

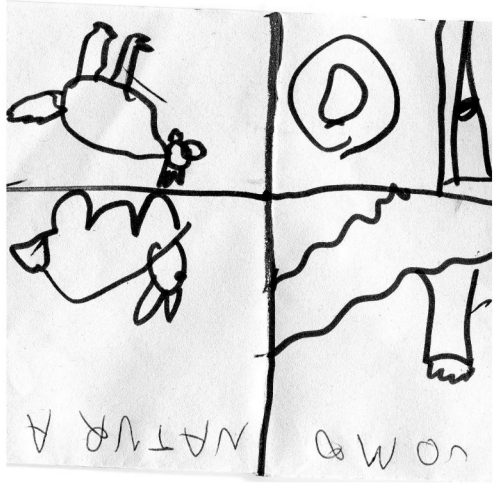
Primo incontro
Incontro di conoscenza tra i partecipanti e prima indagine sul territorio per individuare i punti che interessano maggiormente (piante, strade, case, scorci, angoli, portoni...)
Individuazione e catalogazione dei luoghi attraverso annotazione su carta e immagini fotografiche.
A ogni luogo di interesse viene dato un nome, in ogni luogo individuato come interessante si abbina un gioco di strada.
Si gioca a quel gioco nel luogo interessante.
Secondo incontro
Lavoro di misurazione usando il nostro corpo come unità di misura.
Sopraluogo nei diversi punti di interesse individuati nella precedente sessione di lavoro e misurazione degli spazi.
Misure delle lunghezze, delle profondità, delle curvature, delle pendenze, delle altezze... in relazione a parti del nostro corpo o movimenti di esso (braccia, gambe, spanne, salti, falcate...), individuazione delle vie di comunicazione tra i diversi luoghi di interesse individuali.

Sviluppo del progetto

Terzo incontro
Determinazione delle ombre e loro bordatura nei diversi luoghi di interesse.
Analisi e documentazione delle ombre e utilizzo della tecnica del frottage per documentare le superfici presenti nelle vie di comunicazione. Individuazione punti di luminosità, vento, acqua, terra/asfalto, fiori, piante...
Si individuano le "cose" naturali e artificiali.

Quarto incontro
Ultimo sopralluogo ai punti di interesse e determinazione delle azioni da compiersi. Le azioni individuate si declinano attraverso i verbi (conoscere gente, parlare, coprirsi in caso di pioggia, ripararsi dal vento, comperare, leggere...). E' consigliabile l'uso di superfici inconsuete per documentare questo tipo di attività.

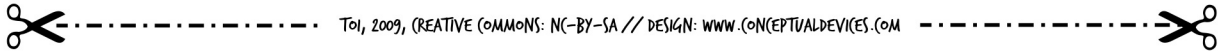
Quinto incontro
Tridimensionalizzazione dei verbi
I verbi individuati nella precedente sessione di lavoro vengono resi tridimensionali attraverso la manipolazione di pasta modellabile e inseriti in una mostra finale che prevede l'esposizione e la documentazione fotografica di ogni singolo passaggio del progetto "Il gatto curioso".



I TESTI SONO DI PROPRIETÀ DI VESTIRE I PAESAGGI E SONO DISTRIBUITI IN CC-BY-SA

Introduzione e presentazione
Finalità: - Sviluppare capacità di ricerca, progettazione e comunicazione
Obiettivi: - Individuare processi creativi per il superamento di vincoli e difficoltà
- Aumentare la capacità espressiva con materiali non convenzionali
- Progettare e applicare un'espressione creativa di gruppo
Progettazione e documentazione dell'itinerario
Finalità: - Acquisire strumenti per la comunicazione delle emozioni
Obiettivi: - Ampliare le proprie competenze di osservazione
- Sapere progettare a più livelli e accrescere l'attività manuale
- Sapere documentare le parti di un processo
Esposizione e presentazione del lavoro svolto
Finalità: - Elaborare e applicare processi di comunicazione
Obiettivi: - Progettare un percorso di documentazione
- Elaborare in gruppo un evento di documentazione

Il progetto "Il gatto curioso" è un percorso emozionale per bambini e insegnanti volto a individuare idee concrete da offrire ai progettisti per ideare un sistema progettuale cittadino che risponda a elementi informativi e di orientamento territoriali. L'idea che anche i bambini, attenti osservatori della realtà così come i gatti, possono individuare principi teorici e sviluppi architettonici di un progetto, fonda le sue radici nella teoria che la realtà è colta e vissuta con occhi e bisogni diversi.
In un mondo in cui i "grandi" decidono tutto, si propone un percorso che tenga in forte considerazione i bisogni espressi dai bambini e le visioni che l'infanzia ha nella ricerca della soddisfazione di necessità reali.
Il gatto curioso è un itinerario, un'ipotesi progettuale aperta dove gli adulti sono solo accompagnatori e mediatori tra contesti che normalmente non sono in dialogo. Un percorso di visioni, suggestioni, emozioni ma anche di proposte progettuali, forme, dimensioni che tengano conto dei bisogni di tutti, dei grandi e dei piccoli, degli anziani e di coloro che sono diversamente abili, dell'Uomo e della natura, degli animali e delle varie espressioni della natura (luce, ombra, vento, pioggia...). Un itinerario da abitare, da fare proprio, per saper riconoscere il valore delle idee nella progettazione di spazi di comunità, nell'ottica della partecipazione attiva che si trasforma in rispetto del bene comune. Il lavoro si svolge con materiali semplici dove il disegno concentra l'attenzione su tecniche espressive diverse e innovative a favore di nuovi processi creativi d'apprendimento. Il gatto curioso è stato ideato da Mao Fusina.



Toi, 2009, (CREATIVE COMMONS: NC-BY-SA // DESIGN: WWW.CONCEPTUALDEVICES.COM

Capofila



Associazione Amici del Museo delle Grigne Onlus



Ecomuseo delle Grigne

Con il contributo di



Fondazione Cariplo



Fondazione della Provincia di Lecco Onlus Fondo Pietro Pensa



Regione Lombardia Cultura

Con il patrocinio di



Provincia di Lecco 150 ANNI 1890-2015

Con la partecipazione di



Comune di Esino Lario



Comunità Montana della Valsassina, Valvarrone, Val d'Esino e Riviera



Parco Regionale della Grigna Settentrionale



Rete Ecomusei Lombardia



Il gatto è colui che vive nella realtà, la abita e ne conosce le diverse espressioni, il gatto osserva, partecipa, traduce, si muove e sa dove andare, se non sa dove andare indaga, esplora, scruta, il gatto conosce i personaggi della realtà, li riconosce da lontano, si abitua ad un luogo e lo vive al suo interno, il gatto conosce i posti segreti, i nascondigli, i trucchi per guardare senza essere visto, il gatto si emoziona, vive di emozioni e le ricerca continuamente, il gatto è curioso, il gatto è curioso come i bambini.

