

MATIA CHINCARINI CON LUDOTIPO

presenta

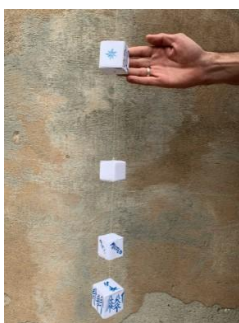
IO, L'ARTE e la NATURA in GIUOCO

Matia Chincarini è artista visivo attivo nel settore dal 1998 con un percorso di studi nelle Belle Arti, di esposizioni in ambito dell'arte contemporanea e nella pedagogia per bambini e per adulti. Sta continuando gli studi nell'arteterapia.

Ludotipo è la sua modalità didattica in cui utilizza il gioco come mezzo per creare esperienza, comunicazione ed introspezione. Ciò che non può essere spiegato attraverso le parole viene fornito con i meccanismi ludici e la bellezza dell'arte. Un modo per aprirsi ad un nuovo punto di vista.

Collabora in diversi progetti con associazioni e istituzioni scolastiche volti alla terapia, alla cultura e alla modalità ricreativa. Tra i più recenti:

“Disegnare il futuro” della fondazione S. Zeno operando con le scuole Primarie e Secondarie di Verona
“Oponopon” e “Pista cifrata” progetti artistici in collaborazione con la didattica del MaRT di Rovereto
“Giokai” in collaborazione con l'associazione “Indipendenze”, supporto alla patologia del gioco d'azzardo
“Linguaggio aperto” con l'associazione “Continuando a Crescere”, nell'ambito dell'autismo infantile



Primo incontro

Conoscenza del conduttore attraverso i giochi pensati da Ludotipo in serie limitata
GIUOCHIVIVILUDOTIPO

SETTIMO CIELO

Settimo cielo è un giuoco artigianale con materiale di riciclo, un giuoco da costruire, un giuoco didattico che serve a confrontarsi con temi archetipici, a capire se stessi e il proprio percorso.

Settimo Cielo è nato da un'opera d'arte creata nel 2000 che, trasformata, è diventata un giuoco poetico, leggero ed evolutivo. Settimo Cielo ha 7 fogli da ritagliare con cui avvolgiamo 7 cubetti di legno.

Sui fogli scriviamo dei desideri o degli obiettivi. Poi con del filo e degli anellini a vite li collochiamo uno sopra l'altro e li appendiamo formando una colonna. Quando ruotiamo uno dei cubetti appesi tutti gli altri si attivano in un moto collettivo. Il movimento aiuta così la realizzazione dei desideri e a salire al Settimo Cielo ...come quando cadono le stelle cadenti. Per completare Settimo Cielo andiamo a disegnare, colorare e scrivere l'esterno dei cubetti con un tema specifico come la natura o la famiglia, il futuro o la storia.

COPIA DELLA COPIA

Copia della copia è il giuoco del telefono senza fili in una versione da disegnare realizzato con materiali di riciclo. Copia della copia è caratterizzato da elementi artistici: è un nuovo modo di giocare attraverso la bellezza. Copia della copia è un giuoco che nasce pensando a uomini primitivi e al loro modello stilistico. Pensiamo alla creazione di un vaso in una società primitiva: esso subiva mutamenti passando di mano in mano, di villaggio in villaggio, di continente in continente. Ogni uomo imitava quel segno ma nasceva in luoghi e condizioni differenti, viveva diverse esperienze, possedeva una conoscenza ed una capacità tecnica personale. Tutte queste ed altre variabili portavano il vaso iniziale ad un considerevole cambiamento nel suo percorso. Il meccanismo rimane oggi lo stesso nell'uomo ed è presentato nella Copia della copia come un processo in forma di giuoco grafico. Ogni copia è un procedimento finito e un divenire nello stesso tempo. Il risultato è interessante per il cambiamento che mostra sottili vibrazioni dell'animo umano. Partecipano 19 giocatori di tutte le età. Il giuoco è composto da un album ad anelli metallici con 20 cartoncini, una copertina e una copia di un'opera d'arte.

Per giocare a Copia della copia servono pochi strumenti grafici e pittorici (matita, penna, pennello, tempera, acqua, pennarelli). Il primo giocatore copia l'opera proposta a sinistra sul foglio vuoto a lato.

Una volta finita la copia giriamo il foglio da cui abbiamo copiato lasciando scoperta solamente l'ultima copia disegnata. E così via per ogni copia, tutti gli altri giocatori, uno alla volta, fanno lo stesso fino alla fine dell'album per poi vedere tutti insieme le evoluzioni delle copie. Copia della copia è disponibile in 3 versioni con diversi soggetti grafici o pittorici copiati dal mondo dell'arte.

Secondo incontro

DANZA A POIS

Laboratorio ludico didattico in cui i partecipanti sono spinti a ricreare tutti assieme il dipinto "La dance" di Henri Matisse. Si tratta del giuoco dei puntini, chiamato anche "La pista cifrata". Il progetto è stato presentato nel 2014 al CRAC di Cremona, Centro Ricerche Arte Contemporanea presso il Liceo artistico Bruno Munari. I materiali forniti sono un pannello di carta di più di 3 metri per 2 suddiviso in 40 sezioni con pennarelli di 3 colori diversi. L'attività per ogni partecipante è completare una o più delle 40 parti seguendo i puntini. È una condivisione che apre nuove prospettive su come si fruisce e come si partecipa ad un'opera d'arte costruendola. È necessario cambiare il linguaggio per rendere il pubblico partecipe come un tempo. Un'arte intima ma sociale.

Sono presenti altre piste cifrate: individuali e collettivi e tratti dalla storia dell'arte .

Terzo incontro

QUESTA NON E' UNA COPPIA

Costruzione di un gioco del Memory con materiali riciclati e utilizzando parole legate alle polarità.

Si inizia dalla realizzazione del supporto in cartone, si va alla scelta delle parole tutti insieme fino al fare i disegni sui supporti.

E' una collaborazione tra chi ha l'idea, chi la produce, chi la realizza e chi la giuoca. Ci sono 32 parole da trovare che hanno a che vedere con la coppia e con la polarità. Ci sono degli scatoloni, della carta e della colla.

Ogni giocatore può scegliere una parola, prendere 2 supporti e disegnare la parola ripetendola in entrambe le tavole cercando di realizzare i 2 disegni in modo che risultino possibilmente uguali tra loro.

Una volta realizzati i disegni si deve scrivere il proprio nome accanto.

Quando tutte le tessere sono complete si può giuocare creando sfide collettive. Questo è il giuoco "Memory", detto anche "Coppie".

Questo della memoria è un giuoco che in un atto creativo traduce l'idea in stile utilizzando i gesti stessi di chi fruisce dell'opera. La performance dei fruitori come loro esperienza è un gesto che crea l'opera. Giuoco come valore sociale e individuale fondamentale nell'aspetto e nella formazione della stessa società.

Quarto, quinto e sesto incontro

RITRATTI E AUTORITRATTI IN FORMA DI SCHERZO

Guardiamo o ricordiamo noi stessi e gli altri in relazione alla realtà, al ricordo, all'impressione o tramite l'im-
magine fotografica. Usiamo diverse modalità manuali che sintetizzano nella geometria una costruzione naturale della realtà e creano attraverso alcuni trucchi percettivi uno spostamento della visione.

Uso della matita del carboncino.

Disegno con forme geometriche

Collage con forme geometriche

Stampa con forme geometriche

Acquerello con forme
geometriche

Disegnare con la mano sinistra

Disegnare senza vedere il foglio

Pigmenti naturali con acqua e collanti

Carboncino spalmato e disegno a sottrazione

Riempimento degli spazi con privazione

visiva Stampa fotografica in cianotipia

Settimo, ottavo e nono incontro

OPONOPON

è un mantra amerindo che significa GRAZIE SCUSA TI PERDONO TI AMO e nasce da una visione d'amore per la natura. Oponopon è un percorso di bellezza che include perdono, ringraziamento e amore,. E' la creazione di un archivio di semi di consapevolezza. Offre la possibilità di conoscere un albero e di sentirsi sintonizzati con le frequenze del regno vegetale.

Facciamo finta di essere un albero

Esercizi di avvicinamento e conoscenza attraverso i sensi ed il respiro:

troviamo un albero o andiamo a recuperarne uno con la memoria e con il cuore e ci avviciniamo.

Osserviamolo, cerchiamo di conoscerlo meglio, di abbracciarlo, toccarlo, sentirlo e di respirare con lui ...di ascoltare il suo respiro con tutto l'universo. Chiediamogli, con rispetto, il permesso di prendere 3 foglie.

Con queste foglie sostituiamo i nostri organi di percezione: gli occhi non vedono più, ma sentono meglio; la bocca si nutre come l'albero. E' il gioco del transfert, dell'uscire da se per vedere con altri occhi.

Fotografiamoci l'uno con l'altro con questi nuovi organi per sentire in un altro modo: questa immagine ci aiuterà a ricordare quel momento in cui un albero è diventato nostro amico e noi stessi siamo diventati un albero. Raccogliamo notizie e leggende sul nostro albero-uomo. Miti, qualità terapeutiche e altro ancora.

Ci dividiamo in gruppi da 6. Ogni gruppo ha 6 fogli a forma di sezione di tronco di albero, 6 mascherine della stessa forma divise in 6 sezioni e con sopra i disegni di 6 foglie diverse. Ci sono 6 carte da strappare con i disegni di 6 foglie diverse che servono per abbinare le diverse parti.

Lo scopo del gioco è fare finta di essere alberi, fare un respiro in sintonia con la natura e fare un ritratto collettivo in cui disegnare tanti disegni quanti i giocatori partecipanti. Ognuno porta a casa un ritratto che è un'insieme di tutti quelli che hanno giocato e di tutti i loro alberi.

Chi parte per primo pesca una delle 6 carte. Tutti i giocatori sollevano la sezione corrispondente alla foglia pescata lasciando aperta una finestra sul foglio sottostante. Dentro quella finestra il giocatore deve disegnare la specifica parte del viso del giocatore di fronte a lui. Una volta completato la propria sezione di disegno chiudiamo la finestra aperta e passiamo i fogli sovrapposti al giocatore a sinistra. La carta precedente viene messa da parte e tocca al secondo giocatore pescarne un'altra.

Alziamo una nuova sezione e facciamo un nuovo disegno nella parte corrispondente alla foglia pescata.

E così via completiamo tutte le 6 parti del viso. Una volta finito alzando la mascherina intera troviamo tanti ritratti quanti sono i giocatori. I ritratti sono un'insieme dei tratti somatici di tutti i giocatori insieme.

Ogni ritratto è un po' noi e un po' gli altri.

Il lavoro è ispirato ai "Cadaveri squisiti", attività ludica del movimento storico dei Surrealisti.

Con le 3 foglie raccolte si esegue un frottage. Si ritaglia la forma della foglia e si incolla sul ritratto collettivo.

Ci posizioniamo inizialmente in cerchio ed ognuno dopo un approccio al respiro in posizione orizzontale produce la vocale che ha sentito con l'albero. Ripetiamo per diversi turni per poi passare a produrre le vocali tutti insieme. Successivamente uno solo emette una vocale cominciando ad avvicinarsi agli altri attraverso il movimento e l'ascolto. Così via fino a coinvolgere tutti mentre si scioglie il cerchio camminando liberamente. Diversi tentativi a corpo e a voce libera raggiungendo risultati da un monotono ad armonie che toccano picchi e diversificazioni comparandole ai colori della natura e a quadri. Dopo diversi tentativi collettivi si passa a comporre individualmente delle armonie mentre il gruppo restante risponde in coro. Confronto.

Raccogliamo oggetti naturali nel giardino o nello spazio naturale nei paraggi che con altri oggetti serviranno a produrre suoni individualmente ed in gruppo per cercare le dinamiche dell'azione individuale e

collettiva. Confronto.

Eseguiamo disegni diversi collegati alle piante e ai fiori in un approccio con il disegno dal vero, il disegno di forme e il chiaroscuro. Si usano matite, carboncini, acquerelli e collage.

Si vanno poi a formare dei gruppi di 5 o 6 bambini in cui ognuno dipinge su di un grande foglio senza l'uso della parola con il tema della natura.

Stampiamo fotograficamente con la tecnica della cianotipia (blu ciano) attraverso l'uso di elementi naturali. Prove e composizioni individuali e collettive legate alla natura e ad altri elementi trovati.

Ci avviciniamo con noi stessi e con l'albero attraverso la materia.

La scoperta e la manipolazione dell'argilla ci conducono ad un riconoscimento ed una esplorazione del nostro corpo con un altro corpo, che di volta in volta andrà trasformandosi.

Con l'argilla creiamo una tavoletta grande come la nostra mano e la lisciamo accuratamente ad occhi chiusi.

Andiamo poi a ritagliare la forma della nostra mano e successivamente a la trasformiamo mantenendo la forma di mano o cambiandola. Successivamente creiamo da quella stessa forma il nostro albero.

Decimo incontro

TANTI ALBERI SONO UN BOSCO

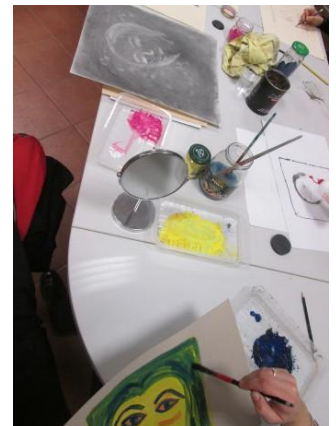
Costruiamo alberi orizzontali dividendoci in gruppi utilizzando materiali di recupero.

Arricchiamo con disegni ed altri apparati grafici e materici esplorati durante gli altri incontri.

Il tema è quello del ciclo delle stagioni.

Si finisce sollevando in aria tutti insieme gli alberi costruiti per andare a distruggerli acquisendo così un senso di realtà sulla materia in trasformazione, sulla vita e sulla morte.

Incontro liberamente ispirato a B.Munari.



www.matiachincarini.com P.IVA

04723660231