

Area tematica
CITTÀ

pleradi
Benefit Corporation

per

UniCredit

art
collection



MAPPE FANTASTICHE

*Scopri come le mappe possono trasformarsi in racconti
immaginari da esplorare con la fantasia.*

Questa scheda utilizza

EasyReading® Font
Carattere ad alta leggibilità

DYSLEXIA
FRIENDLY

Benvenuto/a!

La città è un luogo di vita, di incontri e di memoria. Nel corso dei secoli, molti architetti e teorici hanno riflettuto sull'idea di una città nuova, armonica, funzionale ed elegante, in una parola: perfetta. Durante il Rinascimento, artisti come Leonardo da Vinci iniziarono a disegnare città con grande precisione geometrica, dove la mappa diventava uno strumento di progetto urbano, capace di unire arte, scienza e visione. Nel tempo, le mappe hanno assunto forme e funzioni diverse: alcune sono nate per scopi militari, religiosi o commerciali, come strumenti per controllare, conoscere o organizzare lo spazio.

Esiste anche un modo più libero di raccontare la città: attraverso mappe fantastiche, visioni che intrecciano il mondo reale con quello simbolico e interiore. Alcuni artisti hanno scelto di usare la forma della mappa non per orientarsi ma per perdersi, per esplorare ciò che non si vede: le emozioni, i sogni e i ricordi. Nel corso dei secoli la mappa ha continuato a trasformarsi senza perdere il suo carattere narrativo, passando dalle *mappae mundi* medievali intrise di mitologia e religione fino alle mappe concettuali moderne che esplorano la città come campo di esperienze e stati d'animo.

materiali

Per svolgere l'attività proposta in questa scheda avrai bisogno di un foglio di carta bianco in formato A3, una penna nera dalla punta fine e una manciata di riso crudo.

**BE
GREEN**

Puoi svolgere l'attività
senza stampare alcuna
pagina!



Lo scrittore Oscar Wilde diceva:

*“Nessun grande artista
vede mai le cose come
realmente sono. Se lo facesse,
cesserebbe di essere un artista”*

Cominciamo

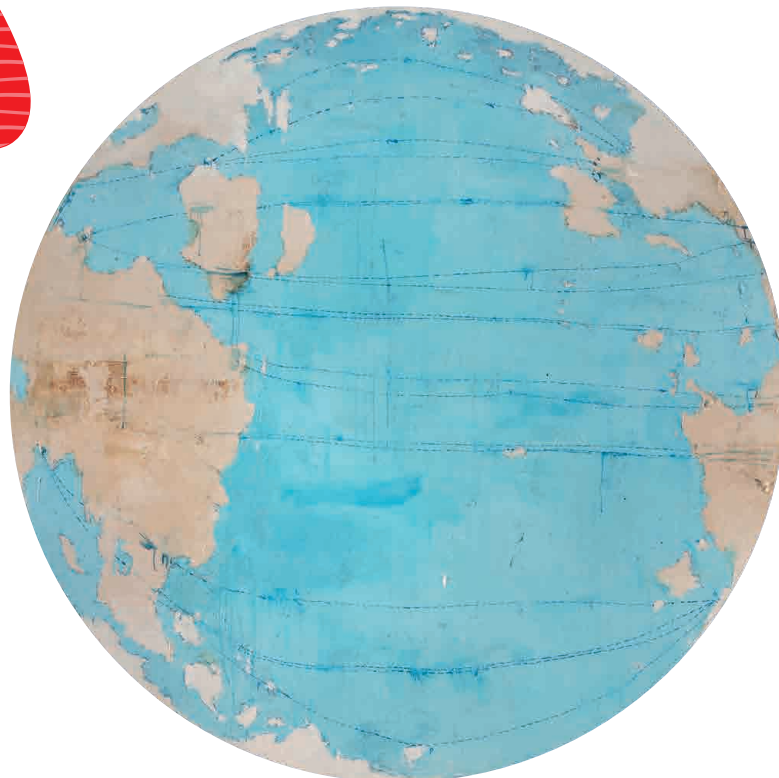
Nelle città immaginate dall'autore analizzato in questa scheda la cartografia diventa una forma di poesia visiva: le mappe non sono strumenti tecnici ma **spazi interiori, territori dell'immaginazione dove i luoghi rappresentati si trasformano in invenzioni personali, sospese tra memoria, storia e sogno.**

Osserva quest'opera, intitolata "Mappa del mondo "per andare via"" e prova a rispondere alle seguenti domande.

Inquadra il QR code presente per osservare l'opera in alta risoluzione.



Questa mappa corrisponde a una porzione del nostro mappamondo? Riesci ad individuare continenti o oceani conosciuti?



Piero Pizzi Cannella,
Mappa del mondo "per andare via"
2002-2009



Ora tocca a te

Come puoi vedere questa mappa è una cartografia immaginaria, popolata da continenti, oceani e isole inesistenti, il frutto di un'elaborazione simbolica e poetica che parla di viaggio, identità, esilio e memoria. Una mappa creata appunto per "andare via", per fuggire in un luogo che non esiste e che nessuno può trovare. Con quest'opera l'autore ci invita a esplorare i confini della fantasia, a perderci tra realtà e immaginazione... Sei pronto/a a fare lo stesso?

Cosa fare?

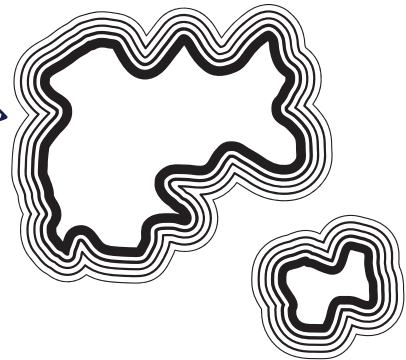
1. Per iniziare a creare la tua mappa immaginaria, prendi una manciata di riso e lascia che cada in modo casuale sopra al foglio bianco.
2. Osserva con attenzione la forma che si crea. Spontaneamente, la massa di chicchi disegnerà i contorni di un'isola: vedrai una grande isola principale con baie, lunghe penisole che si protendono nel vuoto e piccoli laghi interni. I chicchi isolati intorno alla massa principale diventeranno arcipelaghi sparsi nell'oceano.
3. Prendi la penna e comincia a tracciare i contorni della tua isola, muovendoti attentamente attorno a ogni chicco di riso. Definisci i confini del continente, le baie e gli arcipelaghi: più sarai preciso/a, più la tua mappa sarà affascinante!
4. Quando avrai finito di delineare i confini, rimuovi delicatamente i chicchi di riso: ora è il momento di aggiungere tutti i dettagli! Inizia a immaginare le storie che animano ogni angolo della tua isola: chi ci abita? Cosa si cela al centro dell'isola e cosa invece nuota tra scogli e insenature? Quali creature abitano le isole più remote? Qual è la montagna più alta?
Leggi i consigli presenti nella pagina successiva e divertiti a dare vita alla tua mappa immaginaria!

Ricordati di inserire anche i dettagli più piccoli, quelli che **rendono la mappa viva e credibile**: crea dei nomi curiosi per le tue città e i fiumi, disegna strade tortuose sulle montagne e ponti tra le isole!

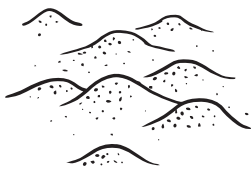


Ora tocca a te

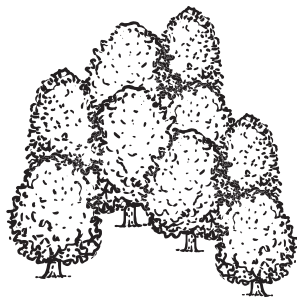
Se tracci più volte il contorno dell'isola usando tratti sempre più sottili, riuscirai a dare l'idea dell'acqua che circonda i bordi!



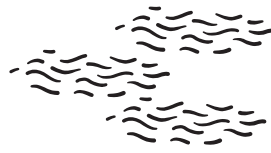
Ricorda: le mappe **devono rappresentare molto in poco spazio**. Per questo motivo ogni singolo elemento come una duna, un albero o una casa deve essere semplice, chiaro e riconoscibile. Ripetendo più volte questi elementi potrai creare deserti, foreste e città!



deserti



foreste



onde



catene montuose

Puoi disegnare alcuni elementi con maggiore cura e dettaglio, per indicarne l'importanza o il ruolo centrale nel tuo mondo. La capitale o il castello in cima al monte possono essere rappresentati con tratti più complessi e tridimensionali, dando loro volume e profondità!



Cenni sull'artista

► Piero Pizzi Cannella è nato a Rocca di Papa, poco lontano da Roma, nel 1955. A Roma ha frequentato il corso di pittura presso l'Accademia di Belle Arti, per poi iscriversi alla facoltà di Filosofia, senza però portare a termine gli studi. Ha preso parte alle attività della galleria d'arte La Stanza, dove nel 1977 ha organizzato la sua prima esposizione personale, combinando sequenze fotografiche e testi scritti. Poco dopo è tornato al disegno e alla pittura, sviluppando un linguaggio visivo apparentemente semplice ed essenziale. Attraverso questi mezzi, indaga carte, mappe e una serie di oggetti ricorrenti - come vestiti, gioielli, tamburi, conchiglie, ventagli, marine e costellazioni - portando avanti una ricerca rigorosa e poetica sull'oggetto, inteso come segno, simbolo e memoria.