

FONDAZIONE
PASQUINELLI



LA SEZIONE
DIDATTICA

giocare con arte.

DIDATTICA ONLINE

STEP 2

La Didattica in Fondazione **#NONSIFERMA**

Cari bambini,

sono **Giuseppina Antognini** (chiamata **Pina**), moglie di **Francesco Pasquinelli**. Grazie alla passione per l'arte, abbiamo raccolto negli anni diversi quadri dell'Arte del Novecento, creando una vera e propria collezione.

Ma sapete che cosa è una collezione?

Sicuramente qualcuno di voi ne ha una di figurine, macchinine o sassolini, vero?

Nel 2011, in memoria di mio marito Francesco ho creato la Fondazione Pasquinelli, dove sono state esposte le opere della collezione.

Molte persone, soprattutto bambini delle scuole elementari, hanno visitato le mostre e partecipato ai laboratori didattici di arte e musica, l'altro grande interesse di Francesco.

Per continuare a divertirti e incuriosirti la Fondazione Pasquinelli vi propone un'attività **didattica online**, da svolgere a casa, un percorso suddiviso in **7 STEP** (realizzabile anche singolarmente) per riscoprire le opere della Collezione di Pina e Francesco.

Ogni settimana verrà pubblicato il programma dettagliato dello STEP con le relative opere artistiche e attività didattica.

Seguitemi, perché ogni volta ci sarà una sorpresa...

Un caro saluto

Pina



STEP 2

Immaginazione e sogno

Lo STEP 2 è dedicato all'immaginazione e al sogno

Sicuramente anche voi immaginate e sognate. Vi capiterà spesso, ad esempio quando inventate un gioco nuovo, quando vi immedesimate in un personaggio delle favole o quando, fantasticando, pensate intensamente a qualche cosa che desiderate, a cui aspirate o a un luogo incantato dove vi piacerebbe volare...

Anche nell'arte gli artisti sentono la necessità di dar forma ai sogni, ai miti, alle visioni; quindi a tutto ciò che non si vede ma si può immaginare.

Pronti per scoprire i nuovi quadri dello STEP 2?

STEP 2

Immaginazione
e sogno



HENRI ROUSSEAU
La charmeuse de serpents
1907
Olio su tela
46,5 x 55,5 cm

1/HENRI ROUSSEAU - *La charmeuse de serpents* /1907

Il titolo di questo quadro è francese come l'artista che lo ha dipinto 113 anni fa e si traduce: *L'incantatrice di serpenti*. Ma dove è l'incantatrice di serpenti?

La vedete? E come incanta questi animali? È quella figura scura al centro che ha tra le mani uno strumento a fiato dal quale escono suoni incantevoli capaci di affascinare e conquistare gli animali. Sapreste riconoscere lo strumento a fiato che ha in mano questa donna? Lo scenario di questa opera è una **foresta tropicale**. Pensate che l'artista Rousseau si divertiva a raccogliere nei giardini e nei boschi una gran quantità di foglie di diversi tipi e poi, in studio, le copiava sulla tela e le colorava con tanti verdi di tonalità diverse.

Rousseau non poteva viaggiare per visitare i luoghi desiderati, quindi li immaginava e li rappresentava a modo suo.

È proprio vero che **con l'immaginazione possiamo fare tutto**, anche viaggiare per scoprire luoghi e cose nuove!

STEP 2

Immaginazione
e sogno



RENÉ MAGRITTE
L'île au trésor
1942-1943
Olio su tela
59,5 x 81 cm

2/RENÉ MAGRITTE - *L'île au trésor*/1942-43

Il titolo francese, che tradotto significa *L'isola del tesoro*, rimanda al romanzo di **Robert Louis Stevenson** che all'artista piaceva molto. Qualcuno di voi lo avrà forse letto. Il romanzo racconta in prima persona l'avventurosa vicenda di un quattordicenne, **Jim Hawkins**, che a metà del Settecento trova **una mappa del tesoro** e parte con un gruppo di pirati per recuperarlo e...

Cosa vedete in quest'opera? Anche qui ci sono degli animali ma in un altro contesto: sono le foglie di uno **strano cespuglio che si stanno trasformando in uccelli, cioè una metamorfosi** (che parola difficile! **È la trasformazione di un oggetto o animale in un altro**). Ora che si sono trasformati cosa faranno questi uccelli? Dove voleranno? O rimarranno lì sulla scogliera ad osservare le onde del mare?

STEP 2

Immaginazione
e sogno



ALBERTO SAVINIO
Jour de réception
1930
Olio su tela
92,5 x 73 cm

3/ALBERTO SAVINIO - Jour de réception /1930

Alberto Savinio era il nome d'arte di Andrea de Chirico, fratello di Giorgio de Chirico che, oltre ad essere un pittore, era anche uno scrittore e un musicista. In questo quadro intitolato *Il giorno del ricevimento, che animali ha rappresentato Andrea?* E dove sono, nella natura o piuttosto in una casa, in una parte che affaccia all'esterno? Ma perché sono lì secondo voi? Certo che l'aquila e il falco hanno lo sguardo abbastanza arrabbiato mentre lo struzzo e il pellicano più altezzoso e serio, chissà cosa vogliono comunicare... Ai piedi del falco ci sono anche degli oggetti, cosa sono secondo voi, dei giochi? E chi li ha appoggiati lì? **Forse abita un bambino in quella casa?** Provate voi a inventare una storia...

STEP 2

Immaginazione
e sogno



GIORGIO DE CHIRICO
La partenza degli Argonauti
1909/1910
Olio su tela
73,5 x 92 cm

4/GIORGIO DE CHIRICO - La partenza degli Argonauti /1909-1910

Con questo quadro De Chirico ci porta nell'affascinante storia della mitologia greca perché era nato proprio in Grecia.

Ma che cos'è la mitologia greca? Un insieme di storie e leggende della civiltà che viveva in Grecia tanti secoli fa (pensate più di 1000 anni fa).

Questi racconti descrivono in dettaglio la vita e le avventure degli **dèi, eroi e demoni** o spiegano l'origine del mondo.

Il racconto favoloso rappresentato in quest'opera è quello degli argonauti (uomini armati sulla nave Argo) pronti per partire. La loro imbarcazione però, a causa del poco vento, fatica a muoversi. Sarà poi il **canto di Orfeo** accompagnato dal **suono della lira (che strumento è? Lo conoscete?)** a dare una svolta alla situazione permettendo finalmente alla nave di partire.

Dove sarà diretta la nave Argo?

STEP 2

Immaginazione
e sogno



GIORGIO DE CHIRICO
La sala d'Apollo
1920
Tempera e olio su tela
65 x 70,5 cm

5/GIORGIO DE CHIRICO - La sala d'Apollo/1920

Anche con questo quadro l'artista Giorgio de Chirico ci riporta alla mitologia greca. Al centro della scena è rappresentata una testa in gesso riferita ad Apollo, **chi era Apollo? Il Dio greco della musica, dell'armonia e della luce del sole.**

Sul piano inclinato infatti ci sono anche uno spartito musicale (i fogli con le note) e **uno strumento, lo riconoscete? Come si chiama?**

In fondo, invece, è rappresentato l'interno di un edificio. Il pavimento e il soffitto sono a scacchiera e alla fine si vedono delle aperture ad arco: probabilmente porteranno in un'altra stanza. Ci sono anche delle statue che rendono questo luogo un po' misterioso, vero?

STEP 2

Immaginazione
e sogno

Gli artisti dei paesaggi dello STEP 1 erano italiani, vi ricordate i loro nomi?
(Puoi sempre tornare allo STEP 1 per rileggerli)

Nello STEP 2, invece, abbiamo incontrato gli artisti:

- **HENRI ROUSSEAU** nato in **Francia**
- **RENÉ MAGRITTE** in **Belgio**
- **GIORGIO E ALBERTO DE CHIRICO** in **Grecia**.

Provate a cercare su una cartina **Francia, Belgio e Grecia**.

Quanto sono distanti dall'Italia, il paese dove viviamo noi?

Ricordatevi sempre di leggere anche le didascalie (vi ricordate cosa sono? Lo avevamo detto nello STEP 1) per imparare l'anno in cui è stato dipinto il quadro, la tecnica con cui è stato realizzato, il tipo di supporto utilizzato e il formato.

STEP 2

Immaginazione
e sogno

ATTIVITÀ DIDATTICA

Questi quadri analizzati riportano ad atmosfere fantastiche e misteriose, alla dimensione dei sogni, vero? Proviamo anche noi a fantasticare utilizzando alcuni suoni. Siete pronti a *musicare* i 5 quadri, cioè a renderli vivi con il suono?

1. Cliccando il bottone con la nota musicale si aprirà una finestra con alcuni suoni. Quale assoceresti a ogni quadro? Prova a immaginare e lasciati incantare



1



5



2



3



4

STEP 2

Immaginazione
e sogno

2. A proposito di suoni e musica, in alcuni di questi quadri osservati sono presenti alcuni strumenti musicali, cercali tra quelli qui sotto.



E come suonano? Scopriilo cliccando il bottone con la chiave di violino.



Hai trovato i suoni degli strumenti disegnati nei quadri?

STEP 2

Immaginazione e sogno

3. Ora scegli lo strumento che preferisci e disegnalolo su un cartoncino, coloralo e poi ritaglialo.

La musica che potresti suonare con questo strumento come ti fa sentire? Contento, sereno, quieto? Oppure agitato, imbronciato e triste? E dove ti porta con l'immaginazione? In quale luogo incantato?

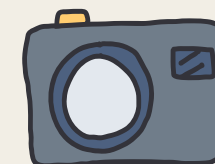
Fai come gli artisti che abbiamo conosciuto, disegna quello che ti immagini, che sogni e poi, se vuoi, puoi anche inserire lo strumento che hai disegnato come hanno fatto Rousseau e De Chirico.

4. Quando il tuo quadro è terminato firmarlo (sai gli artisti dove hanno firmato le loro opere?) poi prendi un foglio bianco e scrivi il titolo della tua opera e, se hai voglia, descrivi anche cosa hai rappresentato.

non dimenticarti di scrivere sul foglio anche il tuo nome, cognome, la scuola che frequenti e la città. Ci farà piacere conoscerti un po'



5. Ora con l'aiuto di un adulto fai una foto al tuo quadro e al foglio



6. Infine, sempre con l'aiuto di qualcuno più grande, inviaci tutto quanto via mail all'indirizzo didattica@fondazionepasquinelli.org così potremo pubblicare la tua opera sul sito e sulla [pagina Facebook](#) della Fondazione Pasquinelli.

STEP 2

Immaginazione
e sogno

3 COSE IMPORTANTI

- Puoi fare queste 6 passaggi con tutta calma durante la settimana aspettando poi le successive indicazioni per lo STEP 3.
- Conserva bene il tuo quadro in un cassetto o in un libro perché alla fine dello STEP 7 dovrai fare un'attività con tutte le opere che hai realizzato.
- In fondo alla pagina di ogni STEP troverai le tessere dei quadri esaminati. Se in casa hai una stampante puoi chiedere aiuto per stamparle su carta spessa e ritagliarle.
Terminato lo STEP 7 avrai completato la tua collezione di tessere e potrai giocare a MEMORY con la Collezione di Pina e Francesco.

Buon divertimento e arrivederci a presto!

Non vediamo l'ora di vedere i vostri quadri

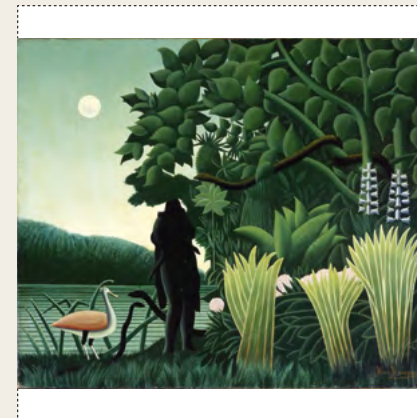
MEMORY

Regole del gioco

Disporre tutte le tessere coperte sul tavolo. A turno ciascun giocatore gira due tessere facendole vedere anche agli avversari.

Lo scopo è quello di abbinare un'immagine con quella uguale.

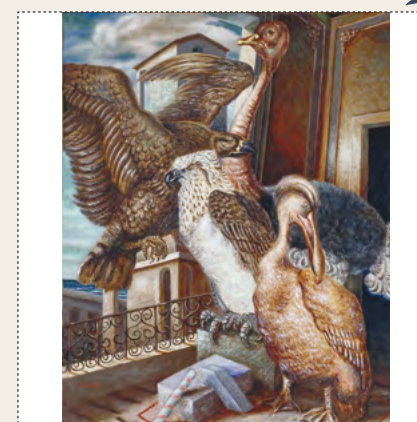
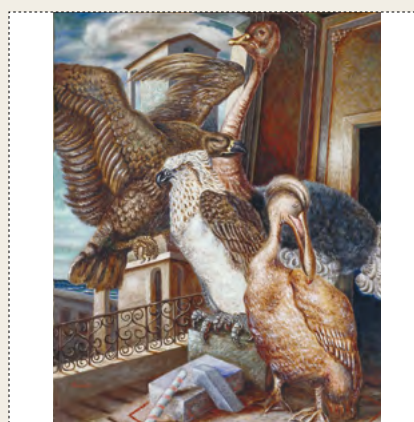
Se le due tessere girate costituiscono una buona coppia, il giocatore le prende e tocca ancora a lui finché non sbaglia; se le due tessere non rappresentano la stessa immagine, deve rigirarle e tocca al giocatore successivo. Il gioco termina quando non ci sono più tessere sul tavolo: vince chi ne ha raccolte di più.



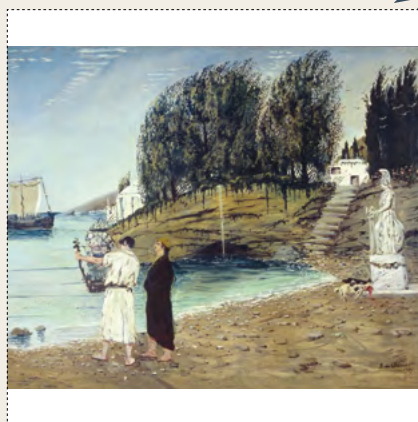
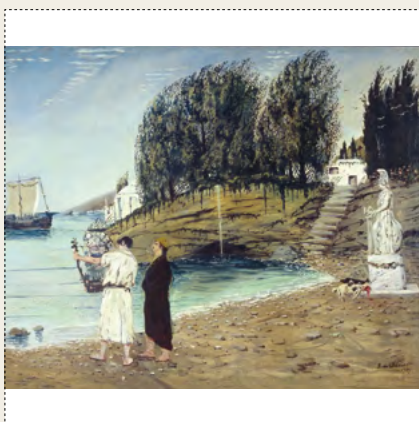
HENRI ROUSSEAU La charmeuse de serpents



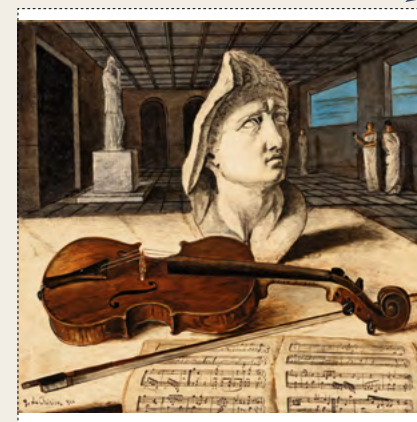
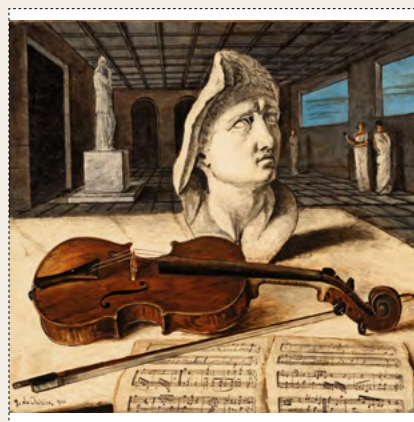
RENÉ MAGRITTE L'île austrésor



ALBERTO SAVINIO Jour de réception



GIORGIO DE CHIRICO La partenza degli Argonauti



GIORGIO DE CHIRICO La sala d'Apollo

Laboratori a cura
della Fondazione Pasquinelli



Corso Magenta 42
20123 Milano
T. +39 02 45409551
info@fondazionepasquinelli.org
www.fondazionepasquinelli.org

**SEZIONE
DIDATTICA**

didattica@fondazionepasquinelli.org

PROGETTO ARTE



www.larteinunastanza.org

La Didattica in Fondazione **#NONSIFERMA**

