

attribuiamo al materiale un nuovo significato, vediamo “oltre l'apparenza”

ASSOCIAZIONI CREATIVE

Un continuo gioco di astrazione superando la visione stereotipata legata a una specifica forma, funzione od uso.



LA BANCA DELLE IMMAGINI

Può essere utile crearsi una banca digitale di immagini sugli alberi reali o artistici, da poter poi videoproiettare in classe.

- Ma anche giochi di:
- ritaglio strappo collage di immagini
- immagini da assemblare, comporre o scomporre
- usare il fotocopiatore per creare immagini nuove (es. prendo lo sfondo del mare, appoggio sopra l'immagine di un castello, fotocopio, creo un paesaggio immaginario)

IDEE DAI MAESTRI

- Far cogliere la differenza tra immagini reali, dipinti e sculture , ma anche nei fumetti o nelle illustrazioni dei libri per l'infanzia
- Proporre diversi modi di rappresentazione dell'albero da parte di artisti diversi
- proporre diverse opere pittoriche realizzate in epoche storiche diverse

CREARE LO STUPORE

(le opere di Magritte)

Materiale occorrente:

immagini dei quadri più rappresentativi dell'opera di Magritte
ideale l'uso della videoproiezione

I MECCANISMI DI MAGRITTE

- **GIOCARE SU RAPPORTI IMPROBABILI DI DIMENSIONE (es. la mela grande quanto la stanza)**
- **CAMBIO DI MATERIA (es. la corteccia fatta di mattoni)**
- **UNA COSA DENTRO SE STESSA (il quadro del paesaggio dentro il paesaggio stesso)**
- **TRASFORMARE LA FUNZIONE DELLE COSE (i piedi diventano due scarponi)**
- **ASSEMBLARE ELEMENTI DIVERSI (la donna con il busto e la testa di pesce)**
- **ACCOSTARE OGGETTI ESTRANEI CHE NON HANNO NULLA A CHE FARE GLI UNI CON GLI ALTRI (l'ombrello con un bicchiere al posto del puntale...)**
- **ACCOSTARE L'IMMAGINE A UNA COPIA DI SE STESSA MA VISTA DA UNA PROSPETTIVA IMPROBABILE (l'uomo che si guarda allo specchio e si vede di spalle)**
- **COLLOCARE OGGETTI IN LUOGHI IMPREVISTI (dal caminetto esce una locomotiva)**