

Daniela Tsoneva

ARTE

Compendio
in lingua italiana



10 classe

МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА

НАЦИОНАЛНА ПРОГРАМА

„Учебници, учебни комплекти и учебни помагала“

МОДУЛ

„Разработване на учебни помагала на чужд език за обучение
по общообразователни учебни предмети“

10.

КЛАС

**Изобразително
изкуство**

на италиански език

Учебно помагало

Разработено от авторски екип
към СУЕО „А. С. Пушкин“ – Варна

АЗ·БУКИ

Национално издателство за образование и наука

Изобразително изкуство за 10. клас на италиански език

Учебно помагало, разработено от авторски екип
към СУЕО „А. С. Пушкин“ – Варна

Автори на текста: Даниела Цонева, 2022 г.

Редактор: Маурицио Прокачи, 2022 г.

Координатор: Светлан Илиев, 2022 г.

Графичен дизайн: Светлана Коева, 2022 г.

Национално издателство за образование и наука „Аз-буки“

1113 София, бул. „Цариградско шосе“ 125, бл. 5,

тел. 02/4250470; E-mail: azbuki@mon.bg; web: www.azbuki.bg; www.azbuki.eu

Първо издание, 2022 г.

Формат: 210x280, 70 страници

e-ISBN 978-619-7667-46-2

Indice

Test diagnostico	4
1 Musei d'arte famosi	6
2 Musei virtuali	14
3 Vite e arte degli artisti	20
4 Dipinti ispirati dagli eventi di vita reale – compito pratico	26
5 Arte moderna	27
6 Arte contemporanea	35
7 Arte e cinema	43
8 Disegnare uno storyboard – compito pratico	50
9 Arte della protesta	51
10 Crea un poster di protesta – compito pratico	60
11 Design industriale	61
12 Progettazione di un prodotto – compito pratico	68
Test finale	69

TEST DIAGNOSTICO

1. Scegliete Vero (V) o Falso (F)

- | | | | |
|----|---|---|---|
| 1 | La parola greca antica mouseion significa „sede o santuario delle Muse“. | V | F |
| 2 | Le Wunderkammern erano accessibili a tutti per vedere ed ammirare. | V | F |
| 3 | Il Museo d'Arte Capitolina si trova a Parigi. | V | F |
| 4 | In base al loro finanziamento, i musei d'arte possono essere suddivisi in nazionali, comunali o privati. | V | F |
| 5 | Le responsabilità dei curatori dei musei d'arte includono, ma non sono limitate alla supervisione dell'esposizione e delle informazioni sulle mostre del museo. | V | F |
| 6 | La scrittura esiste da più tempo che l'arte. | V | F |
| 7 | La Galleria d'Arte di Varna prende il nome da Konstantin Shtarkelov. | V | F |
| 8 | L'industria dell'arte non ha una reale importanza per l'economia di un paese. | V | F |
| 9 | La propaganda artistica, un sottogenere dell'arte ideologica, è comunemente impiegata da regimi autoritari o totalitari. | V | F |
| 10 | Stalin creò il Ministero della Propaganda e della Pubblica Illuminazione in Russia. | V | F |
| 11 | L'era neolitica è più lunga dell'era paleolitica. | V | F |
| 12 | Le persone del Paleolitico avevano uno stile di vita sedentario. | V | F |
| 13 | Il popolo neolitico possedeva terre, bestiame e attrezzi. | V | F |
| 14 | La grotta di Altamira, famosa per la sua arte muraria paleolitica, si trova nel territorio della moderna Spagna. | V | F |
| 15 | La Venere di Willendorf è un'enorme statua di una donna senza tratti del viso. | V | F |
| 16 | Nell'erezione della Basilica di San Vitale i costruttori hanno utilizzato elementi architettonici sia di stile romano che bizantino. | V | F |
| 17 | L'iconoclastia è una dottrina che aderisce alla convinzione che le icone e altre immagini o monumenti religiosi debbano essere distrutti. | V | F |
| 18 | Le parole “murale” e “affresco” sono sinonimi. | V | F |
| 19 | Una chiesa ortodossa ha una struttura in due parti. | V | F |
| 20 | Un'iconostasi è un muro semplice tra la navata e il santuario. | V | F |
| 21 | Il calice custodisce il Corpo consacrato di Cristo nella liturgia eucaristica. | V | F |
| 22 | La calligrafia è un tipo di arte religiosa cristiana. | V | F |
| 23 | L'Islam non consente la rappresentazione religiosa di figure umane e animali. | V | F |
| 24 | Nella religione buddista il nirvana è lo stato finale di completa conoscenza e comprensione. | V | F |
| 25 | Gli stupa sono strutture religiose a forma di quadrato. | V | F |
| 26 | L'ankh e la svastica sono tipi di croci. | V | F |
| 27 | Come genere artistico, la caricatura si sviluppò durante il Rinascimento. | V | F |
| 28 | La scenografia è parte integrante delle arti performative. | V | F |
| 29 | Ricami, vimini, creazione di mobili e ceramiche sono tutti esempi di arte decorativa. | V | F |
| 30 | Lo stile barocco è famoso per i suoi tessuti lussuosi e per i motivi del fogliame. | V | F |

2. Abbinare le parole alle loro definizioni

- | | |
|--------------------|--|
| schizzo | un disegno semplice e veloce che non mostra molti dettagli |
| artigianato | un motivo decorativo di linee fluide |
| vettoriale | un quadro, una scultura, ecc. di qualcuno che è stranamente brutto |
| scenografia | un panno dipinto appeso sul retro di un palco |
| grottesco | un lavoro o un'attività in cui fai le cose con le tue mani e che di solito hai bisogno di abilità per fare |

3. Abbinare le parole con le immagini A – H

calice crocifisso minareto arazzo gargoyle cupola marmo mezzaluna



A _____



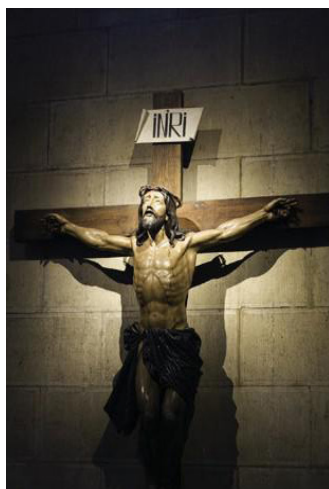
B _____



C _____



D _____



E _____



F _____



G _____



H _____

1.1. Introduzione

Per millenni grotte, templi e palazzi hanno ospitato opere d'arte per diversi motivi. Dopo la Rivoluzione francese, tuttavia, quando molti palazzi e chiese furono completamente distrutti dalla folla inferocita, i francesi introdussero un nuovo concetto di esporre l'arte al servizio del pubblico; così nacquero i musei. Quasi tutti i grandi musei d'arte dell'Occidente furono fondati tra la fine del Settecento e la fine dell'Ottocento. La maggior parte di loro si sforzava fortemente di rappresentare gli ideali caratteristici delle loro nazioni.

1.2. Il Louvre, Parigi, Francia



Louvre, Parigi

Il Louvre (Musée du Louvre), museo nazionale e galleria d'arte della Francia, è stato fondato nel 1793 per esemplificare la Rivoluzione francese attraverso i tesori nazionalizzati ed accumulati dalla monarchia, dalla chiesa e dalla successiva conquista coloniale. Tutti questi tesori sono stati esposti in un'antica residenza reale. Nel corso dei secoli il Louvre ha subito molti cambiamenti significativi in termini di progettazione architettonica. Nel diciannovesimo secolo il Louvre completato rappresentava un enorme complesso di edifici che formava due quadrilateri principali e racchiudeva due grandi cortili. Per diventare più accessibile e adatto ai vi-

sitatori, il Louvre è stato ristrutturato negli anni '80 e '90. Sotto i cortili centrali del Louvre sono state realizzate nuove strutture come negozi, spazi espositivi, magazzini e aree di parcheggio. L'architetto americano I.M. Pei ha progettato una controversa piramide in acciaio e vetro che funge da ingresso a livello del suolo.

Oggi, il Louvre, che è il museo d'arte più visitato al mondo, ospita opere d'arte risalenti dal settimo millennio a.C. alla metà dell'Ottocento con una vasta diffusione culturale e geografica. Le collezioni sono esposte su cinque livelli in tre ali comunicanti. La varietà della collezione di dipinti francesi del Louvre dal XV al XIX secolo è insuperabile al mondo, e conserva anche molti grandi capolavori di pittori del Rinascimento italiano e opere di pittori fiamminghi e olandesi del periodo barocco.

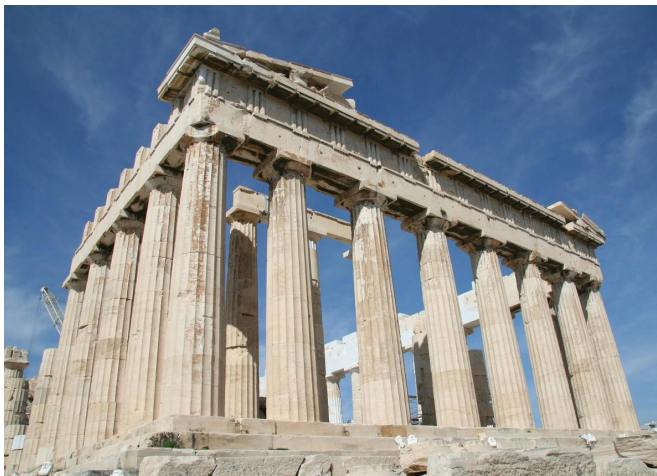
Opere principali: "Venere di Milo", "Nike di Samotracia" e "La Gioconda" di Leonardo da Vinci.



Nike di Samotracia

1.3. Il nuovo Museo dell'Acropoli, Atene, Grecia

Il nuovo Museo dell'Acropoli, inaugurato nel 2009, è stato costruito per ospitare i reperti dell'antico sito dell'Acropoli di Atene. L'esterno è stato progettato per assomigliare al vicino Partenone. Tra i numerosi reperti del museo ci sono tesori del periodo arcaico, classico e romano. Gli archeologi li hanno trovati tutti nel Partenone, alle pendici dell'Acropoli o in altre strutture non distrutte del sito. Il nuovo museo dell'Acropoli ha una superficie complessiva di 25.000 mq, con una superficie espositiva di oltre 14.000 mq, dieci volte superiore a quella del vecchio museo sulla collina dell'Acropoli. Vanta un fantastico pavimento in vetro, offrendo ai visitatori l'opportunità di vedere manufatti come busti in marmo, pavimenti a mosaico e anfore sotto i loro piedi.



Atene

I cosiddetti Marmi di Elgin, una raccolta di sculture e dettagli architettonici dell'antica Grecia, sono stati rimossi dal Partenone e da altri edifici antichi e trasportati in Inghilterra su disposizione di Thomas Bruce, il settimo Lord Elgin che all'epoca era l'ambasciatore britannico presso l'Impero ottomano. Attualmente i marmi sono esposti al British Museum di Londra. In numerose occasioni il governo greco ha chiesto la restituzione dei marmi ma il museo britannico non ha acconsentito. Mentre

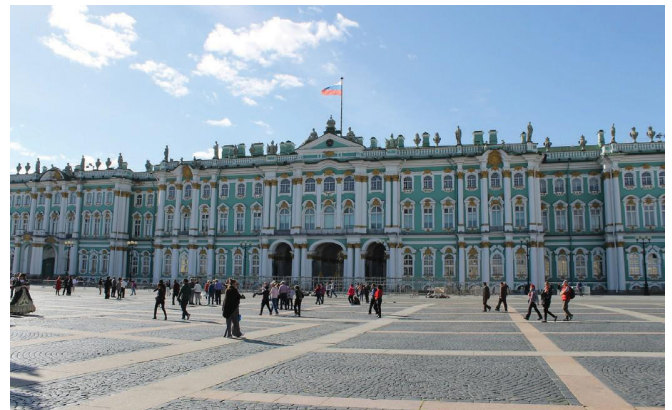
la questione è ancora irrisolta, in ansiosa attesa del ritorno dei Marmi, la direzione del nuovo Museo dell'Acropoli ha riservato loro una galleria all'ultimo piano del museo stesso.

Opere principali: le Cariatidi originali, il rilievo di Nike che si aggiusta il sandalo e parti del fregio del Partenone. Il fregio del Partenone è stato montato su una struttura dalle stesse dimensioni dell'area interna del Partenone, che consente una visione completa di ogni dettaglio.



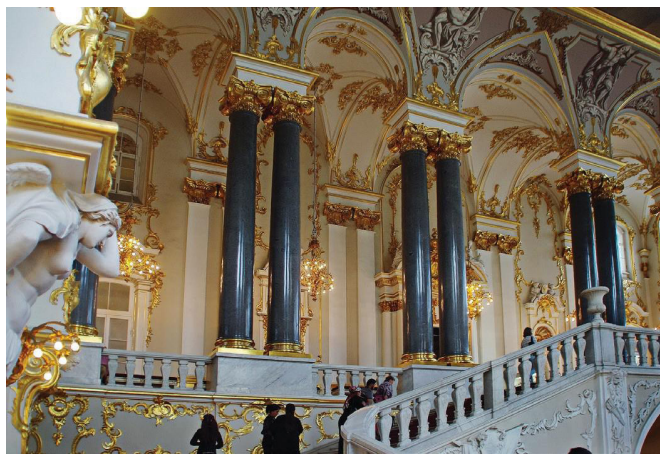
Cariatidi

1.4. Museo Statale dell'Ermitage, San Pietroburgo, Russia



Ermitage, San Pietroburgo, Russia

Il Museo statale dell'Ermitage fu fondato nel 1764 da Caterina la Grande come museo di corte. Fu aperto al pubblico nel 1852 come rappresentazione del potere imperiale russo grazie alla sua capacità di importare grandi opere d'arte dall'Occidente. Il museo è ora ospitato all'interno di cinque edifici interconnessi, tra cui il Palazzo d'Inverno (1754 – 1762), il Piccolo, il Grande ed il Nuovo Ermitage. Il “pezzo forte” del museo è l'arte dell'Europa occidentale; più di 120 sale di opere d'arte che vanno dal Medioevo ai giorni nostri. All'Ermitage sono esposte opere di Rembrandt, Rubens, Tiepolo, Tiziano, Leonardo da Vinci, Picasso, Gauguin, Cézanne, van Gogh e Goya. Anche l'arte russa ha il suo posto di rilievo all'interno delle mura di questo magnifico edificio bianco e azzurro.



Ermitage, San Pietroburgo, Russia (Interno)

Opere principali: le Stanze d'Oro della Galleria dei Tesori espongono capolavori d'oro dell'Eurasia, del litorale del Mar Nero nell'antichità e dell'Oriente. Il museo ospita anche pezzi della collezione privata di Nicola II, inclusi dipinti, disegni e medaglie creati per commemorare la sua incoronazione.

1.5. Il British Museum, Londra, Inghilterra

Il British Museum fu fondato con un atto del Parlamento inglese nel 1753. Originariamente, era

basato su tre collezioni: quelle di Sir Hans Sloane, Robert Harley, primo conte di Oxford e Sir Robert Cotton. Le collezioni, che comprendevano anche un numero considerevole di campioni naturali, manoscritti e altro materiale librario, furono esposte in un palazzo del diciassettesimo secolo, Montagu House in Great Russell Street. Fu aperto al pubblico nel 1759. Allora come oggi, l'ingresso era libero ed era concesso a “tutti gli studiosi e curiosi”.

Tra i reperti più famosi del British Museum ci sono i Marmi di Elgin, costituiti principalmente da dettagli architettonici del Partenone di Atene, altre sculture greche dal Mausoleo di Alicarnasso e dal Tempio di Artemide ad Efeso, la Stele di Rosetta, che forniva la soluzione alla lettura degli antichi geroglifici egizi, l'Obelisco Nero e altre reliquie assire dal palazzo e dai templi di Calah e Ninive, oro, argento e conchiglie abilmente lavorate dall'antica città mesopotamica di Ur, il cosiddetto Portland Vase, un vaso di vetro cammeo del I secolo d.C. trovato vicino a Roma, tesoro dalla sepoltura di una nave del VII secolo d.C. trovata a Sutton Hoo, Suffolk e ceramiche cinesi dei Ming e di altre dinastie.

Opere principali: la galleria egizia vanta la seconda più bella collezione al mondo di antichità egizie al di fuori dell'Egitto, inclusa la stele di Rosetta, scolpita nel 196 a.C.



Il British Museum, interno



Il British Museum, esterno

1.6. Il Prado, Madrid, Spagna



Il Prado, Madrid

Il Museo del Prado ospita la collezione più ricca e completa del mondo di dipinti spagnoli, nonché capolavori di altre scuole di pittura europea, in particolare dell'arte italiana e fiamminga.

In origine, l'edificio del Museo del Prado fu progettato per ospitare il Gabinetto di Storia Naturale, per ordine del re Carlo III. Fu suo nipote, re Ferdinando VII, a cambiarne lo scopo. Divenne così il nuovo Museo Reale della Pittura e della Scultura. Il Museo Reale, presto ribattezzato Museo Nazionale della Pittura e della Scultura e successivamente Museo Nacional del Prado, aprì al pubblico per la prima volta nel novembre 1819. All'inizio il patri-

monio del Prado consisteva nell'arte collezionata dai monarchi asburgici e borbonici di Spagna. Più di 2.300 dipinti furono incorporati nel Museo del Prado dalla sua apertura e un grande numero di sculture, stampe, disegni e opere d'arte attraverso lasciti, donazioni e acquisti, che rappresentano la maggior parte delle nuove acquisizioni. Il Prado contiene le più vaste collezioni al mondo di opere di El Greco, Velázquez e Francisco de Goya, nonché di maestri spagnoli come José de Ribera e Francisco de Zurbarán. Il museo conserva anche importanti opere di Hieronymus Bosch, Pieter Bruegel il Vecchio, Raffaello, Tintoretto, Paolo Veronese, Peter Paul Rubens, Rembrandt, Anthony Van Dyck, Nicolas Poussin, Claude Lorrain e Antoine Watteau. Inoltre, possiede una bella collezione di statue greco-romane.

Opere principali: Le tre grazie di Rubens

1.7. Smithsonian Institution, Washington, DC



Smithsonian Institution, Washington, DC

Chiamato collettivamente Smithsonian Institution, questo complesso museale, educativo e di ricerca di fama mondiale comprende diciannove musei, gallerie e uno zoo. Le sue collezioni coprono vaste aree dalle origini dell'uomo al Museo di Storia Naturale, al futuro dei viaggi nello spazio, al Museo dell'Aria e dello Spazio. Complessivamente il museo possiede più di 150 milioni di oggetti, opere d'arte ed esemplari, tra cui molti "tesori americani nazionali". Un fatto interessante del museo è che se si trascorre un minuto giorno e notte a guardare ogni oggetto in mostra, in dieci anni si vedrebbe solo il dieci per cento di tutti i reperti.

Opere principali: le pantofole rosso rubino di Dorothy, gli abiti delle First Ladies e l'originale standardo stellato al National Museum of American History, la Gem Hall (compreso il diamante Hope) al Museo Nazionale di Storia Naturale, l'aeroplano Flyer del 1903 dei fratelli Wright, l'aeroplano monomotore ad ala alta lo Spirit of St. Louis e il modulo di comando Apollo 11 al National Air and Space Museum.

1.8. I Musei Vaticani, Città del Vaticano, Italia



Musei Vaticani



Musei Vaticani

I Musei Vaticani non solo ospitano le vaste collezioni di arte, archeologia ed etnoantropologia raccolte nei secoli da diversi Papi, ma contengono anche alcune delle sale più straordinarie e artisticamente significative del Palazzo Apostolico. Il Museo Pio-Clementino fu fondato nel XVIII secolo da Papa Clemente XIV e ampliato da Papa Pio VI. Questo museo espone la collezione pontificia di scultura antica che ebbe origine con la collezione di Papa Giulio II. Alla scultura antica è dedicata anche la Galleria di Scultura Chiaramonti, fondata da Papa Pio VII nell'Ottocento e progettata dallo scultore Antonio

Canova. Si compone di tre parti: il museo, in una galleria progettata dal Bramante, la Nuova Ala e la Galleria delle Iscrizioni con la sua impareggiabile collezione di epigrafi antiche. Il Museo Gregoriano Etrusco, fondato nel 1836 da Papa Gregorio XVI (riorganizzato nel 1924), ospita una collezione di oggetti provenienti da scavi etruschi e oggetti provenienti dalla tomba Regolini-Galassi con la sua collezione di gioielli etruschi. Il Museo Egizio, fondato anche da Papa Gregorio XVI, fu aperto al pubblico nel 1839. La Pinacoteca, fondata da Papa Pio VI nel 1797, è ospitata nell'attuale Galleria dal 1932. Dispone di

una notevole collezione di dipinti religiosi italiani e comprende anche pittura russa e bizantina. Nel 1956 fu avviata una collezione d'arte moderna che espone opere secolari di artisti del XIX e XX secolo come Renoir, Seurat, Van Gogh, Rouault, Matisse e Picasso. Nel 1973 il Vaticano ha aperto il suo primo museo d'arte contemporanea che raccoglie opere di artisti europei e artisti statunitensi ospitati in 65 gallerie del Palazzo Vaticano.

Opere principali: La rinomata Cappella Sistina e la Sala di Raffaello

1.9. La Galleria degli Uffizi, Firenze, Italia



Galleria degli Uffizi, Firenze, Italia

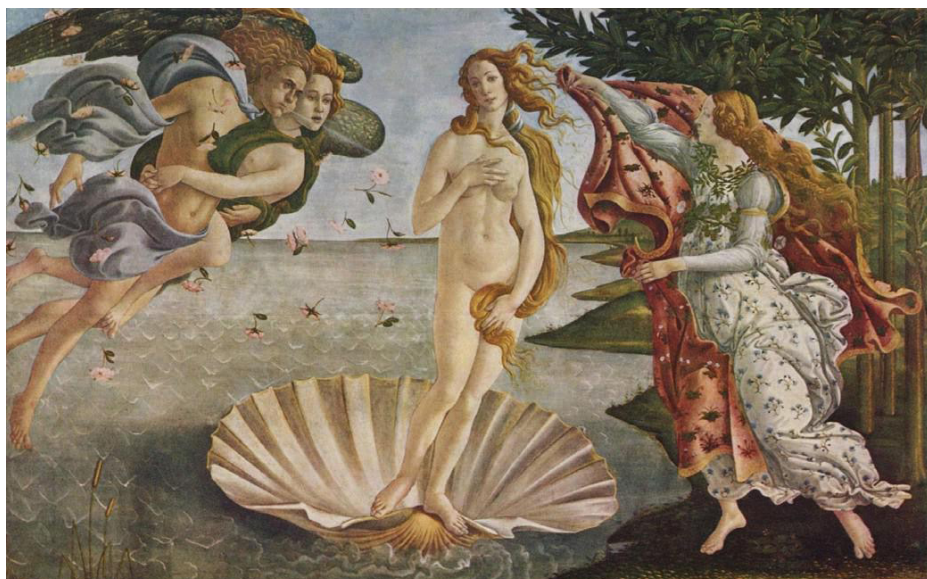
La Galleria degli Uffizi possiede la più bella collezione al mondo di pittura rinascimentale italiana, in particolare della rinomata scuola fiorentina. Possiede anche oggetti d'antiquariato, sculture e oltre 100.000 disegni e stampe.

Il Palazzo degli Uffizi, costruito tra il 1560 e il 1580, è considerato uno degli esempi più notevoli del periodo di massimo splendore dell'architettura manierista italiana. Il famoso

pittore-architetto Giorgio Vasari, su incarico del granduca di Toscana Cosimo I de' Medici, progettò un edificio per gli uffici (uffizi) della magistratura del governo. Dopo la morte di Cosimo I, il nuovo granduca, Francesco I, incaricò Bernardo Buontalenti di trasformare l'ultimo piano degli Uffizi in un deposito dei tesori d'arte accumulati dalla famiglia de' Medici. Queste gallerie furono ampliate nel XVII secolo dal granduca Ferdinando II e da suo fratello, il cardinale Leopoldo. Negli anni a venire la struttura fu ampliata e rimaneggiata, ma sempre nel rispetto del progetto originale del Vasari. Nel Settecento il granduca Leopoldo I conferì agli Uffizi lo statuto di museo.

La Galleria degli Uffizi ha una raccolta completa e voluminosa di dipinti fiorentini dal tardo gotico al periodo rinascimentale e manierista. Le raccolte di dipinti del Trecento e del Rinascimento comprendono alcuni capolavori assoluti: Giotto, Simone Martini, Piero della Francesca, Beato Angelico, Filippo Lippi, Botticelli, Mantegna, Correggio, Leonardo, Raffaello, Michelangelo e Caravaggio, oltre a molte preziose opere di pittori europei (principalmente tedeschi, olandesi e fiamminghi).

Opere principali: "La Nascita di Venere" e "La Primavera" di Botticelli



La nascita di Venere

1.10. Pergamonmuseum, Berlino, Germania

Il Pergamonmuseum, uno dei cinque musei che costituiscono i musei nazionali di Berlino acclamati a livello internazionale, contiene tre musei separati: la Collezione di antichità classiche, il Museo del Vicino Oriente antico e il Museo di arte islamica.

La Collezione di antichità classiche espone opere di origine greca e romana, tra cui resti architettonici, sculture, ceramiche, bronzi e gioielli. La gemma di questa collezione è la Porta del Mercato di Mileto, che risale al 100 d.C. circa. Il Museo di Arte islamica espone arte islamica dal VII al XIX secolo rappresentativa delle varie culture islamiche che vanno dall'India alla Spagna, sebbene l'enfa-

si della collezione sia prevalentemente sull'Egitto, l'Iran e il Medio Oriente. Un pezzo da non perdere in questa collezione è il monumentale palazzo del califfato di Mshatta. Il Museo del Vicino Oriente antico, una delle più importanti collezioni del suo genere, si espande in 14 sale che comprendono circa 2.000 metri quadrati di spazio espositivo in cui i suoi curatori raccontano più di sei millenni di storia mediorientale. La collezione comprende grandi pezzi architettonici, come le facciate dei templi ricostruite, ma anche opere più piccole, come sculture e gioielli. I circa 500.000 reperti di questa collezione sono stati ottenuti principalmente attraverso scavi archeologici tedeschi a Babilonia, Assur, Uruk e Tell Halaf.

Opere principali: La Porta Istar, la Via della Processione e la Facciata Mshatta



Pergamonmuseum, Berlino, Germania

Rispondete alle domande

- 1 Quali sono i musei principali e più famosi del mondo?
- 2 Quali sono le opere d'arte principali dei musei più famosi del mondo?
- 3 Quali di queste opere d'arte avete visto di persona? Quali di esse vi sono piaciute di più?
- 4 Quali altri musei del mondo conoscete?

Glossario

accessibile	luogo a cui è possibile accedere; praticabile, raggiungibile
acconsentire	accettare, concedere
controverso	contrastato, dibattuto, discusso
esporre	sottoporre ordinatamente all'ascolto o lettura altrui, detto di fatti, notizie; descrivere, dichiarare, illustrare
gemma	pietra preziosa
grotta	incavo naturale che si addentra nel sottosuolo o nei fianchi d'un monte, antro, caverna, cavità
manoscritto	autografo, originale
pendice	pendio, declivio, versante, fianco, costa, scarpata
sforzarsi	fare sforzi, cercare, provare, tentare, impegnarsi
stendardo	bandiera
tempio	edificio consacrato al culto di una divinità, delubro, santuario, (nella religione cristiana) chiesa, (nella religione islamica) moschea, (nella religione ebraica) sinagoga

2.1. Introduzione

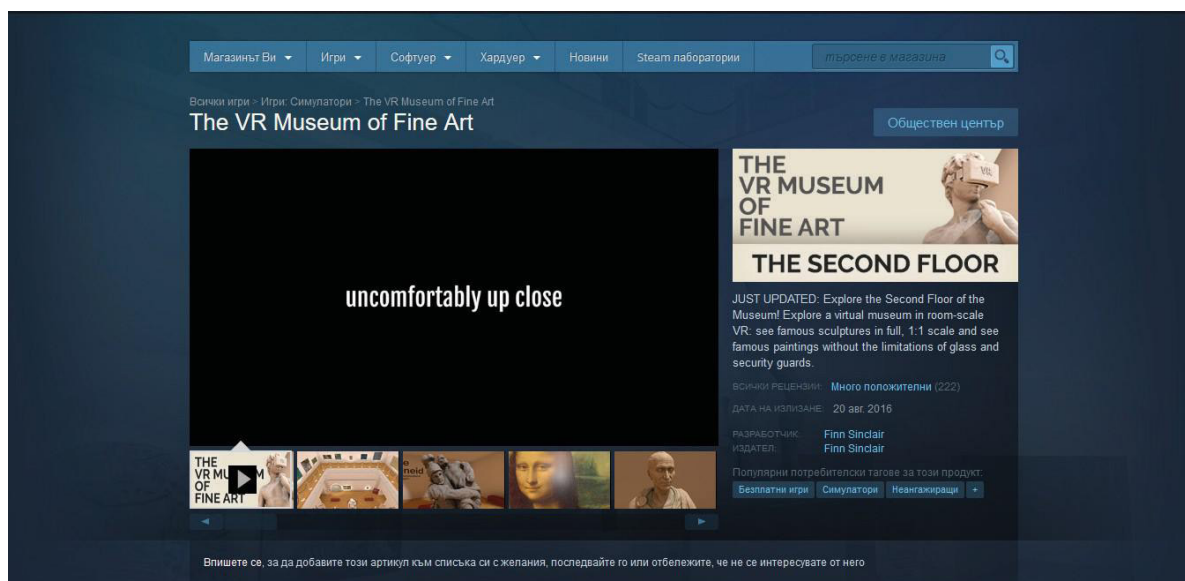
Nel 1947 André Malraux propone l'idea di un museo virtuale. Introduce il concetto di museo immaginario (le musée imaginaire) vale a dire un museo senza pareti, luogo a confini spaziali, in modo che chi è interessato possa accedere ai suoi contenuti e oggetti anche da tutto il pianeta. Attualmente, con i recenti progressi nelle tecnologie come VR, AR e Web3D, il sogno “utopico” di Malraux può essere facilmente realizzato.

Per definizione, un museo virtuale è una raccolta di immagini registrate digitalmente, file sonori, documenti di testo e altri dati di interesse storico, scientifico o culturale a cui si accede attraverso i media elettronici. La maggior parte dei musei virtuali sono sponsorizzati da musei istituzionali e dipendono direttamente dalle loro collezioni esistenti. La stragrande maggioranza dei musei virtuali ha le sue radici nel sito Web di un museo. Nella loro forma più elementare, questi siti offrono informazioni amministrative come orari di apertura, politiche e servizi; alcuni includono anche una pianta del museo. I musei virtuali in questo senso limitato si uniscono alla mostra, alla guida, alla fotografia e al video come mezzo per promuovere e interpretare

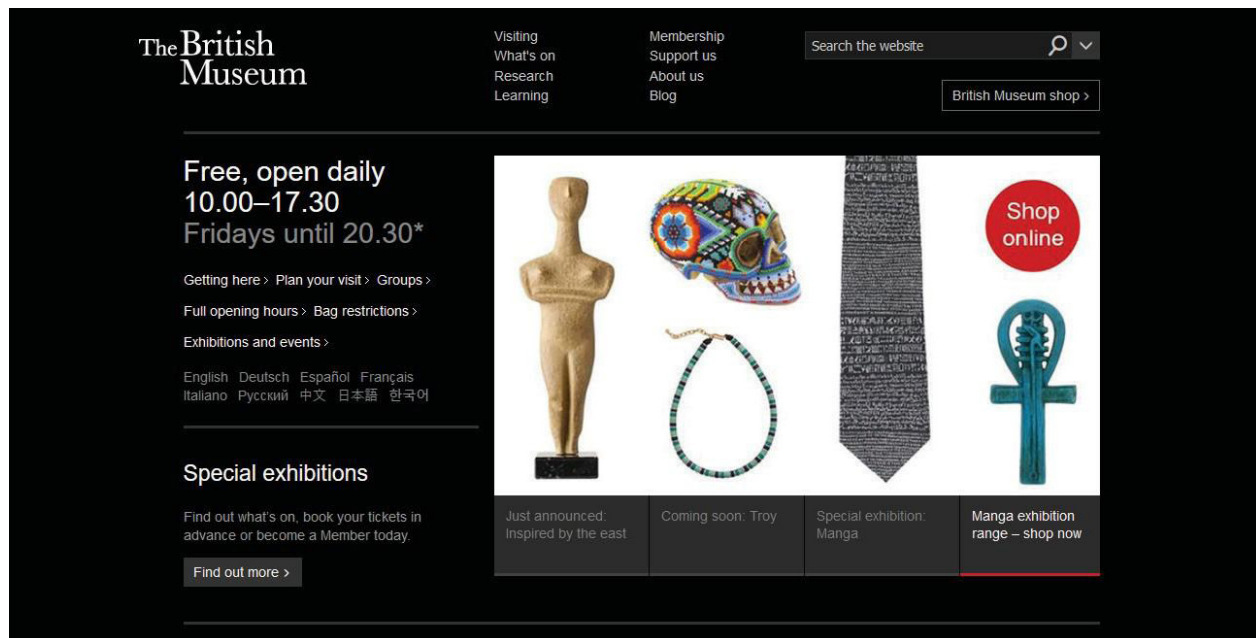
un museo e la sua collezione. Tuttavia, i siti Web dei musei stanno diventando sempre più sofisticati. Molti di loro offrono “mostre virtuali”, ovvero tour online di alcune mostre chiave. I musei virtuali nel senso più completo del termine sono costituiti da collezioni che sfruttano appieno il facile accesso, la struttura libera, la capacità di collegamento ipertestuale, l'interattività e le capacità multimediali di Internet.

2.2. Tipologie di musei virtuali

Secondo l'International Council of Museums, in Internet esistono tre tipi di musei virtuali sviluppati come estensioni dei musei fisici: il museo delle brochure, il museo dei contenuti e il museo dell'apprendimento. L'opuscolo museale ha lo scopo di informare i futuri visitatori sul museo e viene utilizzato principalmente come strumento di marketing, con informazioni di base come location, orari di apertura e talvolta un calendario di eventi, ecc., in modo da creare motivazione per visitare il museo murato. Il museo dei contenuti è un sito Web creato con lo scopo di rendere disponibili le informazioni sulle collezioni del museo. Può essere identificato in un database contenente informazioni



Museo virtuale



Museo virtuale

dettagliate sulle collezioni del museo, con i contenuti presentati in modo orientato agli oggetti. Il museo dell'apprendimento è un sito web, che offre diversi punti di accesso ai suoi visitatori virtuali, a seconda della loro età, background e conoscenze. Le informazioni sono presentate in un modo orientato al contesto, piuttosto che agli oggetti. Inoltre, il sito è educativamente potenziato e collegato a informazioni aggiuntive volte a motivare il visitatore virtuale a saperne di più su un argomento di particolare interesse per lui e a visitare nuovamente il sito. L'obiettivo del museo dell'apprendimento è quello di far tornare i visitatori virtuali e di far loro stabilire un rapporto personale con la collezione online.

2.3. Mostre virtuali

Mostre Web3D

La tecnologia più diffusa per la visualizzazione del WWW include Web3D che offre strumenti come VRML e X3D, che possono essere utilizzati per la creazione di un museo virtuale interattivo. Per un museo virtuale, per rendere possibile la presentazione di mostre virtuali, la visualizzazione di solito consiste in pagine Web dinamiche integrate con

modelli 3D VRML. Questo può essere migliorato con altre informazioni multimediali (ad es. filmati, audio) e utilizzato in remoto tramite protocolli Web (ad es. HTTP). Inoltre, le tecnologie più potenti che sono state utilizzate negli ambienti museali includono Open Scene Graph (OSG) e una varietà di motori di gioco 3D. OSG è un toolkit grafico 3D multipiattaforma open source ad alte prestazioni, utilizzato dai musei per generare applicazioni VR più potenti, soprattutto in termini di immersione e interattività poiché supporta testo, video, audio e scene 3D in un unico ambiente 3D. D'altra parte, anche i motori di gioco 3D sono molto potenti e forniscono una visualizzazione superiore e supporto fisico. I giochi seri sono un nuovo concetto che consente l'uso collaborativo di spazi 3D che vengono utilizzati per scopi di apprendimento e didattici in una serie di domini educativi.

Mostre di realtà virtuale

La realtà virtuale è una simulazione di un ambiente reale o immaginario generato in 3D dalle tecnologie digitali che viene sperimentato visivamente e fornisce l'illusione della realtà. Negli ultimi anni, il software di modellazione è diventato conveniente

e il costo della creazione di ambienti virtuali è diminuito considerevolmente alimentando così nuovi domini applicativi come il patrimonio virtuale. Ad esempio, è possibile creare esperienze VR a basso costo e altamente interattive per i visitatori del museo sulla base di componenti hardware standard (un PC a costo relativamente basso con un acceleratore grafico economico, un touch screen e un dispositivo sensore, ad es. un Inertia Cube), alcuni software applicativi e plug-in del browser adeguati. Le applicazioni VR possono essere utilizzate da gruppi distribuiti di un gran numero di giocatori e sono coinvolgenti e interattive. In un ambiente VR i partecipanti si immergono in un mondo completamente artificiale, ma ci sono vari tipi di sistemi VR, che forniscono diversi livelli di immersione e interazione. I display di visualizzazione comuni includono display montati sulla testa e occhiali stereoscopici polarizzanti 3D mentre l'inerzia e i tracker magnetici sono i dispositivi di posizionamento e orientamento più popolari. Per quanto riguarda il rilevamento, è possibile utilizzare mouse e guanti 3D per creare una sensazione di controllo di uno spazio reale.

Mostre in realtà aumentata

Oltre alle mostre VR, i visitatori del museo possono godere di un'esperienza migliorata visualizzando, interagendo e navigando nelle collezioni museali (cioè manufatti) o anche creando gallerie museali in un ambiente AR. I visitatori virtuali possono posizionare manufatti virtuali ovunque nell'ambiente reale utilizzando metodi software sofisticati (es. tecniche di visione artificiale) o dispositivi di tracciamento specializzati (es. Inertia Cube). Sebbene la mostra AR sia più difficile da realizzare, offre maggiori vantaggi ai visitatori del museo rispetto alle mostre Web3D e VR. In particolare, in una mostra museale AR, le informazioni virtuali (di solito oggetti 3D ma possono anche essere

qualsiasi tipo di informazione multimediale, come informazioni testuali o pittoriche) vengono riprodotte in eccesso su fotogrammi video catturati da una telecamera, dando agli utenti l'impressione che tramite l'arte culturale virtuale i fatti esistono effettivamente nell'ambiente reale. Attraverso tecniche di interazione uomo-computer gli utenti possono esaminare a fondo gli artefatti virtuali attraverso la manipolazione tattile di fiduciali (es. marker) o dispositivi sensori (es. pinch-guanti). Questo "aumento" dell'ambiente del mondo reale può portare a un accesso intuitivo alle informazioni museali e migliorare l'impatto della mostra museale sui visitatori virtuali.

Mostre di realtà mista

La realtà mista (RM) si basa su una combinazione di VR, AR e ambiente reale. La costruzione di un efficiente sistema RM consiste in varie elaborazioni come l'acquisizione di video in tempo reale, l'elaborazione di immagini ad alta velocità, la gestione del mondo virtuale e il rendering realistico. Un esempio di tale RM può essere considerato il sistema di guida visualizzato del Meta-Museo, che cerca di stabilire scenari e fornire un ambiente di comunicazione tra il mondo reale e il cyberspazio. Il Meta-Museo mescola realtà virtuale (VR) e tecnologie di intelligenza artificiale con i musei per offrire un'esperienza interattiva, emozionante ed educativa.

Musei tattili

"Tattile" dalla parola greca "haptēn – toccare, legare", implica la modalità del tatto e la sensazione di forma e consistenza che un osservatore prova quando esplora un oggetto virtuale. Il museo tattile consente di ottenere l'estensione dei display visivi per renderli più realistici, utili e coinvolgenti per i visitatori.

WONDER 360: Experience the Renwick Gallery Exhibition in Virtual Reality



Using VR technology, you can now experience **WONDER on your device!** The free "WONDER 360" app captures the Renwick Gallery's **WONDER exhibition** as a moment in time, including detailed 360° 3D panoramic views of each gallery, enhanced by video interviews with many of the artists and the curator.

[Download from iTunes](#) | [Download from Google Play](#)

Museo virtuale

2.4. Vantaggi e svantaggi dei musei virtuali

Vantaggi

Le persone usano il World Wide Web per accedere ai musei virtuali. WWW è economico, facile da usare e veloce. Inoltre, fornisce un accesso illimitato 24 ore su 24. Inoltre, un visitatore online può concentrarsi sugli artefatti senza alcun possibile disturbo da parte di altri utenti. Poiché i musei virtuali possono essere visitati da qualsiasi luogo e da chiunque, offrono accesso anche alle persone con disabilità. Un altro notevole vantaggio dei musei virtuali è che superano facilmente il grave problema dello spazio vissuto dai musei fisici. A causa della mancanza di aree espositive sufficienti, molti musei fisici espongono solo una parte della loro intera collezione. Ma poiché non c'è un tale problema nei musei virtuali, essi possono esporre tutte le opere d'arte che desiderano. I musei virtuali consentono ai curatori di fornire una gerarchia di descrizioni per i manufatti, indirizzando i materiali a diversi gruppi di età e livelli di istruzione o di interesse.

Nello spazio fisico, le descrizioni e le spiegazioni sono spesso limitate a brevi didascalie o etichette a causa dello spazio insufficiente, o perché potrebbero distrarre dagli oggetti o la folla può rendere impossibile leggere più di una riga o due, o perché la mancanza di interesse da parte dello spettatore medio impedisce lo sforzo. Le mostre virtuali possono anche fornire l'esperienza esaltante di esaminare e osservare un oggetto da tutte le angolazioni, cosa che non è sempre possibile nei musei fisici. I visitatori dei musei virtuali possono sfruttare l'opportunità di controllare e navigare attraverso il loro tour virtuale secondo le proprie preferenze e interessi. La capacità di collegarsi a informazioni in molte aree tematiche e in più forme in modo da ampliare e approfondire la comprensione dell'argomento è uno dei principali vantaggi dei musei virtuali.

Svantaggi

I musei virtuali possono rappresentare una sfida per alcuni visitatori che non hanno le competenze informatiche necessarie per scaricare e installare plug-in e altre applicazioni. Inoltre l'esperienza

di navigare in un museo virtuale non è memorabile come una vera e propria visita al museo. Lo spazio e la distanza possono aggiungere dimensioni a un'opera d'arte se utilizzati correttamente. Il museo virtuale, tuttavia, manca quasi del tutto di questo spazio fisico, profondità e dimensione. La fotografia digitale genera essenzialmente rappresentazioni bidimensionali di oggetti tridimensionali. L'esperienza di osservare un manufatto in un ambiente reale è diversa dalla visualizzazione attraverso il prodotto dell'obiettivo di una fotocamera. Per quanto eccellente possa essere la fotografia di un manufatto, alcuni dettagli, come la trama della tela del dipinto, andranno persi; i colori reali sono spesso alterati da impostazioni hardware del monitor mal configurate. Anche l'hardware e il software più

basilari evidenziano un altro degli svantaggi della realtà virtuale, ovvero il costo. Qualsiasi sistema che tenti di fornire un'esperienza "immersiva" richiede un qualche tipo di display che cercherà di ingannare i sensi umani. Questi sistemi sono molto costosi e possono essere problematici da utilizzare, principalmente perché così poche persone hanno le conoscenze tecniche per ripararli o mantenerli.

Nonostante la crescente importanza del museo virtuale, innescata dallo sviluppo di Internet, non può sostituire del tutto il museo fisico a causa di alcune qualità di quest'ultimo non sostituibili. Invece, i musei fisici e virtuali dovrebbero essere considerati come complementi che insieme ci forniscono una visione più ampia della cultura, della storia e dell'arte.



Visore per realtà virtuale

Rispondete alle domande

- 1 Quali sono le tipologie principali dei musei virtuali?
- 2 Quali sono i vantaggi e quali gli svantaggi dei musei virtuali?
- 3 Trovate su internet i siti di ognuno dei musei virtuali di questa unità.

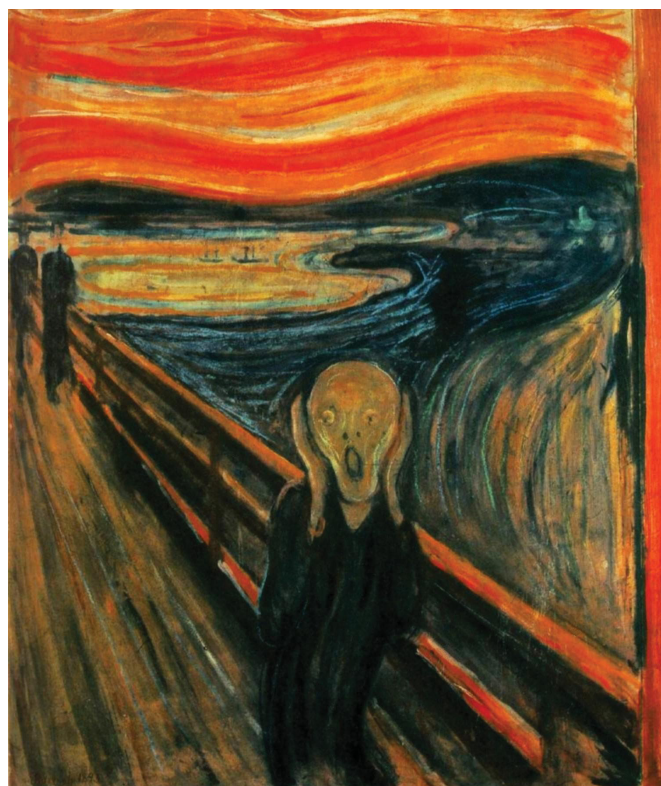
GLOSSARIO

accedere	entrare, introdursi
apprendimento	acquisizione, assimilazione
artificiale	prodotto o ottenuto con l'intervento dell'uomo e mediante procedimenti tecnici, sintetico
attraverso	tramite
coinvolgente	capace di rendere emotivamente partecipe, appassionante, avvincente
concetto	idea
confine	limite
contesto	condizione, circostanza, occasione, situazione, ambito
fornire	munire, corredare, procurare, dare, offrire
generare	causare, dare origine, procurare
immergere	intingere, approfondire
implicare	far entrare qualcuno in un affare, un impegno, coinvolgere
in remoto	fuori mano, lontano, distante
includere	far rientrare qualcosa o qualcuno in un numero, in una serie, in un gruppo. Inserire, introdurre, mettere
interagire	agire mutuamente, avere un'influenza reciproca
promuovere	contribuire a fare progredire, appoggiare, favorire, incentivare, incoraggiare
radice	causa, origine, principio
sfida	il competere gareggiando con altri, competizione, gara
sfruttare	usare, utilizzare, adoperare, impiegare, servirsi

3.1. Ispirazione artistica

Hai mai riflettuto su domande del tipo: perché le persone creano arte? Cosa spinge la creazione artistica? Le persone producono arte dalla notte dei tempi per migliaia di motivi accattivanti e complicati, come ad esempio: far parte di un rituale, una cerimonia o una tradizione culturale, esprimere lo spirituale in forma tangibile, registrare importanti testimonianze storiche ed eventi, insegnare qualcosa usando un linguaggio visivo piuttosto che verbale, raccontare una storia mitologica o religiosa, riflettere la bellezza della natura, esporre la dura realtà, provocare gli altri a pensare o vedere qualcosa in un modo nuovo per registrare sogni e sperimentare forme diverse. Tuttavia, è anche un fatto innegabile che alcuni eventi che incontriamo nel corso della vita possono ispirarci e farci incontrare nuove idee fantasiose e transizioni spirituali.

3.2. Edvard Munch (1863 – 1944)



L'urlo

Edvard Munch fu un noto pittore e incisore modernista norvegese, che iniziò a dipingere in modo naturalistico convenzionale. Negli anni '90 dell'Ottocento, però, fece parte del movimento simbolista e fu pioniere dell'arte espressionista dall'inizio del 1900 in poi. Ha svolto un ruolo vitale nell'Espressionismo tedesco a causa della forte angoscia mentale che è stata mostrata in molti dei pezzi che ha creato.

Nel 1885 compie la prima di numerose visite a Parigi, dove viene influenzato dagli impressionisti e simbolisti e, soprattutto, dall'uso da parte di Gauguin di forme semplificate e colori non naturalisti. Non molto tempo dopo il suo ritorno dipinse la prima opera in cui mostrò una visione decisamente personale, *La fanciulla malata* (1885 – 1886). La scelta del soggetto fu molto significativa, poiché rifletteva la sua stessa infanzia traumatica (sua madre e la sorella maggiore morirono di tisi quando era giovane, e di conseguenza suo padre addolorato divenne quasi follemente pio). “Malattia, follia e morte erano gli angeli neri che vegliavano sulla mia culla”, scrisse Munch, e nei suoi dipinti dava espressione alle nevrosi che lo perseguitavano. Certi temi come la gelosia, la malattia, il risveglio del desiderio sessuale, si ripetono più e più volte nelle sue opere. Dipinge stati psicologici estremi con una convinzione senza precedenti e un'intensità che a volte rasenta la follia. Nel 1892 Munch fu invitato ad esporre alla Verein Berliner Künstler (Associazione degli artisti di Berlino) e il suo lavoro suscitò un tale clamore sulla stampa che la mostra fu chiusa. Lo scandalo lo rese famoso in Germania, così decise di stabilirsi lì e dal 1892 al 1908 visse principalmente a Berlino (sebbene si muovesse irrequieto, alloggiando in pensioni e facesse frequenti visite in Norvegia, Francia e Italia). Durante questo periodo, l'apice della sua vita creativa, dedicò gran parte del suo tempo a un'ambiziosa serie di imma-

gini a tempo indeterminato che chiamò “Fregio della vita”, “una poesia di vita, amore e morte”. Il più famoso dei dipinti della serie, L’urlo (1893) e molti altri furono trasformati da Munch in acquaforte, litografia o xilografia. È stato uno dei più grandi incisori e le sue xilografie, insieme a quelle di Gauguin, hanno giocato un ruolo importante nella rinascita della tecnica nel XX secolo; sono spesso colorati e sfruttano le venature del legno per creare un senso di vigore ruvido e intenso.

Nel 1908 Munch soffrì quello che definì “un completo collasso mentale”, le conseguenze di alcol pesante, superlavoro e una relazione amorosa rovinata, e dopo essersi ripreso fece della Norvegia la sua casa permanente, dove era ormai una figura onorata. Capi che la sua instabilità mentale faceva parte del suo genio: “Non rinuncerei alla mia malattia, perché c’è molto nella mia arte che devo ad essa”, ma prese la decisione consapevole di dedicarsi alla guarigione e abbandonò il suo immaginario familiare. L’angosciata intensità della sua arte scomparve e il suo lavoro divenne molto più estroverso. Lo annuncia il cambio di direzione in una serie di murali che decorano la Sala delle Assemblee dell’Università di Oslo (1910 – 1916), riguardano quelle che Munch chiamava “grandi forze eterne” (La storia e Il sole sono due dei titoli) e sono forti e freschi nel colore e ottimistici nello spirito. I suoi soggetti nei suoi ultimi anni includono paesaggi, ritratti (ha guadagnato grazie a delle commissioni) e quadri in cui dipinge degli operai. Tuttavia, a volte torna sui temi che perseguivano la sua giovinezza e di tanto in tanto riaccende la passione e la profondità dell’intuizione dei suoi primi anni, come nell’ultimo dei suoi numerosi autoritratti “Tra il letto e l’orologio” (1940 – 1942), in cui si mostra vecchio e fragile, in bilico sull’orlo dell’eternità.

3.3. Henri de Toulouse-Lautrec (1864 – 1901)

Il conte Henri de Toulouse-Lautrec fu un artista di origine francese famoso per le sue rappresentazioni della vita bohémienne a Montmartre nella Parigi del XIX secolo. Mentre l’infanzia di Lautrec è caratterizzata da ricchezza sociale, finanziaria e fortuna, nella prima adolescenza subisce due fratture significative del femore sinistro e destro in rapida successione. A seguito di queste ferite, la crescita di Lautrec fu notevolmente rallentata, lasciandolo permanentemente sfigurato, paralizzato e incapace di partecipare alle attività borghesi di cui godeva la sua famiglia, vale a dire la caccia e l’equitazione. Di conseguenza, Lautrec si rivolge alle arti, diventando infine uno dei più importanti documentaristi della fine del XIX secolo a Parigi, lavorando al fianco di Edgar Degas e Vincent van Gogh. Probabilmente i suoi contributi più significativi furono i suoi poster litografici originali e iconici per varie sale da ballo di Montmartre, i suoi intimi dipinti a olio delle prostitute della classe operaia e degli aristocratici che frequentavano questi locali vivaci.

Il lavoro di Degas ha un profondo impatto sulla visione artistica di Lautrec. Come Degas, Lautrec si concentra sulla forma femminile e sull’intimità della toilette femminile. Inoltre, l’amicizia di Lautrec con van Gogh, quella tra un giovane aristocratico disabile fisico che predilige i bordelli e il figlio emotivamente instabile di un pastore olandese che frequenta anche i caffè, ulteriormente consolida l’apprezzamento di Lautrec per i colori vivaci e la stampa giapponese, che utilizza forme geometriche e aree piatte di colore per ritrarre i suoi soggetti. Nel 1886 Lautrec acquisì il suo studio a Montmartre. Nel giro di pochi anni, le litografie e gli oli di Lautrec, ispirati alla cultura eclettica e alla vita notturna di Montmartre, lo portarono alle stelle sulla scena artistica parigina.



Moulin Rouge: La Goulue – Credito immagine: Metropolitan Museum of art

La prima commissione significativa di Lautrec, *Moulin Rouge: La Goulue*, un poster litografico alto sei piedi per il locale Moulin Rouge nel 1891, lo porta a un significativo riconoscimento tra artisti e non artisti. Ispirandosi alla xilografia giapponese, *Moulin Rouge: La Goulue* di Lautrec è all'avanguardia nell'incorporazione di tecniche impressionistiche e nell'utilizzo dei progressi tecnologici nella stampa, vale a dire la commercializzazione della litografia. Il poster ritrae la danza fluida di La Goulue, la giovane ballerina di can-can più famosa del locale la cui gonna sarebbe stata sollevata alla fine dell'atto e un anonimo mecenate maschio della classe media delineato in nero. La tensione sessuale e l'interazione psicologica tra l'anonimo mecenate maschio e la vibrante ballerina rafforzarono le tendenze morali ed etiche a Montmartre e la diversità dei clienti del locale. Un altro dei famosi poster litografici di Lautrec, *La Troupe de Mademoiselle Eglantine*, cattura allo stesso modo la fluidità della danza attraverso

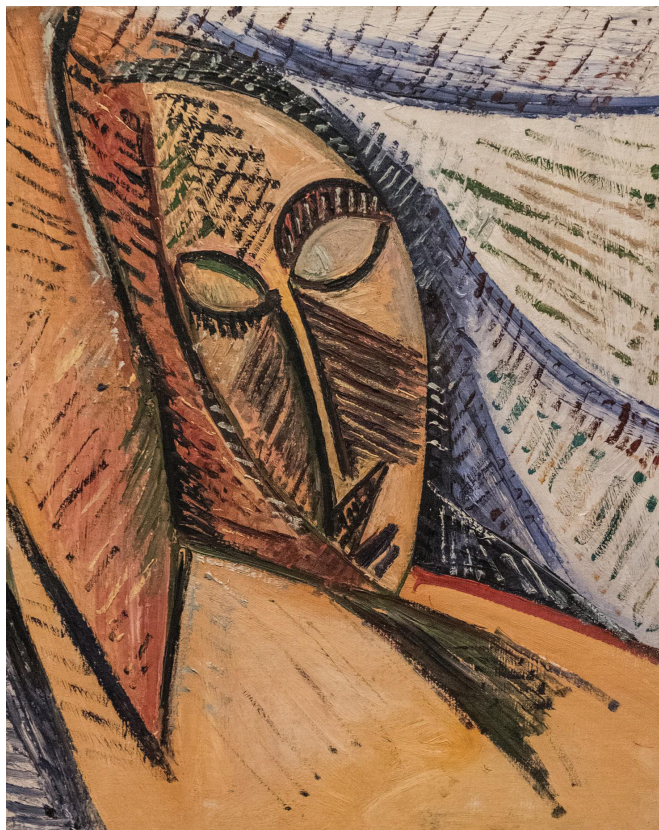
un'interazione dinamica tra una linea audace e una combinazione di colori piatta ma vibrante. La capacità di Lautrec di catturare e ritrarre il movimento armonioso nel suo lavoro è tanto più significativa se si considerano i limiti fisici di Lautrec.

I dipinti a olio di Lautrec si estendevano oltre la sala da ballo in spazi più intimi, principalmente i camerini delle prostitute con cui fece amicizia. Mentre i suoi disegni di donne lavoratrici che si preparano per i loro clienti serali (Donna che si pettina) dimostrano le relazioni amichevoli di Lautrec, i suoi dipinti a olio, in particolare *La donna davanti allo specchio*, illustrano la sua profonda comprensione della loro condizione psicosociale. In piedi nuda davanti a uno specchio, lo stato psicologico interno della donna è ambiguo mentre la sua forma fisica è concretamente definita ed esplorata artisticamente. I suoi dipinti a olio sfidavano la dottrina consolidata dell'epoca e concedevano un livello di prestigio alle donne della classe operaia di Montmartre tipicamente riservato alla classe aristocratica. Forse i limiti fisici e i vizi personali di Lautrec gli permisero non solo di fare amicizia, ma anche di comprendere e ritrarre in modo univoco le circostanze psicosociali variabili dei suoi soggetti.

3.4. Pablo Picasso (1881 – 1973)

Pablo Picasso è stato un pittore, scultore, incisore, ceramista e scenografo, uno dei più grandi e influenti artisti del XX secolo e ideatore (con Georges Braque) del Cubismo. Il cubismo era un movimento artistico d'avanguardia che ha cambiato per sempre l'immagine della pittura e scultura europea e allo stesso tempo interessa l'architettura, la musica e la letteratura contemporanea. Soggetti e gli oggetti nel cubismo vengono frantumati e riorganizzati in una forma astratta.

Pablo Picasso era un artista prolifico e le sue opere d'arte spaziano dalla sua prima infanzia fino alla sua morte, creando una registrazione del suo sviluppo più completa di quella forse di qualsiasi



Pablo Picasso

altro artista. Il lavoro di Picasso è stato diviso all'incirca per periodi di tempo in cui avrebbe sviluppato pienamente temi e sentimenti complessi per creare un'unità di idee.

Il periodo blu (1901 – 1904)

Il periodo cupo durante il quale Picasso ha sperimentato sia personalmente la povertà che i suoi effetti sulla società intorno a lui è caratterizzato da dipinti prevalentemente monocromatici nei toni del blu e del blu-verde, solo occasionalmente riscaldato da altri colori. Le sue opere di questo periodo raffigurano la malnutrizione, la prostituzione e i ritratti postumi del suo amico Carlos Casagemas dopo il suo suicidio.

Il periodo rosa (1904 – 1906)

Quando Picasso ha superato parte della sua depressione, ha avuto un periodo più allegro caratterizzato dall'arancione e dal rosa, i colori e i mondi giocosi delle persone del circo. Picasso aveva incontrato

un'artista bohémien di nome Fernande Olivier che alla fine divenne la sua amante. Successivamente è apparsa in molti di questi quadri più ottimistici.

Influenza africana (1907 – 1909)

Verso la fine del 1906 Picasso ha iniziato a lavorare su una grande composizione chiamata *Les Femmes d'Avignon* (1907). Il suo trattamento violento del corpo femminile e pittura dei volti era simile a una maschera (influenzata da uno studio sull'arte tribale, che alcuni critici in seguito hanno chiamato il Negro, o il Periodo Africano). In questo dipinto Picasso realizza a distacco radicale dalla pittura tradizionale europea dall'adattamento del Primitivismo e dall'abbandono di prospettiva a favore di un'immagine piatta e bidimensionale. Le sue idee innovative sviluppate in questo periodo portano direttamente al periodo cubista che segue.

Cubismo (1909 – 1919)

Durante questo periodo lo stile sviluppato da Georges Braque e Picasso utilizzava principalmente colori neutri ed era basato sullo "smontare" degli oggetti e "analizzarli" in termini di forme. Il Cubismo, soprattutto quest'ultima forma, conosciuta come Cubismo Sintetico, ha giocato un ruolo importante nello sviluppo del mondo artistico occidentale. Il colore è estremamente importante e le forme degli oggetti diventano più grandi e più decorative. Oggetti non dipinti come giornali o involucri di tabacco vengono spesso incollati alla tela in combinazione con aree dipinte, l'incorporazione di un'ampia varietà di materiali estranei è particolarmente associata alla tecnica di collage di Picasso.

3.5. Salvador Dalì (1904 – 1989)

Salvador Dalì è un versatile pittore e incisore surrealista spagnolo, influente per le sue esplorazioni delle immagini del subconscio.

Come studente d'arte a Madrid e Barcellona, Dalì riceve una formazione artistica accademica,



Dalí Atomicus (1948); Fotografia Philippe Halsman

familiarizzando con un vasto numero di stili artistici. Fu solo alla fine degli anni '20, tuttavia, che due eventi determinarono lo sviluppo del suo stile artistico maturo: la sua scoperta degli scritti di Sigmund Freud sul significato erotico dell'immaginario subconscio e la sua affiliazione con i surrealisti di Parigi, un gruppo di artisti e scrittori che cerca di stabilire la "realtà più grande" del subconscio umano sulla ragione. Per far emergere immagini dal suo subconscio, Dalí iniziò a indurre deliberatamente allucinazioni attraverso un processo che descrisse come "critico paranoico". Una volta adottato quel metodo, il suo stile pittorico maturò con straordinaria rapidità e dal 1929 al 1937 produsse i dipinti che fecero di lui l'artista surrealista più famoso al mondo. Rappresentò un mondo onirico in cui oggetti comuni sono giustapposti, deformati o altrimenti metamorfosati in modo bizzarro e irrazionale. Dalí ritraeva quegli oggetti con dettagli meticolosi, quasi dolorosamente realistici e di solito li collocava all'interno di squallidi paesaggi illuminati dal sole che ricordavano la sua terra natale catalana. Forse la più famosa di quelle immagini enigmatiche è *La persistenza della memoria* (1931), in cui orologi che si sciolgono riposano in un paesaggio stranamente calmo. Negli anni suc-

cessivi Dalí dipinse corpi, ossa e oggetti simbolici che riflettevano le paure sessualizzate delle figure paterne e l'impotenza, nonché simboli che si riferivano all'ansia per il passare del tempo.

Alla fine degli anni '30 Dalí passò alla pittura in uno stile più accademico sotto l'influenza del pittore rinascimentale Raffaello. Le sue opinioni politiche ambivalenti durante l'ascesa del fascismo alienarono i suoi colleghi surrealisti e alla fine fu espulso dal gruppo. Rispondendo a questa espulsione, Dalí notoriamente disse: "Io stesso sono il surrealismo". Successivamente, trascorre gran parte del suo tempo a progettare scenografie

teatrali, interni di negozi alla moda e gioielli, oltre a mostrare il suo genio per sgargianti acrobazie autopromozionali negli Stati Uniti, dove visse dal 1940 al 1955. Nel periodo dal 1950 al 1970, Dalí dipinse molte opere con temi religiosi, sebbene continuasse a esplorare soggetti erotici, a rappresentare ricordi d'infanzia e ad utilizzare temi incentrati sulla sua musa ispiratrice e sulla moglie nata in Russia, Gala. Nonostante le loro realizzazioni tecniche, quei dipinti successivi non sono così apprezzati come i primi lavori dell'artista. Il più interessante e rivelatore è *La vita segreta di Salvador Dalí* (1942).



Il Teatro e Museo Dalí, Girona, Spagna

Rispondete alle domande

- 1 Quale periodo e quale artista vi piace di più? Perché?
- 2 Quale opera d'arte vi ha emozionato e quali erano i sentimenti che avete provato guardandola?

GLOSSARIO

addolorato	che prova dolore interiore, abbattuto, afflitto, affranto, amareggiato, angosciato
allucinazione	fenomeno psichico per cui si percepisce come reale ciò che è solo immaginario, abbaglio, fantasia, illusione
ambiguo	che non lascia capire le proprie intenzioni, doppio, enigmatico, falso, misterioso
angoscia	condizione di chi è profondamente afflitto, preoccupato
borghese	abbiente, benestante, possidente
contemporaneo	moderno, dei nostri tempi
convinzione	fermo atteggiamento morale e intellettuale, certezza, decisione, fermezza, sicurezza, esaltazione, fanatismo, fervore
cupo	buio, angusto, triste
enfaticamente	evidenziare, mettere in evidenza o in rilievo, rilevare, sottolineare
fanciulla	bambina, ragazzina
follemente	pazzamente
giustapporre	porre accanto, mettere accanto, accostare due o più elementi, senza che essi si uniscano strettamente o si fondano insieme
godere di	avere il possesso o la fruibilità di cosa utile o gradita, avere, avvantaggiarsi, beneficiare, disporre, possedere, servirsi
guarigione	il riacquistare la salute, ripresa, ristabilimento
impatto	botta, collisione, scontro, urto.
incisore	intagliatore
influenzare	condizionare, impressionare, influire (su), orientare, suggestionare.
irrequieto	che non ha quiete, che è in uno stato di agitazione, agitato, ansioso, in ansia, inquieto
malnutrizione	alimentazione carente
onirico	che ha caratteri analoghi a quelli del sogno, fantastico, immaginario, irreali, sognato, surreale
onorato	giudicato degno di stima, di rispetto, degno, illustre, prestigioso, rispettabile, stimato.
perseguire	non concedere tregua, affliggere, assillare, opprimere, ossessionare, tormentare
prolifico	che ha prodotto e produce molte opere, fecondo, fertile, produttivo
scomposto	che è separato negli elementi costitutivi, diviso, suddiviso
sfumatura	grado di un colore, gradazione, nuance, tonalità, tono
significativo	importante
subconscio	che non è direttamente presente alla coscienza, inconsapevole, inconscio, incosciente, involontario
successione	catena, sequenza, serie
univoco	che non può determinare ambiguità, che non può dar adito a dubbi, inequivocabile
versatile	eclettico, flessibile, multiforme
vizio	peccato, male, immoralità

4.1. Scegliete uno dei seguenti compiti

Gli artisti a volte producono lavori in risposta agli eventi riportati nelle notizie. Géricault dipinse “La zattera della Medusa” in risposta a uno scandalo nazionale su un naufragio. “28 luglio: La libertà che guida il popolo” dipinto da Delacroix, è ispirato dalla rivolta del 1830 a Parigi. La “Guernica” di Picasso è una risposta al bombardamento di una città basca durante la guerra civile spagnola. Le celebrità nelle notizie ispirano i dipinti e le stampe degli artisti pop Richard Hamilton e Andy Warhol. Jeremy Deller risponde alle notizie sociali e politiche più recenti.

Trovate le fonti appropriate e realizzate un dipinto ispirato a:

- 1 un evento nei notiziari
- 2 una persona nei notiziari

4.2. Storie personali

Molti artisti usano le storie personali come ispirazione per il loro lavoro. Paula Rego crea spesso dipinti che fanno riferimento a episodi della sua infanzia. I dipinti di Frida Kahlo sono spesso legati alle sue esperienze di vita. Le immagini e i ricordi dei suoi primi anni in Bielorussia sono una grande ispirazione per il lavoro di Marc Chagall. I colori vivaci che si trovano in India influenzano le prime sculture di Anish Kapoor.

- 1 Pensa a una tua esperienza memorabile e realizza un dipinto. (Materiali e/o attrezzature per belle arti appropriati).
- 2 Scrivi la storia che ti ha ispirato in 200 – 220 parole.

5.1. Introduzione all'arte moderna

L'arte moderna è un termine che si riferisce all'arte che fu creata tra il 1860 – 1880 e la fine degli anni 1950–1960. Gli storici dell'arte chiamano quest'arte “moderna” perché non si basava su ciò che l'aveva preceduta né si basava sugli insegnamenti delle accademie d'arte. Édouard Manet (1832 – 1883) è ampiamente considerato il primo artista moderno non solo perché dipingeva scene di vita moderna, ma anche perché sfidò la tradizione accademica prevalente quando non fece alcun tentativo di imitare il mondo reale utilizzando prospettiva lineare. L'arte moderna fu usata per definire il Modernismo, un periodo che comprendeva una serie di “-ismi” come l'Impressionismo, il Post-Impressionismo, il Fauvismo, il Cubismo, l'Espressionismo, Dadaismo, Surrealismo, Pop Art e molti altri movimenti artistici, che tutti insieme formarono il Modernismo. Questi movimenti furono tutti influenzati da una varietà di fattori come la luce, l'arte asiatica, l'arte africana, ecc. Durante quel periodo, artisti come Vincent van Gogh, Paul

Cézanne, Paul Gauguin, Georges Seurat, Henri de Toulouse Lautrec, Pablo Picasso, Edvard Munch, Henri Matisse, Georges Braque, André Derain, Raoul Dufy, Maurice de Vlaminck, Pierre-Auguste Renoir, Piet Mondrian e Wassily Kandinsky dettano le attuali tendenze artistiche.

L'arte moderna presenta una risposta estetica alla modernità, ai cambiamenti fondamentali della società introdotti dalla rivoluzione industriale e dall'introduzione della moderna economia capitalista.

5.2. Édouard Manet (1832 – 1883)

Édouard Manet fu un pittore francese che ruppe con le convenzioni sfidando apertamente le tecniche tradizionali di rappresentazione e scegliendo soggetti da eventi e circostanze del suo tempo.

Nacque in una famiglia parigina della classe medio-alta. Manet, sviluppata una passione per l'arte sin dalla tenera età, accetta di andare all'Accademia Navale per non deludere suo padre. Dopo aver fallito l'esame di ammissione, si unisce alla Marina Mercantile per fare esperienza come pilota

studente e fece un viaggio a Rio de Janeiro nel 1849. Tornò in Francia l'anno successivo con un portafoglio di disegni e dipinti del suo viaggio e lo usò per dimostrare il suo talento a suo padre, che era scettico sulle ambizioni di Manet. Con riluttanza, suo padre permise a Manet di perseguire i suoi obiettivi artistici. Nel gennaio del 1850, fedele alla sua natura contraria, invece di andare all'Ecole des Beaux-Arts per imparare quelle che considerava modi obsoleti, Manet si unisce allo studio di Thomas Couture. Sebbene Couture fosse un pittore accademico del Salon, incoraggiò i suoi studenti a esplorare la propria espressione artistica, piuttosto che ade-



Colazione sull'erba

rire direttamente alle esigenze estetiche dell'epoca. Si formò sotto Couture per sei anni, abbandonando infine nel 1856 e avviando il proprio studio. Diventare un attento osservatore della vita parigina e tradurre le sue osservazioni su tela è naturale per Manet. La sua sicurezza finanziaria gli permise di viaggiare attraverso l'Olanda, la Germania e l'Austria e di visitare l'Italia in diverse occasioni.

Manet si confronta con altri pensatori progressisti che credono che l'arte debba rappresentare la vita moderna, non la storia o la mitologia. Questo è un terribile cambiamento artistico perché mai prima d'ora la cultura prevalente fu accolta da artisti d'avanguardia che soffrivano enormemente per mano del pubblico conservatore e dei critici feroci. Manet fu al centro di molte di queste polemiche e il Salon del 1863 rifiutò i suoi dipinti. Manet e altri artisti protestarono e l'Imperatore cedette mettendo tutte le opere rifiutate nel Salon des Refuses secondario, in modo che il pubblico potesse vedere ciò che fu ritenuto indegno.

Lo scioccante quadro Colazione sull'erba – *Le Dejeuner sur l'herbe* (1863) attirò più critiche per una serie di motivi. Le allusioni rinascimentali non avevano senso per gli spettatori, ma ciò che capivano era la nudità spudorata e realistica di una donna – probabilmente una prostituta – che li fissava dalla tela. Le critiche includevano commenti sul fatto che il dipinto fosse “volgare”, “immodesto” e “non artistico”, commenti che profondamente angosciarono Manet e probabilmente gli causarono un grave attacco di depressione. Altre polemiche continuarono l'anno successivo quando realizzò *Olympia* (1863) che presentava un'altra figura femminile nuda. Il Salon del 1866 rifiutò i suoi pezzi – *Il Pifferaio* (1866) e *L'Attore Tragico* (1866). In risposta Manet tenne una mostra pubblica nel suo studio. L'anno successivo Manet fu escluso dall'Esposizione universale di Parigi, e decise di non sottoporre nulla al Salon, ma di allestire una

tenda per esporre le sue opere fuori dall'Esposizione, dove fu nuovamente criticato aspramente. Avendo dipinto una troupe di artisti spagnoli nel 1861, Manet si interessò alla cultura spagnola e dopo aver visitato la Spagna nel 1865 fu colpito dalle opere di Diego Velázquez e Francisco Goya. Questo fu espresso dal suo stile. Manet fece arrabbiare ancora una volta il Salon nel 1875, con la sua presentazione *Argenteuil* (1874), che mostrava una tavolozza più chiara e l'influenza dell'Impressionismo di Monet. Con *Argenteuil*, Manet invia al Salon quello che era essenzialmente un manifesto dello stile emergente.

Nel 1876 il Salon respinse molte delle sue opere, così Manet rispose ospitando un'altra mostra nel proprio studio che attirò oltre 4.000 visitatori.

Dopo essersi preso un po' di tempo lontano da Parigi per migliorare la sua salute in declino, al Salon del 1880 Manet ottenne una medaglia di 2° posto, che gli garantiva un pass per futuri concorsi e la possibilità di diventare un espositore permanente in tutti i futuri Saloni.

Manet continuò a dipingere ritratti di donne, nature morte, paesaggi e fiori, anche dal suo letto da ammalato. A 51 anni, soccombendo a un disturbo nervoso, Manet morì di una morte orribile.

5.3. Vincent van Gogh (1853 – 1890)

Vincent van Gogh fu un pittore olandese, generalmente considerato uno dei più grandi post-impressionisti. Il colore sorprendente, la forte pennellata e le forme sagomate del suo lavoro hanno fortemente influenzato la corrente dell'Espressionismo nell'arte moderna.

Van Gogh, il maggiore di sei figli di un pastore protestante, nacque e crebbe in un piccolo villaggio nella regione del Brabante, nei Paesi Bassi meridionali. Nel 1869 Van Gogh fece l'apprendista presso la sede dei mercanti d'arte internazionali Goupil & Cie a Parigi e infine lavorò presso la filiale dell'Aia dell'azienda. Nel 1873 Vincent fu trasferito all'uf-



La notte stellata

ficio londinese di Goupil & Cie. In questo periodo Vincent si deprime e si rivolse a Dio.

Dopo diversi trasferimenti tra Londra e Parigi, Van Gogh fu licenziato dalla sua posizione presso Goupil e decise di intraprendere una vita nel clero. Mentre viveva nel Belgio meridionale come un povero predicatore, diede via i suoi beni ai minatori di carbone locali finché le autorità ecclesiastiche non lo licenziarono a causa di un'interpretazione troppo letterale dell'insegnamento cristiano. Nel 1880, Van Gogh decise di poter essere un artista e rimanere ancora al servizio di Dio. Nel 1880 Theo, suo fratello minore, gli mandò del denaro per aiutarlo a sopravvivere, perché Vincent non guadagnava praticamente nulla dalle sue opere.

Un anno dopo, nel 1881, l'estrema povertà spinse Van Gogh a tornare a casa dai suoi genitori, dove imparò a disegnare da autodidatta. A causa di un amore non corrisposto, Vincent van Gogh si trasferì all'Aia, affittò uno studio e studiò con Anton Mauve, un membro di spicco della Scuola dell'Aia. Mauve introdusse Van Gogh al lavoro del pittore francese Jean-François Millet, famoso per aver raf-

figurato braccianti e contadini comuni.

Nel 1884, dopo essersi trasferito a Nuenen, nei Paesi Bassi, Van Gogh iniziò a disegnare mani callose, teste e altre caratteristiche anatomiche di lavoratori e poveri, decise di diventare un pittore della vita contadina come Millet. Nonostante avesse trovato una vocazione professionale, la sua vita personale era in rovina. Van Gogh accusò Theo di non sforzarsi abbastanza di vendere i suoi dipinti, a cui Theo rispose che la tavolozza scura di Vincent era fuori moda rispetto allo stile audace e luminoso degli artisti impressionisti che erano popolari. Nel 1885, poco dopo la morte del padre, van Gogh completò *I mangiatori di patate* (1885), la sua prima composizione su larga scala e grande opera. Lasciando per l'ultima volta i Paesi Bassi, nel 1885 Van Gogh si iscrisse all'Accademia di Belle Arti di Anversa. Lì scoprì l'arte del pittore barocco Peter Paul Rubens, le cui forme vorticose e pennellate sciolte ebbero un chiaro impatto sullo stile del giovane artista. Tuttavia, il rigore dell'accademismo della scuola non piaceva a Van Gogh e l'anno successivo partì per Parigi. Si trasferì con Theo a Montmartre – il quartiere degli

artisti a nord di Parigi – e studiò con il pittore Fernand Cormon, che introdusse il giovane artista agli impressionisti. L'influenza degli artisti come Claude Monet, Camille Pissarro, Edgar Degas e Georges Seurat, così come le pressioni di Theo per vendere dipinti, motivarono Van Gogh ad adottare una tavolozza più chiara.

La maggior parte delle opere più famose di Van Gogh furono prodotte durante gli ultimi due anni della sua vita. Durante l'autunno e l'inverno del 1888, Vincent Van Gogh e Paul Gauguin vissero e lavorarono insieme ad Arles, nel sud della Francia. Ma, mentre ciascuno influenzava in una certa misura l'altro, i loro rapporti si deteriorarono rapidamente perché avevano idee opposte ed erano temperamentalmente incompatibili. Alla fine, Gauguin partì per Tahiti, in parte per sfuggire al comportamento sempre più irregolare di Van Gogh. L'artista partì dopo una lite particolarmente violenta in cui Van Gogh minacciò Gauguin con un rasoio e poi si tagliò parte dell'orecchio destro.

L'8 maggio 1889, confuso dal deterioramento delle sue condizioni mentali, Van Gogh si impegnò volontariamente in un istituto psichiatrico a Saint-Remy, vicino ad Arles. Nell'anno trascorso a Saint-Remy, Van Gogh realizzò oltre 100 opere, tra cui la *Notte stellata* (1889).

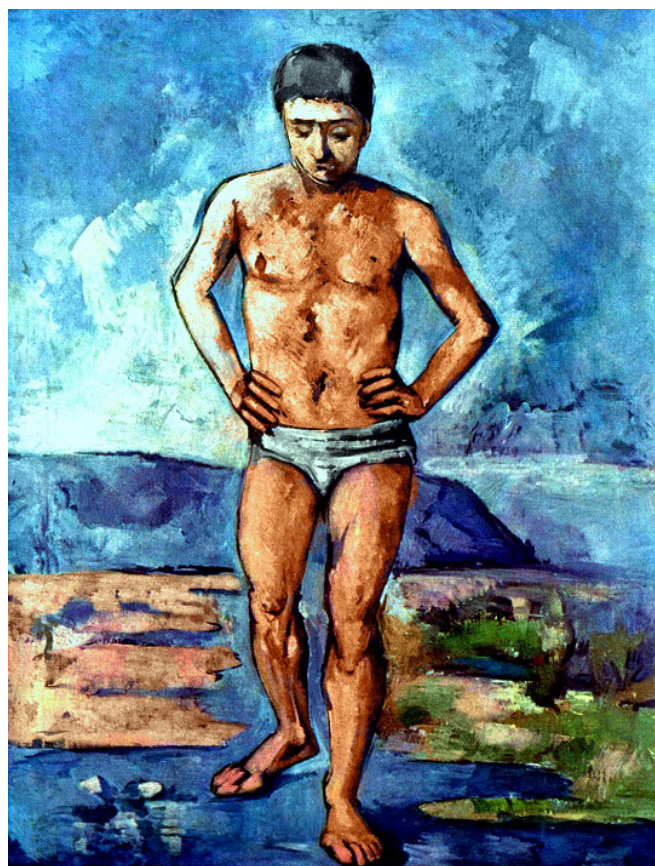
Poco dopo aver lasciato la clinica, Van Gogh si trasferì a nord, ad Auvers-sur-Oise, fuori Parigi, alle cure di un medico omeopatico e artista dilettante. Il dottore incoraggiò Van Gogh a dipingere come parte della sua guarigione e lui felicemente obbedì. Documentava avidamente le sue giornate ad Auvers, producendo in media un dipinto al giorno negli ultimi mesi della sua vita. Tuttavia, dopo che Theo gli rivelò il suo piano d'affari e gli spiegò che i fondi sarebbero stati pochi per un certo periodo, la depressione di Van Gogh peggiorò drasticamente. Il 27 luglio 1890 si recò in un vicino campo di grano e si sparò al petto con un revolver. Anche se Van Gogh riuscì

a tornare nella sua stanza, le sue ferite non furono curate adeguatamente e morì a letto due giorni dopo.

5.4. Paul Cézanne (1839 – 1906)

Paul Cézanne fu un pittore francese, uno dei più grandi post-impressionisti, le cui opere e idee influenzarono lo sviluppo estetico di molti artisti e movimenti artistici del XX secolo, in particolare il Cubismo. L'arte di Cézanne, incompresa e screditata dal pubblico per gran parte della sua vita, nasce dall'Impressionismo e alla fine sfida tutti i valori convenzionali della pittura nel XIX secolo.

Paul Cézanne nacque nel 1839 nella città di Aix-en-Provence, nel sud della Francia. Suo padre fu un ricco avvocato e banchiere che incoraggiò fortemente Paul a seguire le sue orme di avvocato. L'eventuale rifiuto di Cézanne delle aspirazioni del suo autorevole padre portò a una relazione fortemente problematica tra i due.



Il bagnante

Cézanne fu in gran parte un artista autodidatta. Nel 1859 frequentò i corsi serali di disegno nella sua città natale. Dopo essersi trasferito a Parigi, Cézanne tentò due volte di entrare all'École des Beaux-Arts, ma fu rifiutato dalla giuria. Invece di acquisire una formazione professionale, Cézanne visitò frequentemente il Museo del Louvre, dove copiò opere di Tiziano, Rubens e Michelangelo. Visitò regolarmente l'Académie Suisse, uno studio dove i giovani studenti d'arte potevano attingere dal modello dal vivo per una quota associativa mensile molto modesta. Mentre era all'Académie, Cézanne incontrò i colleghi pittori Camille Pissarro, Claude Monet e Auguste Renoir, che a quel tempo erano anche artisti in difficoltà, ma che presto sarebbero stati i membri fondatori del movimento impressionista in via di sviluppo in quel momento.

I primi oli di Cézanne furono eseguiti con una tavolozza piuttosto cupa. La pittura veniva spesso applicata in spessi strati di impasto, aggiungendo un senso di pesantezza a composizioni già solenni. La sua prima pittura indicava un focus sul colore a favore di sagome e prospettive ben delineate preferite dall'Accademia di Francia e dalla giuria del Salon annuale dove presentava continuamente le sue opere. Tutte le sue argomentazioni, tuttavia, furono respinte. L'artista tornava regolarmente ad Aix per assicurarsi finanziamenti dal padre che disapprovava.

L'anno 1870 segnò un passaggio cruciale nella pittura di Cézanne, influenzato da due fattori: il trasferimento dell'artista a L'Estaque nel sud della Francia per evitare l'iscrizione obbligatoria al servizio militare e la sua più stretta associazione con uno dei più illustri giovani impressionisti – Camille Pissarro. Cézanne fu affascinato dal paesaggio mediterraneo di L'Estaque, con la sua abbondanza di luce solare e la vivacità dei colori. Nel frattempo, Pissarro convinse Cézanne ad adottare una tavolozza più brillante, nonché ad abbandonare la noiosa e seria tecnica dell'impasto a favore di pennellate più

piccole e più vivaci. A L'Estaque, Cézanne eseguì una serie di paesaggi dominati dalle forme architettoniche delle case rurali, dall'azzurro abbagliante del mare e dai verdi vivaci del fogliame. Nel 1873 Cézanne espone al Salon des Refusés, la famigerata mostra di artisti rifiutati dal Salon ufficiale. I critici criticano gli artisti d'avanguardia, cosa che a quanto pare ferisce profondamente Cézanne. Nel decennio successivo dipinse principalmente lontano da Parigi, ad Aix o L'Estaque, e non partecipò più a mostre collettive non ufficiali.

L'esperienza di Cézanne con la pittura dalla natura e l'attenta sperimentazione lo portano a sviluppare i propri approcci all'arte. Voleva allontanarsi dalla rappresentazione del momento a lungo prediletta dagli impressionisti; invece, Cézanne cerca qualità pittoriche vere e permanenti degli oggetti che lo circondano. Secondo Cézanne, il soggetto del dipinto doveva essere prima "letto" dall'artista attraverso la comprensione della sua essenza. Poi, nella seconda fase, questa essenza deve essere "realizzata" su una tela attraverso le forme, i colori e le loro relazioni spaziali. I colori e le forme diventano così gli elementi dominanti delle sue composizioni, completamente svincolate dalle rigide regole di prospettiva e di applicazione pittorica promosse dall'Accademia.

Negli anni '80 dell'Ottocento, Cézanne eseguì un gran numero di nature morte, reinventando completamente il genere in modalità bidimensionale. La caratteristica centrale di queste nature morte fu lo spostamento cruciale dell'attenzione dagli oggetti stessi, alle forme e ai colori che erano potenzialmente comunicati dalle loro superfici e contorni. Fa una serie numerosa di ritratti e autoritratti. Le sue composizioni sono vividamente impersonali, poiché non era il personaggio del soggetto che Cézanne si sforzava di rappresentare ma le possibilità formali e coloristiche del corpo umano e della sua natura interiore.

Nell'ultimo decennio della sua vita, Cézanne limita le sue attività artistiche quasi esclusivamente a due motivi pittorici. Uno era la rappresentazione del Mont Sainte-Victoire, una montagna drammatica che dominava il paesaggio arido e sassoso di Aix. L'altro era la sintesi finale della natura e del corpo umano in una serie di cosiddetti Bagnanti (persone nude raffigurate mentre giocano felici in un paesaggio). Le versioni successive dei Bagnanti stavano diventando sempre più astratte riguardo a come forma e colore sembravano fondersi insieme sulla tela.

Dopo aver contratto la polmonite, Paul Cézanne morì nella sua casa di famiglia ad Aix il 22 ottobre 1906. L'ultimo decennio della sua vita fu segnato dallo sviluppo del diabete e da una grave depressione che contribuì ad allontanare l'artista dalla maggior parte dei suoi amici e familiari.

5.5. Pierre-Auguste Renoir (1841 – 1919)



Due sorelle

Pierre-Auguste Renoir fu un pittore francese originariamente associato al movimento impressionista. Le sue prime opere furono istantanee tipicamente impressioniste della vita reale, piene di colori e luci scintillanti. Verso la metà degli anni Ottanta dell'Ottocento, tuttavia, applicò una tecnica formale più disciplinata ai ritratti e ai dipinti di figure, in particolare di donne.

Renoir nacque in una famiglia di artigiani. Dimostrò il suo dono artistico in tenera età. Riconoscendo rapidamente il suo talento i suoi genitori lo fecero apprendista all'età di 13 anni, mandandolo a lavorare in una fabbrica di porcellane, dove imparò a decorare i piatti con mazzi di fiori. Poco dopo dipinse ventagli e poi pannelli di stoffa che rappresentavano temi religiosi missionari da appendere nelle chiese. La sua abilità e il grande piacere che provava nel suo lavoro lo convinsero presto a studiare seriamente la pittura.

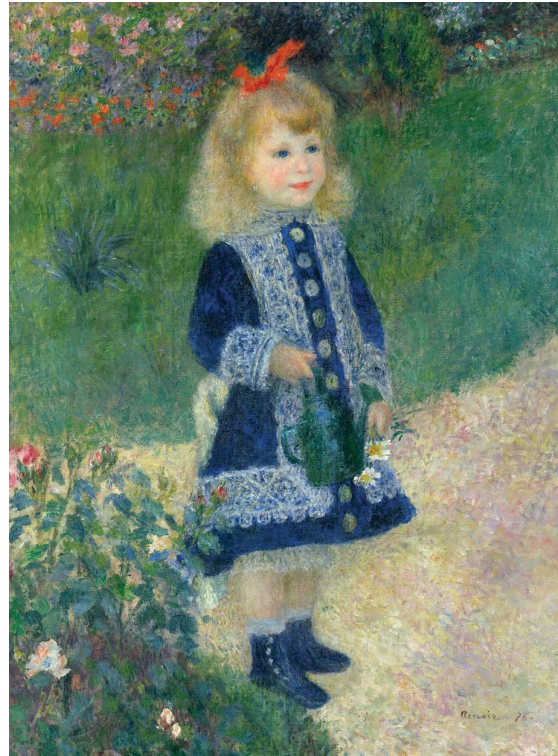
Nel 1862, Renoir iniziò la sua formazione sotto Charles Gleyre, un pittore accademico di origine svizzera che istruì numerosi pittori di talento. Nel 1865 un suo amico presentò Renoir alla diciassettenne Lise Tréhot che divenne la sua amante e modella preferita per diversi anni. Tréhot sedette per dozzine di ritratti di cui due nel 1867: Diana Cacciatrice, che la ritraeva come una dea greca alla maniera del ritratto rococò e Liza con ombrellone, che fu accolta favorevolmente al Salon francese del 1868. Ben consapevole dei rigidi standard del Salon, Renoir eseguì questi ritratti in uno stile compositivo convenzionale combinando linee morbide e colorazioni meticolose con un naturalismo concreto che ricordava il pittore realista Gustave Courbet che ammirava.

Nel 1871 il successo iniziale di Renoir iniziò a prendere una brutta piega. I rifiuti dal Salon superavano di gran lunga le accettazioni, a causa della qualità "incompiuta" che assumeva il suo lavoro più recente. Le sue fortune raggiunsero un punto in cui Renoir dovette scegliere se pagare modelli o

acquistare vernice. Mentre altri suoi colleghi come Claude Monet e Camille Pissarro smisero di farlo, Renoir continuò a presentare opere al Salon fino al 1873 credendo che l'accettazione fosse la chiave necessaria per il successo.

In seguito al Salon del 1873 in cui le tele degli impressionisti furono fortemente criticate, Renoir e i suoi fedeli amici iniziarono a progettare un'esposizione indipendente delle loro opere libera dai vincoli estetici del Salon e del suo sistema di giurie. La prima mostra collettiva degli impressionisti si tenne il 15 aprile 1874. Sebbene Renoir vendesse poche opere a seguito della mostra, lo portò all'attenzione del collezionista Victor Chocquet, di cui dipinse il ritratto e che diventò una specie di salvatore finanziario durante questo periodo.

Al momento della quarta mostra impressionista nel 1878, Renoir si astenne tranquillamente. Scoprendo l'indipendenza finanziaria grazie a regolari commissioni di ritratti (che a loro volta lo portarono a un ulteriore successo nel Salon) e rimase disincantato dall'ideologia della spontaneità che secondo lui consumava il gruppo. Poco dopo essersi dissociato dallo stesso gruppo di artisti che contribuì a fondare, Renoir si recò per la prima volta in Italia, viaggio reso possibile da un accordo finanziario che aveva stretto con il mercante Paul Durand-Ruel. Durante questo breve viaggio in Italia giunse alla conclusione che all'Impressionismo mancavano le basi strutturali che producevano la grande arte dei maestri del Rinascimento come Raffaello. Questo pellegrinaggio, quindi, fu una motivazione per Renoir per allontanarsi dalla qualità sciolta e accidentale dell'Impressionismo verso idee più classiche di disegno, composizione e modellazione. Il fulcro del suo lavoro maturo non fu più esclusivamente sull'esplorazione di nuovi modi di esprimere il movimento e il colore della luce e della natura. Piuttosto guardava verso la colorazione del periodo rococò e tardo rinascimenta-



Ragazza con innaffiatoio

le, tendenze supportate da ulteriori viaggi in Italia, Spagna e Inghilterra.

Arricchite la vostra conoscenza

Salon – mostra ufficiale d'arte patrocinata dal governo francese. Nasce nel 1667 quando Luigi XIV patrocina una mostra delle opere dei membri dell'Académie Royale de Peinture et de Sculpture e il salone prende il nome dal fatto che la mostra fu allestita nel Salon d'Apollon del Palazzo del Louvre a Parigi. Dopo il 1737 il Salon divenne un evento annuale piuttosto che sporadico e nel 1748 fu introdotto il sistema di selezione della giuria. Durante la Rivoluzione francese il Salon fu aperto per la prima volta a tutti gli artisti francesi, anche se gli accademici continuarono a controllare la maggior parte delle mostre organizzate nel XIX secolo. Con la formazione nel 1881 della Société des Artistes Français per assumere la responsabilità di tenere il Salon e con la crescente importanza delle mostre indipendenti delle opere di artisti d'avanguardia, il Salon gradualmente perde influenza e prestigio.

Rispondete alle domande

- 1 Quale periodo e quale artista vi piace di più? Perché?
- 2 Quale opera d'arte vi ha emozionato e quali erano i sentimenti che avete provato guardandola?

GLOSSARIO

aderire	accettare, affiliarsi, associarsi, partecipare
allusione	accenno, cenno, evocazione, richiamo, riferimento, sottinteso
aspramente	duro, inclemente, rigido
autodidatta	imparare da sé
bracciante	operaio
clero	chiesa, campo religioso
predicatore	prete
prendere una brutta piega	degenerare, depravarsi, sbagliare, seguire cattiva strada
riluttanza	esitazione, resistenza
sagoma	forma, modello, profilo
scioccante	che provoca un trauma, uno sconvolgimento emotivo
screditare	denigrare la reputazione, diffamare, discreditarlo, disonorare
soccombere	essere sconfitto, arrendersi, capitolare
strato	manto
tavolozza	la gamma dei colori preferiti e abitualmente impiegati da un pittore
vincolo	obbligo, dovere, promessa, impegno
vocazione	attitudine, disposizione, inclinazione, predisposizione, propensione

6.1. Introduzione all'arte contemporanea

La fine degli anni '60 è considerata un importante punto di svolta per il mondo dell'arte. In generale, l'arte creata dopo questo momento può essere considerata Arte Contemporanea, includendo arte concettuale, performance art, minimalismo, pop art, foto-realismo, installazioni artistiche, street-art e video art. Le opere d'arte contemporanee utilizzano una varietà di materiali e tecniche, comprese le nuove tecnologie come computer, elementi tridimensionali, live e performance. Il più delle volte, il risultato finale di un'opera d'arte contemporanea diventa meno importante del processo attraverso il quale l'artista vi arriva.

Alcuni importanti artisti contemporanei sono: Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Chuck Close, Gerhard Richter, Damien Hirst, Ai Weiwei, Donald Judd, Dan Flavin, Marina Abramović, Joseph Beuys, Jeff Koons, Bruce Munro, Christo e Jeanne-Claude e Keith Haring.

6.2. Andy Warhol (1928 – 1987)

Andrew Warhola, meglio conosciuto come Andy Warhol, è un artista e regista americano, nonché un ideatore e uno dei principali sostenitori del movimento pop art degli anni '60. La sua arte prodotta in serie che offuscava i confini tra l'arte e l'estetica mainstream, glorificava la presunta banalità della cultura commerciale degli Stati Uniti.

Andy Warhol nacque il 6 agosto 1928 a Pittsburgh, in Pennsylvania da una famiglia di immigrati slovacchi. Dopo esser-

si diplomato al Carnegie Institute of Technology di Pittsburgh, con una laurea in disegno pittorico, nel 1949 Andy Warhol si recò a New York dove lavorò come illustratore commerciale per circa dieci anni. Fu in questo momento che lasciò cadere la "a" alla fine del suo cognome per diventare Andy Warhol. Warhol iniziò a dipingere alla fine degli anni '50 e fu portato improvvisamente alla ribalta nazionale nel 1962 quando espose dipinti di lattine di zuppa Campbell, bottiglie di Coca-Cola e repliche in legno di scatole di saponette Brillo. Nel 1963 produsse in serie queste immagini volutamente banali di beni di consumo per mezzo di serigrafie fotografiche e poi iniziò a stampare infinite variazioni di ritratti di celebrità con colori sgargianti. La tecnica della serigrafia era idealmente adatta a Warhol, perché l'immagine ripetuta era ridotta a un'icona culturale insipida e disumanizzata che rifletteva sia il presunto vuoto della cultura materiale americana sia il non coinvolgimento emotivo dell'artista nella pratica della sua arte. Dipinse anche ritratti di celebrità con colori vividi e sgargianti; i suoi soggetti più famosi includono Marilyn Monroe, Elizabeth Taylor, Mick Jagger e Mao



Marilyn Monroe

Zedong. Quando questi ritratti acquisirono fama, Warhol iniziò a ricevere centinaia di commissioni per ritratti da persone mondane e celebrità. Il suo ritratto “Eight Elvises” è stato infine rivenduto per 100 milioni di dollari nel 2008, rendendolo uno dei dipinti più preziosi della storia mondiale.

Nel 1964 Warhol aprì il suo studio d'arte, un grande magazzino dipinto d'argento noto semplicemente come “The Factory”. La Factory divenne rapidamente uno dei principali centri culturali di New York, teatro di feste sontuose a cui partecipavano i membri più ricchi della società alla moda di New York.

Con il progredire degli anni '60, Warhol ha dedicato più della sua energia alla realizzazione di film. Solitamente classificati come film underground, i suoi film come *The Chelsea Girls* (1966), *Eat* (1963), *My Hustler* (1965) e *Blue Movie* (1969) sono noti per il loro erotismo inventivo, la noia senza trama e la lunghezza eccessiva (fino a 25 ore). Altri film furono *Poor Little Rich Girl* (1965) e *Lupe* (1966).

Nel 1968, tuttavia, la fiorente carriera di Warhol quasi finì. Fu quasi ucciso da Valerie Solanas, aspirante scrittrice e femminista radicale. Apparsa in uno dei film di Warhol e secondo quanto riferito, si arrabbiò con lui per il suo rifiuto di usare una sceneggiatura che aveva scritto. A causa delle ferite riportate, Andy Warhol dovette indossare un corsetto chirurgico per il resto della sua vita.

Per tutti gli anni '70 e fino alla sua morte continuò a produrre stampe raffiguranti celebrità politiche e di Hollywood e si impegnò in un'ampia gamma di illustrazioni pubblicitarie e altri progetti artistici commerciali.

La vita e l'opera di Warhol ironizzavano e allo stesso tempo celebravano la materialità e la celebrità. Da un lato, i suoi dipinti di immagini distorte del marchio e volti di celebrità potrebbero essere letti come una critica a quella che considerava

una cultura ossessionata dal denaro e dalla celebrità. D'altra parte, l'attenzione di Warhol sui beni di consumo e sulle icone della cultura pop, così come il suo gusto per il denaro e la fama, suggeriscono una vita che celebra gli aspetti stessi della cultura americana criticati dal suo lavoro.

6.3. Keith Haring (1958 – 1990)



Travel on art

Keith Haring Keith nacque il 4 maggio 1958 a Reading, in Pennsylvania e crebbe nella vicina città di Kutz, in Pennsylvania. Sviluppò un apprezzamento per il disegno in tenera età, imparando le abilità di base del fumetto da suo padre e dalla cultura popolare che lo circondava, come Walt Disney.

Quando si diplomò al liceo Haring si iscrisse alla Ivy School of Professional Art di Pittsburgh, una scuola di arti commerciali. Ben presto si rese conto di avere scarso interesse a diventare un grafico commerciale e dopo due semestri abbandonò gli studi. Mentre era a Pittsburgh, Haring continuò a studiare e lavorare da solo e nel 1978 tenne una mostra personale del suo lavoro al Pittsburgh Arts and Crafts Center.

Nello stesso anno Haring si trasferì a New York e si iscrisse alla School of Visual Arts (SVA). A New York Haring trovò una fiorente comunità artistica alternativa che si stava formando al di fuori

del sistema delle gallerie e dei musei, nelle strade del centro, nelle metropolitane e negli spazi dei club e delle ex sale da ballo. Qui fece amicizia con i colleghi artisti Kenny Scharf e Jean-Michel Basquiat, così come con i musicisti, gli artisti performativi e gli scrittori di graffiti che costituivano la fiorente comunità artistica. Haring fu travolto dall'energia e dallo spirito di questa scena e iniziò a organizzare e partecipare a mostre e spettacoli al Club 57 e in altri luoghi alternativi.

Oltre a essere colpito dall'innovazione e dall'energia dei suoi contemporanei, Haring si ispirò anche al lavoro di Jean Dubuffet, Pierre Alechinsky, William Burroughs, Brion Gysin e al manifesto di Robert Henri *The Art Spirit*, che affermava i fondamenti dell'indipendenza dell'artista. Con queste influenze Haring seppe spingere i propri impulsi giovanili verso un singolare tipo di espressione grafica basata sul primato della linea. Attratto anche dalla natura pubblica e partecipativa del lavoro di Christo, in particolare *Running Fence* e dalla fusione unica di arte e vita di Andy Warhol, Haring fu determinato a dedicare la sua carriera alla creazione di un'arte veramente pubblica.

Da studente alla SVA, Haring sperimentò performance, video, installazioni e collage, mantenendo sempre un forte impegno per il disegno. Nel 1980 Haring trovò un mezzo altamente efficace che gli permise di comunicare con il pubblico più ampio, notando i pannelli pubblicitari inutilizzati ricoperti di carta nera opaca in una stazione della metropolitana. Iniziò a creare disegni con il gesso bianco su questi pannelli di carta nera sparsi in tutto il sistema della metropolitana.

Tra il 1980 e il 1986 Haring ottiene riconoscimenti internazionali e partecipò a numerose mostre collettive e personali. Anche nella prima metà degli anni '80 Haring realizzò numerosi progetti pubblici, a partire da un'animazione per il cartellone *Spectra-color* in Times Square, progettando scenografie e

fondali per teatri e club, sviluppando design di orologi per Swatch e creando murales in tutto il mondo.



Scultura

Nel corso della sua carriera, Haring dedica gran parte del suo tempo ai lavori pubblici, che spesso trasmettevano messaggi sociali. Produsse più di 50 opere d'arte pubbliche tra il 1982 e il 1989 in dozzine di città in tutto il mondo molte delle quali furono create per enti di beneficenza, ospedali, asili nido e orfanotrofi.

Ad Haring fu diagnosticato l'AIDS nel 1988. Nel 1989 fondò la Keith Haring Foundation, il cui compito principale è quello di fornire finanziamenti alle organizzazioni per la cura dell'AIDS soprattutto per i bambini e di ampliare il pubblico interessato al lavoro di Haring attraverso mostre, pubblicazioni e la licenza delle sue immagini. Haring usò le sue

immagini durante gli ultimi anni della sua vita per parlare della propria malattia e generare attivismo e consapevolezza sull'AIDS.

6.4. Jeff Koons (1955 –)

Jeff Koons nacque a York, Pennsylvania. Come artista, emerge negli anni '80, anni governati dall'estetica della cultura del consumo. Koons riesce a scioccare il mondo dell'arte con un susseguirsi di opere d'arte audaci, dall'esibizione di aspirapolvere e palloni da basket come propria arte, alla realizzazione di riproduzioni in porcellana di oggetti kitsch, alla proiezione di pornografia fatta in casa. Il suo stile universalmente inconfondibile comprende spesso superfici lisce, altamente riflettenti e colori brillanti.

Koons studiò al Maryland Institute College of Art di Baltimora e alla School of the Art Institute di Chicago. Poi si trasferì a New York dove vendette abbonamenti al Museum of Modern Art. Koons in seguito lavorò come broker di materie prime a Wall Street mentre realizzava opere d'arte durante le ore di riposo. All'inizio degli anni '80 iniziò a fare arte a tempo pieno.

Nei suoi primi anni Koons lavorava tipicamente in serie. Per citarne solo alcune, una serie chiamata *The New* (1980–1983) includeva aspirapolvere e lucidatrici per pavimenti in vetrine; la sua serie *Equilibrium* (1985) consisteva in dispositivi di galleggiamento in bronzo fuso e palloni da basket sospesi nel fluido; la sua serie *Made in Heaven* (1990 – 1991) era un gruppo di dipinti e sculture erotici di Koons e della sua ex moglie, la pornostar italiana Cicciolina. Koons fu uno dei primi pionieri dell'appropriazione, che richiedeva la riproduzione di immagini e oggetti commerciali banali con solo lievi modifiche di scala o materiale. Nel XXI

secolo, era noto soprattutto per i suoi oggetti fabbricati da fonti commerciali, principalmente giocattoli gonfiabili da piscina e animali con palloncini, in acciaio inossidabile altamente lucidato e colorato.

Alla maniera di Andy Warhol, nel quartiere Chelsea di New York, Koons fondò un grande studio-fabbrica, dove decine di dipendenti producono il lavoro che concepiva.

Nel 2014, il Whitney Museum of American Art di New York ospitò una retrospettiva del lavoro di Koons comprendente oltre cento sculture e dipinti dal 1978 ad oggi, segnando la prima grande presentazione museale dell'artista a New York.

La sua arte ottenne prezzi elevati all'asta, in particolare due dei suoi pezzi più iconici: *Balloon Dog (Orange)* (anni '90) fu venduto per \$ 53,4 milioni nel 2013 e *Rabbit* (1986) per \$ 90,2 milioni nel 2019. Al momento della vendita, le sculture stabilirono record per l'opera più costosa di un artista vivente. Jeff Koons collaborò con Louis Vuitton e i prezzi per la sua collaborazione vanno da \$ 585 per un portachiavi a oltre \$ 4.000 per una borsa. La valutazione di Jeff Koons fu determinata dalla classifica *Wealth X* nel 2008 per avere un patrimonio netto di oltre \$ 100 milioni.



Tulipani

6.5. Ai Weiwei (1957 -)



Scultura di cani; parte di Circle of Animals/Zodiac Heads

Ai Weiwei è un artista e attivista cinese che produsse una vasta gamma di lavori creativi, tra cui installazioni scultoree, progetti architettonici, fotografie e video. Poco dopo la nascita di Ai, suo padre, Ai Qing, uno dei poeti più famosi della Cina, fu considerato un nemico del regime comunista e mandato in un campo di lavoro. Da giovane Weiwei si interessò all'arte e nel 1978 si iscrisse alla Beijing Film Academy. Desideroso di sfuggire alle restrizioni della società cinese, si trasferì negli Stati Uniti nel 1981, dove studiò alla Parsons School of Design. Utilizzando l'arte come mezzo per criticare il sistema socio-politico cinese, Ai utilizzava vari metodi e mezzi. Inizialmente orientato alla pittura, si dedicò presto alla scultura, ispirandosi ai ready-made dell'artista francese Marcel Duchamp e dello scultore tedesco Joseph Beuys. Tra le sue prime creazioni esposte in una mostra personale a New York nel 1988 c'erano un gancio di filo piegato a forma del profilo di Duchamp e un violino con una pala al posto del manico. C'era poco mercato per il lavoro di Ai, tuttavia nel 1993, quando suo padre si ammalò, tornò a Pechino. Esplorando il difficile rapporto di una Cina sempre più moderna con il suo patrimonio culturale, Ai iniziò a creare opere che trasforma-

rono irrevocabilmente manufatti cinesi secolari, ad esempio un'urna della dinastia Han su cui dipinse il logo Coca-Cola (1994) e pezzi di mobili dell'era Ming e Qing scomposti e riassemblati in varie configurazioni non funzionali. Ai fu elogiato nel 2010 per la sua installazione (esposta alla Tate Modern di Londra) di 100 milioni di "semi di girasole" in porcellana dipinti a mano, prodotti da circa 1.600 artigiani cinesi. Fino a quando la mostra non fu bloccata a causa di un temuto pericolo per la salute, Ai aveva incoraggiato i visitatori a camminare sui semi, considerando le fragili sculture metafora del popolo cinese maltrattato. Più recentemente, Ai attirò l'attenzione sulla globale crisi dei rifugiati. Realizzò un'installazione temporanea di 14.000 giubbotti di salvataggio attorno alle colonne della sala concerti Konzerthaus Berlin (2016). I giubbotti furono raccolti da Ai sull'isola greca di Lesbo, dove lui e il suo staff rimasero per diversi mesi durante il picco della guerra civile siriana, quando centinaia di richiedenti asilo arrivavano ogni giorno diretti in Europa dopo aver affrontato un pericoloso viaggio via mare dalla Turchia. L'installazione secondo quanto riferito, non fu destinata solo a richiamare l'attenzione sulla crisi ma anche come tributo agli individui che morirono durante il passaggio. Il soggetto è anche coraggiosamente documentato nel suo film *Human Flow*, una devastante cronaca dell'impatto e della sbalorditiva scala di spostamento di massa. I messaggi del film sono distillati ed echeggiati in *Humanity*, una recente raccolta di citazioni su argomenti come potere, libertà e spostamento tratti e scritti dalle conferenze di Ai.

6.6. Christo (1935 - 2020) e Jeanne-Claude (1935 - 2009)

Christo Javacheff, di origine bulgara, e sua moglie Jeanne-Claude de Guillebon sono scultori ambientali noti per le loro controverse sculture all'aperto che spesso coinvolgono oggetti pubblici,



Moli galleggianti

dai barili di petrolio ai musei, avvolti in tessuti e plastica.

Christo Javacheff nacque a Sofia il 13 giugno 1935, lo stesso giorno di sua moglie e partner artistico Jeanne-Claude Denat de Guillebon. Dopo aver studiato all'Accademia Nazionale d'Arte di Sofia, si trasferì in Repubblica Ceca dove lavorò per il leggendario Burian Theatre. Allo scoppio della Rivoluzione Ungherese del 1956 fuggì a Vienna, dove studiò per un semestre, poi, dopo un breve soggiorno in Svizzera, si trasferì a Parigi e iniziò ad esporre le sue opere con i *nouveaux réalistes*. Mentre lavorava lì come ritrattista, Christo incontrò Jeanne-Claude de Guillebon, che sposò nel 1959. Nel 1964 la coppia si trasferì a New York, dove la loro arte fu vista come una forma di Arte Povera, un movimento artistico italiano che sfidò l'elitarismo artistico convenzionale attraverso esperimenti con materiali di uso quotidiano.

Al momento dell'incontro con Jeanne-Claude, Christo aveva già trovato il suo stile inconfondibile, confezionando mobili, pacchi e fusti di petrolio. La collaborazione con Jeanne-Claude nata in

Marocco, gli avrebbe permesso di replicare questo concetto su scala molto più ampia, esprimendo anche preoccupazioni politiche e ambientali. Uno dei lavori più famosi della coppia fu il confezionamento del Reichstag in tessuto argento metallizzato. Altre opere principali includono: *The Pont-Neuf Wrapped* (1975 – 1985) a Parigi, *The Gates* (2005) a Central Park, New York, e *Surrounded Islands* (1983) in Florida. *The Gates* fu inaugurato nel 2005. Si estendeva su 23 miglia (37 km) di passerella a Central Park, l'opera prevedeva 7.503 cancelli in acciaio alti 16 piedi (5 metri) e decorati con pannelli di stoffa color zafferano. *The Gates* fu esposto per 16 giorni e attirò più di quattro milioni di visitatori.

Dopo la morte di Jeanne-Claude nel 2009, Christo continuò a realizzare i progetti proposti dalla coppia: *Big Air Package* (2013) gonfiò un'immensa cupola di tessuto all'interno del cavernoso Gasometer Oberhausen, un ex serbatoio di stoccaggio del gas in Germania; *I Moli galleggianti* (2016) che collegavano le due isole del Lago d'Iseo, in Italia, tramite una passerella galleggiante color zaffe-

rano che si estendeva per 2,99 km; e *The London Mastaba* (2018) impilavano botti colorate a forma di edificio antico su una piattaforma galleggiante nella Serpentine nell'Hyde Park di Londra.

Christo e Jeanne-Claude spesso affrontavano forti resistenze da parte del pubblico o del governo, perché le loro opere tendono a sollevare preoccupazioni ecologiche e di sicurezza. Di conseguenza, ogni progetto richiede un'attenta ricerca e competenza, nonché poteri strategici di negoziazione. La maggior parte delle installazioni furono documentate su carta e su pellicola e i materiali che le crearono furono venduti o regalati dopo che i progetti furono smantellati.

Lavorare da solo potrebbe rappresentare una

sfida per l'artista. La coppia ebbe un modo sistematico ed efficace di lavorare insieme, soprattutto dopo che Christo iniziò ad attribuire le loro opere a "Christo e Jeanne-Claude" anziché solo a "Christo" nel 1994. Mentre di solito concepivano i progetti insieme, Christo si occupava dell'aspetto artistico, realizzando il lavoro preparatorio ed i disegni. Durante la fase di "costruzione" una squadra di assistenti retribuiti si occupava del confezionamento, mentre Jeanne-Claude della raccolta fondi. Raccolse fondi vendendo gli schizzi di suo marito a musei, collezionisti e gallerie. Fortemente attaccati alla loro libertà artistica, la coppia rifiutava la sponsorizzazione esterna e faceva affidamento sull'autofinanziamento.

Rispondete alle domande

- 1 Quale periodo e quale artista vi piace di più? Perché?
- 2 Quale opera d'arte vi ha emozionato e quali erano i sentimenti che avete provato guardandola?

GLOSSARIO

alla ribalta	di persona o cosa che gode di risonanza, di primo piano, in vista
ambiente	complesso di condizioni sociali, culturali e morali nel quale una persona si trova a vivere, o anche insieme delle persone che si frequentano, ambito, cerchia, circolo, contesto, mondo, particolare carattere di un luogo, atmosfera, clima
ampliare	accrescere, allargare, amplificare, approfondire, arricchire, amplificarsi, aumentare, espandere, incrementare
appropriazione	l'impadronirsi di qualche cosa, impossessamento, presa di possesso, sottrazione
celebrare	festeggiare, commemorare, ricordare, esaltare, glorificare, inneggiare, onorare
collegare	mettere insieme due o più parti, congiungere, connettere, unire
confezionamento	preparare merci, pacchi, ecc. imballare, impaccare, impacchettare, incartare, inscatolare
di conseguenza	derivante da una determinata causa, effetto, esito, frutto, portato, prodotto, ripercussione, risultato, seguito, sviluppo
distorsione	alterazione, deformazione, travisamento

disumanizzato	che quasi non può essere sopportato da un essere umano, bestiale, insopportabile, intollerabile, inumano, spaventoso, terribile, tremendo
echeggiare	generare eco, risuonare, rimbombare
elogiare	dire bene (di), lodare, plaudire (a), tessere le lodi (di), celebrare, encomiare, esaltare, glorificare, incensare, levare al cielo
esprimere	formulare, dimostrare, rivelare, esporre, enunciare, significare, palesare, estrinsecare, esternare
galleggiamento	lo stare a galla, flottazione, affioramento, emersione
insipido	insipore, privo di sapore
kitsch	cattivo gusto, pacchianeria, grossolanità, totale mancanza di gusto; dal tedesco <i>kitschen</i> „intrugliare“ che deriva dal tedesco “scarto”
presunto	che potrebbe essere vero solo sulla base di congetture, indizi e simili, ma può anche rivelarsi falso, preteso, supposto
primato	condizione risultante dall'essere superiore a tutto il resto sotto un determinato aspetto o per quanto riguarda un particolare campo di studi o di attività, predominio, primazia, superiorità, supremazia
riassemblare	combinare alla meglio, rimettere insieme
rifugiato	chi si rifugia in un luogo sicuro per evitare persecuzioni, pericoli di guerra, ecc. profugo
scomposto	che è privo di compostezza, sconveniente
sgargiante	di colore molto intenso, acceso, brillante, smagliante, vivido, vivo, vistoso, chiassoso; troppo vivace e appariscente
suntuoso	fatto o realizzato con grande lusso, senza alcuna limitazione nelle spese, fastoso, pomposo, sfarzoso
stoffa	qualsiasi tipo di fibra tessile, opportunamente lavorata, usata per confezionare capi di biancheria e di abbigliamento o per tappezzeria, tessuto, panno
suggerire	ispirare, fornire lo spunto, stimolare
susseguirsi	venire uno dopo l'altro, avvicinarsi, seguire a ruota, succedersi
trama	linea essenziale di svolgimento dei fatti che costituiscono l'argomento di un'opera narrativa, teatrale e simili, intreccio, sceneggiatura, soggetto
tramite	attraverso, mediante, per mezzo di
urna	contenitore di forma per lo più ovoidale e ristretto alla base e alla bocca, di grandezza e materiali vari, vaso, recipiente, contenitore

7.1 Introduzione



Arte e cinema

Il mondo davvero incantevole del cinema può trasportare gli spettatori ovunque: su un pianeta lontano ostile, nelle oscure profondità dell'oceano o all'interno del cratere di un vulcano in eruzione. I set realistici e i luoghi esotici scelti dai realizzatori del film sono di vitale importanza per creare un film che sia allo stesso tempo credibile e memorabile. Queste impostazioni non sono quasi mai lasciate al caso, molte persone coinvolte nella produzione di film hanno impiegato sforzi e duro lavoro per crearli e costruirli.

7.2. Dipartimento Arte e Design

Il dipartimento artistico, che di solito impiega il maggior numero di persone in qualsiasi troupe cinematografica, è responsabile degli aspetti visivi del film making. Questo include tutto su un set, incluso il set stesso. Il reparto è supervisionato dallo scenografo che lavora a stretto contatto con il regista per creare l'aspetto generale del film. Durante le riprese i set devono evolversi costantemente. O vengono adattati o nuovi set vengono costantemente costruiti

o smantellati in brevi periodi di tempo. Molti membri del dipartimento artistico sono in attesa nel caso debbano essere apportate modifiche. Le posizioni sono incredibilmente creative e richiedono un'immensa quantità di abilità e attenzione ai dettagli.

Mesi prima dell'inizio delle riprese di ogni film, lo scenografo collabora con il regista per decidere l'identità visiva del film ed elabora schizzi che forniscono l'ispirazione per il lavoro successivo dell'intero reparto. Dal momento che il lavoro del dipartimento artistico è normalmente la maggiore spesa cinematografica, lo scenografo lavora anche a stretto contatto con il produttore per garantire che tutti i set possano essere consegnati in tempo e nel rispetto del budget. Trasformare i disegni iniziali in set tridimensionali richiede un'enorme quantità di talento e impegno da tutti nel Dipartimento di Arte. Trascorrono mesi a ricercare, creare story board, disegnare, creare modelli, visitare luoghi, costruire set, ordinare oggetti di scena e vestire i set prima dell'inizio delle riprese vere e proprie. I lavori creativi in questo dipartimento richiedono un occhio per la decorazione e i dettagli, la capacità di concettualizzare le idee e pensare visivamente, un approccio metodico al lavoro ed eccellenti capacità comunicative.

7.3. Membri del dipartimento Arte e Design

Scenografo

Il termine scenografo è stato creato da William Cameron Menzies. All'epoca, Menzies lavorava come art director sul set di *Via col vento*. Ha coniato il termine a causa dell'ampiezza della portata del film.

Lo scenografo, che lavora come freelance, è responsabile dell'intero aspetto visivo del film. Per ottenere l'aspetto generale, si coordineranno il reparto artistico, il reparto costumi, il reparto trucco e altro ancora. Non solo lavorano a stretto contatto

con il regista per dare vita alla sua visione, ma lavorano anche con il produttore per calcolare il budget necessario. Il costo dipenderà dal tipo di film, se il dipartimento artistico deve realizzare un set in stile moderno, un castello da favola o un'astronave fantascientifica.

A seconda della produzione, uno scenografo può anche essere assunto molto prima di un regista. Esamineranno le sceneggiature per fare stime del costo necessario per dare vita alla storia. Una volta che un regista viene scelto, collaborerà su come girare al meglio il film. Ad esempio, se utilizzare set e/o locazioni, cosa dovrebbe essere costruito e cosa dovrebbe essere adattato, se c'è un tema visivo che ricorre in tutto il film, se ci sono alcuni elementi di design che possono dare una profondità emotiva o psicologica al film, se utilizzare CGI (immagini generate al computer). Quando viene presa la decisione finale, lo scenografo consegnerà schizzi e bozzetti al direttore artistico, che a sua volta consegnerà il proprio lavoro al reparto costruzioni. I set finali costruiti dal reparto costruzioni aiuteranno quindi gli arredatori e gli acquirenti di oggetti di

scena a determinare le loro esigenze per il film. Gli scenografi gestiscono un gran numero di persone, dando priorità al programma di lavoro e monitorando attentamente il budget. Quando iniziano le riprese, di solito sono sul set ogni mattina presto per vedere ogni nuovo allestimento con il regista, pronti a rispondere a qualsiasi richiesta o domanda. Successivamente, nell'ufficio produzione dell'ufficio artistico i designer controllano la costruzione e l'allestimento di altri set e firmano i set e le location per le riprese il giorno successivo. Sebbene gli scenografi di solito finiscano il lavoro l'ultimo giorno delle riprese principali, su film più grandi possono essere coinvolti per periodi più lunghi.

Gli scenografi devono avere una conoscenza approfondita di molte materie legate all'arte e al design, tra cui disegno, disegno tecnico, teoria del colore, architettura, edilizia e costruzioni, storia del design, interior design, macchine fotografiche e obiettivi, illuminazione, ecc. Devono anche avere una conoscenza completa del software di calcolo del budget e dei programmi di progettazione assistita da computer (CADS).



Set cinematografico; Lo Hobbit

Direttore artistico

Il direttore artistico il cui ruolo è estremamente vario e cambia a seconda del progetto, riporta direttamente allo scenografo. I direttori artistici sono solitamente richiesti dallo scenografo e supervisionano gli artisti e i designer che aiutano a creare l'aspetto generale del film. È loro compito supervisionare la pianificazione e la progettazione pratica di scenografie. Sui progetti ad alto budget potrebbero esserci più direttori artistici. In tal caso la posizione principale sarà quella di supervisore artistico del senior art director. Sui progetti più piccoli il lavoro dello scenografo e del direttore artistico sono in genere combinati.

A causa del fatto che i direttori artistici devono trovare soluzioni pratiche ai problemi creativi monitorando contemporaneamente il budget, questo è un lavoro altamente qualificato. L'art director analizzerà una sceneggiatura per prendere nota di tutti gli oggetti di scena necessari e le scenografie speciali che potrebbero richiedere molto tempo per la progettazione, la costruzione o l'acquisizione. Supervisioneranno anche la creazione di tutti i piani necessari affidata al reparto costruzioni.

Nelle grandi produzioni i direttori artistici si incontrano settimanalmente con i contabili del cinema. Una parte importante del lavoro dei direttori artistici è la risoluzione dei problemi; devono trovare soluzioni convenienti che forniscano anche risposte pratiche ai problemi di costruzione e decorazione. Durante la pre-produzione sono anche responsabili della messa in servizio di tutti gli effetti speciali (come esplosioni o sequenze di incidenti automobilistici), del noleggio di tutti i veicoli (dalle auto alle carrozze trainate da cavalli) e dell'organizzazione del casting di tutti gli animali. Con l'avvicinarsi della data delle riprese, i direttori artistici collaborano strettamente con il location manager per negoziare quando le location possono essere preparate e vestite.

Durante le riprese, gli art director continuano a supervisionare la costruzione, l'allestimento e lo smontaggio dei set rimanenti. Dopo che le riprese sono state completate, i direttori artistici devono assicurarsi che tutti i set siano smantellati e le location sgomberate e che tutti i conti in sospeso del Dipartimento artistico siano pagati.

I direttori artistici dovrebbero avere una buona conoscenza a 360 gradi dell'interior design e dell'architettura, nonché una comprensione pratica dell'edilizia e delle costruzioni. Hanno anche bisogno di una buona conoscenza del software di budgeting per computer, ad esempio Excel. È necessaria anche una patente di guida.

Decoratore e arredatore di set

Gli arredatori forniscono tutto ciò che arreda un set cinematografico, esclusi gli elementi strutturali. Potrebbero dover fornire una gamma di articoli, da zollette di zucchero e cucchiaini da tè, a giornali, mobili e tende, ad automobili, carrozze o persino cani e gatti. Esistono due tipi di oggetti di scena: oggetti di scena d'azione o tutti gli oggetti di scena descritti nel copione delle riprese e oggetti di scena per allestirla o oggetti che aiutano a dare vita ai personaggi o a dare una certa atmosfera e il senso del periodo a un luogo.

Piccoli dettagli spesso raccontano al pubblico di più sui personaggi dei lungometraggi, i quadri appesi alle pareti delle loro case, il contenuto del loro frigorifero o mobiletto del bagno, i loro libri, gli oggetti preziosi custoditi in una scatola nascosta nel cassetto della scrivania. Tutti questi piccoli dettagli sono creati dall'immaginazione e dall'estro creativo degli allestitori di set, che ricercano, preparano e supervisionano l'allestimento di ogni set e location adattata ad un lungometraggio. Molti decoratori di scenografie lavorano su spot pubblicitari, dove sono conosciuti come stilisti, oltre che su film. Lavorano come freelance con un certo numero



Oggetti di scena; film Harry Potter



Batmobile

di scenografi che di solito li richiedono espressamente. Le ore sono lunghe e il lavoro può comportare lunghi periodi fuori casa.

I decoratori di set possono anche lavorare su accordi per l'inserimento di prodotti o sull'acquisizione di autorizzazioni per i diritti d'autore di articoli di marca. Verso l'inizio delle riprese, i decoratori di scenografie fotografano tutti gli oggetti, effettuando attente misurazioni ove necessario e assegnano gli oggetti di scena appropriati a ciascun set. Il giorno prima dell'inizio delle riprese, gli arredatori e le loro squadre arrivano alle prime ore del mattino per iniziare ad allestire il set. Dopo che lo scenografo ha control-

lato il set allestito e ha apportato modifiche o aggiunte dell'ultimo minuto ed il regista insieme al direttore della fotografia hanno dato la loro approvazione finale, gli arredatori iniziano a lavorare sulla scena successiva dettagliata nel programma. Poiché le posizioni e il noleggio degli oggetti di scena possono essere molto costosi, lo smantellamento di ogni set e la restituzione di tutti gli oggetti di scena devono essere completati nel modo più rapido ed efficiente possibile.

Artista di storyboard

Gli artisti dello storyboard trasformeranno una sceneggiatura in una serie di illustrazioni dettagliate che potrebbero essere una serie di scene o "pannello per pannello". Potrebbero disegnare in bianco e nero o produrre storyboard a colori manualmente o al computer. Gli artisti dello storyboard lavorano a stretto contatto con produttori, registi e troupe cinematografica dall'inizio alla fine disegnando scene durante gli incontri iniziali e montando o eliminando scene man mano che il progetto avanza. Gli storyboard possono includere alcune descrizioni tecniche, nonché spiegazioni più dettagliate e specifiche o elencare dettagli da un punto di vista tecnico. Queste visualizzazioni vengono spesso create molto prima dell'inizio delle riprese effettive. Lo storyboard presenterà l'intero film dal punto di vista della telecamera. Mostrerà gli angoli della telecamera, le azioni e la posizione di un personaggio, nonché tutti gli altri

elementi principali necessari per una ripresa. Gli artisti dello storyboard elencheranno anche tutti i movimenti necessari sullo schermo, come un personaggio che salta o un oggetto che cade. Lo stile di un regista potrebbe influenzare il modo in cui un artista di storyboard costruisce le scene.

Gli artisti dello storyboard iniziano a creare lo storyboard dopo che è stato scritto un concetto o una sceneggiatura. Hanno bisogno di abilità essenziali nella narrazione e possibilmente di un buon background nella recitazione. Un abile artista di storyboard deve comprendere la personalità di un personaggio e come si sente in qualsiasi scena per creare pose realistiche.

Artista concettuale

Ogni sforzo creativo inizia con un concetto. L'arte concettuale implica la visualizzazione di set, personaggi o ambienti che costituiscono il design e l'aspetto generale di un film. Stabilisce il tono, l'atmosfera, i personaggi, lo stile e l'estetica del film. Quando i registi o gli scenografi hanno idee per un film, gli artisti concettuali le visualizzano. Sebbene loro sviluppino idee concrete, la creazione di arte concettuale non è affatto un processo restrittivo. In effetti realizzare arte concettuale per i film è piuttosto impegnativo poiché implica il trovare ed esprimere la creatività all'interno di una serie di idee che continuano a cambiare finché qualcosa non viene finalmente scelto. È davvero importante per gli artisti concettuali costruire una solida libreria visiva che agisca come un database di idee, forme, tessuti, trame e altri concetti simili da cui attingere.

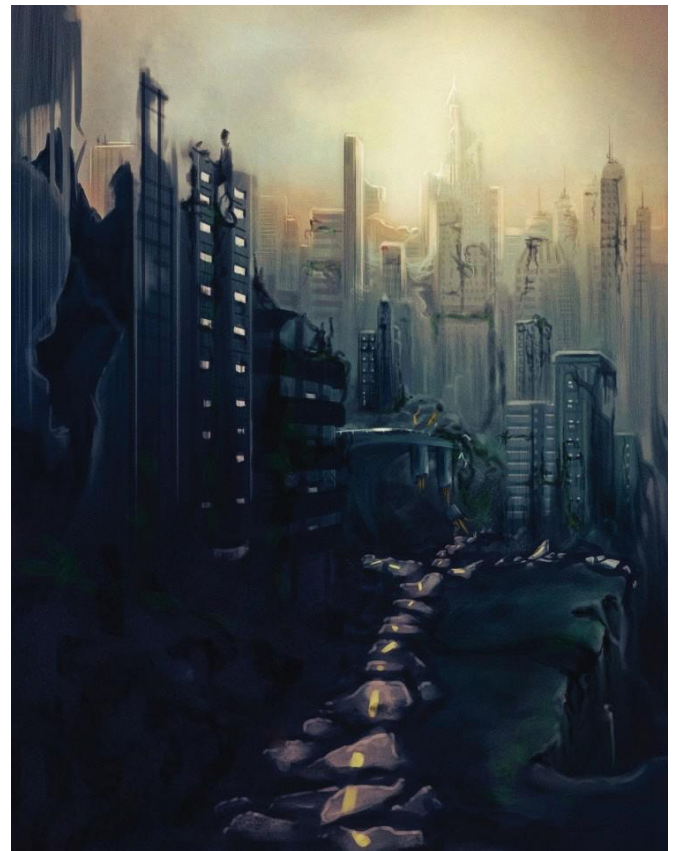
Gli artisti concettuali forniscono anche un supporto visivo costante per i registi che funge da riferimento durante le fasi del processo di realizzazione del film.

Nella fase di pre-produzione di un film, gli artisti concettuali creano il lavoro artistico che definisce il tono visivo del film. Spesso hanno solo un'idea di base dello script con cui lavorare. Potrebbe anche essere uno "scarabocchio su tovagliolo" del regista

o foto di luoghi diversi che verranno utilizzati in un film ambientato. Essi abbozzano i design dei personaggi concettuali iniziali o le immagini dello sfondo e dell'ambiente che verranno successivamente utilizzate nel film. Alcuni dei progetti potrebbero non essere nemmeno utilizzati poiché l'intero processo di creazione di arte concettuale è in corso, progredisce e cambia con lo sviluppo nella narrazione di un film.

La fase di produzione prevede principalmente il perfezionamento dell'opera d'arte iniziale. Ai concetti dei personaggi, ad esempio, vengono assegnati attributi fisici o emotivi distinti per un migliore impatto o per adattarsi meglio alla trama del film. Il loro colore e le proprietà dei materiali cambiano. Spesso il team di produzione svolge alcune ricerche preliminari che gli artisti concettuali usano anche come riferimento per la loro arte. Anche gli artisti concettuali fanno le loro ricerche.

Nella fase di post-produzione gli artisti concettuali sono solitamente coinvolti nella cura delle



Esempio di arte concettuale

GLOSSARIO

a causa di	ragione, motivo, cagione, movente, occasione, perché, pretesto, origine, fonte, radice, sorgente, inizio, principio
abbozzare	dare la prima forma, delineare, impostare, schizzare
abilità	capacità
al meglio	nelle migliori condizioni di forma possibili, benissimo, eccellentemente, ottimamente
allestimento	messa a punto, montaggio, organizzazione, predisposizione, preparazione, sistemazione
ampiezza	estensione, grandezza, larghezza, spaziosità, vastità
approccio	tentativo di entrare in rapporto con, avvicinamento, contatto
appropriato	adatto, adeguato
approvazione	giudizio favorevole, accettazione, consenso, via libera
aspetto	apparenza, presenza, fisionomia, espressione, aria, atteggiamento, punto di vista, lato, angolazione, prospettiva, esteriorità, facciata
coinvolgere	trascinare con sé in una responsabilità o in un'impresa che comporta conseguenze spiacevoli
concetto	pensiero, idea, parere, astrazione, immagine, rappresentazione, ideazione, nozione, significato, disegno, opinione, giudizio, impressione, stima
coniare	inventare, foggiare, creare qualcosa di nuovo
copione	sceneggiatura, testo
dare vita a	creare, fondare, istituire
elaborare	preparare, sviluppare, mettere a punto, rifinire, abbozzare, schematizzare, schizzare
eruzione	emissione, eruttamento, fuoruscita, uscita improvvisa
estro	fertilità dell'immaginazione che origina opere creative, fantasia, ispirazione, inventiva
gestire	amministrare, curare, guidare, dirigere, manovrare, reggere, condurre, governare, controllare
identità	uguaglianza, coincidenza, corrispondenza, equivalenza, parità, somiglianza, uniformità, conformità
immenso	illimitato, infinito, sconfinato, smisurato, vasto.
incidente	avvenimento inatteso, per lo più con effetti dannosi, che interrompe il corso regolare di un'azione, infortunio, scontro, sinistro
includere	avere in sé, comprendere, contenere, inglobare, racchiudere
man mano	via via, gradatamente
negoziare	fare oggetto di contrattazione per la compravendita, commerciare, contrattare, mercanteggiare, trafficare, trattare
noleggio	locazione di un mezzo di trasporto o di beni mobili
oscuro	privo o scarso di luce, non illuminato
ostile	maldisposto, malvolente, nemico, sfavorevole, astioso
progredire	andare avanti, avanzare, procedere, fare progressi, crescere, migliorare, perfezionarsi, svilupparsi, trasformarsi, evolversi
scarabocchio	affine a scarabeo, per la somiglianza di macchie e sgorbi con la figura d'uno scarabeo, macchia d'inchiostro fatta nello scrivere, piccola macchia su una parola scritta a penna, disegno o insieme di segni senza significato
sforzo	tensione di forza, fatica, sacrificio, difficoltà, prova
sgomberare	svuotare, vuotare
smantellare	abbattere, buttare giù, demolire, distruggere, sfasciare

8.1. Introduzione allo storyboard

Dietro la creazione della maggior parte dei film d'azione ci sono centinaia di artisti, sia tradizionali che digitali, che danno vita alla visione del regista.

Dopo che la sceneggiatura è stata scritta, una delle prime parti del processo di pre-produzione è visualizzare come saranno le scene. Per questo processo lo storyboard è fondamentale: scenografi, registi e artisti digitali utilizzeranno tutti gli storyboard come progetto.

Cosa sono gli storyboard?

Gli storyboard sono pannelli disegnati a mano che mostrano ai registi come apparirà ogni scena. Gli storyboard di solito sembrano quasi dei pannelli di fumetti senza le piccole bolle di parole. Gli storyboard vengono utilizzati principalmente per le impostazioni della fotocamera e le riprese con effetti in cui l'effetto verrà creato in seguito ma sono estremamente utili per l'intero processo.

Le origini dello storyboard

Il processo di storyboard è stato sviluppato per la prima volta da Walt Disney negli anni '30 presso i Walt Disney Studios. Nella biografia "The Story of Walt Disney", la figlia di Walt, Diane Disney Miller, ricorda che i primi storyboard completi sono stati creati per il cortometraggio animato "Three Little Pigs". Il processo si è evoluto da "schizzi di storie" che Walt avrebbe fatto fare agli artisti per creare scene chiave.

All'artista e animatore Disney Webb Smith è stata attribuita l'idea di disegnare scene individualmente e poi fissarle su una bacheca; da qui il termine storyboard. Solo nel giro di pochi anni l'idea era stata adottata da altri studi e nel 1938 lo storyboard era una pratica standard.

Oltre agli storyboard, le animazioni vengono utilizzate anche per aiutare i registi a visualizzare la storia. Le animazioni sono storyboard animati. Forniscono ai registi un modo per vedere l'azione in tempo reale, così le riprese possono essere pianificate.

8.2. Create uno storyboard per una scena di un film d'azione utilizzando il modello fornito

Nome progetto:

Elaborato da:

Data:

9.1. Cos'è l'arte della protesta

Arte della protesta o arte attivista è un termine ampio che fa riferimento ad opere d'arte riguardanti attivisti e/o movimenti sociali. Ci sono sia opere d'arte contemporanee e storiche, sia correnti di pensiero che gli storici dell'arte considerano esempi rappresentativi di arte di protesta. Molti movimenti sociali producono opere come cartelli, striscioni, poster e altri materiali stampati che usano per trasmettere una causa o un messaggio particolare. In genere tale arte è usata come parte di dimostrazioni o atti di disobbedienza civile. Queste opere tendono ad essere effimere e di breve durata, le loro portabilità e disponibilità sono ampiamente identificate come alcuni dei loro tratti distintivi e spesso non sono creati o di proprietà di nessuna persona. I vari simboli della pace e il pugno alzato sono due esempi che evidenziano la titolarità democratica di questi segni. L'arte di protesta include anche performance, installazioni site-specific, graffiti e street art e attraversa i confini

dei generi artistici, dei media e delle discipline. Mentre alcune arti di protesta sono associate ad artisti formati e professionisti, non è richiesta una vasta conoscenza dell'arte per essere un tale artista. Gli artisti di protesta spesso aggirano le istituzioni del mondo dell'arte e il sistema delle gallerie commerciali nel tentativo deliberato di rivolgersi ad un pubblico più ampio.

L'arte della protesta potrebbe non avere il vero potere di innescare una rivoluzione, ma onestamente dice la verità sgradevole al potere assoluto. Nelle arti visive e audio, dal cabaret ai dipinti e alla musica rap, l'arte di protesta è unificata dal suo messaggio socialmente consapevole e dal fatto che sfida audacemente una serie di ingiustizie sociali e forme estreme di malgoverno.

L'arte della protesta continua a incalzare le discussioni sulle questioni sociali durante i periodi in cui la repressione dello stato è al massimo. In questi tempi, l'arte di protesta è costretta a limitare la



Protest art

sua espressione artistica all'allegoria e alla caricatura. L'arte di protesta riguarda il potenziamento degli individui e delle comunità ed è principalmente situata nell'arena pubblica con artisti che lavorano a stretto contatto con una comunità generando la loro arte provocatoria.

In un lontano passato le opere d'arte venivano commissionate quasi interamente da élite al potere come monarchi e papi. Ecco perché l'arte era estremamente limitata nella materia. Si concentrava sui desideri spirituali o specifici di un ricco mecenate. Quindi, è giusto pensare all'arte di protesta come a un fenomeno relativamente moderno, esistente da circa un paio di secoli. Non molto tempo fa una serie di fattori sociali significativi (aumento della libertà di espressione, uno spostamento della società verso la democrazia e un allargamento dei mecenati artistici) hanno predisposto gli artisti a iniziare a dissentire contro i poteri futuri.

Durante il XVIII e XIX secolo Théodore Géricault, Eugène Delacroix e Francisco Goya usarono la loro arte per commentare, dirigere o plasmare la consapevolezza e l'opinione pubblica su questioni cruciali e contemporanee del loro tempo. Un secolo dopo, un grande conflitto la prima guerra mondiale avrebbe ispirato un intero movimento di arte di protesta: il Dada. Tuttavia, sono probabilmente gli ultimi decenni del XX secolo e quelli iniziali del XXI quando l'arte di protesta ha raggiunto il picco assoluto.

9.2. Significative opere d'arte della protesta

Théodore Géricault (1791 – 1824)



La zattera della Medusa

Théodore Géricault è stato un pittore francese che ha esercitato un'influenza decisiva sullo sviluppo dell'arte romantica in Francia. Géricault era un dandy e un avido cavaliere i cui dipinti drammatici riflettono la sua personalità fiammeggiante e appassionata.

Oltre ai suoi dipinti a tema equestre e militare, Géricault è famoso anche per il suo capolavoro: un dipinto intitolato *La zattera della Medusa*, realizzato intorno al 1819. Questa enorme opera d'arte raffigura le conseguenze di un naufragio francese contemporaneo, i cui sopravvissuti si imbarcarono su una zattera e furono decimati dalla fame prima di essere salvati in mare. Questa tragedia diventa un simbolo dell'oppressione inflitta ai più deboli e indifesi.

Nel 1816 la fregata francese "Méduse" (Medusa) si stava dirigendo verso il Senegal, quando si incagliò su un banco di sabbia al largo delle coste dell'Africa occidentale, nei pressi dell'odierna Mauritania. Gli ufficiali si salvarono a bordo delle scialuppe di salvataggio della fregata ma abbandonarono i passeggeri e i marinai che decisero di costruire una zattera per cercare di salvarsi la vita. Quindi, la *Zattera della Medusa* era una piattaforma improvvisata, lunga venti metri, che trasportava 150 persone ma solo 15 sopravvissero. La zattera andò alla deriva in mare aperto per tredici giorni e dopo diversi giorni sulla zattera, per mancanza di cibo i sopravvis-

suti furono costretti a ricorrere al cannibalismo. In seguito, le persone rimaste sulla zattera furono trovate e salvate dalla nave militare Argus ma la tragedia suscitò forti emozioni tra i francesi, soprattutto per i dettagliati resoconti dei giornali. Il pubblico ha scoperto che il capitano non aveva esperienza e carte nautiche aggiornate.

Il naufragio ebbe implicazioni politiche scandalose in Francia l'incompetente capitano che aveva guadagnato la posizione a causa dei legami con il governo della restaurazione borbonica combatté per salvare se stesso e gli alti ufficiali lasciando morire i ranghi inferiori e così l'immagine di Géricault della zattera e i suoi naufraghi fu accolta con ostilità dal governo. Il macabro realismo dell'opera, il trattamento dell'incidente della zattera come tragedia epico-eroica e il virtuosismo del suo disegno e delle sue tonalità si combinano per conferire al dipinto grande dignità e portarlo ben oltre il semplice reportage contemporaneo. Il ritratto dei morti e dei moribondi sviluppato all'interno di una composizione drammatica e accuratamente costruita affrontò un argomento contemporaneo con una passione straordinaria e senza precedenti.

Francisco Goya (1746 – 1828)

Francisco Goya fu un artista spagnolo i cui dipinti, disegni e incisioni riflettevano sconvolgimenti storici contemporanei e influenzò importanti pittori del XIX e XX secolo.

Sebbene Francisco Goya abbia ricoperto una posizione di alto rango come pittore di corte per la maggior parte della sua vita, le sue opere senza commissione davano pieno spazio alle sue "osservazioni", "fantasie" ed "invenzione".

In *Los caprichos*, serie di 80 incisioni pubblicate nel 1799, attaccò abusi politici, sociali e religiosi, adottando l'immaginario

popolare della caricatura, che si arricchì di originalissime qualità di invenzioni. L'uso magistrale da parte di Goya della tecnica recentemente sviluppata dell'acquatinta per effetti tonali conferisce a *Los caprichos* una sorprendente vitalità drammatica e li rende un traguardo importante nella storia dell'incisione. Nonostante il linguaggio velato di disegni e didascalie e l'annuncio di Goya che i suoi temi provenissero dalle "stravaganze e follie comuni a tutta la società", furono probabilmente riconosciuti come riferimenti a personaggi famosi e furono ritirati dalla vendita dopo pochi giorni.

Nel dipinto *La famiglia di Carlo IV*, Goya, nonostante la sua posizione di pittore di corte ritrasse la bruttezza e la volgarità delle figure reali in modo così vivido da produrre l'effetto della caricatura.

Goya registrò la sua reazione all'invasione francese in Spagna, agli orrori e alle conseguenze disastrose della guerra in una serie di incisioni, intitolate *I disastri della guerra*. Gli eventi violenti e tragici a cui senza dubbio assistette, sono rappresentati non con realismo documentario ma in composizioni drammatiche in linea e acquatinta con dettagli brutali che creano un vivido effetto di autenticità.

La sua opera *Il 3 maggio 1808: L'esecuzione*



Il 3 maggio 1808: La fucilazione dei difensori di Madrid

dei difensori di Madrid fu dipinta per commemorare la violenta rivolta popolare di Madrid.

Eugène Delacroix (1798 – 1863)

Eugène Delacroix fu il più grande pittore romantico francese il cui uso del colore fu influente nello sviluppo della pittura sia impressionista che post-impressionista. La sua ispirazione proveniva principalmente da eventi storici o contemporanei.

Nel 1824 espone al Salon il Massacro di Chios, una grande tela raffigurante il drammatico massacro contemporaneo dei Greci da parte dei Turchi nell'isola di Chios. La natura del suo talento è evidente nell'unità che raggiunse nella sua espressione del superbo orgoglio dei conquistatori, l'orrore e la disperazione degli innocenti Greci e lo splendore di un vasto cielo.

Nel 1830 Delacroix dipinse *La Libertà che guida il popolo* per commemorare la Rivoluzione di luglio che aveva appena portato Luigi Filippo al trono di Francia. Questa grande tela mescola l'allegoria con il realismo contemporaneo in modo monumentale e di grande successo ed è forse ancora il più popolare di tutti i dipinti di Delacroix. Questa scena di ribellione stravagantemente eroica fu ini-



Libertà che guida il popolo

zialmente accolta con recensioni contrastanti.

Dada

Dada era un movimento artistico formatosi durante la prima guerra mondiale a Zurigo in reazione negativa agli orrori e alla follia della guerra. Come scrisse in seguito l'artista Hans Arp: "Rivoltati dalla macellazione della guerra mondiale del 1914, noi di Zurigo ci siamo dedicati alle arti. Mentre i cannoni rimbombavano in lontananza, noi cantavamo, dipingevamo, facevamo collage e scrivevamo poesie con tutte le nostre forze". Gli artisti dadaisti sentivano che la guerra metteva in discussione ogni aspetto di una società capace di avviarla e poi prolungarla, compresa la sua arte.

Per gli artisti disillusi del movimento dadaista, la guerra non fece altro che confermare il degrado delle strutture sociali che portò a tale violenza: politica corrotta e nazionalista, valori sociali repressivi e conformità indiscussa di cultura e pensiero. L'arte, la poesia e la performance prodotte dagli artisti Dada erano spesso di natura satirica e senza senso. Nel desiderio di rifiutare le modalità tradizionali di creazione artistica molti dadaisti lavorarono nel collage, nel fotomontaggio e nella costruzione di oggetti trovati, piuttosto che nella pittura e nella scultura. Per gli artisti Dada, l'estetica del loro lavoro fu considerata secondaria rispetto alle idee che trasmetteva. "Per noi l'arte non è fine a se stessa", scriveva il poeta dadaista Hugo Ball, "ma è un'occasione per la vera percezione e critica dei tempi che viviamo". I dadaisti abbracciarono e criticarono la modernità, permeando le loro opere di riferimenti alle tecnologie, ai giornali, ai film e alla pubblicità che definivano sempre di più la vita contemporanea. Erano anche sperimentali, reinventando provocatoriamente ciò che



Orinatoio

l'arte e la creazione artistica potevano proporre. Utilizzando materiali non ortodossi e procedure basate sul caso, infusero il loro lavoro con spontaneità e irriverenza. Il pezzo più famoso del movimento fu la Fontana di Marcel Duchamp, un orinatoio di fabbricazione commerciale che l'artista acquistò e poi presentò come un'opera d'arte.

Oltre ad essere contro la guerra Dada era anche antiborghese e aveva affinità politiche con la sinistra radicale.

Dada ebbe effetti di vasta portata sull'arte del XX secolo. Le sue critiche nichiliste e antirazionalistiche della società e i suoi attacchi sfrenati a tutte le convenzioni artistiche formali non trovarono eredi immediati, ma la sua preoccupazione per il bizzarro, l'irrazionale e il fantastico diede i suoi frutti nel movimento surrealista. La dipendenza degli artisti Dada dalla causalità fu successivamente utilizzata dai surrealisti e dagli espressionisti astratti.

9.3. Attivisti

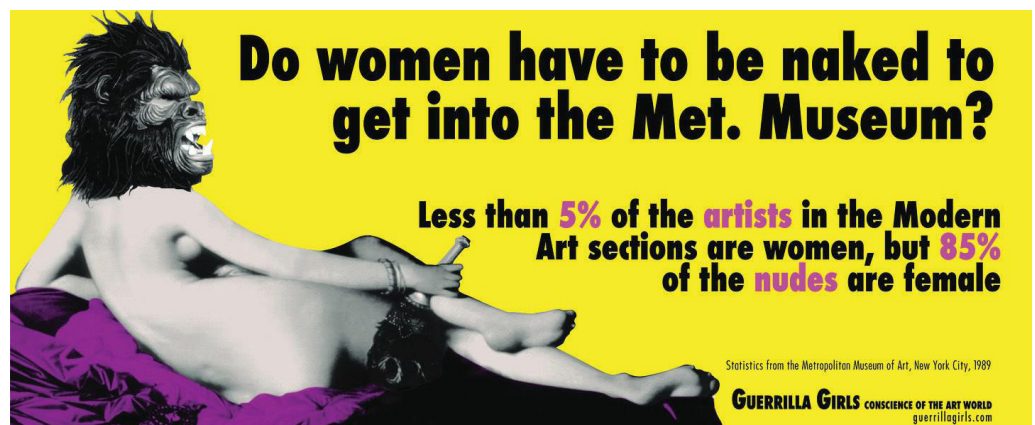
di arte di protesta moderna e contemporanea

La fine del XX e l'inizio del XXI secolo furono testimoni dell'ascesa del pluralismo e delle politiche identitarie in cui gruppi difficili da raggiungere e gravemente repressi finalmente guadagnarono importanza nella società con artisti di questi gruppi che creavano opere che si concentravano sulla loro esperienza di ingiustizia e disuguaglianza.

Guerrilla Girls

Guerrilla Girls (Le ragazze della Guerriglia), furono un gruppo americano di attiviste artistiche femministe, fondato nel 1985 con la duplice missione di portare l'attenzione su donne artiste e artiste di colore ed esporre il dominio dei maschi bianchi nell'istituzione artistica.

Nel 1985 il Museum of Modern Art di New York allestì una grande mostra intitolata "An International Survey of Painting and Sculpture" "Un'indagine internazionale di pittura e scultura" in cui erano presenti solo 13 donne su un totale di 169 artisti. Questa disparità diventò lo slancio per la formazione di un gruppo di attivisti influenti ed energici per combattere il sessismo e il razzismo nel mondo dell'arte. I membri del gruppo, artiste e professioniste dell'arte rimasero anonime e assunsero pseudonimi di famose artiste del passato. Svolsero ricerche statistiche sulla discriminazione



Le donne devono essere nude per entrare nel Museo Met?



Murale

e resero pubbliche le loro scoperte tramite manifesti con parole forti ma che mostravano un ironico senso dell'umorismo. Alcuni dei problemi che affrontarono includono la rappresentazione della nudità femminile, la disparità di retribuzione, la mancanza di rappresentazione nella storia dell'arte e problemi di carriera e famiglia. I membri indossavano regolarmente maschere da gorilla per appendere i loro manifesti negli spazi pubblici e per organizzare dimostrazioni in occasione di inaugurazioni artistiche. I loro metodi di azione diretta avevano lo scopo di provocare una risposta che avrebbe portato alla discussione ed al cambiamento.

Oltre a esporre e vendere poster fecero numerose conferenze e pubblicarono libri come *Confessioni delle Guerrilla girls* (1995) una storia del movimento e *Il compagno di letto di una ragazza guerriglia nella storia dell'arte occidentale* (1998). Verso la metà degli anni '90 l'attivismo del gruppo iniziò ad espandersi oltre il mondo dell'arte per affrontare altre questioni come il miglioramento delle opportunità occupazionali o educative per i membri di gruppi di minoranze o donne, l'ambientalismo, l'aborto e il teatro. Di conseguenza, nel 2001 il gruppo si divise in tre entità indipendenti.

Diego Rivera (1886 – 1957)

Diego Rivera fu un pittore messicano i cui audaci murales su larga scala stimolarono una rinascita della pittura ad affresco in America Latina.

Quando aveva solo 10 anni una borsa di studio del governo permise a Rivera di studiare arte all'Accademia di San Carlos a Città del Messico e una borsa di studio del governatore di Veracruz gli diede la possibilità di continuare i suoi studi in Europa nel 1907. Studiò in Spagna e nel 1909 si

stabilì a Parigi, dove divenne amico di Pablo Picasso, Georges Braque e altri importanti pittori moderni. Intorno al 1917 abbandonò lo stile cubista nel proprio lavoro e si avvicinò al postimpressionismo di Paul Cézanne, adottando un linguaggio visivo di forme semplificate e aree di colore audaci.

Rivera tornò in Messico nel 1921 dopo aver incontrato un collega pittore messicano. Entrambi cercarono di creare una nuova arte nazionale su temi rivoluzionari che avrebbe decorato gli edifici pubblici sulla scia della rivoluzione messicana.

Rivera stette negli Stati Uniti dal 1930 al 1934, dove dipinse murales per la California School of Fine Arts di San Francisco (1931), il Detroit Institute of Arts (1932) e il Rockefeller Center di New York City (1933). Il suo affresco *Man at the Crossroads* al Rockefeller Center offese gli sponsor perché Rivera incluse la figura di Vladimir Lenin nella foto; l'opera fu distrutta dal centro ma fu poi riprodotta da Rivera al Palazzo delle Belle Arti di Città del Messico. Dopo il suo ritorno in Messico Rivera continuò a dipingere murales di qualità in graduale declino.

Durante la sua vita Rivera diede l'esempio come membro della comunità che usò i suoi talenti

per raccontare le storie della classe operaia. Il suo lavoro contribuì a ispirare programmi come il Federal Art Project del presidente degli Stati Uniti Roosevelt che invitava artisti a dipingere scene di vita quotidiana sui lati degli edifici.

Jacob Lawrence (1917 – 2000)



Pannello della serie Guerra

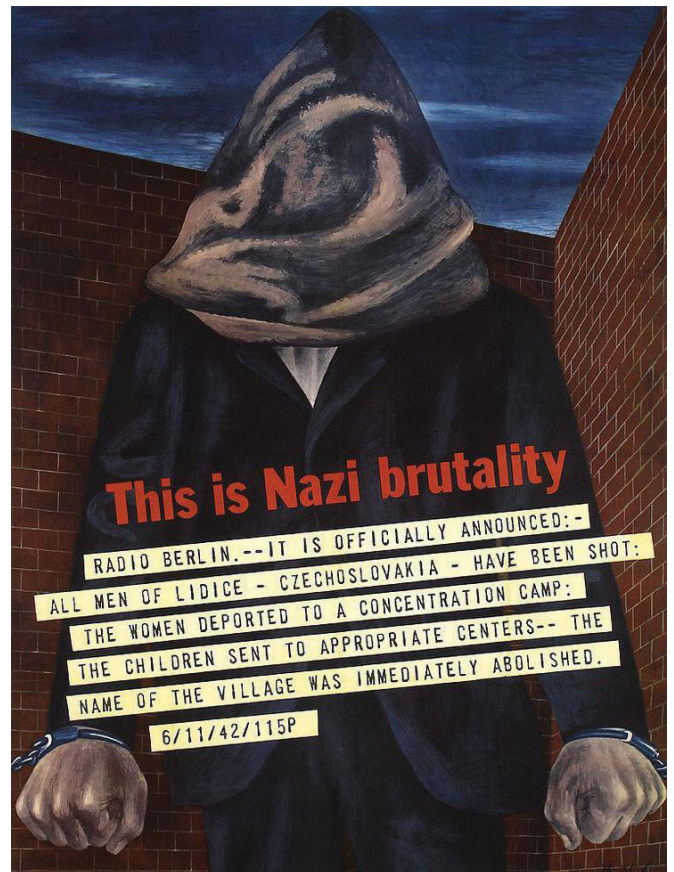
Jacob Lawrence fu il pittore americano e l'artista afroamericano più acclamato del XX secolo. Lawrence credeva fermamente che non si potesse “raccontare una storia in un solo dipinto” così creò varie serie di pannelli. È noto soprattutto per la sua Serie Migration, un capolavoro moderno di realismo sociale in cui illustra l'esperienza afroamericana utilizzando colori vivaci contrapposti a figure nere e marroni. La serie completata nel 1941, racconta l'esodo di massa di oltre un milione di afroamericani dal sud rurale al nord industriale tra gli anni 1910 e 1920. Attratti da opportunità di lavoro rese possibili da un nuovo sistema ferroviario accessibile, i migranti stavano fuggendo dalla discriminazione razziale e dalla violenza propagate dalle leggi oppressive di Jim Crow. I dipinti catturano immagini del viaggio, compresi i momenti più caldi che mostrano la famiglia e l'amicizia. Ma in

modo più potente descrivono i momenti di violenza e oppressione sia al sud che al nord.

Ben Shahn (1898 – 1969)

Nato in una famiglia ebrea ortodossa, Shahn ha assistito sia all'antisemitismo che alla persecuzione politica durante la sua infanzia in Lituania. Nel 1906 quando Shahn aveva 8 anni la sua famiglia emigrò a New York e si riunì con suo padre che era fuggito da tempo e si era stabilito a Brooklyn.

Con la devastazione causata dalla seconda guerra mondiale e l'esecuzione di massa di sei milioni di compagni ebrei, Shahn si allontanò dal realismo sociale e si rivolse a quello che venne chiamato “realismo personale”. Pur lavorando ancora con la figura umana i dipinti di Shahn si concentrano meno sulla società nel suo insieme e diventano molto più personali e simbolici.



Questa è brutalità nazista

GLOSSARIO

aggirare	ingannare, imbrogliare, raggirare, circuire
confine	limite, demarcazione, termine, frontiera
consapevole	di persona, che ha consapevolezza, coscienza, conscio, cosciente
contribuire	dare il proprio contributo a qualcosa, aiutare, collaborare, concorrere, cooperare (con), partecipare, prendere parte, prestarsi
costretto a	forzato, impegnato, indotto, tenuto, vincolato
disobbedienza	insubordinazione, trasgressione
effimero	che dura soltanto per un breve lasso di tempo, momentaneo, passeggero, temporaneo, transitorio
erede	chi raccoglie e continua l'insegnamento di una persona, allievo, continuatore, seguace
evidenziare	mettere in evidenza un passo di un testo, contrassegnare, marcare, segnare, sottolineare
incalzare	sollecitare con insistenza, pressare
innescare	determinare il sorgere o il prodursi di qualcosa, avviare, dare avvio (o inizio o il via) (a), suscitare
magistrale	cosa fatta con singolare maestria, eccellente, eccezionale, impeccabile, magnifico, perfetto, superbo
mecenate	sponsor, patrono, protettore
messaggio	ciò che si trasmette ad altri a voce, per iscritto o con altro mezzo di informazione, comunicazione, annuncio, avviso, notizia
plasmare	lavorare una materia qualsiasi in modo da farle assumere la forma desiderata, modellare
pugno	mano chiusa, quantità di materiale che può stare nella mano chiusa, manciata
repressione	il reprimere una reazione fisica o psichica, un comportamento
rivolgersi a	fare ricorso a una persona per aiuto, informazioni, affidarsi, andare (da), indirizzarsi, interpellare, ricorrere
sfidare	andare audacemente incontro a una forza avversa, affrontare, fare fronte (a), fronteggiare, opporsi (a), resistere (a), tenere testa (a)
sgradevole	che non produce una sensazione di piacere, disgustoso, nauseabondo, nauseante, repellente, ributtante, ripugnante, rivoltante, schifoso, stomachevole, vomitevole
striscione	grossa o larga striscia, banda, bandone, fascione
tendere a	avere di mira un obiettivo, ambire, anelare, aspirare, intendere, mirare, puntare
traguardo	punto d'arrivo, meta a cui si tende, fine, meta, mira, obiettivo, proposito, scopo

10.1. Guarda le immagini e rispondi alle domande.



(1)



(2)

- 1 Che tipo di opere d'arte usano le persone nelle immagini?
- 2 Contro cosa stanno protestando?
- 3 Sei d'accordo con l'affermazione "Le parole sono potenti"? Come mai? Perché no?

10.2. Segui i passaggi e crea il tuo poster di protesta.

Materiali

- matite
- pennarelli o vernici
- cartoncino bianco A2 spesso

Passi

- 1 Pensa a ciò che ti interessa. Potrebbe essere l'ambiente, il benessere degli animali, qualsiasi cosa.
- 2 Trova una frase breve e in grassetto riassumi la tua idea da adattare al tuo poster.
- 3 Disegna la frase a penna sulla carta.
- 4 Dipingi il tuo poster. Puoi usare pennarelli per renderlo luminoso e accattivante.

10.3. Descrivi il tuo poster con l'aiuto delle frasi fornite.

Ciò per cui ho scelto di protestare è _____.

Ho scelto di disegnare _____

perché si adattavano al tema di _____.

Sono contento del modo in cui è uscito il mio poster di protesta _____

perché _____.

11.1 Breve storia del design

Il design industriale è l'applicazione delle arti e della scienza per il miglioramento dell'estetica, dell'architettura, dell'ergonomia, della funzionalità e dell'utilità del prodotto specifico. Il design industriale può essere utilizzato per migliorare la competitività di un prodotto e la sua manifattura.

In generale il design industriale è un prodotto del XX secolo. Gli storici considerano l'architetto tedesco Peter Behrens il primo designer industriale. A partire dal 1907 Behrens è consulente artistico della AEG (Universal Electric Company) per la quale progettò non solo edifici industriali ma anche piccoli elettrodomestici, dai bollitori ai ventilatori. Inoltre, ha determinato l'identità aziendale, il packaging e la pubblicità dell'azienda. Lo stesso Behrens influenzò molti architetti-designer della futura generazione, tra cui Walter Gropius, fondatore della famosa scuola tedesca di design Bauhaus e Ludwig Mies van der Rohe, che servì come futuro direttore della scuola. Sia Gropius che Mies hanno progettato edifici e oggetti su scala ridotta. Oltre a quei designer particolarmente legati al Bauhaus, altri architetti tedeschi dell'epoca realizzarono progetti di alto profilo; ad esempio, Fritz August Breuhaus de Groot realizzò

gli interni del piroscafo Brema e del dirigibile Hindenburg, e negli anni '30 lo studente di Gropius Carl August Bembé disegnò motoscafi per Maybach, una società che costruiva motori a combustione interna per aeroplani, barche e automobili per le case automobilistiche tedesche Opel e Adler.

Tuttavia, i primi sviluppi nel design industriale non si sono verificati solo in Germania. Nei primi decenni del XX secolo architetti e designer di altri paesi creavano anche prodotti di consumo dal design distintivo. Questi includono oggetti come il vaso Savoy ondulato (1936) dell'architetto finlandese Alvar Aalto, le teiere e le tazze geometriche d'avanguardia in porcellana (1923) del suprematista russo il pittore Kazimir Malevich, il classico cavatappi a doppia leva (1930) del designer italiano Domenico Rosati e la lampada da scrivania Anglepoise (1932) altamente flessibile dell'ingegnere automobilistico britannico George Carwardine.

Nonostante quella che è spesso vista come la leadership tedesca nella creazione del design industriale come professione, gli Stati Uniti hanno una legittima pretesa di essere il paese madre del design industriale. Gli Stati Uniti sono usciti dalla prima guerra mondiale fisicamente indenni, al contrario di molte città e



Mini Cooper



Lampada; Bauhaus

strutture industriali europee che non solo furono danneggiate ma in alcuni casi completamente distrutte da quegli anni di guerra. Durante la guerra il Paese si era costruito la reputazione di grande produttore industriale e dopo la guerra le sue fabbriche furono adattate all'economia civile di consumo. Con questa grande capacità di output, molto probabilmente, è nata una tendenza all'obsolescenza pianificata. Questo termine sarebbe stato coniato dopo la seconda guerra mondiale da designer e scrittori industriali americani per indicare il desiderio dell'industria di produrre articoli di consumo che sarebbero stati sostituiti anche prima della scadenza della loro effettiva utilità. Gli Stati Uniti in questo momento erano maturi per lo sviluppo della professione di design industriale. In effetti, l'Ufficio brevetti degli Stati Uniti riconobbe il termine designer industriale nel 1913 e, come in Europa, furono formate organizzazioni per unire i professionisti delle arti visive che aiutavano a creare prodotti e ambienti di consumo.

Negli anni '30 diversi designer industriali di spicco negli Stati Uniti – tra loro Donald Deskey, Henry Dreyfuss, Walter Dorwin Teague, Raymond Loewy e Norman Bel Geddes, sono spesso considerati i fondatori della professione di design industria-

le negli Stati Uniti. Hanno creato oggetti iconici, di dimensioni variabili da grandi (motori di locomotive) a piccoli (lampade da tavolo), che rappresentano i grandi momenti del design americano. Questi designer provenivano da una varietà di background professionali, principalmente nelle arti visive.

Durante la seconda guerra mondiale i designer industriali crearono in modo efficiente soluzioni di design e prodotti per aiutare a vincere la guerra, come il Walkie-Talkie, una radio FM a due vie inventata da Galvin Manufacturing (in seguito chiamata Motorola, Inc.) nel 1943 e utilizzata dall'esercito americano. Questi designer hanno anche contribuito a inaugurare una società consumistica del dopoguerra dopo la lunga pausa nella spesa individuale iniziata con la Grande Depressione degli anni '30.

Gli anni della guerra hanno catalizzato qualcosa'altro che era iniziato durante la Grande Depressione: l'uso da parte di architetti e designer di materiali nuovi e ampiamente disponibili, dall'alluminio e dalla plastica ai laminati di legno. L'era del dopoguerra ha assistito ad un boom del design industriale in tutto il mondo, quando le fabbriche abituate a produrre decine di migliaia di macchine da guerra sono passate alla produzione di beni di

consumo in serie.

Il design industriale fiorì anche nell'Europa del dopoguerra. Anche nella Germania occidentale devastata dalla guerra, il design ricevette un impulso dall'istituzione della Ulm Design School (1953 – 1968), spesso considerata un successore del Bauhaus. La Germania occidentale ha prodotto grandi designer, come Dieter Rams, che, a partire dal 1955, è stato la forza creativa dietro tutti gli elettrodomestici Braun, che incarnavano l'aspetto pulito e minimalista del moderno design tedesco.

Dopo la seconda guerra mondiale, il design giapponese ha beneficiato di una riconnessione attiva con l'Europa e gli Stati Uniti. Il Ministero del Commercio Internazionale e dell'Industria del Giappone, istituito nel 1949, inviò designer industriali giapponesi a studiare all'estero nel tentativo di migliorare la qualità dei prodotti del Paese, che erano considerati, nell'immediato dopoguerra, imitazioni a buon mercato dei prodotti occidentali. Nel 1957 MITI istituì i Good Design Awards o G-Marks. Il sistema di premi G-Mark consiste in un concorso annuale con giuria di nuovi prodotti di consumo, con premi assegnati per prodotti all'interno di varie categorie e un primo premio che comprende tutti. I premi si basano sull'estetica del design, nonché sulle caratteristiche di un prodotto relative alla sicurezza, alla funzione, al valore e persino al servizio post-vendita. Tali misure hanno aiutato il Giappone a diventare un leader mondiale nell'esportazione di elettronica per la casa e automobili negli anni '80.

Anche altri paesi si sono sviluppati in termini di design dei prodotti di consumo dopo la seconda guerra mondiale. In Danimarca, ad esempio, l'architetto Arne Jacobsen si è fatto una reputazione internazionale con la sua iconica sedia Ant (1951) in compensato e acciaio e Jacob Jensen ha progettato l'impianto stereo minimalista Bang & Olufsen dal 1963 al 1993. In Inghilterra l'economica Mini automobile è stata creata nel 1959 dall'ingegnere capo

della Morris Motors Alec Issigonis ed è diventata un'icona degli anni '60. L'architetto francese Jean Prouvé creava mobili modernisti in legno e metallo prima e dopo la guerra. Ma forse il massimo del design industriale del dopoguerra si verifica in Italia. Tra la metà e la fine degli anni '70, gli architetti di tutto il mondo iniziano a mettere in dubbio la validità dell'architettura e del design modernista minimale come soluzione universale per tutti gli ambienti. C'è stato un rinnovato apprezzamento della storia e dei dettagli storici e dei contesti storici regionali.

11.2. Metodi di produzione

Gli ingegneri sono costantemente impegnati a sviluppare la tecnologia per i processi di produzione al fine di migliorare la qualità e la velocità di produzione, pur mantenendo la soddisfazione del cliente. Gli sviluppi nelle tecniche di produzione di massa hanno portato alla creazione di una varietà di metodi di produzione per migliorare l'efficienza risparmiando tempo e riducendo i costi.

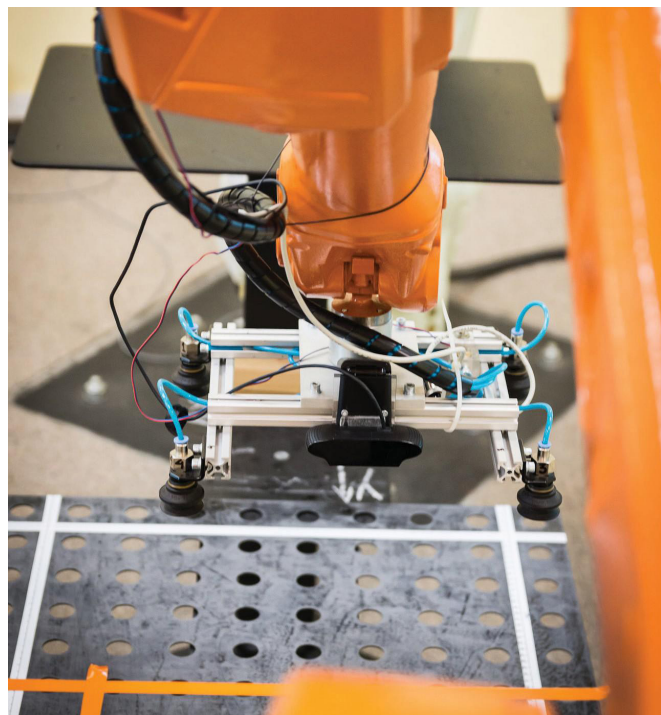
Automazione

L'automazione si è sviluppata nelle fabbriche sin dalla rivoluzione industriale, con macchinari utilizzati per completare compiti precedentemente svolti dagli esseri umani. Le macchine automatizzate sono programmate per eseguire una procedura più volte, ad es. creando ripetutamente la forma della portiera di un'auto utilizzando una pressa, per migliorare i tempi di produzione. Il costo di installazione dei macchinari è elevato ma, quando sono in funzione, si producono meno rifiuti ed i costi di esercizio sono inferiori.

Robotica

L'uso dei robot è solo una parte dell'automazione. La differenza tra robotica e automazione è che i robot utilizzano l'intelligenza artificiale (AI) per raccogliere informazioni e migliorare le prestazioni di una particolare procedura. La robotica si è

dimostrata popolare grazie alla sua capacità di aumentare l'efficienza e di gestire materiali dannosi che gli esseri umani non possono, ma, come rovescio della medaglia, sono molto costosi.



Braccio robotico

Progettazione assistita da computer (CAD)

Il Computer Aided Design (CAD) ha ora la capacità di progettare nuovi prodotti in 3D, visualizzarli in una varietà di materiali e inviare immagini in tutto il mondo per la collaborazione e la consultazione. Una volta finalizzata la produzione, questi progetti vengono inviati a macchine di produzione assistita da computer (CAM) per essere formati. Autodesk e Solidworks sono forme comuni di software CAD utilizzati.

Produzione assistita da computer (CAM)

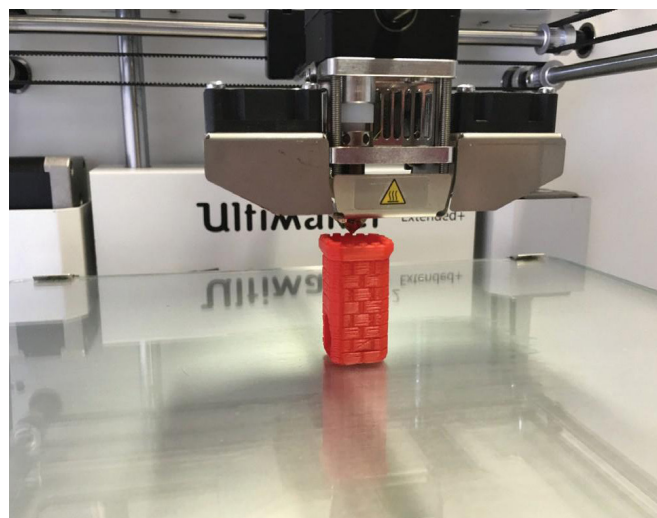
Utilizzando la produzione assistita da computer (CAM) i progetti possono essere inviati a macchine CAM come taglierine laser, stampanti 3D e fresatrici.

Sistemi di produzione flessibili (FMS)

I sistemi di produzione flessibili (FMS) sono una serie di macchine diverse che producono parti diverse per un prodotto. Il sistema è flessibile perché, in qualsiasi momento, le macchine nel processo possono essere riprogrammate per cambiare attività e la produzione può essere modificata per produrre più o meno pezzi senza interrompere le altre aree del processo.

Appena in tempo (Just in time – JIT)

La produzione just in time (JIT) viene attivata da un ordine del cliente. Le quantità corrette di materiali vengono ordinate per coprire l'ordine e queste arrivano proprio come sono necessarie per la produzione. Ciò consente di risparmiare denaro sullo stoccaggio, riduce gli sprechi e garantisce che non vi siano sprechi di denaro nella produzione di scorte che rimarranno invendute. Il sistema presenta degli svantaggi in quanto, se non è possibile reperire una qualsiasi parte del prodotto, i clienti devono attendere che il loro ordine venga prodotto. Esempio, per ridurre gli sprechi, una rete di imballaggio potrebbe essere ridisegnata per includere un modello di tasselatura o, per migliorare l'efficienza, potrebbero essere ridotti i tempi di cambio tra i cicli di produzione.



Stampante 3D

11.3. Processo di progettazione

I produttori non possono rischiare di investire grandi somme di denaro nella produzione di un prodotto che non ha avuto un'adeguata progettazione, modellazione, test, prototipazione e valutazione. La progettazione iterativa (ripetitiva) è un processo di progettazione circolare che modella, valuta e migliora i progetti in base ai risultati dei test.

Partendo da un design di una serie di istruzioni fornite a un designer da un cliente, un designer può avere una buona idea che risolve un problema. Utilizzando un processo di progettazione iterativo, è possibile creare un modello da uno schizzo di progettazione e quindi testarlo. I risultati del test possono suggerire guasti e modifiche al progetto. Queste modifiche vengono valutate e quindi il ciclo ricomincia fino a trovare la migliore soluzione al problema.

Modellazione

Le idee di modellazione in cartoncino, carta, argilla o altri materiali possono creare un modo economico e rapido per eseguire le prime prove con un prodotto. L'uso di un materiale facile da modificare fornisce un buon modo per vedere come appare e come funziona un prodotto, ad es. controllare

che le maniglie siano nel posto giusto o che le parti combacino bene. Scattare fotografie o video durante tutto questo può mostrare lo sviluppo.

Test

Una volta che un modello è stato realizzato, può essere testato in vari modi:

- prove distruttive – testa il prodotto al massimo per vedere quali condizioni può tollerare prima di essere distrutto per aiutare a decidere i migliori materiali e metodi di costruzione da utilizzare;
- controlli non distruttivi – testa il modello per identificare le aree di debolezza senza distruggerlo, per testare il funzionamento del prodotto ed evidenziare eventuali difetti di progettazione imprevisti;
- test di mercato: testa il prodotto con il suo mercato di riferimento, per fornire feedback su prestazioni e design.

Valutazione

I dati raccolti dal test di un modello possono essere sotto forma di domande con risposta o tabelle di misurazioni o risultati. Questi possono poi essere analizzati e utilizzati per migliorare aspetti quali: estetica, funzionalità, sicurezza e robustez-



za. La valutazione è fondamentale nel processo di progettazione in quanto può evidenziare eventuali modifiche che devono essere apportate nella fase successiva. È anche un punto prezioso in cui considerare il prodotto rispetto alle specifiche di progettazione originali e garantire che le esigenze del cliente o del mercato target siano soddisfatte.

Dalla valutazione, un designer può rivedere i modelli e le idee progettuali per apportare miglioramenti a: prestazioni, stile, funzione e costi.

11.4. Schizzi e annotazioni

Schizzi a mano libera

Lo schizzo a mano libera è il modo più rapido per ottenere i progetti iniziali su carta prima che un'idea venga dimenticata. Gli schizzi a mano libera vengono spesso eseguiti senza righello o modello e invece vengono prodotti rapidamente e

liberamente. L'annotazione (etichettatura di un diagramma) può essere aggiunta in qualsiasi punto per mostrare parti chiave, dimensioni, materiali, componenti e costruzione. L'uso dell'ombreggiatura, del colore e di diversi punti di vista può essere un modo semplice per comunicare le idee iniziali.

Disegni formali

I disegni formali sono uno stile di disegno più preciso o meno disordinato; possono essere eseguiti a mano o con pacchetti CAD (Computer Aided Design). I disegni a mano formali userebbero strumenti come righelli e quadrati per garantire precisione e pulizia. L'utilizzo del CAD consente all'utente di apportare rapidamente modifiche e i disegni possono essere condivisi e copiati digitalmente con facilità. I disegni formali vengono utilizzati per mostrare un'idea a un cliente, mostrare misurazioni o ottenere feedback da un gruppo di utenti.



GLOSSARIO

adattare	adeguare, aggiustare, arrangiare, assestare, conformare
azienda	organismo economico composto di persone e di beni rivolti al raggiungimento di uno scopo determinato, ditta, fabbrica, impresa, (di carattere pubblico) ente
brevetto	documento che abilita all'esercizio di un'attività professionale o sportiva, abilitazione, diploma, idoneità, licenza, patente
consistere in	essere costituito, avere fondamento in qualcosa, comporsi di
danneggiare	recare danno a qualcosa, deteriorare, guastare, rovinare, sciupare
edificio	fabbricato, immobile, stabile
efficienza	l'aver un rendimento notevole, attivismo, dinamismo, operosità, produttività
il dopoguerra	periodo storico che segue a una guerra
incarnare	dare espressione a qualcosa con evidenza e concretezza, materializzare, personificare, esprimere, manifestare
obsolescenza	processo attraverso cui un prodotto o una struttura diviene inattuale, degrado, invecchiamento, arretratezza, inattualità, invecchiamento
output	quantità di cose prodotte, prodotto, produzione
reperire	trovare qualcosa la cui ricerca è difficile, rinvenire, ritrovare, rintracciare, scovare, scoprire.
reputazione	stima e considerazione in cui si è tenuti da altri
rovescio	voltato in senso contrario al solito, capovolto, ribaltato, rivoltato
soddisfare	accontentare, appagare, esaudire
supremattismo	movimento artistico sviluppatosi in Russia e poi nell'Unione Sovietica per impulso del pittore russo K. Malevič nel 2° decennio del XX sec.; mirava alla più completa semplificazione degli elementi figurativi per giungere a una pura combinazione di elementi geometrici intesi come l'essenza "suprema" della visione
tendenza	attitudine, disposizione, inclinazione, predisposizione, propensione, vocazione
tentativo	prova, esperimento, sforzo, manovra

12.1. Seguite le istruzioni e progettate un prodotto per la casa.

Materiali artistici a vostra scelta

Istruzioni

1. Visitate un sito di progettazione di prodotti, come www.yankodesign.com per trarre ispirazione.
2. Pensate alle funzionalità che offre il vostro prodotto, chi lo utilizzerà, perché lo utilizzerà, quali problemi si possono risolvere con il vostro prodotto, quali sono i suoi vantaggi, perché il vostro prodotto è superiore ad altri prodotti simili, quali sono le dimensioni del vostro prodotto, quanto costerà.
3. Disegnate il vostro prodotto.
4. Allegate una fotografia del prodotto che vi ha ispirato.

12.2. Descrivete il vostro prodotto utilizzando le frasi fornite.

Il design di questo _____ è stato ispirato da _____ (descrivete il prodotto che vi ha ispirato) _____ .

Il design è stato ulteriormente sviluppato da _____ .

TEST FINALE

1. Le affermazioni sono Vere (V) o False (F)? Correggere le false.

- | | | | |
|----|---|---|---|
| 1 | Una piramide di acciaio e vetro è l'ingresso a livello del suolo del British Museum. | V | F |
| 2 | I marmi di Elgin sono attualmente esposti al museo della Nuova Acropoli. | V | F |
| 3 | L'Ermitage di San Pietroburgo ospita solo opere d'arte russe. | V | F |
| 4 | Il Museo del Prado è un museo spagnolo che possiede la più vasta collezione di Francisco Goya. | V | F |
| 5 | La Galleria degli Uffizi è uno dei musei vaticani. | V | F |
| 6 | La Porta del Mercato di Mileto è visibile al Pergamonmuseum. | V | F |
| 7 | Esistono due tipi di musei virtuali. | V | F |
| 8 | Le mostre di realtà virtuale forniscono l'illusione della realtà. | V | F |
| 9 | Il termine aptico è legato al senso dell'olfatto. | V | F |
| 10 | L'urlo di Edvard Munch fa parte di una serie di immagini chiamata <i>Fregio della vita</i> . | V | F |
| 11 | Nei suoi dipinti e manifesti, Henri de Toulouse-Lautrec ha rappresentato principalmente la vita notturna di Londra. | V | F |
| 12 | Alcune delle opere di Pablo Picasso appartengono al suo periodo verde. | V | F |
| 13 | Salvador Dalì è un surrealista. | V | F |
| 14 | I termini arte moderna e arte contemporanea si riferiscono allo stesso periodo di tempo. | V | F |
| 15 | Gli storici dell'arte considerano Edouard Manet il primo artista moderno. | V | F |
| 16 | La notte stellata è un dipinto di Vincent van Gogh. | V | F |
| 17 | Vincent van Gogh si suicidò. | V | F |
| 18 | Andy Warhol ha stampato variazioni di ritratti di celebrità con colori vivaci. | V | F |
| 19 | Jeff Koons trasforma oggetti di uso quotidiano in opere d'arte. | V | F |
| 20 | I concept artist sono responsabili degli oggetti di scena su un set cinematografico. | V | F |
| 21 | Il movimento dadaista era favorevole alla prima guerra mondiale. | V | F |
| 22 | La robotica fa parte dell'automazione. | V | F |

2. Scegliete le opzioni corrette

- 1 Possiamo ammirare *La Nascita di Venere* al Louvre / Galleria degli Uffizi.
- 2 La brochure virtuale del museo offre informazioni di base sul museo / contiene informazioni dettagliate sulle collezioni del museo.
- 3 Henri de Toulouse-Lautrec nacque in una famiglia nobile / umile.
- 4 Paul Cezanne dipinse *Bagnanti* / *Mangiatori di patate*.
- 5 Keith Haring vendette il suo lavoro *Balloon Dog* per milioni di dollari / creò una fondazione che fornisce fondi e immagini.
- 6 Christo ha origini bulgare / marocchine.
- 7 Gli artisti dello storyboard disegnano una serie di illustrazioni dettagliate per visualizzare la sceneggiatura / creare gli oggetti che si vedono nel film.
- 8 Theodore Gericault dipinse *La Libertà che guida il popolo* / *La zattera di Medusa*.
- 9 Un orinatoio / poster era una delle opere d'arte più famose di uno degli artisti Dada.
- 10 Diego Rivera dipinse una serie di pannelli / murali di grandi dimensioni.

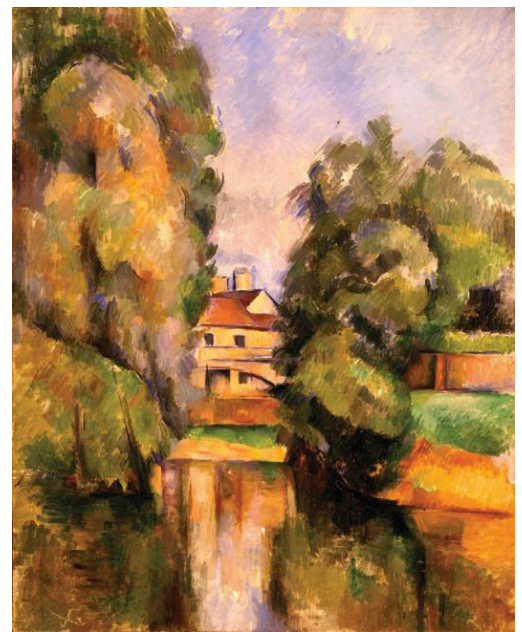
3. Abbinare le opere d'arte ABC con i relativi artisti



A _____



C _____



B _____

