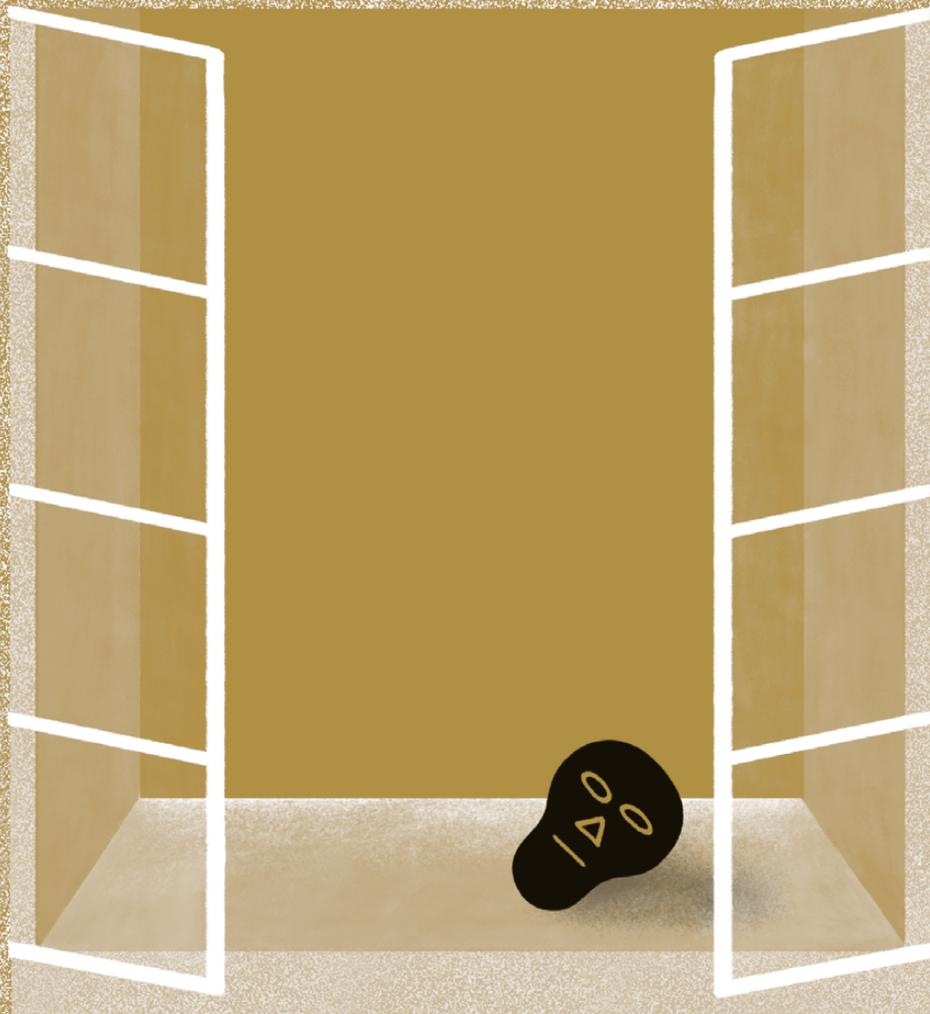


ICÔNES

guida

gioco



Punta della Dogana
Palazzo Grassi
Pinault
Collection

Benvenuti* a Punta della Dogana!

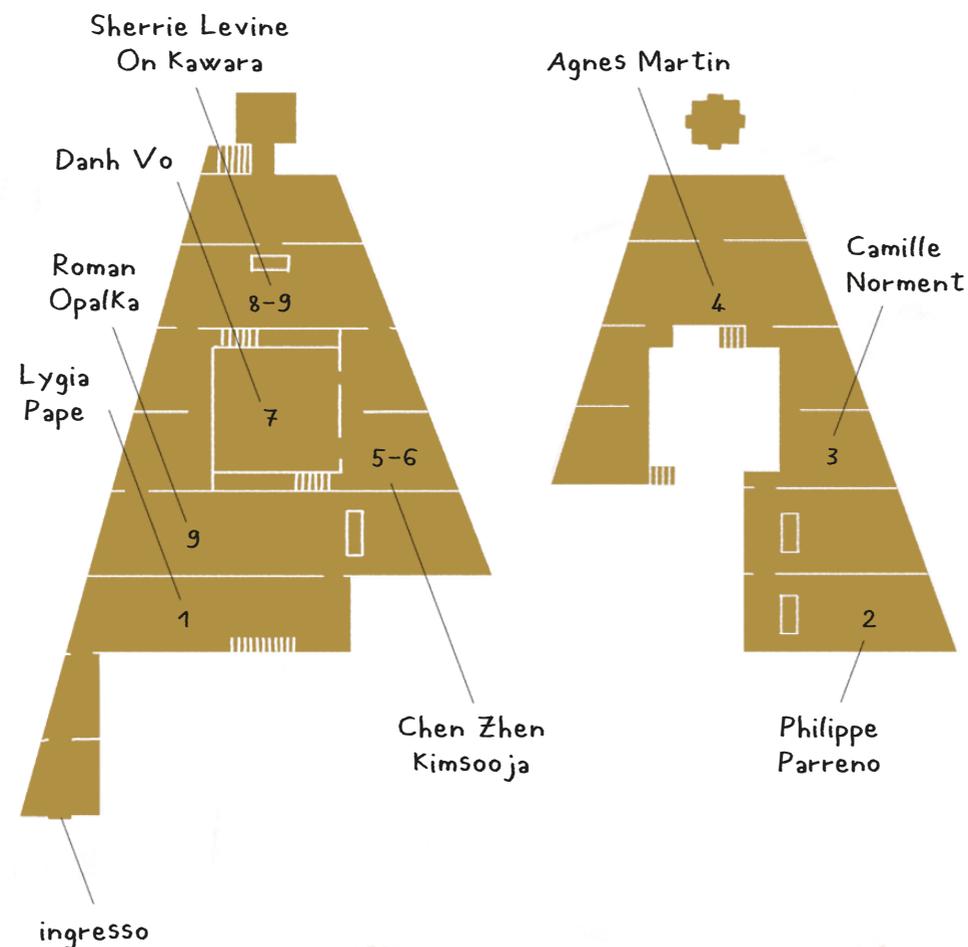
Aggirarti liberamente tra le sale
e osserva con attenzione tutto
quello che ti colpisce.
Siediti pure per terra, se vuoi.

Prenditi il tuo tempo, studia
tutto con calma, goditi le
opere e l'atmosfera di *lcônes*.
E soprattutto... divertiti!

In questa guida ci sono dieci
attività da completare durante
il tuo percorso in mostra.
Usa la mappa per orientarti!

Ti servirà una matita.
Se non ce l'hai,
chiedi in biglietteria.

Piano terra / Primo piano



Che cos'è un'icona?



L'icona è un'immagine sacra del divino. In origine veniva dipinta su tavolette di legno o su lastre di metallo ed era spesso decorata in oro, argento e pietre preziose. Nei luoghi di culto, come segno della sua importanza, l'icona viene spesso nascosta agli occhi dei credenti usando persiane dorate, una tenda scarlatta oppure delle ante di metallo prezioso.

Le opere che vedrai in mostra ricordano le atmosfere sacre delle antiche icone e ci invitano a vivere gli spazi di Punta della Dogana come se fossero un tempio. Le icone sono infatti come finestre che si affacciano sul nostro mondo interiore: prova a concentrarti sulle emozioni che ti ispirano.

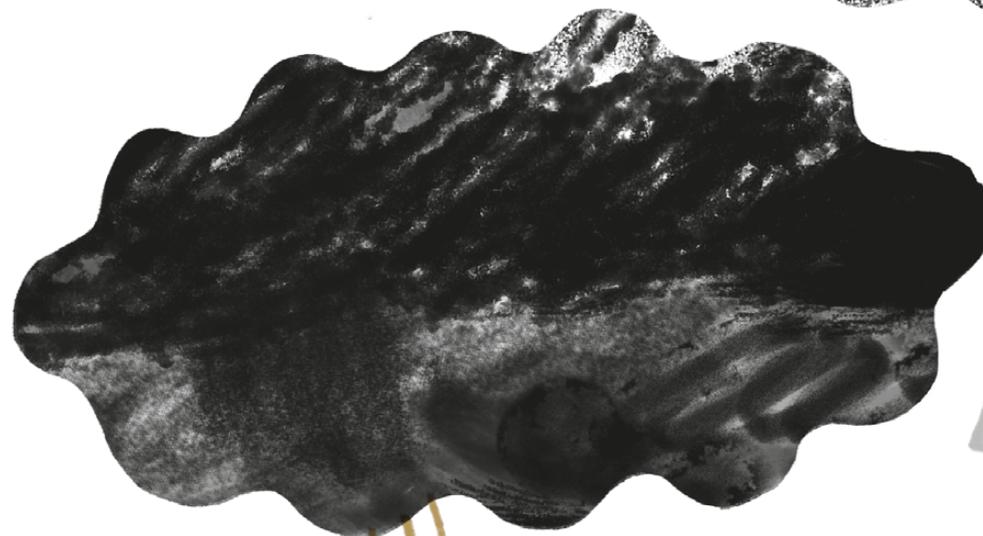
I colori che troverai in mostra e dentro questa Guida-Gioco sono tre: bianco, nero e oro. Prima di iniziare pensa a un oggetto, una parola e un'emozione, ispirati a questi colori e annotali qui.

Oro

Nero

Bianco

1 – TTÉIA 1, Lygia Pape



Meraviglia

Alle volte per fare un'opera d'arte non serve saper disegnare. Certe opere sono infatti realizzate con pochissimi elementi: per esempio nella prossima stanza troverai solo fili d'oro. Sapresti dire qual è l'elemento che rende quest'opera così speciale? Ecco un suggerimento: se manca, è buio.

Hai capito di cosa si tratta?
Ora prova a disegnarla: ci sono
delle nuvole in questa pagina.
Cosa succede quando dietro
alle nuvole esce il sole?



Inquietudine

Le opere di alcuni artisti sono espressione della loro immaginazione e delle loro emozioni. Questo lavoro di Philippe Parreno, per esempio, riporta in vita le *Pinturas Negras* di Francisco Goya, un artista spagnolo che visse tra il Settecento e l'Ottocento. Quando diventò sordo, iniziò a decorare le pareti di casa sua con tinte fosche e soggetti inquietanti: sembravano fantasmi!

Ora, immergiti nel buio.
Ascolta i suoni, guarda i video
e muovi la matita sul foglio
seguendo quello che senti.
Non ti preoccupare del risultato,
qualunque esso sia rappresenterà
i tuoi piccoli fantasmi: prova a
farveli amici.

Calma

Quest'opera ci chiede di ascoltare e ascoltarci.
Si può comunicare in tanti modi, non solo con la voce
e le orecchie. Distenditi sulle panche e prova a sentire
con tutto il corpo le voci che rimbombano nella sala:
ora, fai parte anche tu dell'opera!



Mettiti comodo, guarda fuori,
ascolta e disegna la tua posizione
sulla panchina. Poi associa delle
parole al suono e confrontale
con quelle di chi ti accompagna.



Gioia

Le opere di Agnes Martin sono come delle meditazioni visive. Ogni sua opera è la rappresentazione di un'emozione positiva. Collega liberamente i puntini con delle linee e pensa alla gioia: che forma ha?



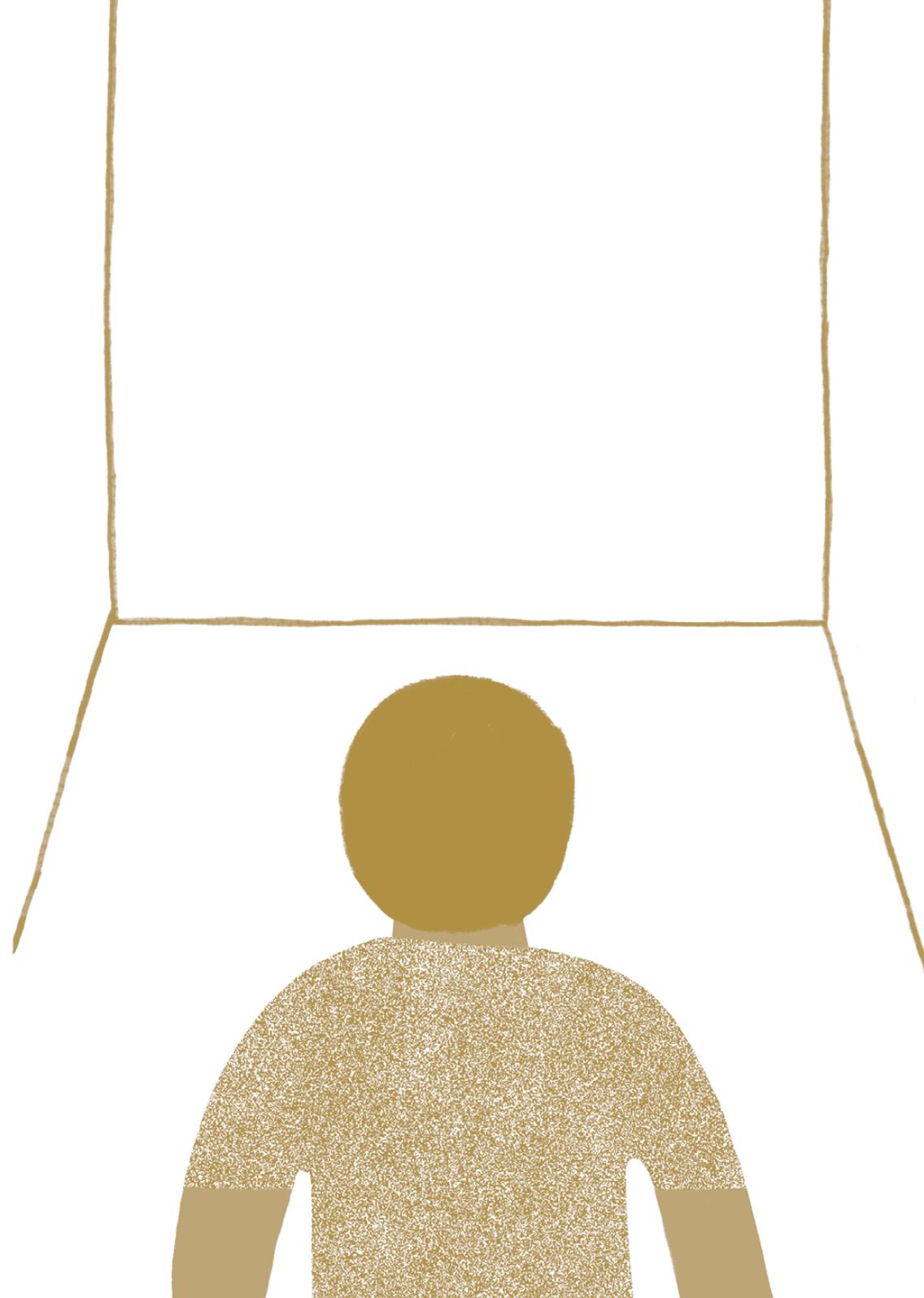
Tranquillità

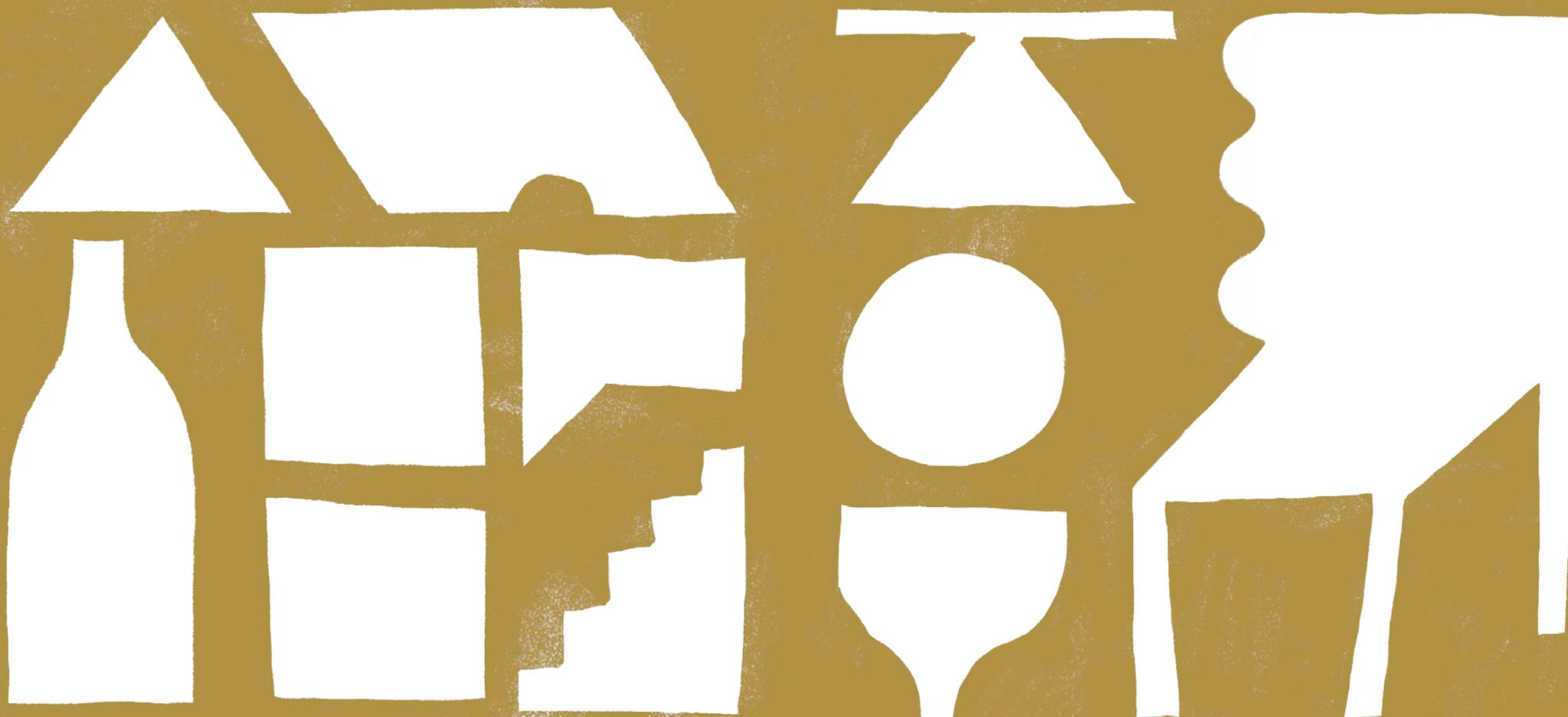
Cosa ti fa sentire a casa? “Casa” può essere un posto, una persona o anche qualcos'altro: disegna la tua casa ideale sopra questa sedia, puoi raffigurarla come meglio credi.

Solitudine

A Needle Woman – letteralmente “La donna ago” – è un video girato in quattro città: Shanghai, Tokyo, Delhi e New York. L’artista è immobile in mezzo alla folla: anche se c’è silenzio e tutto sembra irreale, un filo la lega al mondo e ci fa capire l’importanza delle relazioni e della comunicazione tra noi e gli altri.

Le reazioni dei passanti nelle varie città sono molto diverse. Prova a immedesimarti in Kimsooja, stai immobile in una stanza del museo e vedi cosa succede. Poi disegna la situazione che si crea attorno a te.

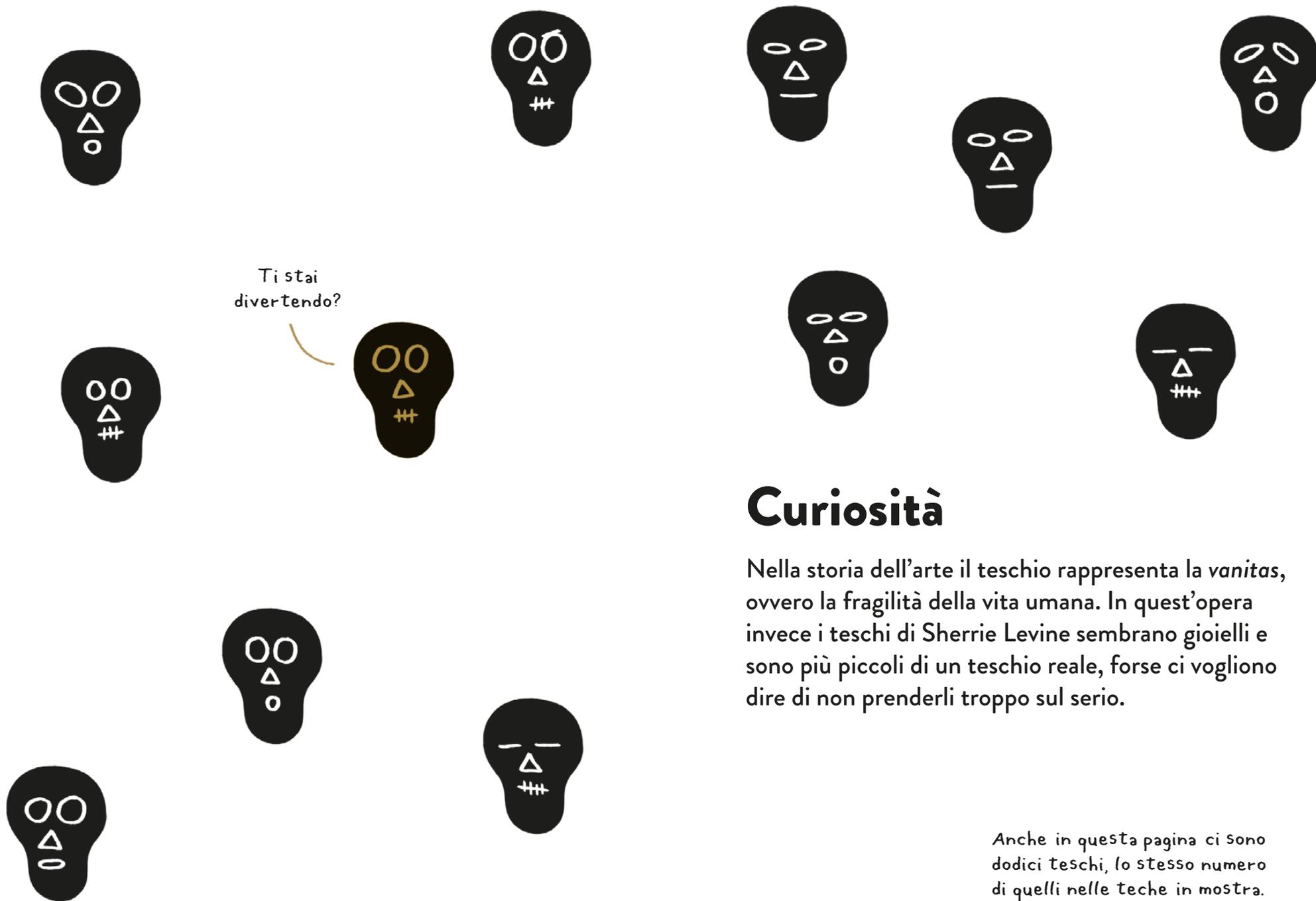




Nostalgia

Quest'opera parla del tempo e delle tracce che esso lascia dietro di sé: cose che c'erano una volta ora non ci sono più. Il sole ha fatto il suo lavoro, sbiadendo i tessuti e creando queste impronte spettrali. Tuttavia, laddove il tessuto era coperto dagli oggetti, la lucentezza originale della stoffa si è conservata, lasciando un'impronta.

Con un po' di fantasia, immagina i dettagli degli oggetti che hanno tracciato queste impronte. Rendili di nuovo vivi e sorprendenti!



Curiosità

Nella storia dell'arte il teschio rappresenta la *vanitas*, ovvero la fragilità della vita umana. In quest'opera invece i teschi di Sherrie Levine sembrano gioielli e sono più piccoli di un teschio reale, forse ci vogliono dire di non prenderli troppo sul serio.

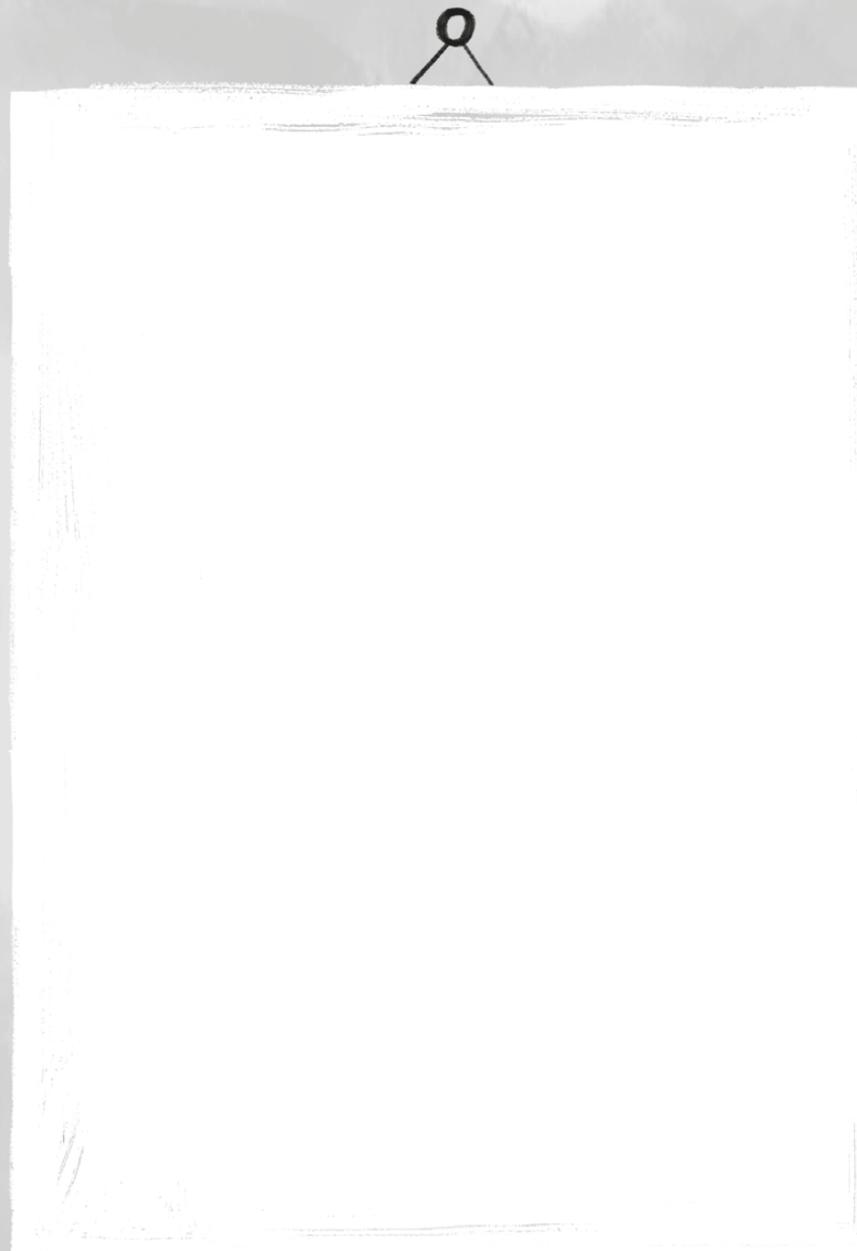
Anche in questa pagina ci sono dodici teschi, lo stesso numero di quelli nelle teche in mostra. Se potessero parlarci, cosa direbbero?

Attesa

Ora mettiamo due artisti a confronto. Queste opere comunicano tra loro perché entrambe parlano di “tempo”. On Kawara e Roman Opalka hanno provato a fermarlo in due modi diversi: Kawara scrivendo la data del giorno in cui eseguiva l’opera e Opalka registrando una serie di numeri sempre più chiari su ogni sua tela e fotografandosi alla fine.



È possibile fermare il tempo?
In un disegno, sì! Fatti scattare
una foto e poi disegna qui il tuo
“io corrente”, ovvero tu in questo
momento. Scrivi sotto la data
della tua visita, alla maniera
di On Kawara.



E le tue emozioni che forma hanno?



La mostra è finita e ormai avrai capito che l'arte è fatta non solo di immagini, ma di qualcosa di più: emozioni, immaginazione, tracce, pensieri, tempo. L'icona è solo il mezzo per accedere a una dimensione diversa, che appartiene a ognuno di noi. Ogni artista ha guardato dentro di sé e l'ha trovata, ciascuno a modo suo.

Che emozioni e che pensieri ha suscitato in te questa mostra? Cerca di descrivere quello che hai provato. Poi dai una forma: se fosse un oggetto cosa sarebbe? E se fosse un colore? Magari ha anche un nome, riesci a trovarlo?

A cura dei Servizi Educativi
di Palazzo Grassi -
Punta della Dogana

Progetto grafico e illustrazioni
Camilla Pintonato

Per informazioni
education@palazzograssi.it