

L'atelier in casa. Esercizi di bellezza a distanza.

Tematica 3.

TRASFORMAZIONI E METAFORE



I bambini sanno giocare con il resto del mondo per ricomporlo in modo proprio e nuovo, sanno dare nomi a stracci che diventano personaggi, riescono a far parlare scarpe, bicchieri e lampadine.”

(La Cecla, 1998)



Vestito da ballerina, Camilla, 5 anni

progetto

L'atelier **Trasformazioni e Metafore** parte dalla domanda *cosa ti fa venire in mente?*

Una domanda, semplice ma che apre a **possibilità** e **quesiti** sulla materia e sugli oggetti.

Solitamente gli oggetti che utilizziamo sono scarti aziendali, materiali connotati da una funzione-non funzione, ma se apriamo la ricerca anche ad oggetti comuni possiamo giocare con la loro **spiazzante impertinenza** e generare metafore figurative.

Le **7 esplorazioni** che compongono questo percorso sono un invito a **trovare la bellezza dove non siamo abituati a cercarla**, suggerendo che questa sensibilità rappresenta un approccio verso il mondo, sono una valorizzazione dello sguardo sui **particolari** e sull'**inatteso**, come il protagonista del racconto *Il naturalista all'opera* di Robert Macfarlane: “era un incorreggibile trovarobe: visitava mercatini rurali e sale d'asta, rovistava nei negozi di ciarpame, nei cassonetti e nelle discariche ma anche nei boschi e negli argini dei fiumi, in cerca dell'inaspettatamente utile o dell'inaspettatamente bello.”



progetto



Ti consigliamo di utilizzare alcuni strumenti, se non li hai tutti non importa, l'unico strumento fondamentale è la tua curiosità!
Smartphone o tablet, torcia o lampada da tavolo, foglio bianco, taccuino, forbici, matite, cere e penna.



Documenta tutte le tue osservazioni attraverso disegni, schizzi, fotografie, frasi e parole e inviale a:

remidaboterredacqua@gmail.com

IMPORTANTE: non inviare foto in cui appaiano volti di persone per questioni legate alla privacy, il materiale raccolto verrà utilizzato per creare una mostra virtuale on-line.

Strumenti consigliati e condivisione



Che cos'è un punto di vista? Prova a scrivere una definizione.

Insieme ad un adulto scegli un oggetto di uso quotidiano (ad esempio, una scatola, un cavatappi, una bottiglia, uno scolapasta, un fermaglio per la carta) che ti possa sollecitare a osservarlo da più punti di vista: posiziona a terra, sopra a un foglio bianco, il materiale e guardalo dall'alto, ora sdraiati a terra e solleva sulla tua testa il materiale per vederlo da sotto.

Ora immagina di essere un gigante, come lo vedresti? e se fossi invece una piccola formica? Avvicinati moltissimo per osservarne solo un dettaglio, oppure allontanati per vederlo da molto distante. Inventati altri modi di guardarlo, sperimentando nuove posizioni, distanze e inquadrature.

Disegna o fotografa il tuo oggetto visto dalle diverse prospettive.

Infine prendi 3 fogli di formato diverso: una striscia di carta lunga (o alta) e stretta, un pezzo di carta quadrato, uno tondo. Disegna l'oggetto scelto adattandolo al formato del foglio. Come si trasforma?

Fai una foto a tutto.

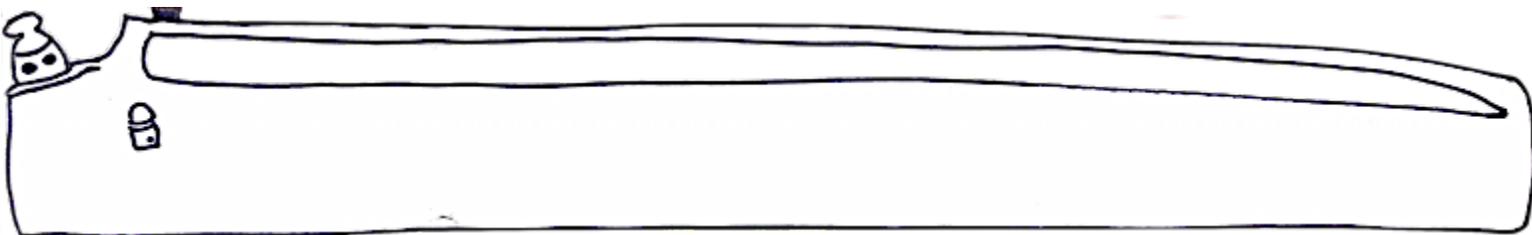
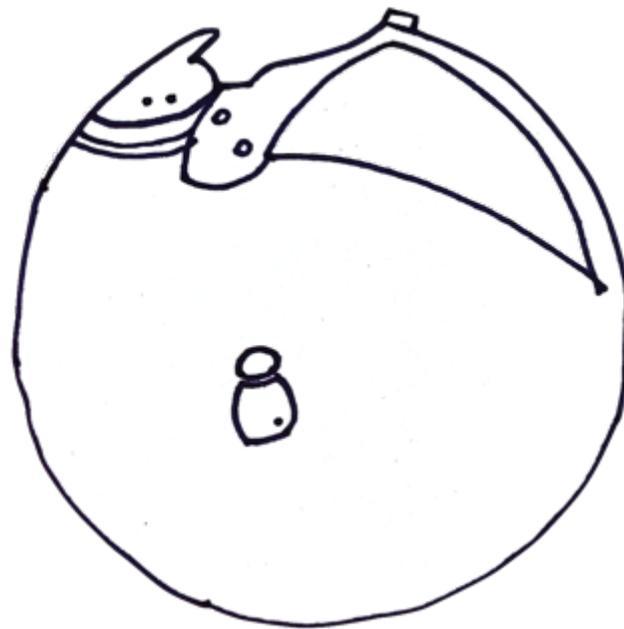
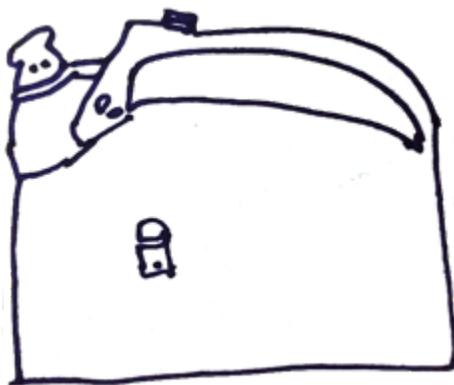
Esplorazione 1





Esplorazione 1





Esplorazione 1



Osserva bene gli angoli di casa tua (esempio: i muri, i rubinetti, le porte, ...) e quello che vedi stando in giardino o in balcone (esempio: le facciate delle case, i comignoli, le nuvole,...) per cercare facce, lettere o forme geometriche nascoste nelle cose.

Quindi scatta una fotografia e crea un catalogo suddiviso per tematica (esempio: il catalogo delle cose rotonde, quello delle facce, o delle lettere dell'alfabeto,...), in modo da creare diverse famiglie.

Puoi anche dare un titolo ad ogni figura che hai trovato, in base alle caratteristiche dell'immagine e soprattutto a quello che ti fa venire in mente (esempio: faccia imbronciata, faccia sorridente, quadrato sottile, cerchio allegro,..).

Per continuare il gioco, puoi stampare le immagini oppure lavorare direttamente sullo smartphone/tablet e completare o trasformare le facce, le lettere e le forme geometriche con dei segni grafici.



Esplorazione 2

Prendi una vecchia rivista, un giornale, un calendario o biglietti di auguri che non utilizzi e ritaglia alcune immagini, dei particolari che ti ispirano per la loro forma, colore o grandezza. Per scegliere puoi partire dalla domanda: “cosa mi fa venire in mente?”

Ora con i ritagli puoi fare diversi giochi, ne suggeriamo due, ma tu inventane di altri!

1. Prendi un solo foglio bianco e posiziona più ritagli insieme fino a creare una figura o un paesaggio. Con gli stessi ritagli quante figure puoi creare? Diverti a sperimentarne almeno 5. Scatta ogni volta una fotografia.

2. Prendi alcuni fogli bianchi (meglio se dello stesso formato) e inizia a posizionare un elemento ritagliato su un foglio e immagina una loro trasformazione attraverso il disegno.

Una volta che avrai trasformato i ritagli in personaggi e ambienti inusuali, puoi usare queste immagini per inventarti delle storie, scrivi il titolo della storia e la trama.



ritagli di rivista



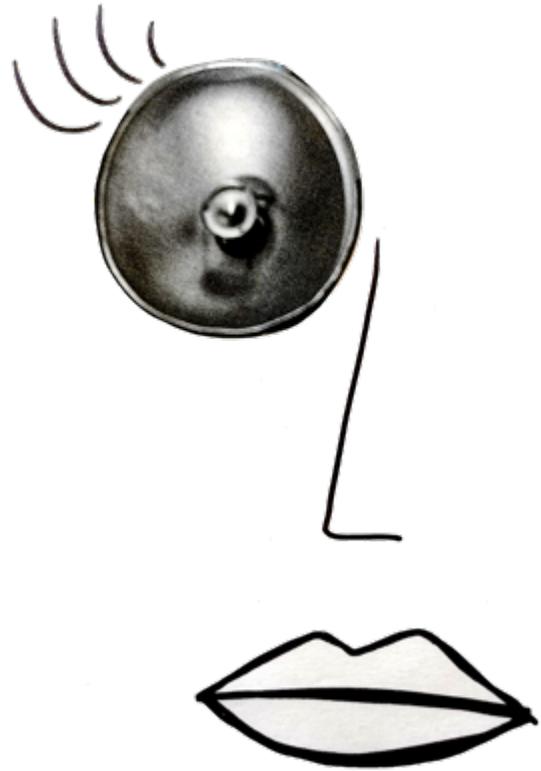
MR PAPER(α)SCRAP

Esplorazione 3





ritaglio di rivista



MRS LAMPADocchio

Prendi l'oggetto utilizzato nella prima esplorazione e scegline di nuovi (minimo altri 5).

Posizionali su un unico foglio bianco, accostandoli o sovrapponendoli (senza incollarli al foglio!) per creare un personaggio o un animale.

Puoi fare diverse prove e combinare i vari oggetti in più modi e creare infinite forme e disposizioni.

Puoi scattare alcune fotografie per documentare le diverse fasi di creazione del personaggio.

Ora prendi una matita e disegna la sagoma degli oggetti sovrapposti. Rimuovi gli oggetti dal foglio e completa il disegno. Descrivi l'identità del personaggio che hai creato: come si chiama? Dove abita? Cosa fa? Cosa mangia? Dove dorme?

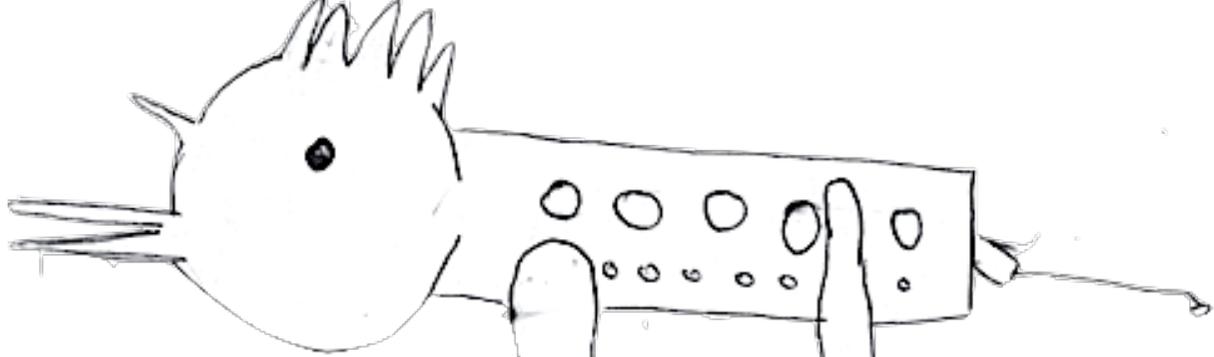
Mentre muovi l'oggetto registra i suoni che produce, riascolta la registrazione e inventa degli indovinelli sonori: potrebbe essere il verso di qualche animale? Di chi?



GAGIRATTO

Esplorazione 4





GAGIRATTO: è un incrocio tra una gallina, una giraffa e un ratto. Ha la cresta e il becco da gallina. Ha una voce squillante ed è un ottimo cantante. Ha delle zampe molto lunghe da giraffa, ma estremamente veloci e saltellanti. Passa la maggior parte del suo tempo in punta di piedi ed è molto silenzioso quando si muove.

Ha una coda sottile da ratto che in fondo è dotata di una calamita per attirare e connettersi ai suoi amici. La coda funziona anche come radar.

Inoltre, il gagiratto ha il corpo buco, ogni buco serve per custodire il cibo che trova in giro, tenendolo così al sicuro per quando gli viene fame.

È prevalentemente erbivoro e adora la cioccolata con le nocciole.

Abita nelle zone di frontiera fra città e campagna, ma è difficile vederlo perché è molto rapido e non ama la compagnia degli umani

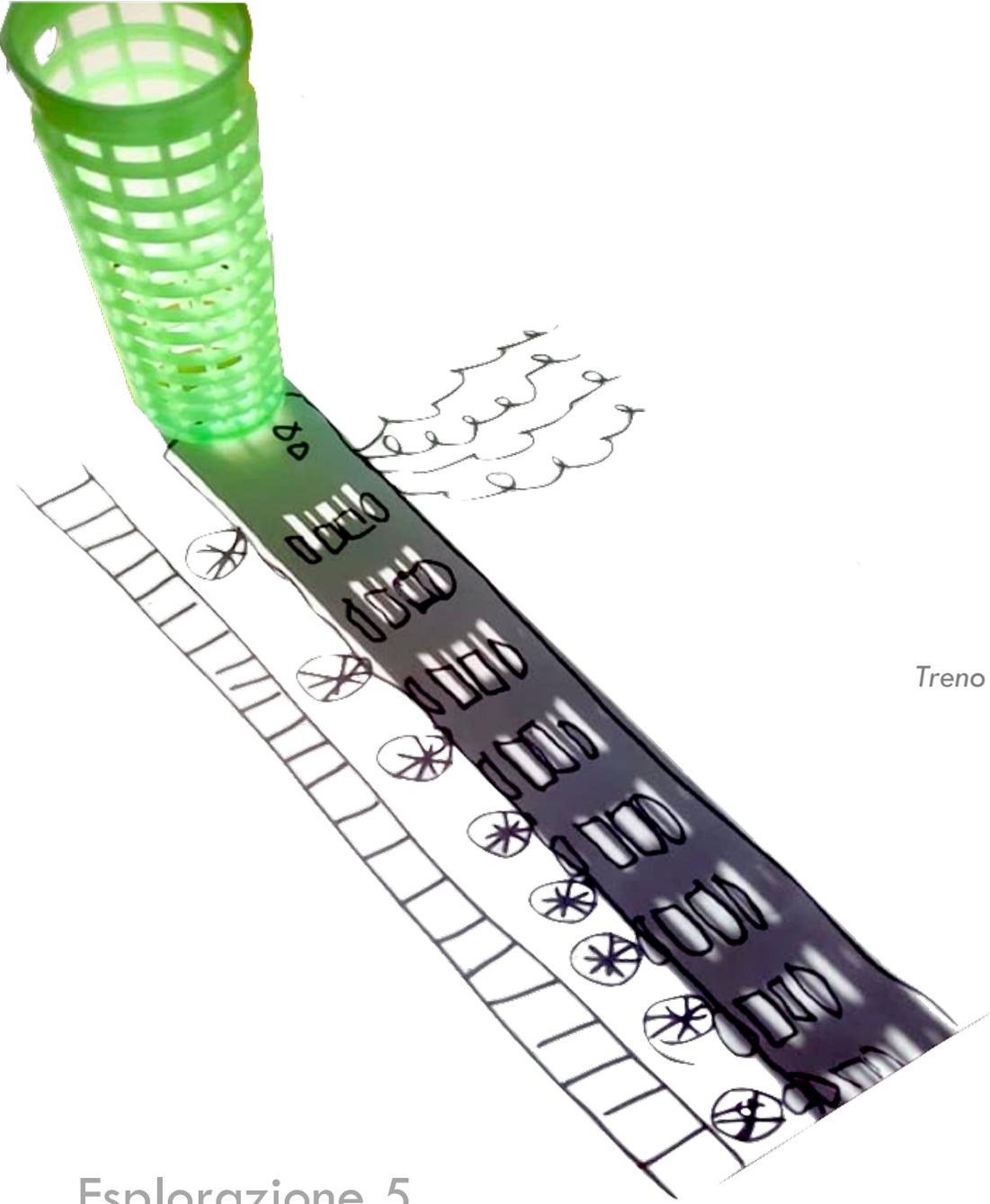
Di giorno corre e saltella in giro per osservare il mondo, è molto curioso e ha un grosso testone dove mettere tutte le immagini e le cose che incontra ogni giorno. Siccome la sua testa però è vuota, le cose volano fuori alla svelta e così ogni giorno ricomincia la sua collezione di esperienze, vivendole come se fosse la prima volta. prima di andare a dormire i gagiratti cantano insieme e fanno dei meravigliosi concerti.

Scegli un oggetto (anche uno di quelli che hai già utilizzato per le esplorazioni precedenti), prendi un foglio di carta bianco, posiziona il tuo oggetto a terra, sopra un foglio bianco, davanti a una finestra dove entra la luce del sole: osserva per almeno 15 minuti, cambia la sua ombra sul foglio? Scatta alcune fotografie per documentare cosa vedi.

Ora posiziona il tuo oggetto davanti a una diversa fonte di luce (esempio: una torcia, una lampada da tavolo,..) e osserva l'ombra del tuo oggetto sul foglio. Muovi la fonte di luce e/o cambia posizione all'oggetto e osserva come si trasforma l'ombra.

Cosa ti fa venire in mente? Cosa può diventare quell'ombra? Disegna la trasformazione sul foglio direttamente sull'ombra oppure scatta una fotografia e prova a lavorare direttamente sullo smartphone/tablet per disegnare cosa immagini possa essere.

Infine prova a giocare con la sagoma del tuo oggetto: posizionalo dietro ad un materiale bianco (esempio: un lenzuolo, una tenda, un foglio di carta grande), crea buio nella stanza e illuminalo con una lampada da tavolo o una torcia. Gioca a fare degli indovinelli: cosa sembra ora il tuo oggetto? Scatta alcune foto o fai un video.



Treno a vapore. Francesco 7 anni

Esplorazione 5



Esplorazione 5

Devi procurarti un punto: puoi disegnarlo con un pennarello, puoi usare una goccia di colore, puoi tracciare il contorno di un piccolo oggetto rotondo su un foglio, oppure usare i pallini di carta che restano nella perforatrice.

Un punto è un dettaglio piccolo, minuscolo, tanto che può diventare il soggetto perfetto per il nostro gioco di oggi.

Ti serviranno 10 foglietti, bianchi o colorati.

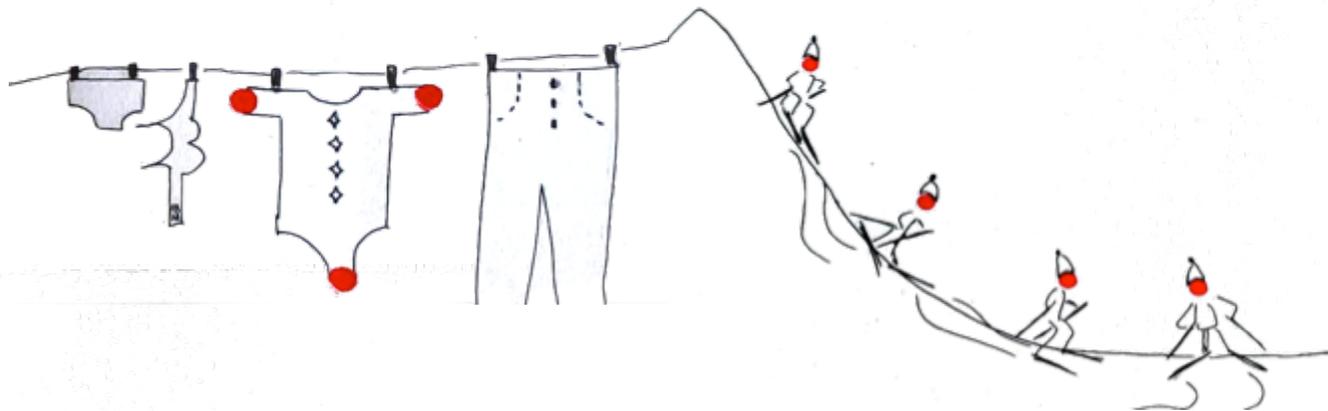
Sul primo foglietto posiziona 1 punto. Quel punto è solo un punto o forse è parte di qualcosa? Immagina a chi può appartenere quel punto. Può forse essere l'occhio di qualche strano animale? Oppure il mondo visto da molto lontano nello spazio?

Prendi una matita e trasforma il tuo punto in ciò che hai immaginato. Sul secondo foglietto posiziona 2 punti. Adesso che sono due li puoi collegare attraverso una linea (dritta, curva, a zig-zag, ...) e aggiungere ulteriori particolari.

Continua sul terzo foglio mettendo 3 punti e disegnando il resto del paesaggio o personaggio.

Vai avanti fino a 10.

Scatta una foto e crea un piccolo libro accostando tra loro i 10 fogli. Non ti dimenticare di fare anche una copertina!



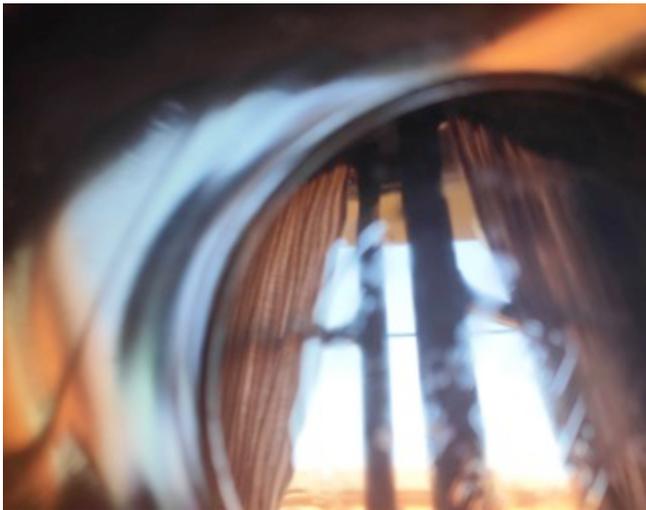
Esplorazione 2

Scegli alcuni materiali che possano fingere da filtro fotografico: materiali trasparenti colorati (ad esempio una bottiglia di plastica), materiali che producono una distorsione (ad esempio una biglia), materiali che abbiano una texture (ad esempio la grattugia), materiali da usare come cornice (ad esempio un tubo di cartone), materiali che riflettano (ad esempio uno specchio).

Prepara i tuoi oggetti in una scatola, chiedi a un adulto di venire con te e di prendere lo smartphone o il tablet e inizia a guardare quello che vedi affacciato alla finestra di camera tua utilizzando tutti i filtri.

Documenta quello che vedi attraverso i filtri scattando delle fotografie.

Scegli 5 fotografie e crea una sequenza che possa raccontare il tuo nuovo modo di vedere il panorama che vedi dalla tua camera.



Esplorazione 7



Esplorazione 7



Di amo ai bambini la possibilità di giocare con gli oggetti e vedremo presto con quanta ricchezza di inventiva libertà autentica capacità di pensiero esplosività interpretative e fecondità di vocabolario i bambini lo sapranno fare.

Ed eccoli lì gli oggetti incredibilmente disponibili un travestimento senza fine, a combinare capriole e sovversioni di significato.

Loris Malaguzzi



Libri e albi illustrati

Agnese Baruzzi, Riciclaudio, Coccole e Caccole

Xavier Deneux, Gioco con un punto, Il castello editore

Antoinette Portis, Non è una scatola, Kalandreaka

Gunilla Bergström, Troppo forte Alfons Aberg, Il Gioco di Leggere

Antje Damn, Was ist das?, Gerstenberg

Massimiliano Tappari, Coffee break, Corraini edizioni

Serge Bloch, 3, 2, 1... disegna! La Margerita edizioni

Zoran Milich, The City ABC Book, Kids Can Press

Alessandro Sanna, Massimiliano Tappari, Miramuri, Terre di Messo Editore

Vincent Bal, *Shadwology*, Lannoo



Testi per adulti

C. Edwards, L. Gandini, G. Forman (a cura di) *100 linguaggi dei bambini. L'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia*, Junior

Monica Guerra (a cura di) *Materie intelligenti. Il ruolo dei materiali non strutturati naturali e artificiali negli apprendimenti di bambine e bambini*, Junior.

Monica Guerra *Le più piccole cose. L'esplorazione come esperienza educativa*, Franco Angeli.



Bibliografia



L'atelier Trasformazioni e metafore parte dalla domanda “cosa ti fa venire in mente?”, una domanda, semplice ma che apre a possibilità e quesiti sulla materia e sugli oggetti.

Perché è importante indagare gli oggetti da diversi punti di vista?

Sir Ken Robinson ci aiuta a capirlo quando ci racconta che “Il pensiero divergente non è la stessa cosa della creatività, **la creatività è un processo che genera idee originali e che hanno un valore, il pensiero divergente è una capacità essenziale per la creatività, è l'abilità di vedere molteplici risposte ad una medesima domanda.**

Ci sono dei modi per misurare tutto questo, ad esempio un test chiede “quanti modi diversi ci sono per usare un fermaglio per la carta? La gente “normale” trova 10 o 15 modi diversi per usarlo, e coloro che utilizzano un pensiero divergente possono trovare addirittura 200 risposte e lo fanno chiedendosi, ad esempio, “può essere che il fermaglio per la carta sia alto 10 cm e sia fatto di schiuma di gomma”, insomma non deve essere per forza un fermaglio come lo intendiamo abitualmente. Questo test è stato fatto a 1500 persone ed è riportato in un libro che si intitola Breakpoint and Beyond di George Land: le persone sottoposte al test erano bambini della scuola dell'infanzia e la percentuale di persone che hanno superato il test era del 98% . Poichè era uno studio a lungo termine, ogni 5 anni le stesse persone sono state risottoposte al test e più cresceva l'età più diminuiva la percentuale di risposte. Questo studio dimostra che tutti abbiamo questa capacità innata e che nella maggior parte dei casi si deteriora. Cosa è successo in questi 10 anni? I bambini hanno frequentato la scuola dove gli viene detto che c'è 1 risposta sola.”



Contatti:

Sito: www.remidabologna.it

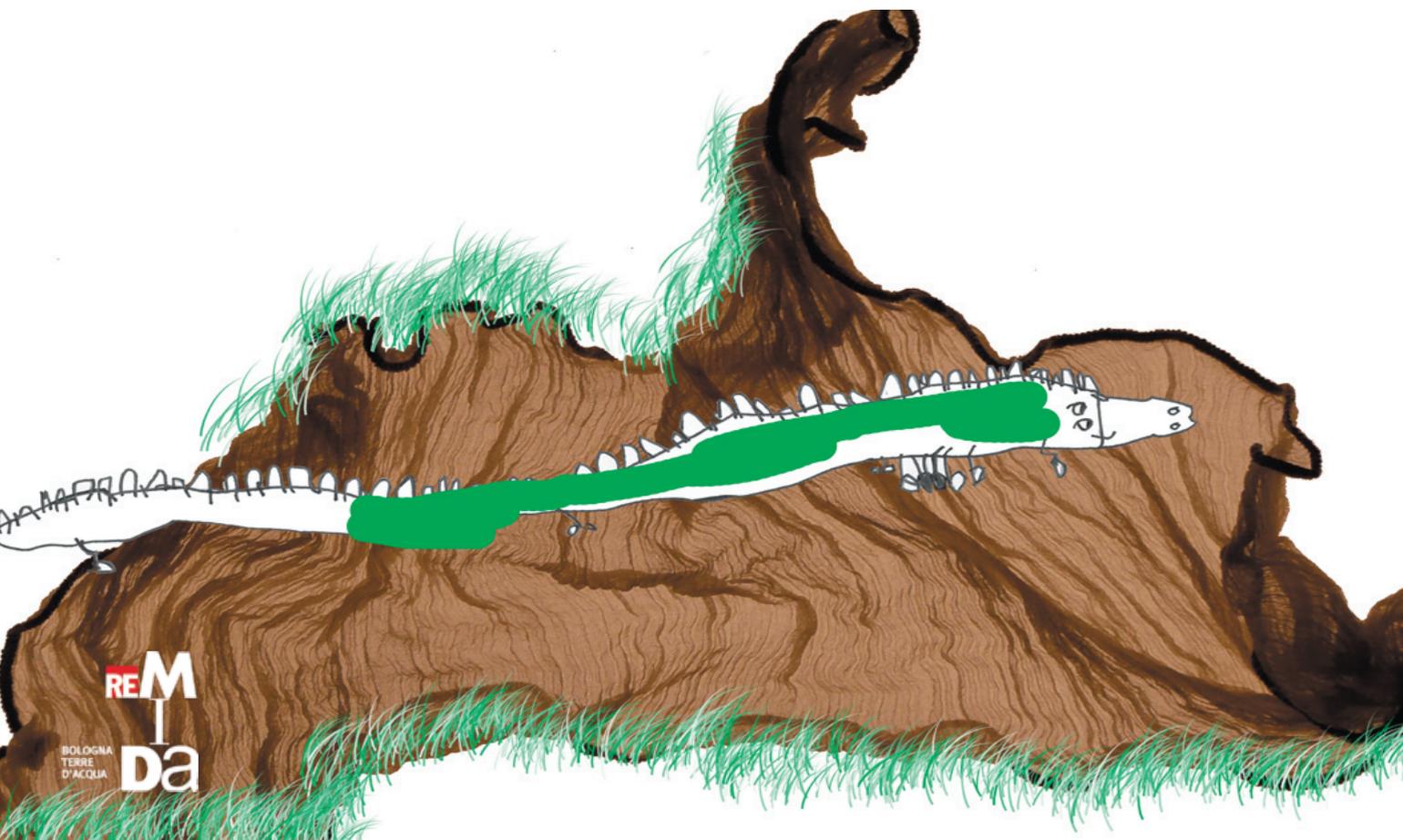
Facebook: www.facebook.com/remidabologna

Instagram: www.instagram.com/remida_bologna/

email: info@remidabologna.it

Telefono: (+39) 392.2019710

Sede: Via Turati n° 13, 40012 Calderara di Reno (BO)



RE M
I
da
BOLOGNA
TERRE
D'ACQUA