
GAMEC

BERGAMO

ART

TALKS

Artisti, temi e movimenti approfonditi per voi dai Servizi Educativi della GAMeC

I Servizi Educativi della GAMeC hanno messo a punto una serie di proposte di approfondimento sulla storia dell'arte. Si tratta di lezioni frontali, che possono essere tenute presso di voi o online.

I percorsi proposti sono di due tipi

Nella sezione *Incontri storico-artistici* troverete *Odissea nell'arte*, itinerari sull'arte dalle origini ai giorni nostri, suddivisi in 50 "approdi"; *A&C*, appuntamenti per affrontare la relazione vivace tra architettura e contemporaneità; e le più "classiche" *Monografie*. Abbiamo proposto alcuni artisti e artiste legati alle correnti più note, ma non esitate a chiederci di affrontare nomi non presenti in elenco.

I nostri educatori e le nostre educatrici sono pronti a rispondere alle vostre richieste.

Nella sezione *Incontri tematici* sono stati presi in esame argomenti e attraversamenti interdisciplinari che abbiamo ritenuto interessanti da investigare: il corpo, la luce, il colore, lo specchio, la moda... Provate a curiosare e a valutare cosa può collegarsi ai vostri percorsi. Anche in questo caso siamo più che disponibili a modificare le nostre proposte per adattare ai vostri tempi, o a pensarne di nuove. La durata di ogni incontro è di un'ora e mezza, ma la tempistica può essere modificata in base alle vostre esigenze.

Ci auguriamo che le nostre proposte possano esservi di aiuto in un momento così complesso per le istituzioni scolastiche.

I Servizi Educativi della GAMeC

INDICE

Incontri storico-artistici

1. Odissea nell'arte, in 50 approdi
2. A&C, Architettura e Contemporaneità: confronti di architettura
3. Monografie di artiste e artisti

Incontri tematici

1. L'arte e la vita
2. Lo specchio, l'ombra e il disvelamento
3. Arte e cibo: degustare l'arte
4. L'arte nella vita del corpo
5. Tra luce e buio
6. Terra di mezzo
7. I 4 elementi
8. Gli imperdibili
9. Il materiale e l'immaginario: il complesso dialogo tra arte, materia e umanità
10. Uno alla volta! - Il monocromo
11. Il mercato dell'arte
12. Far durare l'arte: tra conservazione e restauro del contemporaneo
13. Ecologia e cambiamento climatico. L'arte e il problema del secolo
14. Gli schermi dell'arte

INCONTRI

STORICO

-ARTISTICI



1. ODISSEA NELL'ARTE, in 50 approdi

IMMAGINE: le tre immagini delle scorse edizioni - affiancate nell'ordine indicato: Giotto, David, Cattelan

Un viaggio alla velocità della luce attraverso 12.000 anni di arti, storie e culture.

Una serie di incontri pensati per fornire le coordinate culturali essenziali alla luce delle quali decifrare e approfondire le proprie passioni, per consentire di leggere i luoghi che si attraversano, le mostre che si visitano, le opere che piacciono.

1.

L'ODISSEA NELL'ARTE: IL COMPLESSO INTRECCIO TRA MAGIA, REALTÀ E DESIDERI NELLE CREAZIONI DELLE ORIGINI, DALLA PREISTORIA ALLE CIVILTÀ MEGALITICHE

A cura di Giovanna Brambilla, Responsabile dei Servizi Educativi GAMeC

Partendo dalla parola "Arte", dalle sue molteplici e contraddittorie definizioni fino alla relazione inscindibile tra l'arte e i luoghi e i tempi dello svolgersi della civiltà umana, il viaggio prende avvio dall'era preistorica e dalle prime testimonianze dell'arte visiva, nate da necessità di sopravvivenza e da ragioni rituali, per arrivare alle complesse costruzioni megalitiche, segno di straordinarie competenze architettoniche e scientifiche.

2.

GLI EGIZI E L'ARTE COME INNO AGLI DEI TRA REALTÀ SIMBOLICA E SOLENNITÀ

A cura di Silvia Gervasoni, Docente di storia dell'arte

Tremila anni di storia, trenta dinastie e un'arte espressione di un'organizzazione sociale e politica conservatrice che rimane pressoché immutata per tutta la storia di questo popolo. Architettura monumentale, pittura e scultura aiuteranno a comprendere un'arte straordinaria e irripetibile.

3.

IL MONDO GRECO DALL'ARCAISMO ALLA CLASSICITÀ: LA CONQUISTA DELL'ARMONIA

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente, Educatrice museale GAMeC

La civiltà fiorita in Grecia tra l'VIII e il V secolo a.C. ha posto le basi della cultura occidentale: nel passaggio dal mito al logos, dallo stile geometrico al canone di Policleto, dal megaron agli ordini architettonici, l'indagine razionale come modalità di spiegazione della realtà del mondo costituisce la fondamentale eredità del mondo greco anche nelle arti.

4.

CONTRADDIZIONI E MERAVIGLIE DELL'ARTE ROMANA: DALLA ORIGINE ETRUSCHE AL PERIODO REPUBBLICANO

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

L'eclittismo domina la cultura romana sin dalle sue origini, dai tracciati urbani e dall'arco etruschi alle influenze del mondo greco-ellenistico: saranno le invenzioni strutturali e la varietà tipologica il punto di forza dell'architettura romana, così come i nuovi generi del rilievo storico e del ritratto lo saranno per la scultura.

5.

UN IMPERO ALLE RADICI DELL'EUROPA: L'ARTE ROMANA ALL'APOGEO DELL'IMPERO

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Il bisogno di offrire dei contenuti condivisi e l'esigenza di un linguaggio comprensibile in ogni territorio del vasto Impero favoriscono la creazione di un repertorio espressivo comune alla sfera pubblica e ai privati cittadini: si diffonde così una tendenza unitaria che conduce per la prima volta nel mondo antico alla nascita di un'arte "europea".

6.

EREDITÀ DELLA TRADIZIONE E VALORI EMERGENTI NELL'ARTE DEL TARDOANTICO

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

La produzione artistica del tardo-antico deriva dalla tradizione romana sia le tipologie architettoniche che l'apparato iconografico: basiliche, mausolei e ninfei sono i modelli per chiese, martyria e battisteri; mosaici e rilievi ripropongono immagini, stili e tecniche consolidati modificando il loro significato originario in funzione di nuove sensibilità.

7.

ITALIA, GERMANIA, FRANCIA E SPAGNA: L'ARCHITETTURA ROMANICA TRA ORIGINI E VARIANTI

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Dopo la crisi dell'anno Mille si assiste al formarsi di una nuova Europa, che vede gli stati nazionali accanto al restaurato impero in ambito germanico e il ruolo stabilizzante della Chiesa. Si definiscono nuove tecniche costruttive, nuove organizzazioni di lavoro, con esperienze fortemente legate al territorio, alle tradizioni culturali, al rifiorire delle vie di comunicazione, e in Italia nasce una concezione architettonica nuova ma fortemente permeata dall'interesse per l'Antico: una concezione spaziale tridimensionale, un plasticismo narrativo e realistico e un nuovo assetto della dimensione urbana saranno gli elementi decisivi del nuovo stile.

8.

TEMI SCULTOREI E ARTEFICI: L'OFFICINA ROMANICA DA WILIGELMO ALL'ANTELAMI

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Nella fabbrica delle cattedrali romaniche si assiste al risorgere di una grande cultura plastica: maestranze di lapidici e scalpellini realizzano sculture su portali, pulpiti, capitelli di chiese e battisteri; vaganti in cantiere, per lo più ancora anonimi, sono però consapevoli del valore del proprio lavoro e portatori di una cultura vasta e aggiornata.

9.

BRUNELLESCHI, Ghiberti, Donatello e Masaccio. I fantastici quattro

A cura di Giovanna Brambilla, Responsabile dei Servizi Educativi GAMeC

Attraverso l'analisi di opere esemplari verrà allo scoperto il punto di origine del Rinascimento nelle arti, che si pone con coraggio come alternativa al gotico internazionale, staccandosi dalle atmosfere fiabesche e riportando la ricerca sulla presenza viva dell'uomo nella storia.

10.

LE ORIGINI DELL'ARCHITETTURA GOTICA: MODELLI EUROPEI E ADATTAMENTI ITALIANI

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Verso la metà del XII secolo nasce in Francia il cosiddetto stile Gotico che a partire dalla matrice romanica includerà via via suggestioni diverse, celebrando la dinastia francese, la luce e la verticalità, la vertigine e la grandiosità. Accanto ad esso, il Gotico più sobrio e severo dell'ordine cistercense arriverà in Italia, ponendo le basi per lo stile dei nuovi ordini mendicanti.

11.

PAOLO UCCELLO, PIERO DELLA FRANCESCA E SANDRO BOTTICELLI: PROSPETTIVE, PURE GEOMETRIE E LINEARITÀ MISTERIOSE

A cura di Silvia Gervasoni, Docente di storia dell'arte

Dalla metà del Quattrocento il nuovo linguaggio artistico esplora i sentieri della geometria, percepita come strumento di chiarezza, declinazione fantastica e inquadratura prospettica, mentre la dialettica tra naturalismo e antinaturalismo in Botticelli diventa cartina di tornasole delle inquietudini della fine del Secolo.

12.

UOMO, NATURA E STORIA: LA PITTURA DI ANTONELLO DA MESSINA, GIOVANNI BELLINI E ANDREA MANTEGNA

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Nel secondo Quattrocento la cultura rinascimentale si diffonde nelle raffinate corti dei signori italiani, centri di mecenatismo e teatri di intensi scambi tra artisti di provenienza internazionale; in queste sedi il prestigio politico trova forma in emblematiche opere pittoriche che reinterpretano i temi cardine dell'umanesimo fiorentino: uomo, natura e storia.

13.
"ORDO, PONDO ET MENSURA": PRINCIPI DI ARCHITETTURA E CITTÀ IDEALI

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMEc

La prima fase del Rinascimento si compie nel segno della teorizzazione: la città viene concepita come spazio di ordine, istituzione e organismo urbanistico che rispecchia la struttura di una società perfetta dove il compito dell'architetto, teorizzato da L.B. Alberti, è unificare i molteplici aspetti della vita civile realizzando la centralità vitruviana dell'Uomo nell'universo.

14.
BRAMANTE E LEONARDO: SPLENDEDE ARCHITETTURE E ARTE COME MIMESIS

A cura di Silvia Gervasoni, Docente di storia dell'arte

Tra Roma, Milano e Firenze si fa strada la grande maniera, destinata a fare storia. Se la suggestione dell'antico, vivificata da un ampio respiro e da invenzioni magistrali, segna l'operato di Bramante, in Leonardo "omo senza lettere", la ricerca, la sperimentazione e la sincera adesione alla realtà danno vita a un nuovo linguaggio.

15.
MICHELANGELO: DALLA BELLEZZA IDEALE ALLA FRAGILITÀ DELLA CARNE

A cura di Giovanna Brambilla, Responsabile dei Servizi Educativi GAMEc
La lunga vita di Michelangelo, testimone della nascita del Rinascimento, della drammatica situazione politica nello scacchiere italiano e della crisi religiosa innescata dalla Riforma luterana, lo rende un epico cantore della parabola dell'uomo, da simbolo di perfezione e bellezza a creatura tormentata e fragile.

16.
RAFFAELLO: TRA REALTÀ E MITO. DAL GIOVANILE SAN SEBASTIANO ALLA TRASFIGURAZIONE VATICANA

A cura di Paolo Plebani, Conservatore Fondazione Accademia Carrara

La fama di Raffaello Sanzio ha spesso nociuto alla conoscenza dell'artista e alla comprensione del suo lavoro. Smontando leggende e mitologie ci si propone di ripercorrere le tappe di una breve quanto fulgida carriera, dalla Urbino dei Montefeltro sino alla Roma della corte pontificia, inserendo l'artista nelle vicende del suo tempo.

17.
IL RINASCIMENTO IN LAGUNA TRA COLORE E FORMA: GIORGIONE, LOTTO, TIZIANO

A cura di Daniela Mancina Viviani, Guida turistica ed Educatrice museale GAMEc

Lo snodo del Cinquecento a Venezia prende forma in esperienze tra di loro molto diverse, dalla pittura tonale di Giorgione, enigmatica come la vita troppo breve, alle contaminazioni con la pittura nordica e quella romana, risolte in uno stile inimitabile da Lotto, passato dalla fama all'oblio, per chiudere con Tiziano, maestro di luce e colore, ritrattista di papi e imperatori, profondo interprete dell'animo umano.

18.
L'INQUIETUDINE DELL'UOMO NUOVO, TRA RINASCIMENTO E MANIERA: CORREGGIO, ANDREA DEL SARTO, PONTORMO, ROSSO FIORENTINO

A cura di Daniela Mancina Viviani, Guida turistica ed Educatrice museale GAMEc

È l'artista e scrittore Giorgio Vasari a decretare, ne *Le Vite*, che dopo Leonardo, Raffaello, Michelangelo e Tiziano l'arte ha raggiunto la sua vetta, e che è possibile dipingere solo ispirandosi ad essi. Come reagire alla presenza incombente e ineludibile di questi titani? Tra Parma e Firenze una generazione di artisti saprà trovare delle risposte, uscendo dalle secche dell'imitazione per creare un nuovo stile.

19.
PALLADIO, TINTORETTO E VERONESE: ARCHITETTURE CLASSICHE E IL COLORE CHE SI FA LUCE

A cura di Silvia Gervasoni, Docente di storia dell'arte

Venezia si conferma, nella seconda metà del Cinquecento, come un crocevia di esperienze tra di loro diversissime: starà a Palladio introdurre nella laguna le forme della classicità, mentre in pittura si proseguirà la ricerca, già aperta da Tiziano, sulla sensibilità per la luce o si sceglierà un confronto stretto e ravvicinato con la maniera romana.

20.
NATURA E REALTÀ DOPO L'ARTIFICIO: I DUE FALSI NEMICI ANNIBALE CARRACCI E CARAVAGGIO

A cura di Daniela Mancina Viviani, Guida turistica ed Educatrice museale GAMEc

Trasformati in antagonisti da una storiografia partigiana e senza scrupoli, Carracci e Caravaggio furono in realtà due artisti profondamente immersi nel contesto storico e culturale dell'inizio del Seicento, tra istanze controriformiste e di rinnovamento del linguaggio pittorico ed eredità dei grandi maestri, perseguitate attraverso uno stretto dialogo con il dato reale.

21.
IL BAROCCO: UN'ARTE PER STUPIRE ED EDUCARE

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMEc

La spettacolarità poliedrica di Bernini, il rigore rivoluzionario di Borromini, la visione dinamica di Pietro da Cortona convergono a comporre i caratteri della poetica barocca. Una concezione etica ed estetica all'insegna della fusione delle arti e della teatralità basata sul potenziale comunicativo delle immagini per la persuasione del suo pubblico.

22.
GLI SVILUPPI DEL BAROCCO TRA ARCHITETTURA, DECORAZIONE E SCENOGRAFIA

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMEc

Sugli echi del linguaggio barocco, affiora nel Settecento una sensibilità artistica che sostituisce il grazioso all'esuberanza e la raffinatezza alla magnificenza: l'elemento decorativo diventa il vero soggetto dell'opera d'arte esprimendo gli ideali delle corti europee, mentre la società sta avviandosi a grandi passi verso i radicali mutamenti di fine secolo.

23.
MODA E SOCIETÀ NELLA PITTURA DEL SETTECENTO

A cura di Chiara Giupponi, Educatrice museale GAMEc

Il secolo del Rococò rivela una società artefatta dove le apparenze non ingannano ma rivelano lo spirito del tempo, l'epoca dell'Illuminismo e delle Rivoluzioni, delle feste in maschera, delle crinoline, dei caffè e dei viaggi esotici...un mondo affascinante che l'arte ci restituisce in tutto il suo splendore.

24.
LONGHI, CANALETTO E GUARDI: UNO SGUARDO SUL SECOLO D'ORO DI VENEZIA

A cura di Silvia Gervasoni, Docente di storia dell'arte

La Venezia del Settecento è una città di cartapesta che ha visto, dopo l'inaugurazione delle rotte per l'America, il suo potere lentamente eroso, e la sua nobiltà – tra gioco d'azzardo e investimenti sconsiderati – avviata sulla via del declino. I tre artisti rappresentano tre modi di guardare questa epoca, tra gusto per il quotidiano, osservazione rigorosa e inclinazione drammatica.

25.
ARTE, POLITICA E STORIA TRA ISTANZA ETICA E DISIMPEGNO: IL NEO-CLASSICISMO IN DAVID E CANOVA

A cura di Giovanna Brambilla, Responsabile dei Servizi Educativi GAMEc

La Rivoluzione Francese, preceduta dall'Illuminismo, segna uno spartiacque tra l'arte moderna e quella contemporanea. L'antico, preso a modello come testimone dell'epoca dei valori civili e della cultura, diventa la traccia per creare una nuova iconografia di eroi, martiri e dei in nome di una forte laicità dell'arte.

26.
ROMANTICISMO VS REALISMO: LA SOGGETTIVITÀ DELL'ARTISTA DI FRONTE ALLA STORIA E AL SUO TEMPO
A cura di Giovanna Brambilla, Responsabile dei Servizi Educativi GAMEc

Da Géricault a Hayez, da Delacroix a Courbet, un itinerario tra Francia e Italia per scoprire come la storia contemporanea ha fatto il suo ingresso nelle arti figurative, portando con sé l'attenzione alle emozioni, alle questioni politiche, alla progressiva distanza tra il pubblico e il coraggio dell'arte.

27.
LA STAGIONE DELL'IMPRESSIONISMO E LA RIVOLUZIONE DELL'ATTIMO FUGGENTE
A cura di Silvia Gervasoni, Docente di storia dell'arte

Se già Manet si muove percorrendo sentieri nuovi nella costruzione dei suoi dipinti, ora famosissimi ma all'epoca molto criticati, Renoir, Monet e Degas a partire dalla fatidica data del 1874 inaugurano una nuova stagione dell'arte in cui la parola chiave sarà "impressione": soggetti legati alla società contemporanea e pennellate veloci nel tentativo di fermare l'attimo fuggente saranno le inedite chiavi di lettura.

28.
LE NUOVE VIE POSTIMPRESSIONISTE E LA RICERCA DELLA SOLIDITÀ DELL'IMMAGINE
A cura di Silvia Gervasoni, Docente di storia dell'arte

Nel 1886 un gruppo di artisti sente il bisogno di ricomporre le immagini che gli Impressionisti avevano così scomposto nei riflessi della luce: colori vivaci, ricerca di volume, recupero del contorno, tra il desiderio di fuga dalle città e la scoperta di nuovi orizzonti saranno i nuovi itinerari di ricerca che vedranno la natura sempre presente come auspicato paradiso e cassa di risonanza delle proprie emozioni.

29.
LA BELLE ÉPOQUE
A cura di Anna Maria Spreafico, storica dell'arte ed Educatrice museale GAMEc

L'incontro approfondisce il periodo storico-artistico e culturale europeo, tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento. *Art Nouveau, Liberty, Stile floreale, Jugendstil e Modernismo* sono definizioni che – in Francia, Inghilterra, Italia, Germania e Spagna – delineano lo stile sviluppato in architettura, arredamento, design di utensili e gioielli, grafica pubblicitaria, artigianato, tessuti decorativi, dipinti e sculture.

30.
L'ARTE IN RIVOLTA: DALLE SECESSIONI ALL'ESPRESSIONISMO
A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMEc

L'ultimo scorcio del XIX secolo è caratterizzato dalla crisi di alcuni presupposti che avevano sostenuto lo sviluppo della civiltà europea fino ad allora. La potente ripresa economica della seconda rivoluzione industriale è lo scenario di profondi mutamenti sociali e culturali a cui gli artisti daranno forme e orientamenti in palese rivolta rispetto alle convenzioni espressive consolidate e all'ufficialità accademica.

31.
MATISSE E I FAUVES
A cura di Anna Maria Spreafico, storica dell'arte ed Educatrice museale GAMEc

Nell'ambito delle Avanguardie storiche, il gruppo dei *Fauves* è tra i primi a svincolarsi dall'insegnamento accademico tradizionale, creando un modo di dipingere antirealistico ed espressionista con l'intento di far emergere emozioni e creatività personali. L'incontro racconta la metamorfosi teorica e tecnico-stilistica, evidenziando i loro modelli di riferimento e le conseguenti novità artistiche.

32.
KANDINSKIJ E MATISSE: POLICROMIE EMOZIONALI
A cura di Anna Maria Spreafico, storica dell'arte ed Educatrice museale GAMEc

Dopo la rivoluzione tecnico-stilistica avviata dagli Impressionisti e dai Post-Impressionisti a fine Ottocento, le Avanguardie storiche d'inizio Novecento proseguono con l'intento artistico di rielaborare la realtà in modo ancora più personale, superando il realismo e facendo emerge-

re emozioni e immaginazione. I due artisti, protagonisti dell'incontro, si concentrano sul cromatismo onirico e la libertà grafica antiaccademica come elementi salienti delle metamorfosi che condurranno all'Astrattismo.

33.
IL NUOVO SGUARDO SULLA COSTRUZIONE E DECONSTRUZIONE DELLE FORME DAL CUBISMO ALL'ASTRATTISMO
A cura di Daniela Mancina Viviani, Guida turistica ed Educatrice museale GAMEc

La genialità di Pablo Picasso inserisce nella creazione dell'opera d'arte l'elemento del tempo, quello che moltiplica gli sguardi attorno all'oggetto; negli stessi anni artisti come Kandinskij scoprono che la presenza dell'oggetto non è indispensabile alla creazione di un'opera d'arte. Questo intervento condurrà alla scoperta del Cubismo e dell'Astrattismo, due tra le più importanti avanguardie artistiche.

34.
OLTRE L'APPARENZA, LO SCONCERTO, L'IO: METAFISICA, DADA E SURREALISMO
A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMEc

Mentre ancora imperversa la Grande Guerra, nelle retrovie di Ferrara e nella neutrale Zurigo nascono le due ultime Avanguardie storiche, Metafisica e Dada, seguite poi dal Surrealismo, nelle cui proposte prevalgono istanze individualistiche, pulsioni soggettive, ma anche interessi di natura speculativa che porteranno alla definitiva rottura con ogni tradizione e alla creazione di nuovi pensieri per l'arte.

35.
DE CHIRICO. ETTORE E ANDROMACA
A cura di Anna Maria Spreafico, storica dell'arte ed Educatrice museale GAMEc

L'incontro prende spunto da un'opera a tema mitologico di Giorgio De Chirico per raccontare in dettaglio le fonti culturali e artistiche che hanno influenzato l'artista nella sua metafisica creatività. Dai suoi celebri "d'après" emergono le meditazioni sul corpo umano interpretato come manichino o celebrazione di sé; dalle citazioni artistiche nascono le sue rielaborazioni mentali insolitamente distorte e oniriche.

36.
IL RITORNO DELLA FIGURA IN FRANCIA, ITALIA E GERMANIA NELLA TEMPESTA DELLE DITTATURE
A cura di Daniela Mancina Viviani, Guida turistica ed Educatrice museale GAMEc

Il periodo tra le due guerre vede il ritorno all'immagine, sia come desiderio di ricomposizione dei corpi dopo la carneficina della Prima Guerra Mondiale che come risposta alla richiesta di ordine e leggibilità portata avanti dai regimi totalitaristici. Nate da istanze differenti queste scelte stilistiche si differenzieranno per la loro presa di posizione etica ed estetica.

37.
CITTÀ, ARCHITETTURA E DESIGN TRA LE DUE GUERRE: LA NASCITA DEL MODERNO
A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMEc

La revisione profonda dei contenuti del dibattito culturale operata dalle Avanguardie storiche si impone alle discipline dello spazio nel periodo tra le due guerre. Il riassetto delle città e del territorio, la riorganizzazione dell'industria edilizia, l'accelerazione dei processi e il moltiplicarsi dei bisogni frantumano i tradizionali binari del dibattito disciplinare: l'architettura moderna non sarà più un'arte, ma uno strumento per cambiare la società.

38.
GESTO, SEGNO E MATERIA: L'INFORMALE COME RISPOSTA AGLI ORRORI DELLA SHOAH E DELLA GUERRA
A cura di Daniela Mancina Viviani, Guida turistica ed Educatrice museale GAMEc

La Seconda Guerra Mondiale lascia sul campo non solo vittime ma anche la consapevolezza della Shoah, che ha visto una parte di umanità programmare scientificamente la distruzione di un'altra parte. Le correnti artistiche della prima metà del Novecento si mettono profondamente

in discussione e ricercano nuovi linguaggi in grado di fare i conti con la storia e ripensare nuovi alfabeti. Gesto segno e materia, le tre articolazioni del movimento Informale, mettono in luce il legame profondo tra la storia dell'uomo ed il modo in cui gli artisti, protagonisti di cambiamenti epocali, cercano di dare risposte.

39.

DALL'INFORMALE ALLE ATTUALI TENDENZE DELL'ARTE [declinabile in 2 o 3 lezioni]

A cura di Anna Maria Spreafico, storica dell'arte ed Educatrice museale GAMeC

L'incontro racconta l'arte europea e americana dal Secondo Dopoguerra agli anni Duemila: dal periodo in cui alcuni artisti decidono che la raffigurazione mimetica del reale non è più l'obiettivo primario e che al contrario è preferibile sviluppare tecniche e stili in forme surreali o astratte, fino alle recenti interpretazioni pensate come installazioni ambientali, performance del corpo o metamorfosi multimediali.

40.

INDAGINE SULL'UOMO: GIACOMETTI E BACON, BOURGOIS E ROTHKO

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Nel Secondo Dopoguerra, negli anni in cui la scena artistica vede il proliferare di movimenti e proposte di ricerca sotto il segno dell'Informale, il sentimento di insicurezza e oppressione che genera un latente disagio esistenziale trova sbocco nel lavoro di molti artisti che con una pluralità di approcci fanno dell'essere umano, come soggetto rappresentato o come riferimento autobiografico, l'obiettivo privilegiato della loro opera.

41.

"LA VITA STESSA, CHE È ARTE ASSOLUTA": YVES KLEIN, PIERO MANZONI E IL NEW DADA AMERICANO

A cura di Silvia Gervasoni, Docente di storia dell'arte

Tra Europa e America si snodano affascinanti esperienze che rimettono in gioco la percezione della realtà, magica, immaginifica ed epica, attraverso la testimonianza di artisti profondamente rivoluzionari.

42.

PERCORSI INCROCIATI: MINIMAL ART, POP ART E OP ART

A cura di Daniela Mancini Viviani, Guida turistica ed Educatrice museale GAMeC

Nella nuova società dei consumi, tesa tra mass media, progressi scientifici e ricerca di essenzialità, convivono tre correnti che, se su alcuni punti sembrano agli antipodi, su altri come la serialità, l'attenzione alla geometria e alla percezione dello spettatore, hanno molti più legami di quanto a prima vista possa sembrare.

43.

IPERREALISMO NEL '900

A cura di Anna Maria Spreafico, storica dell'arte ed Educatrice museale GAMeC

L'iperrealismo è un movimento artistico americano, nato negli anni Settanta del Novecento e diffuso anche in Europa. L'incontro ne descrive alcuni celebri esponenti delineando lo stile, le tecniche e le finalità anche in confronto a coevi sviluppi di opposte tendenze espressive.

44.

SCIAMANI, FILOSOFI, SOGNATORI E GUERRIGLIERI: KOSUTH, BEUYS, CHRISTO, ABRAMOVIC E L'ARTE POVERA

A cura di Giovanna Brambilla, Responsabile dei Servizi Educativi GAMeC

L'arte che lavora sulla propria definizione, che si mette in gioco su temi legati alla sostenibilità ambientale, che chiede a viva voce una relazione con lo spettatore spingendolo a interrogarsi su temi di etica e politica, che affronta l'epoca del consumismo e del disincanto: i temi affrontati in questo intervento consentono un affondo sugli anni Sessanta e Settanta.

45.

IL RITORNO ALLA PITTURA E LA "PRESENZA DEL PASSATO": DALLA TRANSAVANGUARIA AL POST-MODERNO

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Tra gli anni Settanta e Ottanta, prima in America poi in Europa, le trasformazioni economiche e sociali inducono artisti e architetti a prendere atto che esiste ormai una distanza storica non solo negli esiti, ma dalle origini stesse della modernità. Nel "post-moderno" riemergono tendenze neo-figurative in pittura e neo-oggettuali in scultura, mentre in architettura vengono meno le ideologie, i valori e le utopie progettuali del Moderno.

46.

ARTE E DESIGN TRA POETICHE DELL'OGGETTO E ESTETIZZAZIONE DELL'UTILE

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Dall'inizio del XX secolo l'oggetto entra di prepotenza nel bagaglio degli artisti, si sostituisce a materia, forme, colori e rappresentazioni prestandosi ad ogni sorta di sperimentazione per mettere in discussione il reale. In parallelo, gli oggetti di design invitano ad andare oltre il loro significato e le architetture si svuotano dei loro contenuti e si trasformano in oggetti di comunicazione.

47.

I CANTORI DEL III MILLENNIO: CATTELAN, HIRST, FABRE, BOLTANSKI, SIERRA

A cura di Silvia Gervasoni, Docente di storia dell'arte

La fine del "secolo breve" porta un gruppo di artisti a confrontarsi, in modo provocatorio, immaginifico, poetico, con le grandi questioni che fanno parte del perimetro dell'umano: la memoria, la morte, il dolore, l'ingiustizia sociale e l'autoreferenzialità del mondo dell'arte.

48.

IL PENSIERO ECOLOGICO NEL TERZO MILLENNIO

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Già dalla crisi energetica degli anni Settanta il concetto di sostenibilità entra nel vocabolario di artisti, architetti e urbanisti. Intrecciando gli interventi sulla natura a quelli sulla società, l'attenzione alla marginalità e la ricerca scientifica, tra impegno politico e polisensorialità, il tema ecologico è sempre più presente e trasversale nella produzione artistica e architettonica dell'inizio millennio.

49.

CLASSIFICAZIONE, CATALOGAZIONE E ARCHIVIO DI COSE PERDUTE

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

La pratica tassonomica ha origini lontane nel mondo dell'arte, ma è riemersa con vigore nelle ricerche del contemporaneo. Desiderio di ordine, ricerca identitaria, insofferenza verso la tradizionale organizzazione della conoscenza, spingono gli artisti a restituire una logica più profonda a oggetti, relitti e tracce ripensando forme di catalogazione caricandosi di valori inattesi.

50.

L'ARTE NELLO SPAZIO PUBBLICO

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Le modalità operative dell'arte concettuale, le problematiche del post-moderno, la diffusione e moltiplicazione dei nuovi media si riverberano anche nelle opere e negli interventi pensati per uscire dai circuiti espositivi ed entrare nello spazio collettivo, cambiando radicalmente il concetto stesso di arte pubblica nella sua storica accezione di arredo urbano.

2. A&C ARCHITETTURA & CONTEMPORANEITÀ:

confronti di architettura

A cura di *Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC*



Nella società contemporanea, percorsa dalla discussa dialettica tra globale e locale, l'architettura può diventare un osservatorio privilegiato attraverso il quale leggere lo spazio, i luoghi, i temi che hanno influenzato il nostro immaginario, ospitato la nostra esistenza, stimolato le nostre riflessioni.

Quattro brevi incontri propongono un percorso di avvicinamento ai temi e ai linguaggi dell'architettura, a partire dal confronto tra due opere significative che danno conto dell'eterogeneo universo espressivo del contemporaneo.

1. *LE PAROLE DELLA COSTRUZIONE: CLAMORI E SILENZI*

Fiera di Milano, Rho-Pero, M. Fuksas VS Terme di Vals, P. Zumthor

2. *IL MUSEO COME RIGENERAZIONE*

Punta della Dogana a Venezia, T. Ando VS Tate Modern, Londra, Herzog & Meuron

3. *LO SPIRITO DELLA RAGIONE*

Chiesa di S. Maria, Marco de Canaveses, A. Siza VS Chiesa di Santo Antonio, Portalegre, J. L. Carrilho da Graça

4. *ARCHITETTURE A TERMINE*

Paper Log House, S. Ban VS Elemental di A. Aravena

3. MONOGRAFIE DI ARTISTE E ARTISTI



Incontri con importanti esponenti del mondo dell'arte e con artisti, architetti e designer che negli anni sono stati protagonisti di importanti mostre nel nostro museo, riproposti in forma monografica, a partire da un'opera emblematica.

WILLIAM BLAKE - La vita e le opere di uno dei principali precursori dello spirito romantico

A cura di *Chiara Giupponi, Educatrice museale GAMeC*

FRANCISCO GOYA - Il lato oscuro del secolo dei lumi

A cura di *Chiara Giupponi, Educatrice museale GAMeC*

PABLO PICASSO - Tra il possibile e l'impossibile del genio multiforme del Novecento

A cura di *Chiara Giupponi, Educatrice museale GAMeC*

KAZIMIR MALEVIČ - La vita e l'evoluzione del percorso artistico del grande artista russo

A cura di *Chiara Giupponi e Manuela Bandini, Educatrici museali GAMeC*

MARIO SIRONI - Tra Futurismo, Novecento e Muralismo

A cura di *Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC*

FRIDA KAHLO - Icona della moda, simbolo di forza e fragilità

A cura di *Chiara Giupponi, Educatrice museale GAMeC*

JEAN FAUTRIER - Il grido della materia

A cura di *Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC*

JESÚS RAFAEL SOTO - L'arte cinetica

A cura di *Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC*

ANDY WARHOL - Gli oggetti come chiave di lettura del mondo

A cura di *Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC*

CHRISTO E JEANNE-CLAUDE - Il legame tra arte e luoghi

A cura di *Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC*

PIO MANZÙ - La nuova frontiera del design

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

ALIGHIERO BOETTI - Sciamano e showman

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

LUCIANO FABRO - Tra Arte Concettuale e Arte Povera

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

GIULIO PAOLINI - Il mondo della rappresentazione

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

MICHELANGELO PISTOLETTO - Un artista allo specchio

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

VANESSA BEECROFT - Performance e tableaux vivants

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

ALDO ROSSI - L'architettura e la città

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

KADER ATTIA - Lo sguardo sulla società e le sue contraddizioni

A cura di Chiara Giupponi, Educatrice museale GAMeC

INCONTRI

TeMATICI



1. L'ARTE E LA VITA

A cura di Anna Maria Spreafico, Storica dell'arte ed Educatrice museale GAMEC

Una serie di singoli appuntamenti per riflettere su quanto l'arte entri in molteplici aspetti della nostra vita. Un'interessante chiave di lettura per leggere noi stessi e la società che ci circonda.

1.

LA MATERIA NELL'ARTE

Anche l'arte concettuale più intangibile è composta di materia e da sempre ci si relaziona ad essa per creare nuove opere. L'uomo, in arte, si è fatto materia per esprimere ideologie e culture e, infine, la materia si colloca nello spazio che la misura e con cui si connette in un dialogo ambientale vivificante. L'incontro percorre i secoli – dalle incisioni rupestri ad Aberto Burri – per narrare l'evoluzione di stili e riflessioni artistiche che caratterizzano l'articolato rapporto tra corpi, scenari, materie pittoriche e scultoree... tutte evidenti espressioni di intense poetiche.

1.

LE OMBRE E I RIFLESSI NELL'ARTE

Se esiste un corpo illuminato dalla luce, esso possiede, proietta e riflette la propria ombra. Partendo dall'antichità fino al contemporaneo, l'incontro propone un percorso su opere d'arte che illustrino cosa sia un'ombra e in quanti e quali modi possa esaltarsi o annullarsi, da quella reale a quella simbolica fino a recenti interpretazioni, anche fotografiche, cinematografiche o multimediali che l'hanno resa un "essere indipendente". L'itinerario artistico sarà intrecciato a citazioni letterarie e filosofiche, poiché anche scrittori e pensatori hanno spesso intravisto nell'ombra un interlocutore interessante per esprimere emozioni e idee sul mondo tangibile, creando un dialogo con il contraltare spirituale, psicologico o fantasioso.

2.

IL GENDER NELL'ARTE

L'incontro intende raccontare – nell'arte – il delicato concetto di "Gender", definizione che ha saputo superare i rigidi confini biologici con cui si affrontava in passato la riflessione sull'uomo e la donna e sulla loro identità. Identità non solo sessuali, ma anche espressioni di ruoli sociali e sentimentali. In questo complesso contesto, gli artisti hanno anticipato o affiancato le discussioni scientifiche e filosofiche, dando voce, corpo e approdo a un tema di forte attualità, profondamente sentito dalle nuove generazioni.

3.

IL CORAGGIO NELL'ARTE – COR HABEO. AVERE CUORE

Partendo dal presupposto che per trasgredire un ordine costituito serva il coraggio e considerandolo un sinonimo di anticonformismo, esso si declina nelle opere degli artisti in differenti sfumature. L'incontro si pone la domanda di quante forme di questa virtù possano manifestarsi in arte, sia nei contenuti che nello stile o nella tecnica. E, viaggiando per immagini attraverso i secoli, racconta le sfide sperimentali alla tradizione e alle regole consolidate o il rischio personale, umano e sociale messo in gioco per un'idea.

4.

IL RITRATTO FOTOGRAFICO E MULTIMEDIALE

(Declinabile in altre lezioni dedicate ai secoli '400-'800)

L'essere umano, da sempre, desidera tramandare l'immagine di sé. Nei secoli il ritratto pittorico, scultoreo o fotografico è il modo per farsi ricordare "visivamente" e per rappresentare il proprio status sociale. Solitamente commissionato dai personaggi storici più importanti a livello politico, culturale ed economico, con il tempo esso è dedicato anche a persone della quotidianità più umile. L'incontro racconta la storia del ritratto tra Ottocento e Novecento, con le sue tipologie e tecniche, i significati e le novità degli sviluppi fotografici e multimediali.

5.

LA FIABA NELL'ARTE

Quando le fiabe sono scelte dagli artisti come fonte d'ispirazione per una

creazione artistica, esse si declinano nelle loro diverse interpretazioni: dal semplice incarico editoriale di corredo visivo per libri diffusi a stampa, all'autonoma scelta di ottenere da una favola il tema di un dipinto, un'incisione, una scultura, un'installazione ambientale o un tableau vivant d'arte contemporanea, fino a surreali murali. Nei secoli, soprattutto dal Seicento agli anni Duemila, partendo dai racconti del napoletano Basile, interpretati poi dal francese Perrault (tradotto in Italia da Collodi), fino alle versioni più conosciute dei Fratelli Grimm – con le varianti novecentesche sempre "a lieto fine" dell'americano Walt Disney – osserviamo come alcuni dei testi europei più famosi (*La Bella addormentata nel bosco*, *La Sirenetta*, *Cappuccetto Rosso*, *Pollicino*, etc.) sono rielaborati in molteplici espressioni stilistiche: dall'arte greco-romana e mitologica, dal gusto inglese preraffaellita o romantico francese nell'Ottocento, dal neogotico e neorinascimentale al decadentismo nell'Art Nouveau, fino a coinvolgere anche la moda e il design. Ciò che accomuna tutti gli artisti – di qualsiasi epoca – è la volontà di evidenziare nelle loro opere i significati allegorici e morali – spesso "verità" impegnative – per cui le fiabe sono state scritte, condensando in una singola raffigurazione l'universo caleidoscopico dei nostri ricordi di eterni fanciulli.

6.

BACI NELL'ARTE – ARTE DEL BACIO

Per amicizia, passione, affetto, consolazione o tradimento... Tradizionale o alternativo e irriverente. Quanti motivi e modi esistono per dare un bacio? Nella storia dell'arte, dall'antico al contemporaneo, gli artisti hanno raffigurato l'intenso momento esprimendo i suoi risvolti emotivi e sentimentali. L'incontro li racconta, analizzandone le differenti tipologie e finalità.

7.

LA DIVINA COMMEDIA NELL'ARTE

(Declinabile in 2 lezioni)

L'incontro, adeguandosi alla tripartizione della *Divina Commedia*, suddivide il racconto storico-artistico in tre focus: *Inferno*, *Purgatorio* e *Paradiso*. Un "viaggio" in cui si osserva l'evoluzione dei *ductus* stilistici, delle scelte cromatiche e delle composizioni ideate da un gruppo di artisti italiani ed europei operanti tra il Trecento e il Novecento. Un itinerario creativo che – nei secoli – ha prediletto alcuni episodi e personaggi, suggestive e stimolanti "sfide" figurative oltre che manifestazioni del gusto dell'epoca fino alle surreali e ironiche declinazioni contemporanee. Nei passaggi più emozionanti del Poema, la visione delle scene è accompagnata dall'audio di brevi frammenti tratti dalle letture dell'attore Roberto Benigni.

8.

CHE GUEVARA. ARTE MILITANTE

Importanti personaggi storici di ogni epoca godono di una "promozione" artistica, che li rende noti: spesso essa è desiderata, controllata e concordata, più raramente prolifera indipendentemente dalla loro volontà. La politica, la società e l'arte di Cuba, nel Novecento, sono fortemente impregnate del culto militante dedicato al rivoluzionario "Che". L'incontro descrive lo sviluppo coevo e postumo di questo particolare proselitismo "artistico", tra clandestinità o censure e celebrazione ai limiti della divinità.

2. LO SPECCHIO, L'OMBRA E IL DISVELAMENTO



Un percorso alla scoperta dei molteplici significati che lo specchio ha assunto nel corso del tempo nell'arte, nella letteratura e non solo.

1.
ARTISTI ALLO SPECCHIO: i mille volti dell'autoritratto dal riflesso alla riflessione
A cura di Irina Marieni Saredo, Storica dell'arte ed Educatrice museale GAMEC

Lo specchio, oggetto che svela e che sdoppia, ha un posto privilegiato nella storia dell'arte: da strumento di controllo per ritrattisti e paesaggisti fin dal Cinquecento, a strumento di introspezione dal Novecento ad oggi. Dall'oggettività del Parmigianino al mistero di Magritte, l'incontro propone un percorso che vede lo specchio protagonista nelle sue diverse declinazioni, come mezzo che di volta in volta riflette o fa riflettere.

2.
ROVESCiare GLI OCCHI: lo specchio come strumento di verità, moltiplicazione ed inganno
A cura di Clara Luiselli, Artista ed Educatrice museale GAMEC

L'occhio è luogo di connessione tra interno ed esterno, come uno specchio può accogliere sulla sua superficie il riflesso della realtà circostante. Questo spazio liminale, soglia che permette alla luce di transitare, è il punto di partenza di un' esplorazione che vede protagonisti artisti che hanno utilizzato lo sguardo e la visione come luogo di riflessione. Occhio come specchio, strumento di verità, moltiplicazione ed inganno.

3.
SPECULA CIVITATIS: "riflessi" nell'arte pubblica e nell'architettura
A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMEC

Citando gli *specula principis*, manuali di virtù e comportamenti ad uso dei governanti di epoca medievale, l'intervento propone un percorso tra opere di arte pubblica e architettura in cui è protagonista lo specchio: installazioni, superfici ed edifici specchianti che riflettono e fanno riflettere sul mutevole rapporto tra lo spazio e il tempo nella città contemporanea e tra i suoi abitanti.

4.
OLTRE LO SPECCHIO: l'ombra come alter ego del visibile tra arte e letteratura
A cura di Anna Maria Spreafico, Storica dell'arte, Educatrice museale GAMEC

Partendo dall'antichità fino al contemporaneo, l'incontro propone un percorso su opere d'arte che illustrano cosa sia un'ombra e in quanti e quali modi possa esaltarsi o annullarsi, da quella reale a quella simbo-

lica fino a recenti interpretazioni, anche fotografiche, cinematografiche o multimediali che l'hanno resa un "essere indipendente". L'itinerario artistico sarà intrecciato a citazioni letterarie e filosofiche, poiché anche scrittori e pensatori hanno spesso intravisto nell'ombra un interlocutore interessante per esprimere emozioni e idee sul mondo tangibile, creando un dialogo con il contraltare spirituale, psicologico o fantasioso.

3. ARTE E CIBO: DEGUSTARE L'ARTE



Un percorso che approfondisce gli intrecci tra arte e cibo perché noi siamo ciò che mangiamo e la presenza del cibo nell'arte contemporanea può diventare una modalità di lettura della società, delle sue contraddizioni, dei suoi tabù, dei suoi interessi. Dall'antipasto al dolce. Da ascoltare anche in pausa pranzo, perché l'arte è un nutrimento.

1.
MANGIA CON ARTE PER AGIRE CON ARTE
A cura di Anna Maria Spreafico, Storica dell'arte, Educatrice museale GAMEC

Un antipasto stuzzica l'appetito e ci predispone all'attesa delle portate successive. Come tale, anche un antipasto, imbandito con opere d'arte contemporanea, intende introdurre una panoramica degli "ingredienti" che saranno "cucinati" successivamente, spiegando "come e perché" si trasformi il rapporto degli artisti con la raffigurazione del cibo e il nuovo senso che essi gli attribuiscono rispetto ai secoli passati: dalle invenzioni cubiste, futuriste e surrealiste, fino alla Pop Art e all'Art Food.

2.
PRIMI PIATTI - ARTE, CIBO E SOCIETÀ'
A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMEC

Il cibo è da sempre uno degli aspetti di definizione di un gruppo sociale, i cui membri si riconoscono come tali per quello che mangiano, dal modo in cui mangiano e da ciò che rifiutano. Dall'anatema futurista "contro la pastasciutta" alle performance contemporanee, l'arte ha ripensato il cibo, i riti e le icone ad esso legati come espressione identitaria degli individui e della comunità, indicatore di stili di vita, strumento e fulcro delle dinamiche sociali.

3.
PANE, AMORE E CINEMATOGRAFIA
A cura di Irina Marieni Saredo, Storica dell'arte ed Educatrice mu-

Il cibo, nutrimento necessario ma anche simbolo ed espressione di cultura, come protagonista o semplice comparsa è da sempre presente nel cinema italiano e straniero. Dal cinematografo dei fratelli Lumière al film d'animazione, dal grande cinema neorealista alle commedie drammatiche di Ferzan Ozpetek, il cinema mostra tutte le facce del cibo, di volta in volta cogliendone una diversa sfumatura e investendolo di una peculiare funzione.

4.

DULCIS IN FUNDO

A cura di Clara Luiselli, Artista ed Educatrice museale GAMeC

Come chiudere un pranzo senza assaporare lentamente o voracemente qualcosa di dolce?

Scrivere Isabel Allende "dello zucchero, come delle carezze, è facile diventare schiavi una volta che ci si è preso gusto". Può l'arte contemporanea addolcire le asprezze della vita?

La soluzione "dolce" di artisti che attraverso la condivisione dell'opera con il fruitore hanno saputo raccontare l'esistenza umana – la vita, l'amore, la sensualità, la morte – in continuo rapporto con il corpo materiale e la sua dissoluzione.

5.

IL LATO GUSTOSO DELLA LETTERATURA DI FANTASCIENZA

A cura di Anna Maria Spreafico, Storica dell'arte, Educatrice museale GAMeC

Il tema del cibo nella letteratura di Fantasia e Fantascienza: seguendo – in un breve excursus – una selezione di tracce letterarie, si percorrerà un appetitoso viaggio "gastronomico", denso di sviluppi creativi ed importanti insegnamenti pedagogici. Dai secoli passati ad oggi il cibo è stato spesso una saporita occasione per mettere in scena gustosi racconti declinati in forma "surreale" e – nell'ambito del filone per ragazzi – ricchi di risvolti educativi: dal banchetto di *Alice nel Paese delle Meraviglie* alla *Fabbrica di cioccolato di Willy Wonka*; dal *Viaggio al centro della Terra* alle *Memorie di un cuoco d'astronave*; dai curiosi e divertenti "Menù" serviti nella Scuola di Magia di Harry Potter al futuribile ed insolito cracker di alghe verdi, detto Soylent Green!

6.

IL CIBO NELL'ARTE, DALL'ANTICO AL CONTEMPORANEO

(Declinabile in 2 lezioni)

La bellezza del cibo nell'arte | Anche l'occhio vuole la sua parte: saziare con la bellezza

A cura di Anna Maria Spreafico, Storica dell'arte ed Educatrice museale GAMeC

Nella storia dell'arte, dall'antichità ad oggi, il cibo è spesso identificabile come dettaglio decorativo o come protagonista. L'incontro delinea l'evoluzione della sua presenza, da comprimario a soggetto dell'opera. Dagli affreschi ai dipinti, dalla scultura alla fotografia: scene di vita quotidiana, ritratti surreali, nature morte e invenzioni moderne svelano i suoi significati allegorici, il gusto, il piacere e l'interesse per un elemento essenziale nella nostra vita.

7.

IL CIBO FUTURISTA – MENÙ FUTURISTA

A cura di Anna Maria Spreafico, Storica dell'arte, Educatrice museale GAMeC

Il Futurismo, come movimento culturale, si interessa anche ad aspetti di vita quotidiana e li declina in obiettivi e metodi che esprimano il suo nuovo e moderno punto di vista. Dunque, anche il cibo e la cucina sono elementi di riflessione e pianificazione artistica fino a pubblicarne il Manifesto. L'incontro racconta come gli artisti e la letteratura futurista abbiano reinterpretato la tradizione culinaria italiana nei primi decenni del Novecento e li paragona ad altre surreali elaborazioni antiche e contemporanee.

4.L'ARTE NELLA VITA DEL CORPO

A cura di Clara Luiselli, Artista, Educatrice museale GAMeC



Corpo: Termine generico con cui si indica qualsiasi porzione limitata di materia.

Ma è davvero solo questo?

Un ciclo di appuntamenti pensato per adulti, ragazze e ragazzi della scuola secondaria di secondo grado, nato per approfondire il tema del corpo e della vita esplorando l'arte, dall'antichità ai giorni nostri.

1.

A CUOR LEGGERO: breve viaggio del cuore nel mondo dell'arte

Il cuore come misuratore del moto dell'anima. Un percorso che si apre con *La pesatura del cuore del libro dei morti*, antico testo egizio, e giunge ai giorni nostri incontrando *Les archives du coeur* di Christian Boltanski che dal 2008 archivia in un progetto utopico i battiti cardiaci dell'umanità.

Alcuni degli artisti presi in considerazione: Gian Lorenzo Bernini, Hans Arp, Frida Kahlo, Ana Mendieta, Jan Fabre, Joana Vasconcelos, Janine Antoni, Tracy Emin, Banksy.

2.

ART IS GUARANTY: esplorazioni attraverso l'arte che cura

Curare e prendersi cura. Trovare il giusto rimedio capace di guarire ogni male. Un viaggio che esplora le opere di artisti antichi e contemporanei che si sono occupati del tema della guarigione e della cura. Dalla *Guarigione del Diacono Giustiniano* di Beato Angelico operata dai santi Cosma e Damiano, fino al concetto ampliato di cura che permea le opere di Joseph Beuys.

Alcuni degli artisti presi in considerazione: Andrea Pisano, Pietro Longhi, Louise Bourgeois, Damien Hirst, Marina Abramovic, Rebecca Horn.

3.

NASCITA: Venire alla luce

Venire alla luce, incontrare una nuova vita. Un percorso attorno alle opere di artisti che attraversano il tema della nascita. Dal trecentesco *Pulpito di Pistoia* di Giovanni Pisano in cui si scorge la Madonna partoriente e una levatrice che misura la temperatura dell'acqua, alle monumentali sculture celebrative di Marc Quinn che ritraggono l'artista Alison Lapper incinta e aprono alla riflessione sul diritto di essere madre.

Alcuni degli artisti presi in considerazione: Piero della Francesca, Vittore Carpaccio, Jan Van Eyck, Gustav Klimt, Judy Chicago, Vanessa Beecroft.

4.

FORME DEL CORPO: Corpi ideali VS corpi ideali

Corpo e nutrimenti. Un percorso che pone l'accento sul rapporto tra il corpo reale e la forma ideale, sulla possibilità di mutarne il volume e le proporzioni attraverso il cibo. Verranno messi a confronto i corpi filiformi di Cranach a quelli morbidi e sensuali di Rubens, fino ad incontrare le donne anoressiche dai grandi occhi di Margherita Manzelli e i ritratti edibili di Janine Antoni.

Alcuni degli artisti presi in considerazione: Caravaggio, Tiziano, Edouard

Monet, Egon Schiele, Edward Hopper, Alberto Giacometti.

5.

DOLORE

Lo spazio della ferita come luogo dell'espressione profonda del sentire del corpo e dell'animo umano. Dal dolore discreto ed elegante del *Vir Dolorum* di Lorenzo Monaco dell'Accademia Carrara alle visioni più drammatiche delle opere scultoree e performative di Louise Bourgeois e Marina Abramovic.

Alcuni degli artisti presi in considerazione: Antonello da Messina, Sandro Botticelli, Michelangelo, Pelizza da Volpedo, Edvard Munch, Nan Goldin, William Kentridge.

6.

L'ESPERIENZA DEL TANGIBILE

Arte come luogo dove la sostanza si aggrega senza definire una forma esatta. Rispettare e dare senso alla qualità del materiale che costituisce l'opera d'arte. Mantenere un contatto, sostare sulla superficie in attesa di trovare un passaggio che conduca verso l'infinito. Un incontro con tutti quegli artisti che hanno permesso alla materia stessa di esprimere la propria natura.

Alcuni degli artisti presi in considerazione: Alberto Burri, Gilberto Zorio, Cameron Jamie, Alberto Giacometti, Anselm Kiefer, Hans Josephsohn.

5. TRA LUCE E BUIO

A cura di Clara Luiselli, Artista, Educatrice museale GAMEc



Il buio è strettamente legato alla luce, è un prodotto della sua assenza. Quando non esiste luce, allora nasce il buio. Buio che spaventa ma che può essere spazio di immaginazione e di nuovi coraggiosi inizi. Un percorso alla scoperta dell'arte attraverso la luce, il buio e il coraggio necessario per orientarsi in essi.

1.

WAITING FOR THE SUN: quando la luce inganna

Olafur Eliasson VS James Turrell: un viaggio dedicato a quelle opere che hanno fatto del grande formato non tanto un elemento di attrazione e spettacolarità quanto un linguaggio forte, universale, che vuole mettere l'uomo sotto scacco. Immergersi nell'arte e perdersi al suo interno, per abitarla, percorrerla, ascoltarla; un incontro alla ricerca di una luce capace di illuminare le zone d'ombra che si estendono fuori e dentro di noi.

2.

BLU: lontano dall'oscurità, porta per un viaggio verso l'infinito

Una riflessione sul tema del monocromo, l'opportunità di cogliere dentro un colore solo innumerevoli sfumature che invitano lo sguardo a raffinarsi sulla variazione minima. Una ricerca sul movimento infinitesimo in uno spazio che vibra sul confine dell'oscurità, un elogio alla lentezza e alla trasformazione costante.

Alcuni degli artisti presi in considerazione: Yves Klein, Jan Fabre, Anish Kapoor, Maurizio Nannucci, Cildo Meireles.

3.

CORAGGIO: I'm here

Il coraggio di perdere (la strada, le parole, il respiro, l'equilibrio). Il coraggio di ritrovare (l'energia, il senso, la speranza, la via perduta). Il coraggio di prendere e il coraggio di lasciare. Il coraggio di essere se stessi. Il coraggio di resistere e il coraggio di arrendersi. Il coraggio di incontrare forza e fragilità. Il coraggio di non dare mai nulla per scontato. Un'esplorazione tra le differenti sfaccettature della virtù che ci mette costantemente alla prova. Un dialogo aperto sostenuto da opere di artisti contemporanei che si muovono in cerca di un senso profondo e mai scontato dell'esistenza.

Alcuni degli artisti presi in considerazione: Kiki Smith, Francis Alÿs, Liliana Porter, Maria Lai, Maja Bajevic, Adrian Paci.

6. TERRA DI MEZZO

Un ciclo di incontri dedicati all'arte intesa come luogo di incontro, scontro e soluzione di conflitti.



1.

I NUOVI CARAVAGGIO: temi e simboli religiosi nella critica sociale degli artisti contemporanei

A cura di Irina Marieni Saredo, Storica dell'arte, Educatrice museale GAMEc

L'intervento affronterà simboli, temi e concetti religiosi che, riletti e attualizzati, diventano coordinate culturali universali "incarnandosi" in opere d'arte in grado di accogliere e mettere in dialogo il conflitto e la ricerca che segnano da sempre il rapporto tra l'Uomo e Dio e tra le diverse religioni.

2.
QUESTIONI DI GENDER: Immagini della transizione dalla biologia alla personalità
A cura di Anna Maria Spreafico, Storica dell'arte ed Educatrice museale GAMeC

L'intervento intende approfondire il delicato concetto di "gender", che ha saputo superare i rigidi confini biologici con cui si affrontava il tema dell'uomo e della donna e della loro identità, non solo sessuale, ma anche legata ai ruoli. L'arte, anche in questo caso, ha anticipato o affiancato le discussioni scientifiche e filosofiche, dando voce, corpo e approdo a un tema di forte attualità, profondamente sentito dalle nuove generazioni.

3.
NATURA E L'ARTE DELL'UTOPIA: Dalle 7000 querce al Terzo Paradiso
A cura di Clara Luiselli, Artista ed Educatrice museale GAMeC

L'intervento si articola intorno a un viaggio alla scoperta di opere e artisti che hanno scelto la "via della natura" come luogo della pacificazione dall'inquietudine contemporanea, un viaggio dove è necessario perdersi e far perdere le tracce, per poter disegnare nuovi sentieri e dar luce a nuove possibilità espressive, mai sperimentate prima.

4.
VIAGGIO AI CONFINI: entro, oltre, ovunque; mai più
A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente, Educatrice museale GAMeC

L'intervento utilizza l'arte come una "road map", sulla quale di volta in volta sono state negoziate questioni geografiche e politiche fortemente intrecciate. Come nel passaggio dalla tela all'installazione gli artisti hanno saputo amplificare la propria relazione con lo spazio, altrettanto violentemente il tema dello spazio, luogo di dominio, partecipazione o incontro, è stato uno dei protagonisti di questa "terra di mezzo".

7. I 4 ELEMENTI
Aria, Acqua, Fuoco, Terra: i quattro elementi naturali da cui trae origine ogni sostanza di cui è composta la materia, e non solo...



1.
LA FORZA DI ESSERE VENTO
A cura di Clara Luiselli, Artista ed Educatrice museale GAMeC

Partendo dall'*Aria di Parigi* di Duchamp e dal *Fiato d'artista* di Manzoni, sino alle più spiazzanti esperienze contemporanee, l'intervento propone viaggio al limite tra visibile e invisibile, tra peso e levità, dove l'arte contemporanea diviene intangibile per dare spazio e senso alla possibilità del volo e della sospensione, attraverso opere in trasformazione, che spariscono, o che permettono al visitatore di provare esperienze nuove.

2.
CORRENTE DOPO CORRENTE...
A cura di Irina Marieni Saredo, Storica dell'arte ed Educatrice museale GAMeC

Fonte di ispirazione, soggetto privilegiato o medium artistico, l'acqua è presente nell'arte fin dalle sue prime manifestazioni. Dall'antico Egitto all'arte contemporanea, passando per il cinema e la fotografia, quasi non c'è artista che sia riuscito a resisterele, affascinato di volta in volta dalla sua forza generatrice, purificatrice o distruttrice.

3.
IL SACRO FUOCO DELL'ARTE
A cura di Anna Maria Spreafico, Storica dell'arte ed Educatrice museale GAMeC

Il fuoco ha una sfavillante tradizione iconografica e allegorica. Nell'arte contemporanea si declina alimentandosi delle finalità stilistiche e comunicative degli artisti. L'incontro intende ripercorrere i "punti caldi" di questo scintillante dialogo, evidenziandone le differenti intenzioni e conseguenze: dal tardo Romanticismo ottocentesco al Futurismo, dall'Informale al Nouveau Réalisme, dall'Arte Povera alle performance, fino all'idea della Video Arte di ingabbiarne la silhouette.

4.
TERRE IN VISTA
A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Percepire la terra nell'uso inedito e spesso provocatorio che ne fa l'arte contemporanea significa mettere in discussione le categorie ideali e tipiche di uno degli elementi d'elezione dell'esperienza umana. Forza e fecondità originaria, radici e caratteri identitari, materia e concretezza, misura e orientamento, lavoro e ecologia si intrecciano nei lavori di artiste e artisti che nel corso degli ultimi vent'anni hanno riflettuto sulla complessità del concetto di terra.

8. GLI IMPERDIBILI
A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC



Per molti, si sa, l'arte contemporanea è incomprensibile, distante e indigesta.

Di difficile comprensione perché utilizza mezzi espressivi inconsueti e imprevedibili; distante perché poco appagante e spesso elitaria; indigesta perché a tratti provocatoria se non addirittura irritante. GLI IMPERDIBILI, selezione di lavori artistici realizzati anche con stracci, scatole, cinghie e ponteggi prodotti industrialmente, mettono in mostra lo stretto rapporto tra l'arte contemporanea e la realtà vissuta, il mondo della produzione e del lavoro.

Sette incontri tra capolavori dell'arte del secondo Novecento e le ragioni della loro ideazione, per smontare diffidenze, apprezzare valori e assimilare innovazioni.

1.
"...Passa l'infinito di lì, passa la luce, non c'è bisogno di dipingere..."
Incontro con *Concetto spaziale* di Lucio Fontana tra arte e scienza, Spazialismo e "antimateria" nel superamento di forme passate di espressione.

2.
"Ho cominciato a serializzare le immagini perché m'intrigava il fatto che la ripetizione cambiava l'immagine stessa".
Incontro con *Bottiglie verdi di Coca-cola* di Andy Warhol tra arte e società di massa, Pop Art, consumismo e comunicazione.

3.
Perché una serie di scatole rettangolari, metalliche, tutte uguali e appese

ad un muro, diventa un'opera d'arte?

Incontro con *Untitled* di Donald Judd tra arte e società tecnologica, Minimalismo, oggetto e oggettività.

4.

La statua è una riproduzione in gesso, gli stracci sono veri stracci: l'artista li ha solo visti l'una accanto agli altri, e ce li presenta.

Incontro con la *Venere degli stracci* di Michelangelo Pistoletto tra arte e società dei consumi, Arte Concettuale e Arte Povera.

5.

Non sono dipinte, non sono scolpite, né fotografate; non si trovano in un museo: sono disseminate nella città e nei dintorni di Kassel.

Incontro con *7000 querce* di Joseph Beuys tra arte e impegno politico, azione, performance e scultura sociale.

6.

“È incredibile dove si possa arrivare con un 4 in arte, un'immaginazione bacata e una sega elettrica.”

Incontro con *L'impossibilità fisica della morte nella mente di qualcuno che vive* di Damien Hirst tra arte e marketing, provocazione e multimedialità, artista e società.

7.

“Le sedie parlanti, la ruota della fortuna, essere di nuovo, ultime notizie dagli umani”: dove fortuna può essere caso, destino, provvidenza o possibilità.

Incontro con *Chance* di Christian Boltanski tra arte ed esistenza, installazioni e Video Art, storia e memoria.

9. IL MATERIALE E L'IMMAGINARIO:

IL COMPLESSO DIALOGO TRA ARTE, MATERIA E UMANITÀ

Quattro appuntamenti che indagano la relazione tra la condizione umana, le novità scientifiche e la poetica della materia nell'arte.



1.

ARTE E ALTRO: OLTRE I BUCHI NERI

A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMEC

Nell'attuale panorama culturale si è fatto evidente il superamento della netta separazione tra saperi umanistici e scientifici che nel passato ha segnato profondamente anche il ruolo e il lavoro degli artisti. A partire dal tema della “materia come sostanza”, l'incontro propone una riflessione sugli sviluppi del rapporto tra arte e scienza nel secondo dopoguerra, tra arte, design e architettura.

2.

ARTE MUTANTE

A cura di Irina Marieni Saredo, Storica dell'arte ed Educatrice museale GAMEC

Nulla si crea, nulla si distrugge, tutto si trasforma.

L'arte è materia (quasi sempre...) e come tale è in trasformazione, e non sono mai circostanze del caso che hanno portato nel corso degli anni alle piccole o grandi mutazioni, fino quasi alla scomparsa della materia e dell'opera.

Un incontro alla scoperta degli artisti della metamorfosi: da chi l'ha subita, a chi l'ha prevista, a chi l'ha addirittura cercata...

3.

MATERIE ARTISTICHE, ALLEGORIE DI UMANI PENSIERI

A cura di Anna Maria Spreafico, Storica dell'arte ed Educatrice museale GAMEC

Anche l'arte concettuale più intangibile è composta di materia. Da sempre, l'uomo si è relazionato con essa per creare nuove opere d'arte. L'uomo stesso, in arte, si è fatto materia per esprimere ideologie e culture e, infine, la materia si colloca nello spazio, che la misura e con cui si relaziona in un dialogo ambientale vivificante. L'incontro percorre i secoli – dalle incisioni rupestri ad Alberto Burri – per narrare l'evoluzione di stili e riflessioni artistiche, che caratterizzano l'articolato rapporto tra corpi, scenari, materie pittoriche e scultoree... tutte evidenti espressioni di intense poetiche.

4.

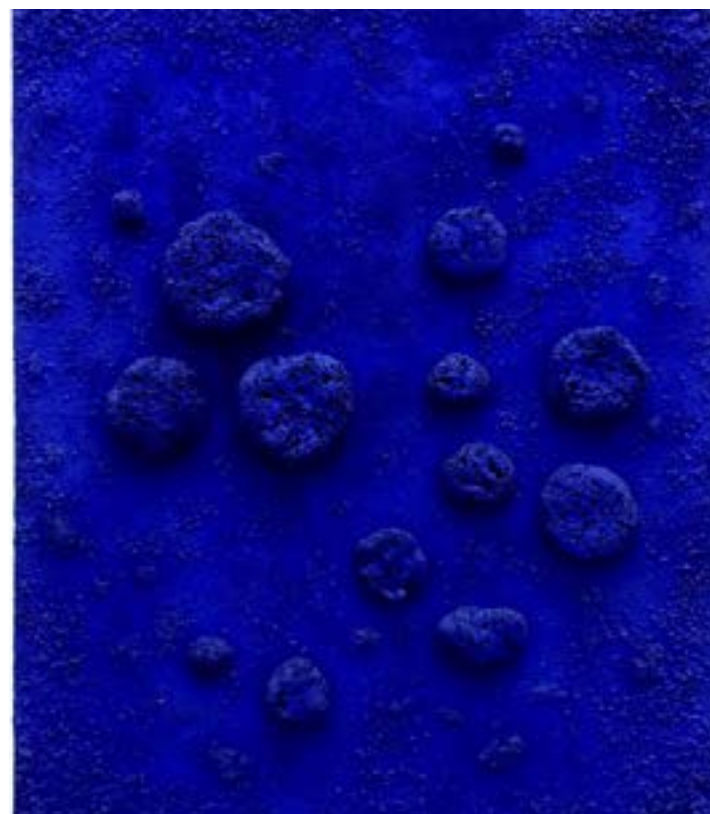
L'ESPERIENZA DEL TANGIBILE

A cura di Clara Luiselli, Artista ed Educatrice museale GAMEC

L'arte può essere vista come luogo in cui la sostanza si aggrega senza definire una forma esatta, e questo incontro vuole rispettare e dare senso alla qualità del materiale che costituisce l'opera d'arte. Al di là di ogni immaginazione è importante, da sempre, sottolineare quanto per ogni artista sia vitale mantenere un contatto, sostare sulla superficie in attesa di trovare un passaggio che conduca verso l'infinito. Un incontro con tutti quegli artisti che hanno permesso alla materia stessa di esprimere la propria natura.

10. UNO ALLA VOLTA! - IL MONOCROMO

Quattro incontri pensati per affrontare il tema spiazzante del monocromo, incentrati su opere che hanno fatto della coraggiosa scelta della “tinta unita” la loro bandiera. Ogni appuntamento ruoterà intorno a un colore, per farne cogliere, attraverso le voci di artisti del XX e XXI secolo, le sfumature, le valenze e le declinazioni.



1.

BIANCO: DALLA TABULA RASA ALLE REGIONI DELLO SPIRITO
A cura di Manuela Bandini, Architetto, Docente ed Educatrice museale GAMeC

Il colore bianco, ricco di una forte simbologia nel cristianesimo, è stato da sempre e comunque adottato per esprimere ideali di perfezione formale, di purezza e di luminosità, ma anche per evocare l'irrepresentabile e il mistero, il vuoto e il nulla, o la totalità del cosmo e l'infinito. In modalità monocroma e in tutte le arti, il bianco è terreno di basilari sperimentazioni della contemporaneità poiché, come dice De Chirico, "il bianco non ha limiti, non ha ombra, non si sa dove possa esistere e se esso veramente esista".

2.

ROSSO: FERITA, FIAMMA E LUOGO DI PASSIONE
A cura di Irina Marieni Saredo, Storica dell'arte ed Educatrice museale GAMeC

Rosso: il primo colore percepito dai bambini, il primo a cui tutti i popoli abbiano dato un nome. Colore della passione, del fuoco, del sangue, la sua potenza ha stregato gli artisti, dalle ville pompeiane ai manti delle Madonne, dai Fauve agli astrattisti, per giungere fino agli artisti contemporanei che sporcano di sangue le loro tavolozze.

3.

BLU: LONTANO DALL'OSCURITÀ, PORTA PER UN VIAGGIO VERSO L'INFINITO
A cura di Clara Luiselli, Artista ed Educatrice museale GAMeC

Sulle tracce dello spazio sottile che delimita la dimensione luminosa da quella oscura, attraversando l'istante del silenzio sublime in cui il giorno trascolora nella notte, per incontrare il blu in tutte le sue vibrazioni cromatiche. Un viaggio in bilico, un viaggio tra un tempo dedicato al luogo di passaggio dove l'arte e gli artisti spesso hanno sostato per raccontare di metamorfosi, di vita e morte, di visibile e invisibile.

4.

NERO: RIVINCITA DELLA MATERIA O FORZA DEL PENSIERO?
A cura di Daniela Mancina Viviani, Guida turistica ed Educatrice museale GAMeC

Da strumento per la rappresentazione dell'ombra, del male e dell'insondabile profondità dell'inconscio a efficace mezzo per esaltare la pura condizione dell'oggetto, il nero è stato utilizzato dagli artisti del Novecento in tutte le sue potenzialità comunicative. Le opere di Malevič, Kline, Fontana e di altri protagonisti della contemporaneità ci guideranno in un percorso curioso e articolato, tra astrazioni intellettuali, registrazioni del gesto artistico e riflessioni sulla materia.

11.IL MERCATO DELL'ARTE

A cura di Francesca Frosio, Educatrice museale GAMeC



Come funziona il mercato dell'arte? Esploreremo le componenti del sistema e la sua storia, dagli albori fino agli anni Duemila, indagando se e come il mercato possa influenzare e plasmare l'opera d'arte stessa e il suo valore commerciale.

Attraversando le strutture destinate alla vendita, quali gallerie, aste e fiere, conosceremo mercanti, collezionisti, artisti. Ripercorreremo infine alcune delle vendite eccezionali avvenute negli ultimi anni, di opere d'arte di Basquiat, Castellani, Manzoni, Hirst e molti altri.

nessuna immagine

12.FAR DURARE L'ARTE: TRA CONSERVAZIONE E RESTAURO DEL CONTEMPORANEO

A cura di Francesca Frosio, Educatrice museale GAMeC

Attraverso un viaggio che toccherà molteplici movimenti artistici, quali Arte Povera, Arte Concettuale, Nouveau Réalisme e Pop Art, avremo modo di conoscere meglio artisti come Carol Rama, Carla Accardi, Felix Gonzalez-Torres, Sol LeWitt e molti altri: attraverso le loro opere indagheremo il tema della conservazione e restauro dell'arte contemporanea. Le pratiche di restauro sono le stesse previste per le opere d'arte moderna? L'opera contemporanea, spesso costituita da materiali effimeri, colori sintetici, materiali industriali, polimeri, gomme e materie plastiche è fatta per essere conservata? Come agisce il tempo su di essa?

13.ECOLOGIA E CAMBIAMENTO CLIMATICO. L'ARTE E IL PROBLEMA DEL SECOLO

A cura di Francesca Frosio, Educatrice museale GAMeC

IMMAGINE: THE WEATHER PROJECT - OLAF eliasson

Dalla conferenza mondiale sul clima di Rio 1992 a oggi. Cosa è cambiato nel contesto sociale e politico? Che ruolo assume l'arte in tutto questo? Esploreremo le sue diverse modalità di intervento e la sostenibilità dell'arte, partendo dalla Land Art fino ai giorni nostri, affrontando opere di artisti come Burden, Fulton, Dion, Robert Smithson, Beuys, Maria The-reza Alvez, Hakansson, Olaf Nicolai, Olafur Eliasson.



Quattro appuntamenti per raccontare il rapporto tra il cinema e le opere d'arte di ogni epoca, dal medioevo ai giorni nostri, esplorando le tecniche cinematografiche, tra registi che citano opere d'arte e artisti che fanno cinema.

1. IL CINEMA IN DIALOGO CON LA REALTÀ, L'ARTE E LA STORIA

Il cinema interagisce con l'arte sin dalla sua nascita e in modi diversi. Cronologicamente partiremo dagli sfondi dipinti del cinema delle origini e delle Avanguardie fino ad arrivare ai giorni nostri. Analizzando come il cinema parli della realtà così come ne parla l'arte.

2. L'ARTE E IL CINEMA ITALIANO

Il rapporto tra cinema italiano e arte è stretto ed ha delle peculiarità che non appartengono ad altri Paesi, dovute a radici culturali, artistiche e all'importanza che in Italia ha la letteratura. Partendo dalla nascita del cinematografo giungeremo fino a registi come Fellini, Pasolini e Bertolucci, passando attraverso la propaganda fascista e il neorealismo. Un viaggio lungo e variegato, ricco di sorprese.

3. IL DIVERSO DAL MEDIOEVO A TIM BURTON

Dal verbo latino *divertere* (=deviare), il "diverso" è una figura presente in ogni epoca che assume volti differenti a seconda del momento storico. Tra opere d'arte e cinema, artisti e registi, indagheremo con sguardo attento il diverso, che rivela paure, pregiudizi e curiosità, diventando una lente attraverso cui analizzare la società.

4. ESPRESSIONISMO E DITTATURA TRA ARTE E CINEMA

Partendo dall'Espressionismo come corrente artistica e cinematografica giungeremo fino all'industria cinematografica tedesca, brillante tra le due guerre, poi decaduta con l'arrivo di Hitler. Citando il fondamentale saggio di Siegfried Kracauer, *Da Caligari a Hitler*, attraverso l'occhio dell'espressionismo sarà possibile comprendere come la Germania fosse il terreno ideale per la nascita di una dittatura.

5. SURREALISMO TRA ARTE E CINEMA

Cos'è il cinema surrealista e come si differenzia dalle sperimentazioni cinematografiche di artisti surrealisti? Quali tecniche del cinema surrealista vengono utilizzate ancora oggi e perché? Un'esplorazione a 360° del movimento surrealista, tra arte e cinema, imparando a riconoscere affinità e differenze.

GAMeC,
Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea
Via San Tomaso, 53, 24121 Bergamo BG