



A.I.C.A.
Associazione Italiana per
l'informatica e il Calcolo Automatico



didamatica@ted

DIDAMATICA 2003

Informatica per la Didattica

Atti

a cura di:

A. Andronico, G. Dettori, L. Ferlino, G. Olimpo

Genova
27 - 28 Febbraio 2003

Opere d'arte in movimento: riprodurre, scomporre, muovere e insonorizzare quadri e sculture

Antonella Brugnoli

Circolo Didattico di Manzano (UD)

antonellabrugnoli@libero.it



Fig.1 - Schermata home de "I quadri in movimento"

Sommario

(...) Giocare per imparare. Che il bambino impari di più facendo piuttosto che ascoltando, in libertà piuttosto che in costrizione, non è un' idea nuova. Giocare con l'arte diventa occasione migliore per vivere un'esperienza creativa, anche casuale. Lo spazio transazionale del gioco deve o può essere libero di valori, ma non di regole. Le regole danno sicurezza al gesto, all'azione, al gioco dell'immaginazione (...) *Bruno Munari* (...) Noi non vogliamo copiare la natura. Non vogliamo riprodurre. Noi vogliamo produrre come una pianta che produce un frutto (...) *Brancusi* Portare i bambini a giocare con un'opera d'arte, a rappresentare e muovere le forme e i colori utilizzando linguaggi multimediali è un modo per farli propri reinterpretandoli in forma poetica. L'arte diviene opportunità di valorizzare abilità costruttive e tecniche dei bambini con strumentazioni differenti dal consueto; consente di esplorare campi espressivi reali e fantastici, formulando ipotesi, trovando soluzioni a problemi, associando materiali ed idee, attraversando e dissolvendo stereotipi e luoghi comuni.

1. Cosa significa "muovere un'opera d'arte"

Possiamo avvicinarci ad un'opera d'arte, un quadro, una scultura, una fotografia guardandola, osservandola lasciandoci trasportare dalle emozioni che evoca in noi.

Raramente possiamo toccarla. Possiamo ridisegnarla in un percorso di reinterpretazione personale attraverso il quale anche se cerchiamo di renderla più simile all'originale in essa è sempre contenuto il nostro "sentire" e il nostro "vedere".

Terminata questa fase non ci rimane altro che guardare; il percorso creativo si ferma. Muovere un'opera d'arte vuol dire leggerla, scomporla e ricomporla in modo creativamente casuale, ma anche studiato, progettato dando luogo a nuove assonanze, creando collegamenti inusuali e sconfinamenti disciplinari, per metafora, metonimia, analogia. Si procede dall'ossimoro come modo dell'apertura. L'arteficio come esplorazione di infinite combinazioni e modo della ricerca educativa e formativa.

2. Muovere i quadri di Mirò, Calder, le sculture di Melotti...

L'arte contemporanea ci offre un continuo spunto per attività da sperimentare nelle nostre scuole. Joan Mirò per la caratteristica dei suoi personaggi costruiti a macchie e segno ci propone una moltitudine di spunti; Calder ci offre i suoi colori base e le sue forme in equilibrio armonico, Mondrian ci dà informazioni visive-compositive sulle strutture lineari, Melotti ci offre spunti di leggerezza e trasparenza.

Il quadro come punto di partenza, come scelta individuale, come assonanza del nostro sentire porta il gruppo ad una visione collettiva di quadri e sculture; in un secondo momento si indirizzerà lo studente ad una esclusione, ad una scelta, ad una preferenza che sarà dettata da possibili sintonie messe in atto da diversi modi di sentirsi parte di un tutto armonico. Ognuno di noi ha preferenze per alcuni artisti, per alcune opere d'arte.



Fig. 2 - La figura principale del quadro di Calder è stata ruotata mettendo in scena un ipotetico rapace o un occhio di un personaggio

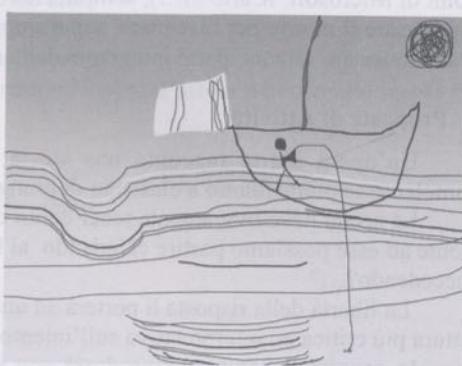


Fig. 3 - Pesci migratori di paul Klee. Linee e forme prese da disegni in bianco e nero dell'artista

Utilizzare le nuove tecnologie, avvalersi della multimedialità vuol dire poter utilizzare uno strumento come il computer che, con discreta semplicità ci mette in grado di riunire coniugare, testi, animazioni, suoni, musiche.

Programmi non molto sofisticati e alla portata dei più (Keynote di Apple, Power Point di Microsoft, iCartoon-nuovo sviluppo di Amazing Animation) ci permettono di disegnare con il mouse forme sul monitor, di colorarle, di ingrandirle e rimpicciolirle, di deformarle giocando sui piani, spostandole da "avanti" a "dietro": Le forme vengono belle o strane, chiaccherine o addormentate. Il bambino non fa che spostare con il mouse e ad ogni variazione esse suscitano stupore, ci permettono di accedere a misteri, ci indicano la strada.

Con il computer possiamo dar loro movimento e vita e collegarle con suoni, rumori: il movimento di una parte di un quadro, la relativa scomposizione è la "molla" per la creatività. Sul monitor già possiamo rivedere il "sogno" immaginato e ideato lasciandoci trasportare dalla trama narrativa, dalla musica, dalla poesia. Muovendo infatti una porzione di un'immagine creo nuovi equilibri o disequilibri che "scatenano" nuove associazioni mentali rimodellando il

messaggio iniziale. Nuovi percorsi creativi si presentano al bambino in punta di piedi, leggeri come un soffio suggerendogli arditi movimenti che genereranno inusuali associazioni.

Ecco allora che ruotando una figura appare un occhio oppure la testa di un rapace. Questi due nuovi elementi si affacciano con prepotenza sullo sfondo del quadro innescando dibattiti e discussioni dando vita a situazioni narrative diverse da quella di partenza.

Questo esercizio mentale li porta a diventare protagonisti di un'opera d'arte che in partenza era di un'artista, ma che via via diventa sempre più personale.

3. In concreto

L'approccio multimediale artistico ci permette di esplorare terreni spesso lontani e distanti dal quotidiano. Possiamo "impossessarci" in questo caso dell'opera d'arte in un processo di reinterpretazione, scomposizione, movimento, per poi creare situazioni artistiche diverse dal punto di partenza.

Manipolare, giocare con l'arte in forme multimediali, ricercare i brani musicali, provare a legare forme colori in movimento con brevi brani musicali, rendere poetico il racconto sul monitor, darà l'occasione di seguire percorsi creativi e sperimentali trasformandoci da fruitori passivi a creatori attivi.

Conoscere ed utilizzare alcuni software quali lo slide show (Keynote di Apple, Power Point di Microsoft, iCartoon...), semplici software per il montaggio video (iMovie di Apple), saper usare il mouse per disegnare, saper importare un suono, registrare una voce, inserire un brano musicale saranno parte integrante della nostra esperienza creativa.

4. Proposte di Attività

Un'opera d'arte racconta una storia; saperla leggere è un esercizio divertente e stimolante se premettiamo a ciascuno di giungere al proprio racconto.

La scelta deve ovviamente tener conto di una semplicità di riproduzione a computer. Di fronte ad esse possiamo partire chiedendo ai bambini : "Cosa vedi in questo quadro? Cosa sta succedendo?..."

La libertà della risposta li porterà ad una lettura creativa e personale liberandoli da una lettura più critica ed interpretativa sull'intento dell'autore.

In seguito il bambino riprodurrà con il mouse, sulla slide o sul fotogramma l'opera d'arte o parte di essa. La parte più divertente sarà rappresentata da un'elemento "dissacrante": la scomposizione della stessa. Via via gli elementi si divideranno per poi incontrarsi e fondersi creando nuove e diverse situazioni narrative.

L'opera originale passerà in secondo piano, la trama pertanto si modifica di slide in slide, di fotogramma in fotogramma per lasciare il posto a nuove situazioni visive. Per la prima parte si richiederà un semplice storyboard che attraverso disegni e schizzi guiderà il bambino nelle sue iniziali intenzioni.

Il movimento dei alcune parti dell'opera d'arte avviene grazie alla scelta del mezzo con cui lavorare. E' vero che potremmo sempre realizzare un quadro ritagliando forme diverse che poi andiamo a spostare sullo sfondo, ma il computer ci permette una grande precisione e velocità dell'azione. Le forme possono anche uscire in parte dallo schermo. Il bambino vive in questa fase un momento di assoluto trasporto emotivo che lo porta a creare, a sperimentare e provare nuove soluzioni.

Ruotando, ingrandendo, sconfinando sul "tavolo di lavoro" potrà essere padrone delle forme ed essere l'artefice del cambiamento. La velocità dell'azione, la possibilità di ritornare facilmente al punto di partenza lo porteranno ad "osare" e a sperimentare movimenti inusuali.

La ricerca armonica tra le forme, il rispetto di alcune associazioni cromatiche, la coerenza nei movimenti assegnati agli oggetti porteranno il nostro piccolo artista su un

terreno di totale sperimentazione. (...) E' in effetti soltanto attraverso il fare e l'agire in prima persona, che è possibile raggiungere un'effettiva comprensione sia delle caratteristiche estetiche di un'opera, che delle particolarità operative dei processi che portano alla realizzazione della stessa. *Bruno Munari*

La crescita personale, artistica, culturale daranno al bambino una maggior consapevolezza, una coscienza attiva delle proprie capacità espressive, una miglior padronanza dei mezzi tecnologici e multimediali in ambito creativo.

5. Cosa fare? indicazioni

Il pensiero pensa e l'immaginazione vede (Bruno Munari)

- Guardare, osservare, toccare: fase esplorativa nel mondo dell'arte contemporanea – libri, riviste, cartoline
- Usare "tecnologie semplici", mani, carta colori, matite, pennelli..., per realizzare "copie" d'autore
- Utilizzare semplici storyboard per progettare il percorso creativo iniziale
- Usare il mouse come una matita disegnando forme, righe e tracciando segni
- Colorare lo sfondo
- Trasferire disegnando a mano libera l'opera d'arte sulla slide/fotogramma
- Giocare con una forma trascinandola in punti diversi.
- Giocare con una forma modificandone la dimensione
- Leggere la nuova situazione e tracciare diversi percorsi
- Realizzare nuove slide/fotogrammi scomponendo l'opera d'arte e percorrendo nuovi fili narrativi
- Dare movimento alle forme
- Dare transizione alle slide/fotogrammi
- Attribuire suoni/rumori/voci alle forme in movimento
- Inserire brani musicali di sottofondo
- Inserire i titoli
- Salvare il file
- Esportarlo in diversi formati
- Collegare il computer a un videoproiettore
- Leggere la nuova opera d'arte nel gruppo
- Raccogliere le presentazioni/ i filmati in un unico CD
- Realizzare DVD interattivi (software iDVD)

6. Riferimenti bibliografici

Munari B. (1945), *I libri Munari*, Mondadori, Milano, 1945

Munari B. (1984), *Rose nell'insalata*, Einaudi, 1984

Munari B., *Arte come mestiere*, Laterza

Coca Frigerio (1978), *I segni*, Quaderni didattici "Giocare con l'arte", Zanichelli

Coca Frigerio (1985), *Disegnare i paesaggi*, Quaderni didattici "Giocare con l'arte", Zanichelli

Munari B. (1978), *Il laboratorio per bambini a Brera*, Quaderni didattici "Giocare con l'arte", Zanichelli

Autori vari (1974), "Titoli diversi", *L'arte per i bambini*, Vallardi

Autori vari (1968), "Joan Mirò", *I maestri del novecento*, Sansoni

Autori vari (1968), "Pablo Picasso", *I maestri del novecento*, Sansoni.