



Alter Ego at school

L'INIZIATIVA DI ALESSANDRO PIANO



UN PROGETTO DI INCLUSIONE

Portare arte e consapevolezza nelle scuole per tutte le età.
L'obiettivo è coinvolgere gli studenti della scuola primaria e secondari, di primo e secondo grado, in un'iniziativa che stimoli la loro creatività.

INCLUSIVITÀ

L'intramontabile omino dei mattoncini rappresenta l'immortalità dei ricordi, dell'arte e di ciò che più abbiamo amato della nostra infanzia.

Alessandro Piano ha deciso così di fermare il tempo e rendere eterni quei ricordi di infanzia dando vita a vere e proprie opere d'arte con le sue sculture in resina che contengono al loro interno frammenti di ricordi di un passato nostalgico.

Alessandro metterà a disposizione stampe che rappresentano il profilo dei suoi "Alter Ego" in modo che ogni studente possa riempirle con oggetti amati, colori e ricordi.





LE FASI DEL PROGETTO A COSTO ZERO PER LE SCUOLE

Ai bambini delle elementari spetterà la **fase creativa** più pura: realizzeranno i disegni sulle stampe che devono essere i contenitori per la fase creativa.

Che cosa vorrebbero conservare per sempre?

Qual è la cosa più preziosa che possiedono?

La cosa che amano di più? L'Alter Ego è la finestra verso quale mondo?



Gli studenti delle scuole medie saranno impegnati nella **fase realizzativa**: decideranno quale disegno, realizzato nella fase creativa, prenderà vita e lo trasporranno su una delle sculture grezze fornite da Alessandro. Una scultura per classe.

Gli studenti dovranno elaborare un progetto artistico vero e proprio.



Per gli alunni delle superiori la sfida consisterà nella **promozione** delle opere d'arte tramite i social e la vendita per aiutare la propria scuola.

Piano metterà a disposizione le piattaforme di vendita e social.





IL PARERE DELLA PEDAGOGISTA CECILIA RAVINA

IL VALORE FORMATIVO DEL GIOCO.

Meraviglia, la prima volta che ho provato questa sensazione è stato quando mio padre mi regalò un caleidoscopio. Non avevo nemmeno tre anni, ma ricordo perfettamente quel tubicino nero che imprigionava una miriade di forme e colori strabilianti.

Questo è quello che avverto quando mi capita di guardare le opere di Alessandro Piano: Meraviglia.

Quel mattoncino quante sfumature di vita riesce a contenere?

Ho pensato allora di domandare ad alcuni dei diversi bambini che frequentano il mio studio di associare la prima parola che veniva loro in mente, sia al termine "arte" che al termine "mattoncino." La maggior parte di loro ha associato alla prima la parola "colore" e alla seconda, "mattoncino", hanno associato "gioco" oppure "bello".

Possiamo quindi dire che nella maggior parte dei casi l'arte di Piano è percepita dai più piccoli come un bel gioco colorato.



Pensiamo allora un attimo al valore formativo che riveste il gioco nella fascia dell'età evolutiva, al significato emotivo dei colori ed al potere proiettivo del disegno, ed ecco che l'arte di Piano si trasforma, ancora una volta, in qualcosa di diverso: un progetto formativo che punta ad essere i protagonisti.

I ragazzi di oggi purtroppo sono risucchiati da una tendenza generalizzata che li porta ad essere sempre meno protagonisti e sempre più spettatori passivi di un mondo spesso estraneo, che entra subdolamente nelle case ed incolla al divano, riduce la capacità di adattarsi alle situazioni difficili, contribuisce ad abbassare l'autostima, e rendere meno autonomi e, paradossalmente, sempre più aggressivi, con ripercussioni facilmente osservabili in tutti gli ambiti di vita.

Ecco il significato che ha portare all'interno di scuole o centri frequentati dai giovani un progetto artistico come quello proposto da Alessandro.

Quest'idea genera movimento e non staticità, partecipazione e non alienazione; è un mettersi in gioco che ha solo valenze positive, perché mancano le implicazioni legate alla performance ed al giudizio; è il ragazzo che esprime sé stesso liberamente e deve essere esclusivamente lui strumento di misura del suo lavoro.



IL RITRATTO DELLA GALLERISTA BARBARA CELLA



A PROPOSITO DI ALESSANDRO PIANO

Alessandro Piano è un ingegnere chimico che ha trasformato la sua passione per i giochi e il loro collezionismo in arte, rendendo immortali i tanti oggetti che hanno accompagnato l'infanzia di tutti noi. Lavorando con la resina ha creato quello che è diventato il suo "Alter Ego", un sarcofago a forma di omino che richiama l'omino dei famosi mattoncini, dove all'interno ha iniziato ad inserire dapprima i moltissimi giochi che ha collezionato col passare del tempo: gli omini e le casine del Monopoli, i Puffi, gli Snorky, i soldatini del Risiko, e successivamente tutti quegli oggetti che la fantasia gli ha proposto.



Alter Ego at school

Il pensiero sotteso in questa operazione è proprio dare visibilità e, in un certo senso, immortalità a questi oggetti dell'infanzia, che inseriti in un guscio di resina sono riportati a nuova vita, diventando parte di un'oggetto di design e uscendo quindi dal cono d'ombra dei ricordi per tornare ad essere protagonisti. E, non ultimo nelle intenzioni di Alessandro, portarli all'attenzione anche delle nuove generazioni che probabilmente non conoscono Alessandro, grande appassionato e conoscitore dell'arte contemporanea, si rifà con le sue opere alla grande tradizione della Pop Art ma molto deve alle inclusioni di Arman a cui si è ispirato per creare attraverso la resina. Ma mentre Arman focalizza lo sguardo sulla natura moderna, industriale e urbana, appropriandosi degli oggetti della strada spezzandoli e assemblandoli, arricchendoli di drammaticità, Alessandro rimane nel mondo ludico divertendo e divertendosi. I suoi Alter Ego diventano oggetti che l'appassionato può anche personalizzare inserendo qualcosa a lui legato, della propria vita o della propria attività creando un'opera a propria immagine e somiglianza.

