla serie aurea numerica armonica di Fibonacci) come quelli di Piet Mondrian e cosi di altri architetti e designer.

Questa ricerca è evidente anche negli artisti esposti che ci mostrano questa realtà speculare nelle loro opere. Da questa riflessione nasce il laboratorio che si pone come obiettivo la realizzazione come composizione armonica attraverso la creazione di aperture e visioni verso lo spazio circostante.

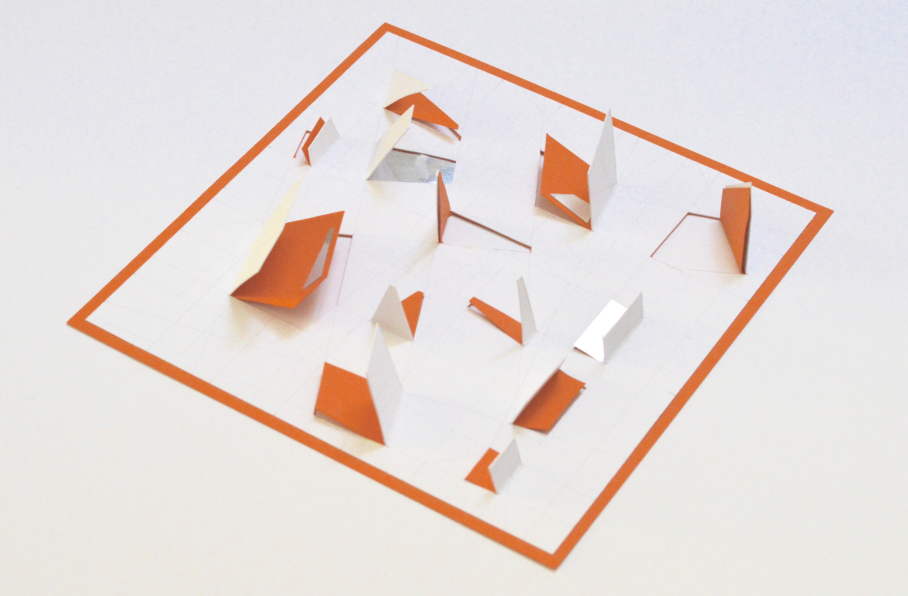
MATERIALI

Cartoncini Bristol bianchi e colorati – righe o squadre -matite HB – carta velina formato A4 – colla stick – carta specchio adesiva.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'

- Ritagliare un quadrato di 21x21 cm su un cartoncino bianco.
- Costruire una griglia geometrica regolare di 3 cm di distanza (linee orizzontali e verticali).
- Continuare poi la griglia in maniera intuitiva tracciando altre 20 linee che potranno essere disposte liberamente (orizzontali, verticali, oblique...) nello spazio.
- Con l'aiuto di una carta velina ricercare possibili aperture e definirle con il taglierino su tre lati (lasciando quindi che l'apertura si apra e chiuda come una finestra).
- Ritagliare un quadrato di 22x22cm su una carta colorata a scelta tra quelle proposte.
- Incollare al centro della carta colorata la composizione precedentemente eseguita nel quadrato bianco.
- Ritagliare nuovamente col taglierino le possibile aperture sulla carta colorata.
- Per terminare l'elaborato applicare un piccolo ritaglio di carta specchio sulla composizione, valutando attentamente dove posizionarlo per mantenere una giusta armonia. Questo ritaglio di superficie riflettente vuole essere appunto un pretesto per riflettere sul tema della mostra.

Linee strutturali e possibili aperture è una ricerca compositiva. Si cerca di ottenerla tracciando prima di tutto una rigorosa struttura compositiva *basata sulla logica costruttiva e sulla modulazione ritmica dei moduli di base*[2], per poi passare ad uno schema personale "libero-intuitivo" che permetterà all'allievo di far nascere lo spazio indagandolo a fondo e ricercandone le possibili aperture che conferiranno armonia all'intera composizione.



[2] *Composizione della casa,* Ivo Ceccarini, Hoepli – Editore - Milano

3- LA FIGURA STRAPPATA E POSSIBILI VISUALIZZAZIONI DI INSERIMENTO

CLASSI

Scuole elementari e scuole medie.

LA FIGURA UMANA

La figura umana è uno dei soggetti preferiti degli artisti di ogni tempo. Per disegnarla o comunque cercare di ricrearla è fondamentale conoscere i rapporti proporzionali tra le varie parti del corpo.
In genere si considera come **unità di misura** principale l'altezza totale della **testa** (dal mento all'estremità superiore della calotta cranica). Questa misura sta mediamente otto volte nell'altezza totale del corpo. Si può dire infatti che l'altezza della testa è il modulo base per la costruzione dell'intera figura: ad esempio la larghezza del corpo massima (apertura delle spalle) corrisponde a due volte la testa. C'è però da considerare che questi sono valori medi non sempre applicabili poiché legati ad una serie di varianti quali il sesso, l'etnia, l'età e lo sviluppo di ogni singolo individuo.

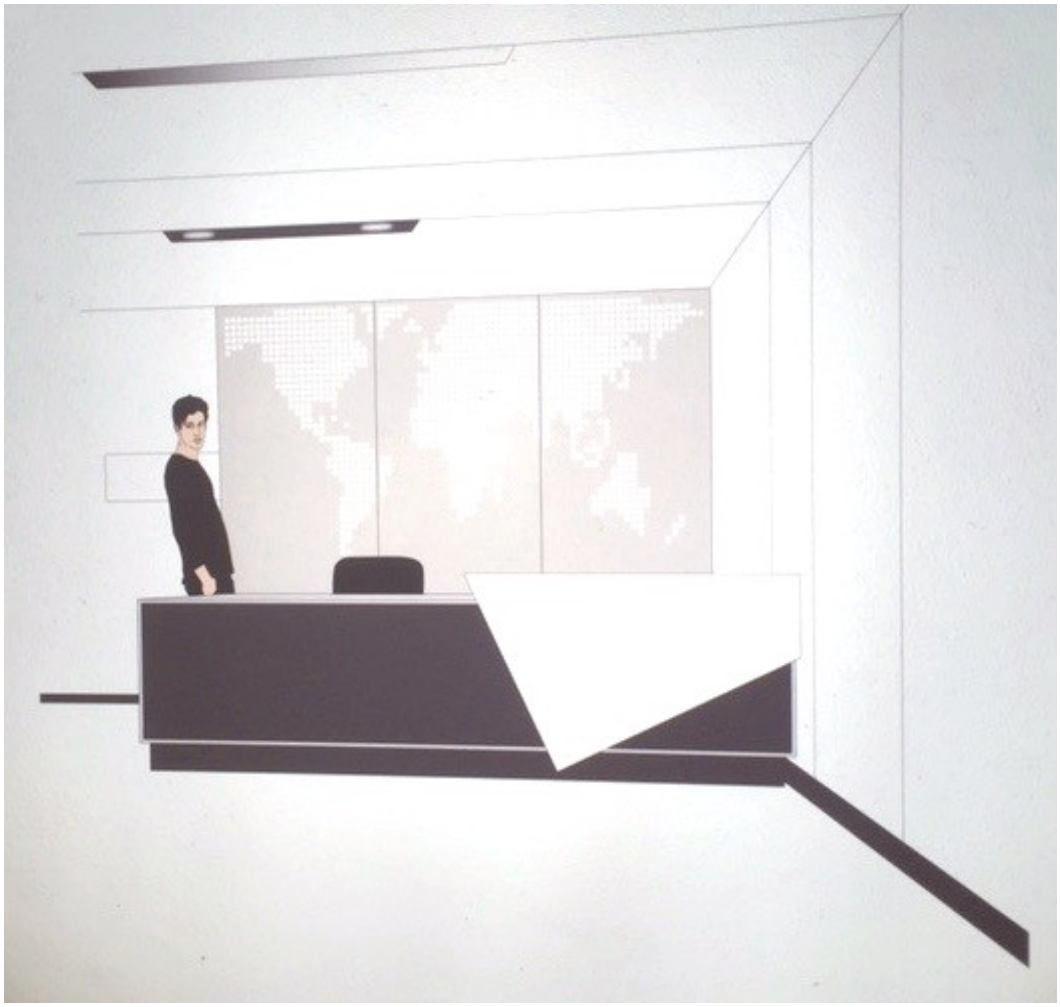
Molti sistemi proporzionali si differenziano nelle fasi storiche in cui sono stati creati, rispecchiando le caratteristiche di fondo dello stile e della cultura dell'epoca. Ad esempio, in alcuni periodi storici, gli artisti hanno studiato il corpo umano osservandolo direttamente per arrivare a dei canoni basati su rapporti matematici ideali[3]. In altre epoche, invece, hanno cercato di creare degli schemi attraverso cui costruire delle figure umane senza studiarne le proporzioni oggettive, ma applicando delle regole prestabilite (ad esempio nella pittura medievale).

Albrecht Dürer, famoso pittore e incisore tedesco, studiò le proporzioni di diversi tipi umani, senza però ricercare un canone ideale di bellezza. Creò questi disegni per poter dare dei riferimenti agli artisti, che dovevano realizzare figure diverse o tipi differenti, senza però cadere nella rappresentazione del brutto.
Dai suoi disegni si può notare anche le modificazioni delle proporzioni nel corso del tempo.
In realtà però, studi cosi dettagliati, furono poco utilizzati nell'attività artistica del tempo ma gettarono le basi per discipline come la fisiognomica o l'antropologia.

Il laboratorio sulla ***figura strappata*** si rifà alle opere degli artisti esposti principalmente dove appare l'essere umano. Le figure rappresentate nei dipinti o nei video sono molto ambigue e si potrebbero definire metafisiche (fanno pensare ai manichini di De Chirico); sembrano non avere un'anima e appaiono senza volto o come fossero personaggi di una rivista attuale.
Nel lavoro pratico gli allievi saranno prima messi a confronto con dei canoni proporzionali (che dovranno cercare di rispettare) per creare la loro figura di carta, per poi rappresentare questi esseri attraverso le loro ombre cercando quindi di cogliere la loro forma e la loro ambiguità.

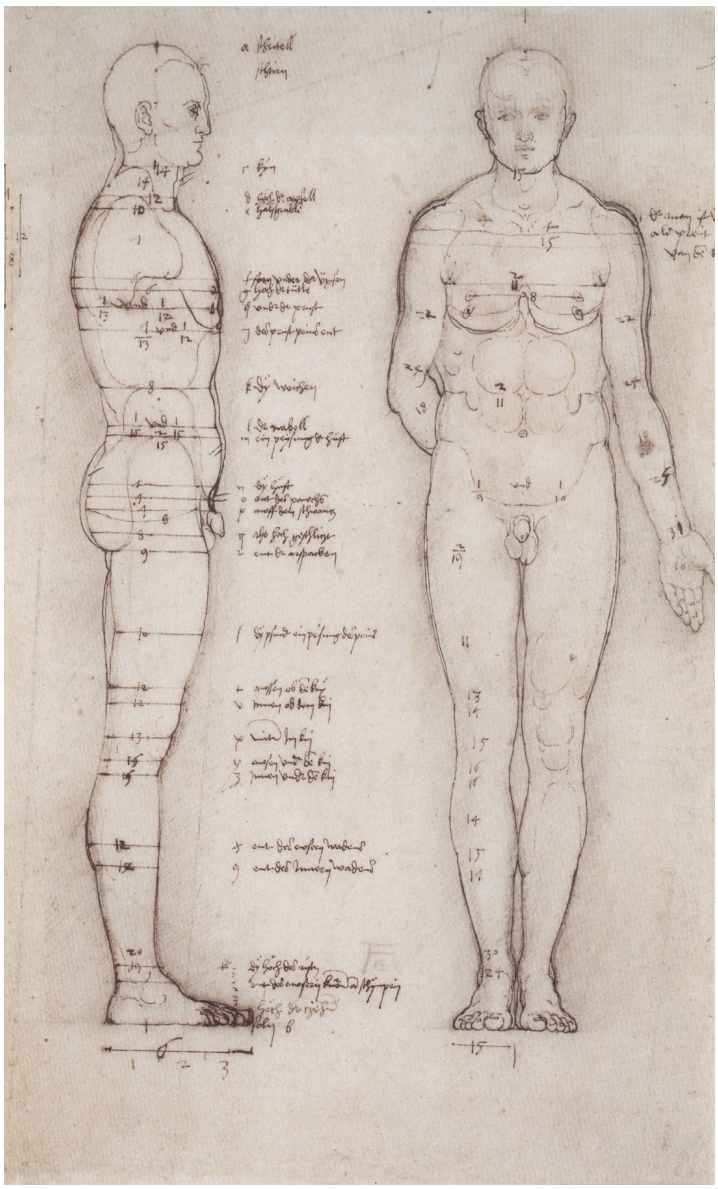
---

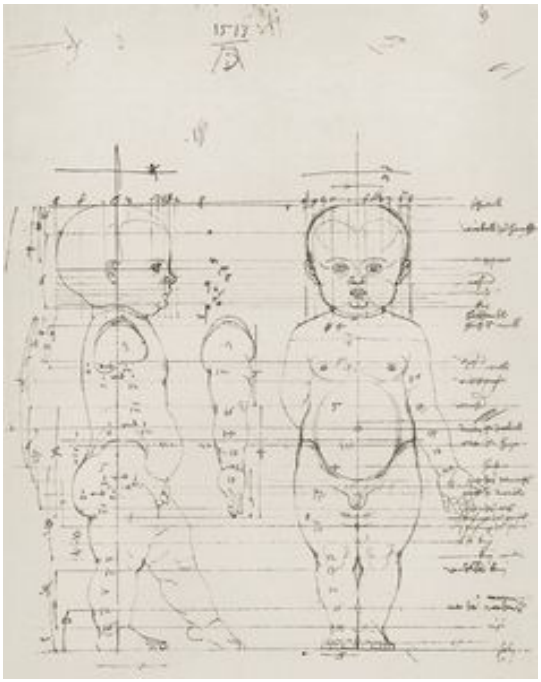
[3] Molti artisti della cultura umanistica hanno studiato i canoni proporzionali del corpo umano per cercare di scoprire **le proporzioni ideali del corpo umano** Tra i più noti ricordiamo Leonardo da Vinci, Piero della Francesca, Leon Battista Alberti.

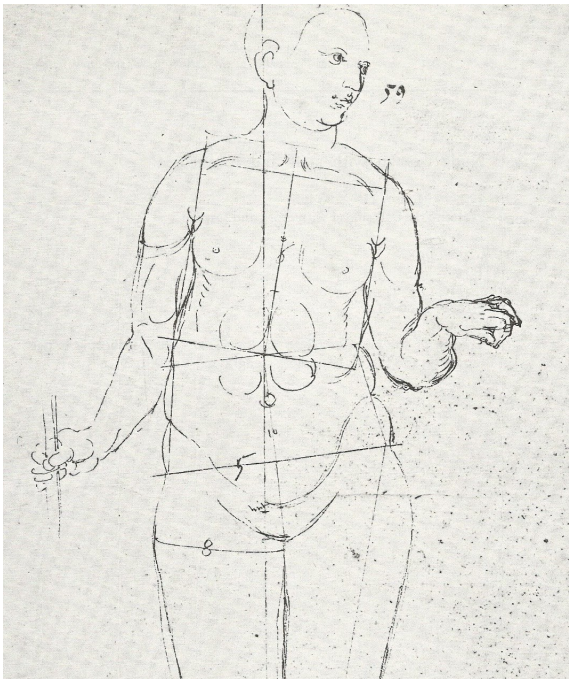


Joëlle Flumet

Yves Netzhammer







La figura umana di Albrecht Dürer

MATERIALI

Ritagli di carta da incisione bianchi o beije (per creare la figura) - forbici per carta - graffette per creare il piedistallo – cartoncino spesso per piedistallo quadrato - triedro di carta (uno per coppia) - cartoncini bianchi quadrati (da applicare nei piani del triedro) - matite nere grasse o pastelli - piccole torce (una per coppia).

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'

- Come prima cosa verranno mostrati ai ragazzi delle figure di canoni proporzionali tratte da Dürer.
- Per iniziare l'attività ogni allievo disporrà di un piccolo ritaglio di foglio da incisione bianco o beije (carta Java di una grammatura superiore).
- Breve accenno sull' individuazione della vena della carta *"fibra o controfibra?".* La carta è costituita da fibre di materiali diversi. La direzione nella quale queste fibre si allineano durante la fase di produzione, determina la minore o maggiore resistenza alla piegatura. Quindi, quando la carta verrà strappata in fibra seguirà molto facilmente la direzione lineare dello strappo, cosa che non accadrà se lo strappo è controfibra.

Sarà necessario mostrare alla classe **"lo strappo in fibra e controfibra"** e far provare loro a strappare fogli di vari tipi di carte (carta di giornale, da fotocopie, offset...).

- Si procederà poi con l'esecuzione di un omino di carta strappata ottenuto da uno dei due piccoli ritagli forniti.
- Una volta terminato il personaggio si passerà a posizionarlo su un piedistallo che sarà formato da una graffetta attaccata ad un quadratino di cartoncino.
- A questo punto si comincerà il lavoro a coppie.
- Ogni coppia disporrà di un **triedro** e di una piccola **torcia**. Su ogni piano del triedro verranno applicati con lo scotch biadesivo dei cartoncini bianchi. Dopo questa preparazione i due allievi potranno cominciare a giocare con la **figura** posizionata nel triedro e la sua **ombra** (che verrà creata grazie alla luce artificiale della torcia).

La luce genera le ombre: si potrà cosi osservare e fare un breve cenno sull'**ombra propria** e sull'**ombra portata.**

Le **ombre proprie** sono le zone di oscurità che si formano nelle parti meno illuminate di un oggetto. Ci forniscono indicazioni sul tipo di superficie (liscia, ruvida, rugosa) dell'oggetto. Inoltre i gradienti chiaroscurali sull'oggetto ci indicano il loro volume, la loro forma.
Le ombre portate sono le ombre che un oggetto illuminato proietta su una superficie o su altri oggetti. Queste crea spazio intorno all'oggetto e ci indica le caratteristiche delle aree o degli oggetti circostanti. *Rudolf Arnheim*, critico d'arte tedesco, scrisse a proposito: *"Le ombre portate conferiscono agli oggetti il misterioso potere di emettere oscurità".*
Inoltre sarà importante definire la differenza tra la **luce naturale**, prodotta dal sole, che si diffonde ovunque, e **luce artificiale**, prodotta ad esempio dalla nostra torcia. In genere i raggi provenienti dal sole sono paralleli (perché la fonte luminosa è distante), mentre quelli artificiali si diffondono a raggiera nello spazio. Per questo motivo l'oggetto stesso proietterà un'ombra portata più grande se la fonte luminosa sarà più ravvicinata. Inoltre sarà molto importante l'**inclinazione della luce** artificiale che può creare ombre enormi o piccolissime.
L'ombra del personaggio sarà disegnata dai due allievi (che si alterneranno il lavoro) con una matita grassa sui cartoncini attaccati al triedro, cercando di ripeterla e facendole cambiare posizione. Si otterranno cosi delle possibili "scene di vita quotidiana" che vogliono rimandare alle opere degli artisti esposti in alcune sale del museo.

- Una volta che le sagome saranno disegnate si passerà a rifinire il lavoro sul tavolo.
- I disegni verranno poi raccolti insieme da due fili per creare un piccolo librino..

BIBLIOGRAFIA

- Daniel Kurjakovic, *Album – On and Around Urs Fischer, Yves Netyhammer, Ugo Rondinone and Christine Streuli, Partecipating at the 52nd Venice Biennale 2007,* the Swiss Federal Office of Culture, Berne and JRP/Ringier, Zürich.
- *Joëlle Flumet*, Collection Cahiers d'Artistes 2006, Pro Helvetia, Edizioni Periferia.
- Elio Schenini - Santiago García Navarro, *Luca Frei*, Museo Cantonale d'Arte, Lugano, 2010.
- Maurizio Calvesi, *La Metafisica schiarita. Da De Chirico a Carrà, da Morandi a Savinio*, Feltrinelli, Milano 1982.
- Virginia Bertone, De Chirico, Pockets Electa, Milano 1992.
- Elena Tornaghi, *La forza dell'immagine*, Loescher Editore, 2009.
- Ivo Ceccarini, *Composizione della casa*, Hoepli Editore Milano (Quinta edizione riveduta ed ampliata).
- *The human figure by Albrecht Dürer*, 1972, Dover Publication.

NOTA BIOGRAFICA LINDA FONTANELLI

Nata a Firenze nel 1978.
Dopo gli studi presso l'Istituto Statale d'Arte di Porta Romana di Firenze, ottiene il diploma di laurea in pittura e incisione all'Accademia di Belle Arti di Firenze. Successivamente si abilita all'insegnamento di Discipline Pittoriche ed Educazione Artistica e svolge così numerose supplenze nei Licei artistici di Firenze e provincia.

Dal 2003 tiene alcune esposizioni in Italia, ad iniziare dalla partecipazione, ad *Innesti Doc*, collettiva di artisti nell'ambito di *Tuscia Electa*, nel Chianti fiorentino. Nel 2006 espone a Torino, in concomitanza con le Olimpiadi invernali e, nello stesso anno, realizza un'opera per la mostra: *1966-2006 S. Croce 40 anni dopo*, allestita nella Cripta di S. Croce a Firenze. Nel 2009 presenta la mostra *Taxonomicus* presso il *Museo di Storia Naturale di Firenze La Specola.*

Dal 2006 si trasferisce in Svizzera, a Zurigo, dove lavora al Liceo Artistico italo – svizzero *Freudenberg* e dove realizza una mostra di scultura, dal titolo *Ziege*, allestita presso la *Eve Ballmann Homegallery*. Nel 2008 e nel 2012 ha partecipato alla collettiva *Das Kleine Format*, Villa Meier Severini, Zollikon, sempre a Zurigo.

Dal 2009 si sposta nel Canton Ticino, dove attualmente vive e lavora. Ha partecipato nel 2010, all'*Open Art* a Roveredo (Grigioni) e nel 2013 ha esposto alla *Galleria dell'Angolo* a Mendrisio. Nel 2011 ha tenuto il corso di pittura per l'associazione *Atgabbes*, cultura e formazione per persone invalide adulte e il corso di disegno per gli allievi di IV media presso lo CSIA di Lugano (che ripete ogni anno). Dal 2009 insegna Educazione Visiva e Arti Plastiche presso le scuole medie di Cadenazzo.