



GUIDO CAGNACCI PROTAGONISTA DEL SEICENTO TRA CARAVAGGIO E RENI

Forlì, Musei San Domenico
20 gennaio - 22 giugno 2008

ATTIVITA' DIDATTICHE

Direzione:

Luciana Prati

Dirigente del Servizio Pinacoteca e Musei, Comune di Forlì

Progetti:

Immagina l'immagine a cura di Nicoletta Burioli

Il quadro animato a cura di Serena Togni



MUSEI SAN DOMENICO
FORLÌ
MUSEO ARCHEOLOGICO
PINACOTECA
MUSEO DELLE CERAMICHE

1.

IMMAGINA L'IMMAGINE

a cura di Nicoletta Burioli

Il laboratorio ideato in occasione della mostra dedicata a Cagnacci ha come filo conduttore, che unisce le attività svolte in atelier alla visita guidata, la costruzione dell'immagine.

Si opererà in modo da far prestare attenzione sia ai dettagli che compongono un'immagine pittorica, sia alla configurazione complessiva di un dipinto.

Obiettivo

Riflettere sul delicato equilibrio tra i diversi elementi che entrano in un'immagine dipinta, e sulla necessaria capacità di ideazione che deve guidare tanto la produzione artistica quanto la fruizione.

Target

Scuole elementari (I e II ciclo), medie, superiori.

Durata e articolazione dell'incontro

Ogni percorso didattico è articolato in un unico incontro di due ore suddiviso in due momenti:

1. attività creativa in atelier (1 ora) propedeutica al momento successivo
2. visita guidata alla mostra (1 ora)

Descrizione

Durante il primo momento dell'incontro verrà data a ciascun ragazzo la riproduzione a colori di una parte di un quadro presente in mostra. La parte sarà a sua volta tagliata in piccoli riquadri, così da apparire come un puzzle. Al ragazzo verranno consegnati tutti i pezzetti che compongono il puzzle tranne uno. Il tassello mancante, una volta ricomposta la riproduzione, dovrà essere disegnato servendosi della propria immaginazione.

Il puzzle assegnato ad ogni ragazzo farà poi parte di una delle opere d'arte che verranno ricomposte al termine dell'attività in atelier mettendo insieme anche i puzzle di altri compagni. Le immagini appariranno così arricchite grazie all'intervento originale dei ragazzi.

L'attività appena descritta è finalizzata a far riconoscere ai ragazzi nelle opere d'arte che si vedranno durante la visita guidata le parti su cui loro hanno lavorato, così da vederle contestualizzate nell'immagine originale.

Cercando e riconoscendo le immagini che hanno già manipolato i ragazzi avranno così un filo conduttore da seguire che li renderà più attenti e partecipi durante la visita guidata.

2.

IL QUADRO ANIMATO. Laboratorio dinamico

a cura di Serena Togni

Per il terzo anno si prosegue nella sperimentazione di un metodo didattico, di tipo teatrale, già proposto in occasione delle precedenti mostre dedicate a Marco Palmezzano e Silvestro Lega, per esplorarne le diverse potenzialità.

Il metodo si adatta particolarmente all'arte di Guido Cagnacci, che propone nelle sue opere un vero e proprio teatro di sentimenti ed emozioni umane, raccontate attraverso la luce, la gestualità e le espressioni dei protagonisti della scena.

Obiettivo

Il ricorso a tale metodologia si propone di coinvolgere i partecipanti in un'attività che, partendo dalla storia dell'arte, travalichi tale ambito per far vivere un'esperienza formativa interdisciplinare offrendo un approccio alla realtà che metta in gioco i partecipanti singolarmente e in gruppo.

Target

Scuole elementari (I e II ciclo), medie, superiori.

Durata e articolazione dell'incontro

Ogni percorso didattico è articolato in un unico incontro di due ore suddiviso in due momenti:

1. visita guidata (1 ora) alla mostra, propedeutica all'attività successiva
2. laboratorio pratico (1 ora) in atelier

Descrizione

L'attività didattica è finalizzata ad educare alla lettura dell'opera, intesa non come manufatto artistico, ma come documento iconografico.

Durante la visita guidata, che coinvolgerà direttamente i partecipanti, la classe sarà accompagnata lungo il percorso espositivo alla scoperta delle opere di Cagnacci, delle quali si analizzeranno in particolare gli aspetti teatrali (scenografia, luce, gesti e espressioni dei personaggi).

Seguirà l'attività di laboratorio, che prevede la suddivisione della classe in due gruppi, ognuno dei quali, servendosi dei materiali a disposizione, dovrà ideare e realizzare un quadro vivente, passando così dalla fase della fruizione a quella della creazione.

Ogni partecipante riceverà in omaggio una stampa fotografica dell'opera animata che ha contribuito a realizzare.

Il livello di contenuto e di azione sarà calibrato in relazione alla fascia d'età coinvolta.