

Progetto a cura di Ilaria Paccini

ilaria.paccini@gmail.com

“NUOVAMENTE PER L'ANTICO”

LABORATORIO D'ARTE COROPLASTICA PER IL POTENZIAMENTO DELL'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE E PER L'EDUCAZIONE ALLA SUA TUTELA, ATTRAVERSO LO SVILUPPO E LA CONOSCENZA DEL TERRITORIO

IN PREVISIONE DELL'ANNO EUROPEO AL PATRIMONIO CULTURALE 2018 PROMOSSO DALLA COMMOSSIONE E CONSIGLIO EUROPEI



Il progetto “**NuovaMente per l'Antico**” propone agli studenti un percorso durante il quale imparare a conoscere se stessi attraverso l'arte e principalmente attraverso il lavoro scultoreo con le argille (coroplastica). Ogni ragazzo apprende che la rappresentazione artistica come conoscenza nasce dall'esperienza più vasta e profonda possibile della realtà che lo circonda: l'arte come attività armonicamente complementare alla scoperta della natura e della personalità di ciascuno è quello a cui ispirarsi come **arte applicata alla didattica**.

...voglio esprimere i miei sentimenti piuttosto che illustrarli! J. Pollock



Dal Paleolitico all'epoca Romana, si impara inoltre a riconoscere un'epoca dalla capacità tecnologica che questa attua attraverso i mezzi di comunicazione estetica e al contempo si stimola la creatività degli studenti. Infatti la lettura dell'opera antica viene sempre accostata ad una interpretazione personale e attuale, che spingerà i ragazzi a lavorare sì sul reperto, ma anche sulla propria personalità e ad esprimerla attraverso il linguaggio scultoreo.

il lavoro coroplastico rivolto alla scoperta del se', intessuto con lo studio teorico, suggerisce di guardare all'antico come ad una fonte di sapere utile e viva, quindi come prezioso materiale da costruzione del presente: lettura e decodificazione dei malesseri contemporanei che avvolgono le nuove generazioni. L'INTROIEZIONE E LA PRESENTAZIONE DEL PROPRIO LAVORO SCULTOREO AL PUBBLICO SONO LA CHIAVE DI ACCESSO AD UNA PRESA DI COSCIENZA PIÙ PROFONDA DELLE ESPERIENZE COGNITIVE.

L'arte dunque, come strumento per conoscere e per conoscersi, diviene un elemento fondamentale per fornire strategie alternative all'apprendimento e all'approfondimento delle materie di storia, italiano, storia dell'arte, filosofia, ma anche lingua straniera, geometria, chimica, tecnologia dei materiali; inoltre imparando in modo attivo e consapevole, gli studenti diventano esperti sui reperti archeologici del proprio territorio.

Il progetto, nel suo sviluppo triennale, mette in atto contemporaneamente **forme diversificate di percorsi didattici di alta formazione: dal campo artistico-creativo, all'ambito storico-artistico, ma anche informatico, fino a toccare quello medico-robotico.**

Lo studio storico-artistico eseguito sui reperti di un sito archeologico/museo inerente al territorio, permette infatti un percorso di **alternanza scuola-lavoro** di 70 ore, che si conclude a Giugno con una Mostra-Evento organizzata presso un Museo ospitante. L'Evento vede i ragazzi protagonisti nel gestire la guida al pubblico non solo dei reperti esposti che sono stati da loro studiati, ma delle opere eseguite dagli studenti stessi, collocate in interessante contrappunto accanto agli originali.

I giovani scultori hanno così l'opportunità di vivere il Museo come il un contenitore prezioso da gestire al meglio per renderlo leggibile al pubblico, il quale viene accompagnato attraverso la storia del territorio, la storia dell'arte, fino all'interpretazione contemporanea del se' in rapporto all'Antico.

Alla fine della prima fase di progetto, i ragazzi avranno acquisito le seguenti capacità:

- capacità di espressione, lettura e narrazione delle proprie emozioni attraverso l'utilizzo di vari strumenti artistici tra cui la creta.
- conoscenza capillare della storia artistica e archeologica del territorio (utile attività di orientering allo studio universitario)
- saper leggere tecnicamente un'opera scultorea
- principi di iconografia e iconologia
- saper parlare in pubblico
- saper esporre al pubblico il proprio lavoro
- saper eseguire una guida del Museo Archeologico di Ostia Antica
- principi di allestimento espositivo
- preparazione di un Evento

Il progetto si sviluppa ulteriormente in due moduli: l'informatica applicata ai beni culturali e la realizzazione di una scultura robotica.

Al lavoro scultoreo dei ragazzi, si affianca quello del **ritratto digitale** e della sua manipolazione attraverso i moderni strumenti grafici (touch screen); l'intero corpus di opere diviene poi materiale da esporre in un **museo didattico**, di cui si effettua la digitalizzazione delle opere.

Al termine del progetto un originale archeologico particolarmente rappresentativo, verrà realizzato con un'anima robotica e rivestito di una pelle siliconica: i ragazzi potenziano lo studio delle materie scientifiche in uno degli assi strategici dello sviluppo scientifico, imparano a ragionare trasversalmente unendo la tradizione plurimillenaria della coroplastica a uno dei campi più attuali di impiego bio-medico.