

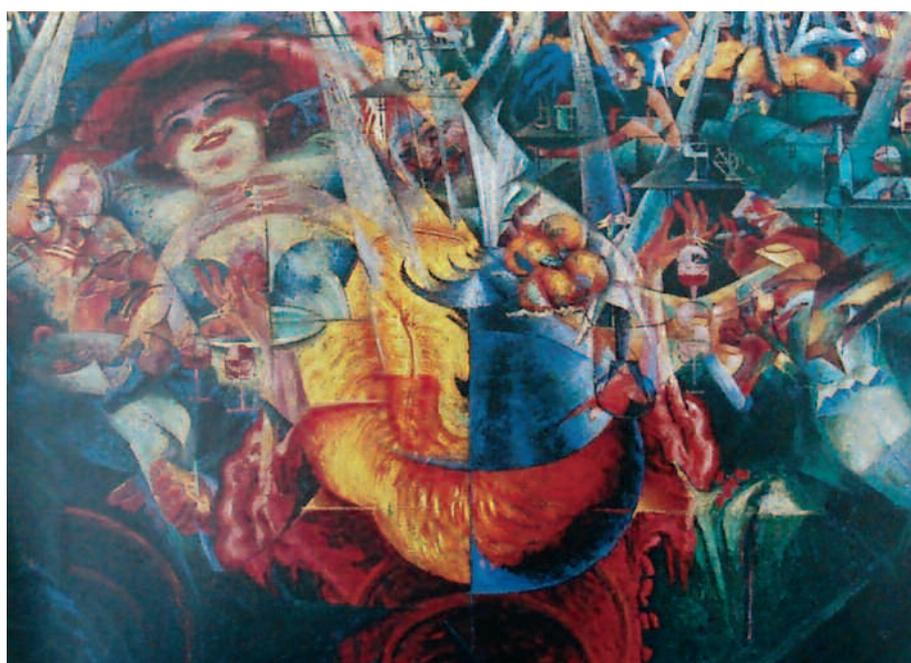
Futurismo

avanguardia-avanguardie

Noi canteremo le grandi folle agitate dal lavoro,
dal piacere e dalla sommossa, canteremo le maree multicolori
e polifoniche delle rivoluzioni nelle capitali moderne

Filippo Tommaso Marinetti

- indicazioni per l'uso del dossier
- cos'è il Futurismo
- schede di lavoro
 - la pittura
 - la fotodinamica
 - l'arte dei rumori
 - le tavole tattili
 - le parole in libertà
- consigli di lettura dello Scaffale d'arte
- siti internet consigliati



Umberto Boccioni, *La risata*,
1911, New York, Museum of modern Art,
dono di Herbert e Nannette Rothschild, 1959

guida all'uso del dossier

Il dossier è pensato per tutti coloro che sono curiosi di sapere e di sperimentare. È uno strumento utile per preparare la visita alla mostra e sviluppare a scuola o a casa gli argomenti trattati al museo. Suggerisce spunti di discussione e attività per diversi pubblici. Le *schede di lavoro* approfondiscono temi chiave con immagini, informazioni, citazioni e proposte operative.

istruzioni d'uso

una risorsa per insegnanti, genitori e operatori

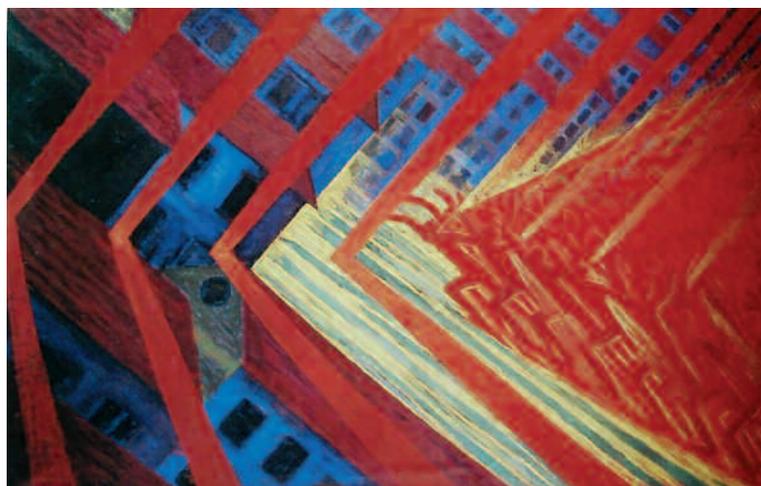
La mostra *Futurismo. Avanguardia-Avanguardie* mette in relazione i capolavori del Futurismo e delle avanguardie storiche per celebrare in chiave internazionale il suo centenario. È passato un secolo ma il Futurismo rappresenta ancora un'occasione preziosa per avvicinarsi a linguaggi espressivi diversi e intrecciare discipline di solito affrontate in modo separato: arti visive, musica e letteratura diventano un tutt'uno vicino al vissuto e all'esperienza diretta dei ragazzi. Fateci conoscere la vostra opinione su questo dossier scrivendoci a didattica.sdq@palaexpo.it

obiettivi didattici

- Sollecitare abilità già presenti in maniera spontanea in ogni ragazzo
- Potenziare le capacità di cooperazione attraverso il confronto e lo scambio di domande, informazioni e ipotesi interpretative
- Sollecitare l'uso di tutti i sensi per percepire le opere d'arte e la realtà che ci circonda
- Saper riconoscere e descrivere percezioni ed emozioni
- Cogliere i legami e le sinergie fra le diverse forme artistiche
- Imparare a riconoscere le forme e i segni che suggeriscono l'idea di velocità
- Riuscire a rappresentare graficamente la sequenza temporale di un movimento
- Sperimentare le nuove tecnologie attraverso l'uso di fotocamera digitale e computer
- Uscire dall'universo musicale consueto per trovare nel quotidiano sonorità inedite
- Approfondire le possibilità espressive della lingua e della scrittura per stimolare la produzione grafica

Luigi Russolo, *La Rivolta*,

1911, Collezione Gemeentemuseum Den Haag, L'Aja, Paesi Bassi



automobile per Marinetti e per i suoi contemporanei l'automobile è un sostantivo maschile. Già nella prima edizione del "Dizionario moderno" della lingua italiana, del 1905, Alfredo Panzini ne dà la seguente definizione: "In origine aggettivo poi sostantivo per indicare quella vettura da diporto, spavento dei viandanti, elegante, signorile, docile e rapidissima, in gran voga in Francia e dovunque, la quale si muove da sé con meccanismi ingegnosi e diversi, ma che però attendono ancora il loro perfezionamento. Di quale genere è il sostantivo? Se ne è disputato in Francia e quindi anche in Italia. Il genere maschile tende a prevalere" **manifesto** è un documento

che esprime il programma, la poetica e le prese di posizione ideologiche dei suoi aderenti. È uno strumento di divulgazione utilizzato dai membri del futurismo che insieme ne pubblicano più di duecento dai toni aggressivi e provocatori, da quello della pittura a quello della *Ricostruzione futurista dell'universo*. **avanguardia** dal francese *avant-garde* "prima della guardia" indica il reparto militare che precede le truppe e quei movimenti artistico-letterari innovatori che si propongono di rompere con la tradizione per "stare al passo" con il proprio tempo.

macchina è il simbolo della potenza dell'uomo moderno capace di stravolgere il normale rapporto con lo spazio e il tempo e la visione stessa del paesaggio: dal cruscotto di un'auto in corsa le immagini frontali sembrano incunearsi mentre quelle laterali corrono così veloci da non poter essere messe a fuoco.

da sinistra Luigi Russolo, Carlo Carrà, Filippo Tommaso Marinetti, Umberto Boccioni, e Gino Severini a Parigi nel febbraio 1912

Noi affermiamo che la magnificenza del mondo si è arricchita di una bellezza nuova: la bellezza della velocità. Un **automobile** da corsa col suo cofano adorno di grossi tubi simili a serpenti dall'alito esplosivo... un automobile ruggente, che sembra correre sulla mitraglia, è più bello della *Vittoria di Samotracia*.

Manifesto del Futurismo

cos'è il Futurismo

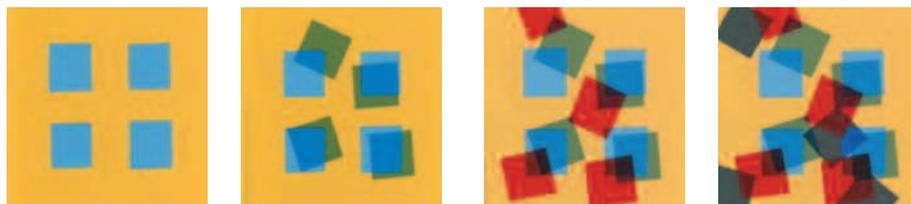
Il 20 febbraio 2009 ricorre il centenario del **Manifesto** del Futurismo pubblicato su «Le Figaro» da Filippo Tommaso Marinetti. Il futurismo è il primo movimento d'**avanguardia** del Novecento a imporre il rinnovamento dell'arte e della società, rompendo l'isolamento della cultura italiana e riaprendo il dialogo internazionale. Ribelle e audace Marinetti proclama la distruzione di musei e biblioteche ed esalta la **macchina** come nuovo modello di bellezza. «Vita accelerata» e «azione» sono le parole d'ordine del movimento che interviene a tutto campo nelle arti, nell'arredamento, nella politica, nell'editoria, nella gastronomia. Obiettivo di Marinetti è celebrare la modernità in ogni suo aspetto, abbattere i confini tra arte e vita e "ricostruire l'universo" in chiave futurista. Contro l'equilibrio e la stabilità dell'arte del passato i futuristi propongono forme spezzate e colori accesi, per rendere quella "sensazione dinamica" che deforma i corpi e l'ambiente intorno. Contro i temi della tradizione – il nudo, il ritratto e la natura morta – si concentrano su ciò che più caratterizza il loro tempo: i nuovi mezzi di trasporto, i movimenti della folla, le luci elettriche, la vita frenetica della città.

spunti di discussione ritorno al futuro

I futuristi sono affascinati dalla modernità e in particolare dalle scoperte scientifiche che rivoluzionano la loro epoca: radio, telefono, automobile, piroscampo, aeroplano. Oggi per voi cosa è moderno? Quali sono le invenzioni che hanno trasformato il vostro modo di vivere? Provate a porre questa domanda ai genitori e ai nonni. Cos'era moderno quando avevano la vostra età? Tornate con loro indietro nel tempo e mettete a confronto i cambiamenti avvenuti da una generazione all'altra.



scheda di lavoro



Gino Severini, *La danza del Pan-Pan al Monaco*, 1959-1960, Parigi, Centre Pompidou
Musée national d'art moderne

I pittori ci hanno sempre mostrato cose e persone poste davanti a noi.

Noi porremo l'osservatore al centro del quadro. [...]

Noi pittori futuristi affermiamo che i suoni, i rumori e gli odori si incorporano nell'espressione delle linee, dei volumi e dei colori [...] Le nostre tele esprimeranno quindi anche le equivalenze plastiche dei suoni, dei rumori e degli odori del Teatro, del Music-Hall, del cinematografo, del postribolo, delle stazioni ferroviarie, dei porti, dei garages, delle cliniche, delle officine ecc. ecc.

Manifesto tecnico della pittura futurista

la pittura

Alla base della poetica futurista c'è la volontà di inventare nuove forme per rappresentare il mondo in continua evoluzione. Nel Manifesto i pittori dichiarano di voler dipingere il movimento per distruggere la "materialità" dei corpi. Ne *La danza del Pan-Pan* Severini traduce il dinamismo della scena con un insieme di forme, luci e azioni scomposte e ripetute. Accosta i colori primari (rosso, blu e giallo) ai loro complementari (verde, arancio, viola) e per dare un'idea tumultuosa di velocità usa linee spezzate che moltiplicano le forme nello spazio. La folla si mescola in una girandola di volti sorridenti, fianchi ondeggianti e gambe che saltano. Un moto vorticoso porta l'osservatore dentro l'opera e lo immerge nel flusso del tempo e delle sensazioni. Davanti allo sguardo tutto si frammenta e si riunisce come in un caleidoscopio o in un mosaico in disordine. Le opere dei futuristi ruotano spesso attorno al tema della danza, espressione della vitalità del corpo e della città moderna in cui la gente è sempre smaniosa di piacere e divertimento.



Natalya Goncharova, *Il ciclista*, 1913, San Pietroburgo, Museo Statale Russo

attività

metti in moto le forme

Provate a dare forma al movimento partendo da semplici figure geometriche.

Su una base colorata incollate quattro quadrati alla stessa distanza per creare un effetto ordinato e statico. L'equilibrio si può spezzare cominciando ad appoggiare in diagonale quattro quadrati di acetato colorato. Proseguite aggiungendone degli altri di colore differente fino a ottenere l'effetto massimo di dinamismo. Cercate di disporre forme e colori in modo da rendere la vostra idea di movimento. Che cosa vedete?

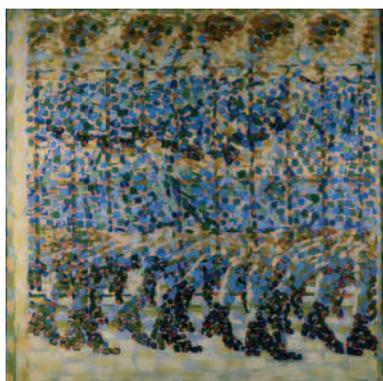
La vostra composizione ricorda qualcosa? Datele un titolo.

attività

disegna la velocità

Le soluzioni grafiche dei futuristi ispirano non solo gli artisti della loro epoca ma anche i successivi disegnatori di fumetti e cartoni animati: vortici, spirali, linee oblique e a zigzag, echi di forme in movimento. Scegliete da una rivista l'immagine di un mezzo di trasporto, di un animale o di una persona in movimento. Procuratevi due fogli di acetato trasparente e pennarelli indelebili: su un foglio ripetete tre o quattro volte i contorni della figura per suggerire il suo spostamento nello spazio. Sull'altro indicate la traiettoria con tante linee parallele che vanno verso un'unica direzione. Ora sbarazzatevi dell'immagine iniziale e sovrapponetevi i due fogli di acetato a un cartoncino di colore acceso. Che cosa resta?





Giacomo Balla, *Bambina che corre sul balcone*, 1912, Milano, Galleria d'Arte Moderna, Collezione Grassi

Photo: Copyright Comune di Milano
tutti i diritti di leggi riservati

Tutto si muove, tutto corre, tutto volge rapido. [...]

Per la persistenza delle immagini sulla retina, le cose in movimento si moltiplicano, si deformano, susseguendosi, come vibrazioni, nello spazio che percorrono.

Così un cavallo da corsa non ha quattro gambe: ne ha venti.

Manifesto tecnico della pittura futurista

il fotodinamismo

L'invenzione del fotodinamismo è dei fratelli Bragaglia - Anton Giulio e Arturo - che in sintonia con Giacomo Balla cercano di riprodurre in foto il corpo in movimento. Si tratta di sequenze in cui la velocità non cancella il soggetto ma lo deforma. Il tema scelto per lo scatto è sempre il compimento di un gesto rapido e immediato all'interno di un ambiente scuro. Per questo i titoli delle fotodinamiche contengono spesso verbi coniugati al gerundio che descrivono azioni in corso di svolgimento, ad esempio *Cambiando di posizione*. I Bragaglia apportano un contributo importante alla ricerca pittorica poiché le loro immagini, simili a radiografie, perdono corpo e lasciano il posto a immagini luminose e sfalsate, ottenute per effetto della sovrapposizione e della fusione di più fotogrammi. Questa tecnica fotografica permette di registrare la vita in atto e di ottenere un'immagine mobile e animata.

attività

esperimento fotodinamico

Quando si osserva un corpo in movimento l'occhio conserva una prima immagine a cui in rapida successione si aggiunge una seconda, una terza e altre ancora. Provate a concentrarvi sul vostro braccio: muovendolo velocemente davanti ai vostri occhi non ne vedrete più uno solo ma tanti, sfocati e trasparenti. Potete catturare la velocità del gesto procurandovi una fotocamera digitale. È necessario posizionarsi davanti all'obiettivo in una stanza buia. Accendete e spegnete velocemente la luce. Chi scatta deve tener presente che il tempo di esposizione, detto anche tempo di scatto, deve essere lento per incamerare la quantità di luce necessaria. Siete riusciti a ottenere l'effetto di moltiplicazione e sovrapposizione delle forme? Quante braccia compongono il gesto? Provate a disegnare su un foglio tutte le sequenze del movimento.





George Braque, *Le Guéridon*,
(Natura morta su un tavolo rotondo),
1911, Centre Pompidou, Musée national d'art moderne,
Parigi, Dono di Raoul La Roche, 1952

La vita antica fu tutto silenzio. Nel diciannovesimo secolo, coll'invenzione delle macchine, nacque il Rumore. Oggi, il Rumore trionfa e domina sovrano sulla sensibilità degli uomini. [...] Attraversiamo una grande capitale moderna, con le orecchie più attente che gli occhi, e godremo nel distinguere i risucchi d'acqua, d'aria o di gas nei tubi metallici, il borbottio dei motori che fiatano e pulsano con un'indiscutibile animalità, il palpitare delle valvole, l'andirivieni degli stantuffi, gli stridori delle seghe meccaniche, i balzi dei tram sulle rotaie, lo schioccar delle fruste, il garrire delle tende e delle bandiere. Ci divertiremo ad orchestrare idealmente insieme il fragore delle saracinesche dei negozi, le porte sbatacchianti, il brusio e lo scalpiccio delle folle, i diversi frastuoni delle stazioni, delle ferriere, delle filande, delle tipografie, delle centrali elettriche e delle ferrovie sotterranee.

Luigi Russolo

L'arte dei rumori

Anche in ambito musicale i futuristi stravolgono la tradizione e sperimentano nuove tecniche. A rivoluzionare la musica ci pensa Luigi Russolo pubblicando il manifesto "L'arte dei rumori". Per Russolo i rumori possono trasformarsi in idee musicali, per questo crea macchine capaci di produrli, intonarli e combinarli: gli intonarumori, grandi scatole di legno con altoparlante azionate girando una manovella. In base al tipo di suono emesso Russolo divide gli intonarumori in ronzatori, scoppiatori, sibilatori, crepitatori, gorgogliatori, stropicciatori, ululatori. In pochi anni costruisce numerosi esemplari con cui tiene concerti in giro per l'Europa. Le sue esecuzioni sono dette "spiralì di rumori" e hanno titoli come *Risveglio di una città* o *Convegno di automobili e aeroplani*. Russolo trasforma anche la scrittura della musica: invece delle note traccia linee che si alzano e si abbassano a seconda dell'intensità del suono. Per l'originalità dei risultati le sue composizioni ispirano autori come Igor Stravinskij, Maurice Ravel, John Cage e pongono le basi per la musica elettronica.

attività

paesaggi sonori

Il suono è ovunque, basta saperlo ascoltare. Per esercitare l'udito seguite il consiglio di Russolo e "con le orecchie più attente che gli occhi" scegliete un "paesaggio sonoro" – casa, strada, parco, scuola, supermercato – da esplorare muniti di registratore. Quando riascoltate i suoni cercate di riconoscerli e di scrivere il loro nome su un foglio da disegno: a ogni rumore potete accostare la foto della fonte sonora, ritagliata da un giornale, e scrivere il suono corrispondente, fino a ricreare il paesaggio sonoro esplorato. Potete organizzare una mostra di tutti i paesaggi stabilendo insieme il modo in cui presentarli.

attività

oggetti in concerto

Ogni oggetto nasconde sonorità inaspettate: provate a "suonare" fogli di carta, portapenne, chiusure lampo, scope, cuscini, bottiglie di plastica, coperchi di metallo, biglie di vetro. Ognuno sceglie un rumore da eseguire. Una volta stabilita la successione dei rumori si può procedere con il concerto di gruppo. Se volete registrare la traccia sonora della composizione e avete dimestichezza con l'informatica procuratevi un computer, un microfono e un programma capace di assemblare i suoni in un'unica sequenza. Quando avrete portato a termine il brano dategli un titolo e provate a scrivere la "partitura" su un foglio pentagrammato: al posto delle note però mettete le onomatopee, la cui pronuncia imita l'effetto sonoro.



Gino Severini, *Natura morta con Lacerba*,
1913, Saint-Etienne, Musée d'Art Moderne

Gli esseri umani si parlano colla bocca e cogli occhi, ma non giungono a una vera sincerità, data l'insensibilità della pelle, che è tuttora una mediocre conduttrice del pensiero.

Filippo Tommaso Marinetti

le tavole tattili

Marinetti porta avanti la sua frenetica attività e con un nuovo manifesto lancia il tattilismo: una forma d'arte e di vita che permette di migliorare la relazione tra le persone, favorendo la trasmissione delle sensazioni attraverso il tatto. Inizialmente costruisce tavole tattili semplici, in cui differenzia le qualità dei materiali attraverso superfici lisce, ruvide, calde, fredde, pesanti, leggere, spesse, sottili. Crea poi tavole più complesse, i cosiddetti "viaggi di mani", per permettere alle mani di vagare sui materiali più disparati, stabilendo un percorso di lettura suggestivo e mutevole. Nel Manifesto del tattilismo Marinetti proibisce di colorare le tavole per concentrarsi sull'esperienza fisica ed evitare distrazioni visive.

attività con-tatto!

Come si fa ad affinare il senso del tatto? Potete esercitarvi creando un percorso composto da materiale di recupero su cui "viaggiare" con le mani. Carta, plastica, spugna, ovatta, stoffe, spazzole, piumini, vetro, legno, ferro e così via, infinite varietà tattili da esplorare mettendo in evidenza contrasti e somiglianze. A turno il gruppo nomina un "tattilista" che, con gli occhi bendati, comunica agli altri ciò che sente. L'esperienza di ogni tattilista prevede due momenti: il primo con indosso un paio di guanti (in lana, lattice o gomma) per ostacolare l'immediato riconoscimento del materiale e il secondo a mani nude, per riscoprire il piacere della conoscenza corporea. Scopo dell'esperienza non è tanto indovinare il materiale quanto trovare le parole per descrivere le sensazioni provate al contatto.

attività storie a portata di mano

Il materiale trasmette emozioni e suggerisce ricordi legati a luoghi e situazioni vissute. Marinetti crea un celebre "viaggio di mani" in cui rappresenta la natura dei posti visitati con materiali capaci di evocarne le caratteristiche: utilizza una grattugia, della lana e carta vetrata per descrivere il paesaggio aspro del Sudan, sceglie la seta e il velluto per raccontare l'eleganza della città di Parigi. Per lui l'oceano è un foglio di alluminio liscio, freddo e lucente. Provate a raccontare un luogo scegliendo materiali da incollare su un cartoncino lungo e stretto. Ad occhi chiusi leggete con le dita e condividete il vostro viaggio con gli altri.



Liubov Popova, *Studio per un ritratto*,
1914-1915, Salonico, State Museum of Contemporary Art,
Costakis Collection

Non più muto segno di convenzione, ma forma viva fra forme vive, la lettera può far corpo con la materia della rappresentazione.

Ardengo Soffici

le parole in libertà

I futuristi escogitano un nuovo ruolo per la scrittura che entra da protagonista nell'arte del ventesimo secolo. Mettono sottosopra la lingua e la grafica con gli strumenti propri della stampa: i caratteri, la carta col suo peso e il suo colore, l'inchiostro. Intendono la pagina come campo dinamico in cui esprimere la creatività. Le parole non seguono il rigo ma sono sparpagliate o disposte in modo da ricreare sul foglio forme geometriche e immagini legate al loro significato. Parole, immagini e suoni diventano materia prima per una rivoluzione tipografica che coinvolge attivamente il lettore. Dipinta, disegnata, incollata, stampata i futuristi caricano l'espressività della parola e modificano sia la forma che la dimensione di lettere, numeri e punteggiatura. La scrittura diventa un "disegno" di linee, frecce e punti alla base della grafica moderna e del design.

attività "bd" e il naso è fatto

Con il Futurismo il mondo della scrittura e quello dell'immagine si fondono. Gli artisti usano parole il cui significato è strettamente legato alla loro forma. Provate a comporre un ritratto ritagliando dai giornali lettere e parole con caratteri e dimensioni diverse. Ad esempio per il naso si può usare una grande "L", la parola "naso" scritta in modo da tracciarne il contorno o anche le consonanti "bd" che insieme formano giusto due narici! In questo modo la scrittura diventa sia il mezzo che il risultato della composizione.

attività ogni lettera ha il suo carattere

Scrivete più volte le lettere dell'alfabeto su un foglio di grande formato. Se ci riuscite fatelo velocemente senza staccare mai il pennarello dal foglio. Usate una mascherina – un cartoncino in cui ritagliare una piccola finestra – da spostare lungo il foglio per selezionare i particolari grafici più interessanti. Dentro la mascherina vedrete comparire dei segni astratti che potete copiare e ingrandire su un altro foglio. Usate questi segni come punto di partenza per realizzare un disegno fatto di linee, curve e tratti alfabetici. Riuscite a riconoscere ancora le lettere dell'alfabeto?

progetto di
Servizi Educativi
Laboratorio d'arte

responsabile
Paola Vassalli

a cura di
Francesca Romana Mastroianni
con Laura Scarlata, Caterina Mariani

consigli di lettura
Blume Gra e Laura Scarlata

organizzazione
Elena Fierli

progetto grafico
thewashingmachine.it

info - attività e laboratori

scuola dell'infanzia e primaria
ore 10.00, 11.30
è necessario arrivare 15 minuti
prima dell'orario indicato

ingresso euro 4,00
(gratuito scuola dell'infanzia)

gratuito 1 accompagnatore
ogni 10 ragazzi

attività euro 80,00 per gruppo classe

è possibile accogliere
contemporaneamente due classi
con attività differenziata
massimo 25 ragazzi per classe

Scuderie del Quirinale
via XXIV Maggio 16, 00187 Roma
www.scuderiequirinale.it

prenotazione obbligatoria gratuita
06 39967 200 • dal lunedì al venerdì
dalle 9.00 alle 18.00
sabato dalle 9.00 alle 14.00

consigli di lettura dello Scaffale d'arte

per adulti

Viviana Birolli *Manifesti del Futurismo*, Abscondita 2008
Ester Coen *Futurismo*, Giunti 1998
Enrico Crispolti *Futurismo 1909-1944. Arte, architettura, spettacolo, grafica, letteratura*, Mazzotta 2001
Mario De Micheli *Le avanguardie storiche del Novecento*, Feltrinelli 1989
Claudia Salaris *Dizionario del futurismo. Idee, provocazioni e parole d'ordine di una grande avanguardia*, Editori Riuniti 1996
Ilaria Schiaffini *Umberto Boccioni. Stati d'animo. Teoria e pittura*, Silvana Editoriale 2002

per ragazzi

AA.VV. *Le Futurisme*, rivista DADA n. 141, Mango 2008
AA.VV. *Picasso cubiste*, rivista DADA n. 129, Mango 2007
Gina Abbati *La città delle macchine*, Mazzotta 2004
Elisabeth Amzallag-Augé *Disques, mécanismes et engrenages*, Centre Pompidou, coll. ZIGZART 2008
Milos Cvach, Sophie Curtil *Delaunay. La tour Eiffel*, Centre Pompidou, coll. L'art en jeu 1994
Milos Cvach *Kupka. Autour d'un point*, Centre Pompidou, coll. L'art en jeu 1991
Arianna Di Genova *Boccioni. Alla carica!*, Biancoenero 2008
Sylvie Delpech, Caroline Leclerc *Sonia Delaunay*, Palette 2005
Giovanna Giaume *Futurismo: tutto corre rapido*, Roma, Lapis, coll. L'arte tra le mani 2002
Max Manfredi *Nitrato in velocità. Un dipinto di Fortunato Depero nella Galleria d'Arte Moderna di Genova*, Maschietto 2005
Paolo Marabotto *Pablo Picasso. Dora si è montata la testa*, Lapis, coll. L'arte tra le mani 2000
Catherine Prats-Okuyama *Braque. Femme à la guitare*, Centre Pompidou, coll. L'art en jeu 1996
Shannon Robinson *Cubism*, Creative 2006
Curzio Vivarelli *I fiori fantastici di Giacomo Balla futurista. Come costruirli da questo libro*, Campanotto 2008

siti internet consigliati

www.futurismo.freeservers.com
www.futurismo.altervista.org
www.irre.toscana.it/futurismo/indice.htm
www.artemotore.com/manifesti_futuristi.htm
www.ubu.com/sound/russolo_.l.html
www.youtube.com/watch?v=F_gPxfqLxWc&feature=related
www.youtube.com/watch?v=4LaaphUwAJk&feature=related