Università della Svizzera italiana

UNESCO Chair in ICT to develop and promote sustainable tourism in World Heritage Sites

Manuale didattico e istruzioni per le scuole elementari

Le Processioni della Settimana Santa di Mendrisio

Colora e metti in scena la tradizione

Progetto "Museo in Valigia", con il sostegno del Canton Ticino

Team Cattedra UNESCO USI: Amelia Curti, Lorenzo Cantoni e Adine Gavazzi

PROCESSIONI della Settimana Santa MENDRISIO

Mendrisiotto

Città di Mendrisio

WORLD HERITAGE SWITZERLAND

4 settembre 2026

unesco Chair

Indice

1. Il Progetto 3

2. Elementi del progetto 4

2.1.I personaggi 5

2.1.1. Sentenza 5

2.1.2. Centurione 5

2.1.3. Trombettiere 6

2.1.4. Stendardo Nero 6

2.1.5. Longino 7

2.1.6. Ponzio Pilato 7

2.1.7. Suonatore di tamburo 8

2.1.8. Nicodemo 8

2.1.9. Sommo Sacerdote 9

2.1.10. Gesù Cristo 9

2.1.11. Capo ebreo 10

2.1.12. Veronica 10

2.1.13. Anna (o Anània) 11

2.1.14. Le tre Marie 11

2.2. La scenografia 12

3. Svolgimento delle attività 13

4. Guida pratica 14

4.1. Dipingere le figurine 3D 14

4.2. Colorare e montare le figurine 2D 15

4.3. Costruire la scenografia 16

4.4. Creare la base della scenografia 17

4.5. Mettere in scena i personaggi 18

5. Prima della consegna 19

1. Il progetto

Il concorso “Le Processioni della Settimana Santa di Mendrisio. Colora e metti in scena la tradizione”, promosso nell’ambito del progetto “Museo in Valigia” della Cattedra UNESCO dell’USI, invita le classi delle scuole elementari a scoprire e valorizzare le Processioni della Settimana Santa di Mendrisio attraverso un’attività creativa, realizzata nell’ambito delle materie di educazione visiva e arti plastiche.
Ogni classe realizza un’opera collettiva, scegliendo di dipingere le figurine 3D e/o colorare e assemblare i personaggi 2D in carta, raffiguranti alcuni personaggi della Processione del Giovedì Santo (o “Funziun di Giüdee”).
Le figure saranno infine inserite in una scenografia raffigurante il Borgo di Mendrisio per ricreare una piccola scena della Processione.

2. Elementi del progetto

I PERSONAGGI	Figurine 3D da dipingere e modelli 2D in carta da colorare, raffiguranti alcuni personaggi della Processione del Giovedì Santo (o “Funziun di Giüdee”). Le fotografie dei costumi originali aiutano a osservare abiti e accessori e a prendere ispirazione per dipingere le figurine.
LA SCENOGRAFIA	Un fondale raffigurante Via Stella, nel Borgo di Mendrisio, realizzato a partire da una fotografia di Heinz Plenge, fotografo peruviano di fama internazionale che ha fotografato le Processioni della Settimana Santa di Mendrisio. Sarà lo spazio nel quale mettere in scena i personaggi.

2.1 I personaggi

2.1.1. Sentenza

La condanna del Cristo è personificata, all'inizio del corteo, dal soldato romano chiamato Sentenza (un nome che ne indica la funzione), munito di un'asta sormontata da un'aquila con la scritta S.P.Q.R. ed incaricato di recare il *titulus*, ovvero il motivo della sentenza capitale, che, nel caso di Gesù, è rappresentato dal cartello con l'acronimo *I.N.R.I.* (*Iesus Nazarenus Rex Iudeorum*), tradizionalmente inchiodato sopra la croce.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.2. Centurione

Ufficiale romano che comanda la centuria. Ha il compito di far eseguire la sentenza e di accertare la morte del condannato.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.3. Trombettiere

Uno dei cinque soldati romani che aprono e chiudono la Processione. Suona la tuba, un antico strumento a fiato utilizzato dall'esercito romano per trasmettere segnali e ordini, più che per fare musica.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.4. Standardo Nero

Cavaliere che porta uno stendardo nero con la scritta *Crucifige eum* («Crocifiggilo!»).



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.5. Longino

Il suo nome compare nei Vangeli apocrifi (e più precisamente nel *Vangelo di Nicodemo* o *Atti di Pilato*): è il soldato romano che precede il gruppo del Cristo e che secondo la tradizione avrebbe trafitto con la propria lancia il costato di Gesù per assicurarsi della sua morte.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.6. Ponzio Pilato

Quinto procuratore della Giudea tra il 26 ed il 36 dopo Cristo. Seguendo una tradizione medievale riconoscibile in alcuni dipinti anche dei secoli successivi, nella processione mendrisiense Pilato è vestito con abiti di foggia mediorientale e non come un ufficiale romano. Temendo la reazione dell'imperatore Tiberio e i tumulti provocati dalla folla aizzata dal Sinedrio, Pilato acconsentì a condannare Gesù alla crocifissione, benché ne avesse accertato e dichiarato l'innocenza.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.7. Suonatore di tamburo

Uno dei soldati romani che suonano il tamburo per scandire la marcia dei soldati.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.8. Nicodemo

Nicodemo compare nella parte finale della rappresentazione insieme a Giuseppe di Arimatea. Segretamente discepoli di Gesù, sorreggono anfore che, secondo il racconto evangelico, contenevano una mistura di mirra e aloe, mistura utilizzata per preparare i corpi prima della sepoltura.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.9. Sommo Sacerdote

Massima autorità religiosa degli Ebrei, porta le Tavole della Legge. All’epoca di Gesù il Sommo Sacerdote si chiamava Caifa.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.10. Gesù Cristo

Il protagonista assoluto della Processione del Giovedì Santo è Gesù Cristo, che porta sulle spalle la croce. Secondo la consuetudine mendrisiense, l’identità della persona (obbligatoriamente fra i trenta e i quarant'anni d’età) che interpreta questo ruolo, con il volto coperto da una folta barba e la fronte cinta dalla corona di spine, deve rimanere segreta.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.11. Capo ebreo

Uno dei capipopolo ebraici che chiede la morte di Cristo e incita il popolo contro di lui. Nella Processione sfila con altri capipopolo nel gruppo degli Ebrei, recando la Torà, testo sacro della tradizione ebraica, raccolto nei primi cinque libri della Bibbia.



Figurina 3D



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte



Costume originale – retro

2.1.12. Veronica

Alcune tradizioni d'epoca medievale (come la leggenda intitolata *Mors Pilati*) parlano della Veronica, una donna pietosa che asciugò il volto del Signore, i cui lineamenti rimasero impressi sul panno che esibisce durante tutta la rappresentazione. Il nome stesso della donna indica l'oggetto che porta, cioè la *vera icona*, l'autentica immagine del volto di Cristo.



Figurina 3D



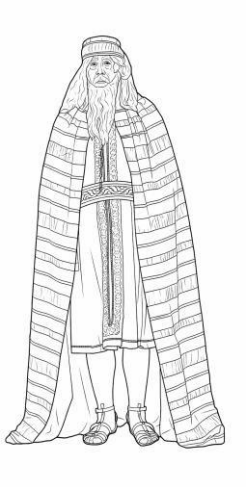
Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte

2.1.13. Anna (o Anània)

Fu sommo sacerdote dal 6 al 15 d.C. e, insieme a suo genero Caifa (sommo sacerdote dal 18 al 36 d.C.), fu una delle due figure più influenti del Sinedrio. Entrambi infiammarono gli animi della gente di Gerusalemme al fine di ottenere la condanna a morte di Cristo di fronte al procuratore romano.



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte

2.1.14. Le tre Marie

Durante la salita al Calvario, Gesù fu accompagnato dalle tre Marie, ovvero la Madonna, sua madre (nella processione mendrisiense solitamente al centro), Maria di Magdala o Maddalena (alla sua sinistra) e Maria di Cleofa (alla destra).



Figurina 2D in carta



Costume originale – fronte

2.2. La scenografia



3. Svolgimento delle attività

FASE 1 — SCOPRIRE	Presentazione di alcuni personaggi della Processione del Giovedì Santo e degli abiti che li caratterizzano.
FASE 2 — PROGETTARE	Suddivisione della classe in gruppi e assegnazione dei compiti.
FASE 3 — DIPINGERE E COLORARE I PERSONAGGI	Realizzazione dei personaggi secondo la modalità scelta: decorazione delle figurine 3D e/o colorazione e assemblaggio delle sagome 2D.
FASE 4 — MONTARE LA SCENOGRAFIA	Colorazione e montaggio della scenografia, inserimento dei personaggi 2D e/o 3D e completamento del lavoro.
FASE 5 — ESPORRE	Consegna dell’opera e partecipazione alla mostra e alla premiazione finale secondo le indicazioni comunicate dagli organizzatori.

4. Guida pratica

4.1. Dipingere le figurine 3D

MATERIALI Figurine 3D, primer compatibile con la resina, colori acrilici a base d'acqua non tossici, pennelli di varie dimensioni, tavolozza, acqua, carta assorbente, grembiule e protezione per il tavolo.	**1. OSSERVA E PREPARA** Confronta la figurina 3D con la fotografia del costume originale: puoi scegliere se riprodurre i colori e i dettagli così come appaiono oppure lasciarti ispirare per creare una tua interpretazione. Attenzione: la superficie deve essere pulita e asciutta prima di iniziare.
2. CHE COS'È IL PRIMER Il primer è un prodotto che si applica sulla superficie della figurina prima di dipingerla. Aiuta il colore acrilico ad aderire meglio e rende la pittura più uniforme e resistente.	**3. APPLICA IL PRIMER** **Indicazioni per i docenti** Utilizzate un primer compatibile con la resina e applicatene uno strato sottile e uniforme, facendo attenzione a non coprire le pieghe e i dettagli delle figurine. Se utilizzate un primer spray, applicatelo direttamente voi in un ambiente ben aerato, seguendo sempre le indicazioni riportate sul prodotto.
4. DIPINGI Lascia asciugare completamente il primer secondo i tempi indicati dal produttore. Poi usa acrilici a base d'acqua e dipingi le figurine 3D.	



Primer di riferimento

4.2. Colorare e montare le figurine 2D

MATERIALI E TECNICHE Modello 2D stampato su cartoncino, matite colorate, pastelli, pennarelli, tempere oppure acrilici ad acqua, forbici, colla e linguetta di supporto.	**1. COLORA IL PERSONAGGIO** Confronta la figurina 2D con la fotografia del costume originale: puoi scegliere se riprodurre i colori e i dettagli così come appaiono oppure proporre una tua interpretazione.
2. RITAGLIA Ritaglia il personaggio lungo il profilo indicato, senza eliminare la base rettangolare sotto i piedi. Ritaglia anche la linguetta di supporto abbinata.	**3. PIEGA LA BASE** Piega la base a 90° lungo la linea tratteggiata sotto i piedi, facendo attenzione a non strappare il cartoncino.
4. INCOLLA IL SUPPORTO Incolla un'estremità della linguetta sul retro del personaggio e l'altra sulla base, seguendo lo schema visivo. Premi per qualche istante e lascia asciugare la colla.	**5. CONTROLLA LA STABILITÀ** Appoggia il personaggio sul tavolo e verifica che resti in piedi. Se necessario, rinforza la base con un cartoncino.



La figura ritagliata con la base



La linguetta piegata e incollata sul retro

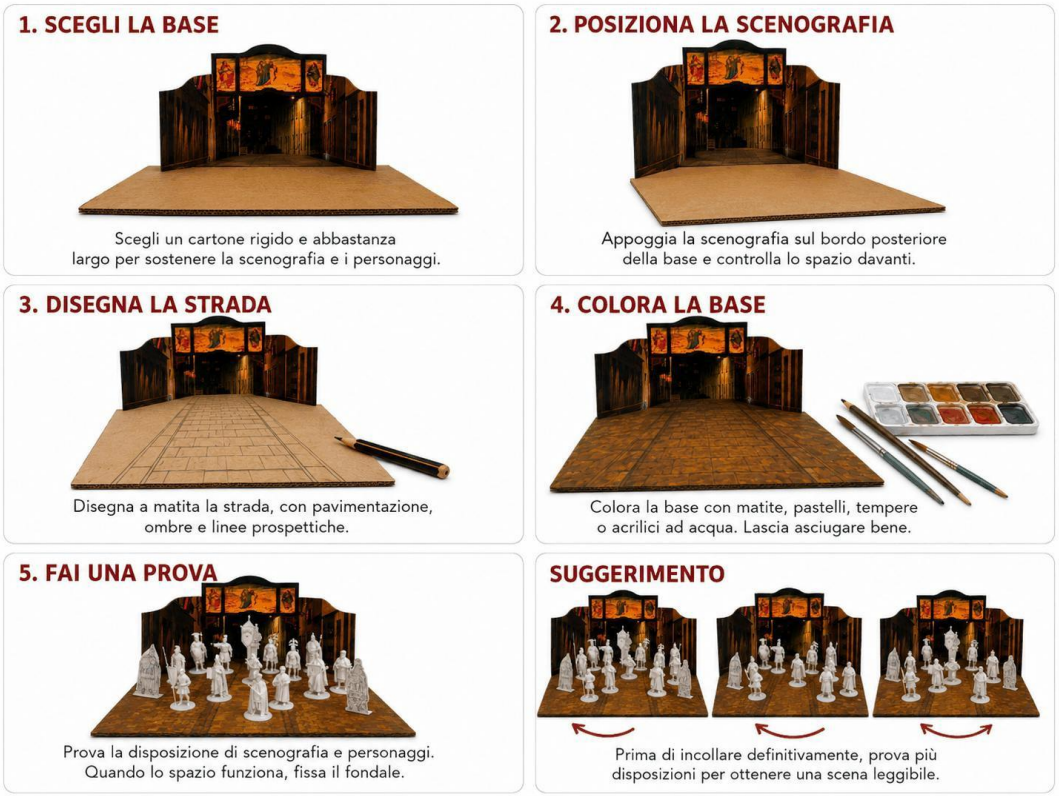
4.3. Costruire la scenografia

1. RITAGLIA Ritaglia il bordo esterno della scenografia.	**2. PIEGA LE ALI** Piega le due ali laterali verso l'interno lungo le linee indicate.
3. INCOLLA SU UN SUPPORTO Incolla la scenografia su un cartoncino spesso o su un supporto leggero, lasciando libere le linee di piega.	**4. LASCIA ASCIUGARE** Lascia asciugare bene la colla e controlla che le ali possano aprirsi facilmente.



4.4. Creare la base della scenografia

1. SCEGLI LA BASE Scegli un cartone abbastanza rigido e sufficientemente largo da sostenere la scenografia e tutti i personaggi.	**2. POSIZIONA LA SCENOGRAFIA** Appoggia la scenografia sul bordo posteriore della base, senza incollarla subito, e controlla quanto spazio rimane davanti.
3. DISEGNA LA STRADA Disegna a matita la strada.	**4. COLORA LA BASE** Colora la base con matite, pastelli, tempere o acrilici ad acqua.
5. FAI UNA PROVA GENERALE Fai una prova generale con scenografia e alcuni personaggi. Fissa il fondale alla base.	**SUGGERIMENTO** Prima di incollare definitivamente, prova più disposizioni: deve esserci abbastanza spazio per vedere i personaggi e per creare una scena leggibile.



4.5. Mettere in scena i personaggi

1. APPOGGIA I PERSONAGGI Appoggia i personaggi sulla base senza fissarli subito.	**2. PROVA POSIZIONI DIVERSE** Prova posizioni diverse: alcuni personaggi possono stare più vicini al fondale, altri più avanti, per creare profondità.
3. OSSERVA LA SCENA Osserva la composizione da davanti, come se fosse un piccolo teatro. Se qualcosa non si vede bene, sposta gli elementi.	**4. COMBINA 3D E 2D** Se lo desiderate, potete combinare personaggi 3D e 2D e decidere quali e quanti personaggi mettere.



Esempio di resa finale: scenografia montata con base-strada e personaggi.

5. Prima della consegna

CONTROLLO FINALE	Prima della consegna, verificate insieme che ogni passaggio sia stato completato e che l'opera sia stabile e chiaramente identificabile.

- ☐ I personaggi 3D sono asciutti e completi.
- ☐ I personaggi 2D sono colorati, ritagliati e montati in modo stabile.
- ☐ La scenografia è fissata a un supporto resistente.
- ☐ La base sostiene bene il fondale della scenografia.
- ☐ Il nome della scuola e della classe è scritto sul retro della scenografia con un pennarello indelebile

Scuola: _____

Classe: _____

CONSEGNA E RITIRO	Il luogo, il giorno e gli orari per la consegna e il ritiro saranno comunicati alle classi partecipanti.