

CRE-GREST 2016 – PERDIQUA

I LABORATORI ESPRESSIVI

LA MAPPA DEI SOGNI

Età: 5 - 8 anni

Difficoltà: media

La maggior parte di noi si porta dentro, da sempre, un viaggio, che non è una semplice visita o una vacanza, ma un sogno. E va crescendo a poco a poco, costruendosi una delicata architettura... Un viaggio di questo tipo si alimenta di letture, cartoline illustrate, carte geografiche, fotografie, persone che arrivano con delle notizie, avventure vissute da altri e di cui uno si sente partecipe... Un pezzetto dopo l'altro prende forma il paesaggio che riproduce una realtà che non si può toccare, ma forte come il vincolo che unisce il corteggiatore alla sua amante segreta. Credo sia una sorta di pellegrinaggio che ha a che vedere con il luogo cui sentiamo di voler appartenere.

Maruja Torres, *Amor America*

IL PRETESTO ARTISTICO

Le sacre è un'installazione che Guillermo Kuitca (Buenos Aires, 1961) realizza nel 1992 componendo 54 materassi che recano impresse mappe stradali reali e immaginarie di città e di paesi interi, di cui cambia arbitrariamente nomi e luoghi, creando un senso di smarrimento in chi cerca di orientarsi sulla cartina disegnata. I materassi sono punteggiati da bottoni posizionati irregolarmente, che hanno la funzione di segnalatori per le principali città. Guillermo Kuitca sceglie di dipingere su materassi, perché sono oggetti, "dove luoghi ed esperienze trovano un loro nome ed il mondo viene posto a portata di mano". Il materasso è un oggetto intimo, legato alla sfera del sonno, degli affetti e dei sogni; dipingerlo con cartine stradali, secondo l'artista, è compiere un esercizio della memoria del viaggio che ciascuno porta dentro, che condiziona i suoi giorni e le sue notti, le sue azioni e i suoi sogni.

L'OBIETTIVO

Mappe, cartine, atlanti non sono solo strumenti di proiezione topografica. Se non si può negare che attraverso le mappe gli uomini hanno cercato di spiegare dove si trovavano e la strada per trovare le cose e che sempre attraverso le mappe, col passar del tempo, essi hanno cercato di rappresentare il mondo che conoscevano, bisogna riconoscere che quando si osserva una mappa, magari senza una finalità pratica impellente, non è difficile immaginare viaggi, avventure, incontri, accadimenti. Ogni mappa, anche la più piccola ed essenziale, suggerisce una quantità infinita di storie e offre la possibilità di accedere ad uno spazio ulteriore, che è lo spazio del viaggio, vero o immaginato. Nel laboratorio i bambini sono stimolati a reinventare l'oggetto della mappa, slegandola dal suo utilizzo funzionale ma rendendola figurazione e proiezione di un mondo, reale o immaginario, che si vuole attraversare, vivere e conoscere. La realizzazione di una mappa immaginaria è un processo di esplorazione e di scoperta, un viaggio in luoghi desiderati, sognati, sperati. Il laboratorio unisce queste suggestioni, al lavoro di Guillermo Kuitca, che darà spunto alla creazione dei bambini.

I MATERIALI

Pc portatile
Proiettore
Fogli di carta bianchi A3
Pennarelli colorati
Gommapiuma
Colori acrilici
Pennarelli indelebili
Stencil con lettere alfabetiche
Spugne da cucina oppure fogli di gomma crepla di diversi colori
Ago e filo (meglio se aghi di plastica per bambini)
Bottoni
Velcro

I PASSAGGI

Il laboratorio può svilupparsi in diverse giornate a seconda del livello di elaborazione che si vuole raggiungere. Per realizzare una mappa morbida semplice ed essenziale sono sufficienti anche tre incontri, se invece si vuole lavorare con i bambini in maniera più articolata, facendo loro creare una mappa più dettagliata si possono aumentare gli incontri.

Primo incontro

1. Un gioco per iniziare. Guardare una mappa è in genere piuttosto facile, o perlomeno intuitivo. Crearla invece è tutta un'altra storia. Iniziare il laboratorio con un gioco può aiutare i bambini a prendere le misure con il linguaggio delle cartine, che è molto simbolico ed essenziale. Il gioco è semplice. Si fa uscire dalla stanza un animatore e i bambini nascondono un oggetto che diventerà il tesoro da trovare. Aiutati dagli animatori i bambini provano quindi a disegnare una mappa che aiuterà l'animatore uscito dalla stanza a trovare il tesoro. Partendo da un disegno della stanza in bianco con le sole pareti, finestre e porte, a turno ciascun bambino disegna un oggetto presente nell'aula cercando di collocarlo correttamente (nella fase di individuazione degli oggetti gli animatori possono consigliare la scelta di punti di riferimento che saranno utili all'animatore per orientarsi. È meglio scegliere una stanza un po' articolata e con diversi elementi d'arredo). Quando la mappa è pronta, si pone la X per indicare dove si trova il tesoro e la si consegna all'animatore, che deve trovare il tesoro aiutandosi solo con questo strumento.
2. Il laboratorio prosegue con la visione (tramite proiettore) di alcune cartine reali e immaginarie. La cosa migliore è unire cartine moderne e antiche che illustrano sia luoghi reali che luoghi fantastici. Basta una rapida ricerca sul web per trovarne di bellissime. Si potrebbero usare mappe di luoghi che i bambini conoscono attraverso film e libri: la mappa di Hogwarts (la saga di Harry Potter), di Springfield (i Simpson), del regno di Narnia (Le cronache di Narnia) e molti altri ancora. Alcuni spunti interessanti per condurre questa prima fase possono esser ricavati da G. Duprat, *Il libro delle terre immaginate* e da Aleksandra Mizielinscy e Daniel Mizielinscy, *Mappe*.

Secondo incontro

3. Il secondo incontro si apre con la narrazione di alcuni luoghi leggendari tratti da opere letterarie, che spesso i bambini conoscono attraverso film di animazione e cartoni animati. L'attività potrebbe essere condotta intervallando brevi estratti dalle opere e brevi filmati. Alcuni esempi: l'Isola che non c'è di Peter Pan o il Paese delle Meraviglie di Alice. Una lettura utile a selezionare molti luoghi letterari è la "Storia delle terre e dei luoghi leggendari" di Umberto Eco, un vastissimo catalogo di citazioni letterarie corredata da immagini che possono essere utili ai bambini a progettare la loro mappa. La finalità di

questa attività è l'individuazione di alcuni elementi che i bambini potranno inserire nella loro cartina (caverne, laghi, castelli, baie, foreste...). È utile stilare insieme ai bambini un elenco di luoghi, che poi diventeranno gli elementi della mappa.

4. Ogni bambino realizza su un foglio A3 una prima versione della propria mappa (la base del lavoro è una cartina muta che ogni bambino riempie di luoghi). Recuperando quanto detto e visto nell'incontro precedente gli animatori aiutano i bambini a schematizzare i luoghi proprio come su una vera cartina (il rischio è che altrimenti i bambini realizzino un paesaggio). Durante la consegna è utile ribadire più volte che la cartina serve per compiere un itinerario (alla scoperta di un tesoro, per risolvere un mistero, per compiere un'avventura...). Questa attività è preliminare alla realizzazione della mappa su gommapiuma del terzo incontro. È una sorta di prova generale in cui prendere confidenza con il linguaggio cartografico e per abbozzare alcuni luoghi che comporranno l'itinerario della loro terra dei sogni.

Terzo incontro

5. L'incontro si apre con la visione (tramite proiettore) dei materassi di Guillermo Kuitca. È utile far commentare l'opera ai bambini senza spiegarla troppo, almeno in un primo momento. Successivamente l'animatore sottolinea alcune caratteristiche: la scelta del supporto e i bottoni. Il materasso è l'oggetto su cui si dorme e si sogna ed è come se i sogni si imprimevano sul tessuto e fossero la memoria dei luoghi e delle avventure sognate. I bottoni sono dei marcatori geografici che segnalano le tappe più importanti.
6. Stimolati dalla visione dei materassi, anche i bambini realizzano la loro mappa morbida, su cui potranno schiacciare un pisolino. La realizzano partendo da un pezzo di gommapiuma (deve essere abbastanza spessa se vogliamo che poi sia un letto comodo. La misura consigliata è di 50x50 cm). I passaggi di realizzazione sono i seguenti:
 - Realizzazione del colore di sfondo (mediante colori acrilici molto diluiti. La soluzione ideale sarebbe utilizzare delle vaschette piene di colore diluito e immergere la gommapiuma in modo che si imbeva completamente di colore. Una volta strizzata, si asciuga velocemente con il phon o con l'esposizione al sole).
 - Realizzazione dei confini e dei luoghi principali con il pennarello indelebile nero (ogni luogo può essere caratterizzato dal nome – meglio se scritto con la tecnica dello stencil - e da un disegno schematico: un castello, un villaggio, un pozzo).
 - Applicazione dei bottoni nei luoghi più importanti della mappa (è meglio usare bottoni con un diametro di 3/4 cm. È consigliabile utilizzare set ago e filo per bambini, facilmente reperibili online). Si possono realizzare ulteriori applicazioni ritagliando e cucendo pezzi di spugna da cucina (un'ulteriore variazione è applicare quei pezzi con il velcro in modo che si possano attaccare e staccare durante l'utilizzo della mappa).
 - Realizzazione delle strade e dei collegamenti che uniscono i diversi luoghi. Per realizzare le strade si può usare ago e filo (se il tempo lo consente) o altri pennarelli indelebili colorati.
7. Una volta che ogni bambino ha realizzato la sua porzione di mappa, si applica sullo spessore della gommapiuma (su ogni lato) una striscia di velcro, che serve per montare e tenere unita la grande mappa composta da tutte le porzioni dei bambini. L'idea sarebbe disporre di una stanza con il pavimento totalmente sgombro e che possa essere adibito ad ospitare la mappa, continuamente rimontabile e modificabile, alterando l'ordine dei singoli pezzi. Una volta allestita la mappa non resta che seguire l'itinerario che traccia e schiacciarci sopra un pisolino, sperando di sognare ulteriori itinerari e luoghi sempre nuovi.

GEOGRAFIE CORPOREE

Età: 11- 14 anni

Difficoltà: bassa

Perché reggono l'intero peso.
Perché sanno tenersi su appoggi e appigli minimi.
Perché portano via.
Perché per qualche popolo pratico erano unità di misura.
Perché gli antichi li amavano
e per prima cura di ospitalità li lavavano al viandante.
Perché non sanno accusare e non impugnano armi.
Perché sono stati crocefissi.

Erri de Luca, *Elogio dei piedi*

IL PRETESTO ARTISTICO

I miei trofei è una serie di paesaggi emozionali disegnati su parti del corpo e realizzati da Annette Messenger (Berk, 1943) a partire dal 1987. Sono opere che uniscono lo stile formale della geografia al disegno delle anatomie del corpo. In alcuni *trofei* l'artista trasforma la pianta dei piedi in un manoscritto miniato, dando vita ad opere suggestive in cui il paesaggio cartografico incontra e si fonde con il disegno anatomico del corpo come le pieghe della pelle, le cicatrici, i nei. Annette Messenger fa di mani, orecchie e piedi, fotografati e riprodotti in formato monumentale, il luogo di un disegno minuto, ad inchiostro o acquerello che modifica e trasfigura il dato corporeo. Un mondo di paesaggi, fiori, personaggi e animali fantastici, simboli arcani e segni decorativi prende forma seguendo i suggerimenti che il corpo stesso ispira con le sue impronte e le sue linee che l'artista "legge" come un testo.

L'OBIETTIVO

Il laboratorio provoca i ragazzi circa il legame non immediato tra il corpo e la mappa, avendo come obiettivo il tentativo di rimappare il sé, il proprio vissuto e le memorie che lasciano segno. Ai preadolescenti è chiesto di abbozzare una "geografia corporea" dove non si tratta di mappare quel che vedono ma di dar vita a composizioni ironiche, colorate, dal tono lieve quasi ludico, che in realtà sono tese ad indagare questioni legate alla sfera personale dei ragazzi (la memoria, l'immaginazione, il rapporto con il proprio corpo). L'elemento espressivo che dà avvio al laboratorio è la pelle, considerata soprattutto come il luogo dove appaiono con più evidenza le esperienze compiute e che raccoglie e mostra le tracce visibili: rughe, marchi, cicatrici, calli, tatuaggi, iscrizioni, increspature... tutti segni che custodiscono la memoria del passaggio del mondo attraverso il corpo. Simile a un archivio, la pelle conserva le tracce della storia individuale. La sua consistenza, il colore, le cicatrici e le sue particolarità disegnano un paesaggio unico. Proprio questo paesaggio sarà al centro del laboratorio.

I MATERIALI

Macchina fotografica

Computer

Stampante

Fotocopiatrice

Fogli A3

Biro colorate

Acquarelli

I PASSAGGI

Il laboratorio si divide in due fasi da svolgere in tempi diversi. Il primo momento è dedicato all'osservazione e alla presentazione delle opere dell'artista; il secondo alla creazione e alla rielaborazione personale degli stimoli artistici ricevuti.

Prima fase

Obiettivo di questa attività introduttiva è stimolare un'osservazione capace di andare oltre al dato reale.

1. Per portare i ragazzi a comprendere e entrare in relazione con le opere di Annette Messenger, è utile far loro osservare fotografie di particolari tipi di pelli: la pelle degli anziani, la pelle dei bambini oppure pelli segnate dalle rughe, da cicatrici, da lentiggini. È un esercizio che serve ad affinare lo sguardo e che apre al passaggio successivo in cui si chiede ai ragazzi di interpretare le linee, le forme, le macchie che caratterizzano la pelle, ponendo domande semplici: a cosa assomiglia ciò che vedi? A cosa ti fanno pensare le tracce che segnano queste pelli? Chi conduce il laboratorio porta così i ragazzi ad accorgersi che le forme assumono l'aspetto di un mondo immaginario che al tempo stesso ci ricorda ciò che ci sta attorno (esempio: le rughe sono strade, solchi di aratro, crepe del muro). L'immaginazione che scaturisce dalla visione delle immagini ha la capacità di liberare la mente.
2. L'attività successiva coinvolge più direttamente i ragazzi e la loro pelle. Con l'ausilio di una macchina fotografica si chiede loro di mappare la loro pelle, fotografando cicatrici, tagli, segni particolari. In fase di scatto se possibile può essere utile scattare in bianco e nero, aumentando il contrasto, sottolineando così segni e linee. Si stampano le foto in bianco e nero e si realizza un piccolo atlante della pelle (è sufficiente un quadernino in cui incollare e campionare le immagini).
3. In chiusura di questa prima fase si presentano le immagini delle opere di Annette Messenger, ponendo l'attenzione sull'atto reinterpreativo che l'artista attua sulla pelle. A partire da segni, pieghe, rughe e cicatrici, traccia mappe immaginarie, in cui riaffiorano memorie e sogni. Questa prima fase del laboratorio può concludersi con la consegna di una suggestione: secondo Annette Messenger gli uomini hanno scritto sulla propria pelle la memoria di quello che sono stati e i sogni che animano le loro speranze. La pelle diventa così la road map di tutta una vita.

Seconda fase

Obiettivo di questa seconda fase è la produzione di una geografia corporea su cui tracciare ricordi e sogni.

1. Il laboratorio ha inizio fotocopando la pianta del piede in bianco e nero su un foglio A3. Per fotocopiarla fate sdraiare i ragazzi su un piano adiacente la macchina in modo che possano agevolmente appoggiare i piedi sul vetro senza generare alcuna pressione (non fateli salire sul vetro della fotocopiatrice).
2. Prima di procedere alla realizzazione della geografia corporea, può essere utile riproiettare le immagini di Annette Messenger e recuperare quanto si era detto e visto l'incontro precedente.
3. Si chiede ai ragazzi di immaginare una mappa seguendo le linee e i segni delle piante dei loro piedi. Per evitare che questo momento si limiti ad una pure decorazione, è utile dare come consegna la realizzazione di una personale road map, facendo creare ad ognuno il tracciato di un itinerario in parte già compiuto e in parte da compiere. È come se le piante dei piedi portassero impresse le memorie di ogni passo fatto. Passi compiuti sulla sabbia

bollente, su ripidi sentieri di montagna, su campi da calcio o pallavolo. E le linee della pelle sono gli elementi che aiutano a costruire questa mappa. Allo stesso modo la mappa porta i segni anche degli itinerari futuri, delle vie che si vogliono percorrere e delle mete da raggiungere. La road map deve essere tracciata in biro, strumento facile da utilizzare e che obbliga allo schematismo.

4. L'ultimo passaggio (facoltativo) prevede l'inserimento di accenti cromatici in alcune zone con la tecnica quell'acquarello che garantisce un buon grado di trasparenza, non nascondendo parole, segni e simboli che rendono fondamentale la lettura della mappa.
5. Questa fase si conclude con la descrizione di ogni ragazzo della sua road map. È una condivisione importante e la valorizzazione del lavoro di ognuno.

LABORATORI ESPRESSIVI PER PREADOLESCENTI

IL GIRO DEL MONDO IN 5 GIORNI

Ogni giorno i ragazzi divisi a squadre si sfideranno in un ambito artistico che li porterà a conoscere meglio alcuni aspetti artistico - culturali di ogni continente. La prima parte del laboratorio consiste nel superare delle prove che permettano loro di guadagnare dei materiali che serviranno nella seconda fase. Una volta ricevuto il materiale, i ragazzi lavoreranno alla realizzazione del prodotto che alla fine verrà valutato da una giuria di qualità. Ogni giorno quindi verranno assegnati dei punti ad ogni squadra e al termine della settimana verrà nominato il vincitore.

Le prove della settimana sono:

Lunedì – Canto

La prova consiste nell'imparare attraverso alcuni video i versi e i gesti del "Kamate" tipico della Nuova Zelanda. I ragazzi potranno anche predisporre dei costumi e un trucco adeguato alla danza prima dell'esibizione.

Martedì – Danza

La prova consiste nell'imparare come squadra in poco tempo un celebre ballo di gruppo latino americano. Occorrerà che si realizzino anche dei costumi adeguati (gonne, cappelli, collane di fiori). I criteri di valutazione della giuria potranno essere: precisione dei gesti, energia e sincronia di gruppo.

Mercoledì – Sartoria

La prova per il continente asiatico potrebbe essere quella di realizzare un kimono interamente decorato dai ragazzi partendo da un accappatoio a tinta unita. Viene premiato il kimono come maggiori dettagli e significati.

Giovedì – Musica

La prova consiste nella creazione di uno strumento musicale tipico di un paese africano come il bastone della pioggia, il bongo, le maracas. Con gli strumenti costruiti i ragazzi dovranno montare poi una breve sequenza ritmica.

Venerdì – Cucina

L'ultimo giorno la prova consiste nella creazione di una pizza di squadra. Siamo in Europa e in particolare in Italia. Ogni squadra dovrà guadagnarsi gli ingredienti della pizza e poi farcirla secondo i propri gusti. Vince ovviamente la pizza più buona!

GLI SPORT DEL MONDO

Lunedì - Rugby

La settimana dedicata ai laboratori sportivi parte dall'Australia: terra di animali salterini e di sport, come il rugby, caratterizzati dalla profonda unione, dallo scontro fisico e la bellezza della correttezza, dalla lealtà e il profumo di un amore condiviso.

Martedì - Cricket

Il nostro viaggio continua verso l'Asia dove il cricket, secondo sport più praticato al mondo, si presenta con tutto il suo splendore. Un gioco che all'apparenza è noioso, nasconde in sé un equilibrio tra tecnica e concentrazione. La vera sfida però non è solo segnare più punti, ma far perdere la pazienza all'avversario con i famosi *sledging* (*schernimenti*). *Attenzione però, un vero sfidante sa che si sta solo giocando.*

Mercoledì - Pallavolo

Il gioco, forse, più educativo al mondo. Senza avere un vero e proprio contatto tra le squadre o i giocatori, la palla permette un singolare ma coordinatissimo ballo tra i giocatori. Le molte regole e particolarità inducono ogni squadra a non arrendersi ma ad avere, dopo ogni set, la possibilità di ricominciare da capo e di dimostrare tutte le proprie carte.

Giovedì - Basket

Se si parla di basket non possiamo che pensare all'America! Il gioco che ha formato una nazione così grande, che ha unito tutte le diversità e che ricorda subito grandi nomi. Prima delle strategie, dell'altezza, dello strano modo di contare i canestri ci sono i giocatori. Già, perché ogni canestro racconta una storia, racconta un momento, una persona. Non ci sono parole per descriverlo, ci sono solo canestri.

Venerdì - Atletica leggera

Africa. Sì, l'Africa è il regno dell'atletica leggera. Questo non è un vero e proprio sport ma un arcobaleno di discipline entro cui ognuno ci si può ritrovare, per ogni qualità e per ogni caratteristica. Forse è proprio per questo che l'Africa ne è la patria, forse è proprio perché rappresenta ciascuno per quello che è, per quello che può.