

Cimentarsi con l'ArCiMb0lDo

Software Libero - Didattica - Scuola Primaria
© 2005 Francesca Campora
fcampora@linux.it

Obiettivi specifici di informatica

1. Adoperare le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione: grafico/iconico e modellistico tridimensionale

Obiettivi specifici di arte ed immagine

- Elementi di base della comunicazione iconica (rapporti tra immagini, gesti e movimenti, proporzioni, forme, colori simbolici, espressione del viso, contesti)
 - Funzione del museo: i generi artistici colti lungo un percorso culturale (ritratto, narrazione, paesaggio, natura morta, impegno politico e civile)
1. Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine.
 2. Utilizzare tecniche artistiche tridimensionali e bidimensionali su supporti di vario tipo
 3. Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo che emotivo
 4. Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali

In questo laboratorio è possibile osservare come un piccolo software, visto di solito per l'utilizzo con bambini piccoli (quali quelli di prima e seconda classe) si possa trasformare nelle mani di quelli più grandi in uno strumento potente per riprodurre e reinventare alcuni quadri dell'[Arcimboldo](#).

L'utilizzo infatti degli stampini di TuxPaint, non casuale, ma studiato, per comporre i volti, riesce addirittura a far apparire alcune immagini bidimensionali.

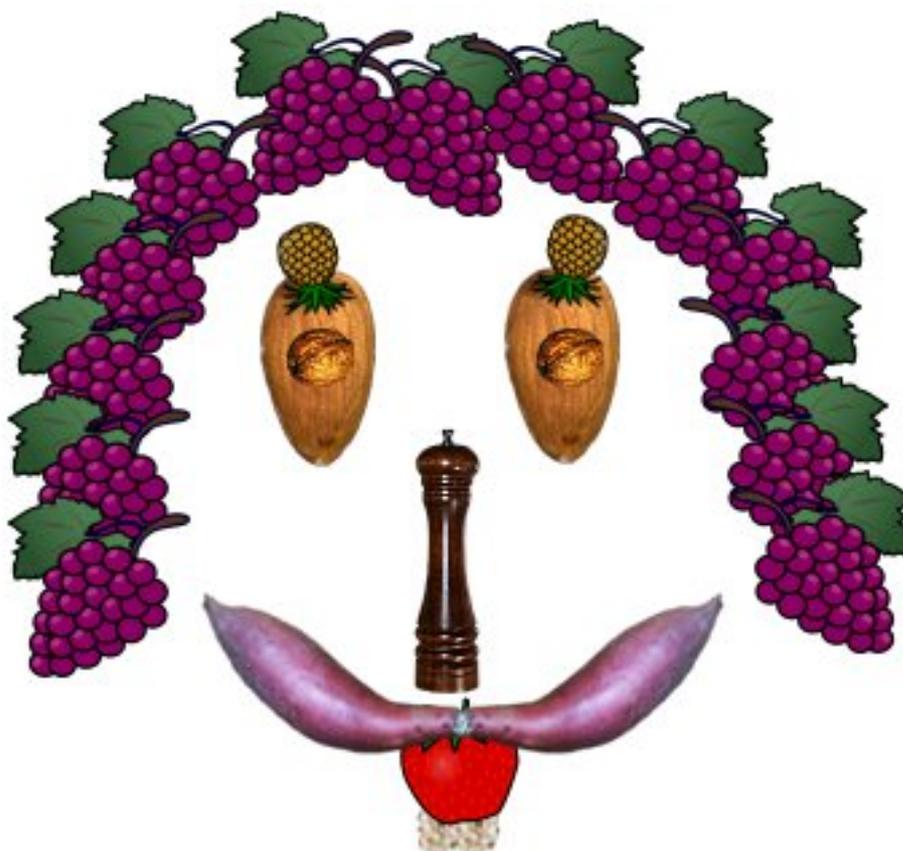
I quadri vengono dapprima studiati e raccontati per capire quale tecnica bisognerà utilizzare per una loro riproduzione. La tecnica che ne è venuta fuori è quella della sovrapposizione degli stampini.

Questo è uno dei primi tentativi di riproduzione:

La Primavera 1573

Si può notare come la prima rappresentazione fatta proprio cercando di copiare un quadro dell'Arcimboldo non abbia le stesse caratteristiche di quelle "libere" ovvero fatte dai bambini in base sia allo stile dell'artista, ma senza copiare da un preciso quadro (vedi immagini che

seguono). La Primavera infatti qui risulta un po' piatta rispetto alle immagini che ne seguono alle quali si è arrivati dopo un po' studiando su come si poteva fare.





Quest'ultima immagine è già ottima, è studiata sul quadro per carpirne la tecnica ed è il frutto di numerosi tentativi di scelta sia dei pezzi (stampini) da utilizzare, sia di come poterli sovrapporre per rendere alcuni effetti come quello degli occhi o delle gote.

