

## COMUNICATO STAMPA

Un progetto di educazione, arte contemporanea e archeologia per gli studenti delle Scuole Medie — 15, 16 e 17 giugno

# La Sindrome della Muraglia Cinese

Antonio Riello e i tesori del Museo Archeologico Regionale “Paolo Orsi” di Siracusa

## Il progetto

Il Museo Archeologico Regionale “Paolo Orsi” di Siracusa ospita un’iniziativa ideata dall’artista Antonio Riello, dedicata alle studentesse e agli studenti delle Scuole Medie dell’Istituto Comprensivo “Giuseppe Lombardo Radice” di Siracusa. Il programma si articola in una serie di visite guidate del museo, a cui seguiranno alcuni workshop, nei giorni 15, 16 e 17 giugno. Il progetto è stato reso possibile grazie alla collaborazione della Professoressa Edda Cancellieri.

L’obiettivo non è tenere lezioni di archeologia, ma attivare curiosità e interesse attraverso pratiche proprie dell’arte contemporanea: il museo diventa un terreno di scoperta, in cui i ragazzi sono invitati a guardare con occhi nuovi un patrimonio che appartiene alla loro storia e al loro territorio.

Il Museo Archeologico Regionale “Paolo Orsi” è il più importante museo della Sicilia per i manufatti della Magna Grecia: una realtà culturale di valore straordinario, punto di riferimento per la conoscenza del mondo greco nel Mediterraneo. Come osserva Riello, quando si vive accanto a grandi realtà artistiche si tende a trascurarle, proprio perché parte della quotidianità. A differenza dei turisti che arrivano da lontano per ammirarle, chi vive nei loro pressi spesso non le conosce a fondo. È ciò che l’artista chiama “Sindrome della Muraglia Cinese”: gli abitanti che vivono intorno alla Muraglia tendono a ignorarla, considerandola un’ovvietà. Il progetto nasce per rompere questa abitudine e restituire ai più giovani lo sguardo di chi scopre per la prima volta.

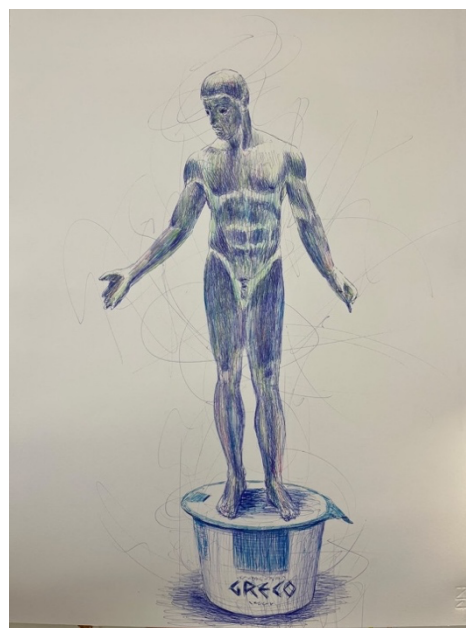


## I disegni: antichità rigenerate

Per l’occasione Antonio Riello ha realizzato una serie di disegni su carta, ispirati a reperti archeologici siracusani, che verranno donati all’istituzione museale. Questi lavori costituiscono il punto di partenza degli incontri con gli studenti: l’artista ha scelto di rigenerare in chiave contemporanea alcune antichità, creando un ponte tra il linguaggio del passato e quello del presente. Ritratti di sculture, maschere e figure tratte dal patrimonio del museo diventano così strumenti didattici e, al tempo stesso, opere d’arte autonome.



Disegno ispirato a un busto della collezione.



“Greco”, ispirato a una statua del museo.

## L'artista · Antonio Riello

Antonio Riello è da sempre un artista eclettico, affascinato dai paradossi e dalle ambiguità della società occidentale. Sarcasmo e ironia sono le cifre stilistiche della sua esplorazione antropologica. Di sé dice di considerarsi “un domatore di idee che lavora nel generoso circo dell’Arte Contemporanea”. Nel 1996 ha realizzato la prima opera-videogame interamente progettata in Europa da un artista, ITALIANI BRAVA GENTE.

Ha esposto in numerosi musei e fondazioni internazionali, tra cui la 54ª e la 57ª Biennale di Venezia, lo State Hermitage Museum di San Pietroburgo, la Kunsthalle Wien, il MART di Rovereto, la Fondazione Arnaldo Pomodoro, il PAC di Milano, la Fondazione Benetton di Treviso, Glasstress/Fondazione Berengo a Venezia, la Bienal de Curitiba, la Biennale Arte di Tirana, la XII e XV Quadriennale d’Arte di Roma, il Chelsea Museum of Art di New York, l’Elgiz Museum di Istanbul, il Millesgården Museum di Stoccolma e la Larnaca Biennale, oltre a sedi in Germania, Regno Unito, Stati Uniti, Turchia, Grecia, Svizzera e Cina.

Affianca all’attività espositiva un’intensa attività didattica: ha tenuto seminari e lezioni per atenei come la Oxford University Ruskin School of Art, il Royal College of Art di Londra, la Ca’ Foscari e lo IUAV di Venezia, l’Università di Padova, la John Cabot University di Roma e le Accademie di Belle Arti di Bologna e Brera. L’ultima, nel marzo 2024, per l’Università degli Studi di Udine, con l’intervento “Contemporary Art & Soft Power” nell’ambito del Master in Intelligence and Emerging Technologies. Ha inoltre prestato servizio come volontario in progetti di art therapy presso il MAPP – Museo Arte Paolo Pini di Milano e il Dynamo Camp Art Factory.



*Disegni di maschere antiche ispirate alla collezione.*