

6 (OPERE
ARTISTI
TEMI
LINGUAGGI) X (ESPLORARE
I PERCORSI
DELLA
CREATIVITÀ) =

www.ispeakcontemporary.org/contest



ART AT TIMES

L'ARTE A VOLTE

IS A CONTEST

I Speak Contemporary!

presenta un concorso rivolto a tutte le classi iscritte al progetto. L'arte a volte è immaginazione, azione, citazione, comunicazione, installazione, collezione...

Prendendo spunto dalle opere di importanti artisti contemporanei i sei "Art Project" offrono la possibilità di scoprire e sperimentare i processi creativi.

Scegliete il vostro "Art Project" preferito e realizzate il vostro elaborato, i migliori saranno premiati in occasione dell'evento finale alle OGR - Officine Grandi Riparazioni di Torino.

Tutti i progetti pervenuti saranno visibili sul sito www.ispeakcontemporary.org.

A CURA DEL DIPARTIMENTO EDUCATIVO DELLA FONDAZIONE SANDRETT RE REBAUDENG. UN'INIZIATIVA REALIZZATA NELL'AMBITO DEL PROGETTO DIDEROT DELLA FONDAZIONE CRT.

Scoprire sei opere d'arte, conoscere sei artisti contemporanei, approfondire sei temi, sperimentare sei linguaggi per esplorare i percorsi della creatività.

Nº1 ART PROJECT: BESTIARY BESTIARIO

CREATE A COLLECTION OF FANTASTIC ANIMALS
Create una collezione di animali fantastici



Paola Pivi, *Have You Seen Me Before?*

Nº2 ART PROJECT: INSTALLATION INSTALLAZIONE

CREATE AN INSTALLATION USING EVERYDAY OBJECTS AND TOPICS
Realizzate un'installazione a partire da un tema e da oggetti quotidiani



Gabriel Kuri, *Untitled (Magenta Stripe Gobelins)*

Nº3 ART PROJECT: PERFORMANCE PERFORMANCE

MAKE AN ART PERFORMANCE AND DOCUMENT IT
Realizzate una performance e documentatela



Goshka Macuga, *The letter*

Nº4 ART PROJECT: REMAKE RIFACIMENTO

CHOOSE AN ARTWORK AND CREATE YOUR OWN VERSION
Scegliete un'opera d'arte e create la vostra versione



Maurizio Cattelan, *La rivoluzione siamo noi*

Nº5 ART PROJECT: SOUND SUONO

CHOOSE A SONG AND PERFORM IT
Scegliete una canzone e interpretatela



Ragnar Kjartansson, *The End-Rocky Mountains*

Nº6 ART PROJECT: PICTURE IMMAGINE

MAKE A PROJECT USING EXISTING IMAGES
Realizzate un progetto utilizzando immagini già esistenti



Hans-Peter Feldmann, *9/12 Front Page*

Nº 1 | ART PROJECT:
BESTIARY
BESTIARIO

CREATE A COLLECTION OF FANTASTIC ANIMALS
Create una collezione di animali fantastici

EXAMPLE / esempio



Bear + Canary = ...



Paola Pivi,
Have you seen me before?, 2008

ART COLLECTIVE / collettivo artisti

SCHOOL / scuola

CLASS / classe

WHICH TECHNIQUE DO YOU USE IN ORDER TO CREATE YOUR FANTASTIC ANIMALS?
che tecnica usate per realizzare gli animali fantastici?

DRAWING
DISEGNO



COLLAGE
COLLAGE



PAINTING
PITTURA



ORIGAMI
ORIGAMI



SCULPTURE
SCULTURA



OTHER
ALTRO

.....
.....
.....

HOW DO YOU CREATE YOUR BESTIARY?
come create il vostro bestiario?

BOOK
LIBRO



POSTER
POSTER



DIORAMA
DIORAMA



VIDEO
VIDEO



OTHER
ALTRO

.....
.....
.....

WHAT IS THE TITLE OF YOUR BESTIARY?
qual è il nome del vostro bestiario?

.....
.....
.....

SEND US ONE OR MORE IMAGES OF YOUR BESTIARY!
mandateci una o più immagini del vostro bestiario!
contest@fsrr.org

Nº 1 | ART PROJECT:
BESTIARY
BESTIARIO

IDEAS AND SUGGESTIONS
Idee e suggerimenti

**ANIMALI FANTASTICI:
UNA RICETTA PER CREARLI.**

Come è fatto un dragone? Se lo guardate bene, riuscirete a vedere che il suo corpo somiglia a quello di un grande serpente, mentre le sue ali sembrano proprio quelle di un'aquila. E una sfinge, l'animale mitologico più famoso al mondo?

La ricetta per creare un animale fantastico è semplice: prendete due animali esistenti e mescolateli insieme. Che nome date al nuovo animale venuto fuori dalla vostra fantasia?

Avete guardato il video di Paola Pivi: anche lei, per creare le sue opere, ha applicato la stessa ricetta. Il corpo da orso polare, le piume gialle da canarino, ed ecco comparire Have you seen me before?

Ora è il vostro turno: dovete inventare il vostro personale bestiario di animali fantastici.

Già, ma cos'è un bestiario?

**IL BESTIARIO:
UN OGGETTO ANTICHISSIMO!**

Nel Medioevo venivano chiamati **bestiari** i libri che raccolgevano disegni e descrizioni di animali di terre vicine e lontane. Tra le pagine dei bestiari si mescolavano racconti di animali reali e, a volte, di animali immaginari,

vere e proprie leggende in cui erano descritte le capacità sorprendenti di queste bestie che, si diceva, abitavano posti del mondo ancora inesplorati.

Molti artisti sono rimasti affascinati dai bestiari; alcuni hanno deciso di ispirarsi a queste antiche raccolte per creare il loro insieme di animali immaginari.

Nel 1981, per esempio, è stato pubblicato un libro misterioso, il **Codex Seraphinianus**, scritto da **Luigi Serafini** in una lingua inventata e indecifrabile: il Codex è una raccolta di più di mille immagini che rappresentano animali, piante e luoghi inventati.

Il **libro degli esseri immaginari** di **Jorge Luis Borges** è invece una perlustrazione di mitologie, encyclopedie, dizionari, leggende e miti di tutto il mondo, alla ricerca di una catalogazione della zoologia fantastica: una raccolta di suggestioni da moltissimi bestiari differenti.

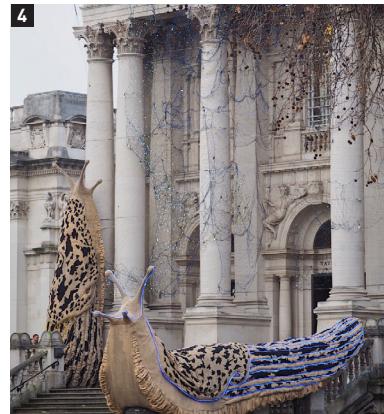
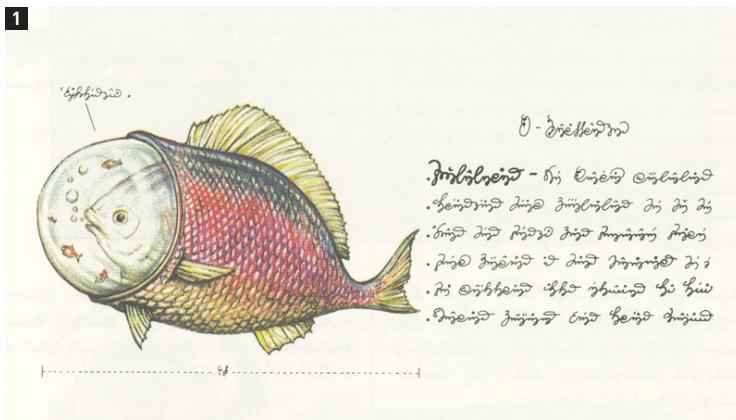
Nel 2011 l'artista francese **Iris de Vericourt** ha dato vita al **Bestiario Pop-Up**, un bestiario interattivo sotto forma di libro pop-up che permette, a grandi e bambini, di sfogliare le pagine e combinare tra loro pezzi di corpi diversi di animali reali, per dare vita a coloratissimi animali fantastici.

Non è proprio un bestiario, ma anche il lavoro di **Monster Chetwynd** si ispira all'immaginario medievale

del carnevale e di tutte le creature fuoriuscite dalla fantasia dell'epoca: enormi costumi da pipistrelli, un gatto-autobus, lumache giganti che si arrampicano sui muri della Tate Britain e molti, moltissimi animali fantastici popolano l'opera dell'artista.

Nº 1 | ART PROJECT:
BESTIARY
BESTIARIO

IMAGES
Immagini



1. Luigi Serafini,
Codex Seraphinianus
2. Luigi Serafini,
Codex Seraphinianus
3. Marvin Gaye Chetwynd, *Bat* (2018)
4. Monster Chetwynd, *Tate Britain Winter Commission* (2018)
5. Monster Chetwynd, *Tate Britain Winter Commission* (2018)
6. Spartacus Chetwynd, *Cat Bus* (2010)
7. Paola Pivi, *Untitled (Donkey)*, 2003
8. Paola Pivi, *Untitled (Zebras)*, 2003
9. Paola Pivi, *One cup of cappuccino and then I go* (2007)

Chi può partecipare

Le classi iscritte al progetto *I Speak Contemporary!*

Attenzione: non è un concorso individuale.

Come partecipare

- Scegliete l'Art Project che preferite:
 1. Bestiary
 2. Installation
 3. Performance
 4. Remake
 5. Sound
 6. Picture
- Guardate in classe la video-lezione corrispondente, al link www.ispeakcontemporary.org/contest.
- Ideate e progettate il vostro contributo (immagine, audio o video) seguendo la scheda didattica.

Cosa inviare

- Scheda di progetto compilata in tutte le parti
- Elaborato creativo (immagine, audio, video).

Attenzione: tutti i materiali dovranno essere inviati esclusivamente in formato digitale.

Come inviare

- Fino a 10Mb, via e-mail;
 - oltre 10Mb, via www.wetransfer.com;
- all'indirizzo: contest@fsrr.org.

Attenzione: il nome del file deve contenere nome della scuola - classe - città (es. Marconi-2A-Cuneo.jpeg). Per le immagini: NO .pdf, Sì .jpeg.

Scadenza

Tutti i materiali devono pervenire entro il
30 aprile 2020.

Assistenza

Per qualsiasi informazione o dubbio potete scrivere all'indirizzo: contest@fsrr.org.

Premi

I tre elaborati più interessanti, indipendentemente dall'ordine di scuola di appartenenza, saranno premiati con una macchina fotografica, nell'ottica di un contributo al potenziamento delle attività didattiche legate alla produzione di contenuti digitali.

Le classi premiate avranno diritto a una visita gratuita alle nuove mostre presso la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo per l'anno scolastico 2020/2021.

Sito e premiazione

Tutti gli elaborati saranno visibili sul sito www.ispeakcontemporary.org e i vincitori saranno premiati in occasione dell'evento conclusivo di fine maggio presso OGR di Torino.