



Dopo un breve excursus nella storia dell'arte del passato, l'attenzione si concentrerà sul panorama contemporaneo e sulle differenti dinamiche di attrazione-rigetto che caratterizzano il legame fra arte e alimentazione.

7. CORPO A CORPO CON L'ARTE
ideato da C. Luiselli, S. Marabelli e S. Rubbi
1 incontro di 2h in classe = 105 €

Il percorso affronta il ruolo che il corpo ha assunto nell'arte contemporanea. Dopo una breve introduzione, che evidenzierà come riprodurre il corpo sia da sempre uno degli obiettivi della rappresentazione, l'intervento punterà l'attenzione su come nel XX secolo l'arte abbia rinnovato il suo rapporto con il corpo, intrecciando arte e vita e abbattendo ogni frontiera tradizionale.

8. LUCE! MOTORE! ANIMAZIONE!!!
ideato da D. Di Gennaro e C. Luiselli
Ogni laboratorio = 1 incontro di 3h in GAMeC = 155 €

Laboratorio 1
La mano di Jiri Trnka, 1965

Il laboratorio propone una riflessione guidata sul tema del potere e della libertà d'espressione e di pensiero. Ciascun partecipante realizzerà un personale teatrino in cui dialogano e si contrappongono elementi che simboleggiano, secondo un punto di vista assolutamente soggettivo, potere e libertà. Il progetto offre un'occasione importante di dialogo con gli studenti che sono invitati a riflettere su tematiche ancora attuali e prevede importanti momenti di socializzazione, scambio e lavoro collettivo.

Laboratorio 2
Il capo di Branko Ranitovic, 1965

Il laboratorio prevede la creazione di una storia fatta di sole immagini, utilizzando la tecnica dello strappo su carta e sfruttando le forme che si creano volontariamente e involontariamente sulla superficie, in una riflessione che implica un'attenzione particolare a spazi vuoti, pieni e scarti. La storia ha inizio dalla creazione del personaggio principale (umano o animale) e viene modellata man mano sulla base degli imprevisti che la sagoma di carta crea piegandosi, torcendosi, duplicandosi.

Laboratorio 3
Mankinda (Il genere umano) di Stanley Vanderbeek, 1961

Prendendo spunto dal cortometraggio, i partecipanti utilizzeranno solo i colori bianco e nero, focalizzandosi su concetti opposti quali i contrasti chiaro/scuro, luce/ombra, astratto/concreto. Il laboratorio ha inizio con la prima bozza di un autoritratto in cui non ci sono immagini a rappresentare il soggetto, bensì solo due parole. Gli studenti verranno guidati in una graduale stratificazione di segni e concetti, sino ad arrivare all'annientamento dei due termini scelti all'inizio per dare spazio alla misteriosa profondità del monocromo.

ARTE E CONTESTO STORICO

1. ARTE E PROPAGANDA NEGLI ANNI DEL FASCISMO
ideato da M. Lovat e D. Mancina

Percorso completo:
2 incontri di 2h in classe + 1 visita guidata ai dipinti di Sironi = 255 €
Percorso ridotto:
1 incontro di 2h in classe + 1 visita guidata ai dipinti di Sironi = 155 €

Il programma ricerca gli indizi di una precisa politica per l'arte, messa a punto dal regime di Mussolini, per diffondere i contenuti cardine dell'ideologia fascista e per la creazione del consenso. Il Superuomo e l'imperialismo, la guerra e il dinamismo, il vigore della razza, la centralità della famiglia, il culto della romanità, la valorizzazione del mondo rurale, la tutela della tradizione culturale nazionale e le voci di apertura all'Europa sono i temi chiave affrontati.

2. LA CULTURA DELL'INCONSCIO NELLA PITTURA DEL NOVECENTO
ideato da M. E. Nardari

2 incontri di 2h in classe + 1 di 1h in GAMeC = 255 €

Con la penetrazione della psicoanalisi nella cultura occidentale, le arti si aprono all'istintuale, all'onirico, alle libere combinazioni di elementi figurativi, a turbidi metamorfismi. Attraverso gli estri destabilizzanti di Dada, la riformulazione del rapporto artista/realtà/produzione artistica fatta dai Surrealisti (ispirati a Freud) e gli spasmamenti delle cose ritratte al di fuori di aspettative razionali dei Metafisici, viene ricostruito un itinerario significativo e ricco di sviluppi dell'arte del Novecento.

3. L'IMMAGINE DELL'UOMO, DELL'AMBIENTE E DELLE COSE NELLA PITTURA DEL NOVECENTO
ideato da M. E. Nardari

2 incontri di 2h in classe + 1 di 1h in GAMeC = 255 €

L'arte del Novecento ha profondamente mutato la rappresentazione dell'uomo, dell'ambiente naturale e dell'ambiente costruito, degli oggetti quotidiani. Disagi esistenziali, dubbi sull'identità, echi di tragedie collettive ricorrono nella produzione artistica del XX secolo, pur nel mutare delle forme elaborate dai diversi movimenti. Il percorso nell'arte figurativa, collocato nel quadro storico e culturale, offre l'opportunità di confronto con le coeve espressioni letterarie.

4. ALIENAZIONE E RICERCA D'IDENTITÀ NELLA LETTERATURA E NELLA PITTURA DEL NOVECENTO EUROPEO
ideato da S. Marabelli

2 incontri di 2h in classe + 1 di 1h in GAMeC = 255 €

Venuta meno l'idea di un "io" unitario e coerente, l'uomo del Novecento pare non riconoscersi in un'identità sicura, frantumato in un fluire di stati d'animo contrastanti, sostanzialmente estraneo a se stesso e agli altri. Il percorso interdisciplinare propone testi letterari e opere pittoriche che riflettono tale dimensione esistenziale ricercando nei processi in atto nella società novecentesca le cause dello smarrimento dell'identità individuale.

PERCORSI DI ARCHITETTURA

1. ARCHITETTURE E ARTE PER GLI SPAZI PUBBLICI. IL CASO DI BERGAMO NEGLI ANNI TRENTA
ideato da M. Bandini

1 incontro di 2h in classe + 1 visita guidata di 1h nel centro cittadino = 155 €

A partire da una riflessione più generale sulla politica per l'arte nell'Italia del fascismo, il programma sviluppa un'analisi sul rapporto tra la pittura murale e l'architettura degli spazi pubblici, tra ispirazione novecentista e oggettivismo razionalista, focalizzando l'attenzione su significativi esempi della città di Bergamo.

2. LA PIAZZA E IL MUSEO. ARCHITETTURA E ARTE PER LO SPAZIO PUBBLICO
ideato da M. Bandini

1 incontro di 2h in classe + 1 visita guidata di 1h nel centro cittadino = 155 €

A partire da una riflessione sugli spazi pubblici nell'architettura o nell'arte contemporanea, il percorso propone un'analisi della "piazza" e del "museo" come luoghi della possibile rigenerazione e rappresentazione della socialità e, insieme, della comunicazione e della produzione dei saperi, focalizzando l'attenzione anche su significativi esempi della città di Bergamo.

LABORATORIO NOMADE

progetto curato e realizzato da C. Luiselli

Il progetto riflette sulla necessità di staccarsi da una dinamica accentratrice che vuole la città come unico polo di produzione e fruizione culturale, per dare quindi il giusto valore alle piccole realtà territoriali, riportando l'attenzione sulle ricchezze paesaggistiche che rendono unico e insostituibile un luogo. Grazie a una rielaborazione operativa, si dà la possibilità ai partecipanti di trasportare e trasformare in esperienza concreta quanto visto. Il laboratorio prevede una parte teorica supportata da audiovisivi e una pratica che può svolgersi in qualsiasi periodo dell'anno con moduli appositamente studiati per essere realizzati in condizioni meteorologiche particolari. Questo percorso è per una natura flessibile e presenta una struttura fluida, a moduli differenziati, che permettono di accogliere gruppi di varia natura. Per informazioni e costi: servizieducativi@gamec.it

Venire alla GAMeC è per i ragazzi delle Scuole Secondarie di II grado un'opportunità per accostarsi alla proposta culturale di un'importante istituzione, usufruendo delle occasioni di visita e dei percorsi didattici strutturati per stimolare una riflessione interdisciplinare, nella profonda convinzione che il contatto con l'arte debba essere il più possibile piacevole, stimolante, in grado di mettere in gioco tutto il potenziale espressivo, creativo e culturale degli studenti.

Sono queste occasioni per scoprire i dipinti della Collezione Permanente, per vedere da vicino quali tecniche rendano così "speciale" l'arte contemporanea, dal dripping all'utilizzo di materiali non artistici (Burni), dal colore vissuto nella sua pienezza materica (Parmeggiani) alle campiture piatte (Balla, Adami e Kandinskij), dagli sgocciolamenti di Matta ai "buchi" di Fontana. Anche temi e soggetti cambiano: ritratti, gruppi familiari, paesaggi e nature morte si affiancano alle forme geometriche degli astrattisti (Kandinskij, Soldati, Bonfanti, Veronesi), alle suggestioni del mondo del sogno e dell'inconscio (Savinio), agli enigmi inquietanti della Metafisica di de Chirico. Accanto ai dipinti, le sculture di Manzù aprono a una riflessione poetica e culturale sul senso dell'uomo nella storia.

I Servizi Educativi della GAMeC hanno progettato per gli studenti delle Scuole Secondarie di II grado una serie di percorsi per favorire un incontro emozionante con l'arte e gli artisti, in vista di una fruizione autonoma non solo del patrimonio e delle mostre temporanee che il museo propone, ma di tutte le occasioni espositive.

RICOMINCIO DALL'ARTE Alla scoperta dell'arte contemporanea

1. LA GRAMMATICA DELLA PERCEZIONE VISIVA
ideato da M. Lovat e C. Luiselli

Percorso completo: 2 incontri di 2h in classe + 1 di 1h e ½ in GAMeC = 280 €
Percorso ridotto: 1 incontro di 2h in classe + 1 di 1h e ½ in GAMeC = 180 €

Come un testo letterario, anche l'opera d'arte è costituita da segni da decodificare. Con questo modulo guideremo i ragazzi in un viaggio fra le opere di grandi artisti del '900, fornendo loro, quale chiave di lettura, una grammatica della percezione visiva, semplice e funzionale a esercitare la capacità di analisi critica dell'immagine d'arte.

2. LA MAGIA DEL SOGNO NELLO SGUARDO DEL PITTORE
ideato da M. Lovat e C. Luiselli

Percorso completo: 2 incontri di 2h in classe + 1 di 1h e ½ in GAMeC = 280 €
Percorso ridotto: 1 incontro di 2h in classe + 1 di 1h e ½ in GAMeC = 180 €

Questo percorso, attraverso le opere di grandi artisti del '900 e la collezione della GAMeC, offre ai ragazzi una chiave di lettura accattivante per accostarsi al mondo dell'arte contemporanea. Il pittore osserva la realtà con un sguardo speciale, capace di andare al di là delle apparenze degli oggetti e di vagare nello spazio della fantasia e del sogno.

3. IL BRUTTO E LA BESTIA
ideato da D. Di Gennaro

1 incontro di 2h in classe + 1 di 1h e ½ in GAMeC = 180 €

Il percorso si propone di superare una lettura dettata solo dall'impatto estetico attraverso la visione di alcune opere della Collezione Permanente della GAMeC (Sutherland, Boccioni, Savinio) e la proiezione di opere di artisti considerate poco seducenti perché lontane dai canoni tradizionali.

ARTE@GAMeC Artisti e movimenti del XX-XXI secolo

1. "LA RACCOLTA SPAJANI E LA RACCOLTA STUCCHI" ARTE DEL NOVECENTO

Ogni modulo = 1 incontro di 2h in classe + 1 di 1h in GAMeC = 155 €

Le opere della Collezione della GAMeC offrono la conoscenza diretta dei grandi maestri del Novecento italiano ed europeo, con collegamenti interdisciplinari tra storia dell'arte, letteratura, storia. La proposta è modulare: può essere scelta nel suo complesso o divisa nei singoli moduli in sé conclusi.

a. Cubismo e Futurismo in Italia e in Francia, ideato da L. Patt

b. Kandinskij e la ricerca astratta, ideato da L. Dreoni

c. Ferrara: il laboratorio metafisico. Il Surrealismo tra Sutherland e Matta, ideato da D. Mancina

d. Corrente e il Premio Bergamo, ideato da L. Patt

e. Tra Realismo e Informale. Il secondo dopoguerra in Italia, ideato da D. Mancina

f. Ultime tendenze, dalla Pop Art ai nostri giorni, ideato da M. Bandini

2. L'ARTE ITALIANA DEL SECONDO DOPOGUERRA
ideato da L. Patt

1 incontro di 2h in classe + 1 di 1h in GAMeC = 155 €

L'intervento fornisce elementi utili per la lettura dell'opera d'arte contemporanea. Partendo dal dibattito astratto-figurativo degli anni Cinquanta, l'itinerario punta l'attenzione su alcuni artisti italiani esemplari per seguire il percorso fino agli anni più recenti.

3. MANZÙ: IL TEMPO, LA STORIA E LA SCULTURA
ideato da L. Patt

1 incontro di 2h in classe + 1 di 1h in GAMeC = 155 €

Attraverso le più significative tappe della vita dell'artista, dagli anni Venti al dopoguerra, si intende offrire una panoramica delle problematiche presenti nell'arte italiana di questo periodo, con particolare attenzione alla scultura.

14 > 19 PROPOSTE E ATTIVITÀ

ARTE & Co.: PERCORSI INTERDISCIPLINARI

1. L'ARTE DÀ I NUMERI
ideato da S. Marabelli e S. Rubbi

1 incontro di 2h in classe = 105 €

In modo curioso e stimolante si confronteranno i numerosi punti di vista di alcuni dei grandi protagonisti della storia dell'arte, fra i quali Leonardo e le sue proporzioni del corpo umano, Brunelleschi e la prospettiva, Kandinskij e l'astrattismo geometrico, per concludere con l'apparente disordine di Pollock. Verranno presentate, analizzate e commentate immagini di opere d'arte. Seguirà una visita guidata alla Collezione Permanente della GAMeC per verificare personalmente e dal vivo il rapporto tra arte e matematica.

2. ARTEFATTO: CINEMA, MUSICA E TEATRO A REGOLA D'ARTE
ideato da C. Luiselli, S. Marabelli e S. Rubbi

Modulo A - Cinema: 1 incontro di 2h = 105 €
Modulo B - Musica (video musicali): 1 incontro di 2h = 105 €
Modulo C - Teatro: 1 incontro di 2h = 105 €

Visita guidata in GAMeC (1h) = 50 €

Il percorso fornisce degli spunti e delle chiavi di lettura per interpretare la cultura visiva contemporanea in cui cinema, musica e teatro intrecciano a più riprese la strada dell'arte, in un rapporto continuo di scambio e stimolo. L'intervento può essere svolto nel suo complesso, oppure diviso nei singoli moduli che sono uniti in sé e conclusi.

3. FOTOGRAFIA VS PITTURA: INCONTRI E SCONTI IN FAMIGLIA
ideato da C. Luiselli e S. Marabelli

1 incontro di 2h in classe = 105 €

Il percorso offre una panoramica del rapporto - frequente e strettissimo, ma spesso anche controverso - tra fotografia e pittura. Ripercorrendo la storia della fotografia dall'inizio dell'Ottocento, verranno presentati alcuni casi significativi del contatto tra queste due discipline, fino ad arrivare ai giorni nostri con la presentazione delle opere di artisti contemporanei.

4. KUNST UND GAMeC *
progetto curato e realizzato da G. Arsuffi

1 incontro di 1h in classe (prima della visita in museo) + 1 di 2h in GAMeC + 1 di 1h in classe (dopo la visita) = 225 €

[* L'intervento potrà tenersi esclusivamente di sabato.]

Il percorso è condotto da una guida bilingue con l'intento di facilitare l'approccio dei ragazzi all'arte contemporanea e al tedesco. L'intervento preliminare in classe fornirà un'adeguata terminologia (in lingua), concentrandosi sui termini chiave del vocabolario artistico. Seguirà una visita guidata in tedesco alla Collezione Permanente della GAMeC, soffermandosi in particolare modo su alcuni artisti del Novecento, costruendo con gli studenti una prima modalità di lettura dell'opera. L'incontro finale in classe raccoglierà le impressioni degli studenti tramite un questionario redatto in lingua. Il progetto prevede la consegna agli studenti di un agile glossario dei termini tedeschi relativi alla lettura delle opere d'arte.

5. DAS ESSEN UND DIE KUNST *
progetto curato e realizzato da G. Arsuffi

1 incontro di 3h in classe = 170 €

Il percorso interdisciplinare in lingua tedesca prevede una visita guidata alla Collezione Permanente del museo che si focalizza in particolare sulle opere riconducibili ai temi del cibo, dell'acqua e della natura morta. A questo punto, segue un momento di discussione in cui viene illustrata e spiegata gran parte della terminologia (in lingua) relativa ad alimenti, bevande e utensili da cucina. A conclusione del percorso viene consegnato ai partecipanti un glossario, unitamente a una ricetta tipica. Il percorso è particolarmente consigliato agli studenti degli istituti alberghieri, ma è adatto anche a tutti coloro che studiano la lingua tedesca.

6. NON SI VIVE DI SOLA ARTE: ARTE E CIBO
ideato da C. Luiselli, S. Marabelli e S. Rubbi

1 incontro di 2h in classe = 105 €

Il percorso suggerisce alcuni spunti di riflessione sul rapporto tra arte e cibo.