

**Ministero dei beni e le attività culturali e del Turismo**

POLO MUSEALE DELLA TOSCANA

**Polo Museale Regionale della Toscana****I Musei Nazionali di Lucca**

I Musei Nazionali di Villa Guinigi e di Palazzo Mansi di Lucca rappresentano, ciascuno con le proprie caratteristiche, due aspetti diversi e complementari della storia artistica lucchese.

Palazzo Mansi, esempio di “museo nel museo”, ha sede in una delle più sontuose dimore decorate con gusto barocco della Lucca seicentesca.

La pinacoteca e la collezione d'arte dell'ottocento e del novecento lucchese completano la visita al piano nobile del palazzo che con i suoi affreschi e i suoi pregiati decori conserva le caratteristiche dell'ambiente di rappresentanza voluto dalla famiglia Mansi.

Il museo di Villa Guinigi, residenza estiva di Paolo Guinigi, Signore della città di Lucca nel XV secolo, si configura oggi come “museo della città” grazie alla ricca raccolta di opere che custodisce: l'arte cittadina è presentata cronologicamente, dall'antichità sino al pieno settecento, in sezioni tematiche che bene si accordano con i grandi saloni gotici della villa.



## Servizi Educativi

### Attività Didattica per l'anno 2016-2017

I Servizi Educativi dei Musei Nazionali di Lucca presentano per l'anno scolastico 2016-2017 l'aggiornamento della proposta didattica al fine di consolidare i rapporti tra i musei cittadini di Palazzo Mansi e di Villa Guinigi e la scuola e per proporre un approccio contemporaneo alla storia dell'arte.

Gli approfondimenti storici, artistici e culturali possibili grazie alle collezioni custodite nei due Musei Nazionali cittadini, saranno presentati ai giovani in età scolare in forma di percorsi-gioco o percorsi didattici d'approfondimento, a seconda del ciclo scolastico e seguendo differenti proposte tematiche.

I percorsi organizzati in uno o più incontri, oltre ai divertenti percorsi-gioco destinati alle prime classi della scuola primaria, solitamente prevedono un'introduzione sul tema prescelto, una o più visite al museo ed una visita in città.

E' previsto l'utilizzo di quaderni operativi opportunamente sviluppati sugli argomenti proposti e sono esortati, grazie alla partecipazione degli insegnanti nelle fasi precedenti ai laboratori, adattamenti dei vari percorsi al fine del raggiungimento di obiettivi diversificati a seconda della classe coinvolta.

La sollecitazione dell'apprendimento e della ritenzione degli argomenti trattati e dei termini specifici avviene tramite differenti metodologie didattiche: per ogni esperienza si persegue l'obiettivo di ampliare la conoscenza dell'arte cittadina, la comprensione dei messaggi iconici, la competenza lessicale e cognitiva rispetto alla cronologia degli eventi storici evidenti in città e nelle opere dell'arte presenti in museo, e quindi di arricchire, puntando sull'aspetto ludico, quell'occasione positiva di una non convenzionale acquisizione di sapere e conoscenza che è la visita museale.

**E' presentato di seguito l'elenco dei percorsi didattici 2016-17 e quindi sono distinte le descrizioni nel dettaglio delle varie proposte; all'inizio di ogni presentazione è indicata la fascia scolastica alla quale il percorso didattico è destinato.**

#### I percorsi didattici

<b><u>Novità 2016-17</u></b>	<u>Arte a piccoli passi</u>	p.4
	<u>Alla scoperta di Palazzo Mansi</u>	p.5
	<u>Giochiamo al Museo</u>	p.6

<u>La scoperta del Colore</u>	p.7
<u>Principesse, cavalieri e mostri</u>	p.8
<u>Il Museo: l'arte e la storia. Le fonti visive</u>	p.9
<u>I Bambini di Villa Guinigi</u>	p.10
<u>Detective al Museo</u>	p.11
<u>Viaggio nel Mito: arte e culto nel mondo antico</u>	p.12
<u>Lucca Antica</u>	p.13
<u>Tutti al Museo!</u>	p.14
<u>Lucca nel Medioevo</u>	p.15
<b>Novità 2016-17</b> <u>Il Banchetto nel Medioevo</u>	p.16
<u>Il rinascimento a Lucca: Matteo Civitali e la scultura</u>	p.17
<u>La seta: antica arte lucchese</u>	p.18
<u>Lucca in età barocca: un giorno in un palazzo del Seicento</u>	p.19
<u>Lucca nell'ottocento: dai Baciocchi ai Borbone</u>	p.20
<u>Lucca nel Novecento</u>	p.21
<u>Disegno al museo</u>	p.22
<b>Novità 2016-17</b> <u>La storia del Costume a Palazzo Mansi</u>	p.23
<b>Modalità di partecipazione</b>	p.24
<b>Contatti</b>	p.24

Percorso dedicato ai bambini dell'ultimo anno del nido e del primo anno della scuola materna (24 - 48 mesi)

### **Arte a Piccoli Passi**

Il percorso gioco si propone di sensibilizzare all'arte i bambini della scuola materna affrontando i temi del ritratto e delle espressioni, e può essere realizzato sia presupponendo l'accompagnamento degli insegnanti della scuola materna che l'eventuale supporto dei genitori all'interno del Museo Nazionale di Palazzo Mansi.

I Servizi Educativi dei Musei Nazionali hanno sviluppato una proposta didattica che vuole tenere conto delle esigenze dei "giovannissimi" visitatori, in un momento a loro dedicato: il progetto si fonda sugli studi cognitivi che dimostrano quanto già nella fase pre-linguistica i bambini abbiano una capacità di comprendere e sintonizzarsi con gli stati emotivi degli adulti che si prendono cura di loro.

Lo scambio intersoggettivo ed empatico avviene grazie alla sviluppata capacità dei bambini, già a partire dai 18 mesi, di leggere, di distinguere e di imitare le tonalità delle principali espressioni facciali e tonalità emotive, ossia gioia/felicità, tristezza/dolore, sorpresa/meraviglia, rabbia, e disgusto/disprezzo. Tale rispecchiamento empatico presiede allo sviluppo psico-affettivo del bambino che così comprende, in senso lato, l'ambiente in cui vive e fa esperienza di uno degli aspetti più importanti della "prima" capacità di mentalizzazione e memorizzazione degli stessi stati emotivi.

I ritratti selezionati dai dipinti presenti nel Museo di Palazzo Mansi saranno trasformati e lavorati in modo da ottenere giochi in forma di puzzles ricomponibili, tavole per il riconoscimento delle espressioni, semplici giochi di memoria. Nelle sale destinate alla Didattica verrà allestito uno spazio "comodo" per i bambini e per gli insegnanti, in cui si potrà giocare con i puzzles, disegnare e confrontarsi con i modelli delle espressioni, quindi alla fine del laboratorio è prevista una visita alle sale del Museo per poter osservare direttamente, in una sorta di "Caccia al Tesoro", i dipinti da cui sono stati tratti i particolari utilizzati nei giochi educativi proposti.



**Articolazione** 1 incontro di due ore - Museo Nazionale di Palazzo Mansi

**Modalità di partecipazione** a pag. 24

## Percorso per la prima classe della scuola primaria

### **Alla scoperta di Palazzo Mansi**

Progettato per i più piccoli, il percorso è destinato ai bambini che iniziano la scuola primaria e propone un incontro in museo leggero e divertente.

Il palazzo barocco offre un'ambientazione fantastica, nella ricchezza degli affreschi delle sale del piano nobile, per un viaggio denso di sorprese in cui i piccoli "esploratori" saranno stimolati ad osservare e a ricercare indizi sul personaggio-guida, Mercurio, divinità e messaggero degli Dei, capace di metter in contatto cielo e terra.

I bambini stimolati nella fantasia ad immaginare il "loro" Mercurio, nella sala destinata alla didattica, disegnano il protagonista della loro avventura.



Una volta stabilito il senso della ricerca, il viaggio prosegue all'interno del museo verso l'individuazione dei vari segni lasciati da Mercurio: si tratta di tracce visive nascoste in dipinti ed affreschi, uditive, indovinelli mirati allo sviluppo delle capacità logico-intuitive.

Il percorso si dipana sui tre piani del palazzo e si conclude con la scoperta di Mercurio in un dipinto che i bambini potranno liberamente descrivere e comprendere in maniera fantastica, così da accedere alla scoperta del racconto visivo presente in ogni dipinto.

### **Obiettivi**

L'esperienza vuole essere il primo contatto tra i giovanissimi che entrano nel mondo della scuola e l'istituzione museale, per porre in maniera positiva e giocosa le basi a quelle successive frequentazioni del museo strutturate sull'orientamento e sullo sviluppo delle percezioni.

### **Articolazione**

1 incontro di due ore - Museo Nazionale di Palazzo Mansi

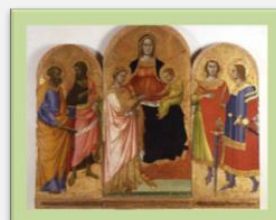
Modalità di partecipazione a pag. 24

## Percorso per la seconda classe della scuola primaria

### Giochiamo al Museo

L'idea dell'esplorazione e della ricerca nella quale i ragazzi sono resi protagonisti si unisce alla possibilità di "vivere" l'arte mettendola in "scena", e grazie a questo percorso, destinato alla seconda classe della scuola primaria, è proposta una frequentazione insolita del museo quale luogo in cui accadono eventi e nel quale gli oggetti d'arte sono "cose vive".

**LA CACCIA AL TESORO** Tutti i bambini vengono muniti di un particolare "equipaggiamento", dunque si avventurano nel museo, dove dovranno superare una serie di prove basate sulla ricerca di dettagli sulla percezione dei colori, sull'ascolto di storie legate all'iconografia dei dipinti, sulla ricomposizione delle immagini: il tesoro è l'esperienza stessa.



**ANIMAZIONE DEL DIPINTO** I bambini sono chiamati a "interpretare" un'opera d'arte, e dinnanzi ad un dipinto quattrocentesco a ciascuno è affidato un ruolo specifico per riprodurre il dipinto nello spazio; registi, aiuto-registi, trovarobe, costumisti, esperti della musica, attori, lavoreranno insieme per creare l'animazione del dipinto. La "messa in scena" prevede l'utilizzo di stoffe ed oggetti per la creazione dei costumi dei personaggi e l'individuazione di una colonna sonora.

### Obiettivi

La comprensione che le opere d'arte sono entità vive, capaci di trasmettere emozioni e informazioni sulla creatività degli uomini del passato, è l'ideale punto di partenza per le prime esperienze in museo. L'osservazione ed i processi imitativi che l'esperienza suggerisce ai ragazzi muovono verso il potenziamento delle facoltà percettive: in questo modo i bambini possono iniziare a riflettere giocosamente sull'opera dell'arte.

### Articolazione

2 incontri di due ore ciascuno - Museo Nazionale di Villa Guinigi

Modalità di partecipazione a pag. 24

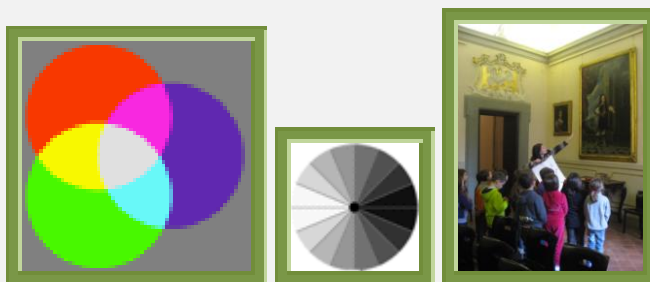
## Percorso per le classi della scuola primaria

### La scoperta del Colore

Il percorso progettato per i ragazzi della scuola primaria, vuole essere un approfondimento giocoso alla “scoperta del colore”: in forma di laboratorio creativo permetterà di far giocare i giovani “esperti” con esperimenti che creati appositamente stimoleranno l’osservazione dello spettro dei colori.

L’arcobaleno, i colori primari, la luce sono alla base delle osservazioni proposte e che tramite piccoli giochi di illusioni ottiche e di accostamenti cromatici, offriranno semplici mezzi per la comprensione dei meccanismi che regolano la nostra percezione visiva.

Raggi di luce, corpi trasparenti e opachi, oggetti luminosi e oggetti illuminati, il caleidoscopio e l’arcobaleno sono alcuni dei temi che tramite i semplici esperimenti verranno “provati” direttamente dai ragazzi.



Torces, cartoncini, stoffe, forbici, colle e specchi sono i materiali che verranno utilizzati durante i laboratori e sono interamente messi a disposizione dai Musei Nazionali di Lucca.

L’osservazione di come la luce colpisce la superficie e dà origine al colore è alla base della visita al museo, durante la quale una selezione di opere permetterà ancora di osservare come i pittori giochino con sfumature e luminosità per creare gli effetti prospettici e piacevoli accostamenti.

**Obiettivi** L’idea fondante del percorso è quella di creare un’occasione in cui il colore è proposto come oggetto dell’osservazione: adesso è la “scelta cromatica”, prima quella dei ragazzi nelle prove sperimentali durante la fase del laboratorio e poi quella voluta dagli artisti nelle loro opere, che vuol stimolare una visione sensibile, adatta anche ai ragazzi più giovani.

### Articolazione

1 incontro di due ore - Museo Nazionale di Palazzo Mansi

Modalità di partecipazione a pag. 24

## Percorso per le classi della scuola primaria

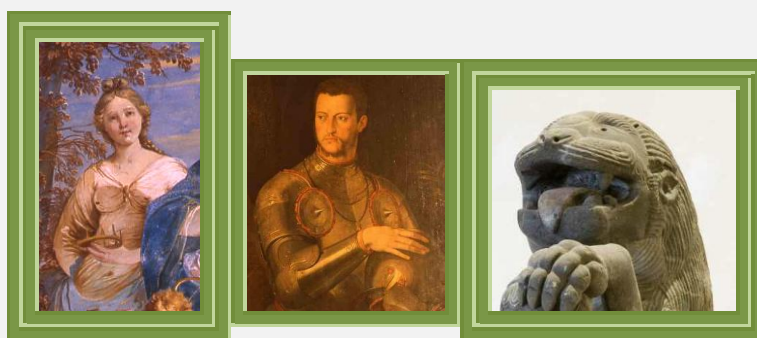
### **Principesse, cavalieri e mostri**

Il percorso vuol giocare con il mito fantastico che ripropone le figure delle principesse, dei cavalieri e dei mostri come stimolo all'osservazione di dipinti scelti dei due Musei Nazionali.

L'idea è quella di permettere ai ragazzi in forma di "caccia all'indizio" di trovare quei particolari che caratterizzano le immagini delle "nobildonne" e dei "signori in armi" diversamente rappresentati nei dipinti e di seguire le indicazioni di quei "mostri" che renderanno possibile l'esplorazione, consigliando percorsi e sale per identificare le "tracce" che si susseguono.

Il quaderno operativo oltre a dipanare il percorso all'interno dei due musei, offre spazio per disegnare giusto quei dettagli che consentono una riflessione giocosa e leggera sul dipinto scelto.

La scelta delle opere permette la visita del piano nobile e della galleria ottocentesca di Palazzo Mansi e della sezione medievale e gotica di Villa Guinigi.



### **Obiettivi**

La valorizzazione del simbolo permette di enfatizzare un approccio didattico ludico ed emotivo e si persegue quindi la possibilità di esplorare giocosamente i Musei per fondare un primo legame tra i giovani visitatori ed i "luoghi dell'arte cittadina".

### **Articolazione**

2 incontri di due ore al Museo Nazionale di Palazzo Mansi e al Museo Nazionale di Villa Guinigi

**Modalità di partecipazione a pag. 24**



Percorso per la terza classe della scuola primaria**Il Museo: l'arte e la storia: le fonti visive**

Il percorso è mirato a focalizzare l'attenzione dei bambini sulle opere e i manufatti artistici come oggetti quali fonti di informazioni storiche, materiali e artistiche, nonché testimonianze di culture passate e ricche di correlazioni con la nostra. Il percorso si fonda sul programma di storia delle classi terze della scuola primaria ed è incentrato, in maniera divertente ed attiva, sul concetto di fonte storica. L'esperienza si svolge come un vero e proprio laboratorio e si costituisce di tre fasi operative consequenziali: disegno, elaborazione ed acquisizione dati, riesposizione e formulazione delle ipotesi.

DISEGNO, OSSERVO E COMPRENDO I ragazzi vengono divisi in gruppi e muniti di un quaderno operativo, quindi disegneranno opere dell'arte diverse fra loro per soggetto, tecnica ed epoca (dipinti, statue, mobili d'epoca, tarsie). Dopo questa fase, volta all'osservazione, si stimolerà l'acquisizione dei dati identificativi essenziali dell'oggetto grazie alle indicazioni implicite del quaderno operativo e con la supervisione dell'operatore didattico.



ESPONGO, IPOTIZZO E CONFRONTO Ciascun gruppo esporrà di fronte alla "propria" opera quanto è stato appreso, formulando anche delle ipotesi su elementi volutamente lasciati "oscuri" e che l'operatore didattico confermerà o correggerà a seconda dei casi; verranno quindi presentati aspetti tecnici sui laboratori degli artisti e sui loro "attrezzi del mestiere".

**Obiettivi** Il percorso sulle "Fonti" vuol proporre, ai ragazzi che affrontano per la prima volta lo studio della storia, un sostegno alla comprensione della cronologia, della variazione delle tecniche artistiche con il passare del tempo e una maggiore consapevolezza rispetto alle opere dell'arte che si possono "incontrare" in un museo. Durante i laboratori, il processo induttivo stimola i giovani a chiarire le loro conoscenze rispetto alle fonti materiali, orali, scritte e iconografiche, nelle differenze sensoriali che ne permettono la percezione e nella molteplicità di stimoli che offrono.

**Articolazione** 2 incontri di due ore ciascuno - Museo Nazionale di Villa Guinigi

**Modalità di partecipazione** a pag. 24

## Percorso per le classi della scuola primaria

### I Bambini di Villa Guinigi

Il percorso prende spunto dai “bei bambini” rappresentati nelle opere di Villa Guinigi, nei dipinti e nelle sculture.



Sulla base di un apposito quaderno operativo si stimolerà la ricerca delle immagini e dinnanzi all’opera d’arte si dedicherà un momento al disegno di quegli “oggetti-attributi” che spesso i bambini della nostra storia dell’arte portano in grembo o in mano, oggetti carichi di una forte valenza simbolica e che nascondono una storia. Sempre a partire dal volantino si avranno le opportune e semplificate spiegazioni di tali simboli e tramite una sorta di caccia al quadro, con indizi, musica e immagini-guida, si completerà un percorso che vedrà giusto nell’attenta osservazione dei particolari il cuore dell’intera realizzazione.

Le opere d’arte scelte, alcuni dipinti con la Madonna e il Bambino Gesù, permetteranno così di apprezzare in maniera semplice le differenze di stile, l’uso del colore e il tratto pittorico dei vari autori.

### Obiettivi

Il disegno, la lettura delle descrizioni e la ricerca del quadro vogliono in questo percorso didattico stimolare con più e differenti sollecitazioni l’attenzione dei ragazzi a quegli elementi della narrazione pittorica che sono meno evidenti, e giusto partendo dal particolare nascosto si amplierà lo sguardo sull’intera opera.

### Articolazione

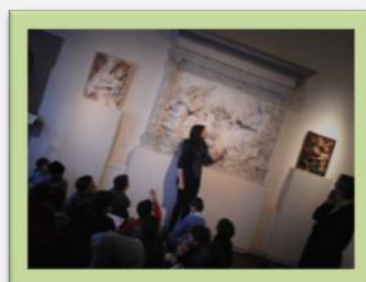
1 incontro di due ore - Museo Nazionale di Villa Guinigi

Modalità di partecipazione a pag. 24

Percorso per la classe terza, quarta e quinta della scuola primaria e per la prima classe della scuola secondaria di primo grado

**Detective al Museo** Percorso gioco per sensibilizzare alla conservazione e al restauro.

L'idea fondante è quella di condurre i ragazzi per le sale del Museo Nazionale di Villa Guinigi alla ricerca dei principali responsabili del degrado di quelle opere che saranno scelte giusto per le loro differenze di fattura e di materia, per cogliere l'individuazione del danno sull'opera e per ricercarne la causa.



L'operatore didattico nel ruolo di "ispettore capo", informa la classe adesso in veste di "agenti speciali" che sono stati compiuti dei "crimini". Viene così presentata la "scena del crimine", ossia i danni che le opere precedentemente selezionate mostrano ed allora saranno forniti gli strumenti necessari all'analisi ed alla raccolta delle prove. Le opere d'arte saranno quindi le "vittime", e dopo la necessaria presentazione storico-artistica dei manufatti saranno prese in analisi le varie entità sospettate del danno, la loro azione ed i metodi oggi noti e utilizzati per rimediare all'agire degradante dell'umidità, della polvere, della luce, dei tarli, nonché dell'uomo. Ogni giovane detective avrà in dotazione un suo quaderno operativo su cui potrà inserire i dati identificativi dell'opera, sino alla conclusione dei vari "casi" quando si accerterà, sulla base degli indizi appositamente evidenziati, la responsabilità dei vari "sospettati". Saranno fornite torce, lenti di ingrandimento, pinzette, mascherine e guanti in lattice che potranno essere usati sull'opera dai ragazzi, naturalmente sotto la supervisione dell'operatore didattico.

**Obiettivi** L'obiettivo è quello di favorire la disposizione affettiva dei giovani visitatori rispetto alle opere dell'arte perché comprendano il valore della trasmissione dei manufatti artistici dal passato al presente, di generazione in generazione, e quindi, per mano loro anche al futuro. Questa è la base della sensibilizzazione alla tutela del bene culturale, come patrimonio di tutti da proteggere e rispettare: se il museo è luogo di conservazione e di valorizzazione, è anche di fonte d'apprendimento e in questo caso tramite un'esperienza divertente permette di comprendere quali trasformazioni si sono succedute nelle opere d'arte, dall'origine sino al nostro presente.

**Articolazione** 1 incontro di due - Museo Nazionale di Villa Guinigi

**Modalità di partecipazione** a pag. 24

Percorso per le classi terza, quarta e quinta della scuola primaria e per le classi della scuola secondaria di primo grado

### **Viaggio nel Mito: arte e culto nel mondo antico**

Il percorso crea l'occasione di accostare i ragazzi, in modo semplice ma approfondito, ad un aspetto fondamentale della nostra cultura, la Mitologia. Dall'analisi di alcune delle principali divinità, attraverso la visione di immagini che spaziano dall'arte antica all'arte contemporanea, si approfondiscono i principali aspetti del culto nel mondo greco e romano: la religione ufficiale e di stato, le forme di devozione privata e familiare, i culti. Il percorso prevede l'interazione di varie aree disciplinari quali la storia dell'arte, la letteratura antica, la storia, l'archeologia.



**ALLEGORIA DEL MITO** I ragazzi sono condotti per le sale del palazzo barocco dei Mansi per apprendere come i racconti mitologici e le divinità rappresentate negli affreschi vengano utilizzate non solo a scopo decorativo, ma anche per trasmettere dei messaggi legati alla fortuna della famiglia.

**RITORNO ALLE ORIGINI** Utilizzando la prassi del disegno come approccio all'osservazione dettagliata dell'oggetto, si analizzano le caratteristiche tecniche, l'utilizzo, il valore e l'iconografia di alcuni reperti archeologici lucchesi legati in varia maniera alla celebrazione del culto del mondo antico.

### **Obiettivi**

La conoscenza delle differenti mitologie del passato, e in particolare la narrazione delle vicende delle principali divinità del pantheon greco-romano, permette l'introduzione al racconto quale testimone di messaggi sociali e religiosi; le opere dell'arte osservate nel loro carattere sacro ma anche quali manufatti dell'uomo permettono una comprensione cronologica della diffusione di credenze e costumi a seconda dei periodi storici.

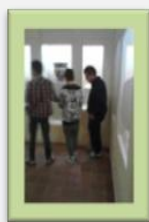
### **Articolazione**

2 o 3 incontri di due ore ciascuno - 1° e 2° incontro al Museo Nazionale di Palazzo Mansi - 3° incontro al Museo Nazionale di Villa Guinigi

**Modalità di partecipazione a pag. 24**

Percorso per la classe quinta della scuola primaria e per le classi della scuola secondaria di primo grado**Lucca Antica**

Il percorso dedicato all'antichità mira a delineare gli sviluppi della città di Lucca a partire dall'età arcaica fino a quella romana: l'esperienza introduce i ragazzi nella dimensione della ricostruzione degli eventi, e partendo dai reperti conservati in museo, e offre spunti di approfondimento sulla quotidianità e la cultura nel mondo antico.



Nella prima parte del percorso, dopo un'introduzione sul significato della scienza archeologica e su esempi pratici che permettono di comprendere il lavoro dell'"archeologo", l'attenzione è focalizzata sulla storia delle origini di Lucca, in relazione agli avvenimenti che si verificano nella penisola italica.

DAGLI ETRUSCHI, AI LIGURI, AI ROMANI, COME NACQUE LUCCA La sezione archeologica di Villa Guinigi completa le osservazioni compiute nell'introduzione: i manufatti esposti permettono di ripercorrere l'intera vicenda di Lucca, dagli insediamenti etruschi, ai contatti con le popolazioni liguri sino alle trasformazioni di epoca romana imperiale. Nel museo si ricreano alcuni ambienti e situazioni della vita antica, e tramite l'apporto pluridisciplinare di immagini, letture e musiche, si rivivono i momenti essenziali della vita quotidiana in una città del I secolo d.C.

VIAGGIO NELL'ANTICA LUCCA ROMANA Il percorso cittadino è strutturato in modo da individuare nella Lucca contemporanea le principali aree archeologiche precedentemente descritte in museo, e quindi per comprendere la trasformazione delle più evidenti strutture romane: le mura, il cardo e il decumano, il foro, il tempio, l'anfiteatro, le insulae e la domus.

**Obiettivi** L'invito all'osservazione è finalizzato alla comprensione di quegli elementi connaturati all'opera d'arte antica ma anche all'estrapolazione dei principali nessi storici consequenziali, quindi allo sviluppo della capacità di riutilizzare le informazioni trasmesse compiendo dei paragoni tra le opere presentate in museo e ciò che è ancora visibile in città.

**Articolazione** Da 2 a 4 incontri di due ore, da progettare con l'insegnante- Museo Nazionale di Villa Guinigi e visita cittadina

Modalità di partecipazione a pag. 24

Percorso per le classi terza, quarta e quinta della scuola primaria e per le classi della scuola secondaria di primo grado

**Tutti al Museo!** Percorso per l'integrazione multiculturale al museo- gioco didattico per tablet

L'obiettivo del percorso è la presentazione di esempi di cultura materiale scelti dalle collezioni archeologiche e medievali del museo di Villa Guinigi che possano mettere in relazione le abitudini ed i costumi degli antichi rispetto a quelli contemporanei, in nome di una mediazione culturale possibile all'interno dei musei ed in vista di un'integrazione sociale e cittadina fondata anche sui beni artistici della città.



Questo progetto vuole proporre la visita al museo di Villa Guinigi, con il sostegno di un tablet che permetterà di giocare nelle sale del museo alla ricerca di quelle opere dell'arte che confronteranno le culture antiche testimoniate dai reperti archeologici, rispetto alle abitudini contemporanee: il tema dell'abbigliamento e del cibo nelle varie culture, vuole esplicitamente creare un legame tra tutti quelli che sono i costumi dell'antichità ed in parallelo analizzare le evidenti somiglianze e differenze delle abitudini contemporanee. I tablets a disposizione della classe partecipante, permettono un accesso giocoso e insieme approfondito alle opere selezionate: ogni gruppo grazie alla presenza di un Avatar, un personaggio-guida, si muoverà ricercando l'oggetto "nascosto", mentre il sistema digitale moltiplicherà informazioni e immagini. Il gioco di ricerca e scoperta delle informazioni sull'antichità e sulle culture di oggi vogliono convergere in quei momenti di discussione e rielaborazione degli argomenti evidenziati in cui l'esperienza dei ragazzi narrata in forma di ricordi e suggestioni sarà protagonista.

**Obiettivi** In quest'ottica la comunicazione museale rivolta ai giovani di classi multiculturali diviene un modello di mediazione quando riconosce quelle strategie finalizzate a sviluppare una consapevolezza della storia antica del paese e conseguentemente un sentimento d'appartenenza a questo paese. La mediazione linguistica è stata considerata così che ogni ragazzo avrà modo di imparare nuovi termini di cultura materiale antica e rispetto all'approfondimento delle varie culture avrà modo di raccontare le proprie suggestioni, arricchendo con la sua personale esperienza il sapere dell'intera classe.

#### **Articolazione**

1 incontro di due ore - Museo Nazionale di Villa Guinigi

Modalità di partecipazione a pag. 24

Percorso per le classi della scuola secondaria di primo grado e di secondo grado**Lucca nel Medioevo**

Il percorso invita alla ricostruzione del profilo di un centro medievale come quello lucchese fra duecento e quattrocento: attraverso l'utilizzo di fonti iconografiche e seguendo le tracce di recenti impostazioni di ricerca storiografica, l'attenzione viene posta sulle relazioni che intercorrono tra l'assetto urbanistico della città e il vissuto quotidiano antico, ossia le manifestazioni culturali, artistiche e religiose che in essa avevano vita.

Nella seconda parte dell'esperienza, incentrata sulla sezione di arte medievale del Museo Nazionale di Villa Guinigi, si prende in esame la forte tensione simbolica e fantastica presente nel mondo medievale, le figurazioni astratto-geometriche e il bestiario.



**IL VOLTO DI UNA CITTÀ DEL MEDIOEVO** Durante l'introduzione con il supporto di immagini in power-point, viene richiesto ai ragazzi di utilizzare le riproduzioni di affreschi e dipinti del trecento e del quattrocento italiano come fonti per individuare tutti gli elementi essenziali di un centro urbano medioevale; ciò diviene motivo per introdurre la storia, le credenze, l'utilizzo delle immagini sacre e profane in età medievale.

**LA SCULTURA ASTRATTO-GEOMETRICA E LE FIGURE DEL BESTIARIO** All'interno della sezione del museo di Villa Guinigi, con l'ausilio di appositi quaderni operativi, i ragazzi si confronteranno con l'osservazione diretta e il disegno di opere rappresentative della fantastica simbologia della scultura medievale.

**VIAGGIO A LUCCA NEL MEDIOEVO** Il percorso cittadino serve come conferma dei dati acquisiti durante la presentazione e che vengono adesso puntualmente sottolineati attraverso tappe di osservazione. L'esperienza, a partire dalla porta dei Santi Gervasio e Protasio, si sviluppa grazie a delle soste tematiche: le mura, le chiese, le case torri e i palazzi, le botteghe, le vie, i portici e i balconi, le piazze.

**Obiettivi** La conoscenza del periodo medievale, tramite la ricca collezione del museo di Villa Guinigi e le evidenze cittadine, permette di inquadrare il periodo storico sostenendo il curriculum scolastico, ma anche di riconoscere un periodo di grandi trasformazioni urbanistiche e sociali nella città di Lucca.

**Modalità di partecipazione a pag. 24**

## Novità 2017

### Il Banchetto nel Medioevo

E' qui proposto, quale uno degli incontri che vengono indicati nella successiva "Articolazione" del percorso dedicato al periodo Medievale, un approfondimento tematico sulle abitudini alimentari, le ricette, i costumi "a tavola" dei signori e del popolo; con una presentazione in power-point e con la lettura di testi e documenti che permettono di introdurre la cultura medievale tramite un argomento che crea curiosità e che bene si presta ad integrare la visita della sezione del Museo Nazionale di Villa Guinigi.



### Articolazione

2 o 3 incontri di due ore ciascuno

1° e 2° incontro al Museo Nazionale di Villa Guinigi

3° incontro in città

Modalità di partecipazione a pag. 24



Percorso per le classi della scuola secondaria di primo grado e di secondo grado**Il rinascimento a Lucca: Matteo Civitali e la scultura**

Nella seconda metà del Quattrocento, Lucca accoglie artisti ed opere di grande importanza provenienti da altre città italiane e dal Nord Europa. Il nuovo linguaggio del Rinascimento si diffonde e sorge un gruppo di artisti locali intorno alla figura dello straordinario scultore e pittore Matteo Civitali, le cui meravigliose opere adornano molte chiese del territorio lucchese. Orafi, pittori e scultori realizzano opere caratterizzate da uno stile tipico, che alcuni definiscono “lucchese” proprio per sottolineare la sua originalità.



Nell'introduzione è presentata la fisionomia geo-politica e culturale della Repubblica di Lucca nel XV secolo, e quindi durante la visita museale a Villa Guinigi si prenderanno in esame opere di artisti lucchesi direttamente influenzate dai capolavori fiorentini, senesi o fiamminghi, per poi concentrarsi sulla scoperta della figura di Matteo Civitali scultore, nonché della cerchia dei suoi amici colleghi: il mondo di pittori, scultori, intarsiatori ed orafi che emerge tramite l'osservazione delle opere d'arte e la lettura di scritti del periodo.

**Obiettivi**

Il percorso mira a presentare il Rinascimento italiano, e tramite la visione di immagini che introducono alle più notevoli opere pittoriche e scultoree del '400, i ragazzi sono indotti ad individuare le peculiarità fondamentali dell'arte rinascimentale, quali la prospettiva, il nuovo uso della luce, i riferimenti al passato e la visione antropocentrica dell'uomo quattrocentesco.

**Articolazione**

2 incontri di due ore ciascuno - Museo Nazionale di Villa Guinigi

Modalità di partecipazione a pag. 24

Percorso per le classi della secondaria di primo grado e di secondo grado**La seta: antica arte lucchese**

La finalità del percorso è quella di rilevare l'importanza della manifattura serica e di ripercorrere un periodo di storia tra i più luminosi della tradizione lucchese: come introduzione verranno presentati alcuni reperti tessili che permetteranno di contestualizzare gli esempi conservati nelle sale di Palazzo Mansi, relazionandoli con i più ampi temi dell'attività commerciale, i pregi artistici, le committenze, la destinazione e l'uso dei prodotti in seta.



Si procederà quindi allo studio iconografico dei simboli riprodotti sui tessuti, e quindi una visita al laboratorio tessile permetterà ai ragazzi di osservare gli antichi strumenti, nonché di assistere all'intero processo produttivo necessario per la realizzazione dei tessuti: dalla prima fase di lavorazione, la rocchettatura, a quella finale, la tessitura. Per la classe partecipante è possibile cimentarsi direttamente al lavoro al telaio sotto la supervisione delle specialiste del Museo di Palazzo Mansi.

**Obiettivi**

La storia della produzione serica a Lucca ripercorre i secoli fortunati in cui gli scambi internazionali hanno permesso di far crescere la fama del nome della città, sinonimo di qualità e di eccezionale capacità mercantile.

L'approfondimento sulla cultura e la produzione arricchisce il patrimonio di informazioni tecniche per la classe che voglia approfondire il tema e che, grazie agli specialisti del laboratorio di tessitura della Signora Maria Niemack, appassionata cultrice a Lucca, avrà modo di confrontarsi direttamente con i mezzi di produzione tessile tradizionale.

**Articolazione**

2 incontri di due ore - Palazzo Mansi e nel laboratorio Maria Niemack

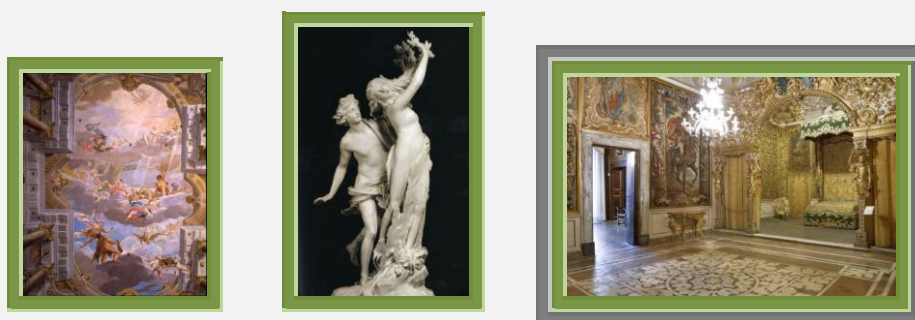
**Modalità di partecipazione a pag. 24**

## Percorso per le classi della secondaria di primo grado e di secondo grado

### Lucca in età barocca: un giorno in un palazzo del Seicento

Gli studenti, grazie a questo percorso, hanno modo di rivivere la cultura, la quotidianità, il costume e la musica del seicento, ricostruendo le abitudini dei personaggi di quell'epoca, nei sontuosi ambienti di Palazzo Mansi.

LA CIVILTÀ BAROCCA Attraverso la lettura di immagini riproduzioni di opere d'arte (pittura, scultura e architettura), i ragazzi ricostruiscono gli aspetti salienti della civiltà barocca, dalla politica alla religione, con particolare attenzione all'arte nei suoi aspetti di magnificenza e splendore, ma anche individuando le peculiarità della vita quotidiana e del gusto barocco.



IL PALAZZO E I SUOI SEGRETI Il percorso si svolge nelle sale di Palazzo Mansi, una delle più sontuose dimore patrizie italiane del seicento: i ragazzi sono portati a decifrare i significati allegorici degli affreschi per comprendere anche le funzioni specifiche delle varie sale di palazzo.

LA CITTÀ SEGRETA Attraverso un percorso cittadino, i ragazzi scoprono i luoghi della Lucca barocca: le chiese, i palazzi, i piccoli dettagli dell'arredo urbano, i cortili interni che svelano tesori nascosti di aree poco frequentate della città.

L'ARTE PITTORICA Nel Museo di Villa Guinigi le tele di Guido Reni e del lucchese Pietro Paolini introducono alla complessa compresenza nel seicento di filoni artistici quali il classicismo, il barocco e il naturalismo.

**Obiettivi** L'idea è quella di riuscire ad inquadrare il periodo storico e le manifestazioni dell'arte barocca utilizzando il museo di Palazzo Mansi e la sezione d'arte seicentesca di Villa Guinigi così da moltiplicare gli esempi cittadini accanto ai molti, forse più noti, di origine europea. L'osservazione della maestria raggiunta dai pittori e dagli architetti del 17° secolo offre stimolo culturale ed emotivo ai giovani visitatori.

**Articolazione** Da 2 a 4 incontri di due ore ciascuno Museo Nazionale di Palazzo Mansi, Villa Guinigi e in città

**Modalità di partecipazione** a pag. 24

Percorso per le classi della secondaria di primo grado e di secondo grado**Lucca nell'ottocento dai Baciocchi ai Borbone**

L'esperienza museale propone come tema principale l'approfondimento sui protagonisti e sulle vicende artistiche vissute dalla città di Lucca tra la fine del settecento e la prima metà dell'ottocento, rileggendo la cultura lucchese attraverso la lente del più ampio contesto europeo dominato prima dalle sensibilità del neoclassicismo e del preromanticismo, e poi dalla stagione del romanticismo.



FRA BELLO E SUBLIME Il neoclassicismo e il romanticismo sono presentati ai ragazzi tramite la visione di immagini di capolavori d'arte datati tra il '700 e l'800, illustrando, in particolar modo, il contesto in cui tali opere si sono sviluppate e la relazione tra queste e i fenomeni dell'illuminismo, della prima rivoluzione industriale e rispetto al rinato interesse per il passato.

Nella sezione dedicata all'arte ottocentesca del Museo di Palazzo Mansi i ragazzi osservano direttamente i dipinti e le sculture del periodo e hanno modo di riconnetterli alle vicende dei personaggi della nuova borghesia, adesso fonte di una nuova committenza e di un nuovo gusto.

**Obiettivi**

L'approfondimento proposto vuole sostenere lo studio storico e sociale del periodo offrendo innumerevoli spunti iconografici all'iter curricolare grazie alle ricche sale della collezione ottocentesca di Palazzo Mansi; riuscire inoltre ad collocare temporalmente i grandi cambiamenti urbanistici nella città di Lucca durante il periodo dei Baciocchi e dei Borbone, permette ai giovani di comprendere lo sviluppo dell'attuale tessuto cittadino.

**Articolazione**

2 incontri di due ore ciascuno - Museo Nazionale di Palazzo Mansi

**Modalità di partecipazione a pag. 24**

Percorso per le classi della scuola secondaria di primo grado e di secondo grado**Lucca nel Novecento**

L'arco di tempo preso qui in considerazione è quello che dalla fine degli anni ottanta dell'Ottocento arriva fino agli anni trenta del nuovo secolo quando la città di Lucca conosce un interessante momento di attività culturale ed artistica, in scia ai primi movimenti delle avanguardie; il periodo anche dal punto di vista architettonico ed urbanistico vede lo sviluppo di aree fortemente connotate dagli interventi di questa particolare e vivace congiuntura.



Attraverso il supporto di immagini scelte presentate in power-point si compie, come introduzione, un viaggio attraverso la pittura, la scultura e l'architettura e ancora una particolare attenzione, per quanto riguarda il Liberty, è dedicata agli arredi e all'oggettistica.

**INTORNO AL NOVECENTO** Nelle sale riallestite nel Museo di Palazzo Mansi, dedicate all'arte contemporanea, gli studenti sono guidati alla scoperta delle produzioni lucchesi, attraverso una lettura delle iconologie e al confronto con l'arte del periodo italiana ed europea.

**UNA CITTA' DI VETRO E FERRO BATTUTO** Il percorso didattico cittadino si snoda quindi fra le vie della città e si sofferma sulle raffinate costruzioni che sono state realizzate a Lucca nel primo Novecento, contemporaneamente alla fioritura socio-economica dell'inizio del secolo.

**Obiettivi**

L'intento di questo percorso, articolato in più incontri, è quello di fornire un quadro storico di un periodo artistico relativamente vicino e che ha lasciato, nella nostra città, testimonianze ricche, vivaci ed interessanti, anche se poco note.

**Articolazione** 2 o 3 incontri di due ore ciascuno - Museo Nazionale di Palazzo Mansi e in città

**Modalità di partecipazione** a pag. 24

Percorso per le classi della scuola secondaria di secondo grado**Disegno al museo**

Il percorso *Disegno al Museo* è destinato ai ragazzi che affrontano uno studio artistico, e propone come modello opere scelte dalle collezioni di Palazzo Mansi e di Villa Guinigi; il percorso didattico si svilupperà partendo da una lezione introduttiva sulla storia dei musei e sullo sviluppo di questi sino a divenire luoghi pubblici della cultura diffusa. Dall'introduzione con immagini in power-point, presentate alla classe nelle aule didattiche interne al museo stesso, si continuerà con un laboratorio che vedrà i "giovani" alle prese con i maestri, dinnanzi alle opere di pittura e di scultura degli artisti lucchesi, al fine di una stimolazione della pratica del disegno a mano libera, della capacità di osservazione e di sintesi, e in vista di una nuova creatività contemporanea. La storia dei musei che noi oggi conosciamo ha nascita quando nelle Wunderkammern si iniziano a differenziare gli oggetti naturali dalle creazioni dell'uomo, i *naturalia* dagli *artificialia*. Già nasce in queste "camere" la spinta educativo-didattica, divenendo così una sorta di forma antesignana dei musei scientifici, nonché di quelli d'arte.



**Obiettivi** Se il primo strumento di conoscenza nell'arte pittorica è l'osservazione, il percorso *Disegno al Museo* potrà essere occasione per gli allievi di manifestare la propria soggettività, con nuove immagini nate dal *modello*, e di dimostrare la propria dimestichezza con le varie tecniche acquisite e con l'uso di differenti materiali e strumenti. Dopo la presentazione, la visita e il laboratorio di *Disegno al Museo*, sono previste fasi di rielaborazione delle produzioni degli allievi, che potranno essere realizzate al museo o in classe, secondo le indicazioni dell'insegnante per la propria classe.

**Articolazione** La progettazione del percorso didattico *Disegno al Museo*, sarà sin dalle prime fasi compartecipata tra l'insegnante e l'operatore didattico, in modo che la scelta delle opere quale modello, o la preferenza delle sale e quindi del periodo storico delle opere stesse, abbia un legame significativo con il programma scolastico ed il processo formativo della classe partecipante.

**Modalità di partecipazione a pag. 24**

**NOVITA' 2016-17**

Percorso per le classi della scuola di secondo grado

**La storia del Costume a Palazzo Mansi**

Vista la recente inaugurazione della sezione dedicata alle “Collezioni Tessili” del Museo Nazionale di Palazzo Mansi, si propone alle classi delle scuole di secondo grado un percorso d'approfondimento sui costumi storici, vesti maschili e femminili, giunti al museo quali donazioni di facoltose famiglie lucchesi.



Un iter storico vuol ripercorrere, giusto seguendo la cronologia dei modelli conservati, la storia del costume dagli anni finali del XVIII secolo sino ai primi anni del XX secolo, cogliendo quegli aspetti della trasformazione dell'abbigliamento femminile e maschile negli anni successivi al barocco seicentesco, nel periodo della reggenza, durante il neoclassicismo napoleonico, sino al periodo delle trasformazioni sociali che condurranno alla moda contemporanea, passando per gli anni della “Belle Epoque”. Lo studio della moda offre spunti per un'analisi sociale che possa mettere a confronto le evoluzioni che a partire dalle corti settecentesche conducono verso la formazione delle nuove borghesie ottocentesche, nonché alle moderne stratificazioni sociali del primo novecento. La visita museale alle collezioni di dipinti e statue delle sezioni dedicate all'800 e al 900 completano la presentazione in power-point utilizzata come introduzione all'argomento. Il percorso sulla “Storia del Costume a Palazzo Mansi” potrà essere quindi modificato sulle esigenze curriculari della classe coinvolta, sia nel possibile approfondimento di una o più tematica rispetto alla produzione artistica che rispetto all'analisi del contesto sociale, quindi partendo dalla realtà lucchese si potranno ampliare i confini della trattazione alla realtà nazionale e quindi far riferimento alla “moda” internazionale, con speciali approfondimenti rispetto a quella francese e inglese.

**Articolazione**

2 incontri di due ore ciascuno - Museo Nazionale di Palazzo Mansi

**Modalità di partecipazione a pag. 24**

## Costi e modalità di partecipazione

La modalità di pagamento: Il costo dell'attività è di euro 40 a classe, come copertura di ogni percorso, più 3 euro ad alunno per ciascun incontro.

(Per esempio: se una classe di 20 ragazzi partecipa ad un percorso di due incontri, il costo complessivo dell'esperienza sarà di 40 euro *una tantum* – base fissa uguale per ogni classe e per qualsiasi tipo di percorso - + (3 euro x 20 ragazzi x 2 incontri), ossia 40 + 120 euro, quindi in questo caso, 4 euro a ragazzo per 2 incontri).

L'ingresso e la partecipazione degli insegnanti e degli accompagnatori è gratuito.

Per prenotare è necessario in primo luogo contattare telefonicamente l'operatrice per la didattica, con la quale sarà possibile concordare giorni ed orari per la realizzazione del percorso scelto.

Al momento dell'ingresso al museo le insegnanti saranno invitate a compilare una scheda di adesione con le generalità della classe partecipante e l'indicazione del percorso scelto.

Ogni classe dovrà presentarsi al museo, per ogni incontro, con l'elenco degli alunni presenti e i nominativi degli accompagnatori, firmato dalla segreteria didattica di riferimento.

Si ricorda che il Lunedì i Musei Nazionali di Lucca rimangono chiusi al pubblico.

## CONTATTI

**Dott.ssa Ivana Giunta** **347.5831394**

Museo Nazionale di Palazzo Mansi 0583.55570

Fax 0583.312221

La casella di posta elettronica dei Servizi Educativi è [pm-tos.servizieducativi.lu@beniculturali.it](mailto:pm-tos.servizieducativi.lu@beniculturali.it) ed ulteriori informazioni sono consultabili sul sito [www.luccamuseinazionali.it](http://www.luccamuseinazionali.it) o tramite la pagina Facebook **Musei Nazionali Lucca**.



Note.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

---

.....

.....

.....

.....

---

.....

---