

L'Arte Greca

Storie e miti, pathos e sentimenti

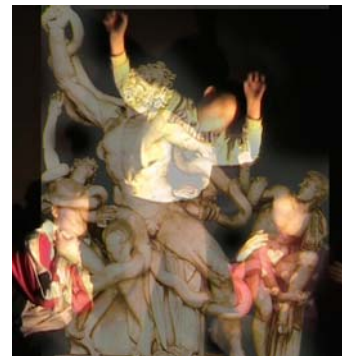
"A lui di nuovo parlò la dea Atena occhio azzurro: 'sciagurato, eppure altri han fiducia in ben più deboli amici, che son mortali e non sanno tanti piani sapienti; ma io sono dea, io che sempre ti salvo in tutti i travagli"

(Omero, Odissea)

Un viaggio, affascinante e suggestivo, tra la storia e le storie, è quello alla scoperta dell'Arte Greca attraverso la rappresentazione del **Mito**: si scopre con i ragazzi come gradualmente – passando dall'arte arcaica all'epoca classica, fino all'ellenismo – le **figure mitologiche** si "umanizzano" sempre di più, rivelando così una natura più simbolica che spirituale. Da sempre, nell'arte e nella letteratura Greca, gli dei mostrano sembianze e sentimenti umani; la rappresentazione diventa sempre più realistica e quotidiana - dai **Kùros** Dorici fino alla "vecchia Ubriaca" di **Mirone** – e si traduce formalmente – nell'arco di 500 anni - dalla severa durezza del periodo arcaico al morbido realismo del periodo ellenico. D'altra parte la nascita della mitologia coincide con la comparsa dell'Iliade e dell'Odissea di **Omero**, dove Dei e uomini condividono ira speranze e sentimenti.

La scoperta dell'arte nell'antica Grecia ci permette poi di passare con fluidità dalle opere d'arte cosiddette "minori" – purtroppo le poche testimonianze in pittura sono le famose figure nere su sfondo rosso incise sui vasi - alle opere più rilevanti di scultura – da **Fidia** a **Lisippo**, da **Policleto** a **Athenodòros** e **Polỳdoros** – fino a qualche cenno alla splendida e immortale architettura Greca.

I giochi consentono ai ragazzi di comprendere attivamente non solo le storie e i miti dei personaggi (o Dei) rappresentati, ma soprattutto la loro mimica e l'espressione dei **volti, dei gesti e delle posture corporee**, la teatralità, fino ad arrivare agli scenari. Ci avvarremo non solo di strutture ludiche ma di una comunicazione di tipo narrativo, non logico storico critica, che maggiormente coinvolge l'insieme della personalità dei ragazzi anche nelle sfere emozionali; utilizzeremo anche degli strumenti **audio-visivi** – telecamere e monitor – con cui i ragazzi hanno sempre più familiarità quotidiana e che ci permettono di esplorare i materiali manipolati, disegnati, ritagliati attraverso la rielaborazione creativa della **video-arte**.



"Tableau vivant" da :
Agesandros, Athenodoros e Polydoros,
Laoconte, 110ca a.C.



- Il percorso si rivolge alla scuola primaria e secondaria e si articola in tre o quattro incontri-laboratorio di due ore a Scuola.
- Non è prevista la visita alla Pinacoteca di Brera.