

Art-memory-a: gli oggetti di vita quotidiana... si raccontano

Scuola secondaria di I grado "Via Ribolle", Forlì
Museo etnografico romagnolo "Benedetto Pergoli", Forlì
Classi coinvolte: Il sezione A + Il sezione E + Il sezione F
Web: www.delfo.forli-cesena.it/smribolle/
www.youtube.com/watch?v=_XcZUUpwZC8

Contesto

L'idea del progetto è maturata nel contesto scolastico grazie a una proposta presentata da Paola Mercatali, docente di Arte e immagine, che ha sentito l'esigenza di studiare un museo legato alle radici del nostro territorio, per conoscere in modo più approfondito – attraverso l'attenta osservazione prima, e il disegno poi – gli oggetti in esso contenuti, provenienti dal patrimonio culturale della nostra terra.

Gli alunni hanno avuto modo di approfondire uno dei contenuti del programma della classe seconda: la natura morta; si doveva riprodurre l'oggetto scelto in una dimensione molto piccola (6x9 centimetri) e questo ha determinato non poche difficoltà soprattutto nell'utilizzo delle proporzioni.

Obiettivi

Il progetto puntava a realizzare un art-memory, ossia un gioco di carte basato sulla memorizzazione di immagini, attraverso la riproduzione grafica degli oggetti più significativi esposti all'interno del Museo etnografico romagnolo "Benedetto Pergoli"; oltre alla creazione delle carte per il gioco, occorre progettare una scatola costruita ad hoc per contenerle e una shopping-bag con il logo creato dai ragazzi. Dal punto di vista imprenditoriale il gioco potrà essere acquistato presso il bookshop del Museo.

Il progetto ha permesso agli alunni di conoscere bene, attraverso il disegno e le tecniche artistiche, gli oggetti di una vita quotidiana che appartiene a un passato non troppo lontano ma forse dimenticato del nostro territorio, e ha offerto l'opportunità di conoscere la funzione originale di questi oggetti e gli antichi mestieri a essi collegati.

Tra gli obiettivi più specifici:

- attivare nei ragazzi l'osservazione attraverso lo studio analitico e il disegno di oggetti di uso quotidiano;
 - insegnare a riprodurre graficamente i manufatti studiati in maniera originale;
 - capire la funzionalità di questi manufatti;
 - sviluppare nei ragazzi le capacità creative, manuali e imprenditoriali;
- conoscere e valorizzare i beni culturali presenti nel nostro territorio applicando sul campo ciò che i ragazzi studiano in classe, facendoli diventare essi stessi ambasciatori dei beni culturali.

Percorso

L'esperienza ha avuto inizio con la visita guidata al Museo, una classe per volta: qui gli alunni hanno avuto la possibilità di conoscere e visionare direttamente i beni culturali che poi avrebbero dovuto riprodurre graficamente. Nelle diverse sale del Museo i ragazzi sono stati invitati a focalizzare l'attenzione sugli oggetti esposti e a catturarli attraverso foto, disegni o schizzi e filmati, e a porre particolare attenzione sulle funzioni e sulla terminologia legate ai manufatti. L'intento era raccontare la storia del passato rivissuta attraverso la storia di ogni singolo oggetto, con rimandi agli usi, ai costumi e alle tradizioni della vita contadina romagnola e delle botteghe artigiane della prima metà del Novecento. La fase di conoscenza è stata seguita da un esercizio di riflessione, da cui sono scaturite relazioni e piccoli racconti anche di fantasia.

Nella seconda parte del progetto, svolta in classe, ognuno dei ragazzi e delle ragazze ha avuto la piena libertà di scegliere l'oggetto che più lo aveva stimolato o che aveva catturato la sua curiosità, per poi passare alla sua riproduzione grafica sulle carte del memory-art con l'uso di china e acquerelli; si sono scelti acquerelli e chine perché si integravano bene: insieme riuscivano a dare quell'effetto di antico, di vissuto; il colore seppia, inoltre, ricorda bene le stampe romagnole a ruggine. La prima difficoltà incontrata è stata quella di disegnare in piccolo e di rispettare le

proporzioni degli oggetti. La tecnica comune ha permesso di mantenere una certa omogeneità di stile, pur evidenziando la personalità di ogni alunno e la scelta cromatica adottata, il più simile possibile all'oggetto preso in esame.

In una fase successiva si è pensato di aggiungere in ogni carta il nome dell'oggetto in italiano e in dialetto romagnolo, disegnato scritto in semplice corsivo: si è pensato che fosse importante far acquisire consapevolezza di un patrimonio immateriale come la lingua, importante come quello visibile.

La scatola destinata a contenere il gioco è stata impreziosita al suo interno di un piccolo poster che riassume tutte le 76 carte realizzate. Successivamente è stato chiesto ai ragazzi di ideare, con grande libertà e creatività, il logo del progetto. I 75 loghi scaturiti sono stati esposti in una mostra allestita all'interno della scuola, quindi saranno esposti presso il Museo.

Strategie e risorse

Durante tutto lo svolgimento del progetto sono state utilizzate forme di collaborazione interna presente sia nel museo sia nella scuola (operatori museali, tecnici, insegnanti) e la collaborazione volontaria di alcuni genitori e di operatori della locale banca del tempo.

Pur lavorando sempre a stretto contatto e decidendo sempre congiuntamente per tutto il percorso del progetto sia dal punto di vista organizzativo sia dal punto di vista creativo, il museo in particolare ha gestito le visite, la ricerca di una tipografia in grado di realizzare art-memory e shopper, la scansione di tutte le carte, l'allestimento della mostra e la sua promozione. La scuola si è occupata dell'aspetto organizzativo per le uscite, della ricerca dello sponsor per la merenda, e di tutto l'aspetto creativo: carte e creazione del logo.

Valutazioni

Tra i requisiti che hanno guidato la verifica si segnalano:

- saper utilizzare le strutture del linguaggio visuale (linea, colore, superficie, tecnica, composizione eccetera);
- potenziare le capacità di osservazione per riconoscere e superare gli stereotipi;
- osservare gli oggetti studiati e saperli descrivere graficamente attraverso forme essenziali;
- migliorare le proprie conoscenze tecnico-grafiche;
- acquisire un metodo di lavoro adeguato e potenziare la propria autonomia organizzativa;
- saper cogliere il valore artistico di un oggetto nel suo contesto storico e culturale.

Questi criteri, già in uso ma applicati in forma più generica, sono stati adattati agli oggetti presi in esame da ogni singolo alunno. Le valutazioni intermedie hanno consentito degli adattamenti, soprattutto per ciò che riguarda le forme degli oggetti, che nella fase del disegno dovevano risultare proporzionate rispetto alle dimensioni della carta.

Risultati e ricadute

Gli obiettivi sono stati raggiunti in pieno. Durante il percorso, come succede in questi casi, sono state apportate modifiche, aggiustamenti e correzioni; se pur costretti ad alcune rinunce, si è sempre cercato di tenere alto il livello artistico e culturale di ogni attività svolta. Lo scopo fondamentale raggiunto è stato quello di migliorare l'acquisizione di competenze per l'apprendimento permanente attraverso lo studio attivo degli usi, dei costumi, delle tradizioni e del dialetto locale, adoperando uno dei veicolo più potenti per acquisire queste competenze: il patrimonio culturale.

Promozione

Il progetto è stato presentato con un evento promosso attraverso un comunicato stampa uscito sui quotidiani locali e on line, con la realizzazione di una cartolina-invito e di una locandina, e attraverso il sito del Museo (www.cultura.comune.forli.fc.it/servizi/menu/dinamica.aspx?idArea=16315&idCat=17155&ID=17206) e quello della Scuola (www.delfo.forli-cesena.it/smribolle/).

La presentazione è stata arricchita da una mostra di tutti i progetti di logo realizzati dai ragazzi, da un video che illustra tutte le fasi del progetto (www.youtube.com/watch?v=_XcZUUpwZC8) e dalla presenza degli assessori alla cultura e alle politiche educative del Comune di Forlì, di esperti del territorio, dei dirigenti scolastici e della dirigente dei Musei di Forlì, oltre che dall'intervento di docenti, genitori e alunni della scuola; il gioco didattico è in vendita presso il bookshop dei Musei civici e dei Musei San Domenico di Forlì.



