

Quaderni di didattica museale  
collana a cura del Laboratorio Provinciale per la Didattica Museale



# Giocare al museo

scoprire i capolavori dell'arte con Claudio Cavalli e Lucietta Godi

a cura di Eloisa Gennaro

Provincia di Ravenna - Settore Cultura  
Laboratorio Provinciale per la Didattica Museale

La seguente pubblicazione raccoglie gli interventi del IX corso di aggiornamento sulla didattica museale “Scuola e Museo” (Ravenna, 11 ottobre - 15 novembre 2002) organizzato dal Laboratorio Provinciale per la Didattica Museale.

*Cura redazionale* Eloisa Gennaro

*Con la collaborazione di* Elisa Amadei e Daniele Carnoli

*Grafica e impaginazione* Massimo Marcucci

[www.sistemamusei.ra.it](http://www.sistemamusei.ra.it)

In copertina: immagini gentilmente concesse dal Centro Culturale “Le Cappuccine” (Bagnacavallo). Le immagini dell’appendice iconografica sono tratte dai seguenti volumi: *Arte nel tempo* (Bompiani, 1996), *Caravaggio* (Nuova Iniziativa Editoriale, 2002), *National Gallery* (Scala/L’Espresso, 2003), *Pinacoteca Comunale di Ravenna: la collezione antica* (Longo, 2001), *L’opera completa di Paolo Uccello* (Rizzoli, 1971), *L’opera completa di Raffaello* (Rizzoli, 1966), *L’opera completa di Seurat* (Rizzoli, 1972), *Vermeer* (Rizzoli/Skira, 2003).

E’ vietata la riproduzione non espressamente autorizzata anche parziale o ad uso interno con qualsiasi mezzo effettuata.

Supplemento n. 2 al notiziario del Sistema Museale “Museo In-forma”, IX, n. 23/2005 (iscrizione al Tribunale di Ravenna n. 1109 del 16.01.1998).

Pubblicazione realizzata  
con il contributo di



FONDAZIONE  
CASSA DI RISPARMIO DI RAVENNA

# Indice

Premessa	7
Guardare un'opera d'arte: attraverso il gioco, i diversi linguaggi e una comunicazione <i>di Claudio Cavalli</i>	9
Temi e punti di vista attraverso cui guardare le opere d'arte: la luce, la forma, il colore, le storie, i sentimenti <i>di Claudio Cavalli</i>	19
Quadri e parole poetiche <i>di Lucietta Godi</i>	25
Aspetti di progettazione su temi come i ritratti e le cose <i>di Claudio Cavalli</i>	33
Raccontare storie tratte da quadri <i>di Claudio Cavalli</i>	37
Musei in gioco. Esperienze ludiche come momento creativo al museo <i>di Alba Trombini</i>	43
Bibliografia	49
Programma del corso	53
Indice delle opere citate nel testo	55
Appendice iconografica	56



## Premessa

Il IX corso di aggiornamento “Scuola e Museo” organizzato per l’anno scolastico 2002/03 si differenzia dalle otto edizioni che lo hanno preceduto in quanto si tratta di un seminario a tema unico, dal titolo “*Scoprire i capolavori dell’arte*”, ideato e condotto in cinque incontri dalla società Clac, ovvero da Lucietta Godi e Claudio Cavalli.

Nel corso del seminario gli animatori hanno preso in esame alcuni casi concreti tratti dai laboratori didattici “*100 capolavori – 100 giochi*”, laboratori pensati e realizzati dalla stessa Clac su celebri opere di pittura datate dal XIV alla metà del XX secolo e allestiti presso le sedi di tre musei artistici appartenenti al Sistema Museale della Provincia di Ravenna nei mesi di ottobre e novembre del 2002.

L’approccio all’arte è un momento chiave dell’educazione, che non può incentrarsi solo su informazioni storico-artistiche ma che deve basarsi su tempi e spazi dedicati ad esplorazioni che tengano conto sia dell’identità e dell’età dei ragazzi, sia delle loro caratteristiche culturali e del contesto in cui vivono. I capolavori infatti diventano affascinanti e suggestivi per bambini e ragazzi se sono resi accessibili attraverso esplorazioni che suscitino curiosità e stupore: ciò è possibile grazie all’utilizzo di giochi, alla narrazione di storie, alla creazione di poesie, all’uso della telecamera o della macchina fotografica, ecc.

A conclusione dei cinque incontri del seminario, Alba Trombini ha mostrato ai partecipanti al corso alcuni esempi di attività ludiche programmate da alcuni musei italiani ed esteri.

Questo quaderno è tratto dall’audio-registrazione delle lezioni del corso, caratterizzate da un linguaggio vivace, spesso fatto di gesti, che è stato impossibile riportare fedelmente sulla carta stampata. Gli incontri infatti sono stati primariamente operativi, fatti di molteplici laboratori e di momenti di riflessione collettiva. La dispensa dunque vuole essere solo una traccia di quanto Lucietta e Claudio affrontano nel corso del loro seminario “*Scoprire i capolavori dell’arte*”, utile per chi ha avuto modo di lavorare con loro ma anche per chi non li conosce, che può farsi un’idea del loro lavoro.



# Guardare un'opera d'arte: attraverso il gioco, i diversi linguaggi e una comunicazione

*di Claudio Cavalli*

Prima di dare inizio al nostro seminario occorre premettere che si tratta di un lavoro di tipo interattivo, che prevede momenti di progettazione e riflessione rivolti a vari musei.

Si presuppone che un capolavoro, un'opera d'arte sia qualcosa che parla a tutti gli spettatori, di qualsiasi età e livello culturale: il colloquio che si instaura tra l'opera d'arte e lo spettatore è dato dal piacere di guardare, dallo scrutare le curiosità che sono nel quadro, dal ricevere suggestioni dall'opera appesa al muro.

Dunque, per provare vere emozioni di fronte a un'opera d'arte non è necessario che una persona posseda un bagaglio storico-critico utile a capire la vera natura dell'opera: i capolavori sono tali perché comunque parlano indipendentemente dal contesto, ovvero dal fatto che lo spettatore sappia chi è l'autore, che tecnica è stata usata, in che periodo storico è stata realizzata ecc. Molti storici dell'arte, molti critici invece sostengono esattamente il contrario, cioè che un quadro possa essere letto e compreso solo da chi ha gli strumenti culturali adatti per farlo.

Tra gli spettatori *privi* di cultura ci sono naturalmente anche i bambini, che però non sono privi della capacità di guardare e di percepire emozioni davanti a un capolavoro. Certamente occorre che tra l'opera d'arte e il contenitore, ossia l'ambiente in cui è esposta, si instauri una mediazione. È evidente che non tutti possono entrare in un museo che conserva ed espone quadri senza ricevere sufficienti informazioni in proposito: la mediazione significa saper creare un apparato comunicativo sufficientemente in grado di dare informazioni suggestive a bambini e ragazzi.

Per esempio il Rijksmuseum di Amsterdam, il museo internazionale dell'Olanda, non ha soltanto pezzi pregevoli, un allestimento e un'illuminazione particolarmente validi, ma ha anche un apparato informativo di valore. Un apparato informativo di valore è fatto non soltanto di minuscole notazioni sotto le opere, ma anche di pannelli che spiegano attraverso parole, grafica, immagini, fotografie ecc. in modo tale che si capisca bene cosa si sta guardando. Comunque anche questo tipo di informazione ha bisogno di mediazione.

La nostra esperienza si colloca in particolare nell'ideazione, nella creazione di strumenti comunicativi che utilizzano da una parte la comunicazione narrativa e dall'altra il gioco: l'invenzione del gioco consente, manipolando naturalmente non il quadro ma la sua riproduzione, di entrare nell'opera e di scoprire con quale materiale è stata realizzata, ossia di comprendere in modo più coinvolgente le regole della pittura ed in particolare del quadro con

cui si sta giocando.

Volendo visitare un museo e scoprire le opere d'arte che espone, dobbiamo essere in grado di inventare dei percorsi e degli approcci attraverso i quali i bambini e i ragazzi ricevano suggestioni. In questo seminario le nostre finalità non sono quelle proprie della scuola: noi ci preoccupiamo soprattutto di creare un rapporto suggestivo tra ragazzi e opere. Quindi non abbiamo come obiettivo - e infatti non è l'obiettivo di questo seminario - quello di dare in mano agli insegnanti gli strumenti attraverso cui i bambini possano ricevere più informazioni; questo eventualmente è un risultato collaterale, ma non il risultato principale da noi cercato. Noi invece vogliamo che i bambini, dopo essere stati al museo, si portino a casa almeno una suggestione, qualche cosa che gli faccia pensare *“mi è piaciuto, con quel quadro lì mi sono proprio divertito, ho trovato qualche gratificazione”*. E questo vale non solo per i bambini bravi a scuola, per quelli che hanno stimoli in casa, che sono figli di un artista, ma vale per tutti, anche per gli scapestrati, perché comunque si offre una vasta panoramica di approcci ludici affinché all'interno dello stesso percorso ci sia un'opportunità per tutti.

Per noi la verifica non è una scheda da compilare ma è data da una sorta di griglia di osservazione: se noi vediamo i bambini che sgranano gli occhi, che stanno ben attenti, che ridono quando c'è da ridere e intervengono quando c'è da intervenire, che stanno impegnati intorno ad un tavolo a fare i giochi nei quali li abbiamo coinvolti, allora abbiamo una risposta positiva. E quando escono dal museo una delle cose che vorremmo sapere è se poi ci ritornano da soli, con gli amici o con la mamma e il papà.

Vi faccio un esempio. Dopo che avevamo incominciato a proporre questi laboratori nella Pinacoteca di Brera a Milano, una cosa che il sovrintendente ci disse è che i bambini tornavano al museo trascinando con sé i genitori, portandoli davanti ai quadri e facendogli fare i giochi che avevano fatto loro con la classe. Il fatto che qualche bambino porti i genitori a vedere un museo perché è bello e divertente, ossia ritorni in modo non generalizzato, è un bel segnale.

Quindi l'aspetto informativo è qualcosa che trattiamo con molta attenzione, legandolo alle suggestioni, perché riteniamo che sia l'aspetto fondamentale: se un bambino non si ricorda di chi è l'opera a noi non interessa, non lo interroghiamo su questo aspetto perché questa è una competenza che resta alla scuola e che la gestisce come crede. Poiché il nostro interesse è creare particolari percorsi, la prima domanda da porsi è: *“Quando andiamo in un museo che cosa guardiamo e, soprattutto, in che modo guardiamo?”*

La domanda non è rivolta solo ai bambini ma anche agli adulti, perché se intendiamo comunicare suggestioni, allora non possiamo sottovalutare il rapporto che c'è tra noi adulti che gestiamo questa comunicazione e il nostro vissuto personale rispetto ai quadri, alle opere d'arte. Allora, come si fa comunicare suggestioni se ciò che guardiamo non ci piace? Anche se siamo dei professionisti, se un quadro che tutti reputano un capolavoro a noi non piace, lo prenderemo in considerazione pur sapendo che le nostre passioni entrano in gioco. In un meccanismo di progettazione il *“mi piace”* o il *“non mi piace”* ha la sua importanza: allora si farà il giro del museo per scegliere

le opere che ci impressionano, che ci emozionano di più, instaurando così un colloquio intimo con l'opera d'arte. Poi però occorre capire come si deve guardare, perché ciò che si guarda deve essere strutturato all'interno di un certo percorso.

A questo proposito, grazie alla nostra esperienza pluriennale, abbiamo elaborato alcuni criteri: ci sono alcuni temi, o punti di vista, prevalenti attraverso i quali la suggestione di un quadro diventa maggiormente evidente ed efficace. Cioè ci sono quadri che si rendono prevalentemente efficaci in quanto raccontano qualcosa, hanno una 'narratività' nelle immagini, nei personaggi, ossia hanno un tema prevalente che coinvolge. Ad esempio un tema coinvolgente nei quadri di Caravaggio è la luce: la drammaticità di certe scene infatti è espressa attraverso uno schiaffo di luce molto forte, senza il quale non ci sarebbe una drammatizzazione così efficace. Altri temi prevalenti sono i colori ed i loro contrasti, cioè l'efficacia cromatica, le figure, la composizione ecc.

Qui entrano in campo aspetti di soggettività perché non tutti guardiamo nella stessa maniera. Questi grandi temi sono quindi degli elementi che ci danno uno spunto per stabilire come guardare i quadri, sono strumenti per poter stabilire come creare una prima comunicazione con i nostri destinatari, con i nostri bambini. Ci sono poi altri temi, intrinseci alla pittura stessa, come le nature morte, i paesaggi, i ritratti. In generale ci sono temi che offrono maggiori opportunità rispetto ad altri perché creano giochi di forma, di colore, giochi su storie, teatralità, drammaturgia. Poiché è molto difficile dare in mano agli insegnanti gli strumenti senza fare casi concreti, lavoriamo ora concretamente su un'opera d'arte per applicare i principi appena spiegati.

Ipotizziamo che nella vostra scuola arrivi in prestito un capolavoro, ad esempio la Pinacoteca di Brera vi presta *Lo sposalizio della Vergine* di Raffaello (fig. 1) a patto che in classe vengano fatti dei percorsi suggestivi. Cosa diciamo di questo quadro? Da dove incominciamo? È evidente che partiamo da quelle che sono le nostre impressioni. Noi abbiamo parlato prima di criteri tematici: quali sono secondo voi gli elementi tematici prevalenti in questo quadro? I personaggi, l'architettura, la storia, i colori? Il tema prevalente del quadro è sicuramente rappresentato dai personaggi, cioè dalla teatralità. Ricordate che in ogni quadro, oltre al tema, esiste uno stupore principale, una curiosità, un qualcosa di particolarmente intrigante da cui far partire la prima comunicazione. Questo elemento di curiosità, di stupore che ognuno avrà individuato guardando l'opera deve essere trasformato in una comunicazione di trenta secondi, ossia le prime cose che voi direte ai ragazzi per presentare il quadro si devono basare sulle suggestioni che avete elaborato. Vi chiedo di provare, e mi raccomando, in non più di trenta secondi.

Ecco, uno di voi mi dice che guardando il quadro gli sembra che qualcuno debba entrare nella porta raffigurata in fondo: questo è un elemento di curiosità che però bisogna saper comunicare nel modo giusto ai bambini, ossia dovete riformularlo in maniera diversa, più accattivante. Qualcun

altro suggerisce di iniziare chiedendo ai ragazzi che relazione ci sia tra i personaggi e la porta in fondo. A questo proposito, per presentare un quadro io consiglio sempre di evitare le domande perché gli interrogativi richiedono una risposta: e perché mai dovrebbero rispondere i bambini e non essere invece noi a comunicare? Questo è uno dei problemi da porsi, ossia cercare di creare una comunicazione che sia propositiva.

Potremmo pensare di parlare della figura del sacerdote posto al centro della scena: così facendo si entra subito nel cuore della storia raccontata dal dipinto perché si tira in ballo un personaggio che non si può semplicemente descrivere ma che va messo in azione. In generale bisogna evitare di comunicare cose che i bambini vedono già da soli: ciò che diventa intrigante per un bambino è invece come gli fai vedere una certa cosa. Possiamo considerare il fatto che i personaggi in primo piano siano tutti raggruppati, e questo è un elemento interessante: io porrei l'attenzione sul fatto che quasi tutti stanno guardando qualcosa in particolare, al centro della scena. Ecco, qualcuno suggerisce di dire che non si capisce cosa stanno guardando quasi tutti i personaggi, forse un anello.

Dunque, ancora una volta stiamo andando verso la storia che il quadro racconta: allora il tema prevalente di questo quadro sarà la storia che ci racconta? Continuiamo ad esaminare il dipinto: i personaggi sono tutti riuniti in gruppo eccetto un ragazzo che sta compiendo un gesto strano, ossia sta spezzando col ginocchio un bastone; questo personaggio appare dunque intrigante e l'ascoltatore entra dentro questa dimensione, nel "cosa sta accadendo?". Alla fine ci accorgiamo che il tema principale di questo quadro, in una comunicazione per bambini, è la storia che racconta, che tra l'altro è una storia interessante perché è la storia di un matrimonio di una ragazza ebrea di 13 anni, Maria, con un vedovo, Giuseppe, che era stato pescato nel gruppo da questo grande sacerdote barbone. In questa maniera si crea un canale di relazione tra i bambini e il capolavoro di Raffaello. Entrando nel museo noi possiamo addirittura fare un indovinello, nel senso che raccontiamo questa storia e quindi i bambini devono individuare il quadro di cui abbiamo parlato tra i tanti quadri esposti.

Io vorrei adesso farvi riflettere sul percorso che abbiamo fatto tutti assieme: siamo partiti guardando il quadro, ossia siamo partiti dalle suggestioni che ciascuno ha provato guardando il quadro, e dopo abbiamo cercato di capire quale era il tema dominante. Ognuno ha espresso le proprie suggestioni, ma quando si guarda un quadro e si deve costruire un percorso è meglio essere in gruppo, perché ci sono diverse competenze che devono essere socializzate e inoltre ci debbono essere differenti punti di vista. Vi do tale suggerimento perché questa è anche la nostra esperienza: noi inizialmente inventiamo i giochi personalmente ma in un secondo momento ne discutiamo tutti insieme, proprio perché il confronto dà maggiori possibilità.

A questo punto facciamo un'esercitazione formando gruppi di 5-6 persone e ciascun gruppo lavora su uno di questi tre pannelli: vedete che ogni pannello presenta un insieme di opere sullo stesso tema, la natura morta, la battaglia, il paesaggio. Allora, il gioco della suggestione consiste

nel fare un'operazione simile a quella che abbiamo fatto tutti quanti insieme con lo *Sposalizio della Vergine* di Raffaello. Cioè analizzate in gruppo un pannello a scelta, vedete quali sono le suggestioni, individuate quello che può essere il tema prevalente, poi su questo tema trovate qual è la curiosità, lo spunto, l'elemento di partenza, lo stupore da cui cominciare; dopo di che formulate una primissima comunicazione per i bambini, non più lunga di mezzo minuto. Riassumendo, il vostro lavoro consiste in questo: dopo che avete discusso insieme davanti alle opere, agli altri gruppi raccontate, fate la presentazione del pannello in trenta secondi. Prego, ascoltiamo un vostro lavoro.

Primo gruppo: "Noi abbiamo osservato le nature morte. Il primo impatto è stato quello di pensare che hanno in comune le brocche e che si intravedono le stagioni. Allora proponiamo di dire alla classe che ci sono tre immagini che ci fanno capire che c'è un signore che ha fatto tanti vasi, uno con fiori, uno con fiori azzurri e un altro che si è dimenticato di decorarlo, lo ha fatto bianco. Si è dimenticato o l'ha fatto apposta? Questi vasi serviranno per contenere acqua, sono tutti nello stesso ambiente, nella stessa casa? È una casa coi mobili scuri, sul tavolo ci sono cipolle, frutti e l'altro è uno spazio dove ci sono una bottiglia e una ciotola. Nella vostra casa c'è una brocca uguale a questa, in quale mobile sta?"

Bene, il primo gruppo ha parlato per oltre due minuti, vediamo di sintetizzare un po'. Io partirei così: un dromedario, una brocca, alcuni fiori e una brocca senza niente, ci sarà l'acqua o non ci sarà l'acqua, forse sì, dipende, quanto e come bere. Nella vostra presentazione, prima, avete messo troppi argomenti insieme, invece è solo uno quello che deve intrigare i nostri visitatori a guardare questi tre temi. Ciò che voglio farvi capire è questo: quando comunichiamo dobbiamo entrare subito in argomento, presentando qualcosa che lo spettatore - avendo davanti il quadro - comincia subito a cercare, a relazionarsi con esso. Ma noi daremo non solo questo *input*, ma anche un elemento emotivo che è l'intrigo. Questo è sufficiente per partire e solo in un secondo momento possiamo domandarci chi era il padrone di quel tavolo, oppure chi si è alzato da questo tavolo ecc.

Affrontiamo ora con attenzione il tema specifico della narrazione: come raccontano le storie i quadri? Ci sono infatti quadri che raccontano storie e noi dobbiamo capire come le raccontano, ossia prima di arrivare ad essere narratori di storie a partire dal quadro, dobbiamo cercare di vedere come queste storie vengono raccontate dai quadri.

Vedete su questo pannello la riproduzione di un affresco di Giotto, *Cacciata dei diavoli da Arezzo*, tratta dalle *Storie di san Francesco* della basilica superiore di Assisi. È una storia che ritroviamo in letteratura perché fa parte della *Leggenda Aurea*, però a noi interessa innanzitutto vedere come Giotto dipinge quest'affresco, e solo dopo leggeremo il testo. Ci sono quadri che non hanno alle spalle una storia letteraria, cioè esiste una storia raccontata ma non è una storia letteraria, magari il testo letterario si è perso. Riflettiamo dunque su questo dipinto, per esempio chiedendoci che cosa ci ispira sul piano dell'atmosfera.

Se guardiamo i colori notiamo che sono quasi tutti colori chiari: c'è del rosso, del giallo, del verde, del bianco. Vi invito ad esprimere le vostre opinioni, ossia vi chiedo che atmosfera respirate e se il dipinto fosse un genere letterario che genere sarebbe? Qualcuno dice che sarebbe una fiaba: in effetti questo racconto è molto fiabesco, la traduzione che ne fa Giotto è molto colorata, d'altra parte lui è il primo grande narratore popolare che usa il cromatismo. Se lo mettiamo in relazione col testo letterario notiamo che questo è estremamente scarno: racconta infatti che frate Francesco, venuto a sapere che i demoni erano entrati nella città di Arezzo, prese con sé un compare, frate Leone, si recò ad Arezzo e iniziò a gridare ai demoni di andarsene via, ed i demoni, assordati, se ne andarono.

Il racconto che fa Giotto invece è molto più ricco: i demoni sono dipinti con ali da pipistrello, pelosi, con gli artigli, insomma sono veramente mostriciattoli fiabeschi. Cosa altro vediamo in questo dipinto? Per esempio che Francesco d'Assisi, come in tutti i cicli di affreschi, è rappresentato alto, biondo e con gli occhi azzurri, mentre nella realtà era un uomo moro, piuttosto basso e con le sopracciglia cespugliose. Dunque questa operazione è un elemento che va a rinforzare il discorso fiabesco, diventata una sorta di operazione 'disneyana' perché c'era bisogno di un eroe, di un personaggio glorioso e non di un santo basso con le sopracciglia nere.

Vedete bene quindi come il racconto del dipinto si allontana dalla storia agiografica e miracolistica, come è molto più ridondante. È una storia quella del dipinto che dunque ci consente di raccontare una fiaba, e possiamo partire prendendo spunto da più elementi: ad esempio dal fatto che i mostri si erano impossessati della città e che con il loro arrivo tutti erano scappati via tranne tre persone, di cui due che parlottavano fra loro domandandosi cosa facevano quei due frati là fuori le mura della città e uno che cercava di uscire da Arezzo con l'asino recalcitrante.

Questi dettagli evidenziano un altro aspetto narrativo tipico di Giotto: rispetto alla scena principale egli mette sempre piccole cose in giro, come ad esempio la pecora che guarda il pubblico ecc. In questo caso noi sappiamo qual è il testo letterario, ma sicuramente se vogliamo raccontare la storia stando davanti all'affresco dobbiamo misurarci soprattutto con la storia di tipo fiabesco, sottolineando la coloritura della narrazione, il fatto che tutto si pone in modo interessante e curioso, che tutto è consentito da questo tipo di atmosfera.

Abbiamo analizzato questo dipinto per capire come la storia di san Francesco viene raccontata, ossia l'abbiamo rapportata, a partire dall'atmosfera che si respira, ad un genere letterario. Abbiamo visto che il tipo di racconto che fa Giotto è un tipo di racconto colorato, che sposta la storia in un mondo fiabesco: non è in assoluto una struttura narrativa fiabesca perché mancano i simboli, mentre qui abbiamo un personaggio concreto; tuttavia si va a toccare il mondo del meraviglioso, un posto dai colori più belli che nella realtà.

Precisiamo una cosa: noi dobbiamo tenere conto anche dei fatti fondamentali che il quadro racconta, selezionando una scena o mettendo in quella scena tutti gli elementi che servono per richiamare alla memoria

quella storia. Ad esempio Giotto prende dal racconto letterario il momento in cui Francesco caccia i demoni, ma non dice nulla sul viaggio che ha fatto per arrivare ad Arezzo né su quello che succede dopo, il quadro ci descrive soltanto questo momento qua. I quadri sono statici mentre la storia è dinamica, si muove nel tempo, quindi capite che ci possono essere due modalità di comunicare, molto distanti l'una dall'altra. Quando guardo il dipinto posso fare riferimento all'atmosfera che mi suggerisce, quando invece racconto la storia descrivo dei movimenti, sposto i personaggi, quindi è evidente che occorre fare riferimento alle suggestioni primarie.

Consideriamo ora un altro quadro, la *Battaglia di San Romano* di Paolo Uccello. Come ci comportiamo di fronte a questo dipinto? Si vede una battaglia ma cosa sappiamo di questa battaglia? È la battaglia di San Romano, quella in cui morì un cavaliere solo perché cadde da cavallo. Questa storia la conosciamo noi, ma in realtà guardando il dipinto, con il fondo così scuro e tutte queste lance, cosa possiamo dire? Partendo da questa atmosfera, volendo confrontare la storia dipinta con un genere letterario, a quale faremmo riferimento? L'epica cavalleresca non direi, qui siamo in presenza di un'azione in corso. Neanche possiamo ispirarci a una favola, né possiamo raccontare un giallo perché ci sono troppe lance e troppi cavalieri, sarebbe forzato. Qui c'è piuttosto un'atmosfera che viene suggerita, e quando si ha un'atmosfera in una storia è come avere un nucleo poetico narrativo di fondo. Il luogo narrativo in cui muoversi ci viene dunque suggerito: qui non ci possiamo divertire, non c'è nessuno che ride, che sghignazza, sono tutti quanti calati nell'atto di muovere una battaglia. Potremmo solo finire la storia ridendo, raccontando che alla fine qui ne è morto solo uno.

Quanto conta lo sfondo chiaro o lo sfondo scuro? Secondo voi se il dipinto avesse un fondo chiaro conserverebbe questa stessa atmosfera? Questa è una curiosità interessante ma non è semplice rispondere, bisognerebbe guardare il quadro cambiando il colore dello sfondo, giallo o rosso o blu. Se voi avete visto il film *Kagemusha* di Akira Kurosawa, ci sono scene con tante lance e il regista gioca con fondali e con cieli diversi, creando delle suggestioni molto belle. C'è un rapporto stretto tra narrazione e cinema, tra un racconto e la rappresentazione cinematografica, e comunque anche quando noi raccontiamo con le parole dobbiamo introdurre immagini, cose che accadono, personaggi che si vedono, ossia tutto ciò che è movimento narrativo lo dobbiamo creare noi e pensare per immagini in maniera cinematografica è una cosa che ci aiuta molto.

Facciamo un altro esperimento. Prendiamo adesso in esame un quadro che non racconta nessuna storia: si tratta della *Donna con brocca* di Jan Vermeer (fig. 2), dove vedete non c'è proprio nessuna storia. È allora possibile raccontare una storia davanti a un quadro che non racconta nessuna storia? Possiamo fare una *fiction*, però ancora una volta notiamo come il quadro ci può suggerire comunque una storia. Io non voglio dire che i quadri per forza raccontano storie, come non voglio dire che il raccontare storie sia una prerogativa di importanza fondamentale nel rapporto tra il

quadro e il bambino. Perché estremizzando questo discorso si finisce a raccontare storie anche davanti ai quadri astratti.

Ora qui è evidente che non esiste una storia, però io voglio lavorarci sopra con voi per puntualizzare meglio il discorso che facevo prima. Che cosa vuol dire fare una *fiction* su un quadro che non racconta una storia? È come fare un'operazione letteraria, come ha fatto la scrittrice americana Tracy Chevalier, che ha scritto un romanzo stupendo su Vermeer. Il romanzo *La ragazza con l'orecchino di perla* effettivamente rispetta storicamente tutte le notizie date, ma riesce a rispettare anche tutte le atmosfere e i nuclei poetici dei quadri di Vermeer, ci dà anzi un *input*, pur essendo un romanzo, straordinario per rivedere i quadri che compaiono all'interno del racconto.

Allora adesso facciamo un gioco narrativo, ossia ci divertiamo a raccontare una storia su questo quadro di Vermeer che è impossibile da raccontare. Cominciamo ancora una volta dall'atmosfera per stabilire un elemento poetico a cui rifarci. Che atmosfera c'è? Mi dite delicata, intima, morbida: va bene, allora cominciamo a chiederci cosa sta guardando la ragazza, se sta aspettando qualcuno, in quale stanza della casa sta, se questo studio è il suo o di qualcun altro, ad esempio del marito. Allora, per fare il punto, diciamo che lei è sposata e sta nello studio del marito, sta guardando fuori dalla finestra aperta e aspetta qualcuno. Dobbiamo cercare di stabilire una serie di contesti anche in relazione all'atmosfera intima che si respira.

Continuiamo a porci domande: questa stanza si trova al primo, secondo o terzo piano? Diciamo che si trova al primo piano. Ed è una casa isolata o all'interno di un paese? Direi in un paese. Inoltre chiediamoci perché sullo sfondo c'è una carta geografica: forse perché il marito è un viaggiatore, un marinaio o un mercante, magari olandese. Lei è una persona borghese e il marito è fuori paese. Allora lei chi sta guardando? Chi è che sta arrivando, l'amante? Oppure sta arrivando un personaggio che porta una lettera? Adesso vi svelo un trucco: se si aspetta una lettera la storia diventa molto lunga da continuare, invece il suggerimento che deve dare il narratore, come diceva Italo Calvino, stabilito che abbiamo un contesto, un personaggio e uno scenario, è quello di fare entrare in campo un antagonista, e che sia un antagonista robusto affinché si crei un episodio, un accadimento in contrasto con quanto esiste, altrimenti non c'è storia, non c'è narrazione e noi continuiamo a divagare senza arrivare da nessuna parte, e questo è assolutamente il contrario del narrare. Se c'è un amante mi sta bene perché vuol dire che scoppia qualcosa, se c'è una lettera la storia si allunga perché dobbiamo chiederci di chi è la lettera, o cosa c'è scritto nella lettera, che è meno interessante. In ogni caso, vi state rendendo conto che anche di fronte a questo quadro possiamo raccontare una storia.

Possiamo chiederci ad esempio cosa sta accadendo in questo paese mentre il marito è via nelle Indie. Lei guarda fuori, sta aspettando qualcosa o qualcuno, e dobbiamo dire cosa o chi perché diversamente non diamo un'interpretazione chiara di questa scena che fa parte della nostra storia.

Il marito se ne è andato da tempo e la donna sembra avere una romantica conoscenza di questo personaggio che passa in strada e alza gli occhi per guardarla. Possiamo pensare ad un loro appuntamento quotidiano ma ecco che torna il marito mentre l'altro sta passando sotto casa, il marito vede che la finestra del piano di sopra è aperta. Che succederà? A voi il finale.



# Temi e punti di vista attraverso cui guardare le opere d'arte: la luce, la forma, il colore, le storie, i sentimenti

di *Claudio Cavalli*

Nell'incontro precedente abbiamo affrontato il tema di come guardare i quadri sotto il profilo narrativo, nel senso di come si fa a capire ciò che nel quadro c'è di suggestivo, di intrigante, e dunque aprire un discorso di comunicazione con i giovani spettatori.

Continuiamo a trattare questo argomento aiutandoci con ingrandimenti di opere d'arte. Vediamo ora il dipinto di Paolo Uccello raffigurante *San Giorgio e il drago* (fig. 3), del 1450 circa, molto interessante da un punto di vista narrativo, ossia del racconto. Tutti conoscono la storia, che è stata tramandata per iscritto: in quel territorio viveva un drago, che assaliva ogni essere vivente e che un giorno entrò nel castello del re, catturò la principessa e se la portò via. Il drago non mangia la ragazza ma la tiene prigioniera in una grotta; allora il re disperato per la perdita della sua unica figlia chiama san Giorgio – cavaliere senza macchia e senza paura - che uccide il drago e salva la principessa.

Paolo Uccello rappresenta in un suo dipinto questa storia, e in particolare il momento culminante, cioè il duello tra il drago e san Giorgio: san Giorgio con la lancia infilza il drago e questo abbassa la testa. Adesso è necessario lavorare con voi per capire che storia ci racconta il pittore. La volta scorsa avevamo parlato del legame che c'è tra i quadri e i generi letterari, perciò ora cerchiamo di analizzare l'atmosfera di questo quadro, le suggestioni, il sentimento e nello stesso tempo la composizione dell'immagine per capire tra i tanti modi possibili di raccontare una storia qual è quello adottato da Paolo Uccello.

Cominciamo guardando a sinistra, ossia la principessa: che caratteristiche ha? Sembra statica, mettendola in relazione col drago sembra assolutamente calma e tranquilla, quasi che sia lei ad aver catturato il drago e non viceversa. Dunque, abbiamo da una parte questa algida principessa, ripresa di profilo, col suo ricco mantello perfettamente a posto. Il drago invece che caratteristiche ha? Mi dite che è terrificante, ha gli artigli ben in vista, la bocca spalancata, eppure io vedo che ha due occhi quasi mansueti. È morto questo drago? Non ancora, manca poco, si vede dallo sguardo. Guardate le ali, potete esprimere un giudizio sulle ali, vi piacciono? Sembrano ali di farfalla, ed è raro trovare un drago con delle ali così.

Dietro, invece cosa abbiamo? C'è una caverna, che si presenta misteriosa più che spaventosa, l'atmosfera più che incutere paura sembra quasi grottesca. Andiamo a vedere ora il cavaliere, se lo guardate bene è molto bianco, cosa sta facendo? Ha la lancia ma non c'è sforzo fisico; e il suo cavallo cosa fa? È nel momento in cui dà l'assalto ma la sensazione è che

sembra sospeso, come se fosse una sorta di scultura, quasi pietrificato. C'è poi qualcosa nella parte superiore del quadro, sopra la testa di san Giorgio: c'è una spirale nuvolosa, un addensarsi di nuvoloni da tempesta proprio tutti sopra la testa del cavaliere, quasi a sottolineare che è tutto sulle sue spalle. Guardiamo ora in basso: cosa sono le piante che si vedono sul terreno? È una vegetazione ambigua, osservando i dettagli si scopre che ci sono piante che prendono la forma dell'arbusto e non del prato basso.

Allora, cosa ci fanno pensare tutti questi elementi? Intanto c'è una principessa che anziché essere prigioniera sembra tutt'altro; poi san Giorgio che è quasi rigido in quel gesto d'attacco. Di fatto c'è una simbologia, tutta la costruzione ha una sorta di significato simbolico. Il male rappresentato dal drago non è del tutto brutto, presentando infatti aspetti terrificanti e aspetti affascinanti, elementi fantastici e elementi reali: quest'insieme può avere un effetto suggestivo sulla principessa, tant'è vero che lei non sembra prigioniera, bensì tiene la corda lenta.

Il dipinto potrebbe essere quindi la rappresentazione di tutta l'umanità, attratta in qualche modo dal male, l'eterna rappresentazione della lotta tra bene e male. Il drago è colpito ma non muore, è ben vivo; vedete che lancia entra dentro il corpo ma non lo passa da parte a parte, dunque sicuramente è un colpo importante ma non mortale. Notiamo anche che un elemento misterioso e minaccioso come la tempesta, infonde una sorta di peso che sembra ricadere tutto su san Giorgio.

Detto questo, noi ci troviamo in presenza di un soggetto che può essere trattato in tantissime maniere: il tema di san Giorgio e il drago possiamo inserirlo tra la fiaba e il racconto mitico, ma se vogliamo essere coerenti con l'atmosfera e la proposta pittorica di Paolo Uccello cosa scegliamo, quale genere è il più adatto? Secondo me la fiaba, l'eterna lotta fra il bene e il male. Perché tutto resta sospeso: un racconto che poteva essere di tipo cavalleresco Paolo Uccello lo trasforma in un racconto mitico, in cui il cavaliere è un eroe, sottolineando tra l'altro che è un eroe senza macchia e senza paura, a differenza degli altri eroi che potevano essere senza paura ma certo non senza macchia. Il pittore ha scelto una rappresentazione che nasconde i vizi, ma che è anche un invito a non guardare genericamente, presentando ad esempio una principessa prigioniera con una catena così lunga e lenta.

Adesso vi mostro un modo di lavorare con le fotocopie di opere d'arte. Oggi siamo nella Pinacoteca Comunale di Ravenna e io ho scelto la *Crocifissione* di Antonio Vivarini (fig. 4). Quante storie ci sono in un quadro? Un'operazione che nella nostra esperienza facciamo per identificare tutte le storie presenti in un quadro, ossia in questo caso per identificare quanti possibili racconti si trovano all'interno del soggetto principale che è la crocifissione, noi la facciamo così: inquadrando come se fossero tanti quadri separati tutte le storie che possono essere considerate autonomamente suggestive, o comunque alle quali si può dare un titolo, una definizione.

Come vedete abbiamo ritagliato dal dipinto originale tanti piccoli quadri, che sono tutte diverse inquadrature. Guardate bene, ciascuno, chi più e chi

meno, può essere un quadro a se stante: persone che giocano a dadi, un paesaggio, un cavaliere in viaggio ecc. Per ognuna di queste inquadrature possiamo domandarci cosa succede, cosa stanno facendo i personaggi, perché sono lì, insomma tutto ciò che ci fa dire che sono quadri indipendenti. Si tratta dunque di un'operazione di identificazione, a partire dal cercare di capire come è possibile sezionare il quadro, le diverse inquadrature e le forme che possono assumere, quadrate o rettangolari, tali per cui queste sezioni siano significative.

Le varie inquadrature non sono fatte a caso, le si cerca con una certa attenzione, scegliendo tra una sezione piuttosto che un'altra. Ad esempio, voi potete scegliere se fare un'inquadratura a figura intera o con un primo piano: è un po' come applicare il linguaggio cinematografico o meglio il linguaggio fotografico alla visione di un quadro. Naturalmente con le macchine fotografiche facciamo fotografie esattamente come le vogliamo noi, quelle che ci interessano, selezionando l'inquadratura.

Adesso, a gruppi di tre o quattro persone farete un lavoro sulle fotocopie tratte dalla *Crocifissione* di Vivarini. La domanda è questa: quante storie si possono rilevare all'interno di questo quadro? Attenzione, se si mettono in relazione due personaggi significa che c'è un motivo. Qui abbiamo selezionato un primo piano di un bambino, magari perché il bambino sta facendo un gesto particolare, può essere visto come un ritratto. Dopo aver individuato tutte le inquadrature, solo allora le ricongiungeremo: grazie a questa attenta esplorazione, che ci permette di notare moltissimi particolari, saremo in grado di guardare in modo diverso al nostro quadro. Stiamo facendo questa operazione delle inquadrature non soltanto per stabilire quante storie ci sono in un quadro, anche se questa è la cosa più importante, ma anche per cercare le inquadrature che abbiano una loro autonomia, ossia dobbiamo cercare di imparare a tagliare un'inquadratura nel modo giusto.

Questo lavoro di sezionare un quadro in tanti quadri l'abbiamo fatto anche con lo *Sposalizio della Vergine* di Raffaello: qui vedete il sacerdote, un gruppo di donne, un gruppo di giovani, un mendicante che cerca l'elemosina, paesaggi, una struttura architettonica, ecc.

Questo gioco l'abbiamo fatto anche con l'*Adorazione dei Magi* di Gentile da Fabriano: è una grande tavola del 1422 circa, conservata a Firenze agli Uffizi, in cui accanto al tema principale della natività troviamo naturalmente i re magi più tutta una serie di personaggi, di avvenimenti, di architetture. C'è tutta una serie di inquadrature che bisogna abituarsi a vedere. Se guardiamo bene, vi dico che da questo dipinto si possono ricavare dalle dodici alle sedici inquadrature diverse: primi piani, campi lunghi e campi medi. Provate anche voi.

Di quadri ce ne sono di diverso tipo: abbiamo visto quadri con grandi scenari e piani medio-lunghi, ma ce ne sono altri come i ritratti. Anche in presenza di ritratti si può fare il gioco delle inquadrature, solo che si tratta di vedere i dettagli, come ad esempio le luci, gli oggetti presenti nell'ambientazione, dettagli che presentano tutti gli elementi utili a ricostruire una storia.

A questo proposito vediamo insieme il quadro *Il ritratto dei coniugi*

*Arnolfini* (fig. 5) di Jan Van Eyck, pittore fiammingo del Quattrocento. Giovanni Arnolfini era un commerciante italiano trasferitosi in Belgio. Cosa notiamo nel dipinto? Innanzitutto questi strani zoccoli in basso a sinistra e le ciabattine rosse sotto al divanetto, poi il movimento in primo piano e l'ordine in secondo piano, il cane. È dunque rappresentata la vita quotidiana dei coniugi, un ambiente vissuto. Poi notiamo in fondo sulla parete uno specchio che riflette i coniugi; sembra che ci sia anche una terza persona, probabilmente il pittore stesso; c'è anche una scritta sullo specchio, però non riusciamo a leggerla. Ci sono alcune arance appoggiate sul mobile e ce ne è una sul davanzale. Dunque, non è rappresentata una semplice camera da letto: lei è incinta, l'arancia rappresenta la fecondità, il cane nella stanza da letto è simbolo della fedeltà coniugale.

Facciamo ora lo stesso lavoro su un altro dipinto che si presta allo scopo, ossia individuiamo gli elementi presenti nel quadro *Il cambiavalute e sua moglie*, di Quentin Metsys. Abbiamo sempre un marito e una moglie, uno specchio che riflette una finestra e un volto, alcuni libri, anelli, ancora un'arancia. Come sono rappresentati i due personaggi? Lei sfoglia un libro, lui conta i soldi; notiamo da parte loro una sorta di non esibizione della ricchezza che è invece evidente, perché il loro mestiere – fare prestito ad usura – è ai confini dell'etica.

Adesso invece facciamo un'operazione sotto certi aspetti un po' più complessa, che è un'ulteriore modo di guardare il quadro in maniera narrativa, però usando il linguaggio cinematografico. Esaminiamo a questo proposito un quadro del Seicento: lo scenario diventa teatrale, l'inquadratura è di tipo teatrale in quanto i personaggi presentano le loro facce e i loro muscoli, le espressioni corporee e le espressioni dei sentimenti.

Prendiamo Caravaggio, in particolare la *Vocazione di san Matteo* (fig. 6), che si trova a Roma nella chiesa di San Luigi dei Francesi. Ci sono sette personaggi, cinque intorno al tavolo e due in piedi sulla destra; il fondo è sostanzialmente scuro, illuminato da un fascio di luce: cinematograficamente una scena di questo genere non è funzionale. Il gioco che dovete fare consiste nello scegliere sei diverse inquadrature e poi metterle in successione logica, cioè dovete costruire una sorta di racconto cinematografico.

Sentiamo un primo gruppo: “la prima inquadratura è i due ragazzini in mezzo alla luce, la seconda è un primo piano di Gesù, la terza è il primo piano della mano che indica, la quarta è la figura vicina a Gesù, la quinta è l'uomo con la barba che fa il gesto di indicare, la sesta è la quinta inquadratura allargata fino a far vedere anche Matteo”.

Va bene, il racconto che fate parte dai due personaggi che stanno guardando stupiti i due personaggi entrati in scena sulla destra, poi arriva un bagliore di luce, compare Gesù, un altro personaggio, le due mani. La terza inquadratura in realtà fa vedere solo la mano, però attenzione, se fate vedere il primo piano di un dettaglio dopo, in qualche maniera, dovete far vedere che dettaglio è, perché lo spettatore altrimenti non capisce dov'è, cos'è. Diciamo che in questo quadro ci sono molti dettagli ‘cinematograficamente’ forti: il ragazzo che conta i soldi, la mano che indica qualcuno seduto al

tavolo, e anche la mano che dice “chi, io?”. Attenzione a montare i dettagli nell'ordine di importanza dell'evento. Notiamo che Gesù non indica con un dito dritto, la sua mano ha il dito molle: questo gesto non vuole essere infatti perentorio ma è un gesto che chiede “per favore”. Allora, in questo caso, il dettaglio vuole proprio sottolineare questo comportamento, che però non è facilissimo da interpretare; allora se facciamo un primo piano e basta vediamo una mano che indica di cui non è semplice coglierne il senso.

Sentiamo un altro gruppo: “La prima inquadratura è composta dai due personaggi sulla sinistra, cioè Matteo e un compagno, la seconda dalla finestra con la luce, la terza dal ragazzino col pennacchio che guarda la luce. La quarta invece si allarga ad inquadrare anche il ragazzo di spalle: in primo piano il ragazzino, e in piano americano quell'altro; la quinta inquadratura è la figura di Gesù, infine la sesta è il personaggio che indica”.

Dunque, come avete visto c'è una storia da raccontare, ossia il momento in cui Cristo appare nella stanza dove c'è il gabelliere Matteo con i suoi compagni e lo invita a seguire la sua vocazione. Dobbiamo raccontare il fatto che Gesù chiede proprio di questo personaggio qua, dobbiamo inquadrare il protagonista e avere come strumento guida la luce che proviene dalla stessa direzione di Gesù e che ci dà la dimensione visiva della storia. Sicuramente dobbiamo far vedere il vero protagonista, Gesù. Ma come lo dobbiamo inquadrare? Se scegliamo un primo piano gli diamo la giusta importanza, ma dobbiamo anche far vedere che chiede dov'è Matteo, e lo fa con un gesto della mano che deve obbligatoriamente essere messo in evidenza. La terza inquadratura obbligatoria sarà il fascio di luce. Ecco, tre inquadrature su sei. Questo gioco di grammatica narrativa lo si può fare con i ragazzi in tante maniere: è evidente che come io l'ho fatto fare a voi, voi lo farete fare ai vostri alunni. Comunque questo gioco è molto educativo perché quando decidono le sei inquadrature lo fanno concentrati e non a caso, cioè devono sforzarsi di mettere dentro solo quello che è necessario, lasciando fuori quello che non serve. Un altro modo di giocare è quello di predisporre voi stessi le sequenze in classe: potete fare tutte le inquadrature che preferite, poi però date la sceneggiatura e i ragazzi devono scegliere al massimo sei inquadrature.

Qui in Pinacoteca di Ravenna possiamo giocare col la *Decollazione del Battista* di Longhi, molto interessante perché - proprio dal punto di vista cinematografico - presenta una scena teatrale illuminata da una torcia, poi altre quattro scene anch'esse illuminate da candele. Questo dipinto dunque si presenta in maniera ricca ed allo stesso tempo efficace proprio sul piano della luce. Qui le inquadrature sono più di sei, ma non è in un unico piano bensì su tre piani diversi. A proposito dei piani, voglio sottolineare l'importanza di questo aspetto, perché ci sono quadri che possono essere suddivisi in quanto presentano molteplici piani, soprattutto se ci sono delle strutture architettoniche che si possono suddividere e ritagliare. Soprattutto coi bambini più piccoli, questa scansione per piani consente loro di cogliere bene quelli che sono gli elementi della narrazione: raccontando la storia si costruisce man mano un teatrino, in modo tale che loro mentre ascoltano la storia vedono come si ricompone l'immagine del quadro in riferimento però allo scenario.



# Quadri e parole poetiche

*di Lucietta Godi*

Oggi vediamo come giocando si possono trovare alcune relazioni fra poesia e opera d'arte. Allora innanzitutto diciamo che sia il quadro che la poesia lavorano per immagini: in particolare si tratta di immagini pittoriche da una parte e di immagini poetiche dall'altra. La differenza consiste nel fatto che nel quadro l'immagine è un'immagine statica, mentre nella poesia è un'immagine in continua evoluzione, in continuo movimento: l'immagine del quadro è uno spazio, si colloca nello spazio, l'immagine della poesia invece si colloca nel tempo.

Per parlare di poesia io rubo sempre una frase di Donatella Bisutti che dice che la poesia è come mettersi un paio di occhiali addosso che permettono di vedere nella realtà quotidiana quelle cose che normalmente non riusciamo a vedere, ossia di guardare le cose con meraviglia, stupore, come se fosse la prima volta che vediamo un oggetto, un luogo, qualsiasi cosa, riscoprendo in noi la meraviglia che può esserci di fronte ad un avvenimento nuovo anche se siamo davanti a una cosa banale, quotidiana.

Proviamo adesso a riscoprire questa modalità, senza regole di etica o cose del genere, semplicemente guardandoci intorno, cercando di rivedere questo ambiente, dalla riga sul pavimento alla ragnatela che pende, ecco, ognuno di voi provi a trovare una cosa che possa sorprendere, e non perché sia assolutamente inconsueta in questo spazio, ma perché la si guarda in un certo modo.

Il gioco consiste nel trovare questa piccola cosa e scrivere una piccolissima frase per esprimere il vostro stupore davanti ad essa. Mi raccomando, non cercate nella stanza di vedere cose inconsueti, cercate proprio le banalità.

Al componimento formato da tutte le nostre piccole frasi possiamo dare come titolo "Qui insieme nella stanza del camino". Adesso rileggiamo le frasi che abbiamo scritto come se non fossero le nostre ma fossero scritte da una persona importante, un poeta, trovate cioè un tono, un tempo, gli attimi di silenzio, cercate di credere nelle cose che avete scritto, che tra l'altro sono molto belle. Ogni volta che faccio questo gioco mi stupisco perché si adopera un linguaggio diverso da quello abituale. Allora, ognuno di voi mi fa precedere la sua frase con "qui insieme nella stanza del camino...", come se fosse un ritornello.

Qui insieme nella stanza del camino  
La tenda ondeggia leggera mossa dal vento  
Il cinguettio solitario entra dalla finestra spalancata  
Qui insieme nella stanza del camino

Un raggio di luce sul muro è una parte dell'universo  
 La luce del bianco sul grigio  
 Qui insieme nella stanza del camino  
 Lo scorcio dell'arcata della finestra: bianco nel verde del giardino  
 La porta d'ingresso maestosa mi fa nascere una grande aspettativa  
 Qui insieme nella stanza del camino  
 Fogli bianchi vuoti davanti a pareti bianche vuote  
 La penna, freccia nera trafigge il foglio bianco  
 Qui insieme nella stanza del camino  
 Mi stupisce vedere un cordone di spago scendere dalla lavagna  
 Un cavalletto: piedi di legno di un albero pronto per nuovi fogli  
 Qui insieme nella stanza del camino  
 Il fregio corre su di me come una corona  
 La tenda ondeggia leggera mossa dal vento  
 Una vela travolta dal vento  
 Qui insieme nella stanza del camino

Ecco, un lavoro di questo genere si può fare ad esempio con un quadro. Ai bambini si dice: provate a dipingere con le parole questo quadro, dove ognuno di voi darà una pennellata senza però cercare di raccontare tutto il quadro, ossia descrivete solamente un punto di colore o un personaggio particolare o un rumore che magari pensate di sentire, o un ambiente che si percepisce.

Vediamo ancora un altro modo di trovare un rapporto tra immagini e parole. Ad esempio guardiamo questo quadro di Boccioni, *Rissa in galleria*. Una cosa evidentemente è che comunque davanti al quadro ci deve essere un'emozione. Che proposta si può fare ai bambini di fronte a un quadro di questo genere, che appartiene al periodo del Divisionismo dove ci sono i singoli colori stesi con piccoli punti o piccole pennellate? Io ho provato diversi giochi, tra cui quello classico dell'acrostico: in questo caso si mette il titolo del quadro - *Rissa in galleria* - in verticale e poi bisogna trovare una parola che inizia con ogni lettera che compone il titolo. Le parole però si devono trovare guardando il quadro: naturalmente non deve essere una lettura approfondita del quadro ma è l'opera che vi deve ispirare le parole. L'acrostico a volte può avere un senso, ma il senso viene quasi automaticamente; comunque non bloccatevi se non vi viene bene, specialmente grammaticalmente, tanto sono singole parole. Non c'è un'attesa nella lettura del senso complessivo del quadro, né ci interessa in questo momento: noi vogliamo fare del dipinto un tipo di lettura, di avvicinamento rispettoso della natura del quadro. Incominciamo? Poi sentiamo i vostri acrostici.

R   rumori  
 I   in  
 S   scena  
 S   schiamazzi  
 A   azione

I in  
 N notturno  
 G giallo  
 A arancione  
 L luci  
 L lampi  
 E escono  
 R ritornano  
 I insieme  
 A ancora

R rissa  
 I indescrivibile  
 S sul  
 S selciato  
 A accesso  
 I infiniti  
 N nugoli  
 G guerreggiano  
 A altisonanti  
 L lungo  
 L le  
 E eterne  
 R rive  
 I infinito  
 A astio

R rosso  
 I intenso  
 S sopra  
 S sotto  
 A angoli  
 I illuminati  
 N nel  
 G grigio  
 A asfalto  
 L lunghi  
 L lamenti  
 E echeggiano  
 R rumorosi  
 I in  
 A aria

Guardiamo ora un altro dipinto, *La Grande Jatte* di Georges Seurat (fig. 7): l'ho scelto non tanto per la tecnica, il Puntinismo, quanto perché è un

quadro che presenta tanti personaggi. Davanti a questo quadro proveremo a comporre dei “*non sense*”. Vi ora faccio un esempio.

C’era un vecchio di Viareggio  
 che gridava: “io galleggio, galleggio”  
 quando dissero “mai più”  
 senza forza cadde giù,  
 è l’infelice vecchio di Viareggio

Come vedete la struttura è semplice, composta da cinque frasi: la prima presenta il personaggio, ossia il soggetto, la seconda illustra che cosa sta facendo questo personaggio, ossia il predicato, la terza e la quarta sono un allargamento del predicato, la quinta riprende esattamente la prima frase con l’aggiunta di un aggettivo desunto dall’avvenimento. Notiamo inoltre che la prima, la seconda frase e la quinta rimano tra loro così come la terza e la quarta frase. Adesso componete i vostri “*non sense*” davanti al dipinto di Seurat e poi leggeteli.

C’era una fanciulla con la canna  
 Che osservava la capanna  
 Un omino all’improvviso uscì  
 La fanciulla degluti  
 Quella fragile fanciulla con la canna

C’era un cane di Ravenna  
 Che passeggiava lungo la Senna  
 Quando nessuno lo guardava  
 Lui tutto annusava  
 Quel curioso cane di Ravenna

C’era un uomo con la pipa  
 Che guardava sulla ripa  
 Con lo sguardo molto intenso  
 In mezzo al grigio fumo denso  
 Quel misterioso uomo con la pipa

Una donna con l’ombrello  
 Non ha un fiore sul cappello  
 Una bimba tien per mano  
 Ma non va troppo lontano  
 Quella pigra donna con l’ombrello

Una vela bianca bianca  
 Sempre gira e non si stanca  
 Sopra il lago maestosa  
 Sembra stare in bella posa  
 Quella vanitosa vela bianca

Codalunga la scimmietta  
 Insegue la cagnetta  
 Per giocare a nascondino  
 Con il nevrotico cagnolino  
 Codalunga quella buffa e testarda scimmietta

C'erano due signorine di Vergato  
 Che sedevano sul prato  
 Una giocava con l'ombrello  
 L'altra sì era tolta il cappello  
 Quelle due spensierate signorine di Vergato

I signori di Parigi  
 Al passeggio sono ligi  
 Col bastone e con l'ombrello  
 Sono immersi nel venticello  
 I seriosi signori di Parigi

Vediamo ancora un altro modo di rapportare immagini e poesia. Prima abbiamo fatto rime con una struttura precisa, però possiamo ispirarci anche a poesie di poeti contemporanei, ad esempio i futuristi. Corrado Govoni scrive poesie che sembrano degli elenchi della spesa ma in realtà sono vere e proprie poesie, belle. Vi leggo la poesia "Le cose che fanno la domenica":

L'odore caldo del pane che si cuoce dentro il forno / Il canto del gallo nel pollaio / Il gorgheggio dei canarini alle finestre / L'urto dei secchi contro il pozzo e il cigolio della puleggia / La biancheria distesa nel prato / Il sole sulle soglie / La tovaglia nuova nella tavola / Gli specchi nelle camere / I fiori nei bicchieri / Il girovago che fa piangere la sua armonica / Il grido dello spazzacamino / L'elemosina / La neve / Il canale gelato / Il suono delle campane / Le donne vestite di nero / Le comunicanti / Il suono bianco e nero del pianoforte / Le suore bianche bendate come ferite / I preti neri / I ricoverati grigi / L'azzurro del cielo sereno / Le passeggiate dei malati / Lo stormire degli alberi / I gatti bianchi contro i vetri / Il prillare delle rosse ventarole / Lo sbattere delle finestre e delle porte / Le bucce d'oro degli aranci sul selciato / I bambini che giocano nei viali al cerchio / Le fontane aperte nei giardini / Gli aquiloni librati sulle case / I soldati che fanno la manovra azzurra / I cavalli che scalpitano sulle pietre / Le fanciulle che vendono le viole / Il pavone che apre la ruota sopra la scala rossa / Le colombe che tubano sul tetto / I mandorli fioriti nel convento / Gli oleandri rosei nei vestiboli / Le tendine bianche che si muovono al vento.

Tenendo conto di questa semplicità, ora proviamo a fare l'ultimo esperimento di questo nostro incontro, e lavoriamo su un quadro di Silvestro Lega, *Il pergolato* (fig. 8). Guardando questo quadro provate a scrivere le vostre emozioni nei confronti di alcune categorie: il colore, le persone, la luce, i personaggi, lo spazio, la temperatura, i profumi, le parole,

il “non c’è”. Ad esempio nel caso della prima categoria che vi ho suggerito, dovete guardare non ai colori in generale, quanto a un colore in particolare, uno che vi colpisce: allora sopra un *post-it* prima scrivete in alto la categoria “colore” e poi sotto scrivete una frase che abbia una sua emozione, senza cercare la rima.

Fatto questo lavoro per tutte le categorie che vi ho elencato, ognuno di voi applica i suoi bigliettini sui tabelloni bianchi che ho piazzato intorno al quadro, ognuno sul tabellone corrispondente alle varie categorie. A questo punto io vi leggerò tutte le frasi riportate sui bigliettini e voi componete una poesia ispirata dal dipinto di Silvestro Lega: potete scegliere tutte quelle composte da voi oppure ‘rubare’ una frase, una parola scritte da un altro, quelle che vi piacciono, che vi emozionano di più, magari le rielaborate un attimo lasciando prevalere le vostre emozioni rispetto a questo quadro.

Riassumo i tre passaggi: prima scrivete le vostre frasi e le andate a distribuire nelle varie postazioni; secondo, io ve le rileggo tutte e se c’è una frase o una parola vostra o di altri che vi piace, ve la scrivete; terzo, analizzate le cose che avete scritto, potete decidere anche di accantonare tutto e riscrivere di getto una cosa nuova perché può darsi che ascoltando le frasi degli altri succeda così. Quando avete finito mi portate le vostre poesie e ne leggeremo alcune.

#### “Afa”

Il giallo selciato e delle messi  
 chiacchiere pigre  
 signori e servitù  
 luce vibrante calda atmosfera  
 suoni di cicale  
 Il pergolato e il verde della vite  
 Una leggera brezza tiepida  
 vasi di terracotta  
 Non c’è voglia di muoversi  
 Profumo di terra arida  
 Su ombre astratte

#### “Pensieri”

Pensieri,  
 nella luce calda,  
 dorata,  
 del meriggio.  
 Pensieri:  
 innocenti,  
 pudici,  
 rassegnati,  
 speranzosi.  
 Sussurri sommessi  
 nel biondo buono  
 dei campi assolati.

“Un mondo perduto”

L'ocra illuminato della terra è calore, casa, famiglia e sentimenti cari,  
intimi.

Lenti i movimenti e assortite le espressioni.

I pensieri sono sereni di attesa.

Luce vibrante e calda atmosfera.

Caro odore di cose buone: campagna e caffè.

Silenzio caro, non c'è il rumore della città qui;

è il caldo di un pomeriggio estivo riparato all'ombra del pergolato.

“Tardo pomeriggio”

È ora di portare

un tè fresco alle

signorine

che all'ombra del pergolato

si riparano dal caldo.

Attesa silenziosa

Di un alito di vento,

le cicale cantano

nei campi assolati.

Sta arrivando il tè fresco,

signorine...

“Pomeriggio d'estate”

Aria calda, gialla

Profumo di fiori, nell'aria

Fanciulle e bambine

Silenziose

Leggere.

Il verde in alto

il giallo in basso.

Linee orizzontali di luci e ombre.

Armonia

Dolcezza

Serenità

Non ci sono parole, ma solo cicale.

Nel tardo pomeriggio

L'acre odore delle messi

E il dolce profumo dei fiori

Cullano pensieri nostalgici

Alla frescura della pergola

“Sottomissione”

Non c'è rumore, per fortuna!

Non c'è voglia di muoversi

Non c'è un animale domestico

Non c'è neanche un uomo, per fortuna  
Ma ci sono io!  
Sottomessa!

“Pomeriggio in villa”  
Verde pergolato,  
espressione assente,  
serva e padrone,  
calda atmosfera,  
arriva l'acqua,  
profumo di fiori di campo,  
calura estiva,  
spazio aperto,  
cielo terso,  
mancanza di movimento.

“Il pergolato”  
Tetto verde  
da cui si intravedono  
schegge di cielo,  
nicchia ombrosa  
che protegge dalla calura estiva,  
il pergolato

“Estate”  
Pensieri pigri vanno e vengono  
all'ombra di un pergolato  
nel tardo pomeriggio  
di una giornata estiva

“Intimità”  
Nicchia calda  
pace nascosta  
parole non dette  
sguardi sommessi  
silenzio eloquente  
nell'ombra ambrata  
luce del meriggio

# Aspetti di progettazione su temi come i ritratti e le cose

*di Claudio Cavalli*

Oggi faremo il seguente laboratorio. Partecipando a percorsi ludici noi abbiamo ben chiaro alcune cose: quando si guarda un quadro lo si fa partendo da suggestioni che cogliamo in modo soggettivo, curiosità e stupore, ma poi dobbiamo cercare di capire a che cosa si presta il quadro che abbiamo davanti, a quali tipi di percorsi di gioco si presta, affinché i bambini vi si possano avvicinare.

Lavoriamo ora a piccoli gruppi; il nostro laboratorio consiste in questo: qui vedete il dipinto *Piazza d'Anversa a Parigi* di Federico Zandomenghi, che vi ricordo fu l'unico pittore italiano ad essere invitato alla mostra degli Impressionisti. Dovete prendere appunti sul tema presente in questo dipinto, utili per fare un'ipotesi su un gioco, su un percorso. Prendete cioè in considerazione quali suggestioni ricevete da un punto di vista tematico, ossia quali sono i temi che maggiormente si adattano all'opera, e quindi dovete trovare qualche cosa che coinvolga l'operosità, la manipolazione, il ricordo. Insomma, dobbiamo inventarci un gioco.

Dunque il gioco. Per quale motivo non possiamo considerare il gioco come strumento di fruizione estetica? Un bambino non solo guarda un quadro ma può usare le mani, il sentimento, l'emozione. Queste sono cose che percorrono la nostra vita interiore.

Detto questo, dobbiamo affrontare un aspetto, cioè come organizzare percorsi o giochi sull'opera d'arte a partire dal sentimento. Inventare giochi e percorsi parte dal presupposto che la migliore comunicazione tra opera e artista è di tipo narrativo: allora è evidente che devo trovare sistemi attraverso i quali strutturare un percorso che non sia soltanto una chiacchierata, ma che vada a interloquire su tutta una serie di aspetti che consentano infine ai ragazzi di comprendere quell'opera.

Quindi i punti di vista sono delle corsie privilegiate attraverso cui anche una persona priva di cultura – e dico priva non nel senso che sia del tutto ignorante bensì che abbia comunque una cultura, ma non artistica – riesce ad entrare in dialogo con l'arte. Abbiamo visto che i quadri raccontano storie, allora io comincio a mostrare la più semplice, perché è quella che lo sguardo di un bambino riesce sicuramente a cogliere. I quadri esprimono sentimenti; poi c'è il binario ovvio dei colori.

Guardiamo invece quelle che sono le tematiche proprie della pittura, i generi pittorici o comunque quegli argomenti che l'artista utilizza da secoli. Uno di questi è la vita quotidiana. Poi abbiamo una serie di questioni di cui tralascerei di parlare in questo corso perché portano ad affrontare argomenti che hanno bisogno di molto tempo: sono le questioni che partono dalla fine

dell'Ottocento con gli Impressionisti, praticamente da quando comincia a dissolversi la forma, fino a oggi.

Vorrei farvi notare una cosa, cioè che nel Trecento e nel Quattrocento la pittura, perché in questo corso parliamo soprattutto di pittura, il compito narrativo era un compito fondamentale, infatti si utilizzava la pittura per raccontare storie: storie bibliche, evangeliche, di santi. I dipinti erano soprattutto nelle chiese, ed erano nella stragrande maggioranza affreschi: del Trecento infatti sono rimasti pochi dipinti e molti affreschi. Nel Quattrocento vediamo che questa situazione continua, però se voi richiamate alla mente un quadro del '400, notate che comincia ad esserci un'attenzione maggiore all'uomo, uomo e donna, tanto è vero che con Raffaello - che vive a cavallo del '400 e '500 - ma anche prima di lui, cominciano ad essere raffigurati personaggi mentre vanno per strada. Si incomincia a lavorare anche sulle espressioni del viso. Le grandi narrazioni che nel Trecento sono ritagliate, fanno vedere un sacco di paesaggi, nel Quattrocento continuano ma con una costruzione dell'immagine per scenari, cioè c'è un primo piano, un secondo, un terzo, un quarto piano.

Ad esempio le natività con i re magi nel Quattrocento sono delle straordinarie composizioni di scene teatrali narrative, dove c'è in primo piano la Vergine col bambino, il bue, l'asino e i tre re magi, poi in secondo piano ci sono i pastori che guardano, in terzo piano c'è una costruzione architettonica che fa da quinta, in quarto piano ci sono personaggi che per celebrare l'evento giungono da ogni parte.

Nel Cinquecento si tende ancora a raccontare, però esaltando il più possibile il cuore della scena, cioè di fatto si prende in considerazione la scena principale del racconto anche se magari ci sono finestre che immettono la visione in un'altra scena esterna. E così fino ad arrivare nel Seicento, dove appaiono le scene su un fondo: ad esempio Caravaggio ambienta le sue scene su fondo scuro perché a lui interessa la drammatizzazione, e dunque il percorso narrativo diventa nettamente un percorso che, all'interno della narrazione, va verso l'esaltazione non soltanto dell'uomo ma anche del corpo, corpo visto in maniera chiarissima.

Nel Settecento sembra quasi che l'uomo diventi un personaggio relativamente interessante mentre le rappresentazioni si allargano a dipinti di genere, che nei due secoli precedenti erano invece soltanto semplici cose. Facciamo un esempio: la vita quotidiana rappresentata attraverso le cose comincia nel Cinquecento: frutta, fiori, verdura, sono elementi pittorici già presenti come ornamenti o simboli vicino alla Madonna, ma non dicono niente della vita quotidiana.

È solo verso la fine del Cinquecento, quando all'interno del quadro viene presa in considerazione soltanto la presenza di cose e vengono eliminate le persone, che il genere diventa un racconto, rappresentazione della vita quotidiana. Le nature morte non sono dei semplici cestini con oggetti, tanto è vero che nel Settecento si incomincia a rappresentare anche scene di vita quotidiana che prima non erano state prese in considerazione se non dai fiamminghi: basti pensare che la pittura italiana non presenta scene di vita quotidiana nel '500 e neanche nel '600 fatta eccezione per Caravaggio.

Ed era effettivamente considerata una cosa sconveniente e scandalosa: innanzitutto perché chi pagava erano i signori e questi non volevano assolutamente vedere cose di vita quotidiana; inoltre la vita quotidiana era considerata un soggetto minore.

Giacomo Ceruti, che negli ultimi venti anni è stato rivalutato come uno dei migliori artisti italiani del '700, era un artista che rappresentava bambini poveri e i pezzenti – e infatti era detto il *Pitocchetto* – ma con uno straordinario lirismo. I fiamminghi invece hanno rappresentato scene di vita di tutti i giorni già dalla fine del '400.

Questo tema è un punto di vista interessante – è quello che avete utilizzato per esempio per fare poesie durante l'incontro scorso – perché come vi ho detto all'inizio lo sguardo sulla vita che ci circonda è lo sguardo dell'artista. Per questo motivo, i quadri che fanno parte delle collezioni dei musei rappresentano un grosso veicolo per mettere in relazione il proprio guardare la realtà quotidiana e l'arte. Perché il bello, la bellezza nell'arte diventi un lusso quotidiano, bisogna allenare i bambini al gioco dell'arte: come fa l'artista, occorre che facciano composizioni, ad esempio porre gli oggetti sul tavolo per arredarlo, o raccontare con gli oggetti la propria cucina.

Questo gioco bisogna farlo però prima di andare al museo. I bambini devono giocare ad arredare la tavola dell'artista o quella del ceramista, o meglio quella di due persone che si sono appena alzate da tavola e hanno lasciato tutto lì: tutto questo infatti lo ritroviamo nei quadri, dove le tavole sono sempre rappresentate con i resti del pranzo.

Passiamo ora a parlare del ritratto. Il ritratto ha un aspetto fortemente suggestivo, perché per farsi ritrarre ci voleva moltissimo tempo ed era una cosa che potevano farsi fare quelli che avevano i soldi. Se noi adesso volessimo giocare a fare il ritratto, dovremmo pensare a come farsi rappresentare pensando che il ritratto verrà visto soltanto fra mille anni: ecco che abbiamo l'opportunità di dare una nuova dimensione all'arte. Bisogna quindi far decidere ai bambini quale vestito indossare perché esso diventi un simbolo, come si acconciano i capelli, come si mettono il gioiello addosso, e quale gioiello scelgono, e con quale oggetto si fanno ritrarre, un solo oggetto che è quello che racconta di sé. E poi fare scegliere in che posizione mettersi di fronte al pittore, in che postura, se farsi riprendere solo in primo piano, o a mezza figura, o col piano americano, a figura intera, magari stando leggermente girato, e in quale direzione. Con i ragazzi più grandi si può tirare in ballo anche la scelta della luce, magari usando un faretto direzionabile.

Il gioco consiste nel farsi fare un solo e unico ritratto, non è come la fotografia; dunque i bambini ci ragionano sopra e quando hanno fatto la loro scelta noi li riprendiamo con uno scatto di Polaroid o con la fotocamera digitale. Solo dopo andiamo a vedere come si facevano i ritratti nel Quattrocento, nel Cinquecento, nel Seicento ecc. Il percorso che abbiamo fatto fare ai bambini in questo caso è un percorso suggestivo, che li coinvolge direttamente, li fa ragionare.

Prima abbiamo accennato alla scelta della luce. È sicuramente uno dei

temi più importanti, un tema che va trattato a partire dalla quarta o quinta elementare, perché con i bambini più piccoli mi sembra ancora un po' presto. Ho avuto a che fare con ragazzi della prima superiore che non capivano del tutto il discorso della luce perché è un discorso complesso, di cui si intuisce l'importanza ma che soltanto lavorando sopra si può capire appieno. Parlare di luce nei quadri significa parlare di atmosfere, di sentimenti, di come le suggestioni vengono esaltate, di come la luce è rappresentata all'interno del quadro: da parte dei nostri ragazzi ci deve essere la possibilità di trasferire l'immagine del quadro – grazie anche alla loro fantasia - in una situazione di tipo teatrale, per cogliere non solo da dove viene la luce ma anche quante luci ci sono all'interno di un quadro, e come si propongono a chi guarda il quadro.

Possiamo considerare anche il tema dei paesaggi. Spesso nei quadri ci sono veri e propri tentativi di rappresentare un'intera città con le sue case, le sue atmosfere, i suoi sentimenti, ecc. Non è un caso che il paesaggio è il soggetto preferito dai romantici: quando il romanticismo irrompe nella pittura, Turner e anche Constable usano molto il paesaggio.

La luce e i colori sono temi tecnici, "intrinseci" al linguaggio pittorico, e alla fine sono i temi più ricchi ed allo stesso tempo i più complessi. Noi conosciamo i tre colori fondamentali, ma ci sono anche degli aspetti che nel colore si intrecciano. Pare che per Goethe, che è stato uno dei primi teorici del colore, un concetto principale fosse che i colori in sé per sé non esistono: cioè non esiste il giallo, non esiste l'arancione, e così via per decine di altri colori.

Noi in natura non abbiamo mai un colore che si presenta da solo, bensì si trova sempre in mezzo ad altri colori, perché un giallo ad esempio, se è vicino al blu o all'arancione o al viola, si comporta in maniera completamente diversa tanto che noi il colore lo percepiamo in maniera diversa. I colori, anche a partire dalla superficie che occupano, hanno una loro importanza, ma anche una valenza simbolica, una sorta di percezione psicologica. Si tratta della psicologia della forma e della percezione ed è una teoria che è nata all'inizio del Novecento e si è sviluppata soprattutto con il Bauhaus; ci ha messo qualcosa anche Freud in tutto questo.

Vedete dunque un panorama in cui gli aspetti psico-percettivi sono importanti, le esperienze psico-percettive sono importanti, gli aspetti di informazione dei colori sono informazioni molto complesse. Si tratta quindi di capire cosa fare scegliere ai bambini, che cosa fargli toccare con mano. Bisogna farli giocare con i colori, ad esempio fargli sperimentare i colori primari mischiati ai secondari, che daranno immancabilmente un tono allegro. Se invece cominciate ad aggiungere - però questo con i bambini più grandi - i dodici colori sacri, gira e rigira voi avete una sorta di risultato che è estremamente diverso.

# Raccontare storie tratte da quadri

*di Claudio Cavalli*

Il lavoro di oggi è un po' una messa in opera metodologica di quanto abbiamo fatto nei quattro incontri precedenti. Noi abbiamo a disposizione la Pinacoteca del Centro "Le Cappuccine" di Bagnacavallo e in un quarto d'ora, venti minuti, cerchiamo di mettere a punto una metodologia - diciamo così - di percorso utile a ricevere una serie di suggestioni e allo stesso tempo a pensare, a progettare su alcuni quadri che incroceremo andando in giro per la Pinacoteca, al fine di ideare un gioco narrativo, sicuramente un gioco manipolativo, oppure una realizzazione di carattere poetico, sicuramente un gioco di carattere teatrale, o ancora un quinto gioco potrebbe essere quello di scoprire una storia che nasconde un quadro, o meglio, attraverso i dati che sono dentro alla storia scoprire di che quadro si tratta.

Perché facciamo questo? Finora noi abbiamo fatto una serie di incontri pensando a come guardare l'opera d'arte e allo stesso tempo a come cogliere nell'opera d'arte gli aspetti che possono essere strumento attraverso cui mettere in relazione i bambini e i ragazzi con le opere d'arte. Qual è il passaggio successivo? Mettere in una specie di percorso questa esperienza vivendola ora direttamente, perché comunque quando portiamo i bambini in un museo se riusciamo ad avere l'opportunità di ascoltare certe cose, non soltanto di vederle, e anche di poterle manipolare e di poterle in qualche maniera percorrere con tutto il corpo, oppure di poterle scoprire con delle suggestioni che mettono insieme linguaggi diversi, ecco questo sicuramente questo diventa un percorso interessante.

Ragioniamo dunque di un percorso che dura intorno all'ora e mezza, anche se metteremo in campo più cose. Metteremo in campo iniziative o idee che possono durare anche circa due ore. Però torno a dire, perché facciamo questo? Perché c'è sempre una specie di 'terra di nessuno', tra il laboratorio da una parte, anche il corso laboratoriale dove gli insegnanti fanno una serie di cose e la parte operativa dall'altra, cioè quella che mette in campo le esperienze fatte e la struttura in un percorso progettuale.

A questo proposito, la scaletta del "che fare" è una cosa fondamentale: noi quando progettiamo la nostra esperienza, quando abbiamo girato e rigirato per le opere d'arte, e abbiamo fatto le dovute riflessioni, dopo dobbiamo fare una scaletta. Davanti all'opera d'arte, però, faremo fare ai bambini non solo una storia, che è un'operazione legata al narrare, bensì anche un qualche cosa di manipolativo. Allora, qualcosa di narrativo, ossia inventare una storia, qualche cosa di manipolativo, magari dopo anche qualcosa di tipo teatrale, oppure andare alla caccia di un quadro particolare, ecc.

Dopo queste premesse, utili per capire che cosa dobbiamo fare, vediamo

come farlo. Innanzitutto facciamo dei gruppi, poi ciascun gruppo si crea un percorso cercando un quadro per una storia, cioè vale a dire una narrazione, un quadro che presenti occasioni estremamente significative per raccontare una storia, poi un quadro per fare un gioco manipolativo, che ad esempio può essere un puzzle, oppure un gioco di scomposizione e ricomposizione. Abbiamo già visto nei precedenti incontri che un gioco di scomposizione può essere quello di scomporre il quadro in scenari su più piani, oppure di scomposizione per inquadrature.

La caccia al particolare è una cosa che può essere avvincente e allo stesso tempo può essere estremamente interessante. Possiamo fare così: andiamo in un museo e andiamo a scegliere una certa opera; poi la riproduciamo in fotocopia, in bianco e nero, e su un foglio incolliamo tutti i dettagli del quadro che i bambini devono trovare nella fase della caccia; man mano che girano per il museo, i bambini devono aguzzare la vista alla ricerca dei dettagli dell'opera ricercata.

Un altro sistema di caccia agli oggetti funziona così: noi prepariamo delle singole carte con riprodotti singoli oggetti presi da un quadro; poi distribuiamo a ogni bambino una carta e ognuno di loro, vedendo la propria carta con il proprio oggetto, deve andare alla ricerca del quadro che contiene questo particolare.

Capite bene che sono modi diversi per portare l'attenzione sui particolari. Due storie, due aspetti dello stesso identico gioco: una *storia a indovino*, ossia si inventa una storia all'interno della quale si dà tutta una serie di dettagli, attraverso i quali i bambini - ascoltando la storia - capiscono di che opera si tratta; l'altra invece è *quadro investigation*, cioè si dà tutta una serie di elementi, ad esempio che si deve cercare il quadro in cui c'è questo, questo e questo, fino a elencare otto dettagli comuni a quadri diversi, tranne un solo elemento che fa parte solo del quadro oggetto della caccia. Quest'ultimo gioco è sicuramente avvincente per i bambini perché loro devono combinare insieme otto dettagli sapendo però che ci sono almeno sette quadri che hanno sette dettagli tutti quanti in comune.

Allora è chiaro il compito che abbiamo oggi: noi andiamo in giro per la Pinacoteca a gruppi, e cerchiamo quei quadri che danno suggestioni, anche se possono essere quadri brutti, perché a noi interessa solo il gioco, che può essere lo stesso avvincente. Dobbiamo cercare opere, quadri, che devono dare chiaramente delle indicazioni, delle suggestioni.

Vediamo ad esempio questi tre quadri del Settecento, ambientati tra rovine, che presentano una forte occasione di narrazione: intanto c'è un contenitore, ossia questi tre quadri stavano precedentemente nelle stanze di un palazzo signorile, poi perché possono essere considerati come episodi, ossia la storia non c'è perché è una storia a noi sconosciuta, però esiste una scansione narrativa, una struttura che è assolutamente narrativa. C'è una madre con due bambini in una situazione del tutto tranquilla, c'è un ragazzo che si è messo a lavorare come scalpellino e mentre lavora si trova di fronte un angelo ecc.

Sui giochi, sulle cacce al particolare, sicuramente avete tutti quanti un'idea. Potete organizzare una caccia dicendo ai bambini che in questa

Pinacoteca ci sono alcuni quadri in particolare che loro devono scoprire. Ad esempio quando nei quadri ricorrono certi dettagli, come gli occhi, o i sandali dei santi, un altro modo di proporre loro il gioco è quello di fare le fotocopie e non scegliete un quadro, ma ne scegliete otto: allora il gioco sarà diviso in due parti, una prevede che i bambini leggano prima l'opera, e l'altra che la vanno a cercare per le sale del museo. Possiamo chiederci quali e quante stanze coinvolgere nel gioco: potete farlo solo su una oppure su tutte le stanze della Pinacoteca, perché il gioco della caccia deve essere innanzitutto netto, chiaro, preciso.

Un'altra sensazione è sulle scene di genere presenti nel quadro. Si tratta di stabilire quali sale possono essere più interessanti: se per esempio si sceglie di fare cinque giochi, di cui tre sono incentrati su uno stesso pittore, è logico che bisognerà dare preventivamente informazioni su questo pittore. Sappiamo che una pinacoteca comprende diverse sale e diversi dipinti, allora forse è meglio fare una scelta sulla base delle suggestioni che piacciono di più. I ritratti per esempio, è vero che possono sembrare delle mummie, ma in realtà il ritratto è sempre una suggestione che può dar luogo al gioco, soprattutto prendendoli tutti insieme. È anche vero che potete dare la caccia al dettaglio inserito nel ritratto: un altro modo molto bello per giocare con un ritratto è quello di vedere gli oggetti che i personaggi hanno in mano. Ma perché prima di andare a vedere i ritratti con i bambini si fa un gioco sui particolari? Era il discorso che facevamo la volta scorsa, sul gioco di farsi il proprio ritratto, ossia sulla scelta del vestito, della pettinatura, della posizione, eventualmente della luce. Allora dovete immaginare che il ritratto della vostra classe debba andare sulla luna e deve portare un messaggio che resti per i prossimi cent'anni. Così facendo nel bambino si crea un rapporto tra quello che è la percezione visiva di se stesso, della propria figura, o la percezione dell'altro, come personalità, come modo di pettinarsi, di vestirsi.

Andando in giro per il museo cercate di scegliere i quadri in maniera tale da poter fare questo gioco del ritratto. Tra l'altro questo gioco attira il bambino a guardare l'opera in maniera prospettica perché la scenografia che fa da sfondo è data da diversi piani e il bambino comincia a capire che quello più vicino è più grande, quello più piccolo è lontano ecc. Difatti voi i quadri li potete utilizzare come se fossero scenari, cosicché se separate il personaggio dallo sfondo e lo muovete, i bambini si accorgono che non si può spostare nella profondità di campo perché altrimenti la percezione visiva viene sconvolta. Ecco che allora il nostro diventa un gioco di composizione e scomposizione.

Questo può anche essere un gioco per inventare delle storie, nel senso che partendo dal quadro, i bambini hanno a disposizione un teatro, che devono ricomporre, ossia devono mettere in successione i personaggi, personaggi di dimensioni diverse che devono essere rimessi nel loro giusto posto. Ai bambini daremo ad esempio cinque minuti di tempo per creare una storia usando questi personaggi.

Vediamo un po' di costruire una scaletta che sia efficace: abbiamo visto dei giochi e delle storie, bene, l'apertura con cosa la facciamo? Ad esempio si può cominciare con la caccia ai dettagli, che è molto bella? Innanzitutto devo

chiedermi quanti anni hanno i miei bambini; se sono di quinta elementare allora funziona. Comunque la caccia ai dettagli è meglio per il finale: se noi in un museo cominciamo con la caccia ai dettagli i bambini non li prendiamo più: loro effettivamente si entusiasmano, vanno in giro correndo per tutta la pinacoteca e noi ci mettiamo contro il direttore del museo, che ti dice che siamo matti! Dunque è meglio non farlo, a meno che non diamo come strumento una mappa e i ragazzi sanno che devono stare attenti strada facendo, loro hanno questo vademecum con cui devono fare i conti, è una caccia guidata da noi. Diversamente la caccia al quadro è il gran finale, non può essere l'inizio.

Allora qual è l'inizio più adatto? Naturalmente è di tipo narrativo. È sempre meglio cominciare con una narrazione, cioè occorre raccontare ai bambini che voi siete i conduttori del gioco e che loro vivranno una situazione diversa dal solito al museo, dove faranno non un normale giro bensì un viaggio coinvolgente e intrigante.

Se voi dunque cominciate con una narrazione date la possibilità ai bambini di entrare subito in una sorta di percorso metaforico, dove voi siete non l'insegnante ma il narratore e loro sono gli ascoltatori e nello stesso tempo sono anche gli interlocutori.

Però, se i bambini non sono mai stati in una pinacoteca, come bisogna cominciare? Non è un problema; una cosa importante da considerare è il vostro rapporto con i ragazzi: se è un rapporto tipico insegnante – classe, cioè un rapporto codificato, allora voi li state portando in un contesto diverso creando quindi già una certa suggestione. In realtà voi non è che dite: “oggi bambini parliamo di questo”, perché se partite raccontando immediatamente una storia è un sistema comunicativo diverso da quello che vi suggerivo.

Facciamo un esempio di narrazione: potete partire con una storia di Bagnacavallo - visto che ora siamo a Bagnacavallo – perché in fondo il '300, il '400, il '500 sono secoli suggestivi, interessanti, nel senso che anche a Bagnacavallo succedevano fatti, fatterelli, fattacci. Comunque in questo caso la narrazione non deve essere superiore ai tre minuti, perché si tratta solo di un approccio, che vuol dire selezionare cose fortemente interessanti e che incuriosiscono. Però ripeto, tre minuti. Quando si va sopra i sette-otto minuti, la storia deve essere veramente intrigante o perdiamo l'interesse dei bambini.

Dopo la narrazione cosa si fa? I bambini sono stati fermi ad ascoltare col sedere sul pavimento: sarà allora il caso di farli muovere, ossia ci vuole assolutamente un gioco manipolativo o di ricerca, insomma qualcosa che li coinvolga attivamente. Ad esempio, possiamo fare dei puzzle per terra, il che vuol dire girare con un borsone dove ci sono dentro i pezzi del puzzle precedentemente preparati. Per realizzare queste cose a scuola vi potreste fare aiutare da un uomo che faccia *bricolage*; i pezzi del puzzle li potete realizzare da soli col cartone, poi la plastificazione possiamo realizzarla prendendo fogli plastificati trasparenti e rivestendo il cartone sopra e sotto; se non ci sono le macchine plastificatrici, eventualmente possiamo rivolgerci solo alle grandi tipografie, ma non conviene. Vi consiglio per fare il puzzle di fotocopiare l'opera su un foglio in A3, poi di studiarlo ben bene, e lo studio

non si fa sulla fotocopia a colori ma in bianco e nero, dopo di che s'incolla sul cartoncino e poi si tagliano i pezzi col taglierino.

Va bene, dopo questa chiacchierata andate in giro per la Pinacoteca e guardando in giro costruite il vostro percorso da proporre poi ai ragazzi. Buon lavoro!



# Musei in gioco. Esperienze ludiche come momento creativo al museo

*di Alba Trombini*

Cominciamo parlando di museologia inglese. È veramente interessante il modo di accogliere i visitatori adottato dai musei di archeologia in Inghilterra, ossia la metodologia d'ingresso che precede la visita vera e propria al museo. Noi oggi faremo insieme questo esperimento. Dopo vi vorrei far vedere alcuni siti che troviamo in Internet, ad esempio quello del Museo dei ragazzi a Firenze e quello della Città della scienza di Genova, e analizzarli assieme. Poi ho tutta una serie di materiale sul tema del gioco come strumento didattico, che potete consultare e magari chiedere a prestito qui al Laboratorio Provinciale per la Didattica Museale, che possiede una bella biblioteca specializzata in beni culturali e in particolare in didattica museale.

Allora, l'esperimento che vi propongo serve a capire se questa utilizzazione del gioco come strumento didattico può essere sfruttato anche in musei di archeologia, di storia, di scienze, etnografia, antropologia, ecc.

Quello che vogliamo cercare di capire - e nel corso di questo seminario lo avete già sperimentato in tanti modi diversi con Claudio Cavalli e Lucietta Godi - è in quali modi diversi dall'approccio tradizionale possono essere vissuti e affrontati la storia, la scienza, l'archeologia ecc. Il primo esperimento che proviamo a fare è con gli oggetti della vita quotidiana: io oggi ho portato solo tre oggetti e quindi formate tre gruppi per giocare. Adesso vorrei che ogni gruppo faccia una serie di esercitazioni, ossia che mi scrivesse su tre punti specifici, cercando innanzitutto di essere il più esaustivo possibile, ossia di mettete quante più soluzioni possibili.

Il primo punto consiste nello scrivere che cosa sapete già di questo oggetto che vi do: analizzandolo da un punto di vista formale, contenutistico, ecc. mi dovete scrivere quante più informazioni possibili sull'oggetto che avete in mano. Il secondo punto consiste nello spiegare come fate a conoscere tutte le cose che sapevate già. Il terzo punto consiste nel dire che cos'altro potreste sapere su quell'oggetto se aveste ulteriori informazioni. Avete presente le schede che usano nei musei per catalogare? Più o meno il senso del gioco è quello di compilare la 'scheda' dell'oggetto.

Leggiamo ora quello che ha scritto il primo gruppo. Di questo oggetto sapete che è un recipiente di vetro trasparente, che ha uno spessore di circa mezzo centimetro, che al tatto il vetro è liscio, che non è un oggetto di pregio, che è un prodotto seriale ecc.. Tutte queste cose le conoscete in base all'esperienza, perché avete già visto il vetro, sapete che può essere colorato o trasparente, liscio o satinato, ecc. Circa il terzo punto da analizzare, potreste sapere da chi è stato costruito, in quale contesto è stato usato, la provenienza, il composto con cui è stato pulito, l'età. Va bene, e poi? Sulla

famiglia di appartenenza cosa potete dire? Cioè, di chi poteva essere?

Con molta cautela adesso, perché non voglio che qualcuno si faccia male, rifate tutto l'esperimento solo su un frammento dell'oggetto. C'è qualcuno che vuole dire che cosa è emerso da questo lavoro? Qualcuno dice che quando si ha in mano un frammento si possono solo fare ipotesi, mentre se è integro si hanno delle certezze. Dunque, abbiamo meno informazioni e perciò si ha più curiosità nei confronti dell'oggetto. Avete pensato a chi lo può avere costruito? Oppure all'utilizzo che se ne poteva fare?

Una delle cose più importanti da considerare sono le connessioni, le associazioni: in un museo gli oggetti tirati lì non parlano, immaginate che ai bambini non viene tutto in mente subito, quindi più noi gli aiutiamo a fare delle associazioni meglio è. Perché alla fine il problema è proprio questo, capire un oggetto perché e come è nato, cioè cercare di capire tutto il processo di genesi, e questo lo possiamo fare con oggetti di uso quotidiano, lo possiamo fare nei musei di etnografia, nei musei della scienza, nei musei archeologici, va benissimo, tutto il processo che parte da chi ha concepito l'oggetto per la prima volta nella sua mente al momento della sua realizzazione.

Ecco, un esperimento simile vi sembra possibile farlo in classe prima di andare al museo? Certo non si potrà fare con il vetro perché è un po' pericoloso soprattutto per i più piccoli. Io in Inghilterra ho partecipato all'esperimento usando delle tazzine vecchie, proprio da mercatino, piattini e tazzine vecchissime con un decoro che consentiva di fare anche tutto un discorso sullo stile, ecc. Oggi ho portato questi oggetti di vetro, che poi sono contenitori di yogurt, ma come avete visto si prestano bene a ricostruire il percorso dall'idea alla realizzazione.

È possibile fare questo esperimento anche con le cartoline se si vuole lavorare sul discorso arte, oppure per esempio con cose di vecchio uso, proprio cose che magari abbiamo nel garage, così non dobbiamo neanche spendere i soldi per qualcosa che poi va rotto. Quindi, con la cautela dovuta in presenza di oggetti in frammenti, è importante far vedere il momento in cui si rompe l'oggetto, è importante far capire che ci sono due situazioni, che al museo possiamo vedere sia il frammento che l'oggetto completo.

Agendo in questo modo significa abituare i ragazzi all'ABC museale, al linguaggio dei conservatori. È importante anche insegnare loro a fare una descrizione corretta dell'oggetto o del frammento in vista della visita museale, perché questo esercizio li aiuta a leggere meglio l'apparato didascalico, quelle didascalie che purtroppo oggi sono diversissime da museo a museo non esistendo una tipologia standard, e quindi li aiuta anche un pochino a leggere il museo.

Passiamo ora a vedere il sito del Museo dei ragazzi di Firenze: qui hanno fatto un'operazione molto bella perché ogni volta che vogliamo portare il gioco al museo il rischio è che l'aspetto ludico prevalga sul contenuto culturale. Invece al Museo dei ragazzi sono riusciti veramente a mantenere un'alta qualità dei contenuti e delle proposte fatte rispetto all'approccio ludico. L'indirizzo è [www.museoragazzi.it](http://www.museoragazzi.it).

Innanzitutto in questo museo fiorentino hanno scelto come logo, come

loro simbolo, le mani, in quanto è attraverso le mani che il museo si può toccare, sentire, percepire, fare, e queste azioni sono in sostanza le chiavi per chi ha organizzato il museo. Il Museo dei ragazzi comprende in realtà tre musei che sono, come ci mostra il sito: Palazzo Vecchio, il Museo di Storia delle Scienze e infine il Museo Stibbert.

A seconda dei vostri interessi, ditemi voi che tipo di informazioni preferite, ossia se volete sapere come gli operatori del museo fanno l'animazione, oppure se volete notizie pratiche su come andare a visitare, su come prenotare, ecc. il museo. Mi sembra di capire che preferite avere notizie sulle animazioni. Dicevo che in pratica si tratta di un'istituzione che ha riunito tre musei diversi con lo scopo - attraverso soprattutto l'animazione - di esplorare i contenuti di Palazzo Vecchio, ossia uno spaccato della città dal Trecento ad oggi.

Voi con i ragazzi delle elementari andate già in gita: qui al museo dei ragazzi organizzano la visita per gruppi molto ristretti, i responsabili propongono un'animazione che coinvolge un pubblico sia di grandi che di piccoli e affinché l'interazione sia veramente buona occorre lavorare in gruppi ristretti.

Sono loro stessi a dividere in gruppi la classe, l'importante è che voi diciate il numero dei ragazzi e poi vi dividono loro. Ad esempio per gruppi ristretti fanno animazioni nelle soffitte del Palazzo, nei piani che sono tutti settori di Palazzo Vecchio che solitamente non vengono visti ma in cui ci si può andare solo con gli animatori. Tutto questo consente anche una lettura della storia quotidiana, della storia spicciola che per i bambini è un ottimo modo per entrare nella storia, nella storia grande, nella storia sobria. Ecco, questo monumento 'museificato' che è Palazzo Vecchio offre una formidabile capacità di lettura su argomenti diversi. Ecco, qui a destra della pagina web potete vedere su quali tipi di interventi si lavora: di solito sono tutti i lavori sui personaggi che hanno vissuto nel palazzo, ad esempio qui vedete in percorso che riguarda la duchessa, organizzato di recente. C'è un gruppo di animatori, artisti e attori, che interpretano la storia davanti ai bambini, c'è la ricostruzione di un letto dove viene vestita la duchessa, c'è la sua balia che la accudisce, e dal dialogo di queste due persone si riesce a capire qualcosa anche della condizione della donna del tempo, legata in quel periodo storico in un confine ben preciso che è quello della casa.

Qui ci sono diversi percorsi proposti per i bambini: dai tre ai sette anni e dagli otto anni in su. Gli operatori del museo tendono sempre di dividere i percorsi per età, anche se cercano una certa eterogeneità: uno dei propositi del museo infatti è quello di costruire un ponte fra le generazioni, tanto è vero che uno dei loro slogan è "*Dagli otto agli ottantotto anni*". Talvolta si cerca di fare gruppi misti soprattutto con le famiglie proprio per realizzare una connessione fra le diverse generazioni.

Non è una cosa semplicissima da mettere in pratica, l'ho verificato personalmente in tante altre situazioni: mescolare persone di età diversa è molto difficile, perché hanno esigenze diverse, soprattutto nel caso degli adolescenti che se si vedono accanto ai bambini immediatamente bollano la cosa come ludoteca e la scartano a priori senza neanche concedersi il

piacere del gioco. Allo stesso modo con i gruppi familiari - quando ci sono i genitori, i nonni e i bambini - si rischia che gli adulti diano tutta una serie di anticipazioni che magari voi come insegnanti non fate, perché sapete che è importante che siano i ragazzi in prima persona a fare le loro scoperte. Con i gruppi familiari c'è sempre il rischio che qualcuno anticipi qualche cosa rovinando così il programma di didattica.

Ecco un'altra cosa importante: il lunedì, tutta la giornata del lunedì è dedicata agli insegnanti per le pre-visite, ossia per organizzare i percorsi o anche per creare percorsi a seconda delle esigenze della classe, naturalmente con il dovuto anticipo.

A Palazzo Vecchio si può affrontare un discorso di tipologia architettonica, entrare nello specifico delle tecniche costruttive del Quattrocento e del Cinquecento con la possibilità di toccare con mano i materiali, ecc. A questo proposito volevo sottolineare una cosa importante: nei musei della storia, se ad esempio vi capita di andare nei musei del Risorgimento o nei musei della memoria dell'ultima guerra, soprattutto nei piccoli musei l'animazione non è prevista e quindi è importante che voi costruiate dei racconti che in qualche modo servano ad animare la storia. Penso in particolare alla Casa museo Francesco Baracca di Lugo: da sola fa fatica a parlare, a comunicare se noi non creiamo i presupposti per capire come è nato il mito di Baracca, il senso del cavallino rampante, ecc. creando così una serie di connessioni.

Ecco un altro elemento molto importante: quasi tutti i percorsi del Museo dei ragazzi cercano una connessione fra l'evento storico e la vita quotidiana dei bambini e quindi - nel caso del percorso della duchessa - la condizione della donna dei secoli scorsi li porta immediatamente a fare un confronto con le condizioni della donna di oggi. I bambini sono portati a chiedersi se la mamma vive nello stesso modo, oppure come si sentono loro come persone, in particolare se sono delle bambine, ossia se hanno la stessa libertà di movimento che hanno i compagni maschi ecc. C'è questo coinvolgimento diretto, e questo contestualizzare la storia è uno dei modi migliori per avvicinare il bambino ad una storia altrimenti lontana e incomprensibile.

Esiste un club per ragazzi a cui ci si può iscrivere gratuitamente e che vi manda tutte le informazioni; inoltre la cosa più importante è che c'è una banca dati dove si trovano tutte le notizie sul Palazzo che possono essere utili per ricerche o altro. Si può diventare soci come scuola ma anche come singolo. Questo è un buonissimo esempio, oggi io credo che in Italia sia uno dei migliori esempi di animazione che non banalizza il contenuto e l'approccio intellettuale alla conoscenza della storia e dell'arte. Nel Museo dei ragazzi di Firenze lavorano molto sul concetto della vita quotidiana, in particolare su come può essere stata allora e come può essere adesso. Ad esempio, quando fanno vestire i ragazzi anche il lavoro di ricerca sull'abbigliamento è molto preciso, proprio per capire attraverso l'abito il senso dell'abito stesso.

Passiamo ora a visitare il sito della Città dei bambini di Genova, che è invece tutta dedicata alle scienze e alla tecnologia. Qui si chiede al genitore o all'insegnante che sia, di diventare 'trasparente' nei confronti dei bambini: quello che gli operatori didattici sottolineano è di lasciare che loro facciano le scoperte da soli, senza che l'adulto anticipare mai qualcosa. L'indirizzo è

www.cittadeibambini.net.

Un'altra cosa molto bella è Explora di Roma, istituzione che ha aperto da pochissimo sulla concezione del *children museum* americano. Ci sono quattro sezioni: una sezione è dedicata all'io, nel senso che entrando nella pancia della mamma, nella bocca gigante, i bambini scoprono il segreto del corpo umano. Poi c'è la società, l'ambiente, la comunicazione, ed è proprio costruito come i corrispondenti musei americani. Qui i bambini sono liberi di capire come funziona una pompa di benzina, come si fanno i telegiornali, ecc. Explora ha più il senso della ludoteca che del museo vero e proprio, i contenuti sono più bassi, però può andare bene lo stesso, soprattutto per i bambini delle scuole elementari, mentre per le medie è già meno adatto. Io consiglio di fare prima i laboratori poi la visita, così i bambini si abituanano, creano subito una connessione, una suggestione.

Per concludere questo incontro ci spostiamo al Laboratorio per la Didattica Museale, dove ci sono tutti i materiali da consultare, dai libri specializzati alle riviste, dai giochi alle informazioni su percorsi e proposte dei musei della nostra regione. Vi suggerisco di prendere a prestito *Arte gioco*: Coco Frigerio e Alberto Cerchi sono due artisti che hanno lavorato dalla fine degli anni '70 al laboratorio di Brera e hanno creato questi manuali che sono eccezionali. Nel primo volume c'è tutta una serie di suggerimenti di laboratori da fare in classe, sull'arte, sulla grafica, sulla costruzione; l'editore è Erga Edizioni.

Poi vi consiglio di sfogliare *Art'è*: la Società produce una volta all'anno questi fascicoli che individuano nei musei alcuni percorsi particolarissimi, molto belli. Questi sono strumenti utili al nostro lavoro, analogamente alla rivista *Dada*. Se organizzate delle gite nelle città d'arte, un'altra cosa che vi consiglio è di utilizzare questa collana di guide, realizzate a misura di bambino, della Fratelli Palombi editori: ogni libro – scritto da un autore diverso – è dedicato ad una singola città, o regione oppure a singoli aspetti di una stessa città, come nel caso di Roma.

Vi lascio liberi di guardare tutto il materiale, e vi ricordo che la biblioteca del Laboratorio Provinciale ha un orario di apertura al pubblico e dà servizio d'informazioni, consulenze, consultazione e prestito a casa.

## Materiale didattico della sezione *Arte* del Laboratorio Provinciale per la Didattica Museale

*L'art en jeux : Claude Monet*, Parigi, Musée des Enfants, bilingue (inglese e francese), s. d.

*Arte ragazzi*, rivista laboratorio d'arte per ragazzi, anno I, n. 3, Modena, 1996

*Brr ... mostri in pinacoteca!!*, quiz per i più piccini, Bologna, Soprintendenza per i Beni Artistici e Storici, Bologna, s.d.

Muscolino C. (a cura di), *Cercando il paradiso, suggerimenti per un itinerario didattico*, Soprintendenza per i Beni Ambientali e Architettonici di Ravenna, Forlì, Ferrara e Rimini Ravenna, 2003

*Il costume nelle opere della Pinacoteca*, Pinacoteca Comunale Faenza, s.d.

Vicini S., *Itinerario didattico per un pittore del cinquecento: Innocenzo da Imola*, itinerario dedicato alle scuole elementari, Pinacoteca e Musei Comunali, Imola,

1993

*Leggere i santi*, Museo Civico Medievale, Bologna, s.d.

- Centro per la Didattica dei Beni Culturali (Ferrara)

Muscolino C., *Casa Romei: un'esperienza didattica*, Soprintendenza per i Beni Ambientali e Architettonici di Ravenna Forlì Ferrara e Rimini, Ravenna, s.d.

Muscolino C. (a cura di), *La lettura delle immagini*, s.d.

*Un percorso nella pittura ferrarese del '900*, Ferrara, Civico Museo d'Arte Moderna, s.d.

- Museo Civico d'Arte Medievale e Moderna (Modena)

Ponzoni L. (a cura di), *Gli animali nell'arte: unicorni aquile e colombe nelle opere del Museo della Galleria Estense e del Duomo*, Comune di Modena, s.d. Ponzoni L. (a cura di), *Carte decorate dei Musei Civici di Modena*, Comune di Modena, s.d.

Ponzoni L. (a cura di), *L'infanzia nell'arte: il portarolo di Giacomo Ceruti*, Comune di Modena, 1994

Ponzoni L. (a cura di), *Musica maestro! Strumenti musicali del museo*, Comune di Modena, 1993

- Musei Civici d'Arte Antica. Sezione didattica (Bologna)

Bussolanti C., *La moda nei ritratti: l'abbigliamento antico in alcuni dipinti del '500 e '600 alle Collezioni Comunali d'arte*, Bologna, 1996

Bussolanti C., *Nobili e dame signori borghesi gente comune*, Bologna, 1996

- Pinacoteca Comunale (Ravenna)

Ceroni N. (a cura di), *L'arte: un gioco da ragazzi*, Ravenna, 2000

Ceroni N. (a cura di), *Artequiz: alla scoperta del particolare*, Ravenna, 1991

Ceroni N. (a cura di), *Donne, madonne, sante*, Ravenna, 2001

Ceroni N. (a cura di), *Mangia l'arte, menù con i quadri*, Ravenna, 2003

- Soprintendenza per Beni Artistici e Storici. Sezione didattica (Modena)

Curti P., *Un anno a palazzo: invito a corte*, Modena, 1997

Curti P., *I divertimenti della corte: invito a corte*, Modena, 1997

Curti P., *Moda a corte nel settecento: invito a corte*, Modena, 1998

Piccinini A. M., *C'era una volta... la Ducal Galleria Estense*, Modena, 1998

## Materiale didattico della sezione Giochi

*The Renaissance: art book*, Birdcage Books, Palo Alto (USA)

*Segui il topolino ... scoprirai i pittori del Rinascimento e del Barocco*, Sillabe, Livorno

# Bibliografia

## Saggi

Munari B. (a cura di), *Giocare con l'arte, il laboratorio per bambini a Brera*, Bologna, Zanichelli, 1981

Sciolla G. C., *Insegnare l'arte. Proposte didattiche per la lettura degli oggetti artistici*, Scandicci, La Nuova Italia, 1992

Munari B., *Il castello dei bambini a Tokio*, Torino, Einaudi, 1995

Pironti A., *Dipartimento educazione. La didattica dell'arte contemporanea*, Milano, Charta, 1996

G. C. Bojani – D. Valli (a cura di), *Munari, arte come didattica*, Firenze, Centro Di, 2000

M. Cisotto Nalon (a cura di), *Il museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell'arte*, Padova, Il Poligrafo, 2000

P. Sacchetto (a cura di), *Incontro all'arte*, Azzano San Paolo, Junior, 2000

R. Eco, *A scuola col museo. Guida alla didattica artistica*, Milano, Bompiani, 2001

Fiorillo M. T., *Educare all'arte contemporanea. L'esperienza del Mart*, Milano, Skira, 2001

*Tra scuola e museo: lo spazio dell'arte. Incontri, didattica, esperienze di formazione*, Torino, 2001

*Educare all'arte: riflessioni sui modi di comunicazione dell'arte contemporanea*, Azzano San Paolo, 2002

Sekules V. – Xanthoudaki (a cura di), *Visual arts, school and museums*, Milano, 2002

De Carli C., *Education through art. I musei di arte contemporanea e i servizi educativi tra storia e progetto*, Milano, Mazzotta, 2003

## Strumenti

Bojani G. C. – Anconelli I. (a cura di), *Laboratorio giocare con l'arte*, vol. 1-9, Faenza 1982-1996

Lamarque V., *Arte della libertà*, Milano, Mazzotta, 1995

Merendi E., Tramonti L., *Il gioco del mosaico. Il metodo didattico di Bruno Munari in un laboratorio di mosaico*, Ravenna, Longo, 1996

Mastrogiacomo Chiazzaro G. - Zanga Pulcini A. M., *Ragazzi al museo. Quaderno operativo di educazione all'immagine*, Azzano San Paolo, Junior, 1996

Bertolini I. (a cura di), *Come suona l'arte*, Bologna, Art'è, 1999

Zannoner M. C. – Lucani R., *Uffizi & kids: guardami e vivi l'arte*, Firenze, Giunti, 1999

Frigerio C., Cerchi A., *Arte gioco: alfabeti munariani*, Genova, Erga, 2000

Frigerio C., Cerchi A., *Di segno in segno*, Genova, Erga, 2000

*Giocare al museo. Esplorazione tra creatività e sapere*, Trieste, Gruppo Immagine, 2000

Ambrosini C., *Caccia al tesoro. Riconosci i quadri delle Gallerie dell'Accademia di Venezia*, Milano, Electa, 2001

Di Vita G., *Cecilia e il mistero del sogno: De Chirico*, Roma, Città Nuova, 2001

Di Vita G., *La compagnia di Capitan Galletto: Rembrandt*, Roma, Città Nuova, 2001

Bonfilii S. – Fabri S., *Fuori misura: quaderno didattico 1: le elementari*, Roma, Gangemi, 2001

Bonfilii S. – Fabri S., *Fuori misura: quaderno didattico 2: le medie*, Roma, Gangemi, 2001

Fiorillo M. T., *Laboratorio immagine e arte*, vol. I, Trento, Erickson, 2001

*The magic gallery*, Milano, Mondadori, 2001

Donna M. A., *Tra scuola e museo: lo spazio nell'arte*, Torino, 2001

Pozzati M. (a cura di), *3D. La scultura contemporanea: luoghi, spazi, materiali*, Bologna, Art'è, 2002

Dallari M., Francucci A. (a cura di), *20 storie a regola d'arte*, Bologna, Art'è, 2002

Spadoni S. (a cura di), *Batticuore: artisti, emozioni, sentimenti*, Bologna, Art'è, 2002

Giaume G., Rivero C., *Claude Monet: riflessi nell'acqua*, Roma, Lapis, 2002

Giaume G., *Futurismo: tutto corre rapido*, Roma, Lapis, 2002

Marabotto P., *Giorgio De Chirico: perché mettere tutto in piazza?*, Roma, 2002

Conti B., *Giorgio Morandi*, Roma, Lapis, 2002

Marabotto P., *Giuseppe Caporossi e i cieli d'autunno sopra Roma*, Roma, Lapis, 2002

Sola S. (a cura di), *Meraviglie e stupori: artisti, parole, incanti, orrori*, Bologna, Art'è, 2002

Francucci C. (a cura di), *Occhio al museo*, Bologna, Art'è, 2002

Giordano S., *Paul Cézanne: l'occhio che ascolta*, Roma, Lapis, 2002

Destro Bisol R., Giaume G., *René Magritte: il prestigiatore della realtà*, Roma, Lapis, 2002

Langmuir E., Thompson R., *Scoprire la pittura con la National Gallery di Londra*, Milano, Walt Disney Italia, 2002

Drudi B., Mocchi L., *Toti Cialoja: Toti & topi*, Roma, Lapis, 2002

Dallari M. (a cura di), *Figure della memoria. Il ricordo dell'arte e dei giochi d'arte*, Bologna, Art'è, 2003

I laboratori di Artefatta, Artebambini, 2003

Fiorillo M. T., *Laboratorio immagine e arte*, vol. II, Trento, Erickson, 2003

Battistini M., *Scopri l'arte. Impara a leggere i quadri e le sculture con Topolino e Paperino*, Milano, Walt Disney Italia, 2003

Marabotto P., *Vasilij Kandinskij: il tratto, tratto dal ritratto è diventato astratto*, Roma, Lapis, 2003

## Riviste

Dada: rivista trimestrale d'arte per bambini dai 6 ai 106 anni

## Programma del corso

11 ottobre 2002

Guardare un'opera d'arte: attraverso il gioco, i diversi linguaggi e una comunicazione

*Claudio Cavalli*

18 ottobre 2002

Temi e punti di vista attraverso cui guardare le opere d'arte: la luce, la forma, il colore, le storie, i sentimenti

*Claudio Cavalli*

25 ottobre 2002

Quadri e parole poetiche

*Lucietta Godi*

31 ottobre 2002

Aspetti di progettazione su temi come i ritratti e le cose

*Claudio Cavalli*

8 novembre 2002

Raccontare storie tratte da quadri

*Claudio Cavalli*

15 novembre 2002

Musei in gioco: esperienze ludiche come momento creativo al museo

*Alba Trombini*



## Indice delle opere citate nel testo

RAFFAELLO SANZIO, *Sposalizio della Vergine*, 1504, Milano, Pinacoteca di Brera.

GIOTTO, *Cacciata dei diavoli da Arezzo*, 1296/1299, Assisi, Basilica Superiore di San Francesco.

PAOLO DI DONO detto PAOLO UCCELLO, *Battaglia di San Romano*, 1438 ca., Firenze, Uffizi.

JAN VERMEER, *Donna con brocca*, 1663 ca., New York, The Metropolitan Museum.

PAOLO DI DONO detto PAOLO UCCELLO, *San Giorgio e il drago*, 1456 ca., Londra, National Gallery.

ANTONIO VIVARINI, *Crocifissione*, primi anni del 1440, Ravenna, Museo d'Arte della Città.

GENTILE DA FABRIANO, *L'adorazione dei Magi*, 1422, Firenze, Uffizi.

JAN VAN EYCK, *Ritratto dei coniugi Arnolfini*, 1434, Londra, National Gallery.

QUENTIN METSYS, *Il cambiavalute e sua moglie*, 1514, Parigi, Musée du Louvre.

MICHELANGELO MERISI da CARAVAGGIO, *Vocazione di San Matteo*, 1599/1600, Roma, Chiesa di San Luigi dei Francesi.

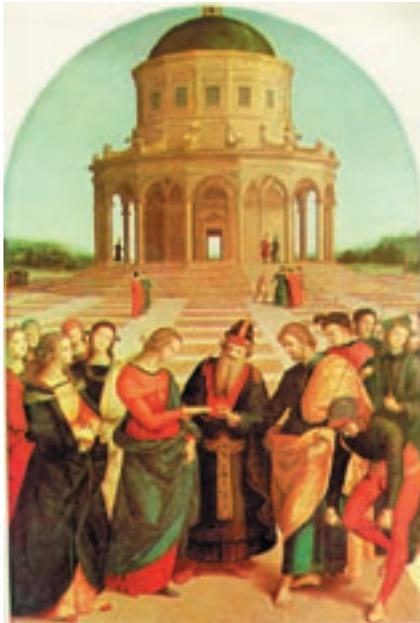
FRANCESCO LONGHI, *Decollazione del Battista*, 1612, Ravenna, Museo d'Arte della Città.

UMBERTO BOCCIONI, *Rissa in galleria*, 1910, Milano, Pinacoteca di Brera.

GEORGES SEURAT, *La Grande Jatte*, 1884-1886, Chicago, The Art Institute of Chicago.

SILVESTRO LEGA, *Il pergolato*, Milano, Pinacoteca di Brera.

FEDERICO ZANDOMENGI, *Piazza d'Anversa a Parigi*, 1880, Piacenza, Galleria Moderna Ricci-Oddi.



*Raffaello Sanzio*  
*Sposalizio della Vergine*  
1504  
Milano, Pinacoteca di Brera  
(fig. 1)

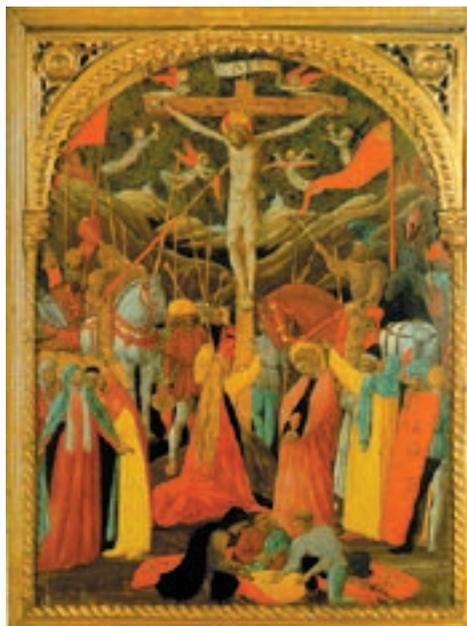


*Jan Vermeer*  
*Donna con brocca*  
1661  
New York,  
The Metropolitan Museum of Art  
(fig. 2)



sopra:  
Paolo Uccello  
San Giorgio e il drago  
1456 circa  
Londra, National Gallery  
(fig. 3)

a lato:  
Antonio Vivarini  
Crocifissione  
1440 circa  
Ravenna, Museo d'Arte della Città  
(fig. 4)

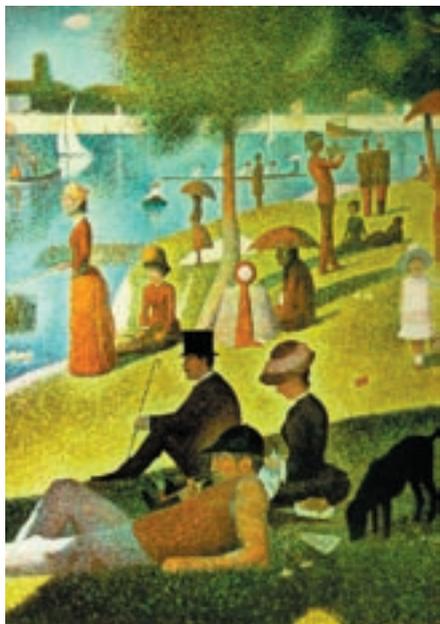




a lato:  
Jan Van Eyck  
Ritratto dei coniugi Arnolfini  
1434  
Londra, National Gallery  
(fig. 5)

sotto:  
Caravaggio  
Vocazione di San Matteo  
1599-1600  
Roma, Chiesa San Luigi dei Francesi  
(fig. 6)





a lato:  
 Georges Seurat  
 La Grande Jatte (particolare)  
 1884-1886  
 Chicago, The Art Institute of Chicago  
 (fig. 7)

sotto:  
 Silvestro Lega  
 Il pergolato  
 1868  
 Milano, Pinacoteca di Brera  
 (fig. 8)



Finito di stampare nell'ottobre 2005