

Un curriculum per le immagini

Arte, storia e non solo

Il mio punto di vista

- La storia dell'arte nella secondaria di secondo grado
- In realtà questa materia scolastica fa riferimento a una disciplina accademica
- Ma non può limitarsi a spezzare il pane della scienza per le deboli mascelle degli studenti
- Un approccio puramente storicistico è un errore che può avere conseguenze drammatiche sul futuro degli studenti
- Costruiremmo nemici dell'arte e del patrimonio artistico, odiatori di musei e scavi archeologici

Tante scuole tante materie

- Il liceo classico
- I licei artistici, nelle loro articolazioni
- I licei linguistici
- Gli istituti tecnici per i geometri e per i turistici
- I professionali

Tante regioni tante storie

- A senso una storia dell'arte Italiana senza riferimento alle regioni e ai contesti ?
- Ha senso una storia ?
- Perché la storia è così importante ?
- Un problema di formazione della nazione, un approccio risorgimentale
- Che però ha un suo senso alto, ma che no può essere fondante: è un traguardo finale.

Le immagini nella scuola

- Dal I ciclo alla secondaria di II grado: dalla operatività alla contemplazione.
- Fatti salvi i percorsi artistici e quelli tecnici specifici con il progredire degli studi si perde sempre di più operatività
- Soprattutto si perde la capacità di analizzare la percezione visiva.
- Dovrebbe esserci un disegno per il cittadino come esiste (?) una matematica per il cittadino

L'esperienza estetica

- Deve essere reale, concreta, fisica
- Non basta il libro di testo.
- Non bastano le diapositive, le slide i filmati
- Il prima possibile far riflettere sulla fisicità di un'opera a confronto con la sua riproduzione
- Scala, colori, texture, materiali

La pittura

- Le tecniche e i materiali
- Acquerello
- Tempera
- Olio
- Affresco
- Mosaico
- Intarsi e vetrate
- Graffito (antico e moderno)

Architettura

- Vedere l'architettura vuol dire percepirne gli spazi
- Percepire vuol dire vivere l'architettura come esperienza reale, fisica
- Se si è allenati (ci vogliono le abilità) si possono avere esperienze virtuali significative:
 - - attraverso le tecnologie del disegno e del rendering tridimensionali
 - - attraverso la lettura delle piante e degli spaccati
- Base di tutto le proiezioni ortogonali e la costruzione dei modelli

Scultura

- Galileo: toccare le sculture
- Riconoscere i materiali
- I marmi
- Il bronzo
- La cera
- La terracotta
- Il legno