

Laboratorio INCISIONE ALLA PUNTASECCA

AREA: ARTISTICA

Giancarlo Busato – Stamperia d'arte Busato

www.stamperiadartebusato.it

FACEBOOK: Stamperia d'Arte Busato

INSTAGRAM: stamperiadartebusato



In breve	<p>Gli alunni realizzano una incisione su una matrice (tavoletta) di plexiglass utilizzando la tecnica della "Puntasecca": una tecnica antica dell'arte della grafica che consiste nel graffiare con un punteruolo la matrice. Sarà mia cura spiegare a loro tutto il procedimento tecnico. Il soggetto sarà a scelta dell'insegnante. Sono previsti due incontri:</p> <p>il primo in classe con la mia presenza per una conoscenza reciproca e per una breve descrizione della tecnica e successivamente si inizia ad incidere;</p> <p>il secondo in Stamperia (Bottega Storica della Città di Vicenza in Contrà Porta S. Lucia 38) per assistere al procedimento di stampa manuale, qualora non si potesse effettuare l'uscita didattica la fase di stampa manuale con il torchio a stella potrà essere effettuata da me all'interno dell'Istituto (ho la possibilità di spostarmi con tutto il necessario).</p> <p>Ad ogni alunno al termine di questa esperienza sarà consegnata la propria matrice e la relativa stampa su carta fatta a mano.</p> <p>NOVITA'-DIMOSTRAZIONE LITOGRAFICA: rivolto agli alunni delle classi secondarie di secondo grado. Questa particolare e affascinante tecnica potrà essere capita solo all'interno della Stamperia (quindi è necessaria l'uscita in stamperia della classe) durante la quale gli alunni realizzeranno un disegno comune su una sola pietra litografica e successivamente seguiranno l'affascinante tecnica di stampa.</p> <p>Durata un'ora / un'ora e mezza. Rimango a disposizione per creare un programma di lavoro in base alle esigenze scolastiche – da concordare assieme.</p>
Obiettivi	<p>Far percepire agli alunni la bellezza di lavorare insieme ad un artigiano dove il tempo e l'attesa del lavoro finito sono fattori importanti. Non mancheranno le soddisfazioni di vedere il proprio risultato frutto di un reciproco impegno rispettando le regole di questa particolare disciplina artistica. L'obiettivo più importante non è il risultato finale ma capire come raggiungerlo. È fondamentale preparare bene il percorso per raggiungere il prodotto finale, attraverso delle regole che nell'arte grafica sono fondamentali e fisse: la specularità, il fatto di non poter sbagliare perché non si può cancellare, l'attesa nel vedere il lavoro finito attraverso il processo della stampa manuale che può richiedere tempo nell'esecuzione ma è sempre affascinante vedere lo stupore dei ragazzi nel momento che il foglio stampato si alza dalla matrice che hanno realizzato.</p>
Attività pratiche	<p>Decisione di un tema da parte dell'insegnante e preparazione di un bozzetto da parte degli alunni - da realizzare della grandezza della matrice (la misura verrà comunicata in anticipo) e dovrà essere pronto per il mio primo incontro in classe con gli alunni.</p> <p>Attività manuale alla scoperta di antiche tecniche di stampa e utilizzare nuovi materiali per realizzare un'opera d'arte.</p>
Durata del laboratorio	<p>Due ore circa che si possono suddividere in un'ora di lavoro da parte degli alunni e un'ora dedicata alla spiegazione del metodo artigianale di stampa. Due ore si intendono per classe.</p>
Location	<p>Si potrà effettuare tutto in classe qualora non ci fosse la possibilità di fare l'uscita didattica in Stamperia o suddividere il laboratorio in classe per la parte pratica di incisione (un'ora circa) e l'uscita didattica con visita e dimostrazione di stampa direttamente in Stamperia della durata di un'ora.</p>

Materiali	Tutti i materiali per realizzare il laboratorio sono messi a disposizione dalla Stamperia.
Target	Laboratorio di incisione rivolta agli alunni di ogni ordine e grado partendo dai "grandi" dell'infanzia.
Competenze Chiave Osservabili	Competenze nr 5-7-8 della Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22/5/18 per l'apprendimento permanente. (vedi Scheda di Osservazione). N.B. Nel caso in cui il laboratorio venga realizzato con studenti delle scuole superiori la competenza core ai fini orientativi è la numero 8.