



Genio, ingegno, sperimentazione e progettualità

Genio è colui che guarda il mondo e alle cose del mondo sapendo come cambiarle.

La genialità e l'innovazione che conseguono all'atto creativo sono il percorso avviato con l'esperienza di Giudizio Universale. Michelangelo and the Secrets of the Sistine Chapel e che vorremmo farvi vivere anche in classe, andando oltre lo show. Non da spettatori, ma da creatori e geniali inventori di novità.

Quattro i segmenti per sperimentare e mettersi in gioco (artistico, storico, sociale, professionale). L'importante è scegliere quello più vicino al proprio sentire, provando anche a mettersi in gioco.

Un'idea nasce nella nostra testa e perché venga realizzata ha bisogno prima di tutto di una forma. Di tradursi in qualcosa di concreto, di essere vista nella sua collocazione spaziale, di essere descritta attraverso un disegno e delle indicazioni. Va resa comprensibile, affinché possa, un giorno, essere realizzata.

Genio e idea sono quindi le due parole chiave.

Un brainstorming di classe può essere un buon inizio, per fare in modo che tutti possano esprimere le proprie idee. Lanciare suggestioni a ruota libera e in gruppo è più stimolante, perché il gioco di rilancio funziona sempre e attiva il pensiero laterale. Qualcuno (l'insegnante) nel frattempo dovrà accogliere le intuizioni emerse, raggrupparle e riproporle in modo organico, perché non vadano perse, ma ulteriormente armonizzate.

Invitiamo gli insegnanti a citare esempi eccellenti di grandi progetti, che sono rimasti nella storia, portando grande innovazione per la propria epoca. Questi parallelismi stimoleranno pensieri "grandi", senza limiti. Guidate i ragazzi alla scoperta della fascinazione della libera scelta, portateli ad appassionarsi allo sviluppo del progetto, supportateli nella rappresentazione della loro idea, perché sia compresa e amata.

Gli studenti dovranno lavorare (insieme o singolarmente) su due tavole separate, una più

immaginifica che racconta per schizzi, disegni, tratti e colore l'idea generale, per catturare l'attenzione di chi la guarda; l'altra più tecnica e descrittiva dei punti salienti: perché questa idea? Quali sono i suoi obiettivi? Come verrà sviluppata? Quali saranno i materiali usati.

I ragazzi sono invitati all'uso della scrittura calligrafica per dare ai progetti più personalità.

Nell'ArtKit trovate tutti gli strumenti utili per liberare l'ingegno creativo.

Pensate a Leonardo che mescolava scrittura e disegni, in tutti i campi, o agli stessi scritti di Michelangelo, che riusciva a raccontare solo e quasi sempre attraverso le rime con una sapiente e sinuosa calligrafia i suoi progetti e i pensieri che li precedevano.

Nel vostro percorso ricordatevi di un punto fondamentale: la presentazione, l'esposizione di un progetto o idea è un punto delicato della progettazione, ma di fondamentale importanza ai fini della sostenibilità dell'idea stessa.

Un altro tema da tenere in considerazione.

Non dimenticate che Il Libro dell'Ingegno ha l'ambizione di diventare un'opera corale, prendendo spunto proprio dal capolavoro di Michelangelo, ma avvalendosi della condivisione digitale.

In questo senso vi invitiamo a "comporre" la vostra pagina e a contribuire con la vostra proposta "d'ingegno", a far vivere questo Libro sia sul sito di Artainment@School e sia sul Multimedia Experience nel foyer dell'Auditorium della Conciliazione a Roma.

Buon lavoro e buon ingegno!