



PROGETTO EDUCATIVO ANNO SCOLASTICO 2009/10

“GIOCANDO D'ARTE”

Realizzato in collaborazione con



Il girotondo dell'arte

di

DANIELA AMATI e SARA CRIPPA

IL GIROTONDO DELL'ARTE snc (laboratori didattici artistici,
restauri e decorazioni) con sede a Barzago LC.

“L'arte sorpassa l'oggetto, al di sopra
del reale come al di sopra dell'immaginario.
Essa gioca con le cose un gioco ignaro.
Così come un fanciullo nel gioco ci imita,
nel gioco noi imitiamo le forze che hanno
creato e creano il mondo.”

Paul Klee

È bello, per una volta, sentirsi tutti bambini. O almeno crederlo. Di fronte all'arte contemporanea, gli adulti hanno spesso, un senso di disagio come se l'artista comunicasse un aspetto dell'esistenza che non riescono a cogliere fino in fondo. Questo, invece, non accade ai bambini che si avvicinano a dipinti, sculture e installazioni con spontaneità, senza alcun timore. Loro inventano storie, viaggiano con la fantasia e interagiscono con l'opera d'arte in maniera quasi naturale, senza i pregiudizi che condizionano gli adulti.

Infatti gli artisti quando giocano lavorano e quando lavorano giocano.

PREMESSA

L'arte è una partita a scacchi che ci mette di fronte ad un avversario, l'Artista, in grado di sorprenderci attraverso l'utilizzo dei codici linguistici. È l'applicazione delle regole volte a disorientare lo spettatore che si trova spiazzato in base a un sistema dove nulla è esattamente come appare. Ecco, allora, che l'arte tende ad imporre le sue regole invitando lo spettatore a scoprirle.

Tutta l'arte è un gioco?

Probabilmente sì in quanto la vita è gioco e l'Homo, oltre ad essere Sapiens e Faber, è anche Ludens.

Mettere in gioco il gioco è uno degli aspetti fondanti dell'arte del 900' che propone a diversi livelli un processo di simulazione che non è molto diverso da quello delle bimbe che giocano con le

bambole. L'incantesimo dell'arte, proprio come nel gioco, sta nell'illusione, nell'apparenza, nella metamorfosi che separa dal quotidiano e per questo lo supera.

Infatti l'arte contemporanea ha superato definitivamente la barriera tra realtà e artificio, tra corpo fisico e corpo dell'arte in una manipolazione dove l'artista-creatore ha l'illusione di essere onnipotente, proprio come il bambino che si sente re o faraone, pirata o capitano di una nave.

Il gioco, dunque, coincide con l'arte perché non riflette, neanche volendo la vita ordinaria, e solo comprendendo questo aspetto si potrà davvero mettersi in gioco. La novità è nello spirito che crea, non nella natura che è descritta.

Il ludus è la sfida solitaria dell'artista alle convenzioni e questo avviene attraverso impostazioni di un sistema alternativo rigoroso e assoluto. Sono regole che passano attraverso la libertà prima, originaria e creano una situazione di crisi regolata in quanto è possibile "disordinare l'ordine oppure mettere l'ordine in certi disordini. O ancora: presentare un disordine visivo che è la rappresentazione di un ordine mentale."

Si tratta di una dimensione concettuale del gioco dove realtà, fantasia e un innato senso della meraviglia si traducono in forme autonome e originali in cui il gioco è leggerezza in grado d'andare oltre la razionalità del quotidiano.

Lo sapeva bene Melotti che in un suo testo scriveva:

"Nel divertimento delle parti, non piani correttamente giustapposti e palesi, ma piani che, giocando tra loro, danno vita a piani immaginari. Un gioco che, quando riesce, è poesia."

L'ATELIER COME STANZA DEI GIOCHI

L'arte è: un gioco intimo e privato dell'artista, perché l'artista gioca con l'arte un gioco solitario oppure un gioco di compagnia, una partita a scacchi, una puntata alla roulette, una sfida al destino, al caso, un gioco amoroso...

Certamente questa analogia tra arte e gioco, deve la sua formulazione soprattutto all'avvicinamento dell'artista al mondo dell'infanzia e come il saltimbanco rappresenta uno dei volti

dell'artista moderno, così anche nel bambino l'artista vede una delle sue metafore: artista come "figlio della creazione" secondo la definizione di P.Klee.

La relazione tra l'arte e il mondo infantile sta così alla base di molte delle creazioni artistiche del '900', perché l'artista crea dei veri e propri giochi, perché il disegno infantile costituisce una delle fonti principali della figurazione moderna e perché infine come di è detto, la figura dell'artista subisce una trasformazione.

PUNTI ESPLICATIVI DEL PROGETTO:

Il filo conduttore che accompagnerà gli incontri di laboratorio è rappresentato dalla figura di Picasso artista capostipite di tutta l'arte del secolo scorso. Proprio Lui viaggiando attraverso diverse forme d'arte passate, presenti e future, può essere un facile esempio ai bambini per avvicinarsi al concetto di arte e gioco.

Ambientazione del laboratorio: ricostruiamo nello spazio a disposizione un ipotetico Luna Park caratterizzato da diverse figure di artisti contemporanei che trasformano le loro opere d'arte in giochi.

I° INCONTRO

Stimolo iniziale: i bambini di tutte le fasce d'età si avvicineranno al contesto del Luna Park con una prima esperienza ludica: giocheranno con i "quadri" degli artisti presi in considerazione".

II° INCONTRO

- Gioco: MOVIMENTO DEL CORPO

Opera: "Cirque" 1950 Fernand Leger

In queste opere il circo ci guida attraverso gli acrobati, i saltimbanchi ecc... a sperimentare e conoscere le potenzialità del nostro corpo per poi poterle esprimere appieno nel fare artistico e didattico. Quindi l'opera d'arte per il bambino diventa il mezzo per arrivare a maturare il concetto d'immagine del proprio corpo. Lo schema corporeo diventa centro della relazione soggetto - mondo esterno, dal cui equilibrio dipende l'armonia dell'individuo sul piano motorio, affettivo e intellettuale.

III° INCONTRO

- Gioco: INCASTRO DI FORME

Opere: "Spielende Fische" 1917 P. Klee

Attraverso questa opera approfondiamo il movimento precedentemente sperimentato e con l'aiuto del senso visivo e tattile impariamo ad unire vari pezzi per costruire un incastro di forme d'arte. Nel concetto dell'immagine del corpo è fondamentale la percezione del sé che è la base sulla quale le sensazioni provocate dall'ambiente acquistano significato. Il bambino diventa consapevole delle parti del proprio corpo, delle sue posizioni e dei suoi movimenti. Riesce inoltre a rispondere in modo appropriato a sensazioni tattili, visive, uditive e a molte altre sensazioni provenienti dall'esterno.

VI° INCONTRO

- Gioco: OGGETTI IN EQUILIBRIO

Opere: Mobiles di Calder

Dal segno tracciato passiamo all'oggetto costruito nello spazio (scultura). Giochiamo con l'equilibrio degli oggetti. Il percorso permette l'uso e la sperimentazione di diverse tecniche e materiali, stimola la capacità di progettare e costruire. Introduce i concetti di armonia, forma ed equilibrio.

V° INCONTRO

- Gioco: MATERIALI RICICLATI

Opere: strumenti e nature morte in Picasso e nei Cubisti

Impariamo a far arte utilizzando materiali da riciclo che ci circondano costruendo nuovi giochi... Si intende stimolare la capacità d'associazione, di cogliere e formulare metafore, e sviluppare la capacità creativa di trovare sempre nuove soluzioni, la possibilità di raccontare e raccontarsi al di là della comunicazione verbale.

VI° INCONTRO

- Gioco: LA CARTA, GLI ORIGAMI, I LIBRI D'ARTE

Opere: "Prelibri" 1980 - "Sculpture da viaggio" 1950 Bruno Munari

Imparando dai libri-gioco di Munari impareremo e realizzeremo anche noi il nostro libro d'arte giocando con gli origami e le carte.

L'incontro consente di affinare la conoscenza di sé stessi e delle proprie emozioni, di accrescere la propria autostima e di sviluppare capacità interpersonali mediante la produzione di racconti per immagini e parole.

FESTA FINALE

Il laboratorio si conclude con la messa in scena di un'opera d'arte intesa come gioco-finzione della realtà dove il bambino ne diviene l'attore protagonista che consente di sviluppare una capacità di lettura critica e consapevole del testo artistico per coglierne il significato poetico ed espressivo.