



I N D I C E

INTRODUZIONE ALL'ARTE EFFIMERA NELL'EDUCAZIONE SCOLASTICA.....	Pag. 3
COS'È L'ARTE EFFIMERA?	Pag. 4
I sensi e l'arte effimera	Pag. 4
Udito: musica e arte effimera	Pag. 5
I gusto e l'arte effimera	Pag. 6
La vista e l'arte effimera	Pag. 6
Scultura effimera	Pag. 6
Land art	Pag. 7
Scultura nel ghiaccio	Pag. 8
Mandala.....	Pag. 8
Pittura effimera. murale/graffiti	Pag. 9
Odorato e arte effimera	Pag. 13
QUALI SONO I CAMBIAMENTI CHE L'ARTE EFFIMERA APPORTA NELLE SCUOLE?.Pag. 13	
Arte effimera e nuove metodologie	Pag. 15
L'arte effimera e le classi.....	Pag. 16
QUALI SONO I BENEFICI DELL'ARTE EFFIMERA?	Pag. 17
COMPETENZE CHIAVE	Pag. 17
La competenza linguistica.....	Pag. 18
Le competenze chiave in matematica, scienza e tecnologia	Pag. 20
La competenza digitale	Pag. 20
L'Apprendere ad Apprendere	Pag. 21
I senso di iniziativa e imprenditorialità.....	Pag. 22
Le competenze sociali e civiche.....	Pag. 22
Consapevolezza ed espressione culturali.....	Pag. 22
ATTIVITÀ	Pag. 23
METODOLOGIA E STRUMENTI.....	Pag. 25
ELENCO DELLE ESPRESSIONI ARTISTICHE EFFIMERE.....	Pag. 26



I N T R O D U Z I O N E A L L ' A R T E E F F I M E R A N E L L ' E D U C A Z I O N E S C O L A S T I C A

L'importanza dell'educazione olistica e dello sviluppo di abilità

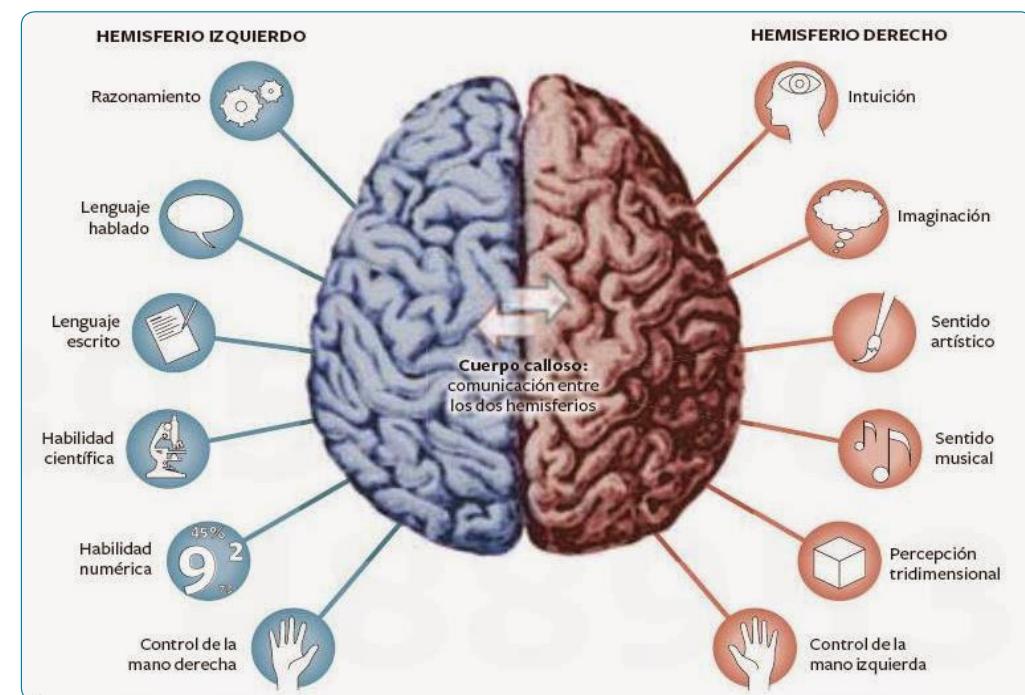
L'uso dell'emisfero sinistro del cervello, legato alla razionalità, all'analisi e alla parte verbale, è stato per la maggior parte promosso nei metodi di insegnamento più tradizionali, in cui i docenti insegnano principalmente pensiero logico e ragionamento, operazioni e memorizzazione. Al contrario, l'emisfero destro, identificato con la creatività, l'intuizione e il comportamento emotivo, è stato tradizionalmente relegato sullo sfondo, e il suo sviluppo è stato incoraggiato in misura minore, giacché materie come l'arte o la musica sono state considerate meno importanti.

Attualmente entrambi gli emisferi vengono educati in modo parallelo fino agli 8-9 anni, ma da quel momento in poi sembra che la risposta creativa nella nostra educazione cominci ad essere penalizzata e la memorizzazione venga premiata in modo meccanico, senza spazio per il pensiero critico. Effettivamente, quando ci guardiamo intorno possiamo senza dubbio vedere che ogni elemento nella nostra società civile è stato sviluppato in larga misura con l'intervento di quella parte del nostro cervello che gestisce la creatività, le emozioni e il pensiero critico. Questo mostra l'importanza di questo diverso tipo di pensiero e come questo sia sottovalutato nel nostro sistema educativo.

Un esercizio molto interessante proposto nel libro per spiegare il problema dei due emisferi è invitare gli studenti a descrivere una scala a chiocciola. La reazione della maggior parte degli studenti, nel loro tentativo di spiegarla a parole, è quella di alzare un braccio e descrivere una spirale nell'aria. E quella è la spiegazione più ragionevole di una scala a chiocciola, ma la parte destra non ha parole, quindi deve farsi strada attraverso il gesto tridimensionale nello spazio vuoto nel tentativo di

rendere chiaro al suo compagno sinistro che questo compito è il suo, ed egli farebbe meglio ad occuparsi di altri problemi per i quali è specializzato. Questo deriva dal fatto che l'emisfero sinistro ha il grande vantaggio di essere in grado di spiegarsi attraverso il linguaggio verbale, mentre il destro, considerato il fratello muto/ottuso nel diciannovesimo secolo, gestisce informazione che non può essere difesa in tal senso. Quindi cerca di spiegare la scala a chiocciola come sa fare lui.

Possiamo notare come a causa dell'istruzione l'emisfero sinistro cerchi di dominare tutte le aree del pensiero e non consenta all'altro di porre in esecuzione le sue qualità specifiche.



Un fatto curioso è che ci è stato insegnato che “si sa soltanto ciò che si sa spiegare”; tuttavia, quando capiamo la specializzazione di entrambi gli emisferi e che la parte destra ha capacità tanto importanti quanto la sinistra, parecchi tipi di conoscenza diventano egualmente importanti: conoscenza dichiarativa (sapere come spiegare), conoscenza procedurale (sapere come fare) e conoscenza attitudinale (sapere come essere). Entrambi gli emisferi sono presenti in misura maggiore o minore in tutti i tipi di conoscenza. Quando entrambi si sviluppano insieme, le abilità cognitive e di apprendimento raggiungono livelli ottimali. Pertanto, la sfida è avere un cervello con emisferi bilanciati, come suggerito da numerosi studi al Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Esiste perfino qualche ricerca che considera che la genialità di menti come quella di Einstein abbia origine da un'eccellente connessione tra i due emisferi del cervello. Perciò, si raccomanda che i bambini incoraggino entrambe le parti fin dalla prima infanzia.



C O S ' È L ' A R T E E F F I M E R A ?

L'arte effimera è un'espressione estetica di durata temporanea. Il concetto di effimero deriva dal greco *ephemeros*, che significa “di un giorno”. Uno degli obiettivi di questo tipo di arte è la realizzazione della precarietà/caducità della vita e morte.

La transitorietà, che viene usata come oggetto artistico, esprime le emozioni che sorgono naturalmente quando vediamo o percepiamo qualcosa di bello o esteticamente piacevole, che scompare per sempre lasciando solo un ricordo. Questa caratteristica implica che le attività proposte siano esenti dalla preoccupazione circa il futuro dell'opera e del suo viaggio nel tempo, o la qualità del suo invecchiare, ma riguardino solo il momento esatto della creazione dell'opera e dei sentimenti che ci pervadono, da catturare in quel breve spazio di tempo di esposizione. Il conflitto tra la realtà oggettiva e la memoria di qualcosa che non esiste più è ciò che determina il fatto che l'arte sia effimera o meno.

I sensi e l'arte effimera

Quando pensiamo all'arte effimera, è comune farlo in relazione alle arti plastiche piuttosto che ad altre arti, ma ci sono infinite possibilità, a seconda della classificazione. In effetti, secondo David Russell.

“La musica è la più effimera delle forme d'arte, perché esiste solo nel tempo”
(David Russell, musicista).

Udito: musica e arte effimera

Per migliaia di anni, gli uomini hanno composto, suonato ed apprezzato la musica tanto quanto la pittura, la scultura ecc., ma non avevano modi di lasciarne testimonianza. Con la scrittura comincia la storia, e con essa, la possibilità di condividere esperienze proiettandole nel futuro su tavolette di argilla o geroglifici incisi sulle pareti delle tombe. Su queste pareti possiamo anche osservare strumenti musicali scolpiti e persone che



esibiscono la tecnica necessaria per produrre con essi suoni ordinati da condividere in molteplici eventi come banchetti e celebrazioni, ma sempre attraverso l'essere presenti e la fuggevolezza dell'evento. Perciò si trattava inevitabilmente di arte effimera. Non c'era alcuna possibilità di catturare per i posteri qualsiasi arte legata al senso dell'udito, il che spiega perché non sappiamo molto della musica composta nell'Egitto dei Faraoni, nella Grecia classica o in molte altre culture antiche. Con l'invenzione nel

diciannovesimo secolo del metodo di registrazione del suono e, più tardi, delle immagini, questo aspetto della musica è cambiato.

E' vero che esisteva un sistema di notazione musicale in Occidente fin dal decimo secolo, con composizioni che possono essere scritte ed eseguite da



altri, ma quella non è Musica, si tratta solo di istruzioni. Possiamo affermare che le "fotografia" sonora di un'opera musicale non sia stata possibile prima di un secolo fa.

Tra le caratteristiche della musica c'è la ritmicità, la cui origine deriva dal più antico schema sonoro insito nella vita animale, il battito cardiaco. La sua

prevedibilità significa che possiamo ballare senza dubitare di quando, ad esempio, i sonori battiti di una canzone



saranno ripetuti, consentendoci di improvvisare ed interagire in modo creativo con la musica. La Danza potrebbe dunque accompagnare la Musica come la più antica arte effimera.



Il gusto e l'arte effimera:

Scultura del cioccolato e dello zucchero come materie prime

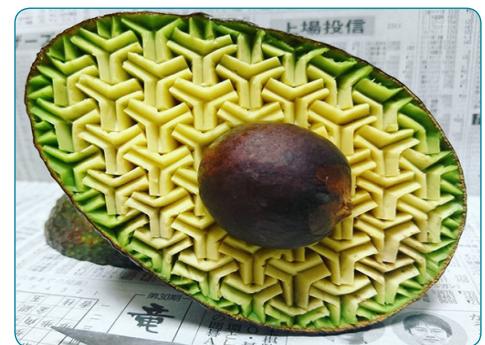
L'utilizzo dello zucchero come materiale per scolpire è simile al modo in cui vengono fatte sculture o oggetti di vetro soffiato. Tuttavia, siccome è zucchero invece di vetro, il prodotto diventa effimero, perché la vita dell'opera finisce presto, quando viene mangiata. Questo, in un certo senso, non determina la totale distruzione dell'opera, ma piuttosto il fatto che viene assimilata dentro di noi, divenendo cibo e carburante per nuove creazioni artistiche ed implica anche una interrelazione con l'arte gastronomica, permettendoci di godere dell'immediata ricompensa dei dolci (siamo creature progettate per apprezzare particolarmente i cibi ad alto valore energetico e contenuto di zuccheri).



La vista e l'arte effimera:

Scultura effimera

Questo termine abbraccia una moltitudine di varianti di arte effimera, che però possono essere classificate in due gruppi. Uno è l'arte che usa ed esalta le proprietà e le qualità degli elementi con cui lavora, e che deve la sua esistenza proprio all'essenza di quel materiale grezzo. Questo gruppo



include quelli menzionati più avanti in questa guida, come l'arte di terra, le sculture di ghiaccio, l'arte di sabbia, sculture commestibili di pasticceria artistica, intaglio di frutta e verdura, e un numero infinito di varietà non classificabili che dipendono dalla creatività di ciascun artista e i materiali che essi hanno a disposizione.



D'altro canto, c'è l'arte effimera che usa materiali sintetici grezzi, processati industrialmente, che vengono incisi in maniera artistica per ottenere una rappresentazione scenografica. In altre parole, un'imitazione, in genere, di altro materiale che è più pesante, più

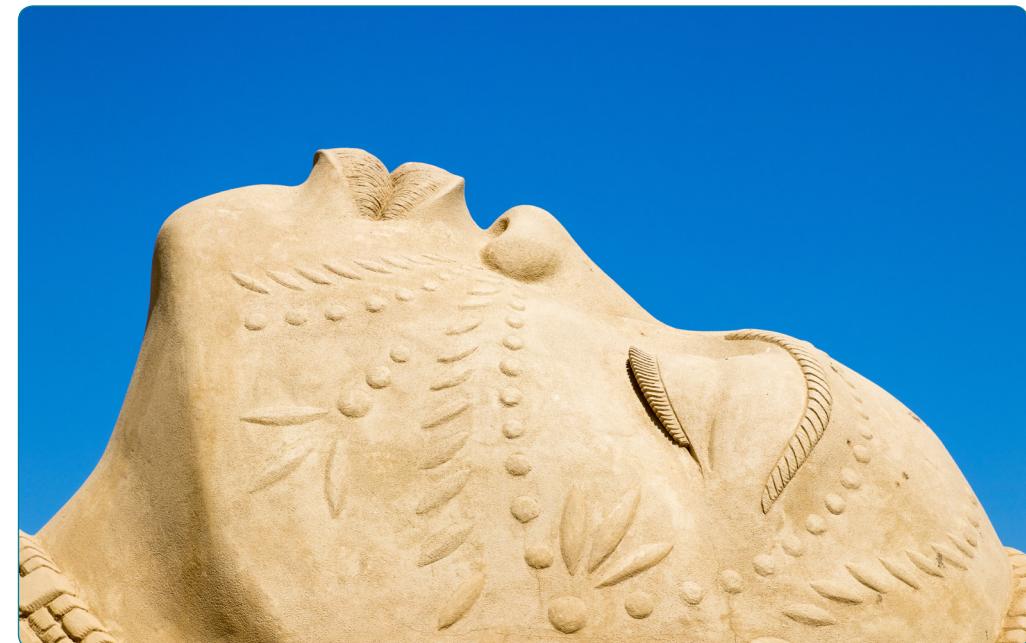
costoso e più difficile da lavorare, come marmo, diorite, granito, legno, ferro, bronzo ed una lunga lista di altri. L'arte effimera viene di solito utilizzata in eventi commerciali di breve durata, come fiere, esposizioni temporanee, oggetti di scena per film o drammi teatrali. E' di grande successo grazie alla facilità e versatilità dei più comuni materiali sintetici, il polistirolo espanso e i composti derivati dal petrolio.



Il nostro universo come specie è essenzialmente visivo, a differenza di quello dei mammiferi più evoluti. Ecco perché buona parte dell'arte effimera umana è per la percezione attraverso la vista (noi diciamo: "se non vedo, non credo").

Land Art

La Land art consiste nel fare sculture di sabbia o di neve. Sono spesso progettate per essere osservate fugacemente dall'alto o da grandi distanze, rendendole effimere. I complessi sistemi climatici che generano forti venti o le maree naturali rendono effimera ogni espressione artistica nel mezzo della natura. Gli artisti hanno utilizzato questa conoscenza per dare un significato filosofico al loro lavoro e per imparare la necessità del distacco/distanziamento.



La scultura nel ghiaccio

la sua natura effimera dipende dalla bassa temperatura durante la creazione dell'opera, che inizia a scomparire non appena viene inserita in valori climatici dove gli esseri umani vivono ed operano normalmente. Quindi è nella nostra zona di comfort climatico che tale tipo di opera non può resistere a lungo.



Mandala

(cerchio in sanscrito). L'uomo ha usato il concetto di caducità nelle culture antiche, in cui è stato legato alla religione e/o alla spiritualità, come parabola della vita stessa, che è limitata. Siamo l'unica specie in cui ciascun individuo sa che un giorno la propria esistenza terminerà e che

attraverso gli aspetti filosofici/poetici derivanti da questo ha creato tecniche come il Mandala, usato da varie culture indipendenti e che non comunicano tra di loro. E' quindi un prodotto inevitabile del pensiero ricorrente dell'essere umano sulla propria mortalità.



Quest'espressione artistica dell'effimero della nostra esistenza cerca, d'altra parte, di dare, per un istante, un ordine al caos, usando la geometria e la sua natura prevedibile, a volte inserendo figure disegnate inscritte in elementi lineari o poligonal. Poi, una volta terminate, dopo tanto sforzo, dedizione ed affetto, gli autori stessi distruggono le opere. Lo fanno in modo bello, rispettoso e ceremoniale, creando un'altra bellezza effimera dalle ceneri grigie che erano colori, deturpando il Mandala in modo ciclico e radiale, come un fiore, fino alla completa distruzione. Questo ci insegna l'importanza dell'umiltà dello sforzo personale e di non premiare l'ego. L'obiettivo è essere preparati ad accettare qualsiasi perdita. Distacco.

Pittura effimera. murale/graffiti.

Graffiti, dall'italiano graffiti e dal latino scariphare, cioè colpire con lo scariphus (lo stilo con cui gli antichi scrivevano su tavolette), è il nome dato ad una forma di pittura libera, nota per la sua illegalità, di solito effettuata in spazi urbani. La sua origine risale alle iscrizioni lasciate sui muri al tempo dell'Impero Romano, specialmente quelle di natura satirica o critica. Queste iscrizioni del periodo archeologico vengono denominate con il termine graffiti.

L'arte pittorica ha anch'essa la sua versione effimera. La pittura murale: o attraverso la tecnica del graffiti oppure in rappresentazioni più antiche come nella Roma classica, dove venivano usati attrezzi convenzionali come pennelli fatti di peli di animali. I graffiti hanno come caratteristica distintiva l'uso di contenuto testuale in una forma pittorica originale, per rivendicare un qualche fatto sociale che non riceve quell'attenzione ufficiale che la gente

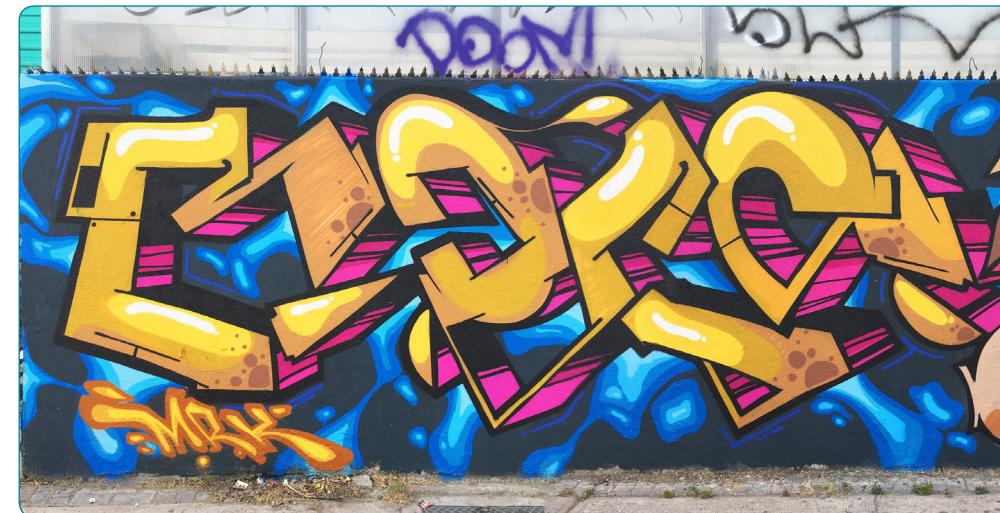
comune ritiene dovrebbe avere.

(In effetti negli Stati Uniti gli artisti che usano i graffiti chiamano se stessi "Writers", cioè scrittori). A motivo della sua clandestinità e dell'uso di spazi architettonici cittadini senza permesso, la tecnica principale è lo spray, a causa della velocità di esecuzione, della facilità di trasporto e della

vetro, metallo, superfici in rilievo, ecc.

D'altra parte, c'è la pittura murale, che dà la priorità all'artistico piuttosto che all'esigenza di rivendicazione. Anche questa variante è effimera, perché viene applicata in spazi esterni dove il tempo atmosferico e il clima deteriorano qualsiasi elemento.

In tempi recenti sono apparsi degli



possibilità di operare su superfici inadatte ad essere dipinte con pennello o rullo. Questo è dovuto all'abilità dello spray di penetrare nei buchi e nelle imperfezioni del muro, di fissarsi su

artisti che combinano entrambe caratteristiche, e il cui lavoro è allo stesso livello di ciò che possiamo vedere in un museo o una mostra.



Possiamo vedere che Banksy usa anche un'altra tipica risorsa della pittura spray, che è la possibilità di usare gli stencil per creare più disegni figurativi quasi istantaneamente. Questo è dovuto all'illegalità di molti lavori, in quanto essi si trovano in posti non adibiti a questo scopo, e al bisogno di creare l'opera senza farsi scoprire, nel più breve tempo possibile.

Nella parte sottostante c'è una serie di foto scattate con la modalità del "Making of", che dettagliano e formano parte del processo creativo della progettazione e dell'esecuzione di un'opera con questi tratti.

Tutto inizia con l'ispezione visiva del muro da dipingere, con le misurazioni sul terreno e la loro successiva esecuzione con un software all'uopo progettato.

Poi viene creato il progetto più elementare. In questo caso è stata scelta una formula ibrida, usando il testo come se fosse grafica pittorica, contenente però un messaggio scritto.



Per scegliere e creare quest'opera, abbiamo iniziato a raccogliere informazioni sull'attività dell'edificio (in questo caso un centro formativo di studio per persone a rischio di esclusione sociale), e a cercare le ragioni filosofiche o sociali che potessero aiutare i residenti del luogo e soprattutto, gli studenti del centro, ad

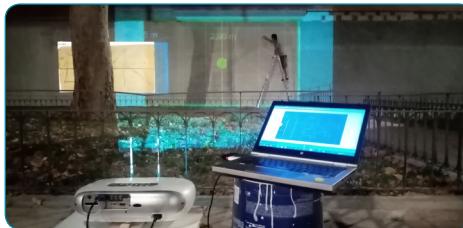
identificarsi con l'opera.

Stando così le cose, una famosa espressione appare nel mondo accademico della fisica. Isaac Newton scrisse in risposta ad un altro scienziato (Hooke), con cui aveva una corrispondenza epistolare. Hooke si era congratulato con lui per il suo

risultato, per aver capito "tutto da solo" i meccanismi della gravità, e Newton replicò: "tutto da solo? Giammai. E se sono arrivato più avanti di chicchessia è perché sono stato in piedi sulle spalle dei giganti".

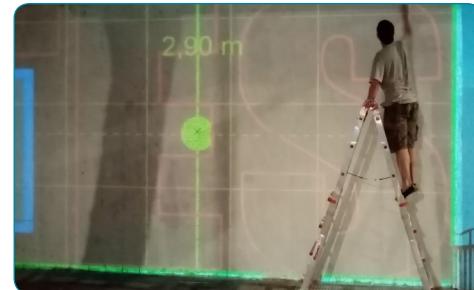
Newton si stava riferendo ad una
caratteristica notevole della nostra

civiltà: ogni nuova generazione comincia il suo viaggio accademico, di studio e di ricerca dal punto lasciato dai predecessori. Questo è ciò che Newton disse, come si sa. Essendo l'edificio un centro di formazione, l'espressione newtoniana è appropriata ed allegorica. In senso strettamente pittorico, i volti di sette donne e sette uomini le cui scoperte e i cui contributi all'umanità li rendono dei giganti sono state inscritti all'interno delle lettere che costituiscono l'espressione newtoniana. Una volta



completato il processo di progettazione e dopo l'approvazione da parte del team di lavoro coinvolto nel raggiungimento dell'obiettivo, il disegno viene delineato sul muro. Questo viene fatto, in questo caso, usando un videoproiettore che usa la luce per catturare le immagini sul muro. Questo compito viene effettuato

di notte per assicurare la visibilità di ciò che viene proiettato e attraverso parecchie slide, in quanto le proporzioni del muro sono 50 m X 3.5 m, ed è impossibile proiettare l'intero grafico in una singola immagine. Tutto questo



lavoro preparatorio è essenziale, cosicché una volta arrivati all'effettivo atto di dipingere, tutto si risolve e la composizione è adattata al progetto iniziale.



Il processo di pittura tanto atteso inizia, con i riferimenti nel cellulare.



Giorno dopo giorno il disegno viene riempito da sinistra a destra, in maniera ordinata.



E arriviamo alla S di GIANTS (l'ultima lettera dell'espressione di Newton): prova superata!

Breves biografías de los gigantes

Fu una filosofa neoplatonica greca e maestra d'Egitto, eccelsa nella matematica e nella scienza. Fu astronomo e capo della Scuola neoplatonica di Alessandria all'inizio del V secolo.

IPAZIA

Era un fisico tedesco di origine ebraica, poi nazionalizzato svizzero, austriaco e americano. È considerato il più importante, noto e popolare scienziato del 20° secolo. Nel 1905, da giovane fisico sconosciuto, impiegato presso l'Ufficio brevetti di Berna, pubblicò la sua teoria della relatività.

ALBERT EINSTEIN

Fu un importantissimo pensatore cinese. I suoi insegnamenti furono resi ufficiali durante il regno dell'imperatore Wu, e diedero vita alla corrente di pensiero più diffusa nei seguenti 2000 anni. Confucio è considerato uno dei pensatori più importanti nella storia dell'umanità per l'impatto della sua filosofia nel mondo.

CONFUCIO

Messicana e icona pop della cultura del suo paese. Il suo lavoro è prettamente biografico e ruota attorno alla sua sofferenza. La sua vita fu segnata da un grave incidente che la costrinse a letto per lunghi periodi, arrivando a sottoporsi a 32 interventi chirurgici.

FRIDA KAHLO

Imhotep o Imutes, era uno studioso egiziano, considerato il padre dell'architettura e della medicina. Fu anche saggio inventore, astronomo e il primo ingegnere e noto architetto nella storia (ca. 2690 – 2610 ac). Progettò e diresse la Costruzione della prima piramide.

IMHOTEP

Fu un biochimico spagnolo, laureato in scienze chimiche. Fu discepola di Severo Ochoa e Alberto Sols a Madrid con il collega scienziato Eladio Viñuela. Entrambi furono responsabili della promozione della ricerca spagnola nel campo della biochimica e della biologia molecolare. Iniziò lo sviluppo della biologia molecolare in Spagna.

MARGARITA SALAS

Italiano, fu pittore, anatomista, architetto, paleontologo, artista, botanico, scienziato, scrittore, scultore, filosofo, ingegnere, inventore, musicista, poeta e urbanista. Dopo aver trascorso l'infanzia nella sua città natale, Vinci, Leonardo studiò con il pittore fiorentino Andrea del Verrocchio. Le sue prime opere di rilievo furono realizzate a Milano al servizio del duca Ludovico Sforza.

LEONARDO DA VINCI

A HOMBROS DE GIGANTES

ISAAC NEWTON

Fu un fisico, teologo, inventore, alchimista e matematico inglese. È l'autore di Principia Mathematica, in cui è descritta la legge di gravitazione universale e pose le basi della meccanica classica attraverso le leggi che portano il suo nome.

ROSLIND FRANCKLIN

Era un chimico e cristallografo britannico. I suoi lavori con la diffrazione dei raggi X sono stati di grande importanza ed hanno influito su vari settori. Si sono rivelati la chiave per rivelare la struttura del carbonio della grafite, nonché l'RNA e diversi virus, sebbene il più grande contributo è legato alla comprensione della struttura del DNA.

NICOLA TESLA

Fu un inventore elettrico e ingegnere meccanico serbo nazionalizzato americano. È conosciuto per le sue numerose invenzioni nel campo dellelettromagnetismo, sviluppato tra la fine'Ottocento e'inizio delNovecento. I suoi brevetti e il suo lavoro teorico hanno contribuito a gettare le basi per gli impianti moderni e per'utilizzo dell'energia elettrica a corrente alternata.

MARIE CURIE

Era una scienziata polacca nazionalizzata francese. Pioniere nel campo della radioattività, fu la prima persona a ricevere due premi Nobel in due diverse specialità -Fisica e Chimica- e la prima donna a ricoprire la posizione di professore all'Università di Parigi. Nel 1995 fu sepolta con gli onori al Pantheon di Parigi.

MARIA MONTESSORI

È stata la prima donna italiana medico ed educatrice, conosciuta per la filosofia dell'educazione che porta il suo nome e per i suoi scritti di pedagogia scientifica. Fu iscritta a una scuola tecnica di ingegneria per uomini, anche se in seguito studiò medicina. Il suo metodo educativo è utilizzato nelle scuole di tutto il mondo.

ROSA PARKS

Fu un importante attivista afroamericana, nota soprattutto per essersi rifiutata di cedere il suo posto nel bus a un bianco in Alabama (Stati Uniti). Per questo finì in carcere, e ciò fu la scintilla che diede vita al movimento per i diritti civili; Rosa Park è riconosciuta da tutti come la First Lady di questo movimento.

CHARLES DARWIN

Era un naturalista inglese, riconosciuto per essere il più influente sostenitore (assieme ad Alfred Russel Wallace) dell'evoluzione biologica attraverso la selezione naturale. Nel suo lavoro, "L'origine delle specie", è illustrato questo processo.

Odorato e arte effimera:

Profumo

Dal libro Profumo, di Patrick Süskind:

"Ogni profumo contiene tre accordi: testa, cuore e base. Servono dodici note. L'accordo di testa contiene la prima impressione che dura alcuni minuti, prima di cedere il passo al cuore, il tema del profumo che dura parecchie ore. Infine, l'accordo di base è l'impronta del profumo, e dura parecchi giorni."

Secoli, e perfino millenni fa, abbiamo compreso che l'esistenza è limitata per tutte le cose, ma abbiamo imparato a sfruttare queste proprietà effimere a nostro vantaggio, giocando con la



durata dell'effetto olfattivo di ciascun elemento ed incorporandolo nel miscuglio, le note di ciascun accordo. In maniera poetica, vengono a crearsi tre scenari olfattivi, responsabili del riportare alla nostra memoria un passato che è stato permeato dall'effluvio della stessa fragranza.



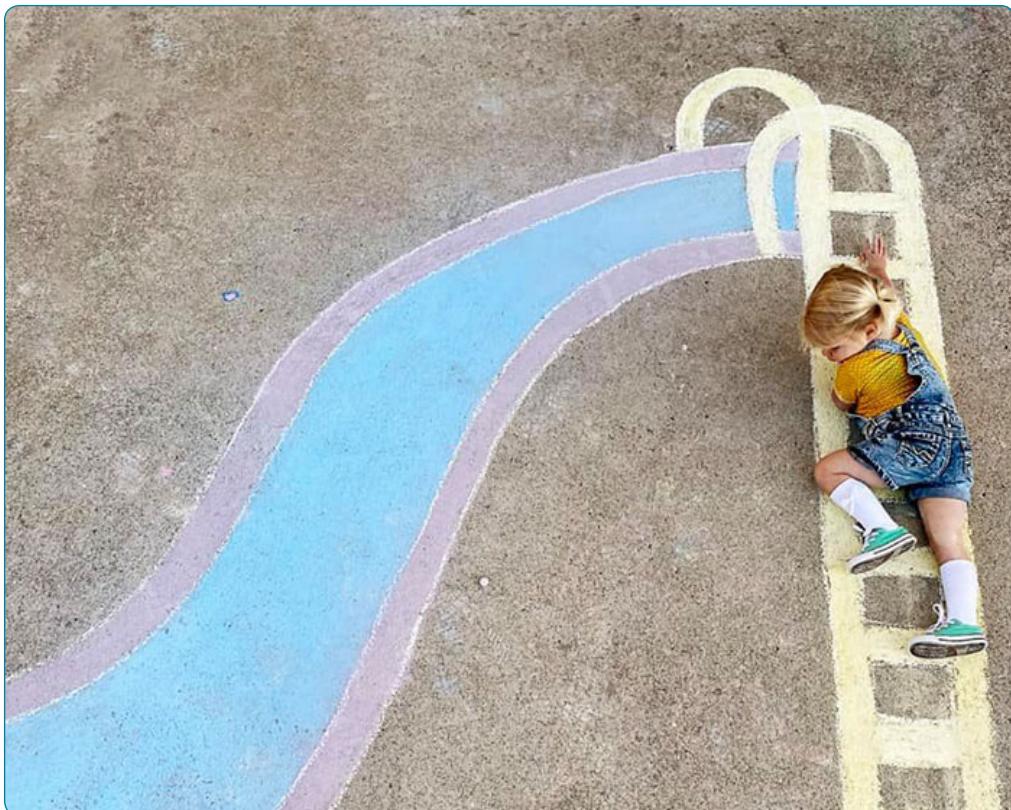
Negli anni Settanta del secolo scorso, sono stati effettuati progetti artistici sperimentali, con l'idea di includere l'odorato applicandolo al cinema o alla musica dal vivo, attraverso la diffusione di aromi diversi nei luoghi degli eventi, a volte alludendo alle ciliegie o alla cioccolata assieme alla musica che veniva suonata.

QUALI SONO I CAMBIAMENTI CHE L'ARTE EFFIMERA APPORTA NELLE SCUOLE?

Come abbiamo detto, l'insegnamento è stato tradizionalmente incentrato sulla parte razionale del sapere. Con l'arte effimera viene incoraggiato un nuovo metodo di insegnamento più creativo ed intuitivo.



Si tratta di un metodo basato sulla creatività, la ricerca, l'intuizione e lo sviluppo delle abilità degli studenti, piuttosto che sulla ripetitiva memorizzazione dei contenuti. Questo metodo di lavoro è da sempre utilizzato dalle discipline artistiche; ora, invece, è stato dimostrato che entrambi gli emisferi sono coinvolti in tutti i processi cognitivi. Perciò, l'inclusione (attraverso l'arte effimera) dei processi creativi in altre discipline come matematica, lingue e scienze, può favorire un migliore equilibrio nel processo insegnamento-apprendimento degli studenti.



L'arte effimera rende possibile gestire progetti su larga scala, offrendo la possibilità di collaborare con persone di diversi Paesi, centri, comunità... e tra diverse figure educative come insegnanti, studenti, istituzioni, ecc. Inoltre, all'interno della classe stessa, viene modificato il classico rapporto unidirezionale insegnante-alunno in cui l'insegnante svolge il ruolo di leader. Progetti di gruppo di arte effimera permettono collaborazioni tra pari, affidando all'insegnante il ruolo di guida e di facilitatore, lasciando agli studenti la possibilità di elaborare e costruire il loro sapere insieme. Questo attenua l'importanza del singolo rispetto al gruppo e aiuta gli studenti a capire l'importanza della condivisione, sia degli obiettivi che dei processi di lavoro, divisione e distribuzione dei compiti, così come delle specificità e delle attitudini individuali rispetto al gruppo nel suo complesso.

Arte effimera e nuove metodologie

L'arte effimera, nella sua essenza, è uno strumento per l'implementazione delle nuove metodologie didattiche elaborate dai grandi pedagogisti del 20° secolo. Questi sistemi pedagogici pongono l'accento sullo sviluppo, attraverso la ricerca autonoma e guidata, delle abilità innate degli studenti e del loro potenziale individuale. Si passa da una istruzione fondata sulla ripetitiva memorizzazione dei contenuti ad una costruzione attiva e significativa della conoscenza del mondo esterno e della società, ma anche di se stessi. Ma quali sono gli elementi che rendono l'arte effimera uno strumento così idoneo allo scopo?

Definendo l'arte effimera in modo semplice e sintetico come una espressione estetica di breve durata, possiamo evidenziare quattro caratteristiche: espressione, processo, creatività e temporaneità. Il fatto che essa sia un modo per esprimersi implica una costante ricerca e riflessione su ciò che ci definisce e caratterizza come individui nella società. L'arte effimera ci permette di migliorare importanti aspetti del processo educativo come il concetto di sé, la conoscenza di sé, la metacognizione e l'autostima. Inoltre, inevitabilmente, si giunge all'espressione di sé attraverso l'obiettivo di veicolare un messaggio (un'idea, un concetto, un sentimento) agli altri, cioè i destinatari. Condividere le proprie esperienze attraverso l'arte e riuscire a stabilire contatti con gli altri è inoltre un beneficio per il proprio sviluppo individuale. Tutti questi aspetti sono legati alle intelligenze interpersonali e intrapersonali che formano parte del modello delle intelligenze multiple di Howard Gardner, proposto alla fine del '900 e che raramente vediamo applicato negli attuali percorsi di studio (a volte per mancanza di tempo, ma anche per mancanza di strumenti efficaci).

D'altro canto, il fatto che l'arte effimera sia concepita come un processo, implica che lo studente avrà un atteggiamento attivo e partecipativo durante la produzione di diversi manufatti artistici, confrontandosi con problemi reali per la soluzione dei quali

dovrà trovare nuove strategie e nuovi strumenti. In tal modo, l'arte effimera offre la possibilità di fornire un insegnamento attivo e pragmatico, in linea con le proposte del noto pedagogista americano John Dewey. L'apprendimento passivo a cui gli studenti sono spesso sottoposti, contrasta con le proposte di altri grandi pedagogisti come Lev Vygotsky e Jean Piaget, i quali concepiscono l'insegnamento come un processo di costruzione individuale e collettiva (costruttivismo e socio-costruttivismo).

Attraverso la produzione di arte effimera, si promuove un'idea di educazione sociale e costruttiva nella quale, attraverso la sperimentazione, gli studenti partecipano al loro stesso processo di apprendimento, aumentando la loro motivazione e il loro desiderio di imparare. Viene anche incoraggiata una visione dell'apprendimento come processo continuo, di lungo periodo, nel quale il fallimento non viene visto come qualcosa di negativo che vada sanzionato, ma come parte essenziale del processo di sviluppo e di costruzione della conoscenza. Il fatto che il prodotto artistico non sia destinato a durare a lungo, aumenta il valore del processo di produzione dello stesso, a detrimenti dell'eccessivo valore di solito assegnato al risultato.

Infine, l'arte effimera può essere applicata ad un vasto numero di discipline, promuovendo la interdisciplinarietà e la globalismo, un modo di concepire l'apprendimento che crea relazioni e sintesi tra saperi diversi, con le diverse discipline in dialogo tra di loro e non isolate. Questo crea legami tra le diverse conoscenze che gli studenti possiedono e basa il processo di apprendimento sulle esperienze pregresse, seguendo l'idea di apprendimento significativo e basato sulle mappe concettuali di David Ausubel. Inoltre, le relazioni che si instaurano attraverso l'arte effimera tra i diversi attori del processo educativo (insegnanti, centri, studenti, istituzioni) consentono la creazione di strutture sempre più grandi ed efficaci.

L'arte effimera e le classi

L'insegnante

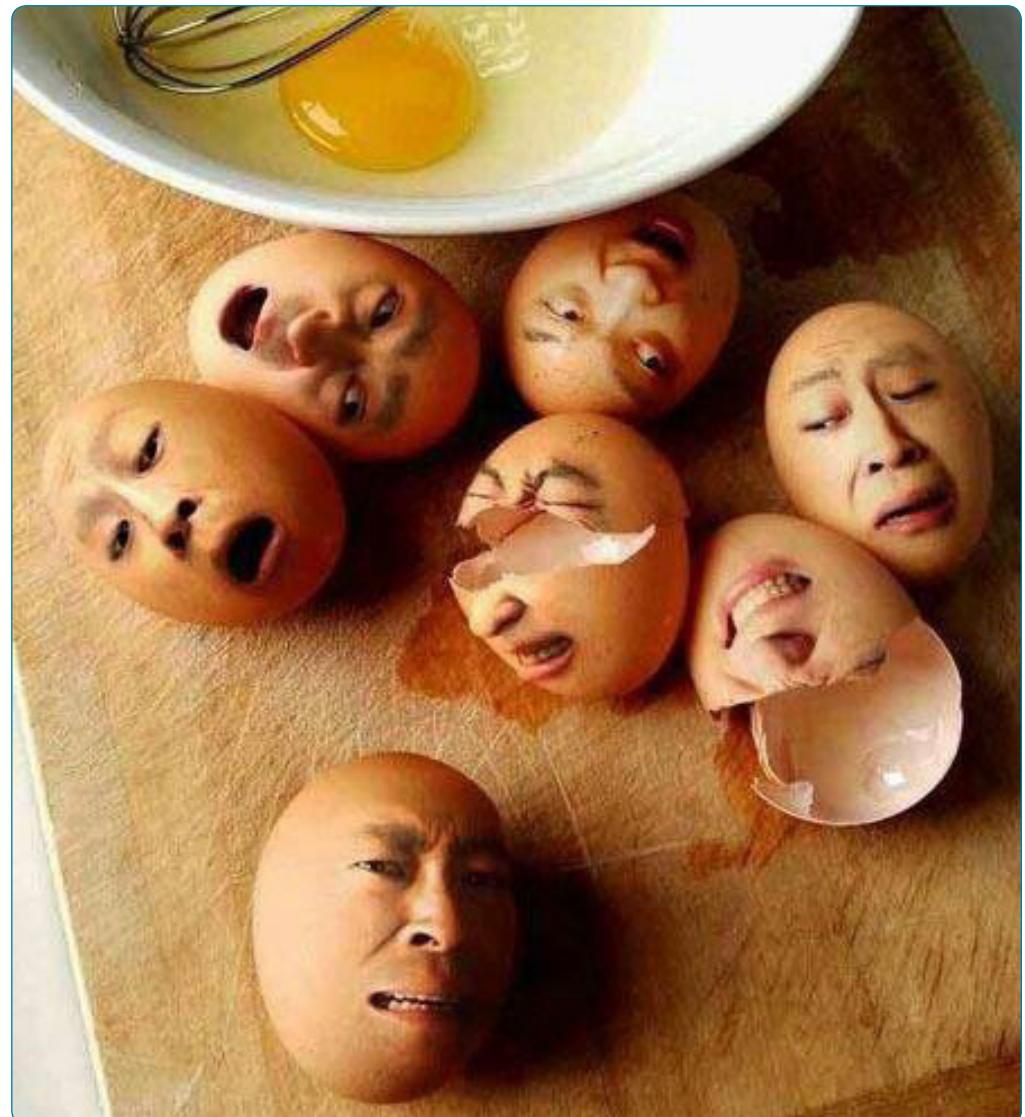
Grazie all'utilizzo dell'arte effimera nell'educazione scolastica, l'insegnante non è più al centro della classe come detentore del sapere. L'insegnante ha ora il ruolo di guida, fornisce un ambiente stimolante e idoneo all'apprendimento, affinché gli studenti diventino i veri protagonisti. Problem solving, sperimentazione e ricerca sono le basi di questo metodo di insegnamento e apprendimento.

Gli studenti

Ora non hanno più un atteggiamento passivo nei confronti dell'apprendimento, ma un atteggiamento attivo, poiché viene offerta loro la possibilità di giocare e sperimentare con il loro modo di concepire il mondo. Da essere meri destinatari intesi come contenitori in cui riversare nozioni, diventano protagonisti attivi del loro processo di sviluppo cognitivo, intellettuale e sociale.

Le classi

Scambio e collaborazione sono essenziali in un processo artistico di ampio respiro. Questo abbattere i muri della classe, tra i quali la conoscenza e gli agenti educativi restano isolati, per creare una comunità educativa globale e interconnessa all'interno della quale ognuno è parte del processo di insegnamento-apprendimento e parte della trasformazione e del miglioramento del sistema educativo stesso.



QUALI SONO I BENEFICI DELL'ARTE EFFIMERA?

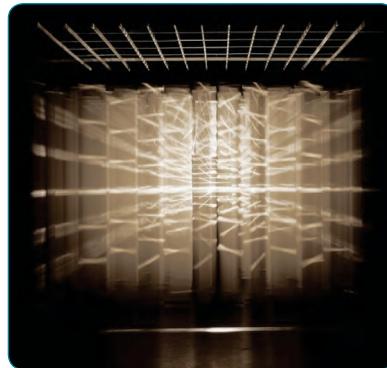
L'arte effimera stimola la creatività, l'espressività, l'intuizione, il pensiero critico. Questo tipo di arte incoraggia l'espressione libera e creativa degli studenti, favorendone la capacità di espressione e nutrendone l'autostima. L'arte effimera pone enfasi sul processo creativo anziché sul risultato, generando molteplici benefici per gli studenti. Enfatizzare il processo in luogo del risultato significa aprire il processo di insegnamento-apprendimento alla ricerca, alla creatività, all'espressività e all'autorealizzazione, evitando che la pressione per il perseguitamento di risultati specifici soffochi l'individualità e sottoponga gli studenti ad uno stress eccessivo, che impedisca loro di esprimersi e svilupparsi liberamente.

E' pertanto possibile identificare un gran numero di benefici legati all'implementazione di percorsi didattici legati all'arte effimera negli istituti scolastici: promozione della creatività, dell'immaginazione e dell'espressività, sviluppo della capacità di cooperare e relazionarsi con altre persone, della capacità di gestire e organizzare i diversi ritmi d'apprendimento dei discenti, sviluppo equilibrato delle abilità degli studenti, apprezzamento dell'arte quale strumento di espressione e collaborazione, tolleranza verso le diversità e differenze individuali, ricerca di risorse e strumenti per la risoluzione di conflitti, sviluppo del pensiero critico, accrescimento dell'autostima e del valore intrinseco della persona, accettazione degli errori come parte del processo di apprendimento e crescita.

COMPETENZE CHIAVE

Il quadro europeo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente (Allegato alla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, pubblicato nella Gazzetta ufficiale dell'Unione europea il 18 dicembre 2006)





L'implementazione dell'Arte Effimera come strumento didattico consente di realizzare un gran numero di attività volte a sviluppare le competenze degli alunni. E' pertanto possibile stabilire una relazione tra le otto competenze chiave previste dalla raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 e i benefici derivanti dall'erogazione di iniziative aventi ad oggetto l'arte effimera quale strumento per sviluppare le stesse. Infatti, attraverso l'implementazione di progetti artistici collaborativi effimeri, gli studenti saranno in grado di accrescere le proprie competenze personali, sociali, linguistiche, matematiche, culturali, e non solo:

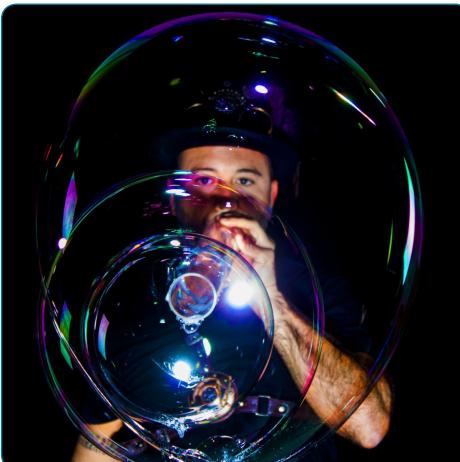
La competenza linguistica

Consiste, secondo il quadro di riferimento europeo, nella "capacità di esprimere ed interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni oralmente e per iscritto al fine di interagire linguisticamente, in modo appropriato e creativo, in tutti i possibili contesti sociali e culturali". Questa competenza dev'essere sviluppata sia nella propria lingua madre che nelle lingue straniere. L'arte effimera, essendo per sua natura carica di espressività, è uno strumento ideale per sviluppare le capacità comunicative degli studenti in modo creativo e diversificato. L'espressione costituisce l'essenza stessa dell'arte effimera, e si estrinseca attraverso la trasmissione di idee, pensieri, sentimenti, esperienze individuali...





È una forma di espressività immediata, analoga alla comunicazione orale. D'altra parte, il fatto che i progetti siano realizzati collettivamente implica una costante interazione linguistica, sia per organizzare le diverse fasi dei progetti, sia per condividere ed esprimere tutte quelle idee e concetti che devono essere trasmessi ed espressi attraverso il lavoro artistico. Questa interazione linguistica, inoltre, avviene con una grande varietà di persone e agenti educativi, nonché in contesti sociali e culturali molto diversi, il che rende necessario padroneggiare un vocabolario tecnico ricco, nonché diversi registri (formale, informale, artistico etc.) che consentano agli studenti di adattarsi a contesti diversi.



Per tutte queste ragioni, l'arte effimera risulta essere uno strumento funzionale allo sviluppo delle competenze linguistiche, tanto più se si pensa che, offrendo altresì l'opportunità di realizzare progetti transnazionali, incoraggia l'acquisizione di lingue straniere da parte dei discenti.





Le competenze chiave in matematica, scienza e tecnologia

Si riferiscono alla “capacità di sviluppare e applicare il ragionamento matematico al fine di risolvere problemi relativi a situazioni quotidiane.

Si fondano sulla padronanza della capacità di calcolo e sulla volontà di utilizzare i metodi del pensiero matematico (logico e spaziale) nonché le sue rappresentazioni (formule, modelli, costruzioni, grafici, diagrammi”). L’arte effimera presenta molti modi per esprimere emozioni e sentimenti, ma è anche un ottimo strumento per rappresentare la realtà.

Nel panorama delle espressioni visive e plastiche, l’architettura e la pittura rappresentano una componente essenziale dell’arte in generale e dell’arte effimera in particolare. La creazione di sculture attraverso l’uso di figure geometriche diverse e tridimensionali richiede calcoli ed un uso sapiente di volumi, superfici, perimetri... così come una grande capacità di pensiero astratto e spaziale

per visualizzare i disegni ed essere in grado di gestirli. Oltre all’indiscussa utilità nel risolvere problemi strutturali (e.g. nel caso di sculture o architetture effimere). Inoltre, grazie alla scultura o alla creazione di rappresentazioni plastiche 3D, i discenti possono sviluppare in modo eminentemente pratico la propria conoscenza delle forze naturali di base (peso, forza di gravità, resistenza dei materiali...), nonché di anche di altri elementi come circuiti elettrici, campi elettromagnetici con piccoli magneti. Tutto ciò, aumenta la loro conoscenza e comprensione della natura attraverso la sperimentazione di soluzioni e risposte a problemi, desideri e bisogni umani concreti.

La competenza digitale

Consiste nel “saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione”.

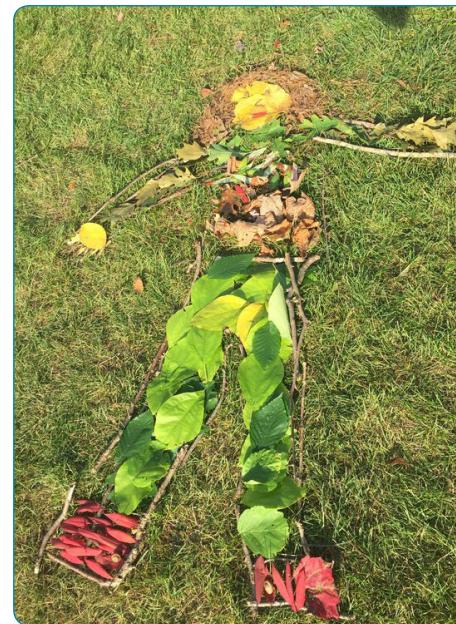
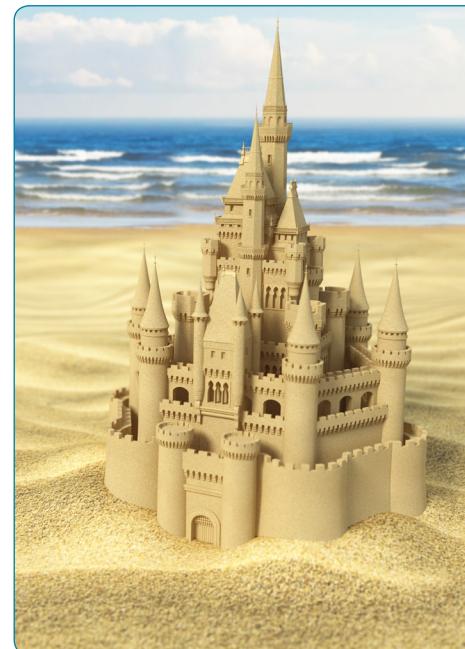
Anche in questo caso, l’arte effimera si

staglia quale strumento metodologico ed educativo: un'altra delle possibilità offerte da questo tipo di arte consiste nell'uso di numerosi strumenti digitali. Attraverso questi strumenti è possibile realizzare idee progettuali, schizzi, modelli... In tal senso, l'uso di programmi e software di progettazione grafica e modellazione 3D può essere molto utile. Esistono poi programmi che permettono la creazione di semplici macchine e motori in grado di offrire risorse e strumenti aggiuntivi da applicare alle creazioni, integrando dunque all'arte le leggi del movimento e della cinematica. Infine, grazie a programmi di editing, è possibile integrare contenuti musicali e audiovisivi alle opere d'arte effimera.

L'Apprendere ad Apprendere

O "Learning to Learn", è probabilmente tra le più importanti delle competenze indicate dall'Unione Europea, poiché l'apprendimento può essere applicato praticamente a tutti i contesti e situazioni di vita accademica, professionale e personale. Ci è utile

per adattarci alla dinamicità del nostro tempo, in cui è sempre più necessario muoversi in un'ottica di apprendimento permanente. Non si finisce mai di imparare, nemmeno da adulti. Progetti artistici effimeri, sia individuali che di gruppo, possono offrire una ricchezza di situazioni in cui sviluppare la capacità di apprendimento. Quando si tratta di ricercare nuove risorse e strumenti per realizzare le idee e



le creazioni che si hanno in mente, questo approccio permette di costruire conoscenze e competenze invece di riceverle in modo passivo, permettendo di acquisire maggiore consapevolezza circa il processo di apprendimento, nonché delle strutture e difficoltà incontrate lungo il percorso. Ciò aumenta il coinvolgimento dello studente nel processo di apprendimento, con implicazioni positive circa la motivazione e la

fiducia nelle proprie capacità. Grazie ai progetti artistici effimeri, questo modo di concepire l'apprendimento può essere trasposto in un gran numero di ambiti d'apprendimento e materie scolastiche.



Senso di iniziativa e imprenditorialità

Strettamente correlato al punto precedente, vi è poi il senso di iniziativa e imprenditorialità.

Per padroneggiare questa capacità è necessario conoscere le proprie aree di forza, virtù e criticità. Infatti, "il senso di iniziativa e l'imprenditorialità riguardano la capacità di una persona di tradurre le idee in azione".

In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di



pianificare e di gestire progetti per raggiungere determinati obiettivi.

Ciò richiede un atteggiamento proattivo per affrontare i problemi della vita quotidiana, siano essi personali, professionali o accademici. Per fare ciò, è necessario possedere una buona capacità di pianificazione, organizzazione, leadership, delega, comunicazione... Tutto ciò viene promosso in modo molto efficace quando si vuole tradurre un'idea artistica astratta in realtà,



poiché richiede una pianificazione e un'organizzazione molto elaborate, promuovendo la caratteristica principale di questa competenza: trasformare le idee in azioni.

Attraverso i progetti gli studenti dovranno affrontare diversi problemi ed eventi imprevisti, provando a risolverli in modo proattivo. Non solo: dovranno cercare di anticiparli fissando obiettivi realistici e raggiungibili, soddisfacendo i requisiti stabiliti dagli istituti formativi o dall'insegnante contribuendo con innovatività e puntando al miglioramento dello status quo.

Competenze sociali e civiche

Le competenze sociali e civiche servono per "agire come cittadini responsabili e per partecipare pienamente alla vita comunitaria".

Formare quindi persone competenti in materia di cittadinanza favorisce la coesione sociale in un momento di crescente eterogeneità sociale e culturale. A questo proposito,

attraverso lo sviluppo di creazioni artistiche collettive, gli studenti sviluppano un atteggiamento di tolleranza e rispetto per il proprio team, sviluppando congiuntamente un prodotto artistico. In questo modo saranno in grado di sviluppare la capacità di ascolto, comprensione ed empatia, ma anche la capacità di negoziare, raggiungere accordi e difendere assertivamente i propri interessi.

Allo stesso modo, la gestione dello stress e della frustrazione acquista un ruolo fondamentale, specie quando ci si confronta con persone di culture diverse.

Consapevolezza ed espressione culturali

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la "comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite una serie di arti, forme culturali

e mezzi". A questo proposito, il modo migliore per apprezzare l'importanza della cultura e dell'espressione artistica è quello di essere personalmente e attivamente coinvolti nella creazione di un'opera artistica che permetta di esprimere le proprie emozioni e pensieri. L'arte effimera è uno dei canali espressivi più potenti, accrescendo il valore che gli studenti attribuiscono all'azione artistica. Inoltre, il grande sforzo e l'impegno che stabiliscono con la loro creazione artistica li renderà in grado di apprezzare i prodotti culturali e artistici di altre persone e gruppi sociali. Vivere la scomparsa di un'opera artistica che non dura nel tempo può anche far capire loro l'importanza di rispettare il patrimonio culturale e artistico che la società e gli esseri umani hanno sviluppato nel corso della storia. La ricerca di modelli artistici che guidino e ispirino la propria creatività ed espressione li coinvolgerà anche nella conoscenza della storia e dell'arte sia passata che contemporanea, delle diverse correnti, degli stili... Le enormi opportunità interdisciplinari (danza, musica, teatro) offerte dall'arte effimera aumenteranno anche il valore che i discenti attribuiscono all'arte come attività artistica in generale, stabilendo ponti tra diversi modi di esprimere e comunicare l'essenza di ogni cultura.



A T T I V I TÀ

L'obiettivo principale di questa Guida e delle sue Attività consiste nello stimolare entrambi gli emisferi cerebrali in parallelo. Prima emerge la creatività, e poi, per pura logica, cresce la necessità di risolvere problemi di natura matematica, geometrica, linguistica, informatica, sociale, etc. Tutto ciò, nell'ottica di portare a compimento un'opera, un progetto.



Per condurre attività con molti discenti, è necessario creare gruppi di lavoro i cui membri dovranno progettare, discutere, calcolare, condividere informazioni, mettere in pratica il proprio senso di appartenenza, negoziare, cedere per il bene del gruppo, riconoscersi in esso, cercare risposte e trovare soluzioni consensuali.

Tutto questo implica qualcosa di fondamentale: mettere al centro la possibilità, per ogni individuo, di esprimere la propria creatività, così da stimolare l'ownership della stessa nel discente. Ciò che esprimiamo attraverso l'arte è il nostro io più intimo e profondo... l'essenza individuale, quel motore che spinge a voler vedere l'idea incarnata, è ciò che porta il gruppo al raggiungimento dell'obiettivo. E includendo

alcuni parametri in queste attività, sarà possibile concepire il processo d'apprendimento come un gioco o una piacevole sfida che porterà dei frutti, includendo il maggior numero di competenze trasversali chiave. Di seguito alcuni esempi:



Progettazione e realizzazione di una costruzione effimera, leggera e trasportabile

L'esercizio consiste nel progettare in team una costruzione effimera ispirata ad un testo descrittivo fornito in precedenza. Ai partecipanti verrà fornita una serie di elementi di base come aste, cartone, tessuti, corde, nastro adesivo, forbici, vernici, etc. con cui gli stessi dovranno ideare e costruire qualcosa di stabile, nonché il più fedele possibile alla descrizione data.

I materiali dovranno provenire principalmente da rifiuti, prodotti di scarto o dalla natura, e grazie alla leggerezza di questi materiali, i progetti risultanti saranno facili da maneggiare, smontare... ed effimeri.

L'esercitazione si articola in diverse fasi:

1. Progettazione dell'opera
 2. Modellazione digitale 3D
 3. Costruzione di un prototipo su piccola scala
 4. Costruzione su larga scala
 5. Decorazione e ornamento
1. **La progettazione dell'opera** inizia con uno schizzo a matita su carta per definire le forme essenziali dell'opera. Ciò avviene interpretando le istruzioni fornite dalla descrizione testuale.
 2. **Una versione virtuale** e tridimensionale sarà realizzata utilizzando un software di modellazione 3D contenente le informazioni fornite..
 3. **La costruzione del prototipo in scala** sarà effettuata utilizzando alcuni dei materiali e degli strumenti sopra citati, adatti a questo scopo, come plastilina e bastoncini di legno, seguendo per quanto possibile quanto sviluppato nello schizzo e nel modello 3D al fine di verificare il corretto funzionamento di quanto modellato al computer.

4. **La costruzione di grande formato** è effettuata dopo che il prototipo sarà stato scalato e misurato matematicamente al fine di ottenere le misurazioni definitive.

5. **La decorazione e l'ornamento** dell'opera, cioè la sua parte pittorica, saranno eseguiti dopo la definizione dell'architettura. L'uso del colore come risorsa, la texture e gli elementi testuali saranno scelti dal gruppo.

Materiali e strumenti

Per la costruzione dell'opera saranno necessari i seguenti materiali:

ASTA in alluminio, plastica o legno con un diametro approssimativo di 8 mm e una lunghezza di 2 m (il materiale dipenderà dalla sua disponibilità). Potrebbe essere sostituita da rami di alberi, se necessario. Questo elemento dovrebbe essere destinato (ma non è una regola) alla parte strutturale del telaio o dello scheletro.

PALLINE DI POREXPAN con un diametro approssimativo di 10 o 12 mm. Destinate a fungere da giunto o articolazione tra le aste.

CARTONE ONDULATO di spessore standard, tra 3 e 5 mm. Il cartone dovrebbe essere il più grande possibile in modo che i partecipanti possano tagliarlo a piacimento. Questo elemento può essere utilizzato sia per la costruzione che per il rivestimento e consente di ritagliare forme per realizzare finestre o porte, ad esempio. Rappresenta anche una buona superficie per la pittura e l'ornamento.

TESSUTO avente diverse elasticità e forme in modo che i partecipanti possano sperimentarli e distribuirli nel corso della costruzione. Può essere usato per rivestire, per costruire un tetto o qualcosa di simile ad una tenda, e può anche essere decorato con vernice.

NASTRO, FILO, CORDA, FORBICI, PINZE, STUZZICADENTI. Tutti questi elementi possono essere utilizzati per incollare, cucire, tagliare, unire e assemblare i pezzi.

M E T O D O L O G I A E S T R U M E N T I per l'implementazione dell'arte effimera nelle scuole

Metodología y herramientas para la práctica del arte efímero

L'arte effimera comprende un numero infinito di varianti e ramificazioni, come abbiamo visto in questa guida, anche se alcune di esse, a causa delle loro caratteristiche, possono essere implementate solo in presenza di specifiche condizioni climatiche, orografiche o culturali. Per questi motivi, di seguito è proposto un elenco di strumenti, competenze e contesti essenziali atti a facilitare lo sviluppo e il raggiungimento di obiettivi specifici. Per questo scopo, ci concentreremo principalmente su compiti plastici, scultorei e architettonici.

Ambiente e contesto

Innanzitutto, l'idea è quella di poter intraprendere lavori su scala più ampia di quella individuale, con dimensioni che richiedono la partecipazione di più persone.

Dobbiamo quindi avere uno spazio fisico aperto o comunque ampio, in cui piccoli team possano operare in modo sicuro e senza ostacoli in compiti come la lavorazione di materiali di grande formato, la presentazione di componenti di grandi dimensioni, le misurazioni, il taglio, l'incollaggio, la verniciatura, etc. Una buona ventilazione è altrettanto importante a causa del possibile utilizzo di prodotti come adesivi o resine, che contengono componenti tossiche.

In alcuni casi, è richiesto uno spazio esterno, anche se questo ha evidenti inconvenienti, in particolare le condizioni meteorologiche avverse, specie se c'è bisogno di trascorrere diversi giorni sulla costruzione dell'opera, e questo richiede un deposito temporaneo alla fine di ogni giorno di lavoro per il successivo riassemblaggio. È inoltre necessaria una buona illuminazione artificiale per massimizzare l'orario di lavoro in determinati periodi dell'anno.

Una volta definito lo scenario, si torna alla fase iniziale del progetto, in cui c'è bisogno di strumenti d'uso comune come matite e cancelleria - più specificamente, materiali per il disegno artistico - poiché ogni progetto d'arte plastica deve iniziare con schizzi fatti a mano, condivisi e approvati dal team.

Strumenti digitali e analogici

I programmi informatici aiuteranno ad elevare il livello dei disegni in termini di precisione geometrica e chiarimento degli aspetti numerici e matematici. I programmi gratuiti di modellazione 3D disponibili su Internet, come Sketchapp o Tinkercad, possono risultare particolarmente utili. Senza dimenticare i più convenzionali strumenti di carpenteria o decorazione per il taglio, la verniciatura, la levigatura, la giunzione, nonché l'abbigliamento necessario al fine di lavorare in sicurezza, inclusi occhiali e guanti.

Materiali

Questo aspetto permette un'ampia scelta, in quanto esiste una moltitudine di possibili varianti e tecniche, e la natura stessa dell'arte effimera invita a utilizzare elementi spontanei o improvvisati che si trovano nell'ambiente dei partecipanti. Può trattarsi di rifiuti o scarti provenienti dal consumo umano, come il legno di vecchi mobili, imballaggi di plastica, imballaggi di cartone o biologici e vegetali (resti di alberi abbattuti o morti, foglie o fiori di piante, pietre con forme o trame interessanti lucidate dal tempo e dall'acqua, piume di uccelli, esoscheletri di insetti, ossa o teschi, neve, sabbia etc).

In molti casi, è altresì necessario utilizzare elementi adesivi funzionali all'incollaggio meccanico delle parti, come viti, chiodi, colle specifiche, nastro adesivo, cordame, etc.

Risorse umane

Nulla di quanto sopra è utile senza il potenziale dell'immaginazione: la più grande

risorsa che l'individuo possegga, che ingloba creatività e slancio personale.

Il motore di tutto consisterà nel desiderio di esprimere sentimenti attraverso l'arte, senza dimenticare che per raggiungere obiettivi artistici più ambiziosi, con maggiore impatto visivo e notorietà sociale, vi è il bisogno di unire le forze e lavorare in squadra, condividendo il lavoro e l'esperienza di creare, superando difficoltà comuni.

ELENCO DELLE ESPRESSIONI ARTISTICHE EFFIMERE

Nulla di quanto sopra è utile senza il potenziale dell'immaginazione: la più grande risorsa che l'individuo possegga, che ingloba creatività e slancio personale. Il motore di tutto consisterà nel desiderio di esprimere sentimenti attraverso l'arte, senza dimenticare che per raggiungere obiettivi artistici più ambiziosi, con maggiore impatto visivo e notorietà sociale, vi è il bisogno di unire le forze e lavorare in squadra, condividendo il lavoro e l'esperienza di creare, superando difficoltà comuni.

Espressioni artistiche effimere

Scultura effimera, architettura effimera, pittura effimera, musica dal vivo, teatro dal vivo, danza dal vivo, mandala, land art, arte del ghiaccio, graffiti, gastronomia, giardinaggio, spettacoli acquatici, spettacoli di luci, pirotecnica, magia, moda, trucco e parrucco, tatuaggi (con inchiestri non permanenti), piercing, profumeria, action art, collage, assemblaggio, performance, installazioni, action painting, flash mob, body art, eventi teatrali, pittura gestuale, poesia dal vivo, commedia dal vivo e monologhi, lirismo, beat art, funk art, cockfighting, circo, spettacoli multimediali e audiovisivi, laser show, arte cinetica, arte povera, sound art, video arte, performance art, arte interattiva, project art, idea art, minimalismo (applicato a diverse arti), arte notturna, spettacoli al neon, shadow art, origami...

