

patrimonio culturale: eredità e futuro!



"Il camminare
presuppone
che ad ogni
passo il mondo
cambi in
qualche suo
aspetto e pure
che qualcosa
cambi in noi."

[Italo Calvino]

DOM

4

11

18

25

P.O.N.F.S.E. obiettivo Specifico 10.2 - azione 10.2.5 - Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa

in copertina:
foto di Andrea Bove, s.t., 2019

P.O.N. F.S.E.

obiettivo Specifico 10.2

azione 10.2.5

azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali
con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa

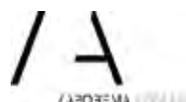
Patrimonio culturale: eredità e futuro!

testo critico

MARCO IZZOLINO



Avviso FSE 4427 del 02/05/2017, volto a promuovere azioni per lo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa. Asse I del Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, con riferimento all'Obiettivo Specifico 10.2 – "Miglioramento delle competenze chiave degli allievi" – e all'azione 10.2.5 – "Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa" Sotto Azione 10.2.5B (istituzioni scolastiche che partecipano in rete)



Scuola Capofila
Istituto Comprensivo "Casanova / Costantinopoli"

Scuole in rete
Istituto Comprensivo "70 Marino - Santa Rosa" di Napoli
Istituto Comprensivo "Nicolini - Di Giacomo" di Napoli
2° Circolo Didattico "Giancarlo Siani" di Mugnano di Napoli

La didattica museale

di Marco Izzolino

Appena un bene entra a far parte del patrimonio culturale, è come se in qualche modo apparisse separato dalle condizioni umane o naturali sotto le quali è stato generato e dalle conseguenze umane che esso determina nell'esperienza effettiva della vita. Quando si separano dei beni sia dalle condizioni della loro origine, sia dalle condizioni secondo le quali essi operano nell'esperienza umana quotidiana, si costruisce un 'muro' attorno ad essi che ne rende più opaca la significatività generale. I beni culturali sembrano essere confinati in un regno separato nel quale viene meno la loro connessione con i materiali e gli scopi di ogni altra forma di sforzo, di impresa o di successo dell'uomo. Il compito della didattica museale è allora quello di ripristinare la continuità tra quelle forme elettive ed intense d'esperienza che sono parte del patrimonio culturale e tutti quelli eventi, fatti e patimenti di ogni giorno che gli uomini considerano la propria esperienza di vita abituale. Educare al patrimonio significa creare le condizioni che gli consentano di porsi in costante dialogo con l'individuo affinché ciascun bene culturale o ambientale di cui è composto non sia avvertito come qualcosa – che sia un edificio, un libro, un dipinto, un manufatto in genere, ma anche un luogo naturale – nel suo esistere separato dall'esperienza umana quotidiana. Questo dialogo ha inizio dal riconoscimento di quanto il patrimonio costituisca il fondamento della propria identità, personale e di gruppo. È infatti una necessità ed un diritto fondamentale della persona il riuscire a connettere il proprio senso di appartenenza a beni, tradizioni e comportamenti in corrispondenza delle proprie radici parentali, linguistiche, territoriali, ecc. L'essere capaci in un certo senso di 'delimitare' i confini della propria cultura, identificandola con qualcosa di fisico ed immediatamente percepibile, per poter così riconoscere quel filtro culturale ereditario al quale si ricorre per misurare e rappresentare il mondo. Ma l'educazione al patrimonio assume valenze anche nel dialogo attivo e costruttivo con l'altro, portatore di un'identità differente. Perché il riconoscere e dare senso ai beni culturali e paesaggistici di altri territori – che li si conosca attraverso i media o nel corso di un viaggio o di un trasferimento di vita – genera il rispetto delle identità che attraverso quei beni si esprimono, nonché la disponibilità e l'interesse a dialogare con esse. Un dialogo che ha comunque radici che affondano nel passato ed i cui riflessi sono presenti nel patrimonio stesso, perché ciascuna tipicità culturale si è sviluppata in funzione della conservazione del proprio carattere unico, rimarcando prima di tutto la differenza e solo successivamente gli elementi in comune con le culture altre. Nella realtà quotidiana il rapporto col patrimonio

è continuo e costante, anche se spesso inconsapevole, cioè la costruzione di una relazione costante col patrimonio, non può svolgersi soltanto durante il ciclo di istruzione ufficiale dell'individuo (scuola, università, ecc.) perché le sue finalità sono rivolte allo sviluppo di conoscenze, abilità e comportamenti che si esplicano nel corso di tutta la vita. Il processo educativo dunque non può concludersi al termine del ciclo d'istruzione, ma deve proseguire in contesti diversi (professionali, di svago, di relazione ecc.) al fine di favorire e sostenere l'assunzione di una sempre maggiore consapevolezza del sé. L'educazione al patrimonio si tramuta in pratiche operative attraverso l'azione della didattica. In altre parole, parlando di didattica si sposta il focus sull'operatività concreta: su come organizzare, predisporre, adattare le attività su determinati beni e non altri – e non genericamente sul patrimonio – orientandone anche i destinatari, al fine di perseguire gli obiettivi educativi. Il patrimonio culturale è costituito di beni che non sono semplicemente degli oggetti, delle tradizioni o dei luoghi, ma, al pari di una lingua, sono entità su cui si fonda la nostra identità ed il nostro senso di appartenenza. A differenza della lingua tuttavia hanno una consistenza materiale che, apparentemente, non consente loro una continua trasformazione, una costante mutevolezza che li renda adatti a cambiare a seconda dell'uso che se ne fa. I beni culturali possono essere definiti dei semiofori – cioè testimonianze in grado di richiamare ciò che non è più visibile – e in quanto tali sono allo stesso tempo fisici e semiotici: sono costituiti di una parte materiale, che richiama direttamente il loro uso o scopo ed è invariabile (se non è frutto di interpretazione), e una parte significativa che è arbitraria. Come il linguaggio dunque il patrimonio è biplanare, poiché si articola su due piani, quello della funzione e quello del significato; quest'ultimo a sua volta come una lingua può variare nel tempo e nello spazio. Facendo un parallelo con la linguistica allora potremmo paragonare il patrimonio culturale a la langue e ogni singolo bene di cui esso è composto a la parole. Il patrimonio è l'insieme delle testimonianze con cui una certa comunità si identifica, è un'entità astratta di appartenenza sociale, definito da una società per delimitare ciò a cui poter essere associata. Il bene è il singolo oggetto, luogo o comportamento attraverso il quale il patrimonio si manifesta; è un'entità concreta e unica, determinata dalla produzione (o dall'attribuzione di valore nel caso di oggetti o luoghi naturali) contingente da parte di un individuo o di un gruppo in una certa occasione. Il patrimonio rappresenta dunque l'aspetto sociale di una cultura, il sistema che è comune a tutti. Un insieme di significanti e di

significati condivisi che permettono alla comunità di identificarsi. Poiché per poter determinare la propria identità una comunità tesse una continua rete di relazioni col proprio patrimonio culturale. Educare – dal latino educere = tira fuori da – al patrimonio vuol dire dunque far emergere la relazione che intercorre tra i singoli elementi del patrimonio affinché l'individuo possa rapportarsi a questa relazione (ci si può riconoscere oppure può considerarsi estraneo). Si tratta di un'operazione di astrazione che è resa possibile soltanto dalla concretezza dell'azione didattica sugli elementi del patrimonio, sul singolo bene culturale o su una parte di essi. La didattica museale si rivela così come un'azione duplice mirata alla conoscenza del bene, delle sue caratteristiche, delle condizioni e delle situazioni specifiche che lo hanno determinato, ma anche della sua relazione (astratta) con il resto del patrimonio e con la comunità cui ancora appartiene. Si tratta dello stesso intervento duplice che avviene nel microcosmo di una mostra o di una collezione: i beni esposti vengono scelti per essere studiati singolarmente ma anche per essere messi in relazione gli uni con gli altri affinché ne emergano contenuti e significati comuni. Se dunque l'educazione al patrimonio ha un valore astratto e generico, questa è resa possibile dall'azione concreta e specifica della didattica museale. Normalmente si ritiene che la didattica museale costituisca una delle funzioni principali del museo. Tuttavia è mia opinione che proprio questa convinzione sia uno degli ostacoli che impediscano ai musei di essere una grande risorsa per la formazione dell'individuo. La finalità della didattica dei musei, e più in generale dei beni culturali, non può essere compresa soltanto nelle tradizionali categorie della conoscenza, della tutela e conservazione del patrimonio culturale e della sua valorizzazione. Queste categorie infatti sono percepite prevalentemente come azioni da effettuare per il patrimonio, da parte per esempio degli operatori museali, piuttosto che come elementi costitutivi di uno sviluppo personale e sociale che il patrimonio può favorire, coinvolgendo direttamente l'individuo nel contesto patrimoniale nel quale egli vive e/o con il quale si rapporta. È vero che tutti gli sforzi dei musei nel raccogliere, nel preservare e nell' esporre i propri beni non avrebbero infatti senso se non mirassero a servire il pubblico, ma questo non è un compito che avviene solo attraverso l'azione degli operatori dei musei. Il fine della didattica è quello di mediare, di stabilire per così dire dei 'ponti' fra ciò che è esposto e i significati che beni e/o siti possono assumere. Il lavoro di mediazione dovrebbe anche cercare di favorire la condivisione delle esperienze vissute tra i visitatori nel corso della visita, e l'emergere di

riferimenti comuni. Si tratta di un lavoro eminentemente pratico, a contatto costante con i visitatori/utenti, che interviene nell'ambito e nei limiti del sistema simbolico e linguistico di questi; per intenderci: non basta che sia comunicata l'informazione corretta, è necessario che chi la riceva sia anche in grado di comprenderla. È chi ha il contatto diretto e costante con le persone che può occuparsi di didattica. Sicché la maggior parte della ricerca e della sperimentazione nell'ambito della didattica per i musei è svolta da professionisti che collaborano con i musei e/o con la scuola ma che non sono per così dire delle risorse 'interne' a queste istituzioni. Un piccolo museo ad esempio che non abbia i fondi sufficienti per dotarsi di strumenti tecnologici, di apparati o di operatori per la didattica ha comunque la possibilità di aprirsi alla collaborazione con docenti, associazioni culturali o di professionisti, gruppi di guide ed artisti, ecc. che numerosi, in Italia come negli altri paesi, si occupano (professionalmente) di costruire esperienze, in generale di mediare, tra persone di varie classi di età e provenienza, e il patrimonio culturale. Perché la finalità della didattica museale dovrebbe più correttamente essere interpretata nell'ottica del rapporto del soggetto – sia esso autore o destinatario dell'azione educativa – con quei beni che fanno riferimento al suo generale contesto di vita, della sua comunità di appartenenza e a quello molto più ampio di relazione tra questa con altre collettività nel mondo, in un sistema concettuale del quale fanno parte in modo sinergico anche, ma non solo, le idee di conoscenza, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale. Un problema fondamentale della didattica museale è che non esiste un solo modo per presentare, raccontare e illustrare ogni tipo di esposizione museale o, più in generale, ogni bene culturale. Le testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente sono così tante e diverse, per tipologia, periodo storico, area geografica di provenienza o appartenenza, ecc., che sarebbe impossibile immaginarsi un approccio educativo univoco che possa 'promuovere la conoscenza' di, potenzialmente, qualsiasi cosa. Ogni museo possiede o propone un patrimonio esclusivo che può e deve dar luogo ad una esperienza di conoscenza unica ed irripetibile; in un mondo sempre più globalizzato è tanto più importante preservare il più possibile la diversità, che sia essa tipologica, storica, geografica, ecc. Fare didattica nei e per i musei può, dunque, voler dire fare cose molto diverse tra loro, sia dal punto di vista pratico che teorico. L'azione sperimentale e adattativa della didattica museale è il valore di base e fondamentale che deve muovere tutti gli operatori che scelgono di lavorare in questo ambito.

‘L’arte dovrebbe essere la base dell’educazione’

(H. Read)

Questa pubblicazione raccoglie gli esiti, qui selezionati, introdotti e commentati con cura sapiente, di un emozionante percorso formativo che si è snodato lungo il biennio 2018-19 e 2019-20 e che ha visto coinvolte quattro scuole del primo ciclo, con la collaborazione attiva di associazioni culturali ed enti istituzionali del territorio, intorno all’idea della valorizzazione e della promozione di uno dei patrimoni storico-artistici più notevoli ed al tempo stesso dal fascino discreto e composto della città di Napoli: la neoclassica Villa Pignatelli. I ventiquattro moduli formativi del PON-FSE ‘Patrimonio Culturale’, sei per ciascuna scuola, hanno visto protagonisti centinaia di alunni tra i 7/8 fino a 13/14 anni con il supporto dei docenti tutor e la guida degli esperti - quasi tutti provenienti dal mondo dell’arte - lungo un complesso itinerario che si è svolto in parallelo nelle scuole e ricco di rimandi interni per tenere unite, come si è riusciti a fare, la libertà ed insieme la coerenza dell’azione educativo-didattica. Si è così dato forma ad un ideale creativo di conoscenza e promozione del patrimonio attraverso lo sguardo limpido e curioso dei bambini e dei ragazzi per i quali il luogo è diventato, in una feconda mescolanza di realtà ed immaginario, sfondo integratore di tante produzioni disegnate e pittoriche (le carrozze, i ritratti in cornice, le figurine delle collezioni), di bizzarri e misteriosi mascheramenti, di brevi e originali racconti, di giochi e caccie al tesoro, di sceneggiature e video-storie inquietanti... Non a caso per questo percorso, inquadrabile nelle finalità e negli obiettivi educativi di promozione della cultura umanistica e valorizzazione del patrimonio (v. L. 107/2015) viene in mente la citazione in epigrafe, estratta dal classico *Educare con l’arte* di Herbert Read, acuto critico, pedagogo e pensatore libertario, che serve qui a ricordarci come davvero la creatività, che costantemente dovrebbe essere promossa, agita ed educata nella scuola di base e non solo, possa rappresentare una chiave per la conoscenza e lo sviluppo della mente. Lungo la strada tracciata da Dewey, Montessori, Eisner, l’arte, intesa come pratica espressiva ma anche come conoscenza e cura, promuove la maturazione di competenze chiave utili ad ogni materia di studio e, tra queste, l’attenzione al particolare, al dettaglio (nuance), la capacità di cogliere ed esplorare i rapporti tra le cose, la capacità di sorprendersi, ovvero di catturare all’improvviso l’emozione di una scoperta o di un’esperienza. Purtroppo, però, proprio al termine del nostro itinerario, l’inattesa e drammatica emergenza epidemiologica che sta attraversando il mondo intero ha negato lo spazio per la sedimentazione e la fisica condivisione di una così bella ed innovativa esperienza didattica. In questi strani e terribili giorni vuote sono le scuole, luogo della prossimità fisica, dello scambio e della con-

vivenza educativa, vuote sono le splendide sale e i giardini di Villa Pignatelli, che pure dovrebbero essere percorsi e ammirati da cittadini e turisti ed ogni amante del bello. L'auspicio è che queste poche, freschissime pagine, che contengono le testimonianze dell'operato vivo e spontaneo di ragazze e ragazzi, possano, nel loro piccolo, restare come pegno di una viva e rinnovata fiducia in un mondo più sano e migliore.

Franco Mollica - Dirigente Scolastico

La creatività come grammatica

di **Peppe Fiorito***

In età rinascimentale, il pensiero umanistico, magnificava l'intelletto umano, che permette di intendere il Divino, armonizzando le tre facoltà dell'anima, il Vero, il Bene, il Bello. Il Vero che si raggiunge attraverso la fede, il Bene attraverso la giustizia e il Bello attraverso l'arte... Uno scavo archeologico nel sud dell'Inghilterra, nella regione del Dorset, negli anni sessanta, riportava alla luce un'antica villa romana, risalente al 350 d.C. La pavimentazione di due stanze contigue, senza evidenza di soluzione di continuità, era costituita da un mosaico. Il mosaico nella prima stanza rappresenta il mitico Bellerofonte che, sul cavallo alato Pegaso, uccide la Chimera. Il mosaico nella seconda stanza, in un medaglione, dove il visitatore si aspetterebbe un'altra scena del mito classico, rappresenta, invece, una delle prime immagini di Cristo. Il proprietario della villa poté ardire a tanta innovazione, nell'ordinare la pavimentazione musiva che avrebbe decorato la sua proprietà, poiché, appena qualche decennio prima (313 d.C.), l'imperatore Costantino aveva promulgato il famoso editto che consentiva a chiunque di aderire ai riti cristiani o a qualsiasi altra religione. La storia che ci racconta questo bene del patrimonio artistico, conservato oggi al British Museum, racchiude le tre facoltà dell'anima armonizzate dall'intelletto umano. Il Vero, la fede, si rivela attraverso il transito dall'eroe del mito politeista, Bellerofonte, al figlio del dio di una religione monoteista, Cristo. Transito che avviene letteralmente attraversando i due ambienti, addirittura calpestando fisicamente le due rappresentazioni. Il mito di Bellerofonte rappresenta il trionfo del Bene sul Male, la figura di Cristo pure. Laddove Bellerofonte afferma questa vittoria attraverso un atto di violenza, Cristo, ed è questa la forza innovativa del suo messaggio, la rivela attraverso il proprio sacrificio. Cristo, infine, trionferà sullo stesso Bellerofonte. La fede raggiunta, cioè il Vero, avviene solo grazie al Bene, all'editto, cioè, che rende giustizia a tutti coloro che fino ad allora erano stati oggetto di crudeli persecuzioni. E il Bello? Il Bello come si armonizza in questa storia di grande fascino? Il Bello è quanto è messo in campo da chi ha realizzato il mosaico. Il mosaicista che, nel 350 dopo Cristo, chiamato dal proprietario di quella villa romana di Hinton St. Mary, ha dovuto immaginare soluzioni creative per decorare quei 37 metri quadri (circa) di pavimentazione attraverso un'opera che è rappresentazione di una società in cambiamento, sia dal punto di vista politico, che da quello religioso. Il mosaicista ha fatto proprie, armonizzandole, le tre facoltà dell'anima: il Vero, il Bene ed il Bello. Non era un problema di facile soluzione dover mettere in relazione una rappresentazione antica di migliaia di anni con quella di una moderna divinità, senza tradizione, senza attributi iconografici ai quali riferirsi. La soluzione, dopo essere stata per lungo tempo sotto i piedi degli ospiti della villa, è oggi sotto i nostri occhi, custodita, attraverso la rimozione conservativa, nell'allestimento museale londinese. Il mosaicista

non era un artista dalle grandissime doti tecniche, non ci stiamo riferendo ad un'opera d'arte di livello eccelso. È questo, piuttosto, un documento per immagini che racconta ed emoziona per la sua anomala genesi e per la soluzione creativa immaginata dal suo creatore. L'anonimo mosaicista, chiamato a rappresentare un Dio moderno, lo ritrae semplicemente come uomo, aggiungerei neanche particolarmente attraente, identificandolo con la semplice iscrizione, dietro la testa, del monogramma greco, chi – rho. Una sorta di aureola costituita dalle prime due lettere, C ed R del nome Cristo. Ai due lati della testa del Cristo sono raffigurate due melagrane, simbolo di fecondità e di rinascita, frutto ricchissimo di simbologie preziose, come preziosa è la pianta che fiorisce anche in ambienti brulli ed ostili. Intorno al medaglione, al centro del mosaico, tre lunette rappresentanti un cervo, simbolo del continuo rinnovarsi della vita. La creatività interviene, dunque, al servizio del Bello, alle origini del Bello, come strumento indispensabile alla risoluzione del quesito-richiesta, posto dal committente proprietario del bene. La creatività è lo strumento, il filo conduttore che si snoda attraverso la creazione di ogni opera d'arte, espressione del patrimonio artistico, in risposta ad un quesito posto. E non importa se il quesito sia posto da un committente piuttosto che da un'esigenza interiore all'operatore-artista. Marco Izzolino in queste stesse pagine, afferma che il patrimonio è l'aspetto sociale di una cultura/comunità poiché ogni bene che è parte di esso (artistico, culturale, naturale) è espressione significativa della cultura/comunità stessa che nel Patrimonio si identifica. Proponendo un parallelo con la linguistica, Izzolino vede il Patrimonio come un linguaggio ed i Beni come le parole che lo compongono. Condivido ed aggiungo che la creatività, che sottende alla creazione di ogni forma di bene, è la grammatica, l'elemento che si pone alla base della creazione del singolo Bene (Parola) nella costruzione del Patrimonio (Linguaggio). L'azione continua messa in moto da Aporema o.n.l.u.s. nasce dalla convinzione che la Creatività debba essere uno strumento indispensabile alla crescita di tutte le componenti della comunità. Il Patrimonio è certamente di tutti e, proprio per questo, tutti devono essere messi in grado di poter godere dei beni che lo compongono. Conoscere i meccanismi della creatività, imparare la grammatica, è azione ineludibile per arricchire il proprio bagaglio, per poter comprendere e decodificare il Bello che costituisce il Patrimonio. Per questo motivo Aporema, ormai da oltre un ventennio, opera in qualità di partner con enti ed agenzie educative per la modulazione di percorsi formativi a favore di utenze di ogni età, per garantire l'apprendimento della grammatica creativa come strumento di crescita dell'individuo.

*presidente e fondatore con Antonio Manzoni di Aporema o.n.l.u.s.

Laboratori

AFTERALL

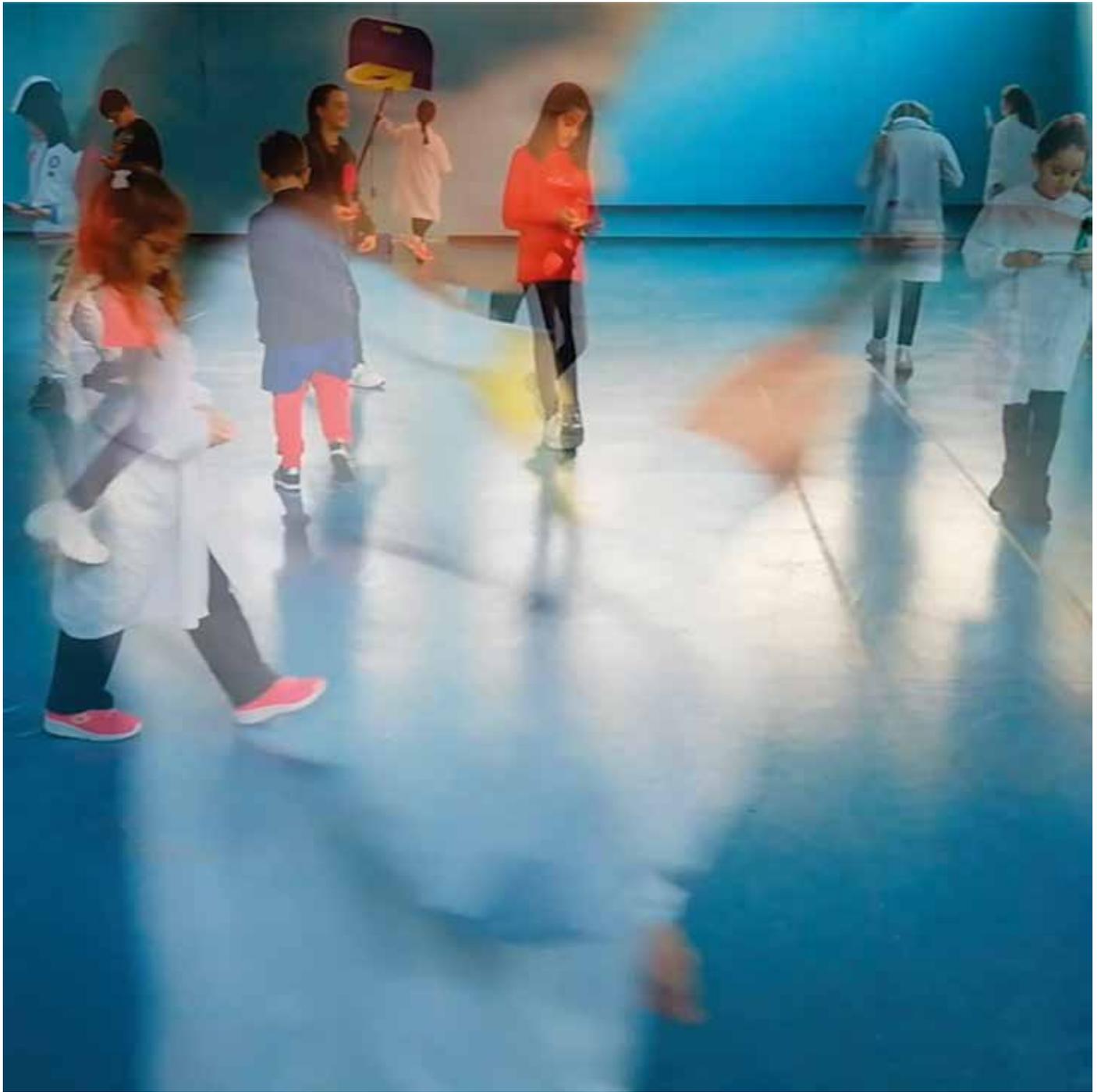
AFTERALL è il nome del duo artistico composto dai fratelli Esposito, Silvia e Enzo. Il duo lavora e vive a Napoli ed ha esposto in diverse Istituzioni pubbliche, tra cui: Fondazione Sandretto Re Rebaudengo (Torino), Museo MADRE e PAN, Villa Pignatelli, Castel Sant'Elmo (Napoli), Fondazione Francesco Fabbri (Treviso), Fondazione Filiberto Menna (Salerno), Ex Gil (Roma), Fondazione Sandro Penna (Torino), Fondazione Marso (Mexico City), Palazzo Arnone di Cosenza, Ambasciata Italiana di Bruxelles. Le opere degli Afterall fanno parte della collezione del Museo Madre di Napoli, del Palazzo Arnone di Cosenza, del MUSMA di Matera e di diverse collezioni private tra cui Imago Mundi di Luciano Benetton.

Modulo: Un'Opera per il Museo

2° Circolo Didattico Statale "G. Siani" di Mugnano di Napoli

Docente tutor: Monica Giordano

Dirigente Scolastico: Maria Micelisopo



La creatività secondo noi è un esercizio che conduce ad allenare il lati positivi dell'apertura mentale, in particolare la curiosità verso nuove esperienze, il senso dell'avventura, ma anche la sincerità e la flessibilità. Il lavoro che abbiamo condotto durante questo laboratorio esperienziale, riguarda l'idea dell'azione di passeggiare. Perché crediamo che lo spazio è costruito tramite l'attraversamento: indipendentemente dalla sua destinazione il percorso è esso stesso un luogo e, semplicemente camminandovi, sembra edificarsi. L'atto stesso di avanzare a piedi, indagando, guardando attraverso un filtro come uno specchio, un monitor, ci predispone ad osservare attraverso prospettive altrimenti ignote, seguendo le tracce segnate da un riflesso o una rifrazione. Il semplice atto di osservare sarà perturbato, in alcune circostanze, da improvvisi cambi di direzione e lo stesso percorso, o un semplice cambio di luce, ci porterà a indugiare in particolari apparentemente estranei, come le nostre impronte digitali o la polvere formatasi intanto sul nostro filtro. E' questa inaspettata distrazione che ci condurrà a contemplare, per un momento, un'altra realtà vicina, che si potrebbe definire "laterale". Si tratta di brevi interruzioni di una visione unica, di un'idea fissa. Un gioco tra decisione e nessuna decisione, un intervallo nel quale ci chiediamo: perché devo decidere? E così ci si ritrova, indecisi, a dover effettuare l'ennesima scelta.

afterall





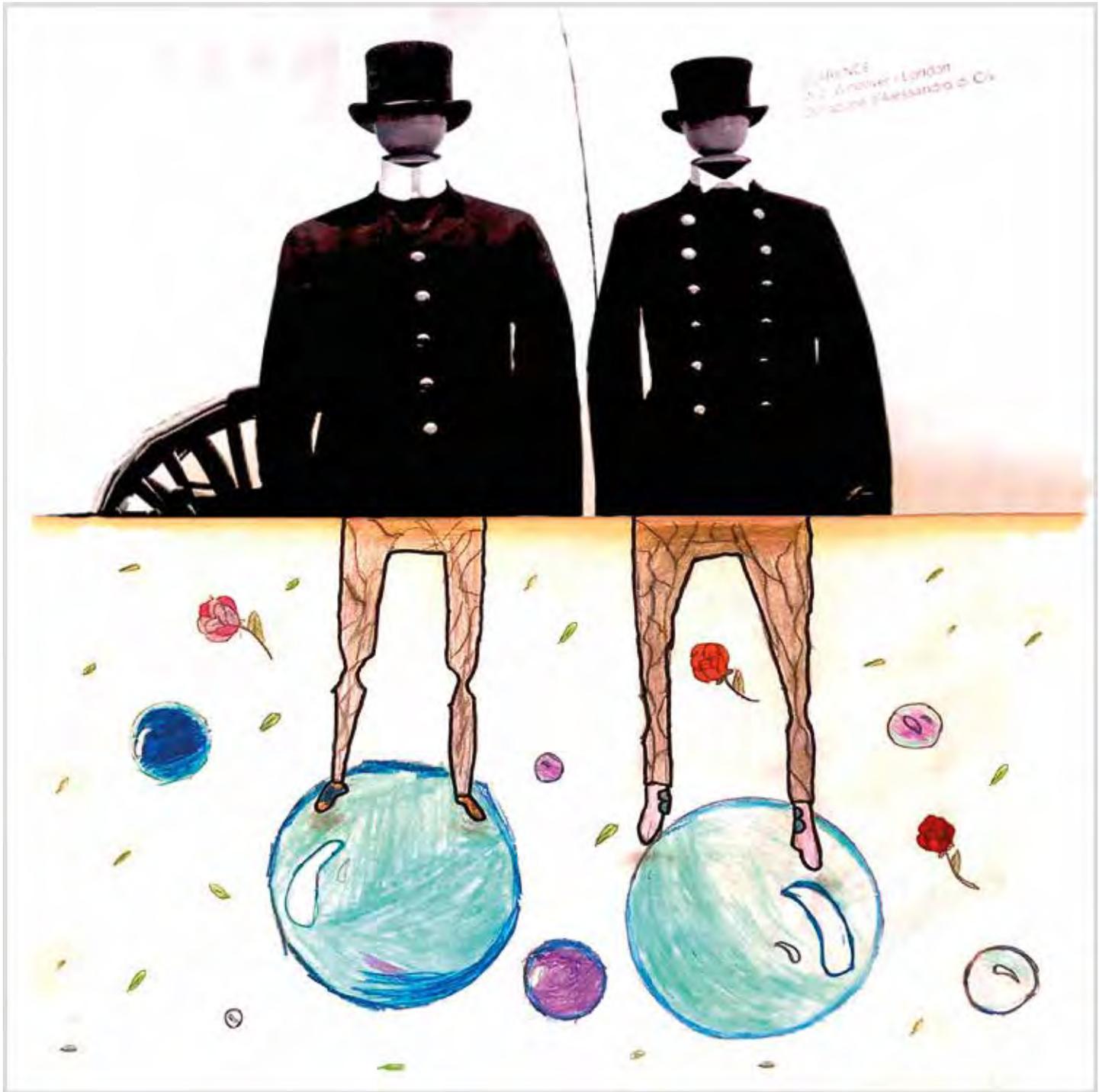


CATERINA ARCIPRETE

Caterina Arciprete, artista partenopea, sviluppa progetti espositivi ed editoriali in Italia e all'estero. Ha studiato illustrazione all'IED di Roma dove ha poi insegnato Progettazione editoriale di immagine. Il suo esordio espositivo a New York è nel 2006 con la mostra 'L'occhio di Napoli'. Seguono progetti con gallerie (attualmente con la SEFA gallery) e workshop d'arte a NYC e Philadelphia. Diviene socio del TSB international art group con cui realizza il TSB art festival. In Italia ha sviluppato progetti d'arte per Aeroporto internazionale di Napoli, Camomilla Italia, Garofalo, Museo del Pio Monte della Misericordia, e pubblicato con Electa, Skira, Arte'm, Giunti, Apeiron. Sviluppa idee e coordina la sezione arte della piattaforma di creativi BIN il cui ultimo lavoro (espositivo ed editoriale) è -GATE- in mostra nel 2019 presso il complesso di San Domenico Maggiore e l'aeroporto di Napoli.

Modulo: Un'Opera per il Museo

I.C. "Casanova / Costantinopoli" di Napoli
Docenti tutor: Caporaso Delia - Carmela Oropallo
Dirigente Scolastico: Franco Mollica

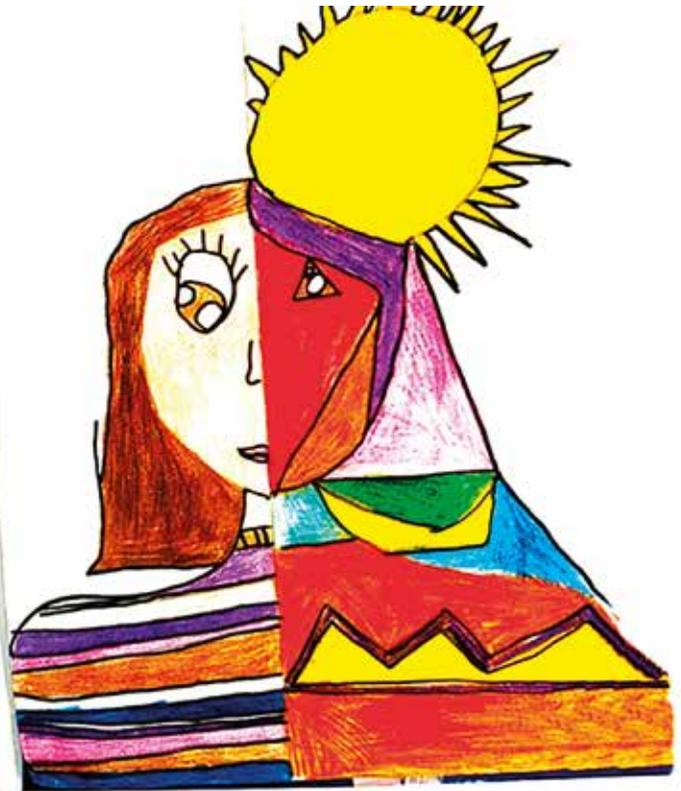


Armonia creativa

Nell'affascinante 'Il codice dell'anima' James Hillman ci parla della teoria della ghianda. Teoria secondo la quale ognuno viene al mondo con un'immagine che ci definisce. E per immagine intende vocazione che, come sostiene Platone nel mito di Er, è custodita da quello che i greci chiamano daimon ed i latini genius. La vocazione, il talento naturale, va però assecondato, stimolato, alimentato. L'imput creativo è chiuso in un guscio, nasce protetto e seguito da un daimon, ma prende forma solo se sostenuto da un processo educativo che, a mio parere, non deve essere invasivo. In pratica si forniscono le tecniche e le coordinate senza porre limite alla creazione istintiva ed intuitiva. Jung poneva l'intuizione (accanto a sentimento, pensiero e sensazione) tra le quattro funzioni della coscienza. Ma come ogni funzione va stimolata e decodificata. Solo così la creatività diviene strumento di crescita. Strumento di identificazione ed affermazione della personale attitudine che si misura nel processo artistico ed organizzativo di gruppo. Incanalare la propria immaginazione e quel che genera in un progetto improntato su direttive concrete dà, alla creatività di ogni singolo partecipante, uno spazio definito in cui muoversi liberamente ma rispettando il disegno collettivo ed il suo focus. 'Fare arte', dunque, attiva due processi fondamentali nella crescita di ogni individuo: La personale affermazione della propria immagine (vocazione), e la capacità di inserire tale immagine in una più grande, di insieme. Nasce quindi quello che definirei un modello di armonia creativa: micro cosmi di singoli soggetti (e le loro individuali attitudini artistiche) inseriti in un macro cosmo rappresentato dalla società in cui si affacciano, direi, con strumenti preziosi e istruzioni per l'uso.

Caterina Arciprete







ANDREA BOVE

Andrea Bove è nato a Napoli nel 1969. Ha cominciato a occuparsi di musica (chitarra jazz), interesse che non ha mai abbandonato e che ha saputo legare all'espressione artistica visiva. Si è iscritto all'Accademia di Belle Arti di Napoli, dove ha finalmente espresso la vocazione per la pittura, muovendosi poi verso la fotografia, che presto è diventata il suo medium espressivo d'elezione. Nel 2011 ha conseguito la laurea specialistica in Fotografia come linguaggio d'arte, lavorando, sempre in Accademia, come Cultore della materia per il corso di Storia dell'arte e poi come Tecnico di laboratorio per quello di Fotografia.

Modulo: Un video per il Museo

I.C. "Casanova / Costantinopoli" di Napoli

Docente tutor: Ludovico Bonfiglio

Dirigente Scolastico: Franco Mollica

2° Circolo Didattico Statale "G. Siani" di Mugnano di Napoli

Docente tutor: Monica Giordano

Dirigente Scolastico: Maria Micelisopo



Fotografia per un progetto video

Due rette si intersecano in un solo punto. La definisco 'coincidenza'. L'incontro con i discenti (per qualsiasi progetto) tende a chiudere il cerchio che parte proprio da quel punto di incidenza. Mi viene in soccorso Leonardo da Vinci, con il suo disegno 26 per 35 centimetri. L'uomo vitruviano. Cerco di livellare, sulla stessa linea di continuità, i due percorsi, spesso speculari, imprescindibili ma anche a tratti antitetici. L'immagine che si muove, scaturisce in parte dal raziocinio, liberandosi in volo. Perché sempre da basso cresce l'erba. Per compiere, poi, evoluzioni circolari.

Andrea Bove



CLAUDIO GARGANO

Claudio Gargano è nato a Napoli dove vive e lavora. Tra i suoi principali lavori: "10 anni di passioni" video-montaggio antologico proiettato a Villa Pignatelli nel 2016; la video-installazione "Le 14 Stazioni di Cristo", proiettato su 14 schermi nel colonnato di piazza del Plebiscito, nell'ambito degli eventi legati alla settimana santa promossi dal comune di Napoli nel 2016; la video-sigla ufficiale per la Festa di Sant'Anna a Ischia del 2015, proiettata al Castello Aragonese; il Backstage ufficiale del Napoli Film Festival dal 2009 al 2011; il backstage ufficiale sul set del film "Tris di donne e abiti nuziali", prodotto da RAI Cinema e interpretato da Sergio Castellitto; il cortometraggio "Anime nere", che scrive, dirige e monta, selezionato al Festival di New York "41° Parallelo 2007"; il Visual "The lamb lies down on Broadway", filmato realizzato in digitale (90 min.), proiettato il 25 Luglio al Todi Arte Festival 2002.

Modulo: Un video per il Museo

I.C. "Nicolini / Di Giacomo" di Napoli

Docente tutor: Antonio Gillo

Dirigente Scolastico: Iolanda Manco

I.C. "70 Marino / S. Rosa" di Napoli

Docenti tutor: Daniela Pianese - Marisa Tornatore

Dirigente Scolastico: Gaetano Marchesano

Esiste un prezioso ed illuminante saggio, intitolato *La natura non indifferente*, scritto da Sergej Ejzenstein, regista famoso per *La corazzata Potemkin* (1925), film dalla durata non chilometrica come *Fantozzi* ci ha sempre indotto a pensare, il quale, oltre ad essere un artista ed uno sperimentatore rivoluzionario del linguaggio cinematografico fu anche un grande teorico della settima arte e delle arti in generale. In questo volume il regista russo realizzò un excursus teorico attraverso le più disparate discipline artistiche, spaziando dalla pittura alla musica, dalla scultura al teatro, in un immane tentativo di rintracciare tutte quelle arti che in un modo o nell'altro avevano anticipato il montaggio cinematografico, ovvero quel particolare procedimento che è specifico solo del cinema, col quale si giustappongono delle immagini in movimento al fine di creare delle sequenze e quindi un senso. Ejzenstein dimostrò inoltre che, tramite l'accostamento di due inquadrature di significato diverso A e B si otteneva un significato ulteriore che non era la semplice somma delle due inquadrature precedenti ma bensì qualcosa di inedito, un senso nuovo. Egli mise in atto tali presupposti teorici in ogni sua opera,



alzando ogni volta sempre di più l'asticella della sperimentazione, per sintetizzare poi tali concetti in una definizione che egli chiamava montaggio delle attrazioni. Vogliamo portare dunque come primo esempio il grande cineasta russo per affermare l'importanza dell'interdisciplinarietà tra le diverse arti, nonché della permeabilità nei confini tra le stesse ed infine la sperimentazione artistica come fase necessaria alla crescita interiore. La storia del cinema per fortuna pullula di autori che, forzando la forma cinematografica, hanno prodotto un senso artistico, concettuale, morale densamente stratificato, rompendo gli schemi narrativi imposti dal racconto hollywoodiano classico. Dai riferimenti pittorici nella composizione delle inquadrature presenti nelle opere di Luchino Visconti – i quadri di Hayez, Signorini e Fattori citati figurativamente in *Senso* (1954) – e Stanley Kubrick – i pittori inglesi del '700 Gainsborough e Reynolds che ispirarono i fotogrammi di *Barry Lyndon* (1975) – alla trasformazione di un intero film in opera d'arte come fece Antonioni in pellicole quali *Deserto rosso* (1964) in cui l'uso del teleobiettivo schiacciava i personaggi su paesaggi industriali in un modo più che significativo, oppure in film come *L'eclisse* (1962), nel quale lo sguardo dell'autore ferrarese scandagliava il paesaggio urbano, emblema della desertificazione morale della società. Pensiamo a Fellini il cui mondo onirico, nostalgico, clownesco e dunque amaro, a tratti perfino ferale, scaturì dai meandri del suo inconscio per impressionarsi direttamente sul nitrato d'argento della pellicola. Per il cineasta riminese il cinema era una vera e propria terapia, utile ad esorcizzare i suoi fantasmi interiori che, curiosamente, avevano qualcosa di talmente universale da riuscire a catalizzare l'attenzione e la partecipazione emotiva delle latitudini più disparate. La caratteristica comune di questi pochi autori – se ne potrebbero citare centinaia ovviamente – è che ognuno di loro ha rotto degli schemi: narrativi, figurativi, anche produttivi, per esprimere se stesso a un livello cui, prima di loro, nessuno era mai arrivato. Dentro Ognuno di essi ardeva un fuoco inestinguibile che aveva bisogno di trovare il giusto canale di espressione, altrimenti sarebbe implosivo. Per poterlo fare in quelle modalità così originali essi si sono messi in gioco e hanno sperimentato se stessi a contatto col mondo. Il cinema in particolare è un'arte collettiva che richiede grande spirito di collaborazione, risolutezza, e capacità comunicativa per poter mettere in moto quella grande macchina produttiva

necessaria ad ottenere qualcosa di memorabile. Ognuno di quei grandi cineasti ha dovuto confrontarsi con una troupe di macchinisti, operatori, fonici e attori con i quali si è messo in relazione. In questo modo quei grandi registi sono riusciti ad esprimere e, soprattutto, a mantenere quella visione che avevano forte fin dall'inizio dentro di sé. Kubrick diceva che il miglior modo per imparare a fare un film è girarne uno. Sembra banale ma è proprio così. Dirigere una troupe pone l'individuo di fronte a se stesso e ai propri limiti. Nell'interazione con tutte le persone necessarie alla realizzazione di una pellicola, il cineasta è nudo, di fronte a se stesso e agli altri. In tutte le scelte artistiche che è chiamato a compiere ogni giorno sul set egli ne dovrà rispondere, oltre che al produttore, agli attori, ai tecnici, soprattutto a se stesso. Non ci saranno scuse, prima o poi ogni nodo verrà al pettine nel risultato finale. Ecco dunque come l'arte cinematografica può e deve diventare un'occasione di crescita interiore, sia nel rapporto collaborativo con altre persone, sia nel confronto con i mezzi d'espressione.

Claudio Gargano



Curatore e storico dell'arte contemporanea, è studioso di alfabetizzazione visiva e di didattica dell'arte. È autore di saggi e contributi critici in pubblicazioni di carattere scientifico e cataloghi di mostre. Ai suoi esordi ha collaborato con alcune delle principali gallerie italiane, tra cui Continua e Alfonso Artiaco e con alcune riviste specializzate come Arte e Critica, Exibart, Segno e la piattaforma undo.net. È stato nel 2004 direttore artistico de "La Natura dell'Arte", un festival di arte contemporanea diffuso nella provincia di Benevento. Dal 2005 al 2011 è stato direttore artistico di "NOTgallery", spazio di sperimentazione artistica nel cuore di Napoli, che ha promosso la prima mostra italiana di Street Art e il primo house organ on line italiano (NOTpaper). È stato docente di Storia del Libro e della Stampa presso l'Accademia di Napoli, cui ha fatto seguito, nel 2012, la pubblicazione del saggio Alfabetizzazione Visiva, che ha posto le basi teoriche per la didattica dell'arte e museale. È fondatore e direttore artistico del Premio Raffaele Pezzuti, riservato a giovani artisti. È stato fondatore e direttore artistico, fino al 2018, del festival di arte contemporanea Capri the Island of Art. Dal 2015 è consulente didattico per le Stazioni dell'Arte della Metropolitana di Napoli.

Modulo: Scoprire, illustrare e raccontare

I.C. "Casanova / Costantinopoli" di Napoli

Docente tutor: Paolo Esposito

Dirigente Scolastico: Franco Mollica

I.C. "Nicolini / Di Giacomo" di Napoli

Docente tutor: Antonella Del Gaudio

Dirigente Scolastico: Iolanda Manco

I.C. "70 Marino / S. Rosa" di Napoli

Docente tutor: Erminia Carotenuto

Dirigente Scolastico: Gaetano Marchesano

2° Circolo Didattico Statale "G. Siani" di Mugnano di Napoli

Docente tutor: Immacolata Caniello

Dirigente Scolastico: Maria Micelisopo

Per il Modulo “Scoprire, Illustrare e Raccontare”, ho avviato un lavoro finalizzato alla realizzazione di un prototipo di pubblicazione dedicato al Museo Pignatelli. Non ho voluto tuttavia costruire una guida tradizionale, in forma di libro o catalogo illustrato, ma qualcosa che fosse più vicino allo sguardo dei ragazzi ed al loro modo di vivere i musei ed i monumenti. Qualcosa che fungesse più da guida attiva, ad uso turistico sì, ma anche emozionale, in grado di valorizzare il Museo Villa Pignatelli facendolo conoscere sotto una luce diversa. Ho voluto sperimentare recenti studi sull'apprendimento attraverso il coinvolgimento emotivo per dimostrare come un racconto con il quale si riesca ad interagire possa diventare memorabile. Ho tentato di applicare all'ambito didattico il concetto di storydoing, lavorando sulla relazione attiva che il fruitore ha con la narrazione che percepisce come modificabile, interat-



tiva. L'intento del progetto è stato dunque quello di elaborare insieme agli allievi una guida in forma di gioco, come un'avventura da svolgersi nelle sale del museo. Infatti la particolare natura del Museo Pignatelli, un'antica dimora aristocratica, si è dimostrata particolarmente adatta a prestarsi come ambientazione di un gioco. Il modello dal quale siamo partiti per la costruzione del gioco è stata *La storia infinita*, romanzo fantastico, scritto da Michael Ende nel 1979, e film culto del 1984. *La storia infinita* è un metaromanzo, vale a dire un libro nel libro o un libro che parla di altri libri. All'interno della cornice narrativa della realtà si svolgono gli eventi di fiction, che si intrecciano a vicenda. Grazie a questa struttura, Ende è riuscito a infrangere la barriera che divide lettore e personaggio. Allo stesso modo l'intento di questo progetto è stato quello di infrangere la barriera tra visitatore del museo e fruitore del gioco, per imparare inconsapevolmente la storia di luoghi e personaggi. Proprio per migliorare e amplificare la relazione con gli utenti e moltiplicare le narrazioni e le interazioni possibili, numerosi musei internazionali si stanno infatti orientando sempre più alla pratica della gamification, che ha l'obiettivo di applicare meccaniche ludiche ad attività attraverso le quali è possibile influenzare e modificare il comportamento delle persone, favorendo la nascita ed il consolidamento del loro interesse attivo verso il messaggio che si è scelto di comunicare. Applicando la pratica di gamification alla visita museale/turistica, l'utente, cioè il visitatore, non entra in un mondo immaginario ma resta nel suo mondo reale, motivato però alla scoperta dall'inserimento di elementi mutuati dai giochi. Dopo una serie di lezioni teoriche nelle quali ho cercato di spiegare ai ragazzi il funzionamento possibile di un gioco applicato ai beni culturali, utilizzando l'app digitale *Father and Son* prodotta per il Museo Archeologico di Napoli; una serie di linee guida per lo storytelling, mutate da *'Il viaggio dell'eroe'*, un modello narrativo sviluppato dallo sceneggiatore Christopher Vogler e basato sugli studi dello storico junghiano Joseph Campbell ed, ovviamente, dopo la visita diretta dei luoghi del Museo, si è passati alla costruzione pratica del gioco. La classe è stata suddivisa nei seguenti gruppi di lavoro complementari per far comprendere come ciascun gruppo, lavorando separatamente, può giungere ad comune obiettivo finale: Gruppo storia: incaricato di redigere l'introduzione e le istruzioni del gioco; Gruppo Design: incaricato

di elaborare la grafica delle carte del gioco; Gruppo Packaging: incaricato di elaborare la scatola contenente il gioco; Gruppo Domande: incaricato di redigere le domande, e relative risposte, da trascrivere sulle carte da giuoco; Gruppo Controllo Punti: incaricato di elaborare la scheda per il conteggio punti del gioco. Durante tutta la pratica di costruzione del gioco si è cercato di dare spazio ad un aspetto dell'apprendimento spesso sottovalutato nel corso delle lezioni scolastiche tradizionali e cioè lo sviluppo della creatività. Ho scoperto che in ciascuna delle mie classi c'erano allievi molto creativi, con abilità che andavano dalle capacità nel disegno, all'invenzione di storie di fiction, alle capacità di progettazione. Gli allievi stessi sono stati molto felici di poter mettere a frutto delle doti che normalmente possono esplorare e utilizzare solo nel tempo libero. La classe tutta ha scoperto che l'applicazione della creatività ad un lavoro serio di studio e ricerca può migliorare di molto l'esito finale di un progetto collettivo.

Marco Izzolino



ELENA MANOCCHIO

Elena Manocchio è nata 42 anni fa a Napoli, dove tuttora vive; è uno Storico dell'Arte, un'artista e un'artigiana. Qualche anno fa ha fondato il brand *Poliedrica*, la sua fucina artistica, vera e propria officina nella quale realizza a mano tutti i suoi lavori con particolare riferimento a gioielli e accessori di design. Alcune collezioni dei suoi gioielli, ispirate all'Arte Contemporanea, sono attualmente conservate al Museo Madre di Napoli.

Modulo: Comunicare... ad arte

I.C. "70 Marino / S. Rosa" di Napoli
Docente tutor: Annunziata Belsole
Dirigente Scolastico: Gaetano Marchesano

2° Circolo Didattico Statale "G. Siani" di Mugnano di Napoli
Docente tutor: Assunta Grande
Dirigente Scolastico: Maria Micelisopo



Sono circa due settimane che ogni giorno incontro un gruppo di ragazzini per un corso d'arte. Per arrivare nella loro scuola, attraverso brani di città desolati, appoggiati mollemente sopra un asfalto appiccaticcio e tremolante per il caldo e l'umido, enormi laghi di cemento che puzzano di nafta, punteggiati da rotonde, isole stradali che sono delle vere e proprie zone franche nelle quali vige la legge del più forte. Il tir vince sempre, per intenderci. Scavallando un viale puntellato di fabbriche un po' abbandonate un po' no, un po' non si sa, si giunge in un piccolo rione che non ha niente di bello ma profuma di bucato. Ci sta anche la casa dei pazzi in quella sorta di borghetto senza troppe pretese. Stanno fuori alle scale a fumare e a dare indicazioni stradali a chi si perde. Non lo so se ci sono mai stati là fuori, nel rione profumato di dixon, ma le indicazioni le danno lo stesso a chi si è perso, forse per un senso di empatia. Comunque ormai so la strada, appena vedo un Vesuvio blu con una data, il 1926, so che devo girare a destra poi a sinistra, poi di nuovo a sinistra, poi un colpo di clacson e mi aprono il cancello della scuola. Sono arrivata. Nella mia classe sono quasi tutti decenni, poi ci sono un paio di adorabili bambine più piccoline, un tenerissimo bimbo silenzioso e una bella e forte ragazza un po' più grande. Mi chiamano 'maestra Elena' e possono farlo anche tutti quanti assieme, creando una sinfonia vocale che Stravinskij ne l'Uccello di fuoco si poteva solo sognare. In queste due settimane circa abbiamo imbrattato qualunque superficie sporcabile ma poi abbiamo anche messo tutto in ordine. Qualcuno di loro non sapeva disegnare, mi hanno detto il primo giorno. Mi hanno mentito ovviamente, ma io lo sapevo già. Lo sapevo da quando li ho visti per la prima volta. Belli come le giornate fresche stesi sull'erba in un giardino di peonie, simpatici come la parolaccia innocente detta e poi subito ritirata con la mano sulla bocca e gli occhi spalancati di vergogna finta come una moneta da tre euro, dolci come l'abbraccio forte forte che una di loro mi ha regalato all'improvviso stamattina mentre stringeva nella mano il suo disegno colorato "in libertà". Questi bimbetti terribili e magici sono fulgida luce di diamanti nonostante la nafta, nonostante le sbarre davanti alle scale dei pazzi, nonostante i tir prepotenti e nonostante le fabbriche sfravecate. Loro sanno cosa sta là fuori e a me, che ogni tanto mi perdo, in queste due settimane circa, hanno dato molte indicazioni assai preziose.

Elena Manocchio

Il Pignatiello

Le storie di Villa Pignatelli raccontate dai ragazzi dell'IC 70 Marino Santarosa

Museo off: En plein air **PAG. 2**
Rocambolistiche avventure
in un tranquillo giardino all'Inglese

Saloni in Technicolor **PAG. 3**
Fasto, eleganza e prestigio degli
interni di una villa principesca

Le magnolie del piccolo Diego **PAG. 2**
La vetrina della Rosina **PAG. 2**
'o Marchese co 'a carrozza **PAG. 4**

Gli alunni della V Elementare di Ponticelli diventano narratori dell'Arte Il Museo Pignatelli ridisegnato da piccoli artisti

Il corso 'Comunicare ad Arte' si è tenuto nel plesso Santarosa dell'I.C. Marino Santarosa

● Museo o Villa?

Questo interrogativo accompagna il visitatore per tutta la durata del percorso di visita. Attraversare i bellissimoi saloni arredati perfettamente dà proprio la sensazione di essere in una casa... Casa sì, ma di un principe!

● Indagatori del bello

Armati di smartphone, macchine fotografiche digitali, nuovissime Polaroid in colori pop e occhio vispo, i nostri giovani alunni hanno indossato i panni del fotoreporter d'assalto... d'arte: dalle vedute d'insieme ai più piccoli dettagli, tutto è stato immortalato e poi ridiscusso in aula.

Aristocratiche famiglie

Sin dalle sue origini le peculiarità di questa meravigliosa villa, del suo fastoso parco col giardino all'Inglese e delle sue preziosissime collezioni di oggetti d'arte e di arredi eleganti e raffinati si legano al gusto e all'importanza delle famiglie nobili che l'hanno abitata



Acton

Nel 1826 Sir Ferdinand Acton, nobiluomo inglese, acquistò il terreno su cui fu costruita la principessa casa con un bel giardino. Vi abitò fino al 1841.

Rothschild

Il banchiere tedesco Carl Mayer von Rothschild comprò la villa e la fece restaurare e ne cambiò in parte l'arredamento.

Pignatelli

Agli ultimi proprietari, i Pignatelli Aragona Cortis, si deve - in particolare alla principessa Rosina - la ricostruzione della villa e la sua donazione allo Stato italiano.

Una love story... in carrozza!

Dal diario di Grace
11/06/1993

Stamattina sono salita per la prima volta su una carrozza, era una mail coach ma qui la chiamano 'a posta. La corsa è stata proprio avventurosa e ad un certo punto i cavalli sono andati fuori controllo e a nulla sono valsi i tentativi del cochiere Gianni di tenere ferme le redini e la carrozza si è ribaltata. Mi sentivo pesa quando all'improvviso,

un giovane bellissimo è riuscito a tirarmi fuori dalla carrozza bloccata e mi ha tratto in salvo. Quel ragazzo si chiama Alexander e me ne sono perdutamente innamorata.

21/06/1999
Ore 08:00

Oggi io e Alexander ci sposiamo

Sono molto euforica e non vedo l'ora di mettere al dito quel piccolo cerchietto d'oro che per noi ha un grande significato.

Ore 13:23

Finalmente mi sono sposata, è stata

una giornata bellissima. Sono felicissima!

26/02/2009

Oggi si è allargata la famiglia, ho partorito due gemelli, un maschietto e una femminuccia. Abbiamo scelto due bellissimi nomi: Eva e Salvatore

26/02/2019

Oggi è il compleanno delle mie due gioie, compiono dieci anni. Mentre preparo la loro festa a sorpresa a tema 'scuola' penso a quel viaggio in carrozza... che meravigliosa avventura è la vita! Di Eva, Maria, Luca e Salvatore

● L'ESPERIENZA

Pastelli, tempere, colla e tanta fantasia al lavoro: per costruire la classe dirigente del domani c'è bisogno anche della bellezza e del pensiero libero. Al 'Marino Santarosa' sono tutti presenti!

di Elena Manocchio

Un'esperienza formativa di incredibile potenza comunicativa che ha portato i ragazzi a conoscere un monumento napoletano di straordinaria importanza storico-artistica fino a pochi giorni fa a loro sconosciuto e i docenti ed esperti del settore a confrontarsi con il meraviglioso prodigio dell'immaginazione che stimolata attraverso il gioco, li racconta, li disegna, ha prodotto dei piccoli capolavori narrativi, qui sintetizzati in forma di magazine. I giovanissimi protagonisti di questo lavoro sono stati capaci, con i loro molteplici talenti artistici, di ricreare, con gli occhi azzurri della loro giovinezza, la storia scritta di una villa museo costruita circa duecento anni fa, ripulendo integralmente e riconfigurando i confini spazio-temporali. Il lavoro in aula è stato un susseguirsi di ritorni e ripensamenti sull'esperienza di visita alla villa attraverso fotografie, racconti, esperienze personali. La classe ha risposto con entusiasmo alla libera interpretazione della storia del monumento: attraverso tecniche figurative diverse come il disegno a matita, il pastello, gli acquarelli, la pittura, la modellazione, e attraverso il racconto narrativo, i piccoli artisti hanno creato un inedito ritratto della villa museo, ritratto in cui si mescola senza soluzione di continuità la storia dei libri e quella della fantasia, del sogno, dell'arte. Dal logo al nome della testata, dalle foto ai disegni, dai testi alle storie, in queste poche pagine sono racchiusi diversi giorni di lavoro intensissimo, estremamente produttivo e spero molto divertente e stimolante anche per loro perché per me lavorare con loro lo è stato davvero tantissimo.

DANIELA POLITELLI

Daniela Politelli è nata a Napoli, dove vive e lavora. Collabora, in qualità di artista/operatore, con Aporema o.n.l.u.s., dalla fine degli anni '90. È esperta in didattica dell'arte avendo raccolto sul campo, un'esperienza ultraventennale che si riflette nel suo lavoro di artista. Tra le sue principali mostre: "MATRONEO" presso gli spazi della reggia di Caserta, 2017; "P.K.M. - PLEASE KILL THE MAINSTREAM" - Galerija Zecevic Beograd, 2014; "UN LEGITTIMO PENSIERO" - un progetto di Aporema o.n.l.u.s., PAN palazzo delle arti di Napoli, 2013; "AUTO-RITRATTO" presso gli spazi della galleria lOpera di Napoli, 2012; "PREMIO BASI" - Grosseto curato da Silvia Petronici, finalista, 2012; progetto "TIME IS ART" con l'esposizione "CAOS GEOMETRICO" presso il Palazzo Levi di Firenze a cura di Silvia Petronici e Barbara Madrigali, 2011. progetto espositivo "DIVINA COMMEDIA", PAN palazzo delle arti di Napoli a cura di Mariano Ipri, Giuseppe Ruffo e Pitro Tatafiore, 2011.

Modulo: Un'Opera per il Museo

I.C. "Nicolini / Di Giacomo" di Napoli

Docenti tutor: Lucrezia Chiapparelli - Patrizia Di Napoli

Dirigente Scolastico: Iolanda Manco



La mia esperienza in laboratori di sviluppo della creatività, che vedono integrare artisti e bambini/ragazzi, ma anche adulti, è ormai ventennale. Le svariate esperienze mi hanno messo a confronto con varie generazioni di allievi colti in diversi momenti della loro crescita. L'operatività dei laboratori si è adattata ai cambiamenti espressivi e di comunicazione delle varie generazioni, proponendo alchimie che solo il linguaggio dell'arte può consentire. Favorendo sviluppi delle personalità sempre in senso positivo. L'arte, motore di ricerca della creatività, dà unicità al quotidiano, è mezzo assoluto di crescita e di apertura dei sensi. Riesce a raccogliere l'esperienza della bellezza come bene assoluto della vita. L'attività che viene proposta nei laboratori è una luce necessaria in un quotidiano che spesso, a molti, si presenta spento.

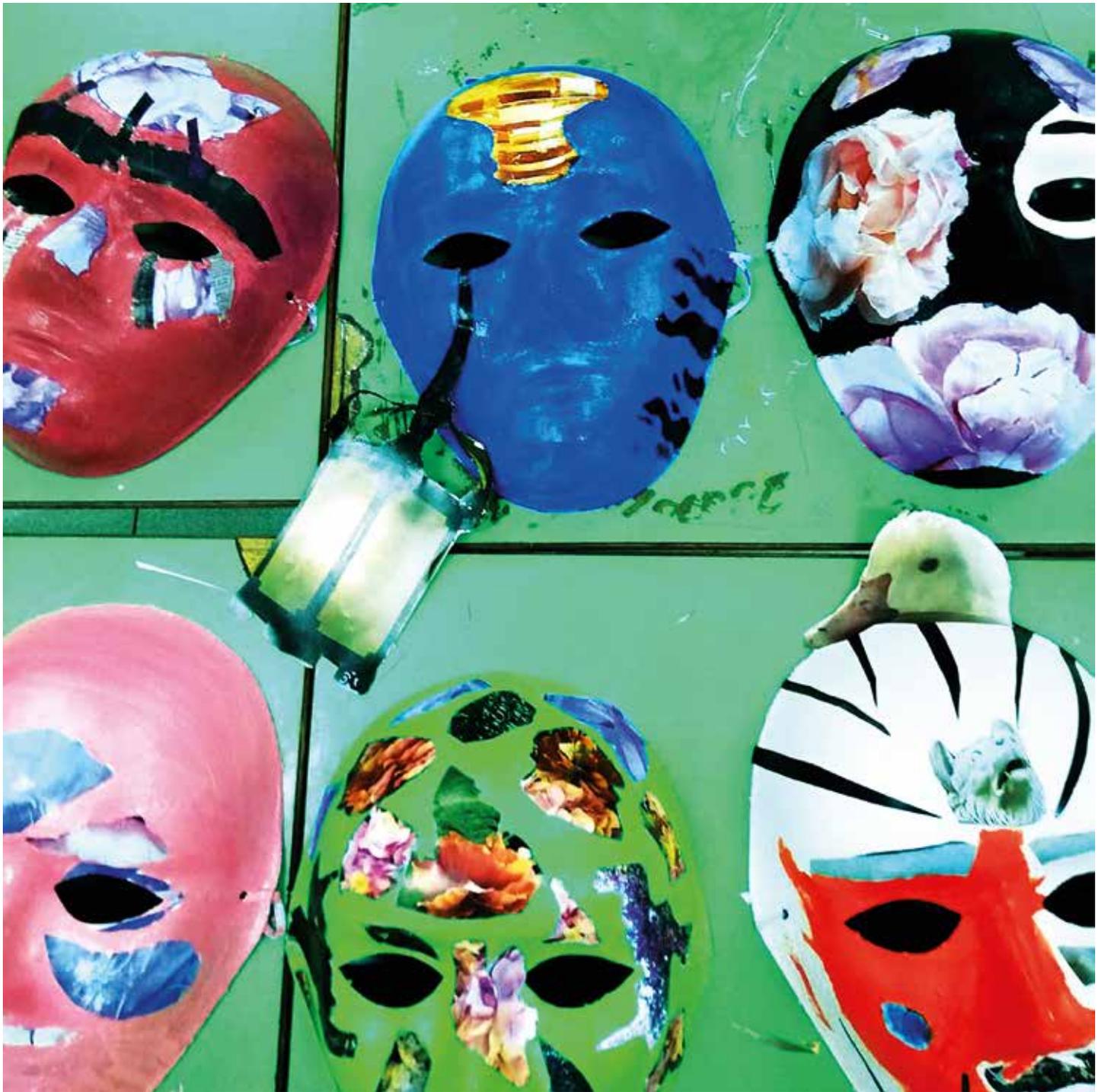
dal progetto P.O.N. "Patrimonio":

Avere come partner luoghi come "Villa Pignatelli" amplia l'esperienza dei partecipanti attraverso la scoperta di luoghi artistici vicini, ma fino ad ora mai visti, aggiunge una esperienza quotidiana di appartenenza ad una bellezza fino ad allora non consapevole.

Daniela Politelli







Marco Rossetti e Cesare Patanè sono due artisti napoletani che collaborano spesso per progetti di arte pubblica. Assieme hanno vinto la settima edizione del concorso, promosso dal Polo museale della Campania, *Un'Opera per il Castello*, con il progetto *Mono no aware*.

Marco Rossetti è nato a Capua nel 1987, vive e lavora tra Napoli e Firenze. Diplomato all'Accademia di Belle Arti di Napoli. Il suo lavoro si articola attraverso l'utilizzo della fotografia d'archivio e dell'installazione. Tra le recenti mostre: *Bias* - a cura di Angelo Iorlano, DeVita-Laudati, Firenze; *Icono Smash* - a cura di Valeria d'Ambrosio, Palazzo Rinuccini, Firenze; *Forget/forgive*, a cura di Valeria d'Ambrosio, Penta Space, Firenze; *Giulio Napoli*, a cura di Gianluca D'Inca Levis, ProgettoBorca, Borca di Cadore.

Cesare Patanè è nato nel 1985 a Napoli, dove vive e lavora. Diplomato all'Accademia di Belle Arti di Napoli. Il suo lavoro articola linguaggi differenti utilizzando prevalentemente la scultura. Tra le recenti mostre: *Bote* - a cura di Alice Evangelisti, *Falìa Lozio Deus ex machina* - a cura di Valeria d'Ambrosio, Penta Space, Firenze. Ha fondato la casa editrice *Inknot* e creato il premio *Terra/Uomo/Cielo* - 'Sidicini Contemporary Art Prize'.

Modulo: Un'opera per il Museo

I.C. "70 Marino / S. Rosa" di Napoli

Docenti tutor: Daniela Pianese - Marisa Tornatore

Dirigente Scolastico: Gaetano Marchesano



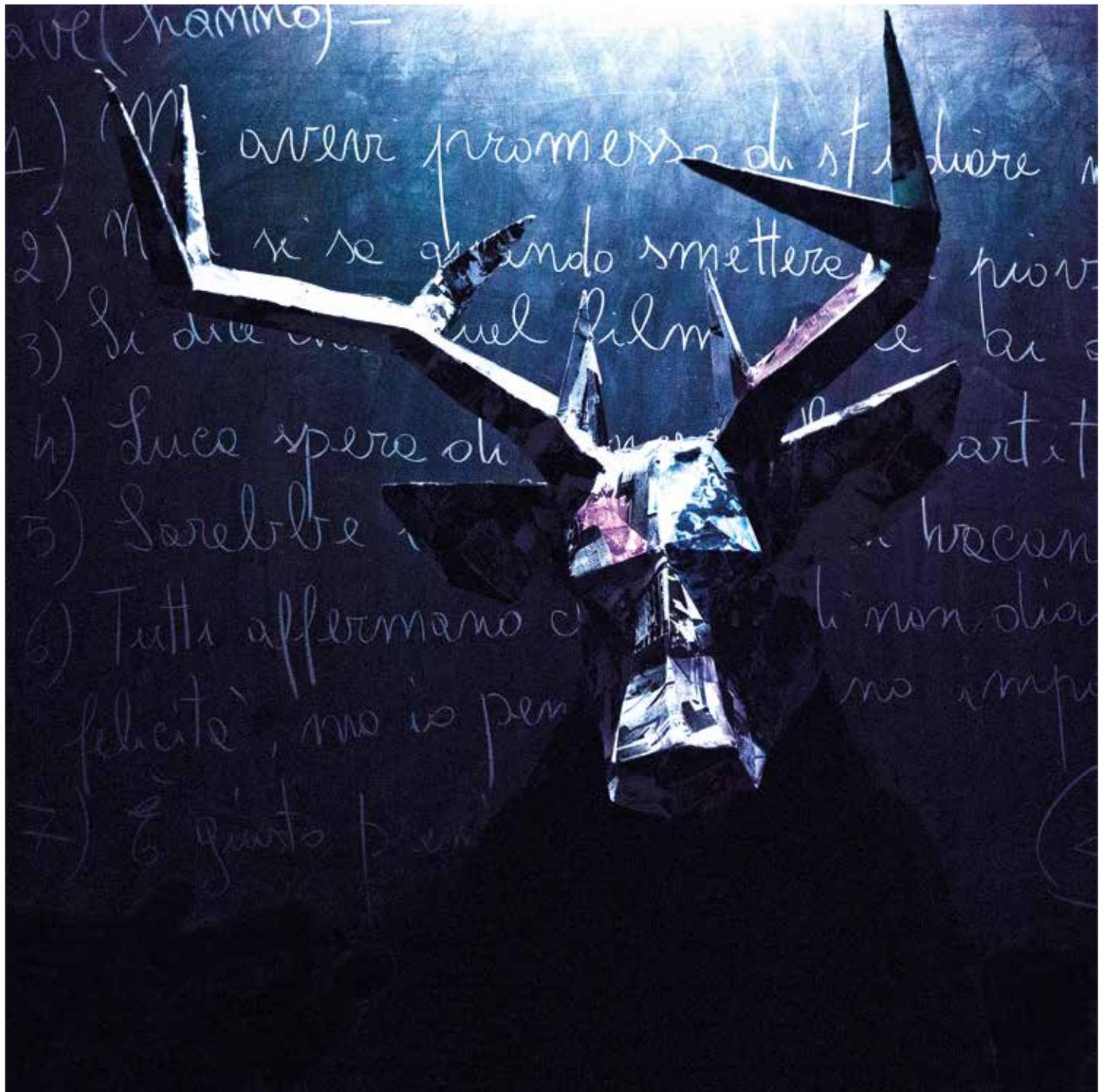
Summerisle

Il progetto proposto per la scuola Marino Santa Rosa parte da una riflessione antropologica sulle maschere nella storia, ciò che rappresentano, ciò che nascondono ma soprattutto cosa rivelano. Maschera (da una voce preindoeuropea, masca, "fuliggine, fantasma nero") La maggior parte delle maschere rituali vengono create per ricoprire il volto oppure il corpo di determinati individui in occasioni prestabilite. Questo fatto rivela l'esistenza di un particolare tipo di connessione che unisce i due elementi determinanti nel significato della maschera: ciò che viene nascosto (colui che è mascherato) e ciò che viene mostrato (la maschera stessa e quello che essa rappresenta). Tale connessione si presenta come un gioco alterno e ambiguo di dissimulazione e rivelazione, di trasformazione e convenzione, che rende particolarmente difficoltoso discernere il significato preciso che viene attribuito di volta in volta all'uso della maschera. Colui che le indossa diviene il tramite attraverso cui queste entità sono rese manifeste e visibili: egli si trasforma letteralmente in qualcosa d'altro; la sua identità, il suo volto, il suo corpo sono cancellati per far posto a un altro corpo, a un'altra presenza, quella dell'essere rappresentato dalla maschera. Il progetto ha previsto la costruzione di maschere realizzate con del semplice cartone ricoperte dalle foto che rappresentano Ponticelli in età passate. Brandelli della vecchia cultura ricopre le maschere che sono state indossate dai ragazzi. Una nuova cultura si alza sulle macerie della vecchia. Rappresentare una tribù con nuovi riti nuovi simboli che di fatto ha a che fare con il passato ma lo manipola come se fosse materia grezza per costruirci una nuova identità. Le maschere hanno forma di volto animale. Un branco eterogeneo si forma. Le maschere non servono ad omologare ma a essere parte di qualcosa. Sono state scattate delle foto ai singoli alunni ed in gruppo, rappresentati mentre indossano le maschere che hanno costruito.

Marco Rossetti e Cesare Patanè







DOMENICA SPROVERA

Domenica Sprovera è nata a Oppido Lucano, Potenza, vive e lavora a Napoli. È laureata, presso l'Istituto Universitario l'Orientale di Napoli, in Lingua e Letteratura Straniera – indirizzo europeo. Collabora, in qualità di docente, con diverse agenzie specializzate nell'apprendimento della lingua inglese, negli ultimi anni con l'Accademia Internazionale delle Lingue. Possiede un ricco bagaglio di esperienze, maturate sul campo, essendo stata selezionata, in qualità di esperto esterno, attraverso la partecipazione ad Avvisi Pubblici, presso numerose scuole, per la realizzazione di moduli P.O.N. e P.O.R. Ama sperimentare metodologie di apprendimento della lingua attraverso l'utilizzo di tecniche legate alla creatività.

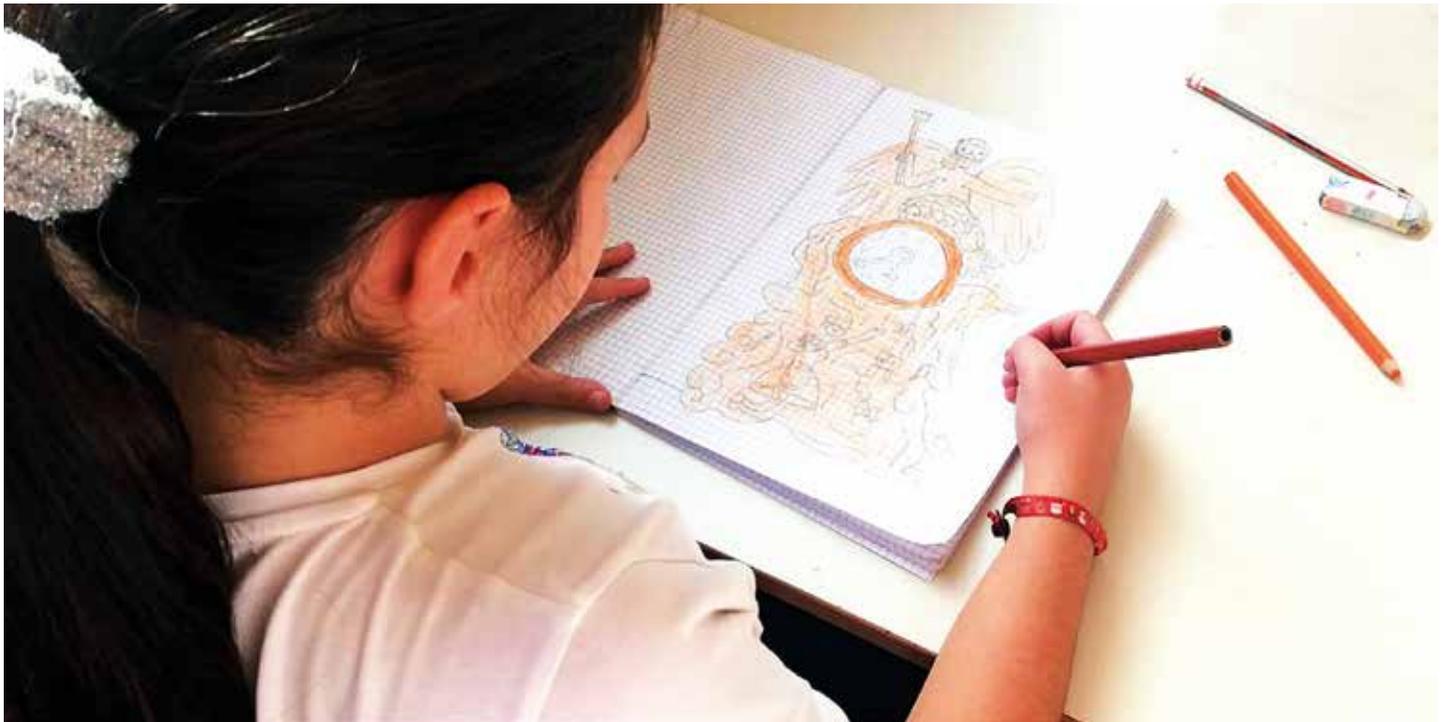
Modulo: The artistic heritage

I.C. "Casanova / Costantinopoli" di Napoli
Docente tutor: Carmela Frungillo
Dirigente Scolastico: Franco Mollica

I.C. "Nicolini / Di Giacomo" di Napoli
Docente tutor: Monica De Stefano
Dirigente Scolastico: Iolanda Manco

I.C. "70 Marino / S. Rosa" di Napoli
Docente tutor: Teresa Cianniello
Dirigente Scolastico: Gaetano Marchesano

2° Circolo Didattico Statale "G. Siani" di Mugnano di Napoli
Docenti tutor: Maria Angelica Vallefucoco - Giovanna Fusco
Dirigente Scolastico: Maria Micelisopo

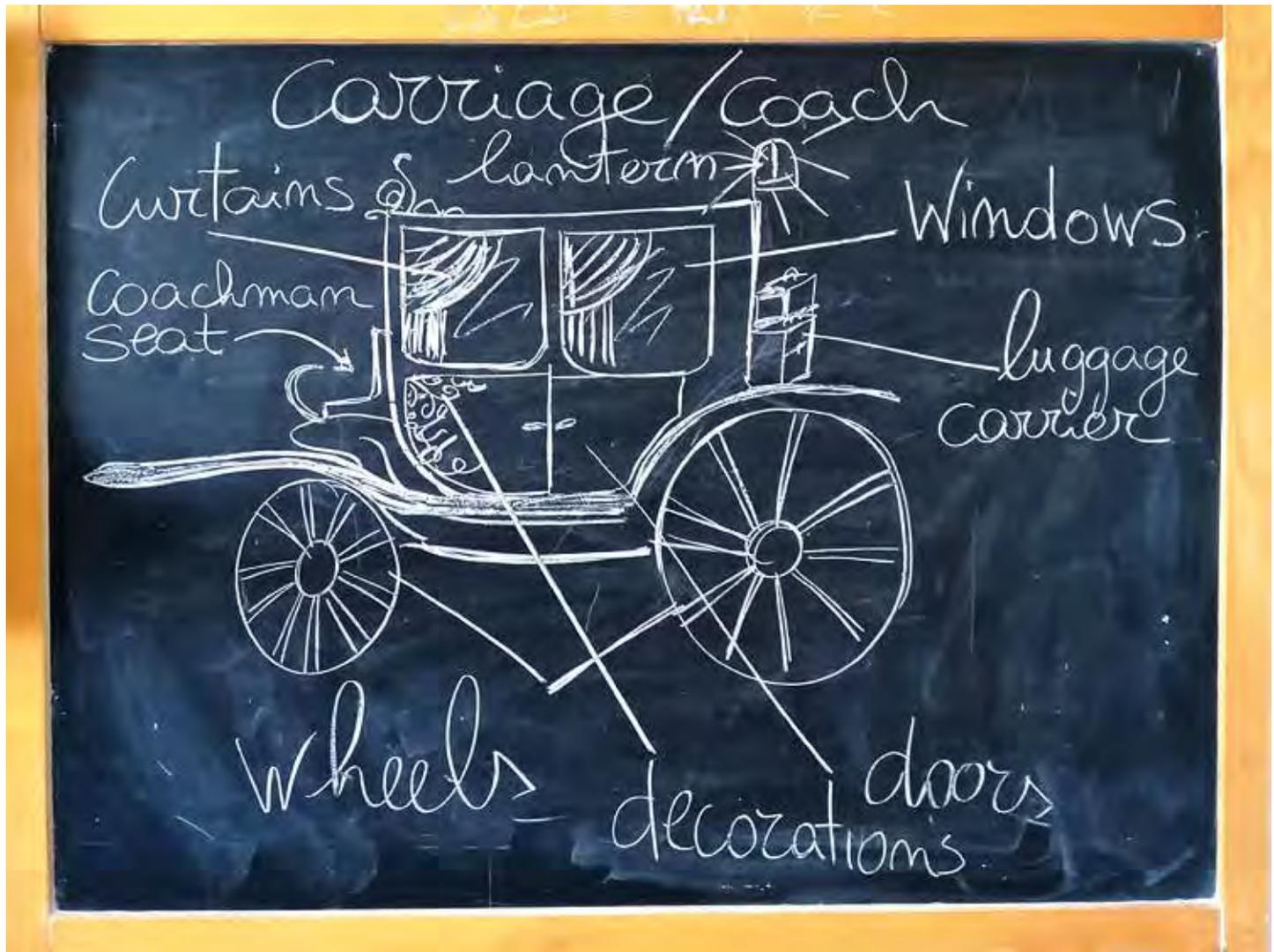


Il progetto The Artistic Heritage, apprendere l'inglese collegandolo ad un contesto artistico, è stata un'esperienza didattica differente dal solito corso di lingua. Un'esperienza di applicazione della linguistica alla creatività che, allo stesso tempo, si è rivelata essere momento di crescita per tutti i partecipanti: per gli allievi, certamente, ma anche per il docente tutor e, soprattutto per me. La lingua è stata presentata non più in modo "espositivo", astratto, ma "esperienziale". La lezione si è fondata su attività concrete, come progettare e realizzare elaborati per poi descriverli sperimentando strumenti e tecniche per esprimere sensazioni ed emozioni. L'arte raccontata in lingua inglese e la sua rappresentazione creativa hanno creato un clima magico! Ideale per l'apprendimento della lingua stessa. La motivazione dei discenti si è moltiplicata per l'entusiasmo provato ogni volta che riuscivano a descrivere, seppur con parole semplici, oggetti di grande valore artistico e culturale come quelli conservati presso il Museo Pignatelli e le sale del museo stesso, a loro volta opere d'arte purissima.

I limiti del mio linguaggio costituiscono i limiti del mio mondo. Tutto ciò che io conosco è ciò per cui ho delle parole.

(Ludwig Wittgenstein)

Domenica Sprovera



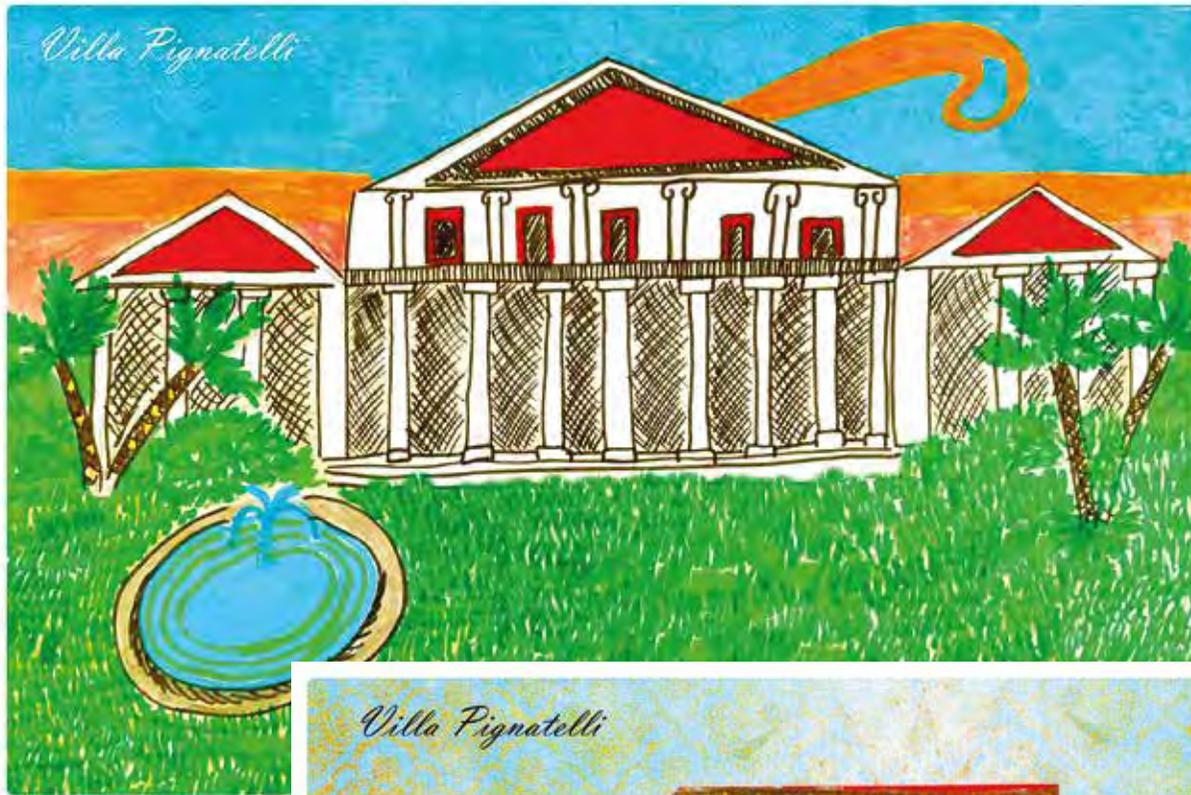
MARIA ROSARIA VADO

Maria Rosaria Vado, nata nel 1976 a Napoli, dove vive e lavora. Editor, impaginatrice e grafico editoriale freelance, collabora con diverse case editrici nazionali. È il direttore artistico della rivista letteraria Achab. Svolge attività di docente di editing nell'ambito di laboratori di scrittura creativa.

Modulo: Comunicare... ad arte

I.C. "Casanova / Costantinopoli" di Napoli
Docente tutor: Lucia Donnarumma
Dirigente Scolastico: Franco Mollica

I.C. "Nicolini / Di Giacomo" di Napoli
Docente tutor: Assunta Pagano
Dirigente Scolastico: Iolanda Manco



La creatività è la capacità di immaginare che le cose non siano solo quelle che appaiono; che esse possano avere anche una funzione diversa da quella per cui sono state create, dall'uomo, da Dio o dall'Universo. Soprattutto, è la capacità di sentire la fitta rete di affluenti che sfociano nel grande mare della conoscenza. La verità è sempre il frutto di una rivelazione, di un disvelamento. Essa è accessibile a tutti ma non tutti riescono ad accedervi. Solo le espressioni della creatività, l'arte la letteratura, il cinema, il teatro, la fotografia, l'illustrazione..., riescono ad avvicinarci a una dimensione autentica della conoscenza, dove tutto ciò che conta passa attraverso ponti di senso. Chi vive senza creatività si assuefa all'idea che siamo nati per seguire regole, rigide, ferree; che basti che tutto sia in ordine, che a nome corrisponda sempre cosa, sempre e solo quella cosa, e che le cose si possano fare in un solo modo: quello indicato da chi ne ha l'autorità. Chi vive senza creatività ha bisogno della "legge" per sapere quello che è bene e quello che è male... Ma noi non vogliamo essere bravi soldatini, noi vogliamo poter partecipare e interpretare il mondo con la nostra particolare sensibilità, nutrendola con le opere dei grandi maestri; vogliamo poi digerirle, quelle opere, non solo "saperle", per poterne fare materia di nuova creatività. Se la realtà cruda ci porta all'abulia, allora ci affidiamo al sogno da cui nascono i pianeti possibili dell'immaginazione. Per tenere vivo il sogno frequentiamo l'arte e i linguaggi della creatività! È questo il nostro eterno moto ondoso.

Maria Rosaria Vado



Si ringrazia:

La Direzione regionale Musei Campania

la direttrice del Museo Pignatelli di Napoli
Dott.ssa Fernanda Capobianco

la Vicedirettrice
Dott.ssa Rosanna Naclerio

per il commento critico
Marco Izzolino

per le attività di coordinamento e progettazione
Aporema o.l.u.s.

per il supporto logistico sul territorio di competenza
Comune di Mugnano di Napoli

il personale docente ed ATA della scuola Capofila
I. C. Casanova

e delle scuole in rete
I.C. Nicolini/Di Giacomo, I.C. 70 Marino/S. Rosa, 2° C.D. Siani di Mugnano di Napoli

Grafica, impaginazione e allestimento
Peppe Fiorito

Stampa
Tipografia effegi s.r.l., Portici (NA)

per conto di
artem

Stampato nel mese di maggio 2020 in occasione del progetto
"Patrimonio culturale: eredità e futuro!"

P.O.N. F.S.E.
obiettivo Specifico 10.2
azione 10.2.5

Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali
con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa



Avviso FSE 4427 del 02/05/2017, volto a promuovere azioni per lo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa. Asse I del Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, con riferimento all'Obiettivo Specifico 10.2 – "Miglioramento delle competenze chiave degli allievi" – e all'azione 10.2.5 – "Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa" Sotto Azione 10.2.5B (istituzioni scolastiche che partecipano in rete)



COMUNE DI
MUGNANO
DI NAPOLI



Direzione regionale Musei Campania
Istituto Comprensivo Statale 'Casanova / Costantinopoli' - Napoli
(scuola capofila)

Istituto Comprensivo Statale 'Nicolini / Di Giacomo' - Napoli

Istituto Comprensivo Statale '70 Marino / S. Rosa' - Napoli

2° Circolo Didattico Statale 'G. Siani' - Mugnano di Napoli

Comune di Mugnano di Napoli

Associazione Aporema o.n.l.u.s.