

The background features several overlapping geometric shapes: a lime green square in the upper left, a purple diamond in the center, a purple circle with a white zigzag pattern in the lower left, and a solid orange circle in the lower right. A large, textured orange cube is positioned in the upper right. The text is rendered in a bold, red, stylized font with rounded, blocky characters.

CA
COCOLLA
Di
GUGGEN
HEIM

LA COLLEZIONE PEGGY GUGGENHEIM

La Collezione Peggy Guggenheim è uno dei più importanti musei in Italia di arte moderna.

Fondato da Peggy Guggenheim, il museo ha sede a Venezia ed espone capolavori rappresentativi delle principali avanguardie europee e nordamericane del Novecento e opere d'arte non occidentale collezionati dalla mecenate americana, oltre a opere della Collezione Hannelore B. e Rudolph B. Schulhof e donazioni.

Peggy Guggenheim svolge un ruolo fondamentale nella storia dell'arte del XX secolo. Nata a New York nel 1898, la sua carriera comincia a Londra nel 1938 con l'inaugurazione della galleria Guggenheim Jeune e prosegue a New York con l'apertura, nel '42, di Art of This Century, galleria-museo in cui espone la sua collezione di arte cubista, astratta e surrealista e opere di artisti emergenti. Nel 1949 si trasferisce definitivamente a Venezia dove acquista **Palazzo Venier dei Leoni**, l'edificio incompiuto risalente al XVIII secolo con affaccio sul Canal Grande in cui vive gli ultimi trent'anni della sua vita fino alla scomparsa avvenuta nel 1979.

Durante la permanenza a Venezia, dal periodo primaverile ai mesi autunnali, Peggy Guggenheim apre la sua casa al pubblico due giorni a settimana per mostrare la sua collezione. Nel giardino di Palazzo Venier dei Leoni oggi sono conservate le sue ceneri, in un angolo in cui era solita seppellire i suoi cagnolini.

Peggy Guggenheim non fu solo una collezionista convinta che fosse suo dovere proteggere l'arte del suo tempo: fu anche una mecenate che sostenne con passione gli artisti e le artiste del Novecento, acquistando importanti capolavori che oggi possiamo ammirare in quella che è stata la sua residenza.

La Collezione Peggy Guggenheim oggi conserva ed espone le opere realizzate da grandi artisti e artiste del Novecento tra cui Alexander Calder, Leonora Carrington, Salvador Dalí, Leonor Fini, Vasily Kandinsky, René Magritte, Pablo Picasso, Jackson Pollock. Un luogo molto suggestivo del museo è il giardino delle sculture che ospita opere di Jean Arp, Alberto Giacometti, Arnaldo Pomodoro, Germaine Richier, Henry Moore e molti altri. Un altro nucleo importante della collezione è costituito dagli oggetti di arte non occidentale che tra gli anni '50 e '60 Peggy Guggenheim acquisisce, decidendo di spingersi oltre i confini dell'Europa e degli Stati Uniti e interessandosi all'arte dell'Africa, dell'Oceania e delle culture indigene delle Americhe.

Oltre alla collezione permanente, le cui opere sono esposte a rotazione grazie a frequenti riallestimenti, il museo offre anche una serie di mostre temporanee dedicate a grandi artisti e artiste dell'arte moderna e contemporanea.

**Materiali di consultazione per gli/le insegnanti
a cura del Dipartimento Educazione
della Collezione Peggy Guggenheim**

Grafica: HEADS Collective
Stampato in Italia da: Logo
Foto: Francesca Bottazzin, Claudia Corrent,
Matteo De Fina, Arianna Ferraretto
© 2023 The Solomon R. Guggenheim Foundation,
New York. Tutti i diritti riservati

Info

La Collezione Peggy Guggenheim è aperta tutti i giorni tranne il martedì, dalle 10 alle 18. I gruppi scolastici possono inoltre visitare il museo anche dalle 9 alle 10, su prenotazione. **La sede del museo è situata a Venezia nel sestiere Dorsoduro al civico 701, fra il Ponte dell'Accademia e la Basilica di Santa Maria della Salute.**

È possibile arrivare in vaporetto partendo da Piazzale Roma o dalla Stazione dei treni con:

- linea 2, direzione Lido, fermata Accademia
- linea 1, direzione Lido, fermate Accademia o Salute
- linea 6 direzione Lido, fermata Zattere B
- linea 5.1 direzione Lido, fermata Zattere B (solo da Piazzale Roma)

Per raggiungere il museo senza fare ponti, si segnala la presenza di rampe sulla fondamenta delle Zattere. Per maggiori informazioni sul servizio di trasporto pubblico a Venezia, consultare il sito dell'azienda ACTV: actv.avmspa.it

Il museo non dispone di un luogo in cui consumare il pranzo al sacco. Alcuni spazi vicini al museo offrono ospitalità alle classi in gita. Per maggiori informazioni rivolgersi al Dipartimento Educazione del museo.

Come contribuire a una comunità sicura e rispettosa

Il museo desidera offrire un ambiente accogliente e inclusivo per tutti e tutte. Durante la visita è importante seguire le indicazioni del personale che invita a non adottare comportamenti offensivi e discriminatori o che mettano a rischio le opere d'arte. Chi accompagna le scolaresche in visita è invitato/a a sorvegliare e seguire il gruppo per tutto il tempo di permanenza in museo. Si possono fare foto senza flash.

Il Dipartimento Educazione della Collezione Peggy Guggenheim

Lo staff è sempre a disposizione delle/i docenti nell'ambito dei programmi educativi. Attraverso la progettazione di questi ultimi, la Collezione Peggy Guggenheim intende costituire una risorsa accessibile a pubblici diversi e un luogo di crescita, d'incontro e di benessere per tutti e tutte.

Contatti

didattica@guggenheim-venice.it
041 2405430 / 401



A scuola di Guggenheim è un programma educativo nato nel 2003 e rivolto agli istituti scolastici di ogni ordine e grado del Veneto, ideato dalla Collezione Peggy Guggenheim e realizzato grazie al contributo della Regione del Veneto. Basato su un approccio multidisciplinare, *A scuola di Guggenheim* ha l'obiettivo di innovare l'offerta didattica delle scuole, favorendo l'inserimento dell'arte nei programmi scolastici condotti in classe.

Con *A scuola di Guggenheim* si intende educare studenti e studentesse all'arte moderna e contemporanea, generando esperienze significative in un contesto museale, creando connessioni tra le opere e le tematiche del contemporaneo, stimolando il senso critico ed estetico verso il mondo in cui si vive e accrescendo l'identità storica e sociale.

Grazie ad *A scuola di Guggenheim*, il museo si pone come risorsa educativa rivolta alla scuola e come punto di riferimento per gli/le insegnanti. Le visite guidate alla collezione permanente e alle mostre temporanee, i laboratori artistici e gli incontri di formazione introducono docenti, studenti e studentesse ai concetti storico-artistici fondamentali per la conoscenza del museo e delle opere d'arte della collezione, adottando una metodologia basata su alcuni principi fondamentali:

- **osservazione** ravvicinata dell'opera d'arte come esperienza diretta individuale e momento imprescindibile di tutto il progetto;
- **valorizzazione** del corpo docente per la formazione degli studenti e delle studentesse e per il coinvolgimento delle loro famiglie;
- **multidisciplinarietà** come metodo di insegnamento e di apprendimento, dove l'arte è un veicolo di conoscenza e di confronto con altre discipline e interfaccia privilegiata verso il contemporaneo;
- **accessibilità** agli spazi e ai contenuti, per l'accoglienza di tutte e tutti in un ambiente ospitale e piacevole;
- **inclusione** sociale, attraverso la promozione dell'educazione plurilingue nelle scuole con un'alta incidenza di studenti e studentesse con *background* migratorio e non;
- **condivisione** dei materiali prodotti e degli obiettivi raggiunti attraverso il sito web www.ascuoladiguggenheim.it, piattaforma di scambio e di confronto per docenti.

Partecipare al programma *A scuola di Guggenheim* è gratuito per le scuole di ogni ordine e grado della Regione del Veneto. All'inizio di ogni anno scolastico i/le docenti ricevono le risorse didattiche con le istruzioni per partecipare, i percorsi multidisciplinari e relativi approfondimenti.

Ciascun/a docente sceglie uno o più percorsi tra quelli proposti che diventano la traccia attorno alla quale redigere un progetto didattico da condurre in classe, in collaborazione con i/le colleghi/e.

La preparazione condotta in aula si completa con il momento della visita guidata: le due fasi favoriscono collegamenti alle conoscenze già in possesso degli alunni e delle alunne, facilitano il riconoscimento dell'opera e stimolano l'osservazione ravvicinata, l'apprezzamento e la maturazione di senso critico.

Al termine dell'anno scolastico ciascun/a docente invia al Dipartimento Educazione una documentazione di ciò che è stato fatto in classe, con il fine di condividere i risultati dell'esperienza con tutte le altre scuole partecipanti attraverso il sito web www.ascuoladiguggenheim.it

Incontri di formazione per docenti

Durante ogni anno scolastico, nell'ambito del programma, il Dipartimento Educazione del museo propone un ricco calendario di incontri di formazione destinati alle/ai docenti di tutti i gradi scolari. Questi appuntamenti hanno l'obiettivo di completare e arricchire le competenze di chi insegna, con il fine di ispirare e motivare l'elaborazione di nuove idee da applicare in classe. Gli incontri evidenziano quanto l'esperienza estetica possa costituire un fattore indispensabile nel raggiungimento del benessere degli individui e delle comunità.



ACCESSIBILITÀ e INCLUSIONE e SOSTENIBILITÀ

In linea con gli obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite, *A scuola di Guggenheim* intende innovare le metodologie adottate a scuola, favorendo esperienze educative sempre più orientate ai principi di **accessibilità, sostenibilità e inclusione** su cui il programma si fonda.

Le tematiche proposte nei percorsi multidisciplinari, la progettazione dell'esperienza in museo e gli incontri di formazione per docenti si basano su approcci che promuovono pratiche sostenibili, esperienze inclusive e accessibili, con un'attenzione alle persone con disabilità, fragilità, povertà educativa o *background* migratorio.

Le classi che includono studenti e studentesse non vedenti o ipovedenti possono, su richiesta, prenotare una visita tattile, guidata da una formatrice esperta in accessibilità museale.

Le classi che includono studenti e studentesse con passato migratorio e/o un basso livello di lingua italiana possono richiedere visite specifiche basate sull'approccio didattico del *translanguaging*, una pratica che, promuovendo l'educazione plurilingue e interculturale, determina un impatto positivo sull'apprendimento dell'italiano L2 e, soprattutto, incentiva l'uso delle lingue madri valorizzando l'intero repertorio linguistico del gruppo.

PERCORSI MULTI DISCIPLINARI

I percorsi multidisciplinari offrono spunti tematici riferiti a un'accurata selezione di opere del museo, scelte e pensate in base al tema proposto.

I percorsi cambiano di anno in anno in base alla programmazione del museo e alle esigenze delle scuole.

Ogni percorso è concepito per evidenziare le relazioni, le analogie, le corrispondenze tra l'arte e le diverse discipline del sapere, come la letteratura, le scienze, la storia, la matematica, la geografia ecc. Gli spunti proposti sono ideati, da un lato per incoraggiare i/le docenti verso una modalità di progettazione didattica multidisciplinare, e dall'altro per sollecitare negli studenti e nelle studentesse riflessioni, collegamenti trasversali e consapevolezza rispetto al mondo contemporaneo.

La preparazione condotta in classe dai/dalle docenti si integra alla visita in museo che è strutturata con rimandi ai percorsi multidisciplinari e a quanto svolto a scuola, favorendo connessioni con le conoscenze già in possesso da studenti e studentesse, facilitando il riconoscimento dell'opera e stimolando l'osservazione ravvicinata, l'apprezzamento e la maturazione di senso critico negli alunni e nelle alunne.







COME PARTECIPARE

Per aderire ad *A scuola di Guggenheim* è necessario scegliere uno o più percorsi tra quelli proposti e inviare la **Bozza di progetto**, che costituisce una sintesi di quanto si andrà ad affrontare in classe.

La Bozza di progetto è un documento che formalizza l'iscrizione della classe al programma e garantisce la gratuità dell'esperienza presso la Collezione Peggy Guggenheim. Questo documento permette al Dipartimento Educazione di organizzare per ciascuna classe una visita personalizzata e coerente con i temi affrontati a scuola. L'invio della Bozza di progetto deve avvenire tramite la spedizione di un documento in formato Word (non .pdf) entro e non oltre il **31 dicembre** all'indirizzo di posta edu@ascoladiguggenheim.it.

Nella Bozza di progetto è necessario elencare:

- Titolo del progetto
- Nome della scuola, indirizzo e codice meccanografico
- Docente referente e altri/e docenti coinvolti/i
- Contatti del docente referente
- Numero delle classi (max 2) e degli/lle alunni/e coinvolti/e
- Percorso multidisciplinare scelto
- Breve descrizione del progetto
- Opere del museo da analizzare in classe
- Metodologie e discipline coinvolte
- Nodi tematici delle attività da svolgere in classe

Attività in classe

Nel corso dell'anno scolastico, prima e/o dopo l'esperienza in museo, l'insegnante approfondisce in classe il tema scelto tra quelli dei vari percorsi proposti, incoraggiando colleghi e colleghe di altre discipline ad esaminarlo collegandolo ad altre materie. Nelle risorse didattiche, ogni docente può trovare spunti e ispirazioni per l'elaborazione del progetto didattico da condurre in classe, comprese alcune idee di laboratorio da svolgere in autonomia con alunni e alunne.

Visita AL MUSEO

Solo le classi che consegnano la Bozza di progetto possono godere della visita gratuita alla Collezione Peggy Guggenheim.

Entro e non oltre il 31 gennaio, si può prenotare la visita guidata telefonando al numero 041 2405430. Le visite sono pensate su misura per ogni classe: qualche giorno prima dell'uscita, infatti, il Dipartimento Educazione contatta il/la docente referente per concordare i dettagli dell'esperienza. La visita è gratuita per l'intera classe, insegnanti compresi/e. Le altre persone adulte del gruppo sono invitate a organizzare la propria esperienza autonomamente.

Le visite guidate possono essere effettuate tutti i giorni della settimana dalle 9 alle 16.30, tranne il martedì. Le **scuole dell'infanzia e primarie** possono godere della visita guidata e del successivo laboratorio creativo: l'esperienza dura due ore in tutto. Alle **scuole secondarie di I e II grado** viene offerta una visita guidata che ha la durata di un'ora.

Tour virtuali

Tutte le classi che non riescono a raggiungere il museo possono richiedere, in alternativa alla visita in presenza, un tour virtuale guidato della durata di 45 minuti.

Durante le visite virtuali si introduce la figura di Peggy Guggenheim e la storia della sua collezione e si presentano alcuni dei capolavori della collezione permanente in base al percorso multidisciplinare scelto. I virtual tour sono concepiti come un'opportunità di scambio e di dialogo, poiché prevedono momenti d'interazione tra chi conduce l'attività e la classe connessa. Le visite virtuali in diretta streaming si svolgono su Zoom o sulla piattaforma in dotazione alla scuola per la didattica a distanza. I tour virtuali si tengono tutti i giorni, tranne il martedì, dalle 9 alle 10. Per usufruire di questa esperienza sono necessarie una buona connessione internet e un'uscita audio. È consigliato, inoltre, l'uso di una web-cam.

DOCUMENTAZIONE FINALE

Alla fine dell'anno scolastico, viene richiesta ai/alle docenti la presentazione di almeno quattro foto, insieme a un riassunto delle attività svolte in classe e una sintesi dei risultati ottenuti. La **Documentazione finale** è un documento redatto in **formato Word** (non .pdf) che deve essere spedito all'indirizzo di posta **edu@ascoladiguggenheim.it** entro e non oltre il **30 giugno**, compilando tutte le seguenti voci:

- Nome della scuola e indirizzo
- Docente responsabile e altri/e docenti partecipanti
- Percorso multidisciplinare scelto e titolo del progetto
- Premessa
- Metodologie
- Nodi tematici

Oltre al documento è necessario spedire almeno quattro fotografie digitali in formato **.jpeg** rappresentative del progetto nelle quali non devono comparire volti. È possibile inviare eventuali approfondimenti del lavoro svolto, in un documento aggiuntivo in formato **.pdf**.

I contenuti inviati vengono caricati sul sito www.ascoladiguggenheim.it, dove gli esiti del progetto sono accessibili a tutti e tutte. Per scoprire i progetti realizzati dalle scuole negli scorsi anni è possibile collegarsi al sito e consultare la sezione "Edizioni passate".



A SCUOLA CON L'ARTISTA



A completamento del lavoro svolto in classe e dell'esperienza di visita al museo, *A scuola di Guggenheim* propone anche una serie di laboratori condotti da artiste e artisti direttamente in classe.

A scuola con l'artista è un momento facoltativo e a pagamento, durante il quale ciascun gruppo classe è invitato a vivere un'esperienza della pratica artistica intesa come elaborazione teorica di un'idea, esplorazione delle proprietà dei materiali, sperimentazione di tecniche e realizzazione di un lavoro creativo. *A scuola con l'artista* costituisce un momento straordinario che incentiva modalità didattiche differenti da quelle scolastiche.

L'attività laboratoriale è strutturata in diversi momenti durante i quali studenti e studentesse:

- **osservano, ascoltano e riflettono** e sono guidati/e nella formulazione delle proprie idee, che si ordineranno man mano nel corso dell'attività;
- **dialogano e si confrontano** con i compagni e le compagne, per elaborare considerazioni individuali nell'ambito di un'esperienza condivisa;
- **sperimentano** tecniche artistiche nuove, procedimenti e materiali diversi;
- **riflettono sulla fruizione dell'opera d'arte** in relazione allo spazio in cui viene allestita a conclusione dell'esperienza.

I laboratori *A scuola con l'artista* sono a pagamento.

Per maggiori informazioni scrivere a edu@ascuoladiguggenheim.it

Sintesi



Percorsi multidisciplinari

I percorsi multidisciplinari sono destinati a tutte le scuole di ogni ordine e grado. Ogni percorso costituisce la traccia per redigere un progetto didattico da condurre in aula. Ciascuna classe può scegliere un solo percorso tra quelli proposti.

→ pag 8

Bozza di progetto

Per aderire ad *A scuola di Guggenheim* è necessario inviare una sintesi di quanto verrà approfondito in classe compilando la Bozza di progetto che formalizza l'iscrizione al programma. Il documento va spedito **entro il 31 dicembre a edu@ascuoladiguggenheim.it**

→ pag 9

Prenotazione della visita guidata o del tour virtuale

Tutte le classi iscritte al programma possono visitare il museo gratuitamente, in presenza o in diretta streaming. La visita va prenotata entro il **31 gennaio chiamando lo 041 2405430**.

→ pag 10

Documentazione finale

Al termine dell'anno scolastico, è necessario compilare e inviare la Documentazione finale in cui vengono riassunte le attività svolte e sintetizzati i risultati ottenuti. Il documento va spedito **entro il 30 giugno a edu@ascuoladiguggenheim.it**

→ pag 11

È possibile consultare questo opuscolo in formato digitale sul sito www.guggenheim-venice.it in *Educazione/ Programmi per le scuole/ A scuola di Guggenheim* → Scarica i materiali didattici



La partecipazione è gratuita per tutte le scuole della Regione del Veneto.

Note

Note

A scuola di Guggenheim

041 2405430

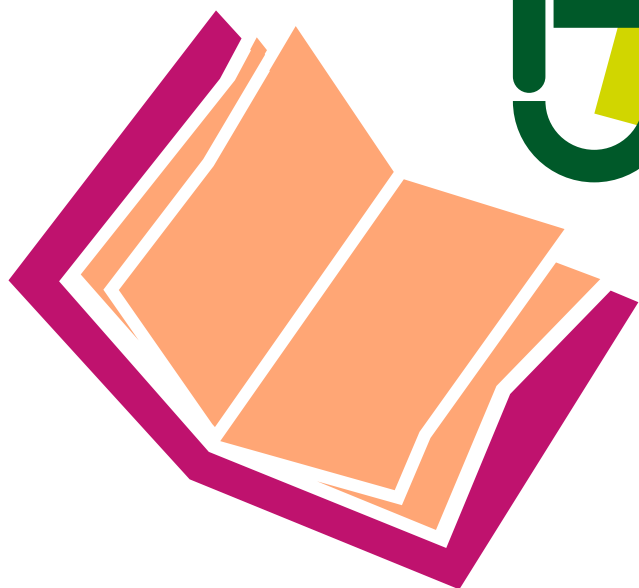
edu@ascoladiguggenheim.it

www.ascoladiguggenheim.it

Percorsi tematici
2023-2024



PER
CORSI
TEMATICI
TEMATICI



Materiali di consultazione per gli/le insegnanti
a cura del Dipartimento Educazione
della Collezione Peggy Guggenheim

Grafica: HEADS Collective
Stampato in Italia da: Logo
© Giacomo Balla, by SIAE 2023
© René Magritte, by SIAE 2023
© Mario Merz, by SIAE 2023
© Pollock-Krasner Foundation/
Artists Rights Society (ARS), New York, by SIAE 2023
© Gino Severini, by SIAE 2023
© 2023 The Solomon R. Guggenheim Foundation,
New York. Tutti i diritti riservati



Sfumature

Quando un colore o un suono si attenua nella sua intensità, determinando un **graduale passaggio da un tono all'altro**, si ottiene una sorta di dissolvenza, meglio definita con il termine sfumatura. Letteralmente il verbo *sfumare* vuol dire, infatti, dissolversi in fumo e viene usato come sinonimo di “venir meno” o “svanire”. Per questo lo si adopera anche quando i contorni di un oggetto non risultano ben definiti e il colore è meno preciso o leggermente smorzato. Lo **sfumato** è anche il nome di una tecnica artistica, che consiste nel generare gradazioni e velature, e che si diffonde soprattutto grazie a Leonardo da Vinci. Sono famosi gli sfumati dei paesaggi dell'*Annunciazione*, 1472, conservata agli Uffizi o del viso della *Gioconda*, 1503-06, in cui l'artista stende i colori con i polpastrelli per ottenere una luminosità soffusa e un'atmosfera avvolgente.

In termini metaforici una sfumatura può connotare anche una comunicazione, verbale o scritta. Nelle forme orali, **un tono particolare o un'inclinazione emozionale** può determinare l'uso di un linguaggio percepito talvolta ironico, talora polemico, oppure meschino o scherzoso. Diversamente, un pensiero espresso “senza sfumature” è un qualcosa che viene comunicato in maniera netta e non temperata. Certe sfumature linguistiche vengono meglio verbalizzate dal comunicatore e percepite da chi ascolta quando le persone parlano la stessa lingua madre. È per questo che in comunicazioni in lingue diverse, o in ambiti ben circoscritti, le sfumature possono risultare incomprensibili quando ad esprimersi sono persone non “esperte”. Altra cosa sono le **sfumature semantiche**, cioè i tanti significati che ciascuna parola può assumere in base al contesto in cui viene usata.

Davanti alle **sfumature cromatiche** è proprio la lingua a risultare inadeguata: è difficile, infatti, definire ogni tono usando un termine preciso. Lo stesso accade con i suoni, impossibili da classificare in sole sette note. Tenta di risolvere il problema Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) quando, nei suoi scritti teorici, affronta il problema della nomenclatura dei colori e parla di sfumature riferendosi agli spazi intermedi tra le 4 principali tonalità (giallo, verde, azzurro e rosso), che in base al livello di luminosità e intensità possono presentare, appunto, un'infinità di *nuance*, di gradazioni.

Per una più precisa classificazione delle sfumature, nel laboratorio di arazzi della famiglia Gobelins, lo studioso Michel Eugène Chevreul (1786-1889) crea un dispositivo per catalogare le diverse gradazioni di tinte in uso in fabbrica, il **cerchio cromatico**. Chevreul scopre così che, accostando due colori complementari, la luminosità di ciascuno aumenta e si creano sfumature più o meno intense. Questo assunto, insieme alle scoperte avvenute nel corso del XIX secolo sugli effetti ottici e sulla **percezione**, influenzano le poetiche di importanti artisti del Neopressionismo, Puntillismo e Divisionismo. Ne è un esempio Gino Severini che, in dipinti come *Mare=Ballerina*, 1914, ricrea un processo di miscelazione dei colori che avviene non fisicamente sulla tela ma nell'occhio di chi guarda.

Le sfumature di colore sono ben evidenti anche in dipinti come *Finestre aperte simultaneamente 1° parte, 3° motivo*, 1912 di Robert Delaunay il quale, imitando gli esperimenti sulla luce di Isaac Newton (1642-1726), simula su tela la scomposizione della luce del sole nel cosiddetto spettro dell'iride. Nel dipinto di Delaunay, i toni diafani dei colori dello spettro solare creano un ovale frammentato in cui i colori sfumano dal rosso all'arancio, dall'arancio al giallo, poi al verde e all'azzurro fino all'indaco e al violetto. Con ritmo incessante, l'occhio si sposta da una sfumatura all'altra seguendo relazioni di intensità, tono, valore.

In classe, in autonomia

Laboratorio "Sfumato"

Prendiamo un foglio di carta e sperimentiamo diverse campiture di segni con una matita: possono essere piccoli tratti, orizzontali o verticali, linee oblique, semplici puntini o zone completamente piene. L'importante è che ogni segno si alterni senza lasciare spazi bianchi. Una volta terminata la composizione, useremo il cotton fioc per sfumare le zone di incontro, andando così ad ottenere una delicata variazione di *texture*.

Cosa serve?

- Fogli di carta
- Matite 2B
- Cotton fioc

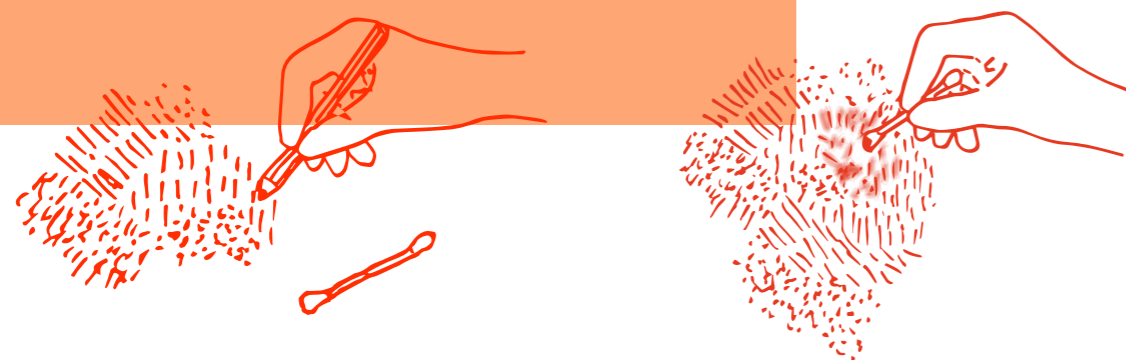
A scuola con l'artista

Laboratorio "Aurorae"

Da una linea d'orizzonte tracciata con un pennarello scuro, sorge il sole: è l'alba.
Da un punto di penna a sfera parte la scia di una stella: è una cometa.
Da un leggero tratto di evidenziatore il paesaggio si illumina: è l'aurora boreale.

L'artista guiderà la classe in una riflessione attorno al concetto di "sfumatura" durante un laboratorio in cui si andranno a generare incredibili paesaggi dalle mille gradazioni.

Fondendo principi della chimica, processi artistici e composizioni musicali creeremo insieme una sinfonia di classe.



Diritti

In una delle più diffuse accezioni, la parola "diritto" corrisponde alla possibilità di **esercitare liberamente una propria scelta**, facoltà garantita dalle consuetudini e dalle norme che regolano i rapporti tra le persone e che assicurano la loro pacifica convivenza.

A seguito degli eventi della Seconda guerra mondiale, si manifesta la necessità di richiamare la società a quei diritti che, nonostante fossero già contemplati negli ordinamenti di molti Paesi, evidentemente andavano riaffermati da un ente sovranazionale. Redatta nel 1948, la *Dichiarazione universale dei diritti umani* delle Nazioni Unite proclama i **valori universali, uguali e inalienabili** che tutelano la libertà e la dignità degli esseri umani, garantendo la giustizia sociale e la pace nel mondo. Questi principi sono affermati nell'articolo 1 che recita "Tutti gli esseri umani nascono liberi ed eguali in dignità e diritti".

Prima di allora, la definizione di "diritti inalienabili dell'uomo" è articolata nel documento inglese *Bill of Rights* del 1689 e nella *Dichiarazione d'indipendenza* statunitense del 1776 nella quale si menziona il sacrosanto diritto "alla vita, alla libertà e al perseguimento della felicità". Pochi anni dopo, nel 1789, durante la Rivoluzione francese, viene stilata la *Dichiarazione dei diritti dell'uomo e del cittadino*, il cui contenuto è tra i più alti riconoscimenti della libertà e della dignità delle persone e la cui proclamazione darà origine al concetto di **diritto umano**.

La redazione di questi testi conferma la necessità dell'uomo di affermare per iscritto un corpus di leggi universali che sanciscono i diritti degli individui. Sino ad allora, tale corpus era formato dai cosiddetti **diritti naturali** della corrente giusnaturalista: leggi "non scritte", le cosiddette leggi superiori, intrinseche alla natura, che nella Grecia classica, nella giurisprudenza romana, così come nelle teorie medioevali, raggruppavano i principi oggettivamente giusti, discendenti da una volontà sovraumana e antecedenti alla legge scritta dall'uomo.

Oltre ai diritti morali e a quelli acquisiti per consuetudine, esistono quelli definiti dall'ordinamento giuridico. Tra tutti, i **diritti civili** comprendono le libertà individuali e collettive la cui enunciazione apre le Costituzioni liberali del XX secolo.

La Parte prima della Costituzione Italiana presenta, infatti, i **Diritti e i Doveri dei cittadini**, tra cui il diritto alla libertà di espressione e opinione, all'istruzione e alla salute, al lavoro e al giusto salario, all'emigrazione, allo sciopero e al giusto processo.

Tuttavia, nella storia, passata e recente, si assiste regolarmente alla negazione di diritti ritenuti inviolabili a causa di rivalità etniche, disaccordo ideologico, censure o discriminazioni. Nonostante lotte e lunghe **battaglie civili**, grazie alle quali il riconoscimento dei diritti ha determinato la costituzione delle società moderne, il processo non è ancora terminato. Sono ancora in corso, in tutto il mondo, processi di emancipazione dalle forme di oppressione e di limitazione delle libertà.

Storie di rivendicazioni e battaglie a favore della dignità delle persone sono centrali in molte delle biografie di uomini e donne dello scorso secolo, comprese quelle di artisti e artiste. La stessa Peggy Guggenheim, ebrea, fugge dal nazifascismo per raggiungere gli Stati Uniti d'America garantendo a se stessa e ad amici, come Max Ernst o André Breton e la sua famiglia, un luogo sicuro e la libertà di vivere ed esprimersi lontani dalle oppressioni delle dittature europee. Diversamente, discriminazioni di natura politica, religiosa, etnica hanno costretto altri artisti e artiste alla censura e a forme di ribellione. In generale, il desiderio delle avanguardie di rompere con le forme artistiche precedenti si può considerare rappresentativo della volontà di un'intera generazione di artiste e artisti di abolire gli schemi della tradizione per generare un nuovo immaginario, per promuovere un diverso stile di vita nel mondo post-bellico e per rivendicare il **diritto ad esprimere sé stessi e le proprie idee**.

A scuola con l'artista

Laboratorio "Dritti ai diritti"

Partendo dalla lettura degli obiettivi dell'Agenda ONU 2030, organizziamo un'assemblea di classe per discutere del benessere delle persone e del pianeta.

Al termine del dibattito, redigiamo una Carta con l'elenco delle azioni da mettere in campo per migliorare il mondo.

Come in un laboratorio di editoria, esploreremo diverse tecniche di stampa per creare assieme all'artista un vero e proprio "Manifesto dei diritti".

In classe, in autonomia

Laboratorio "Libertà"

Con l'uso di una candela, disegniamo sul cartoncino una forma chiusa. Tra le tempere a disposizione, ognuno/a sceglie un colore, lo diluisce per bene e lo usa per colorare la propria forma. Il segno impresso con la cera non farà debordare il colore. Un/a compagno/a disegnerà una nuova forma tangente alla prima e la colorerà con un'altra tonalità. Su ciascun foglio, ognuno/a troverà il proprio posto perché "la mia libertà finisce dove comincia quella dell'altro/a" e, al contempo, l'apporto di ognuno/a è necessario per vivere in una società plurale ed equa.

- Foglio di cartoncino 100x70 cm
- Candela di paraffina bianca o colore a cera bianco
- Tempere colorate
- Pennello
- Acqua



Immaginare

Con il termine *immagine* s'intende la **forma esteriore degli elementi corporei** percepita attraverso il senso della vista. Ma questo non è il suo unico significato: le tante sfaccettature del termine sono evidenti già osservando la sua radice etimologica. Con il termine latino *imago*, oltre che figura, ritratto o effigie, si intendeva anche sogno, idea e ricordo. Difatti ciò che è fisico o concreto ha una propria immagine, a prescindere che ci si riferisca alla figura di una persona, di una cosa, o a un insieme di più elementi. Ma accanto a questa definizione legata alla percezione visiva delle cose, ne esiste un'altra che è definita **immagine mentale**, data dalla capacità del nostro cervello di lavorare in maniera "iconica" e di pescare e attivare i dati della memoria.

Il concetto di immagine mentale viene approfondito da Aristotele nel IV sec a.C. nei trattati filosofici sul ricordo. Nel *De memoria et reminiscencia*, Aristotele definisce il ricordo come un insieme d'immagini collegate a sensazioni o pensieri, le cosiddette **immagini mnemoniche**. Per capire le dinamiche del ricordo, Aristotele porta l'esempio dell'immagine di un animale dipinto che, essendo al tempo stesso l'animale e la sua rappresentazione, diventa "reale" o "presente" solo quando attiviamo i dati immagazzinati nella memoria, cioè attraverso il ricordo che si ha di lui.

L'etimologia del termine *immagine* può essere anche ricondotta al sostantivo greco *mimos*, che vuol dire **imitazione**. Nelle arti visive, si parla di rappresentazioni figurative quando le immagini sono imitative della realtà, cioè aderenti al vero e riconoscibili. Ma in alcune correnti artistiche del XX secolo, eccetto Realismo e l'iperrealismo, difficilmente le immagini imitano pedissequamente la realtà, piuttosto la evocano e la interpretano, offrendone possibili versioni.

Discostarsi completamente dall'osservazione del mondo e dalla sua imitazione comporta l'attivazione della capacità immaginativa, cioè della facoltà dell'uomo di **immaginare**. Nella lingua greca con *eikasia* si rimanda all'attività di immaginare, mentre con *phantasia* si intende l'attività di fantasticare. Pur essendo due atti diversi, entrambi presuppongono la creazione di immagini mentali, ma con una differenza ben chiarita nel 1936 da Carl Gustav Jung. Quest'ultimo sosteneva che generare riproduzioni mentali di oggetti della realtà corrisponde alla facoltà immaginativa, mentre alla fantasia spetta anche un'elaborazione estetica delle immagini mentali.

Un discorso a parte, invece, spetta alle **immagini oniriche** teorizzate da Sigmund Freud. Secondo Freud, a differenza del pensiero che procede per concetti, il sogno si articola in una successione d'immagini che avviene senza un ordine logico e che è generata dall'inconscio e dalle relative emozioni e istinti. Sono queste alcune delle premesse su cui si fonda il grande movimento artistico dello scorso secolo, il Surrealismo, basato sulla traduzione in parole e immagini dell'irrazionale, per rivelare "il reale funzionamento del pensiero" (André Breton, *Manifesto del Surrealismo*, 1924).

Nel 1929 l'artista surrealista René Magritte realizza il famosissimo dipinto intitolato *Il tradimento delle immagini*, nel quale, sotto la rappresentazione di una pipa, scrive la frase "Questa non è una pipa". L'artista riflette così sulla differenza tra la realtà e la sua rappresentazione, determinando una rottura nel nostro modo di ragionare: spesso nei dipinti surrealisti immagini realistiche e realtà non coincidono.

Recentemente è venuto meno l'assunto che solo la nostra mente sia in grado di generare immagini. Con il propagarsi di sistemi TTI (text-to-image) d'intelligenza artificiale (AI), i **generatori d'immagini** sono sempre più diffusi e di facilissimo accesso, grazie a comandi testuali e algoritmi capaci di creare qualunque tipo di immagine, da quelle più realistiche a quelle decisamente surreali e assurde.

A scuola con l'artista

Laboratorio "Selva"

Mangiamo insieme una merenda di frutta attorno a un tavolo. Durante questo momento di condivisione, l'artista condurrà la classe a una riflessione sul ciclo della natura: partendo dall'osservazione di un seme, si cercherà di immaginare una pianta e poi un nuovo frutto. Come sarà fatto? Di che colore? Quanto grande?

Con il laboratorio "Selva", si intende innescare un processo immaginativo che non andrà a pescare le immagini dalla memoria, ma ne svilupperà di nuove, potenziali e proiettate al futuro. L'artista condurrà la classe nella realizzazione di un disegno individuale a matita che poi entrerà a far parte di un disegno/giardino collettivo. Il risultato finale sottenderà e lascerà immaginare tutte le reti nascoste nelle relazioni e rapporti sociali.

In classe, in autonomia

Laboratorio "Che sagome!"

In un'aula oscurata accostiamo degli oggetti, i più strani o bizzarri. Poi spegniamo la luce e proiettiamo l'ombra della composizione sul muro, utilizzando la fonte luminosa puntiforme di un telefonino o di una torcia LED. Le ombre cambieranno in relazione della posizione della luce! Sperimentiamo finché non troviamo la forma che ci piace o che ci sembra la più interessante.

Fissiamo un foglio alla parete e disegniamo con la matita l'ombra proiettata.

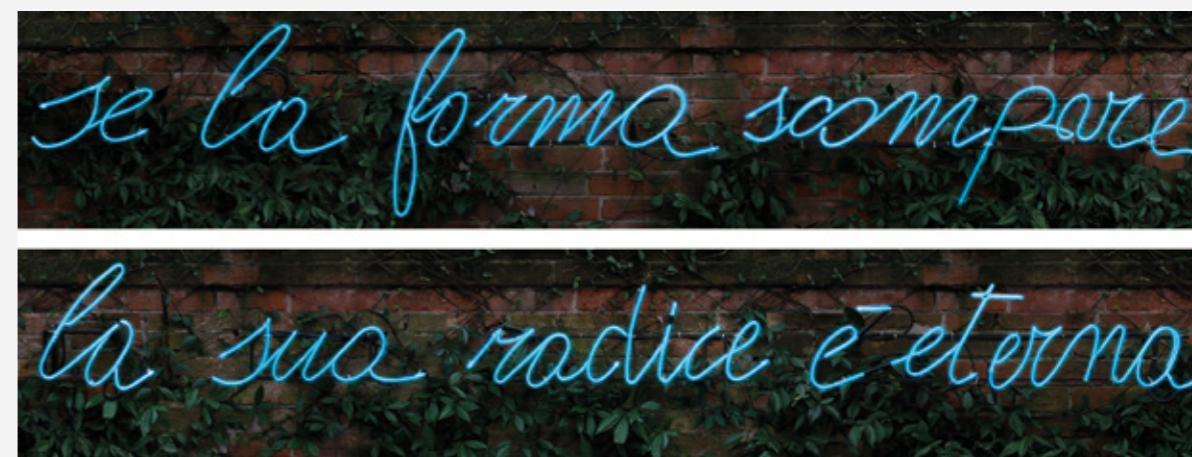
Cosa serve?

- Foglio di carta e nastro adesivo
- Matita o pennarello
- Oggetti vari, ad esempio: un libro, una borraccia, una penna, un sasso, dello spago...
- Telefonino munito di torcia o una torcia LED.



← **René Magritte** (1898-1967)
L'impero della luce
(L'Empire des lumières)
 1953-54
 Olio su tela
 195,4 x 131,2 cm
 Collezione Peggy Guggenheim,
 Venezia (Fondazione Solomon
 R. Guggenheim, New York)
 76.2553 PG 102

↓ **Mario Merz** (1925-2003)
Se la forma scompare
la sua radice è eterna
 1982-89
 Tubi al neon
 46,6 x 1200 x 4 cm
 Fondazione Solomon
 R. Guggenheim, New York.
 Donazione dell'artista
 89.3632.a-b





↑
Gino Severini (1883-1966)
Mare=Ballerina
 gennaio 1914
 Olio su tela
 105,3 x 85,9 cm compresa
 la cornice dipinta dall'artista

Collezione Peggy Guggenheim,
 Venezia (Fondazione
 Solomon R. Guggenheim,
 New York)
 76.2553 PG 32



↑
Robert Delaunay (1885-1941)
Finestre aperte simultaneamente
 1° parte, 3° motivo
 (*Fenêtres ouvertes simultanément*
 1ère partie, 3e motif)
 1912
 Olio su tela
 57 x 123 cm

Collezione Peggy Guggenheim,
 Venezia (Fondazione Solomon R.
 Guggenheim, New York)
 76.2553 PG 36

↓
Giacomo Balla (1871-1958)
Velocità astratta + rumore
 1913-14
 Olio su tavola non verniciata
 54,5 x 76,5 cm compresa
 la cornice dipinta dall'artista

Collezione Peggy Guggenheim,
 Venezia (Fondazione Solomon R.
 Guggenheim, New York)
 76.2553 PG 31





←
Jackson Pollock (1912-1956)
Foresta incantata
(*Enchanted Forest*)
1947
Olio e smalto alchidico su tela
221,3 x 114,6 cm

Collezione Peggy Guggenheim,
Venezia (Fondazione Solomon R.
Guggenheim, New York)
76.2553 PG 151



Orientamento

Nella sua forma riflessiva, il verbo *orientare* indica l'individuazione della **posizione fisica** di un soggetto rispetto ad alcuni punti di riferimento, atto necessario per potersi muovere nello spazio. Fin dall'antichità, per orientarsi, gli uomini seguivano pedissequamente il significato della parola *oriens* (oriente), da cui deriva il termine *orientamento*: si ponevano, cioè, rivolti verso Est, dove *sol oris* ovvero il sole sorge. Per questo, ancora oggi, pur se raramente, *orientare* può anche semplicemente voler dire "volgere a oriente". Quando si afferma che "i Greci orientavano i templi" significa, ad esempio, che le costruzioni sacre dell'antica Grecia erano sempre orientate a Est, con l'ingresso aperto verso il sorgere del sole. In alcune credenze e religioni l'orientamento dei luoghi sacri e della preghiera è da sempre molto importante: nell'Islam il *mihrab* è una nicchia presente in tutte le moschee che serve a mostrare la direzione della Mecca a cui rivolgersi nei momenti di preghiera.

Essere capaci di orientarsi in uno spazio vuol dire anche essere in grado di **seguire una direzione precisa**. Esistono strumenti, oggi anche all'avanguardia, come bussole, carte geografiche e topografiche e navigatori satellitari, che permettono una precisione di orientamento fisico rispetto ai punti cardinali. Un tempo, quando gli strumenti o non esistevano o erano meno accurati, si osservava il cielo per individuare punti di riferimento assoluti che permettevano di seguire la direzione giusta. I grandi viaggiatori che solcavano i mari o attraversavano territori desolati si orientavano di giorno osservando il sole, di notte guardando le stelle. In pieno giorno, il riferimento è infatti il sole, che proietta a mezzogiorno le ombre verso Nord. Nel nostro emisfero settentrionale, per orientarsi a Nord di notte, è sufficiente, invece, individuare le ruote posteriori del carro dell'Orsa Maggiore e seguire la traiettoria fino alla stella polare.

Un concetto più figurato di orientamento è quel processo che rende una persona capace di compiere delle scelte importanti in momenti di transizione cruciali (**orientamento scolastico o professionale**). Le credenze e i valori dell'essere umano possono caratterizzare il particolare **orientamento ideologico** della persona, così come le tendenze o i modelli di attrazione possono determinare un **orientamento sessuale** preciso. Ecco che l'orientamento può avere a che fare con il sentire umano: definirsi una persona orientata sottintende un sufficiente grado di autodeterminazione per il raggiungimento di un proprio scopo.

Diversamente, il **disorientamento** corrisponde a un momento di confusione, spesso associato a una certa difficoltà a ricordare eventi o a capire dove ci si trova. Nella poetica surrealista, il disorientamento è una sensazione consequenziale all'osservazione d'immagini che per caratteristiche formali o concettuali - surreali appunto - creano un senso di spaesamento in chi guarda.

In ambito artistico, la lettura delle opere d'arte implica spesso un esercizio di orientamento da parte di chi osserva, soprattutto al cospetto di lavori non figurativi. Le opere suprematiste di Kazimir Malevich, ad esempio, non hanno un orientamento fisso e prestabilito. Nel dipinto *Il poeta*, 1911 di Pablo Picasso, il titolo suggerisce un ritratto e per un corretto ordine nella lettura dell'opera si tende a individuare immediatamente la testa del soggetto rappresentato, un semicerchio appena accennato nella parte superiore del dipinto. Per orientarsi in *Velocità astratta + rumore*, 1913-14 di Giacomo Balla, trattandosi di un "paesaggio", bisognerà invece individuare la linea dell'orizzonte. Al di sotto di essa, nella porzione inferiore dell'opera, il verde suggerisce la terra su cui l'auto rappresentata si sta muovendo; in quella superiore, l'azzurro indica il cielo nel quale si dissolve il rumore del motore roboante. Anche dipinti apparentemente disordinati, come *Alchimia*, 1947 di Jackson Pollock, sottendono una rete di corrispondenze e simmetrie che, se rintracciate, rivelano una direzione, un filo da seguire per una maggiore comprensione della poetica espressionista.

A scuola con l'artista

Laboratorio "Genio"

Orientarsi significa conoscere sé stessi e riconoscere le proprie volontà per saper poi scegliere la propria strada. Per farlo è necessario avere una buona consapevolezza di sé e calare nel reale i propri desideri, concretizzandoli e rendendoli visibili.

Durante un laboratorio di scultura, l'artista guiderà la classe nella modellazione della materia plastica per dare forma, lentamente, a pensieri e ambizioni. Una semplice domanda innesca il processo del laboratorio: "Dov'è il tuo genio?".

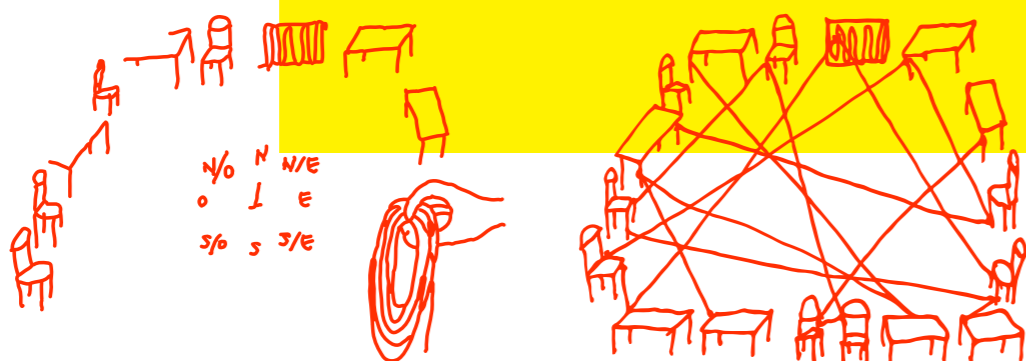
In classe, in autonomia

Laboratorio "Striscia e salta"

Spostiamo banchi e sedie ai margini dell'aula e individuiamo il centro. Con l'aiuto di una bussola cerchiamo i punti cardinali e li segniamo a terra con un pezzo di nastro adesivo. Fissiamo il capo di una corda lunga 20 metri a un supporto: uno/a alla volta, ciascuno/a studente/essa prende la corda e la fissa a un altro supporto, nella direzione indicata dall'insegnante: verso sud, verso nord-est, verso ovest... Dopo un po', assisteremo alla formazione di un reticolo da percorrere, superare, valicare... strisciando e saltando.

Cosa serve?

- Bussola
- Corda, nastro adesivo



Parola

La "parola" è un complesso di suoni o fonemi, articolati nella loro forma scritta in un **insieme di lettere**. Essa **costituisce** l'unità minima che compone una frase ed è capace di esprimere un **significato**, in alcuni casi preciso, in altri generico. Se isolata, la parola vive infatti in una sfera semantica specifica che appartiene alla lingua di chi parla; allo stesso tempo non ha un senso assoluto ma assume un particolare valore in base al contesto in cui viene usata.

La parola pronunciata, detta parola orale o fonologica, è restituita da accenti e intonazioni che ne favoriscono la migliore comprensione. "Parlare" significa certamente "pronunciare delle parole" ma, in base a come e a cosa si comunica, può prendere diverse accezioni come "riferire" o "conversare", "manifestare un'opinione" o "narrare". "Parlare in pubblico" è addirittura da sempre una vera e propria arte, l'oratoria, che già nel IV sec. a.C. Aristotele distingueva in politica, celebrativa o giudiziaria.

Quando è trascritta, la parola è un **segno** che rispetta le convenzioni grafiche del contesto semantico a cui appartiene. L'azione della trascrizione grafica delle parole indica l'atto dello scrivere: in casi non ordinari, anche la scrittura corrisponde a una vera e propria arte, la cosiddetta "**calligrafia**" (dal greco *calòs* "bello" e *graphia* "scrittura"). La calligrafia araba, ad esempio, è usata nell'arte musulmana ed è spesso così ornata da risultare quasi illeggibile. In Cina e Giappone si tracciano gli ideogrammi con inchiostro e pennelli, attraverso gesti fluidi e segni modulati, per ottenere una delle più raffinate forme di pittura. Molti artisti del '900, ad esempio Franz Kline, sono fortemente influenzati dalle tecniche calligrafiche o hanno costruito nuovi alfabeti visivi, come nel caso di Giuseppe Capogrossi. Nell'opera del pittore statunitense Cy Twombly si assiste invece alla creazione di un ulteriore universo grafico dove l'artista, liberato da qualsiasi costrizione logica o formale, si avvale di segni primari che mostrano sé stessi nel loro puro ed essenziale valore estetico.

Il potere della parola di affermare qualcosa o, a volte, di rimandare al significato opposto, di essere quindi **ambivalente** o addirittura - se allontanata da qualunque contesto - di non esprimere assolutamente niente, l'ha resa uno degli elementi di rottura delle avanguardie del secolo scorso. I **cubisti**, come Georges Braque, inseriscono nella tela ritagli di riviste per affermare i propri intenti o valori, tramite un linguaggio, quello pittorico, fino ad allora considerato non verbale. Diverso, e per certi aspetti più radicale, è l'interesse attorno al valore grafico ed evocativo della parola dei **futuristi**, che inseriscono onomatopee o giochi di *lettering* per una percezione sinestetica dell'arte.

“Dada non significa nulla” proclama il poeta romeno Tristan Tzara, primo tra i **dadaisti** a trattare, seppur con indifferenza, le parole per quello che sono: suoni o segni. Per Marcel Duchamp la parola è un elemento fondamentale: i titoli delle opere gli permettono di esprimere ambiguità semantiche, giocare con doppi sensi o contro sensi, aggiungere poesia ai suoi *ready made*. Duchamp è sicuramente l'icona del radicalismo artistico del XX secolo, la cui poetica influenzerà gli artisti delle generazioni seguenti. Ad esempio, per Bruce Nauman la parola è la materia prima di alcuni lavori: nelle sue opere-video pronuncia, biascia, grida o ripete ossessivamente le più disparate parole, fino a togliere loro ogni minimo senso. Diversamente, nei suoi neon la parola, che per definizione è qualcosa di immateriale, prende forma e corpo, diventando tangibile. Anche Mario Merz si serve del neon per dare alle sue frasi la giusta risonanza grazie alla luce che il tubo emana: Merz “accende” letteralmente le parole con il fine di dare forma al potere del pensiero e alla forza ispiratrice delle idee.



In classe, in autonomia

Laboratorio “Il poeta”

Scegliamo un'immagine o una fotografia che sarà lo sfondo di una poesia. Sfogliamo poi riviste e giornali, dalle quali ognuno/a ritaglia 15 parole che, per qualche ragione, catturano la propria attenzione. Mettiamoci in cerchio: ciascuno/a passa al/alla compagno/a accanto il suo gruppo di parole. Con i ritagli ricevuti, ognuno/a cerca di comporre una poesia incollando le parole sull'immagine o sulla foto scelta.

- Riviste, giornali, foto
- Forbici
- Colla stick



A scuola con l'artista

Laboratorio “Enciclopedia”

Ci sono tante parole apparentemente insignificanti che popolano la scuola e che spesso leggiamo con tanta indifferenza. L'artista guiderà studenti/esse alla ricerca di queste parole per osservarle, scomporle e... capirle in un percorso di scoperta e ri-significazione.

Successivamente, la classe apprenderà una tecnica di rilegatura per creare un libricino in cui raccogliere quelle parole, insieme ad altri scritti e disegni. Che parola c'è nella propria testa e che forma ha? Cosa vorremmo urlare per iscritto? Cosa vorremmo scrivere in gran segreto? I diversi libricini saranno rilegati in un'enciclopedia di classe, in cui ogni capitolo è realizzato da uno studente o una studentessa.

SINTESE

Percorsi multidisciplinari

I percorsi multidisciplinari sono destinati a tutte le scuole di ogni ordine e grado. Ogni percorso costituisce la traccia per redigere un progetto didattico da condurre in aula. Ciascuna classe può scegliere un solo percorso tra quelli proposti.

Bozza di progetto

Per aderire ad *A scuola di Guggenheim* è necessario inviare una sintesi di quanto verrà approfondito in classe compilando la Bozza di progetto che formalizza l'iscrizione al programma. Il documento va spedito **entro il 31 dicembre** a edu@ascoladiguggenheim.it

Prenotazione della visita guidata o del tour virtuale

Tutte le classi iscritte al programma possono visitare il museo gratuitamente, in presenza o in diretta streaming. La visita va prenotata entro il **31 gennaio** chiamando lo **041 2405430**.

Laboratori A scuola con l'artista

I laboratori che prevedono la presenza dell'artista in classe sono facoltativi e a pagamento. Per maggiori informazioni scrivere a edu@guggenheim-venice.it

Documentazione finale

Al termine dell'anno scolastico, è necessario compilare e inviare la Documentazione Finale in cui vengono riassunte le attività svolte e sintetizzati i risultati ottenuti. Il documento va spedito **entro il 30 giugno** a edu@ascoladiguggenheim.it

È possibile consultare questo opuscolo in formato digitale sul sito www.guggenheim-venice.it in *Educazione/ Programmi per le scuole/ A scuola di Guggenheim* → Scarica i materiali didattici



La partecipazione è gratuita per tutte le scuole della Regione del Veneto.

A scuola di Guggenheim

041 2405430

edu@ascoladiguggenheim.it

www.ascoladiguggenheim.it