

PROPOSTA DE ATIVIDADE LÚDICA

TÍTULO:

Criaturas

APRESENTAÇÃO:

Nós, do Núcleo de Estudos Marcello Grassmann, inspirados nos monstros criados pelo artista de, preparamos esta proposta de atividade com o intuito de explorar as várias possibilidades dentro do termo “criaturas”, propondo uma visão do mundo que traga renovação do olhar para as coisas cotidianas em toda sua potencialidade e suas particularidades, elevar um olhar criativo, sair de um lugar comum para o lugar da fantasia.

OBJETIVO:

Instigar o **olhar criativo** para objetos comuns e trazer um olhar descondicionado, não estigmatizado, que possa dar vazão à fantasia e à imaginação.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Propor uma análise de objetos em seu lugar comum como mero utensílio, repensando suas utilidades, papel esse da arte ao olhar novamente para as coisas, dando novos significados, tanto no olhar para o mundo quanto para os próprios objetos.

Fazendo uso da própria imaginação é possível encontrar novas possibilidades para objetos descartados, objetos dados como finitos que tiveram sua utilidade e hoje são vistos como um problema para o meio ambiente. A proposta é encontrar um novo lugar para esses objetos através de atividades que proponham sua reconstrução, sendo então capazes de refletir a imaginação de quem cria a partir do que não importa mais, algo que importe novamente, ou seja, seus sentimentos.

PALAVRAS-CHAVES:

Criatividade / Imaginação / Fantasia / Monstros / Lúdico / Reciclagem / Meio Ambiente / Ready Made

METODOLOGIA:

1º Momento

Usar como referência as imagens do trabalho de Marcello Grassmann onde um bicho do mar se torna um capacete por exemplo, fazendo uma leitura dessas obras e de quais características desses seres, que foram absorvidas e ganharam um novo significado dentro do personagem criado por ele.

Trazer outras imagens, de outros artistas, como por exemplo a obra “Cabeça de Touro” de Pablo Picasso, criada em Paris em 1942, onde o artista espanhol dá um novo significado a um guidão e um selim de uma bicicleta. Trazer também os seres de Jeronimos Bosch, onde um ovo se torna corpo de um ser. Como exemplos, também, trazer a idéia do ready-made de Marcel Duchamp, onde um objeto cotidiano é colocado em posição de arte. A obra “A Fonte”, mostra como um mictório, que não é modificado em nada de sua natureza primeira, mas simplesmente renomeado e colocado em posição de objeto artístico ganha novo significado.

2º Momento

Trazer objetos descartados e acumulados para a atividade (é importante que todos participem trazendo seus objetos em desuso) e olhar para esses objetos ainda com suas propriedades primeiras. Após esse olhar cuidadoso observando suas características, discutir como essas mesmas características podem trazer um olhar renovado. Por exemplo, dois copos plásticos, em que sua função primária era conter um líquido, esses mesmos copos podem conter também sua sede de imaginação e serem convertidos em dois olhos de um ser que sacie sua sede de enxergar.

3º Momento

Criar sua criatura

Em grupo ou individualmente, deixar os participantes experimentarem seus objetos e construir suas criaturas utilizando, além dos objetos trazidos:

- fitas adesivas
- cola quente
- elástico
- clipes
- tintas
- pincéis
- canetas coloridas
- etc.

Apresentação dos seres

Cada um apresentará sua criatura

- qual o nome da criatura?
- de onde veio a criatura?
- do que a criatura se alimenta?
- quais as habilidades da criatura?
- a criatura tem amigos?
- etc.



FECHAMENTO

Durante o fechamento é importante exaltar as consequências ambientais do que nos serve durante um período e que essa mesma potência do servir pode ser uma potência devastadora de acúmulo do não saber o que fazer e de como é possível encontrar soluções para nossos problemas ambientais. usando a criatividade, a imaginação com um olhar renovado.

Proposta de Atividade Lúdica desenvolvida por Marili Serafini_Educativo Núcleo de Estudos Marcello Grassmann.

São Paulo, 13 de agosto de 2019

Marili Serafini
Educativo
Núcleo de Estudos Marcello Grassmann

Zizi Baptista
Presidente
Núcleo de Estudos Marcello Grassmann