

PROGETTO

per una mostra-percorso
per bambini
sul tema
dell'Arte e
della calzatura



Dentro
l'Opera d'Arte

*Perdersi nel Labirinto e
ritrovarsi in un Quadro*

Labirinti curiosi,
castelli futuristi,
boschetti di babbucce,
onde sonanti
accolgono le forme e i colori
delle opere più significative
dell'arte moderna e rinascimentale

*Percorso ludico alla scoperta
delle mappe della fantasia*

Castello di Vigevano
(Sala dell'Affresco e cortile antistante)

PREMESSA

DOdA è uno spazio espositivo nel quale i bambini di età compresa fra i 3 e i 13 anni entrano nel mondo dell'arte come in un gioco.

Negli ambienti a disposizione sono installate delle strutture sulle quali vengono proiettate le riproduzioni di opere d'arte; ne scaturisce un percorso ludico, nel quale il bambino si muove. Dentro l'Opera d'Arte, la interpreta e la trasforma.



In tal modo, il bambino non si limita a guardare il quadro, ma spontaneamente lo esplora con tutto se stesso: mente e corpo insieme toccano, assaggiano, sentono, annusano l'opera, conoscendola attraverso i cinque sensi. La potenzialità creativa e la fantasia, ancora prive di schemi e condizionamenti permettono al bambino di interpretare ciò che vede in maniera istintiva e simbolica, in un gioco di fabulazione favorito anche dalla proiezione alternata di dipinti ed immagini fotografiche della natura. In tal modo, il confine tra raffigurazione e realtà viene superato: le immagini dialogano direttamente con l'esperienza emotiva dell'osservatore.

DOdA è un luogo che cambia fisionomia, nel quale accadono cose diverse a seconda dell'età dei propri utenti; è il museo personale che ogni piccolo visitatore si crea su misura, che prende forma nello stesso momento in cui il bambino vi entra.

Gli spazi sono fruiti da gruppi composti da un massimo di 25 bambini, guidati da personale specializzato, giacché ciò che proponiamo è una vera e propria animazione, intesa nel senso di suscitare interesse, partecipazione creativa e spirito collettivo attraverso i mezzi figurativi. Il tempo minimo previsto per una visita è di 60 minuti.

OBIETTIVI e FINALITÀ

Nel progettare un percorso di questo tipo ci poniamo i seguenti obiettivi:

- far entrare i bambini nel mondo dell'arte, con particolare attenzione per il patrimonio artistico della città di Vigevano, stimolando curiosità ed attenzione per tutte le forme espressive: pittura e scultura, ma anche fotografia, musica, danza e letteratura

- favorire la conoscenza dell'arte attraverso un'esperienza ludico-educativa gratificante, creando la situazione più adatta affinché i bambini possano esprimersi nel modo a loro più congeniale, utilizzando la forma espressiva che ritengono più idonea

- sviluppare nei bambini la capacità di prestare attenzione ai propri sensi e alle proprie emozioni, così da affinarle e indirizzarle verso un esito creativo

- fare in modo che attraverso il gioco i bambini diventino protagonisti reali degli avvenimenti

- sviluppare la naturale propensione alla collaborazione, attraverso la costruzione di un racconto e di un percorso comune nel quale ciascuno porta il suo originale contributo raccontando agli altri ciò che vede e scopre.



TEMI DEL PROGETTO

Il nostro progetto per il Castello di Vigevano verte su alcuni temi:

LA CALZATURA

Ovvero, lo “strumento magico” che permette al bambino di iniziare il percorso all’interno delle Opere d’Arte.

Il tema dell’andare, del muoversi, dello spostarsi (in uno spazio molto piccolo come nell’immensità del cielo) presuppone sempre un momento iniziale nel quale

la scelta della calzatura da indossare diventa fondamentale. La scelta del suo colore, della sua forma determinerà infatti differenti andature, movimenti e - perché no? - lascerà tracce, orme diverse lungo il cammino che ogni bimbo farà all’interno del quadro.

Ci rifacciamo alla storia di Vigevano, ed alla pianella di Beatrice d’Este, custodita nel locale Museo della Calzatura, per

raccontare di una bimba, chiamata Bea, che tanto

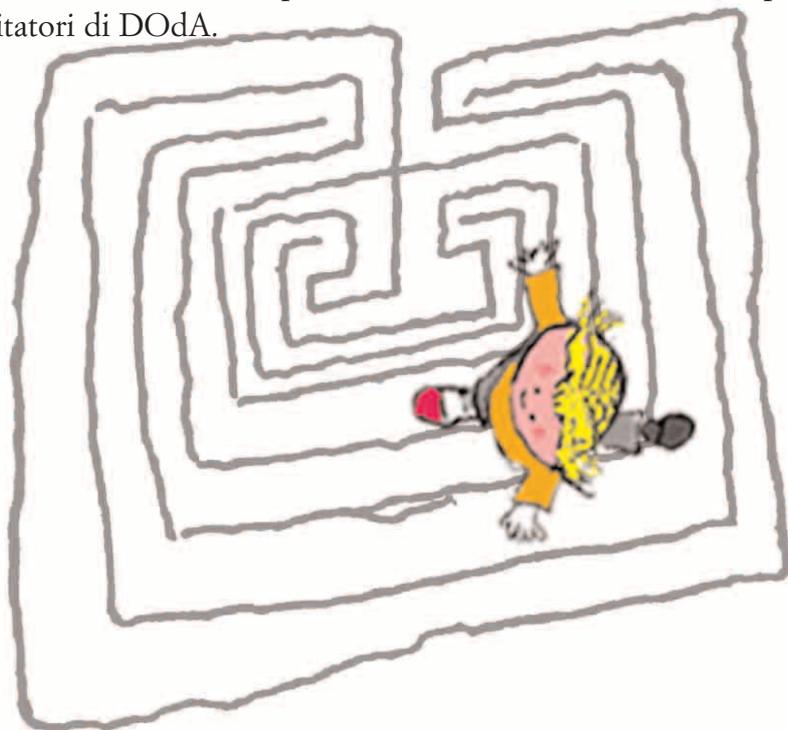
tempo fa ha perso la propria scarpina all’interno del Castello; chiediamo quindi ai bambini di aiutare Bea a ritrovarla. In questo modo la calzatura diventa spunto dal quale iniziare un viaggio ogni volta diverso.



IL LABIRINTO

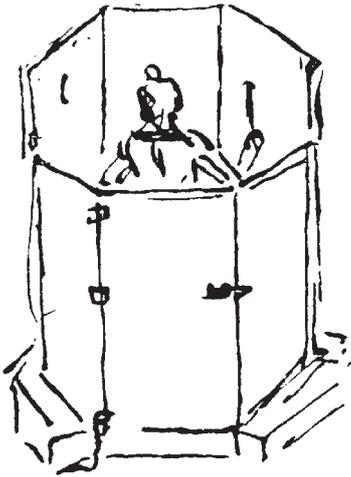
Simbolicamente, entrare nel Labirinto significa percorrere la via per spiegare a se stessi il proprio mistero, nel corso di un cammino compiuto in uno stato di massima attenzione, per arrivare ad una situazione di ‘salvezza’.

Il Labirinto viene dunque inteso come una allegoria della vita, del raggiungimento della perfezione seguendo un percorso irto di difficoltà: per molti è una sorta di ‘rito iniziatico’, ed in questo senso lo riteniamo funzionale all’esperienza che vorremmo far vivere ai piccoli visitatori di DOdA.



L'opera di LEONARDO DA VINCI

Ricordiamo che molte tracce del grande genio rinascimentale si ritrovano anche a Vigevano.



Leonardo da Vinci, disegno a penna.
"...e quell'omo che si troverà,
potrassi vedere per ogni verso
infinite volte..."

In prima istanza, in relazione al tema illustrato precedentemente, ci rifacciamo agli studi da lui effettuati sulla "autoconoscenza labirintica", ed al suo progetto per una camera ottagonale, con pareti a specchio, dove l'uomo possa confrontarsi direttamente con la propria immagine (Manoscritto B, fol. 28 r); d'altro canto, non possiamo esimerci dal riconoscere il grande fascino che molti suoi disegni (dagli studi per le macchine volanti, alle indagini su anatomia e botanica) esercitano sui bambini, come anche su ognuno di noi.

Una affascinante relazione lega il Castello Sforzesco Visconteo di Milano a quello di Vigevano.

Nel 1498 Ludovico Sforza detto il Moro, nativo di Vigevano, diede incarico a Leonardo da Vinci di decorare la Sala detta delle Asse nel Castello di Milano, in modo da onorare la memoria della moglie Beatrice d'Este morta da pochi mesi nel dare alla luce l'erede del Ducato. L'artista scelse di celebrare il trionfo e il mistero della vita affrescando la volta della Sala con un fitto, labirintico intreccio di rami, foglie, tronchi e nastri sullo sfondo di un luminoso cielo azzurro.

Gli alberi sono gelsi (in latino *morus alba*, forse un ulteriore omaggio a Ludovico) gli stessi che ombreggiano lo spazio antistante la Sala dell'Affresco.

Sotto, La Sala delle Asse,
Castello Sforzesco di Milano



IL PERCORSO

La ricerca della scarpina perduta diventa il pretesto per un viaggio di riscoperta dell'io, alla ricerca di se stessi... Dentro l'Opera d'Arte.

Considerando gli spazi nei quali vorremmo allestire la Mostra, abbiamo pensato a un percorso articolato in momenti e luoghi diversi.

Riteniamo necessario prevedere un momento iniziale, in cui i bambini, possano prepararsi ad affrontare con la massima attenzione e concentrazione l'avventura alla quale sono chiamati. Per questo motivo, abbiamo pensato di creare un'installazione tra gli alberi che si trovano proprio di fronte all'ingresso della Sala.

La posizione regolare degli alberi si presta a posizionare degli schermi in tessuto tra un tronco e l'altro, creando diversi passaggi e "stanze". È nostra intenzione trasformare quello spazio in una sorta di Labirinto che, grazie alle fronde degli alberi, richiamerà quello di Leonardo. In esso il bambino troverà i segni che lo porteranno fino alle stanze di DOdA.

L'animatore – affabulatore racconta la storia di Bea, la bimba che nel Labirinto del Castello ha perso una scarpetta ed ancora non l'ha ritrovata; invita quindi i bambini ad aiutare la loro nuova amica in questa ricerca.

Come in tutte le fiabe che si rispettano, dunque, all'inizio della storia l'eroe decide di partire, ed incontra le prime difficoltà.

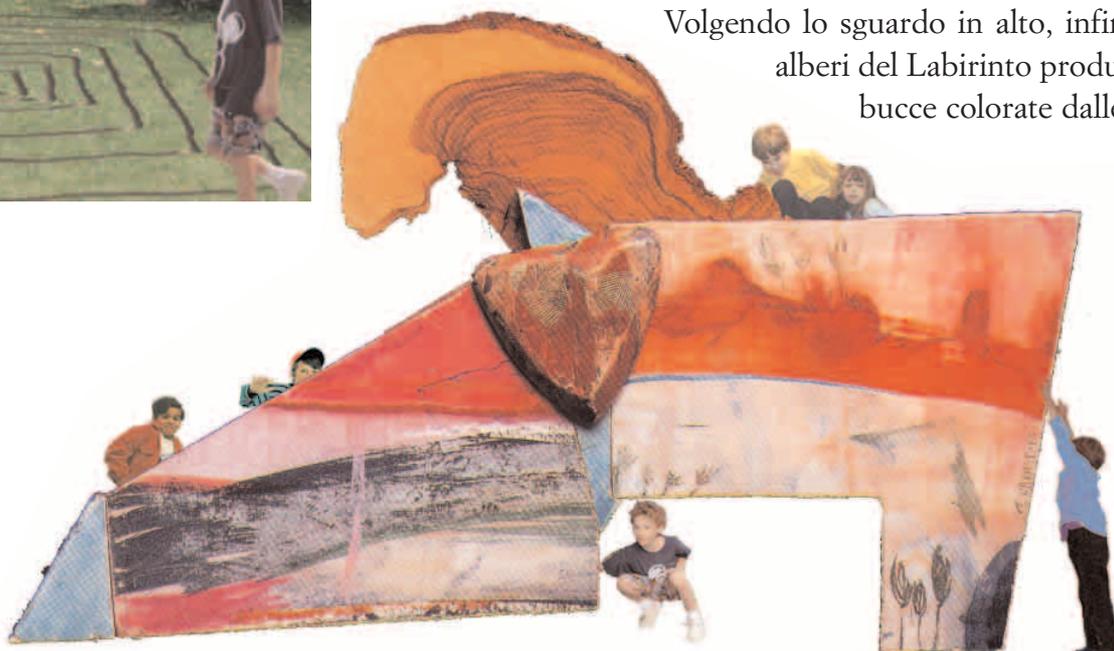
All'interno del Labirinto, ogni bambino deve cercare segni, strumenti, oggetti, immagini: una sorta di bagaglio ideale per affrontare quella che si prospetta come un'avventura "molto impegnativa".

Già percorrere il Labirinto non è così semplice: viene richiesto infatti di mettere in gioco tutti quanti i sensi, chiudendo a tratti gli occhi ed orientandosi riconoscendo la provenienza di suoni e odori, o toccando le superfici delle sue pareti.

Tra le tante cose nascoste - da trovare e raccogliere - o disegnate sulle pareti del Labirinto - da ricopiare sul "diario di viaggio" che ciascuno ha a disposizione -, i novelli argonauti scoprono particolari legati alle calzature di opere antiche e moderne, e mappe misteriose (riproduzioni di opere d'arte moderna, dove i segni pittorici vengono interpretati come tracce da seguire, vecchie mappe geografiche della Terra e degli astri, disegni tratti dai Codici di Leonardo).

Volgendo lo sguardo in alto, infine, essi vedono che gli alberi del Labirinto producono strani frutti: babbucce colorate dalle fogge più bizzarre!

Ognuno troverà la babbuccia preferita da decorare ed indossare (una specie di soprascarpa, che copre solo la punta del piede, fermata da un elastico dietro al tallone, in modo da farla sembrare anche un cappello, o una tasca o una borsa).



Questa calzatura è lo “strumento magico” che permette al bambino di iniziare il percorso all’interno delle opere d’arte. Essi costruendo la storia comune troveranno la loro vera identità.

Nella Sala dell’Affresco è possibile esplorare i quattro elementi - Aria, Acqua, Terra e



Fuoco - attraverso altrettante installazioni:

nello spazio Aria, un tappeto magico porta i bambini in volo fra i cieli di Van Gogh e Mirò e le galassie fotografate dai satelliti; nell’ambiente Acqua, alcune strutture gioco permettono ai bambini di ‘entrare’ nell’elemento (si tratta di tunnel elastici, dondolanti e semi-trasparenti), simulando il movimento del nuoto mentre osservano le immagini artistiche e le foto legate al mondo acquatico; sulla Terra c’è un castello da ricostruire, attraverso i moduli de “L’opera spezzata”, sui quali



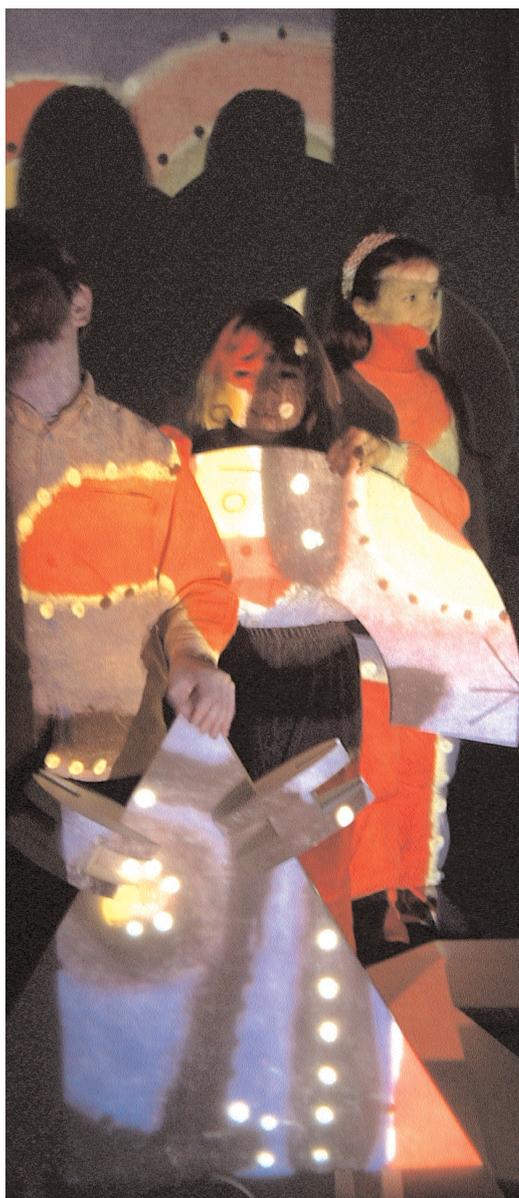
ancora si succedono le proiezioni di opere d’arte moderna; il Fuoco viene rappresentato tramite un’installazione video nei due ‘recinti’ che proteggono gli scavi presenti nella Sala.

Anche questo percorso può essere arricchito da installazioni musicali, e gli ambienti possono prevedere anche sensazioni olfattive legate alle immagini, affinché tale iniziativa diventi un’esperienza multisensoriale.

Al termine del “viaggio” nella Sala dell’Affresco, il conduttore assegna ad ogni bambino un simbolo (aquila, delfino, toro, gatto, principessa, guerriero...), riferito al carattere che egli ha espresso nella costruzione del racconto comune, e glielo posiziona sulla fronte, in modo che il bimbo non possa ancora vederlo.

È il momento di tornare nel Labirinto sugli alberi del quale nel frattempo sono spuntate le babbucce mancanti.

Indossandole i bambini possono accedere alla leonardesca camera a specchi ottagonale, posta al centro del labirinto, per ‘incontrare se stessi’ e scoprire la propria identità e le sue infinite sfaccettature.



INIZIATIVE PARALLELE

Il progetto qui illustrato può essere proposto ai bambini di Vigevano come un'esperienza più completa, che non si esaurisce nella mattinata trascorsa al Castello.

Sarebbe anzi auspicabile che tale momento fosse vissuto come la festa conclusiva di una attività che li ha impegnati creativamente ed emotivamente: per questo, riteniamo opportuno una partecipazione al progetto da parte degli insegnanti e dei loro gruppi classe prima dell'avvio della mostra vera e propria.

Gli operatori dello Studio DODa si rendono disponibili sia ad intervenire nelle classi coinvolte per presentare l'iniziativa ai bambini, che a coordinare insieme ai docenti un'attività propedeutica alla visita alla Galleria, con l'avvio di laboratori inerenti i temi che saranno affrontati.

Inoltre, agli insegnanti interessati ad approfondire il metodo "Dentro l'Opera d'Arte", lo Studio DODa propone anche un Corso d'Aggiornamento, inseribile nel Piano dell'Offerta Formativa scolastica, che fornisce le motivazioni teoriche e i fondamenti conoscitivi della metodologia.

Inoltre, per sensibilizzare e promuovere l'iniziativa nella città di Vigevano si possono progettare installazioni a tema da collocare in luoghi significativi della città in modo da suscitare interesse anche nel pubblico adulto.

Un'altra proposta per la promozione della mostra è quella di creare un link nel sito del Comune di Vigevano dove collocare una sorta di diario visivo delle visite a DODa tramite brevi video (negli spazi sarà collocata una videocamera) o foto digitali dei momenti più significativi dei percorsi o ancora un testo breve che sintetizzi i racconti del giorno e uno spazio per le e-mail dei piccoli visitatori.

Uno spazio web aperto e in continuo aggiornamento che ha la duplice funzione, oltre a quella di promuovere l'iniziativa, di monitorarne il risultato.

