

21 marzo 2020  
30 agosto 2020

# il pianeta che vorrei

Esposizione-gioco interattiva per l'infanzia tra  
natura, architettura ed ecologia.



Espace des  
inventions  
Lausanne

Biriki



Partenaire

+41 91 835 52 54  
ilmuseoinerba@bluewin.ch  
www.museoinerba.com

Riva Caccia 1  
Central Park, 1° piano  
6900 Lugano - Svizzera

Una coinvolgente esposizione interattiva che parla di:  
**Natura** come bene prezioso, indispensabile, da preservare  
**Architettura** come intervento dell'uomo nello spazio e nel tempo  
**Ecologia** come impegno di tutti per la salvaguardia del pianeta.

La mostra accoglie i bambini in un luogo magico, uno spazio sospeso tra sogno e fantasia, dove si rimane rapiti dalla dolcezza e dalla tranquillità dei paesaggi che fanno da sfondo all'allestimento: nuvole, morbide colline, cieli azzurri, prati... ecco la natura che dobbiamo proteggere! Lo sguardo è poi catturato dalla presenza di dieci porte che invitano i bimbi a entrare in un luogo ricco di suggestioni: inizia il viaggio alla scoperta degli immaginari architettonici. I giovani visitatori incontrano storie di architetti, conoscono artisti, monumenti, luoghi, piazze e costruzioni utopiche interagendo con ognuno di questi temi attraverso il linguaggio semplice ed efficace del gioco.

Cosa possiamo fare per salvare il nostro pianeta? È questa la riflessione in cui sono coinvolti i bambini nell'ultima parte del percorso dove si suggeriscono piccoli, semplici gesti quotidiani da condividere in famiglia per contribuire alla salvaguardia del pianeta.

*Esposizione interattiva realizzata dal Museo in erba di Lugano in collaborazione con l' Espace des inventions di Losanna (idea di Mao Fusina). Scenografia di Mirta Lepori (2015).*

*Sezione ecologia (2020) ideata con la collaborazione di Bruna Ferrazzini. Illustrazioni di Samira Margni.*

## indice

- 3** natura e architettura
- 7** ecologia, rispettiamo il pianeta
- 8** attività proposte nell'atelier
- 9** attività in classe
- 9** tariffe
- 9** ringraziamenti

# natura e architettura

Davanti alla scenografia che presenta un'ambiente naturale incontaminato, si introduce un discorso sull'**importanza della natura** per la vita di tutti. Saranno i bambini stessi a individuare nel loro quotidiano tutte le cose belle e salutari che si possono fare nella natura, all'aria aperta.

## 1. ma esiste o non esiste?

Ci sono edifici nel mondo che sono talmente strani che sembra siano inventati, che non possono esistere ma esistono davvero. Ci sono edifici che sono inventati ma che sembrano esistere...

*Gioco: i bambini devono osservare con cura le immagini degli edifici che si trovano davanti e metterle nella casella giusta. Una luce farà sapere se la risposta è esatta.*

**Burj Al Arab**, Dubai (inaugurato 1999).

**Fondation Jérôme Séydoux-Pathé**, Parigi (inaugurata nel 2014), architetto italiano Renzo Piano.

**Guggenheim Museum**, Bilbao (inaugurato nel 1997), architetto Frank Gehry.

**Nakagin Capsule Tower**, Tokio, Giappone (inaugurato nel 1972), architetto Kishō Kurokawa.

**Casa Batlló**, Barcellona. (costruita fra il 1904 e il 1906, Patrimonio dell'umanità dell'UNESCO), architetto Antoni Gaudí.

**Medusa e Mersand** (Tel Aviv 2011) opera di Victor Enrich, artista e fotografo catalano.

**La casa che sorride** (maquette 1974) di Friedensreich Hundertwasser.

**La città sul ponte** (Slow Uprising, progetto per "Parco solare Sud – Calabria" 2010), Ja Architecture Studio, Toronto.

## 2. dov'è finita la Tour Eiffel?

La Tour Eiffel si trova a Parigi, la Statua della Libertà a New York, le piramidi in Egitto, la torre di Pisa in Italia e siamo abituati a vedere questi monumenti sempre in questi luoghi. Ma se si potesse immaginare un monumento in un altro ambiente che cosa succederebbe? La Tour Eiffel su una spiaggia? La torre di Pisa nel deserto? Le piramidi su una montagna innevata o la Statua della Libertà in mezzo a un grandissimo prato? L'immaginazione qui diventa realtà; i bambini provano a mettere alcuni monumenti famosi in luoghi completamente diversi da dove sono stati costruiti.

*Gioco: scegliere un paesaggio e disporre i monumenti.*

**Piramidi**, 2600–2500 a.C., Egitto; **Tempio Maya di Kukulcan**, XI–XIII secolo, Chichén Itzá, (Yucatan, Messico); **Torre di Pisa**, 1173–1350, Pisa (Italia), architetto Diotisalvi; **Castello di Montebello**, XIV–XV secolo, Bellinzona (Svizzera); **Taj Mahal**, 1653, Agra, (India settentrionale), architetti Ustad Ahmad Ma'mur, Nadir al-Asqr e Ustad Hamid; **Sagrada Familia**, 1884 – non ancora terminata, Barcellona (Spagna), architetto Antoni Gaudí; **Statua della Libertà**, 1886, New York (USA), realizzata in Francia dall'architetto Bartholdi, armatura interna in ferro progettata da Gustave Eiffel; **Tour Eiffel**, 1889, Parigi (Francia) progetto Gustave Eiffel; **Empire State Building**, 1931, New York (USA); **Notre Dame du Haut**, 1955, Ronchamp (Francia), architetto Le Corbusier; **Teatro dell'Opera**, 1973, Sidney, (Australia), architetto Jørn Utzon.

### 3. rumori nella città

Vi siete mai accorti di quanti rumori produce una città? Ci sono aerei che sorvolano le case, automobili che suonano il claxon, persone che parlano, moto che fanno un gran rombo quando partono, ci sono i rumori di lavori per strada, delle fabbriche, le sirene dei mezzi di soccorso... Se si ascoltano tutti questi rumori da lontano, si sente un lungo brusio ma se si fa attenzione, se ne riescono a distinguere diversi. I bambini sono invitati ad affacciarsi su una città di notte e a provare a scoprire da dove provengono i rumori che si sentono.

*Gioco: riconoscere i rumori.*

### 4. ci incontriamo in piazza?

In alcuni paesi, anche di piccole dimensioni, è possibile trovare non solamente la piazza principale ma anche altre piazze secondarie. Una volta la piazza principale era quella accanto alla chiesa e serviva per le funzioni e le feste religiose, altre piazze servivano per gli scambi commerciali (mercato) e per l'attività politica. Le piazze sono state pensate perché le persone si possano incontrare, anche per caso, perché si mangi un gelato insieme, perché si faccia il giro in bicicletta... in alcune piazze si gioca a carte, in altre a bocce, in altre ancora si ascolta musica, in alcune ci sono i giochi per i bambini, o le fontane, o anche i monumenti, certe sono fatte di prato, in altre transitano solo tante macchine. Ogni piazza ha una forma propria e tutte (o quasi tutte) hanno un contorno di case.

*Gioco: con i pezzi a disposizione, inventare una piazza, darle una forma e inventare una breve storia.*

**Piazza del Campo**, Siena - **Piazza Anfiteatro**, Lucca - **Place des Vosges**, Parigi - **Millenium Park**, Chicago.

### 5. Gehry architetto scultore

Un architetto dovrebbe saper disegnare bene o benissimo; Gehry ha ammesso di non saper disegnare molto bene. Le sue idee sono fantastiche ma difficilissime da raccontare o disegnare; la soluzione sta nella tecnologia che, unita all'intuizione di Gehry, offre composizioni architettoniche inusuali e mai viste prima. Il punto di partenza degli edifici di Gehry è lo schizzo che evolve e si trasforma in decine di maquettes realizzate con pezzi di legno e plastica piegata. In un secondo tempo il tutto è trasformato in un progetto in 3D.

**Fondation Louis Vuitton, Parigi, 2014.** Il nuovo centro culturale della Fondation Louis Vuitton, dedicato all'arte contemporanea e che ospita anche spettacoli, concerti, cinema, è stato costruito fra il Bois de Boulogne e il Jardin d'Acclimatation a Parigi.

È uno straordinario edificio trasparente, un “vascello nel parco” senza una facciata o un tetto nel senso tradizionale. I volumi interni, bianchi e irregolari, destinati alla programmazione culturale, formano una sorta di iceberg e sono coperti da un involucro, una struttura di vele in vetro. Si ha l'impressione che l'edificio galleggi sulla grande vasca d'acqua che lo circonda. Per questa costruzione, Gehry si è ispirato all'architettura in vetro e metallo in voga a inizio Novecento a Parigi, le Halles, il Grand Palais e le serre (Jardin d'Acclimatation) trovando così un legame con il luogo e un'eredità architettonica. Non mancano, all'interno della struttura giardini sospesi verdeggianti e terrazzi da dove si ha una magnifica vista sul Bois de Boulogne e la città.

*Gioco: fare la maquette di un'architettura nello stile di Gehry e spiegare la sua funzione.*

## 6. Hundertwasser architetto dei colori e della natura

La potenza della natura s'impadronisce di un architetto e lo guida alla ricerca di nuove forme e nuovi significati dell'abitare: Hundertwasser si lascia trasportare in una profonda ricerca dell'organizzazione degli spazi dell'Uomo in rapporto a ciò che lo circonda da milioni di anni, cercando un'armonia tra la saggezza della natura e il nostro viverci al suo interno. Nascono così architetture che tentano di unire artificiale e naturale in un unicum, luoghi naturali che ospitano case e case che ospitano elementi naturali nei luoghi più impensati.

**La Hundertwasserhaus** (1986) si trova a Vienna. È un complesso di case popolari coloratissime, asimmetriche, con il verde anche nei piani alti grazie ai giardini pensili. La costruzione, con alloggi per le persone meno abbienti, corrisponde appieno al principio di Hundertwasser, il quale sostiene che tutti devono vivere in un posto bello. L'architettura è insolita, ricca di forme diverse nella facciata, linee morbide, finestre irregolari, dove il verde naturale dei giardini si mescola con i colori forti del muro e le decorazioni in ceramica. Nei suoi manifesti Hundertwasser dichiara “malate” le città, rivendica il diritto degli individui di riconoscere la propria abitazione dall'esterno e quindi la possibilità di dipingere a piacere i muri attorno alle proprie finestre: per questo ogni appartamento ha il suo colore!

Il progetto di Hundertwasser è stato realizzato in collaborazione con gli architetti Joseph Krawina e Peter Pelikan.

*Gioco: ricostruire la Hundertwasserhaus risolvendo il rompicapo (gioco del 15).*

## 7. case da favola

Quasi tutte le fiabe contengono un'architettura, dalla casa della nonna di Cappuccetto Rosso alle case dei tre porcellini, da quella della strega di Hansel e Gretel al castello dove Cenerentola ha ballato fino a mezzanotte, dal deposito di Paperon de Paperoni alla Pesca gigante di James.

Quasi tutte le fiabe hanno bisogno di un luogo per far abitare i protagonisti o dove far accadere qualcosa di significativo per la storia. L'invito è di provare a unire quattro immagini appartenenti a una possibile storia e immaginare cosa può succedere in quel luogo; se si desidera, si può raccontare la propria storia ai compagni. Case proposte: casa degli gnomi, casa degli Hobbit, castello in Irlanda e casa sull'albero.

*Gioco: scegliere una casa, un personaggio, un animale e una situazione atmosferica e inventare una storia.*

## 8. ma che pazze queste case!

Ci sono persone che non si accontentano di possedere una casa a forma... di casa. Ci sono persone che desiderano vivere in un ambiente che ha le fattezze del loro hobby o del loro animale preferito; ci sono architetti che progettano quindi case a forma di cane, di gatto, di scarpe o di pianoforte... per accontentare ogni gusto particolare e ogni desiderio. La Novelty Architecture (architettura delle novità) propone edifici funzionali, di forme insolite, spesso per scopi pubblicitari, perché attirano l'attenzione, grazie all'insolita forma, sul loro contenuto.

Avete mai pensato in quale forma particolare di casa vi piacerebbe abitare o andare a scuola? Qui alcuni esempi e da oggi in poi la possibilità di ideare case dalle forme più strane e pazze.

*Gioco: ricomporre il libro delle architetture pazze e poi disegnare la casa pazza dei sogni.*

**Casa Gatto.** (Katzenhaus) scuola dell'infanzia nata dalla collaborazione fra l'artista Tomi Ungerer e lo studio d'architettura di Ayla-Suzan Yöndel, 2002, Wolfartsweier (Karlsruhe), Germania.

**Casa Cane.** Dog Park Inn, Cottonwood, USA, hotel costruito nel 1997 dagli artisti Dennis J. Sullivan e Francis Conklin.

**Casa pianoforte.** La Piano House, 2007, Huainan City, Cina, sala per concerti. Progetto: studenti della Hefey University of Technology.

**Casa donna.** Mammy's Cupboard, ristorante, Natchez, Mississippi (USA), costruita nel 1940 dal proprietario di una pompa di benzina per attirare la clientela – (rinnovata nel 1994)

**Casa scarpa.** Haines Shoe House, Pennsylvania (USA) 1948 costruita da un ricco fabbricante di scarpe.

**Casa auto.** (Vogltreiter Auto Residence, 2010) Gnigk, Salisburgo, Austria palazzina bifamiliare, architetto Mark Vogltreiter.

**Casa lumaca.** Sofia (Bulgaria), costruita dall'architetto Simeon Simeonov 2008.

**Casa capovolta.** Szymbark (Polonia) costruita dall'uomo d'affari Daniel Kzapiewski nel 2001.

## 9. la macchina del tempo

Questo gioco si presenta come una linea del tempo: i bambini sono invitati a rimettere ordine fra le architetture che si trovano davanti, sistemandole cronologicamente, dalla più vecchia alla più recente.

*Gioco: riordinare edifici e monumenti sulla linea del tempo. Se la risposta è esatta, si accende una lampadina colorata.*

**Stonehenge.** Sito neolitico (2500 – 2000 a.C.), Amesbury, Wiltshire (Inghilterra).

**Partenone.** Tempio greco (447 - 438 a.C.), Acropoli di Atene (Grecia).

**Colosseo.** Anfiteatro romano (69 – 79 d.C.) Roma (Italia).

**Castello di Fénis.** Maniero medioevale (1200 circa), Valle d'Aosta (Italia).

**Palazzo Ducale Venezia.** Sede dei Dogi (812 e cambiamenti in epoche successive), Venezia (Italia).

**Porta di Brandeburgo.** Porta in stile neoclassico (1788), architetto Carl Gotthard Langhans, Berlino (Germania).

**Centre Pompidou.** Museo e centro espositivo e culturale (1977), studio d'architettura "Piano & Rogers", Parigi (Francia).

## 10. Cine-città

In questa porta i bambini si confrontano con l'immaginario cinematografico. Delle 4 città scelte, solo una può risultare più facilmente riconoscibile: come un'occasione per far emergere le sensazioni che un bambino prova dinanzi alle immagini che provengono dai film.

Si chiederà pertanto di attribuire un personaggio a ogni immagine e poi di dichiarare quale delle città sceglierebbe come immaginario luogo di vita e quale invece non lo attrae per nulla cercando anche di fornire una motivazione. Sarà così possibile giocare sia sulle associazioni (personaggio/luogo) sia sulle sensazioni personali. *(modulo ideato da Giancarlo Zappoli)*

## ecologia, rispettiamo il pianeta

L'ultima parte del percorso invita i bambini a riflettere su temi attuali e fondamentali e li sensibilizza in maniera semplice ai problemi che affliggono il pianeta. L'obiettivo è di parlare ai giovanissimi di rispetto della natura e d'infondere un senso di responsabilità, dando suggerimenti su come intervenire con piccoli ma significativi gesti, nella salvaguardia della Terra. A quali rischi andiamo incontro e come possiamo arginare i fenomeni che ci privano lentamente della meraviglia della natura?

Desideriamo che i bambini, adulti di domani, possano dare il loro contributo, anche in famiglia, per un pianeta migliore.

Un breve filmato con illustrazioni di Bruna Ferrazzini ([www.biriki.ch](http://www.biriki.ch)) mostra ai bambini il pianeta che tutti vorrebbero: seguendo il racconto di due simpatici personaggi, Biriki e il coniglietto Nilly, i bambini partono alla scoperta di alcuni preziosi consigli da seguire per rispettare l'ambiente.

## 1. ogni cosa al suo posto!

Un grande contenitore di rifiuti da smistare nei cestini giusti per capire l'importanza della raccolta differenziata.

## 2. ecologia al cubo

Giocando con le immagini proposte su dei morbidi cubi colorati i bambini, anche più piccoli, confrontano i comportamenti opposti da seguire o da evitare per salvare il pianeta.

## 3. un mare... di plastica

I bambini, passando attraverso un tunnel di materiali diversi, sperimentano la sensazione di un mare pulito e quella di un mare inquinato, comprendendo soprattutto il problema della plastica nei mari e del pericolo per i pesci e gli altri animali marini. Capiscono che gli oceani sono un'immensa e preziosa riserva d'acqua blu da preservare.

## 4. per fare un albero... ci vuole un seme

Momento di riflessione finale. Ognuno prende un sacchettino di semi da piantare dove desidera (a casa, scuola, in città...).

# atelier

## attività proposte

### > Facciate a colori (SI-SE)

Fantasia, natura e colori si uniscono in agglomerati a "misura di bambino"!

Artista di riferimento: Hundertwasser

### > La mia pazzia scuola! (solo SE)

Come dovrebbe essere l'architettura della scuola che il bambino sogna? Ispirandosi alle "Case pazze" gli allievi disegnano il loro edificio scolastico.

### > Non buttarlo, inventa!(solo SE)

Pescando dalla "scatola magica" un oggetto riciclato a caso, cui daranno nuova vita, i bambini potranno far nascere buffi personaggi, paesaggi, forme che potranno decorare, colorare in modo unico e personale.

### > L'arte che non ti aspetti (solo SE II° ciclo)

Gli allievi si dividono in gruppi e creano diverse installazioni con materiali di recupero. Tracciano poi sul foglio solo il contorno della composizione che diventa il punto di partenza che dà vita a nuove e sorprendenti immagini

Artista di riferimento: Tim Nobel e Sue Webster



## museo in classe

- > L'arte di... rispettare la natura (SE)
- > Arcimboldo, ritrattista della natura (SI)
- > Il mio libro illustrato (SI - SE)
- > Progetti e approfondimenti à la carte (SI - SE)

## è primavera!

### Artinbosco: alla scoperta della Land Art nei boschi della Capriasca

Una divertente passeggiata per scoprire le installazioni realizzate con materiali naturali nel bosco di San Clemente. Momenti di osservazione, interazione, narrazione accompagnati da un'animatrice e atelier creativi nella natura. Partenza dalla scuola dell'infanzia di Vaglio.

**In collaborazione con l'Associazione Artinbosco.**

### giornata fra arte e scoperta della città

In collaborazione con il progetto didattico "Alla scoperta di Lugano" di Romina Poretti e Maria Brasi, proponiamo una giornata a Lugano che comprende l'attività al Museo in erba (2 ore) e una particolare visita guidata alla città, su misura per SE e SI nel centro storico.

## tariffe

- Visita alla mostra interattiva e atelier: 2 ore Fr. 150.-
- Visita alla mostra: 1 ora Fr. 80.-
- Visita alla mostra + atelier + 3 incontri in classe (materiali compresi): Fr. 520.-
- 3 incontri senza visita: fr. 450.-
- Artinbosco: Fr. 150.-
- Giornata fra arte e scoperta della città: Fr. 290.-

## ringraziamenti

Con il patrocinio della Città di Lugano

Sponsor principale: AIL - Aziende industriali di Lugano

Con il sostegno di BancaStato