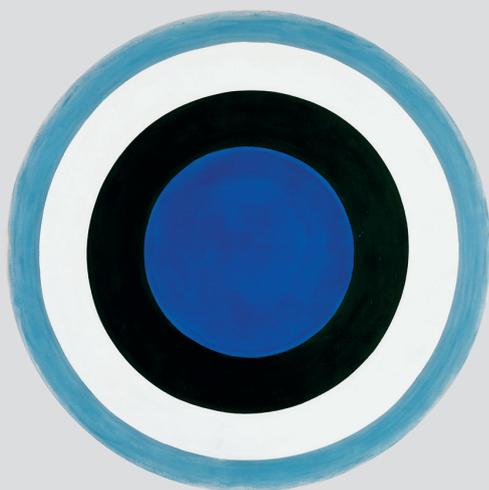


Giochi di ruolo tra Arte e Moda



Museo Salvatore Ferragamo
in collaborazione con
Fondazione Ferragamo

Giochi di ruolo tra Arte e Moda

a cura di Francesca Coronella e Francesca Piani
Illustrazioni di Chiara Fucci



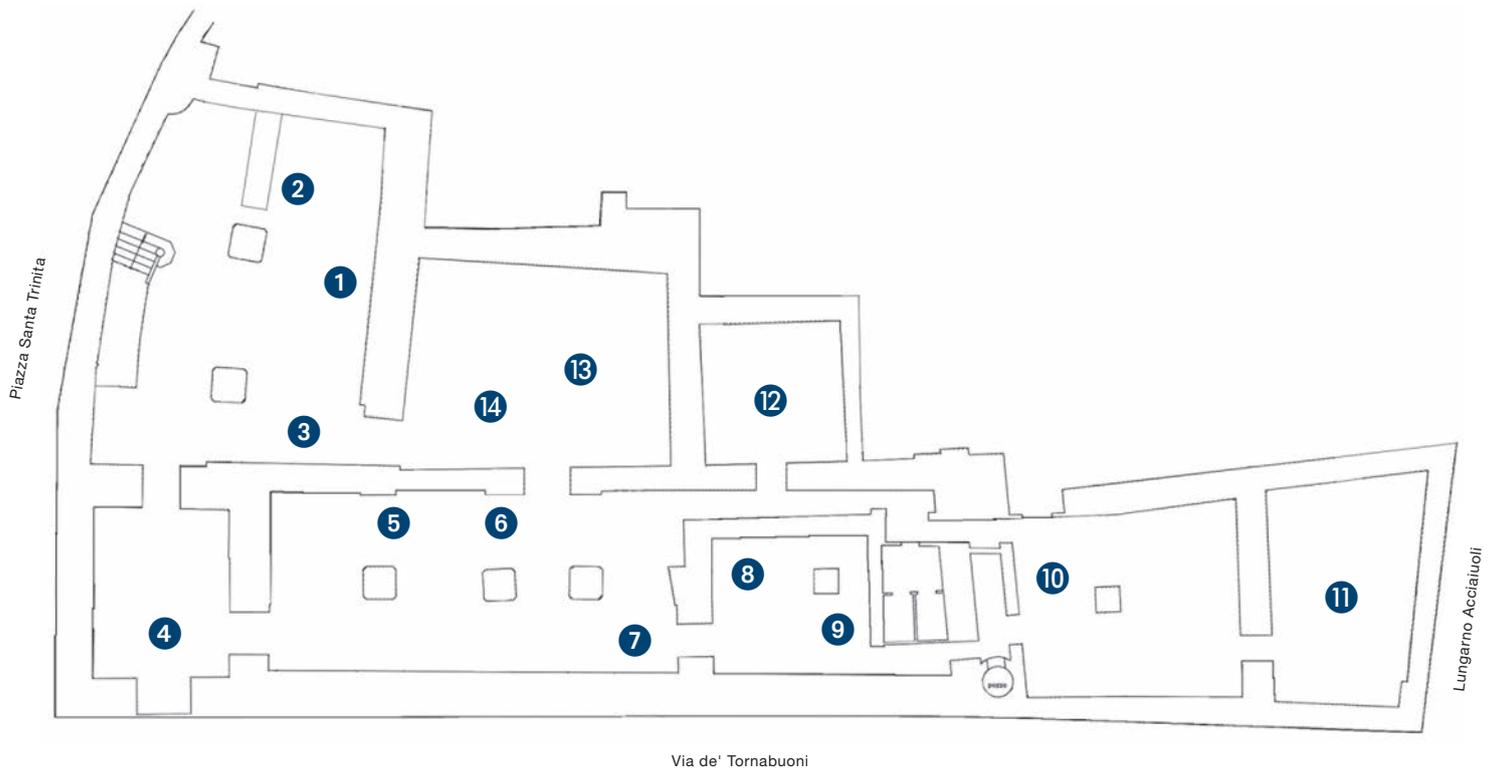
FONDAZIONE FERRAGAMO

Caro visitatore, benvenuto al **Museo Salvatore Ferragamo!**

Questo Museo, devi sapere, è stato fondato nel 1995 per far conoscere al pubblico, soprattutto ai giovani come te, la figura di **Salvatore Ferragamo** e le sue creazioni, le calzature, considerate vere e proprie opere d'arte del XX secolo. Ogni anno in questo luogo vengono organizzate mostre diverse che, ispirandosi al lavoro di Salvatore Ferragamo, raccontano un capitolo inedito della sua storia evidenziandone i collegamenti con il mondo dell'arte, della moda e della cultura.

La mostra che stai per visitare si intitola "Tra Arte e Moda" e ti porterà alla scoperta delle relazioni tra questi due mondi.

3 Giochi di ruolo tra Arte e Moda



**Serviti della mappa per
orientarti durante il percorso.
Buona visita!**

Sala uno

Tra Arte e Moda

Cosa significano per te le parole *Arte* e *Moda*? Prova a spiegarlo. Scrivi quello che ti viene in mente sotto a ciascun cerchio.



Il concetto di bellezza è spesso soggettivo e cambia anche a seconda delle epoche, come potrai vedere nel corso della visita.

Ci sarebbero molte definizioni adatte a descrivere sia l'arte che la moda, una di queste è "bellezza", sebbene non sempre la moda e l'arte rientrano completamente in questo concetto.

Hai mai riflettuto su quante cose belle ti circondano ogni giorno? Scrivine alcune.

Il calzolaio dei sogni



Per iniziare, vogliamo raccontarti la storia dell'uomo a cui è dedicato questo museo. Salvatore Ferragamo nasce nel 1898, a Bonito, un paesino vicino a Napoli. Fin da bambino il suo sogno più grande è quello di diventare calzolaio. Realizza il suo primo paio di scarpe a soli 9 anni e subito dopo inizia a lavorare presso la bottega dell'unico calzolaio del paese. Tanto tempo fa, infatti, si cominciava a lavorare molto

presto, senza neppure andare a scuola. Quando Salvatore si rende conto di aver imparato tutto quello che il suo maestro poteva insegnargli, decide di partire per l'America, un Paese lontano, con la speranza di scoprire cose nuove e migliorare il suo modo di lavorare. Apre un negozio di scarpe ma non solo! Si iscrive anche ai corsi serali dell'università per studiare il corpo umano e imparare come sono fatti i nostri piedi. Per Salvatore Ferragamo era importante, infatti, realizzare scarpe belle che però facessero anche star bene chi le indossava.

Che cosa significa per te che una scarpa è comoda?

Dopo qualche anno Salvatore Ferragamo decide di tornare in Italia e di stabilirsi a Firenze, famosa in tutto il mondo per la sua bellezza, i suoi monumenti e la bravura dei suoi artigiani, e qui rimarrà fino alla fine della sua vita, nel 1960.

1 Durante la sua carriera Salvatore Ferragamo ha realizzato moltissime scarpe. Alcune puoi vederle in mostra sul grande tavolo davanti a te. **Ti sembrano scarpe comuni? Cosa ti colpisce?**

Salvatore Ferragamo ha concentrato nelle sue creazioni tutto il suo mondo, il suo immaginario, i suoi sogni, in parte raccontati dalle immagini che scorrono sullo sfondo, dietro alle scarpe. Pensa a quando devi creare qualcosa, come un disegno a scuola: anche tu parti da quello che fa parte del tuo mondo, da te stesso, dai tuoi interessi e curiosità.

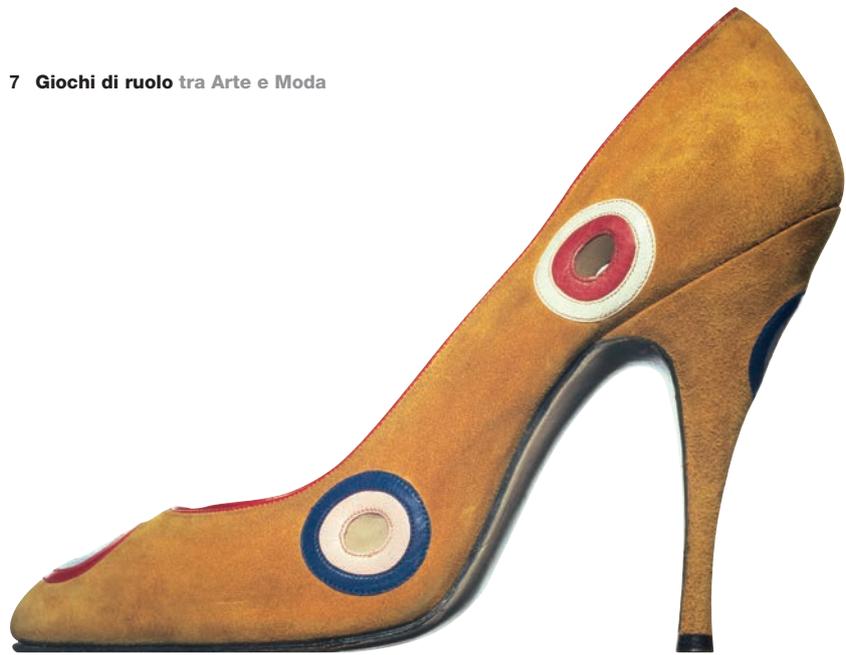
2 Alle tue spalle è esposta una scarpa realizzata da Salvatore Ferragamo nel 1938. Ha una forma molto particolare.

Ti ricorda qualcosa?

Per realizzarla Salvatore Ferragamo si è ispirato a un disegno di Max Ernst, che puoi vedere esposto proprio accanto.



Guardati attorno, nella stanza c'è un'altra scarpa vicina ad un'opera d'arte. Avvicinati e scrivi a cosa assomiglia, secondo te.



3 Nel 1958 Salvatore Ferragamo crea un modello di scarpa che chiama *Tirassegno*.

Cos'hanno in comune la scarpa e il dipinto al suo fianco?

L'opera in mostra è stata realizzata dall'artista americano Kenneth Noland ed è stata una fonte di ispirazione per Salvatore Ferragamo. L'artista ha realizzato molti altri dipinti simili a questo, chiamati proprio *Target*, ovvero *tirassegno* in inglese.



Sala due

La moda s'ispira all'arte

④ In questa stanza vedrai altri esempi di come la moda si sia ispirata all'arte per creare un capo d'abbigliamento. Avvicinati al mantello all'interno della vetrina e osservalo.

È un indumento che indosseresti oggi? Riesci a individuare nella stanza qualcosa che gli somiglia?

Quali pensi che siano gli elementi più caratteristici di questo mantello?

Il mantello è stato mostrato al pubblico di tutto il mondo nel Padiglione Italia, durante l'Esposizione Universale del 1906. Quest'evento esiste ancora oggi ed è conosciuto col nome di EXPO: l'ultima edizione si è svolta a Milano nel 2015. In passato, in un'epoca senza televisione né internet, l'Esposizione Universale era l'unica occasione per tutti i Paesi del mondo di mostrare agli altri gli aspetti migliori della loro cultura e di confrontarsi sulle nuove invenzioni.

La donna che ha realizzato questo mantello era una sarta e maestra di moda italiana chiamata Rosa Genoni. Oggi, la moda italiana è famosa nel mondo ma devi sapere che, all'inizio del Novecento, ancora non esisteva. Le nostre sartorie si limitavano a copiare i modelli disegnati a Parigi. Rosa Genoni, invece, voleva creare un vero stile italiano, diverso da quello francese, ispirato alla grande arte del nostro Paese e in particolare a quella del periodo più importante e più famoso della nostra cultura, chiamato Rinascimento. Il disegno acquerellato che presenta le due figure risale proprio a quell'epoca.

Sai cos'è il Rinascimento?



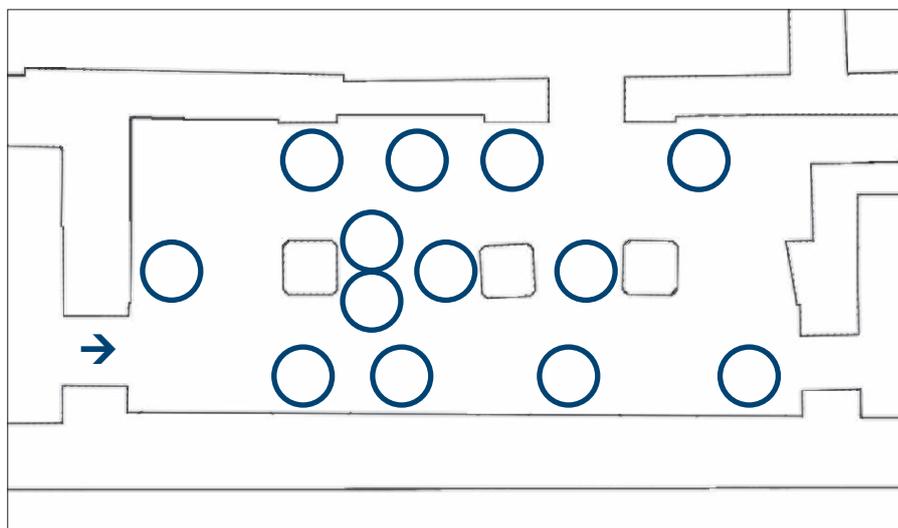
Sala tre

Forme e superfici

In questa sala sono esposti diversi esempi di quello che può nascere dall'incontro tra moda e arte. Conoscerai alcuni creatori di moda che hanno scelto di ispirarsi al mondo dell'arte per le loro creazioni, concentrandosi in alcuni casi sulla decorazione delle superfici di vestiti e accessori, in altri sulle forme degli abiti e del corpo.

L'arte è entrata a far parte di ognuno dei modelli che vedi attorno a te, ma con quale modalità? È la superficie oppure la forma che viene privilegiata?

Guardando la mappa per orientarti nella sala, scrivi nelle caselle blu cosa pensi di ciascun modello scegliendo tra F (forma) e S (superficie).





5 Il Plissé Fortuny

Mariano Fortuny, che era un artista ma anche un grande sarto, per le sue creazioni di moda si è ispirato all'abbigliamento dell'antica Grecia, prendendo a modello una celebre scultura antica chiamata *l'Auriga di Delfi*.

Quali sono le caratteristiche dell'abito indossato dall'*Auriga di Delfi*, che vedi qui accanto?



In cosa gli abiti di Fortuny, che puoi vedere in mostra, sono simili a quello della scultura greca?

Il tessuto con cui Fortuny realizzava i suoi modelli era la seta, lavorata con una tecnica di sua invenzione per conferirle una forma molto particolare. **Che cosa ti ricorda?**

Osserva e tocca il cartoncino in dotazione per capire meglio com'era lavorata la seta.

Mariano Fortuny chiamò la sua tecnica *Plissé*, parola francese che significa "pieghettato". La seta, infatti, veniva piegata in sequenza molto fitta e poi pressata grazie a rulli di ceramica riscaldati per fissare la forma ondulata sul tessuto.

La tecnica del *Plissé* viene usata ancora oggi nel campo dell'abbigliamento e le pieghe così ottenute durano per sempre, anche se i capi vengono lavati e stirati.

6 La moda futurista

Osserva gli accessori esposti sulla parete e all'interno della teca. Li riconosci? Sono da uomo o da donna?



Quelli che vedi sono gilet e particolari cappelli (chiamati *baschi*) realizzati quasi cento anni fa da un gruppo di artisti italiani chiamati Futuristi. **Qual è la particolarità di questi oggetti? Che sensazioni ti trasmettono?**

Nel periodo in cui questi indumenti sono stati prodotti, gli uomini usavano vestire sempre di nero. I Futuristi, come dice il loro nome, intendevano rivoluzionare il mondo guardando al futuro perché sostenevano che, a seguito delle grandi invenzioni dell'epoca, come automobili e aeroplani, nulla potesse rimanere uguale a prima. **Com'è cambiato il mondo dopo l'invenzione delle automobili e degli aerei?**

Nella loro rivoluzione, i Futuristi inclusero anche l'abbigliamento perché lo consideravano un potente mezzo di comunicazione: attraverso gli abiti si potevano esprimere in maniera semplice concetti difficili. Uno degli ideali preferiti dai Futuristi era la velocità, tanto che cercarono di trasmetterla attraverso i loro capi d'abbigliamento. **Osservando gli esempi in mostra, riusciresti a spiegare in che modo?**

7 *Tuttintuta* con Thayah

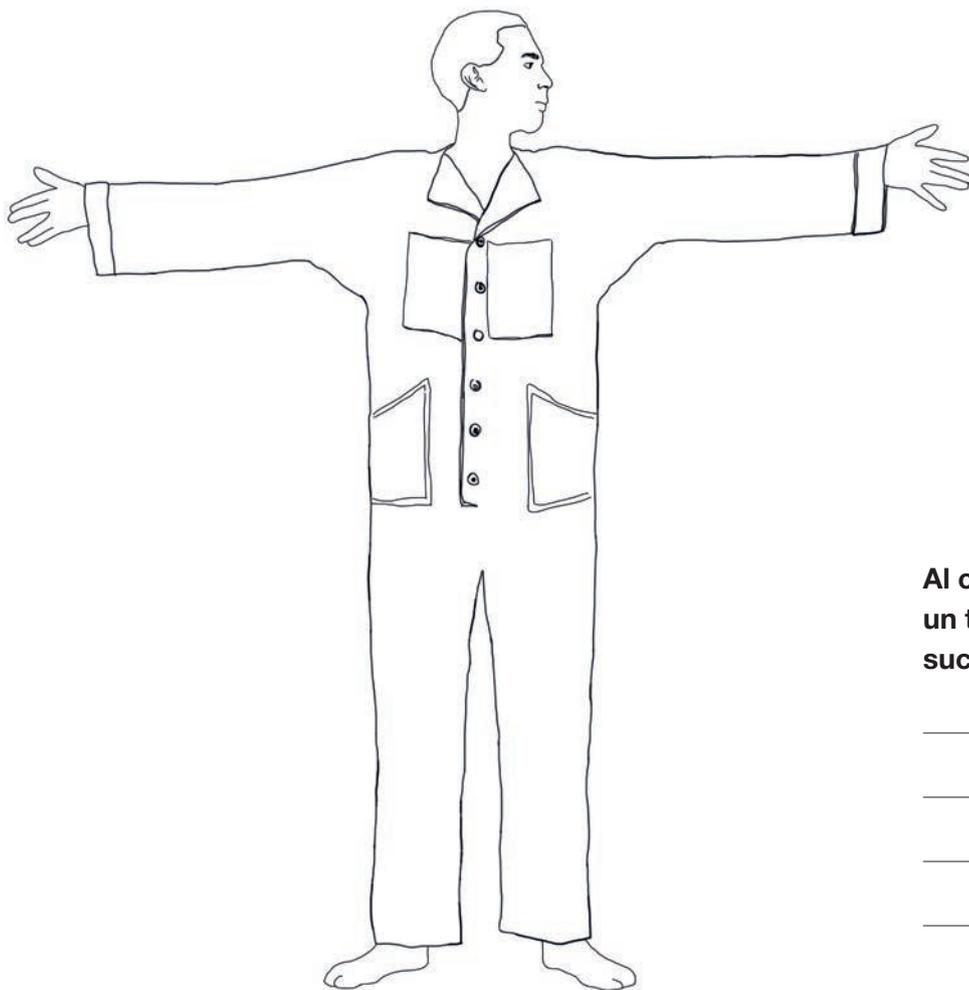
Spostati verso la parete opposta della sala, vedrai la fotografia di un uomo a braccia aperte, che indossa la sua invenzione più sorprendente.

Sai come si chiama quel capo d'abbigliamento?

Ti ricorda qualcosa?

Ernesto Michahelles, soprannominato Thayah, era un artista fiorentino, inventore di uno dei più famosi indumenti unisex (cioè indossabili sia da uomini che da donne): la tuta. Il modello originale si ispirava alle tute da lavoro americane: era formato da un unico pezzo di stoffa comune che nella forma ricordava la lettera T, molto semplice e senza decorazioni.

Oltre ad essere adatta a uomini, donne e bambini di tutte le età, la tuta costava poco ed era facile da fare. Pensa che, volendo, chiunque avrebbe potuto realizzarla anche da sé.



Al centro della parete c'è un televisore. Cosa sta succedendo in quel filmato?

Sala quattro

Andy Warhol illustratore di moda

- 8 Tra gli oggetti esposti sul grande tavolo al centro della sala c'è un paio di scarpe. **Osservale e prova a immaginare che lavoro faceva il loro proprietario.**
-

Queste scarpe, realizzate da Salvatore Ferragamo nel 1959, sono appartenute ad Andy Warhol, un famosissimo artista americano che ha iniziato la sua carriera disegnando illustrazioni per le riviste di moda. Quelle che vedi attorno alle scarpe, infatti, sono proprio alcune delle riviste americane per cui Warhol ha lavorato.

Ma che cosa disegnava esattamente Andy Warhol? E a cosa servivano le sue illustrazioni?

- 9 Concentrati adesso sull'abito in vetrina. **Di che materiale è fatto? Cos'è stampato sulla sua superficie?**
-
-
-

In quegli anni, numerosi artisti hanno provato a rappresentare la realtà del loro tempo utilizzando prodotti di uso comune, immagini della pubblicità e volti di personaggi famosi, come nel caso di questo abito di carta.



Sala cinque

10 Germana Marucelli e gli artisti

Tutti gli abiti che trovi in questa sala sono nati dalla stretta collaborazione di un'importante sarta italiana del Novecento, Germana Marucelli, con gli artisti della sua epoca, autori delle opere esposte alle pareti. In particolare, puoi notare due esempi che confermano molto chiaramente il legame tra moda e arte: sono abiti dipinti a mano da un artista, come fossero quadri.

Secondo te, perché questi abiti sono tutti da donna?

Al giorno d'oggi, sarebbe ancora così? Perché?

Sala sei

11 Il *Mood Board* o tavola degli umori

Entrando nella stanza verrai circondato da immagini e suoni e vedrai come funziona la mente di chi lavora nella moda o, in generale, nel mondo della creatività. Gli abiti e gli accessori realizzati dagli stilisti sono il frutto delle loro riflessioni sulla realtà, dei ricordi, delle passioni, degli interessi e di tutte le emozioni che fanno parte del loro mondo.

12 Arte, Moda e Identità

Osserva le tre sculture in mostra in questa stanza. Che cosa stanno facendo?

Cos'hanno di particolare i loro vestiti?

L'autore di queste opere e dei loro costumi si chiama Yinka Shonibare e vive in Inghilterra, anche se ha origini africane. Secoli fa, diversi Stati europei hanno invaso e colonizzato l'Africa. **Sai che cosa significa?**

Yinka Shonibare sottolinea gli aspetti negativi delle invasioni coloniali che spesso hanno portato allo sfruttamento delle popolazioni, al saccheggio delle risorse dei territori (come diamanti e petrolio) e alla perdita delle tradizioni e della cultura dei popoli. Shonibare difende l'identità africana con la sua arte, vestendo le sculture con abiti di tessuto stampato secondo la tecnica del *batik*, ancora in uso in Africa (ma anche in Asia). Per realizzarlo, occorre creare l'impronta del disegno tramite timbri in legno ed effettuare vari bagni di tintura, uno per ciascun colore, coprendo con della cera le zone da colorare diversamente. Tuttavia, non è la tecnica che differenzia il *batik* africano da quello degli altri Paesi, sono le decorazioni: immagini tratte dal tipico paesaggio africano, animali, scene di vita quotidiana e colori forti e vivaci, che richiamano la terra e la natura.



Sala otto

Gli esperimenti della moda

Guardati attorno. **Come ti sembrano questi abiti? Secondo te è possibile indossarli? Di che materiali sono fatti?**

I lavori esposti in quest'ultima sezione della mostra sono stati realizzati da stilisti contemporanei e non sono come quelli che siamo abituati a vedere nei negozi. La maggior parte, più che vestiti sono esperimenti, ricerche di nuove idee e modi per studiare il rapporto che esiste tra l'abito, il corpo e lo spazio che lo circonda.

13 Cerca nella stanza l'abito dell'immagine. **Di che materiale è fatto? Noti qualcosa di particolare nella sua struttura?**

Per i loro esperimenti, gli stilisti di oggi prendono ispirazione da tutto ciò che li circonda, comprese le nuove tecnologie, come nel caso di quest'abito composto da elementi telecomandabili. Pensa, in questo caso non è il corpo che fa muovere l'abito ma viceversa: le sue parti si spostano, si aprono e si chiudono sul corpo in base a comandi a distanza, ricevuti da un joystick simile a quello dei videogiochi.



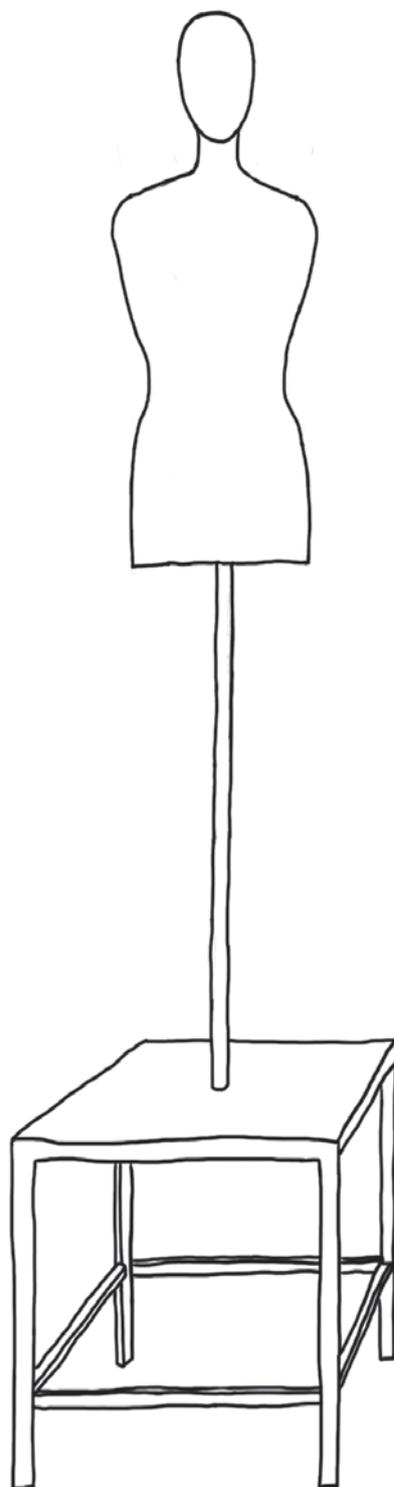
14 Qual è la caratteristica di questo vestito?

Oggi, chi lavora nella moda non realizza più semplicemente abiti utili per le persone, comodi o che abbelliscano il corpo. Le creazioni di moda sono considerate sempre più degli strumenti importanti per esprimere idee e messaggi, come fanno le opere d'arte. Di conseguenza, il ruolo dello stilista spesso si sovrappone e si confonde con quello dell'artista.



Sei giunto al termine di questo viaggio ai confini tra arte e moda. Vogliamo farti una proposta per quando tornerai a casa: disegna un abito che parla di te.

Utilizza il manichino che trovi in quest'ultima pagina. Dai un titolo alla tua opera, scrivi il tuo nome, scatta una foto e inviala all'indirizzo **info@fondazioneferragamo.it**. Tutte le creazioni verranno pubblicate sulla pagina Facebook ufficiale della Fondazione Ferragamo!



Pubblicazione didattica realizzata in occasione della mostra

“Tra Arte e Moda”

Museo Salvatore Ferragamo, Firenze

19/05/2016 - 07/04/2017

La particolarità del piano espositivo risiede nella collaborazione con altre istituzioni culturali, che hanno partecipato attivamente alla realizzazione dell'idea, con l'obiettivo di invitare a una riflessione comune: oltre al Museo Salvatore Ferragamo, a Firenze la Biblioteca Nazionale Centrale, le Gallerie degli Uffizi (la Galleria d'arte moderna e la Galleria del Costume di Palazzo Pitti), il Museo Marino Marini e, a Prato, il Museo del Tessuto.

Oltre alla mostra nel Museo Salvatore Ferragamo, è ancora visitabile la mostra **“Tra Arte e Moda. Nostalgia del futuro nei tessuti d'artista del Dopoguerra”**, al Museo del Tessuto di Prato fino al 19/02/2017.

© Fondazione Ferragamo
Progetto editoriale del Museo Salvatore Ferragamo
in collaborazione con Fondazione Ferragamo
A cura di: Francesca Coronella e Francesca Piani
Illustrazioni: Chiara Fucci
Progetto grafico: Studio Contri Toscano
Referenze fotografiche: Courtesy Collezione Enrico Quinto
e Paolo Tinarelli, p. 14
Courtesy collezione privata, p. 4
Courtesy collezione privata, p. 12
Courtesy collezione privata, p. 19
Courtesy collezione privata (gentile concessione Galleria
Fumagalli, Milano), p. 7
Courtesy Galleria del Costume di Palazzo Pitti, p. 11
Courtesy Judith Clark Studio, p. 18
© 2016. Marie Mauzy/Scala, Firenze, p. 11
Courtesy Musée Condé, p. 9
Courtesy Museo Salvatore Ferragamo, p. 6, 7
Courtesy Museo Salvatore Ferragamo (foto David Lees), p. 5
Courtesy Yinka Shonibare e Blain Southern Gallery. p. 17
Printed in Italy 2016, Artigraf, Firenze