



INFORMATIVA LABORATORI DIDATTICI

scuola infanzia, primaria e secondaria di primo grado

“Futurismo”

Palazzo Blu, Pisa, dal 11 Ottobre 2019 al 9 Febbraio 2020

Orari mostra (la biglietteria chiude un'ora prima)

Lunedì – Venerdì 10.00 – 19.00

Sabato – Domenica e festivi 10.00 – 20.00

La cooperativa Kinzica propone un percorso della durata di un'ora e trenta circa che comprende una visita guidata interattiva alle opere esposte e un'attività pratica che servirà ai partecipanti a consolidare i concetti sottolineati durante la visita.

Con il futurismo si assiste alla celebrazione della società moderna ormai totalmente industrializzata, della velocità, dell'energia elettrica. Il movimento e il gesto entrano nelle opere futuriste nel loro ripetersi come progressione dell'accadere creando così un linguaggio concitato e dinamico dove dominano sintesi e stilizzazione. Dinamismo, creatività dirompente e sintesi saranno i concetti cardine che vorremmo quest'anno veicolare attraverso la visita alla mostra e i laboratori.

I laboratori per le scuole superiori sono finalizzati a far interagire lo studente con alcuni degli aspetti di cui si compone il mondo eclettico del futurismo. Durante il percorso in mostra e l'attività laboratoriale i partecipanti saranno guidati a conoscere le strutture compositive del linguaggio visivo, a entrare nella mentalità futurista immedesimandosi nei percorsi di ricerca individuali, ad avvicinarsi alla poetica e alla tecnica di alcuni tra i più grandi esponenti del futurismo che, in nome della modernità, della libertà e del dinamismo, rivoluzionarono il mondo artistico e sociale.

Infanzia

I FIORI DEI SIG.RI DE E BA

I partecipanti al laboratorio si troveranno alle prese con la realizzazione di un giardino tridimensionale utilizzando carta, cartoncini colorati, forbici su un supporto predefinito seguendo le forme pure e i colori tipici dello stile dei due artisti italiani Giacomo Balla e Fortunato Depero. Il risultato finale sarà quello di avere un giardino futurista in classe.

Primaria I° ciclo (classi prima e seconda)

GO! GO! GO!

Le tele di Giacomo Balla rappresentano la velocità usando lo stesso principio usato nei cartoni animati. “Un cavallo in corsa non ha 4 zampe ma 20” e un’automobile? I bambini sperimenteranno la scomposizione dinamica e rappresenteranno il movimento di un’automobile sportiva di altri tempi fissando la serie di sequenze che compongono il suo movimento.

Primaria II° ciclo (classi terza, quarta e quinta)

LINEE+COLORI: GIOCO DI SQUADRA

Nel linguaggio figurativo futurista linee curve e spezzate si incontrano, si intrecciano. Dall’incontro di linee diverse e colori a contrasto nasce il dinamismo. I partecipanti verranno guidati alla realizzazione di un’immagine dinamica combinando e sovrapponendo solo con linee e colori, segni e tonalità differenti.

Secondaria I° grado

LETtERinG FutURIsTA

La moda del Lettering non è un fenomeno di oggi ma ha avuto un grosso impulso proprio durante il Futurismo. Il laboratorio spiegherà qualche trucco utilizzando appositi pennarelli, per realizzare degli slogan secondo la modalità di scrittura dei futuristi.

Responsabili progetto:
dott.ssa Valeria Barboni
dott.ssa Chiara Coronato

Secondaria II° grado

FUTURAP

Dialogo tra paroliberismo e musica contemporanea

Più di un secolo fa nasce il futurismo e, tra le insospettabili eredità che ha lasciato alla nostra società, possiamo citare la libertà del linguaggio e lo spirito provocatorio.

In nome dello sperimentalismo e contro l'accademismo "passatista" una delle prime sfide futuriste è quella di liberare la parola.

Nel 1912 Filippo Tommaso Marinetti pubblica il "Manifesto tecnico della letteratura futurista" in cui elenca i principi di questa nuova letteratura, a cui segue "Distruzione della sintassi Immaginazione senza fili Parole in libertà"; ne scaturiscono opere dirimpanti come “Battaglia Peso + Odore” e “Zang Tumb Tuuum”.

Dirimpanti non solo per il distacco del linguaggio dalle regole di composizione del testo (grammatica, sintassi, punteggiatura, figure retoriche tradizionali), ma anche per la vitalità e il contorsionismo linguistico con cui Marinetti li declamava nelle famose Serate Futuriste, più volte occasione di baruffe e provocazioni nei confronti del pubblico.

"Noi insegniamo infine agli autori e agli attori la voluttà di essere fischiati" scriveva Marinetti nel "Manifesto dei drammaturghi futuristi".

Oggi molti musicisti, in particolare il mondo del rap, costruiscono la propria identità su un uso libero e provocatorio del linguaggio. Il testo rap diventa un mezzo con cui scuotere, punzecchiare o scandalizzare la società, il "pubblico delle prime rappresentazioni" marinettiano.

I ragazzi, durante l'attività laboratoriale, si confronteranno, quindi, con l'opera marinettiana e successivamente verranno invitati a comporre un testo che sia un ibrido tra il paroliberismo futurista e il flusso ritmico rap. Alla fine, non rimarrà che declamarlo, o meglio rapparlo.

Scopo del laboratorio è quello di stimolare i ragazzi a riflettere sulla vicinanza tra passato e presente, assimilando il fatto che molti aspetti della nostra cultura, anche i più alternativi, hanno solide radici in un'epoca che non dovrebbe essere concepita come lontana ed estranea, ma come spunto di riflessione per comprendere lo sviluppo della nostra società e della nostra identità.

PUBBLICITÀ + ATTUALITÀ + MANIFESTO

Diventare un grafico futurista

"Il futurismo nasce con una vera disposizione alla pubblicità, [...] l'abolizione delle tradizionali barriere che separano il quotidiano dalla creatività, ma soprattutto la convinzione di operare nella società del grande numero, in cui si impone un tipo di comunicazione per masse, sono i fattori che spingono Marinetti ad agire in maniera del tutto nuova e spregiudicata" C. Salaris

Il futurismo seppe sfruttare le potenzialità della comunicazione di massa sia in funzione della promozione del movimento stesso e delle personalità che lo componevano, sia al servizio della produzione industriale del tempo.

Il paroliberismo in particolare sviluppa i potenziali inespressi del linguaggio, contribuendo alla creazione di una nuova grafica, ampiamente sfruttata poi nella pubblicità.

Tra i futuristi, Fortunato Depero rinnova i canoni del manifesto pubblicitario riuscendo ad esternare i potenziali comunicativi del lettering, come delle immagini e delle colorazioni. Indicativa è la fruttuosa collaborazione che lo legherà a Davide Campari.

I ragazzi, durante l'attività laboratoriale, saranno divisi in piccoli gruppi ed invitati a progettare e realizzare un manifesto-pubblicità con cui esaltare, anziché un prodotto, un aspetto positivo della nostra vita contemporanea. Gli studenti potranno fare riferimento alla lezione stilistica di Depero, come al paroliberismo marinettiano, che avranno imparato a conoscere attraverso il percorso in mostra.

Scopo del laboratorio è quello di far riflettere sulla nostra società, mai come ora al centro dell'attenzione mediatica soprattutto per tensioni politiche, economiche ed ambientali. I ragazzi dovranno, quindi, riuscire ad estrapolare, dal bombardamento mediatico di notizie prevalentemente allarmistiche e negative, una componente che abbia valenza positiva. Riuscire poi a elaborare il concetto in una forma sintetica e di impatto comunicativo li aiuterà ad approfondire i motivi della loro scelta.

GUIDE PER UN'ORA. DENTRO LE OPERE DEI FUTURISTI

Imparare a leggere un'opera d'arte

L'avvicinamento al mondo dell'arte avviene costruendo un dialogo diretto tra lo studente e l'opera.

I ragazzi, affiancati da una guida, impareranno come si legge un'opera e, diventando successivamente loro stessi critici e guide, riusciranno a dare nuova forma alle opere esposte.

La classe verrà suddivisa in piccoli gruppi, ognuno dei quali concentrerà la propria attenzione su un'opera, organizzando un lavoro di ricerca e di analisi delle strutture compositive del linguaggio visuale. Alla fine, i ragazzi stessi, ribaltando i ruoli, da fruitori diverranno guide e trasmetteranno le informazioni acquisite agli altri compagni.

L'intento è quello di abituare i ragazzi a vedere e valutare meno empiricamente un'opera d'arte, di educarli a una visione non passiva dell'esperienza artistica e di insegnare loro a saper vedere dentro un'opera d'arte un mondo vivo e comprensibile a tutti, punto di partenza per riflessioni, collegamenti con il quotidiano e discussioni.

**Responsabile progetto:
dott.ssa Francesca Pagliai**

MODALITA' DI PRENOTAZIONE

Si richiede la prenotazione con una settimana di anticipo rispetto alla data di visita.
Prenotazione obbligatoria.

Scuole (materne, primarie, secondarie di primo e secondo grado)

Tariffa studente Euro 9,00 (la tariffa comprende: biglietto di ingresso alla mostra + visita guidata introduttiva + laboratorio didattico)

2 ingressi omaggio per gli insegnanti

Durata complessiva (visita guidata e attività laboratoriale) 1 h e 30 minuti

Condizioni generali

In caso di arrivo con un ritardo superiore ai 20 minuti l'attività didattica verrà svolta calibrando il tempo disponibile a totale discrezione dell'operatore. Nel caso si intenda annullare la prenotazione, si prega gentilmente di contattare il centro prenotazione almeno una settimana prima della data prevista.

Per informazioni e prenotazioni

Kinzica Società Cooperativa

Telefono (+39) 377 1672424

Mail info@kinzicacoop.it

CENTRO PRENOTAZIONE UFFICIALE Tel. 050 2204650