



Progetto didattico Laboratorio

Le statue sono disegni in 3D?

Dove: Museo Pietro Canonica

Destinatari: scuola primaria, scuola secondaria di I grado

Si fa presente che sono presenti barriere architettoniche tra il primo ed il secondo piano.

Descrizione e svolgimento del laboratorio: Dopo una breve introduzione della figura di Pietro Canonica si procederà ad una visita alle sale espositive del Museo con un inquadramento del lavoro dello scultore nell'ambito della produzione artistica tra Otto e Novecento e indicazioni sintetiche sulla specificità della scultura rispetto alle altre arti. Successivamente si svolgerà la fase laboratoriale che prenderà spunto da una scultura a tutto tondo scelta dai partecipanti divisi in due o più gruppi. L'operatore inviterà i ragazzi all'esame dell'opera nello spazio, da diversi punti di vista, fino a scegliere un particolare punto di osservazione per riprodurla, attraverso un disegno su carta, secondo l'angolo visuale prescelto. Gli operatori, in accordo con gli insegnanti, incentiveranno anche posizioni inusuali: come ad esempio da sotto in su, sdraiati a terra. Le tecniche usate potranno essere diverse: matite o pastelli. L'obiettivo è di indagare la tridimensionalità della scultura a confronto con la bidimensionalità dell'immagine che verrà elaborata dai ragazzi. Attraverso la visione in sequenza di tali immagini, che saranno accostate le une alle altre, emergeranno le caratteristiche specifiche della tecnica scultorea, l'importanza dei volumi, dello spazio, della luce e della materia nella resa plastica dell'opera.

Durata: 120 minuti

Finalità didattica della visita: Partendo dalla frequentazione che spesso i ragazzi hanno con le nuove tecnologie e il 3D, si intende favorire l'esperienza della tridimensionalità attraverso l'osservazione di un'opera d'arte scultorea. Infine, i ragazzi vengono sollecitati a riflettere sulle differenze di fruizione che i diversi linguaggi implicano: mentre la scultura, evidentemente statica, richiede una fruizione dinamica da parte dello spettatore, che deve attivarsi e mettersi in movimento attorno all'opera per comprenderla al meglio, la visione ad esempio di un video o un film in 3D richiede invece una fruizione più passiva, più statica da parte dello spettatore, a cui viene richiesta essenzialmente una agilità visiva.