

Le macchine di Tinguely e Il magico mondo degli oggetti

Esposizione interattiva realizzata da Roland Besse
- Espace des inventions, Losanna (Le macchine di
Tinguely) e il Museo in erba (Il magico mondo degli
oggetti).

1 settembre 2021
30 gennaio 2022



La doppia esposizione interattiva coinvolge i bambini nell'universo affascinante, cicolante e strano delle macchine-sculture di Jean Tinguely, maestro dell'arte in movimento, e nel meraviglioso mondo degli oggetti nelle opere di Joseph Cornell, Tony Cragg e Daniel Spoerri. Un'occasione imperdibile per scoprire i segreti del riciclo nell'arte in una divertente "officina della creatività".

il percorso

parte 1: Le macchine di Jean Tinguely

«Costruisco delle macchine che non servono a niente. Mi diverto a fare ciò che voglio e le faccio diventare imperfette e non produttive».

Jean Tinguely da Cnac-Magazine, gennaio 1989

La prima parte del percorso, ricca di stimoli multidisciplinari, svela alcuni segreti delle opere dello scultore svizzero, grazie a video, giochi di luce, colori e suoni, ingranaggi e manovelle che creano effetti sorprendenti. Le sue macchine in movimento e l'utilizzo dei rifiuti riciclati ad arte suscitano lo stupore e la curiosità dei più piccoli.

“I bambini affrontano le opere di Tinguely come un gioco. Ma non fraintendiamoci: per loro giocare è una cosa seria. Jean Tinguely ha ridato un senso ai rifiuti della nostra società consumistica, spesso divertendosi con il loro vero significato. Anche i bambini si divertono con gli scarti (un pezzo di legno, una scatola...). Gli assemblaggi, nella loro fantasia, diventano costruzioni magnifiche (bacchette magiche...). C'è un vero e proprio incontro a livello creativo fra i bambini e Jean Tinguely” (Roland Besse, ideatore della mostra).

La faccia di Tinguely

Un momento introduttivo per conoscere l'artista, il suo simpatico viso e i momenti più importanti della sua vita.

Un pomeriggio con Jean, 1937 – 39

Tutto inizia in un bosco vicino a Basilea... A 12-13 anni Jean trova spesso rifugio nei boschi dei dintorni di Basilea dove si dedica alla lettura e alla costruzione di ruote di legno che fa muovere grazie alla corrente di un ruscello. Ama la foresta e i suoi suoni: i mulini sonori sono le sue prime invenzioni, costruzioni fragili ma che funzionano a volte per mesi.

Un breve filmato mostra un ragazzino che, come Tinguely, costruisce un piccolo mulino sonoro in un ruscello: girando una manovella si attiva il mulino che crea un rumore.

Jean il mago (Volume virtuel n. 1, 1955)

Arte cinetica: le forme si mettono in movimento. Jean Tinguely fa sparire gli oggetti, come per magia, facendoli girare molto velocemente. Al loro posto appaiono nuove forme. I bambini, girando rapidamente le manovelle, sono invitati a far sparire la borsetta e a trasformare un filo di ferro in una nuova forma.

Jean davanti (Méta-Malevich, 1954)

Tinguely realizza dei quadri in rilievo con delle parti mobili geometriche, bianche o colorate, su uno sfondo nero.

Anche i bambini possono animare il bassorilievo muovendo le parti bianche.

Jean dietro (Méta-Kandinsky IV, 1957)

Nell'universo di Tinguely il meccanismo dell'opera è spesso visibile e ne fa parte integrante. Molte "macchine-sculture" sono composte da ruote collegate da cinghie. Questo modulo mostra cosa c'è dietro l'opera precedente. I bambini possono creare una loro "Meta-macchina" modificando il percorso della cinghia che fa da motrice.

Jean, i suoi amici e le luci (Eclairage à Kyoto, 1987)

Jean Tinguely collabora con diversi amici artisti e realizza alcune opere con loro. Fra questi: Bernard Luginbühl, scultore bernese; Yves Klein artista del gruppo dei Nuovi Realisti; Niki de Saint Phalle, sua seconda moglie con cui ha realizzato molte opere; Eva Aeppli, artista e sua prima moglie.

Tinguely crea sculture luminose per arredare alcuni caffè, a Kyoto in Giappone, ma anche a Zurigo (Café zur Munz) e Losanna (Café dell'Hotel Palace).

Collegando l'opera con il nome dell'amico artista con cui ha collaborato, si accendono le luci colorate di un divertente lampadario ispirato a Tinguely.

Jean e il caso (Eléments détachés – Relief Méta-mécanique, 1954)

Tinguely introduce la casualità nelle sue opere e utilizza diversi tipi di ruota.

Fra gli ingranaggi proposti, uno non appartiene a Tinguely: si tratta delle ruote dentate che hanno un movimento troppo regolare.

I bambini, dopo aver individuato i diversi tipi di ruota, mettono in moto una macchina con ingranaggi che producono effetti imprevedibili.

Pronto, pronto Jean... ci sono novità (Radio WNYR 1962)

Biciclette, motori, aerei, radio... tutte le macchine che Tinguely si ritrova fra le mani finiscono con l'essere smontate. Jean ama divertirsi e utilizzare oggetti della vita di tutti i giorni. In questo caso utilizza i meccanismi interni di una radio, assemblati in modo libero, per studiare il rapporto fra il suono e la scultura. Mettendo in funzione il meccanismo nasce un allegro frastuono. I bambini possono registrare la loro voce sopra il rumore di fondo e poi ascoltarla.

Jean disegnami un'opera d'arte! (Méta-Matic n. 10, 1959)

Dopo il suo apprendistato di decoratore, Tinguely si iscrive alla scuola di arti applicate di Basilea. Le sue "macchine per disegnare" prendono un po' in giro il mondo dell'arte e degli artisti. Méta-Matic è una macchina che disegna da sola: basta mettere un foglio bianco, scegliere un colore e girare la manopola cambiando la velocità e nascono disegni ogni volta diversi. I bambini scoprono il funzionamento della Méta-Matic e realizzano un disegno astratto.

Jean e l'acqua (Dettaglio della Fontana Stravinsky di Parigi, 1983)

Tinguely ama molto l'acqua in movimento e realizza diverse fontane in Svizzera (Basilea, Friburgo) e all'estero, come la Fontana Stravinsky di Parigi (nella foto). Collegando i tubi con i nomi delle fontane, la macchina immersa nell'acqua, si metterà in moto.

Jean fa esplodere (Etude pour une fin du monde n. 2, 1962)

Tinguely realizza diverse opere che poi fa esplodere o che si autodistruggono. La foto mostra una di queste opere nel momento della sua esplosione nel deserto. Così oltre all'ombra, la luce e il movimento, ecco che Tinguely offre al suo caro pubblico anche il fumo e i suoi odori.

I bambini costruiscono una loro installazione con scatole di latta che poi fanno "esplodere" tirando una catena.



Jean fa dondolare (La dernière bascule, 1991)

Tinguely ama realizzare sculture che dondolano. Sono opere che dimostrano la volontà dell'artista di dare nuova vita a oggetti di recupero, destinati alla distruzione, attraverso il movimento e la collocazione in un contesto nuovo. Mettendo in moto il modello della scultura i bambini vedono danzare una bambola.

Jean reinventa la ruota

Anton-Heinrich Müller (1865 – 1930) artista francese autore di enormi macchine fatte di ruote, sbarre e fili di ferro e Alexander Calder (1898 – 1976) artista conosciuto per i suoi Mobiles sono stati un'innegabile fonte di ispirazione per Tinguely. Lui predilige le ruote che non girano in tondo ma che hanno movimenti bizzarri.

Con gli elementi a disposizione e seguendo le istruzioni per il montaggio i bambini imparano i principi dei movimenti "a dondolo" delle ruote di Tinguely.

Jean fa rinascere (La vache suisse, 1990)

Nel 1957 Tinguely ha un grave incidente d'auto; nel 1986 soffre di problemi cardiaci. Il tema della morte è sempre più presente nelle sue opere attraverso teschi o pellicce di animali. Ma, nelle sue sculture, grazie al movimento, questi elementi passano da uno stato cupo a uno ludico e divertente: rinascono a nuova e insolita vita.

I bambini girando le manovelle a diverse velocità regalano nuova vita a una pelliccia e a un teschio di animale.

Jean e l'ombra (Le soleil, 1986)

Dal 1960 Tinguely inserisce a volte luci "spot" o proiettori nelle sue opere: i giochi con le ombre e la luce gli permettono di realizzare delle opere immateriali. In effetti, le ombre proiettate sui muri diventano più importanti dell'opera stessa.

Muovendo un anatroccolo illuminato da un faretto i bambini osservano i giochi della sua ombra ingigantita.

Jean e il colore (Méta – Harmonie – Disloquer, 1987)

Fra il 1945 e il 1950 Tinguely si dedica anche alla pittura ma non riesce a terminare le opere: il movimento nell'arte è per lui fondamentale.

Più tardi, realizza altre opere su tela, influenzato nell'uso dei colori da Niki de Saint Phalle, sua compagna di vita dal 1960. Nel dipinto che si osserva in questa postazione, molto colorato, ci sono tanti ingranaggi: potrebbe essere uno schizzo per una delle macchine-sculture di Tinguely formate da ruote collegate fra loro da cinghie.

I bambini sono invitati a ricostruire il dipinto collocando al posto giusto alcune ruote mancanti.



Il filmato (Méta – Harmonie – Disloquer, 1987)

Un breve video presenta tre opere monumentali di Tinguely:

Le Cyclop a Milly-la-Forêt / La fontana di Basilea / La Fontana Stravinsky di Parigi

parte 2: Il magico mondo degli oggetti: Tinguely, Cornell, Cragg, Spoerri

I bambini sono introdotti al mondo degli oggetti nell'arte da una postazione-gioco dedicata all'installazione *Heineken* di Jean Tinguely, artista che hanno imparato a conoscere nella prima parte del percorso.

Poi, scoprono altri tre artisti che mettono l'oggetto al centro della loro opera: Tony Cragg e i coloratissimi collage di piccoli oggetti; Daniel Spoerri e gli insoliti "Quadri trappola"; Joseph Cornell e le sue scatole "raccontastorie".

La mostra può essere un punto di partenza per parlare in classe dei movimenti artistici come Dada, Pop Art o Nuovo Realismo. Sperimentando in modo ludico, i bambini si avvicinano a un'arte moderna allegra e ironica che parla un linguaggio simile al loro e sono stimolati a coltivare le loro idee e la loro creatività anche dopo la visita creando installazioni con oggetti di recupero che accompagnano la loro vita quotidiana, a casa e a scuola.

> Jean Tinguely: *Installation Heineken* (1986)

Tinguely è conosciuto soprattutto per le sue macchine inutili, ma ha anche dipinto quadri ricchi di colore che ricordano il movimento delle ruote. In questa scatola su uno sfondo realizzato a tempera e smalto, Tinguely raccoglie vecchi giocattoli ispirati ai cartoni animati degli anni '80 (Pantera rosa, Snorky...), ritagli di libri illustrati e tante macchinine che ricordano la sua passione per la Formula 1. Questa installazione ricorda le "bacheche" dove i bambini raccoglievano i loro piccoli oggetti da collezione negli anni '80.

Gioco

Osservare l'installazione di Tinguely e riconoscere i giocattoli che appartengono ancora oggi all'universo dei bambini. Provare a indovinare una delle passioni dell'artista in base agli oggetti presenti nell'opera. Scegliere uno sfondo e creare la propria installazione *raccontastorie* con i materiali a disposizione.



© Artrust, Collezione privata

> Tony Cragg: *Spectrum* (1979)

Cragg realizza le sue opere utilizzando scarti industriali, rottami, materiale trovato sulle spiagge, utensili, frammenti di oggetti usati e abbandonati, a volte rifiuti che recupera e presenta in modo completamente nuovo offrendo al nostro sguardo stupore e meraviglia. Nel suo studio, simile a una piccola fabbrica, l'artista sceglie, raccoglie e riordina i materiali a seconda delle caratteristiche. Lavora come uno scienziato, studia le infinite possibilità di combinare gli oggetti più disparati che assembla con la massima cura: tutto viene trasformato, creando immagini e opere che ci parlano di ciò che l'uomo produce e di ciò che getta dopo aver consumato.

"Spectrum" è una composizione realizzata con innumerevoli parti in plastica prodotte industrialmente, disposte secondo i colori dell'arcobaleno. Cragg compone un'immagine astratta che allo stesso tempo dirige la nostra attenzione sul potenziale visivo degli oggetti.

Gioco

Osservare l'opera di Cragg con la lente d'ingrandimento e cercare di riconoscere gli oggetti che l'artista ha utilizzato e poi, con la tavola luminosa, provare a ricreare una composizione come la sua, con i materiali colorati trasparenti a disposizione.

I materiali (di recupero) sono usati al posto dei colori tradizionali ma servono allo stesso scopo: disegnare un arcobaleno scegliendo le diverse tonalità e gradazioni.

> Daniel Spoerri: *Sevilla Serie Nr. 29* (1991)

Spoerri realizza le sue opere utilizzando in modo nuovo e sorprendente gli oggetti quotidiani. Per creare i suoi *Quadri-trappola*, organizza pranzi e cene speciali nel suo ristorante a Parigi o nelle più importanti gallerie d'arte di tutto il mondo.

Nel Ristorante Spoerri si va per mangiare, incontrarsi e conversare d'arte ma certe volte succede qualcosa di inaspettato: lo "chef Daniel" entra all'improvviso ed esclama ad alta voce "Stop, rien ne va plus!". Tutto si ferma e il pranzo è sospeso; i tavoli devono essere lasciati come sono in quel preciso istante. Gli oggetti sono fissati dall'artista con la colla et voilà... l'opera è realizzata!

Il pubblico assiste tra stupore e incredulità alla creazione.

All'inaugurazione della mostra, che si svolge in seguito e nello stesso ristorante, i *Quadri-trappola* si possono ammirare ribaltati di 90 gradi e appesi alle pareti.

Le opere di Spoerri raccontano delle storie, parlano della vita di persone a noi sconosciute ma che possiamo divertirci a immaginare osservando con attenzione oggetti e dettagli.

Gioco

Realizzare un *Quadro - trappola* fissando gli oggetti a disposizione in una cornice coperta di plastilina, appenderlo e raccontare la storia del pasto e dei commensali.

> **Joseph Cornell: *Soap Bubble Set*** (1940)

“Cornell raccoglieva tutto... qualunque cosa scatenasse la sua immaginazione o incantasse i suoi occhi. Custodiva la sua collezione nella sua stanza, poi nel fienile. Anche sua madre gli regalava ogni tanto qualche oggetto che potesse stupirlo: una biglia, un amuleto, una pipa per le bolle di sapone. Anche il padre portava sempre a casa qualcosa per il piccolo Joseph: ciottoli di forme strane, ali di farfalla, spartiti di canzoni dimenticate.

Raccoglieva cose in base ai ricordi e alle sensazioni: dopo aver visto uno spettacolo di Harry Houdini che si liberava dalle catene in una cassaforte di ferro, legò una pagnotta in una vecchia cassaforte arrugginita che aveva trovato fra i rottami.

Un giorno, una vecchia signora si trasferì nel quartiere con il suo pappagallo: una piuma scivolò dalla gabbia e Cornell la prese in mano, sentì il fruscio delle palme, il sale del mare sulle labbra.

Dopo la morte del padre, Cornell si rifugiò tra le sue cose, si perse nella sua collezione e a un certo punto si accorse che gli oggetti stavano bene insieme: sembrava che fossero sempre appartenuti l'uno all'altro. Ali di farfalla con la testa di una bambola, spartiti che uscivano da una pipa per le bolle di sapone...Qualche giorno dopo, Joseph distribuì dei biglietti d'ingresso ai membri della famiglia che, entrando nel fienile, rimasero senza parole: decine di oggetti qualsiasi erano stati assemblati, assortiti, disposti in un modo che li rendeva meravigliosi.” (Da C. Fleming, G. Dubois, *La collezione di Joey*, orecchio acerbo, 2019).

L'aspetto evocativo dell'opera di Cornell è molto importante. Le sue scatole sono luoghi dove si custodiscono i segreti, dove le cose improbabili si incontrano. Gli oggetti rimandano ai ricordi e al vissuto personale di ognuno e assumono una valenza simbolica.

Gioco Creare una “scatola poetica” per raccontare una storia. Si parte da un'immagine o da una musica selezionata in modo casuale girando una piccola ruota della fortuna. Si aggiunge poi uno sfondo e si collocano altri elementi all'interno della scatola per completare l'opera: ed ecco una storia fatta di oggetti, materiali, suggestioni... e non di parole!

E per finire... una cartolina per gli amici!

Jean Tinguely: *Lieber Hans* (1987)

Tinguely ama molto scrivere delle “lettere-disegno” per comunicare e divertire i suoi amici. Capita a volte che un disegno, uno schizzo di ingranaggio si trasformi in lettera.

I bambini sono invitati a scrivere una cartolina ai loro amici, nello stile di Tinguely, con colori, parole e collage di piccoli materiali!

atelier

| attività proposte

Scuola dell'infanzia

> Saluti da Jean!

Una cartolina creativa con collage di ritagli, colori e materiali per ricordare e condividere le emozioni dei bambini sull'artista e sulla mostra.

NB. La durata dell'atelier per la SI va da 30 a 60 minuti in base alle esigenze delle sedi/sezioni (trasporti, ecc...).

Scuola elementare

> Ingranaggi a ruota libera!

Ruote, rotelle e nastri con tecniche diverse e materiali di recupero per creare divertenti ingranaggi.

> Méta-matic

Atelier esperienziale tra disegno e movimento: con il corpo e con particolari strumenti a disposizione, i bambini realizzano disegni astratti che assemblano poi in una variopinta composizione collettiva.

NB. La durata dell'atelier per la SE è di 60 minuti ma può essere abbreviato in base alle esigenze delle sedi/sezioni (trasporti, ecc...).

tariffe

- Visita alla mostra interattiva e atelier: 2 ore Fr. 150.-
- Visita alla mostra: 1 ora Fr. 80.-
- Attività in classe (vedi allegato)

ringraziamenti

Con il sostegno e patrocinio della Città di Lugano

Sponsor: Coop Cultura – AIL – Fondazione Fidinam – BancaStato