2. LA COMPOSIZIONE

Esiste una sola occasione per poter dare una buona "prima impressione".
Proverbio americano.

2.1 PARTE PRIMA: I FORMATI DELLA COMPOSIZIONE

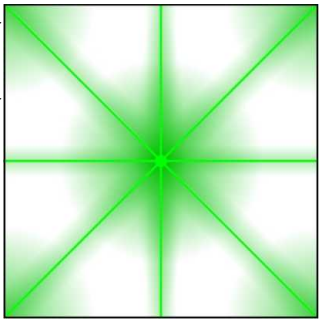
2.1.A. CAMPO VISIVO E STRUTTURA DEL CAMPO VISIVO

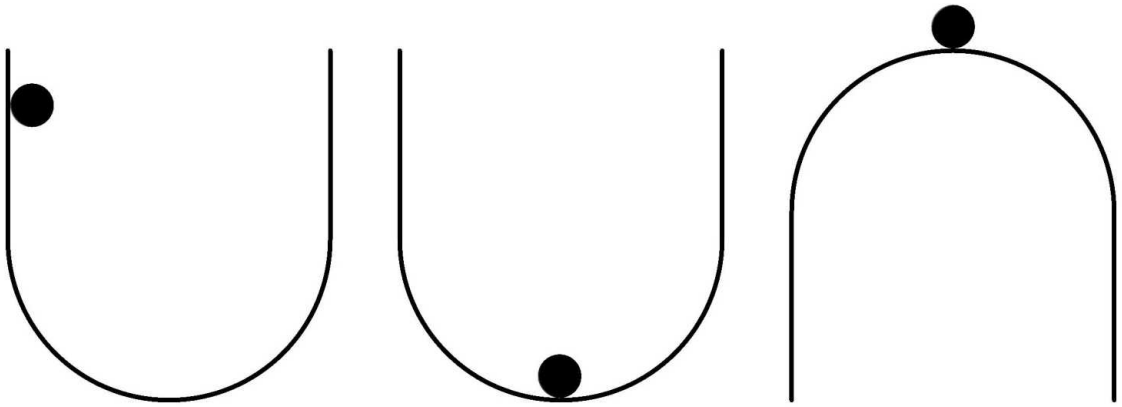
La **composizione** si occupa di studiare la disposizione degli elementi in una rappresentazione grafica, di come questi vengono messi organicamente assieme, della forma e delle qualità di ciascuno di essi in funzione del loro reciproco rapporto e del loro equilibrio. Dunque nella composizione non si valuta né il contenuto, né il messaggio né lo stile di un'opera, ma soltanto il modo in cui vengono dislocate e orientate le sue parti.

In quest'ambito si utilizzano, come vedremo, quasi sempre termini presi a prestito da altre discipline: come il concetto di ***campo***, le ***forze***, il ***peso*** e il ***ritmo***.

L'elemento fondamentale su cui si elabora tutto lo studio della composizione è la superficie della rappresentazione: la tela del pittore o il foglio del disegnatore, ecc; nella composizione quest'area viene definita come un **campo visivo**, termine mutuato dal concetto fisico di campo vettoriale, per indicare che non si è interessati al supporto su cui si opera, ma alle forze che si possono generare all'interno del perimetro considerato. Vediamo dunque di chiarire che tipo di forze entrano in gioco in un campo visivo.

Le prime forze che prendiamo in considerazione sono le ***forze strutturali***, ovvero quell'insieme di linee e punti fondamentali che definiscono la **struttura del campo visivo**. Ogni campo possiede un suo ***centro***, che di solito coincide con il centro geometrico della sua forma; questo centro è il nostro primo punto di riferimento. Il secondo punto di riferimento è dato dalle quattro linee, ***le due mediane e le due diagonali***, che attraversano il centro. Il terzo punto è costituito dagli ***angoli*** della forma. L'importanza della struttura del campo consiste nel fatto che questi elementi, considerando anche le loro prossimità, costituiscono la struttura del campo di ogni rappresentazione, formando dei luoghi privilegiati per la nostra attenzione. Per motivi legati ai nostri schemi mentali di ordine e simmetria infatti, la struttura del campo, specialmente nelle forme più semplici, esercita un'azione psicologica prevedibile sulla nostra mente: ciò che accade praticamente è che i suoi luoghi appaiono in grado di attirare gli elementi e in alcuni casi di imprimergli delle direzioni di movimento. La sua conoscenza quindi ci aiuta ad

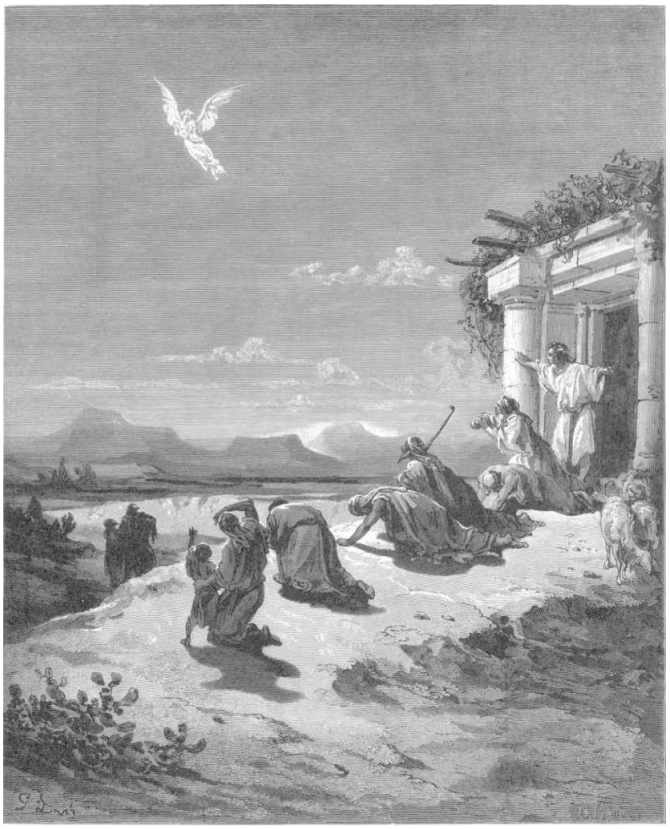




Da sinistra a destra: una posizione dinamica, in cui l'oggetto non rimane fermo nella sua posizione; una di equilibrio stabile in cui anche a seguito di piccoli spostamenti l'oggetto ritorna alla sua posizione iniziale; infine una di equilibrio instabile, in cui l'oggetto, a seguito di un piccolo spostamento, perde la sua posizione iniziale.

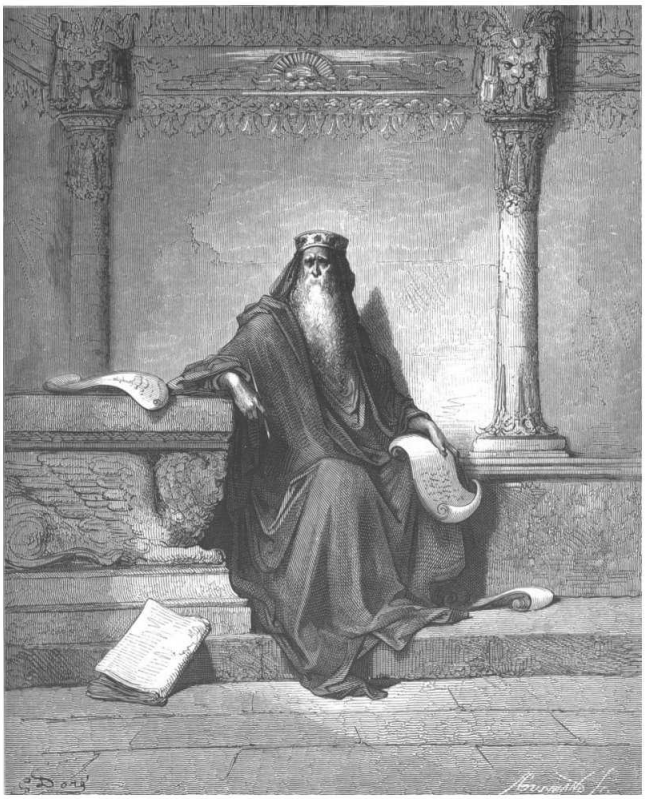
ordinare una scena in modo equilibrato, con facilità e coerenza, evitandoci di procedere per tentativi nella dislocazione degli elementi.
Le figure poste su queste zone privilegiate appariranno dunque, a seconda dalla loro collocazione, in ***posizione dinamica***, cioè in ***movimento***, oppure in condizione di ***equilibrio stabile***, di quiete; stato di quiete non significa comunque assenza di forze, ma equilibrio tra azione e reazione, come in una corda tesa.
Le figure poste al di fuori della struttura del campo vengono invece percepite come instabili, con una tensione verso il punto di attrazione più vicino che si somma al loro movimento naturale; esiste anche un terzo tipo di luoghi, punti che sono esterni alla struttura del campo, ma in cui due o più forze si equivalgono, e dove quindi le figure collocate risultano in un ***equilibrio precario***: questa situazione di incertezza, di assenza di forze prevalenti verso cui tende l'elemento, crea una condizione di instabilità nella composizione piuttosto difficile da controllare. Generalmente, se non per motivi particolari, si tende ad evitare questo tipo di ambiguità. Naturalmente, per imprimere il movimento o la quiete ad una figura, dovremo prima di tutto assegnarle una posa corretta, ma la sua collocazione rispetto ai luoghi del campo incide in modo decisivo sull'effetto finale: ad esempio una figura decentrata rivolta verso il centro della struttura dà un'impressione di avvicinamento, mentre se gli gira le spalle trasmette un senso di allontanamento o fuga. Bisogna ricordare che quando abbiamo a che fare con forme astratte, la struttura del campo diventa spesso uno dei pochi mezzi a disposizione per imprimere le dinamiche.
Non tutti gli elementi della struttura del campo possiedono la stessa intensità: il **centro** risulta solitamente l'elemento più intenso e più esteso, che possiede un forte valore di stabilità all'interno della sua zona di influenza, anche se di solito non possiede forza magnetica sugli elementi vicini, cioè non attrae le figure poste al suo intorno; vicino agli angoli invece le forze risultano di solito le meno significative.
Un'altra importante forza attrattiva si trova concentrata lungo le **mediane**, che conferiscono un assetto statico alle figure collocate nella loro prossimità, cioè un senso di immobilità e fermezza. La ***mediana verticale*** costituisce in tutti i formati l'asse di simmetria del campo visivo, e il principale senso di centratura degli elementi; un soggetto posto lungo quest'asse risulta comunque centrale, a prescindere dal fatto che sia posto in alto o in basso, fattore che può dipendere dalla sua natura: ad esempio gli occhi di una persona o un serpente disposti lungo quest'asse difficilmente si troveranno nel suo punto mediano, ma saranno dislocati in alto o in basso, risultando comunque centrali nella raffigurazione.
La ***mediana orizzontale*** invece divide il campo visivo in due parti che percettivamente svolgono ruoli

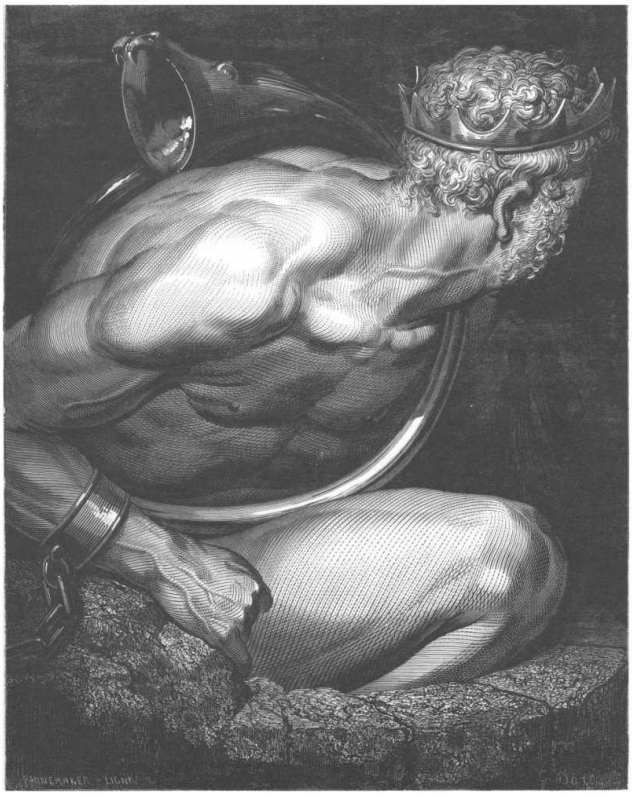
Due esempi di Gustav Doré (1832-1883); "Eliodoro scacciato dal tempio": le diagonali nella maggior parte dei casi sono destinate a sottolineare il senso di movimento delle figure.



"L'Arcangelo Raffaele lascia la famiglia di Tobia": l'Arcangelo, fuori dagli schemi della struttura del campo, è palesemente sospeso in un punto di equilibrio precario, dove le forze di angolo, di diagonale e di mediana verticale si equivalgono.

molto diversi: su di essa facciamo agire, anche se inconsciamente, la forza di gravità, perché per convenzione ormai acquisita queste due parti costituiscono per noi sempre un alto e un basso, una terra e un cielo, anche quando il campo visivo si trova in piano, ad esempio appoggiato sul tavolo. Quindi le figure nella parte inferiore acquistano tendenzialmente stabilità, peso, densità, viltà; quelle nella parte superiore leggerezza, fragilità, nobiltà, spiritualità.
Se le due mediane costituiscono degli elementi di stabilità, le due **diagonali** al contrario rappresentano le direzioni del movimento, conferendo un assetto dinamico alle figure che si trovano ad orbitare nelle loro prossimità: probabilmente questo avviene per una concordanza con il mondo reale, dove gli oggetti immobili a cui siamo abituati solitamente si trovano in piano, o verticali come le piante, e l'esperienza ci suggerisce che quando si trovano in posizione obliqua siano meno stabili. È possibile immaginare che, se vivessimo sott'acqua come i pesci, dove la forza di gravità viene contrastata maggiormente dalla spinta di Archimede, gli elementi del campo visivo ci trasmetterebbero tensioni differenti: l'ambiente subacqueo è sostanzialmente un mondo sospeso. Esiste un ulteriore, importante valore che caratterizza queste due linee: dato che nella nostra cultura leggiamo da sinistra verso destra, e dall'alto in basso, al contrario di molte altre come quella orientale e quella araba, noi percepiamo anche un preciso ***verso*** di queste due diagonali, che procede da sinistra a destra, con un percorso che si sposta per l'una verso il basso, e per l'altra verso l'alto. Benché di minore forza, percepiamo anche una ***direzione*** predominante, che procede dall'alto verso il basso, e una partenza, in alto a sinistra non angolata. Queste direzioni di lettura del quadro forniscono contemporaneamente delle impressioni emotive: ascendente verso la spiritualità e la felicità, discendente verso gli inferi e la sconfitta, in un assetto dinamico quando le forme si collocano sulle diagonali oppure in un assetto statico quando sono collocate sulle mediane verticali od orizzontali.





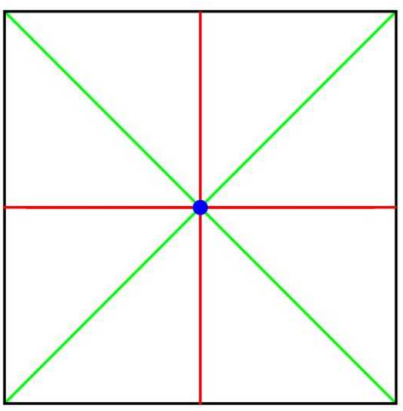
Ancora due esempi di Gustav Doré. A sinistra "Re Salomone": chi meglio di lui poteva rappresentare la posizione centrale, simbolo di stabilità ed equilibrio? A destra: uno dei giganti del canto XXXI° dell'Inferno. Come si può rappresentare il senso della grandezza di un gigante in un quadro? In questa geniale soluzione, Doré disegna una figura che nello spazio del campo visivo ci sta a malapena rannicchiata, come costretta entro una scatola troppo piccola, con la faccia schiacciata contro l'angolo. Un uso insolito dello spazio d'angolo, che rimane comunque sempre un luogo confinato della rappresentazione.

2.1.B. I FORMATI QUADRANGOLARI DEL CAMPO VISIVO

Le forze strutturali, che come abbiamo visto costituiscono la struttura del campo, si modificano profondamente al cambiare del formato che il campo stesso possiede: le tensioni che si creano in un cerchio sono in genere molto diverse da quelle che si trovano in una lunga striscia rettangolare; ben raramente incontreremo un ritratto realizzato su di un formato orizzontale (cioè su un supporto con la base più lunga dell'altezza): e non si tratta solo di una convenzione dettata dalla tradizione, ma di un uso mirato delle tensioni proprie della forma del campo visivo; i termini inglesi *portrait* (ritratto) e *landscape* (paesaggio), usati per indicare la disposizione verticale e orizzontale del foglio, mostrano quanto sia radicato il loro diverso impiego. Avremo modo di notare come alcune tensioni che percepiamo nelle strutture siano legate alla nostra formazione culturale, e come quindi possano perdere significato all'interno di culture differenti. Noi ci occuperemo dei formati più comuni di un campo visivo: i principali formati semplici - il quadrato, il rettangolo, il cerchio, l'ellisse e il semicerchio - e le loro combinazioni, i cosiddetti formati composti; generalmente le opere che consideriamo possiedono un campo visivo che appartiene ad una di queste geometrie. Dobbiamo infine ricordare che in passato le immagini occupavano tutto lo spazio del campo, e anche le immagini nei libri venivano disposte su delle tavole dedicate; oggi invece, con l'arrivo della pubblicità e della stampa moderna, delle riviste e dei giornali, i formati spesso non occupano tutto il campo disponibile, ma lo condividono con altre immagini o con del testo: anche le immagini nei libri corrono tra le pagine, come le figure di questo manuale; di conseguenza i formati si sono trasformati in una sorta di formati interni, come nel fumetto, delimitati da uno sfondo o da un contorno, o a volte anche scontornati. In ogni caso le regole descritte in queste sezioni si possono considerare applicabili anche a questa categoria di formati, considerando ovviamente solo la porzione di campo occupata.

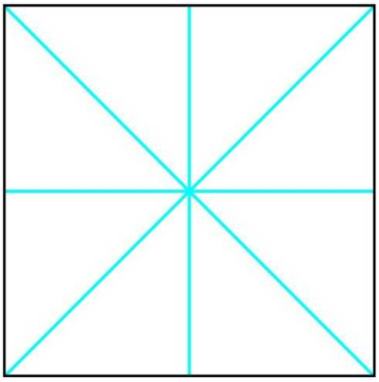
I formati quadrati:

A questo formato appartengono i quadrati perfetti e quelli quasi perfetti. Si tratta di un formato non molto diffuso indicato per una costruzione della scena improntata sul suo centro e sui suoi immediati dintorni. Il



centro infatti assorbe la gran parte dell'energia, ma anche gli ***angoli*** possiedono una loro autonomia gravitazionale, e risultano aperti verso l'esterno, cioè le figure rappresentate in queste zone sembrano poter continuare anche all'esterno del campo.

Per quanto riguarda la **disposizione delle figure** (a destra) questo formato rispecchia le strutture del campo visivo: si incontrano facilmente disegni impostati lungo l'asse centrale verticale come nei ritratti, lungo quello orizzontale come per i paesaggi, lungo le diagonali o decentrati. Ovviamente ognuna di queste scelte risponde a delle diverse esigenze espressive e comunicative, ma in ogni caso la composizione deve fare i conti con la struttura del campo visivo sopra descritta.



I formati rettangolari:

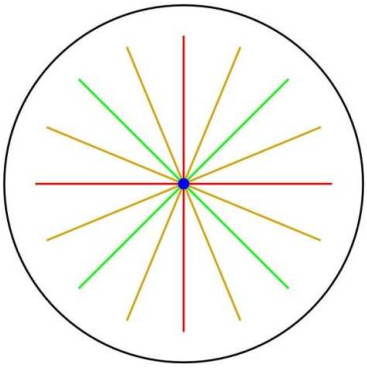
Se si allunga il quadrato verso l'alto, verso la forma del ***rettangolo verticale***, si aumenta progressivamente anche la forza dinamica della struttura. Gli angoli diventano delle zone a sé stanti, mentre le diagonali si verticalizzano, e, dal momento che la struttura del campo viene letta da sinistra a destra, acquistano velocità. Proseguendo ancora nell'allungamento, anche l'asse verticale comincia ad acquisire il carattere di un vettore dinamico, del senso di caduta o discesa oppure di ascesa, mentre quello orizzontale esaspera la differenza del contrasto alto-basso. Il formato 2/3, sempre più diffuso (possiamo comprendere qui tutti i formati A e B della carta e il formato della fotografia-ritratto), si può considerare già abbastanza allungato da possedere una dinamica interna sull'asse verticale, anche se non accentuata. Nei formati estremamente allungati infine il senso di contrasto alto-basso, la dinamica verticale e la simmetria, determinata dalla mediana verticale, risultano esasperati: si ha l'impressione di osservare un pozzo o il vano di un'ascensore o altre situazioni che richiamino vertigini, cadute, lanci verso l'alto, e, in questa situazione, anche un viso comincia a far risaltare le sue caratteristiche di simmetria; ora anche la zona centrale, pur nella sua importanza, si trasforma in una zona di transito. Gli angoli invece riducono la loro autonomia, trovandosi ad orbitare troppo vicini all'importante campo di attrazione della mediana verticale. Nel ***rettangolo orizzontale***, diversamente, ciò che prevale è l'andamento da sinistra verso destra, con un senso di dominante staticità; inoltre, dato che la nostra vista copre circa un formato di 2/3 orizzontale (simile a quello della foto-

grafia-paesaggio e agli schermi in 4/3), queste proporzioni riempiono meglio la nostra visuale, dando un senso più pieno e riposante alla visione del soggetto. Gli angoli, in questo caso, soprattutto in virtù del senso statico della composizione, acquistano la loro massima importanza, diventando delle vere e proprie zone indipendenti. Allungando in modo esasperato il rettangolo, si ha una disgregazione della scena, che comincia a non poter più essere abbracciata per intero con un solo sguardo; questa frattura è molto più percepibile qui che non nel formato verticale, dove il senso dinamico di solito riesce ad allacciare le parti: probabilmente in questo caso agisce anche l'abitudine del nostro sguardo a scorrere in orizzontale e a dislocare mentalmente le parti visionate. Gli angoli riducono nuovamente il loro peso, ritrovandosi vicini alla mediana orizzontale, mentre questa può cominciare a suscitare percezioni di simmetria. In linea di massima il rettangolo orizzontale si presta prevalentemente per i paesaggi.
Anche in questo caso, per la **disposizione delle figure**, vale quanto detto per i formati quadrati: è possibile incontrare praticamente qualsiasi tipo di distribuzione interna delle figure sui luoghi della struttura del campo visivo.

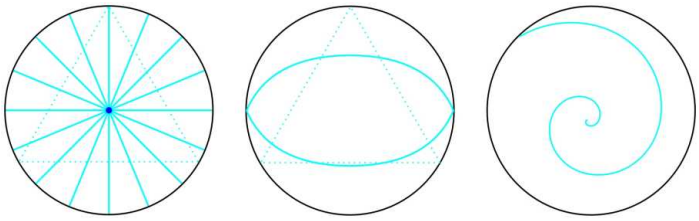
2.1.C. ALTRI FORMATI DEL CAMPO VISIVO

I formati circolari:

I formati circolari, come è facile intuire, sono fortemente centralizzanti, con le ***mediane*** e le ***diagonali*** che mantengono i ruoli già incontrati nei formati quadrangolari, ma che perdono però di efficacia in prossimità della linea di circonferenza, dal momento che il bordo del campo visivo è privo di segmenti rettilinei e di angoli che le precisino. Il ***centro***, molto esteso, costituisce un forte elemento di stabilità, ma non un polo di attrazione. La ***linea di circonferenza***, non avendo punti distinguibili, possiede una debole forza attrattiva, e uno scarso valore per la nostra attenzione: non è raro che qualche figura posta lungo questa zona sfugga completamente ad un primo esame della scena. Il fatto che il centro non sia attrattivo, pur rimanendo l'elemento fondamentale, giustifica il fatto che la struttura non sia concentrica, cioè che in questo caso non abbia rilevanza la distanza delle figure dal centro; quella del cerchio viene difatti definita come una ***struttura raggiata***: una struttura cioè in cui ha valore solo la collocazione delle figure rispetto alle linee dei raggi, con le mediane che risultano i raggi più importanti, seguite in secondo ordine dalle diagonali e quindi ancora a seguire, come ordine di importanza, dalle eventuali ulteriori suddivisioni in raggi.



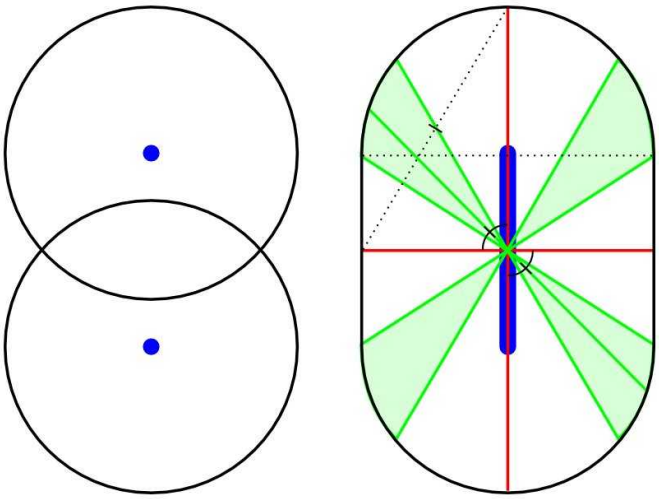
La **disposizione delle figure** può essere anch'essa ***raggiata***, specialmente quando tutta la costruzione del disegno viene basata su una disposizione circolare concentrica, ma altrimenti non di rado è ***lenticolare***, come nell'esempio centrale, con le figure distribuite lungo i due archi, che non sempre sono



simmetrici: un arco può essere più alto dell'altro rispetto al centro, o più curvo; spesso all'interno di queste disposizioni può essere visibile anche una costruzione secondaria delle figure, a triangolo. Infine questo formato può possedere anche una disposizione delle figure del tutto particolare: si tratta di un andamento a ***spirale***, secondo un costrutto in cui i soggetti, partendo dal centro, si allontanano via via da esso (o vi affondano), seguendo contemporaneamente una rotazione destrorsa o sinistrorsa; in questo caso il formato circolare può assumere un'energia dinamica centrifuga o centripeta non indifferente, travolgendo completamente anche i ruoli usuali degli elementi propri della struttura del campo, con il centro che diventa il generatore di tutta l'energia. Molto spesso, nel formato circolare, per non creare un dissidio visivo tra la curvatura esterna della circonferenza e le linee che costituiscono gli oggetti rappresentati, l'angolatura di alcune parti copia l'inclinazione della circonferenza in quel punto.

I formati circolari allungati, o ellissi:

Il ***centro***, contrariamente a quanto avviene per questa forma nella geometria, non si sdoppia in due distinti punti, ma si allunga, lasciando unità nella rappresentazione, ma perdendo forza legante e stabilità. Le ***diagonali*** diventano dei luoghi imprecisati, non potendosi definire un angolo visivamente intuitivo su cui collocarle. L'allungamento del centro inoltre diluisce anche la ***mediana orizzontale***, mentre quella ***verticale***, forse per la mancanza di altri riferimenti importanti, non acquista minimamente vigore.

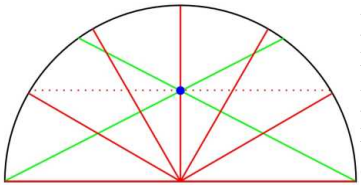


La conseguenza a questa scarsità di struttura è che il formato ellittico, sia verticale che orizzontale, consente la massima libertà nella **disposizione delle figure**, almeno se paragonato agli altri formati semplici di struttura del campo, mentre ovviamente il discorso può cambiare se andiamo a considerare i formati composti. Essendo stirata e affievolita l'energia del suo centro, che intuitivamente sarebbe l'elemento più importante, questo formato diventa senza uno specifico costrutto, e si ha l'impressione che le figure in esso contenute vi si trovino sopra come spalmate, simili a delle boe fluttuanti che rimangono grossomodo ancorate lì dove le ha lasciate il pittore. Come nel formato circolare, si trovano quasi sempre delle parti periferiche che possiedono un andamento concorde all'inclinazione della linea di circonferenza più vicina a loro, per non spezzare troppo il senso d'insieme, e non creare linee d'urto col perimetro. Anche questo formato può presentare un andamento delle figure a spirale.

Giovan Battista Tiepolo: Bozzetto per il trasporto della Santa Casa di Loreto, 1742-45. Esempio di formato ellittico, in cui le figure possono disporsi con una forte libertà compositiva. Nel caso specifico vi è una disposizione a spirale. Anche qui, come spesso accade nei formati curvilinei, l'orientamento di alcuni elementi limitrofi segue la curvatura del perimetro.

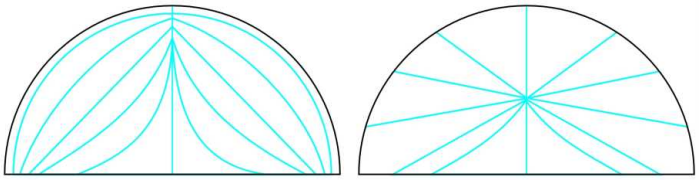
I formati a semicerchio, o lunette:

Il formato a lunetta suggerisce un'impostazione decisamente ***centrale***, ma con le tensioni di mediane e diagonali scambiate: ritroviamo una forte spinta ascensionale lungo la ***mediana verticale***, mentre le ***diagonali***, che pure hanno un certa importanza, non



presentano tensioni dinamiche, ma sembrano piuttosto avere la funzione di legare le figure al campo, come una sorta di cinture di sicurezza; la loro inclinazione è comunque arbitraria, e dipende anche dalla profondità della lunetta. La ***mediana orizzontale*** diventa priva di ogni valore a causa dei fianchi inclinati e curvi della struttura, tanto da essere talvolta difficilmente identificabile; acquista invece un valore particolare la ***base*** della lunetta, spesso interpretata come *linea di terra*: benché rappresenti in ogni caso sempre un luogo periferico della rappresentazione, assieme ai suoi dintorni costituisce un punto di fortissima stabilità, che risulta però privo di ogni forza attrattiva. L'impianto della struttura è decisamente raggiato, ma i raggi da considerare possono essere sia quelli che partono dal centro del cerchio originale, sia quelli del centro della figura, all'incrocio con le diagonali, a seconda dei casi.

La **disposizione delle figure** di questa complicata struttura è sempre raggiata, ma benché il centro si trovi all'incrocio delle mediane, il cuore della rappresentazione viene comunemente posto più in alto o più in basso, o può essere allungato sulla me-

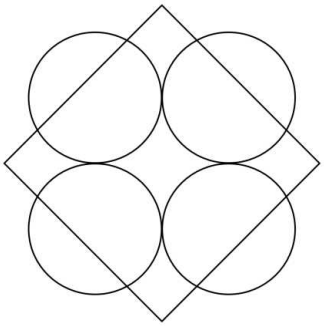


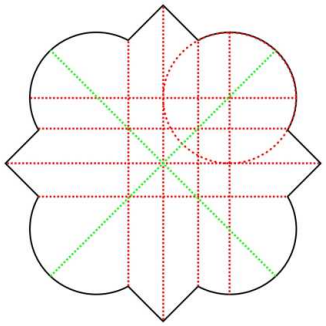
diana verticale; ritroviamo spesso gli elementi più esterni che assecondano la curvatura del semicerchio, mentre, mano a mano che ci si avvicina al centro, si sbilanciano piegandosi sempre più verso il movimento ascensionale centrale. La lettura di questo particolare formato avviene partendo dai dintorni del centro, spostandosi verso il centro e risalendo in verticale lungo la mediana; solo in un secondo tempo si passa ad osservare le parti restanti della figura.

Raffaello Sanzio (1483-1520) "La cacciata di Eliodoro", Musei Vaticani. Nonostante lo sfondamento prospettico, rimane comunque forte la spinta ascensionale lungo la mediana verticale, che sembra addirittura risucchiare alcune figure.

formati composti:

A volte più forme vengono parzialmente sovrapposte e saldate assieme, e viene poi considerato come

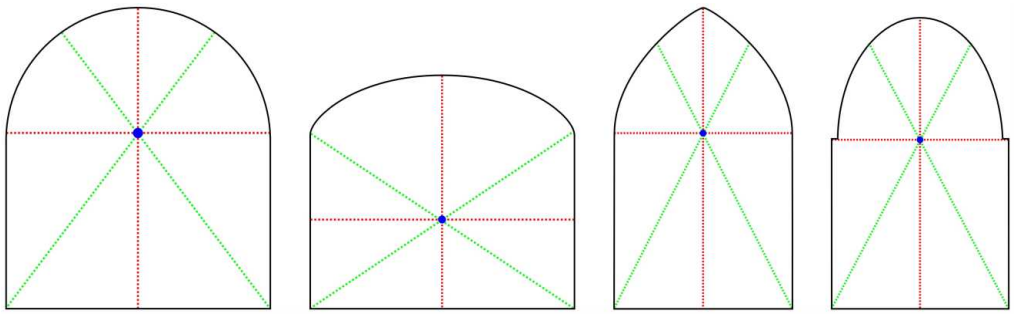




formato di campo l'area risultante; si tratta solitamente di una cornice simmetrica, composta di linee spezzate o mistilinee, che assume sempre anche una funzione decorativa. In questo caso generalmente la struttura del campo si complica, si infittiscono le linee e i punti strutturali, mentre la forza di attrazione, disciolta su un maggior numero di elementi, perde di intensità.

A volte l'opera viene distribuita su due, tre o più campi visivi, poi avvicinati e giustapposti (si parla rispettivamente di ***dittico***, ***trittico*** o ***polittico***). La scena in questo caso può continuare da uno scomparto all'altro, o avere temi attinenti o consecutivi. Spesso in questo caso sia gli spazi di collegamento dei settori, sia la loro disposizione, sia la loro forma complessiva assumono un significato decorativo e compositivo.

Prendiamo in esame la struttura composta del rettangolo sormontato da un arco. Si tratta di una forma piuttosto comune, specialmente nei polittici, e che potremmo definire "a portale". L'arco sovrastante può essere a semicerchio o schiacciato, o, specialmente se è profondo, avere forma ogivale, come nel terzo disegno da sinistra, o ancora presentare uno scuretto di raccordo tra i piedritti (i lati del rettangolo) e la curva sovrastante, come nell'ultimo disegno a destra. Rispetto al semplice rettangolo, questa forma risulta non solo più centralizzante, ma anche più piacevole per il nostro sguardo, dato che appare più raccolta e meno dispersiva proprio nella parte alta, che generalmente risulta la più significativa per l'attenzione. Se l'arco sovrastante viene costruito piuttosto schiacciato, la mediana, le diagonali principali e il centro della figura rimangono quelli propri del rettangolo; viceversa, se l'arco risulta profondo, la mediana e il centro vengono spostati sulla linea superiore del rettangolo, portandosi dietro le diagonali; in questo caso le figure occupano in modo importante anche la parte alta del campo.

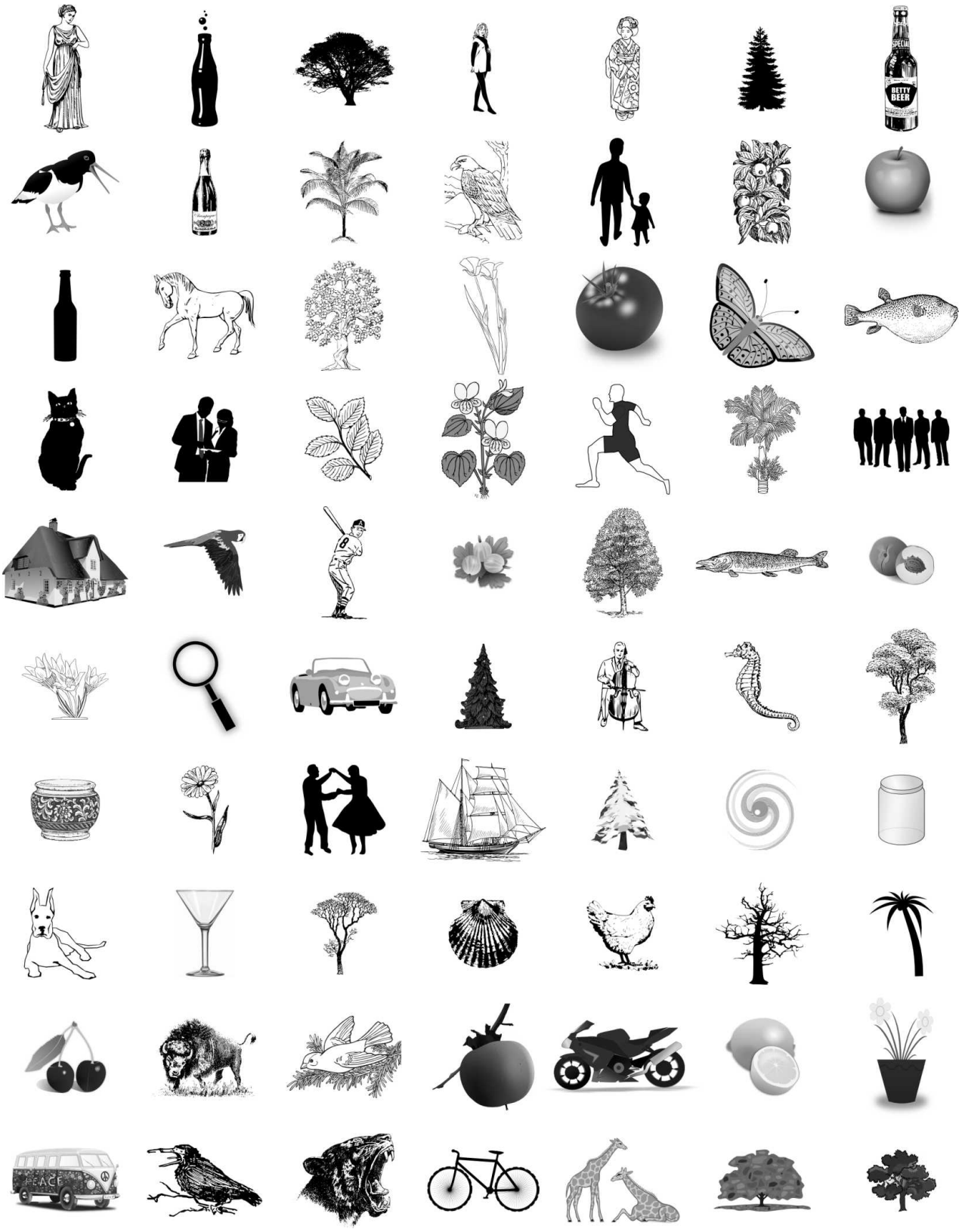


Raffaello Sanzio (1483-1520): a sinistra "Madonna del cardellino", a destra "La bella giardiniera". Si tratta di due rappresentazioni paragonabili perché abbastanza simili, in cui però la struttura del campo è diversa. E' facilmente apprezzabile la piacevolezza del formato "a portale", più raccolto e meno spigoloso nella parte alta. Anche in un formato composto così semplice la geometria del campo comincia comunque ad assumere un valore decorativo.

• ESERCIZIO 2.1.1 FORMATI PRINCIPALI

Ritaglia dal cartoncino bianco, in dimensioni piuttosto grandi, le seguenti forme: un quadrato, un rettangolo, un cerchio, un'ellisse, un triangolo e un semicerchio. Crea in ogni formato una composizione diversa inserendo, secondo la tua fantasia, alcune delle figure contenute nel riquadro sottostante. Poni attenzione però che la composizione sia scelta in modo da valorizzare ed essere in armonia con il formato utilizzato; puoi scegliere di inserire anche solo una parte delle figure, oppure di cambiare la dimensione di qualche particolare, oppure puoi introdurre elementi nuovi nello sfondo. Devi creare un'immagine il cui significato sia esaltato dal formato stesso. La collocazione della scena all'interno del formato è libera: al centro, di lato in alto o in basso, facendo attenzione che tale scelta risponda a delle esigenze espressive.

Le tecniche di esecuzione per i vari formati sono le seguenti: quadrato: matite normali, sfumato; rettangolo: matite colorate, tratteggio; cerchio: pennarelli, linee parallele; ellisse: pastelli, sfumato; triangolo: pastelli, feathering; semicerchio: pastelli ad olio.



• ESERCIZIO 2.1.2 UTILIZZO DEI FORMATI

Su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm riporta, ingrandendone le dimensioni, i formati mostrati qui sotto, e traccia al loro interno le linee strutturali delle mediane e delle diagonali, tracciandole con segno chiaro. Dopo aver letto le storie riportate qui di seguito, individua degli elementi utili per rappresentare una scena a tua scelta, e ripetili componendoli diversamente all'interno di ogni differente formato, adattandone le dimensioni e l'inquadratura ogni volta, in modo da essere in sintonia con le caratteristiche del formato stesso. Nel colorare utilizza uno strumento differente per ogni formato, applicando solo lo stile lineare (prevalenza di segni sulle campiture di colore) per quattro formati, e lo stile pittorico (prevalenza di campiture di colore sui segni) per i cinque formati rimanenti. Analizza poi attentamente il risultato, cercando di farti un'idea delle diverse caratteristiche dei vari formati.

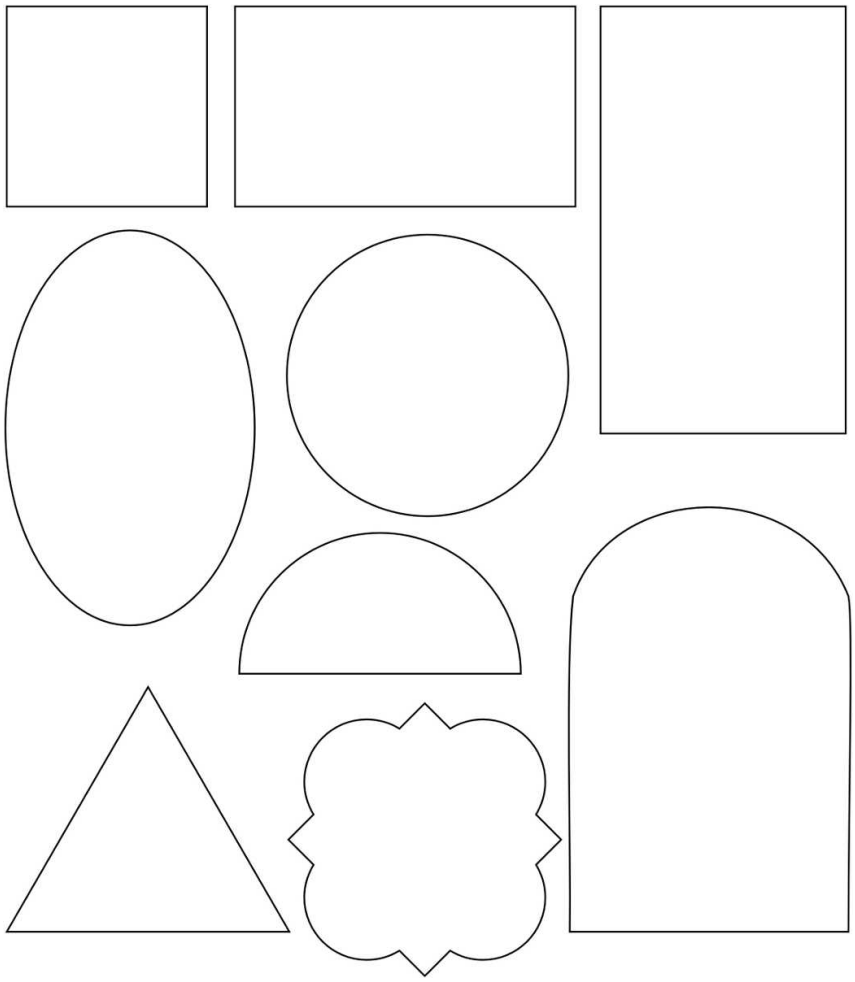
La Principessa sul Pisello.

C'era una volta un principe che voleva prendere moglie. Siccome desiderava una vera principessa, si mise a cercarla per mesi e mesi, in tutti i paesi del regno, senza però riuscire a trovarla; il re suo padre era preoccupato. Una sera di primavera, mentre pioveva molto forte, qualcuno bussò alle porte del palazzo. Il re si affacciò e vide una ragazza, con gli abiti e i capelli inzuppati di pioggia, e le chiese non molto gentilmente chi fosse. "Sono una principessa", rispose lei. Il re cominciò a ridere, perché non credeva ad una sola parola che ella diceva. Intervenne allora sua moglie: "principessa o non principessa, con questo brutto tempo si prenderà un malanno, dobbiamo darle un riparo per la notte". Così la ragazza venne accolta nel castello. Vista da vicino, anche se era di bell'aspetto, non pareva proprio una principessa, ma il principe volle lo stesso metterla alla prova, e diede ordine alle cameriere di metterle un pisello sotto il materasso. "Se dormendo stanotte riuscirà a sentirlo, nonostante tutto, saremo sicuri che si tratta una principessa". Il mattino seguente la ragazza si presentò nella sala del trono con gli occhi cerchiati e il volto pallido. "Hai dormito bene?" le chiese in coro la famiglia reale. "Non ho chiuso occhio - rispose lei - C'era qualcosa, nel mio materasso, che mi ha tolto tutto il riposo". Il principe non stava più nella pelle dalla felicità. Cominciarono subito i preparativi per le nozze, che furono celebrate pochi giorni dopo, davanti a centinaia di invitati.

La sentenza

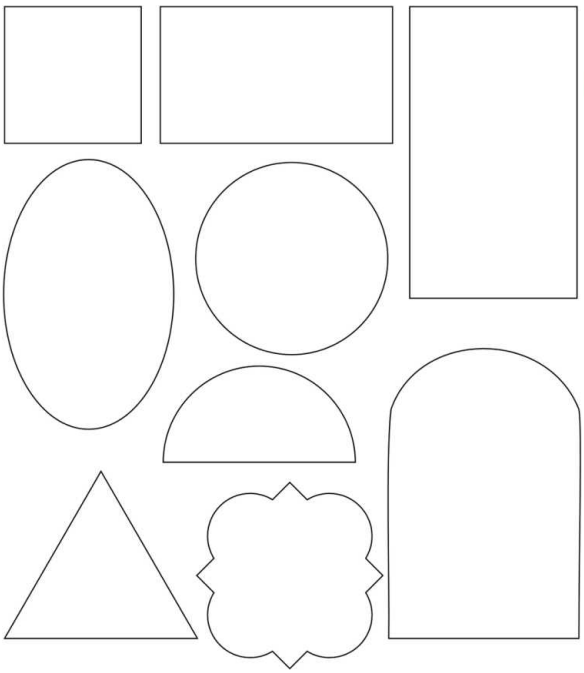
Quella notte, all'ora dei topi, l'imperatore sognò di essere uscito dal suo palazzo e di passeggiare al buio nel giardino, sotto gli alberi in fiore. Ad un tratto, qualcosa si gettò ai suoi piedi, chiedendogli rifugio. L'imperatore acconsentì; il supplice gli disse di essere un drago, e che gli astri gli avevano rivelato che il giorno successivo, prima del calar della notte, Wei Cheng, ministro dell'imperatore, gli avrebbe tagliato la testa; nel sogno, l'imperatore promise di aiutarlo. Quando si svegliò, l'imperatore chiese immediatamente di Wei Cheng. Gli dissero che non si trovava nel palazzo; l'imperatore allora lo mandò a chiamare, e lo tenne impegnato per tutto il giorno, in modo che non andasse ad uccidere il dragone, finché, giunta la sera, gli propose di giocare a scacchi. La partita era lunga, e, stanco, il ministro si addormentò. Un boato allora scosse la terra. Poco dopo irruppero due capitani, portando un'enorme testa di dragone impregnata di sangue. La gettarono ai piedi dell'imperatore e gridarono: - "E caduta dal cielo". Wei Cheng, che s'era svegliato, lo guardò perplesso e disse: - "Che strano... Ho appena sognato di uccidere un dragone come questo".

(Favola di P'u Sung-ling, da "Note bibliografiche alla biblioteca di babele di J. L. Borges" F. M. Ricci)



• ESERCIZIO 2.1.3 FORMATI E TEXTURES

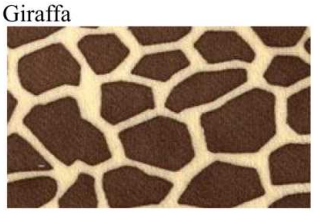
Su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm riporta, ingrandendone le dimensioni, i formati mostrati qui sotto, e traccia al loro interno le linee strutturali delle mediane e delle diagonali, tracciandole con segno chiaro. Crea poi delle composizioni astratte, prendendo alcuni elementi stilistici del mantello degli animali che troverai qui stilizzati. Adatta le dimensioni e il numero degli elementi per porre in risalto ed essere in armonia con le caratteristiche del formato. Colora valutando il rapporto figura sfondo, e usa per ogni riquadro uno strumento diverso, con stile pittorico (prevalenza di campiture di colore sui segni). Analizza poi attentamente il risultato, cercando di farti un'idea delle diverse caratteristiche dei vari formati.



Leopardo

Ghepardo

Giraffa



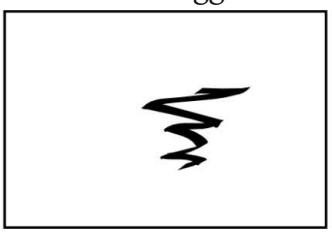
Zebra

Tigre

2.2 PARTE SECONDA: IL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

2.2.A. IL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

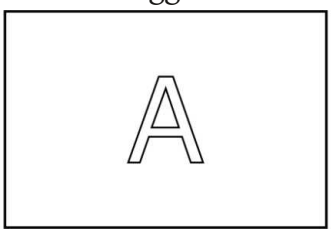
Quando osserviamo un qualsiasi segno tracciato su un foglio, la nostra mente è inevitabilmente tentata di rintracciarvi qualche cosa di noto, delle figure conosciute (***pareidolìa***), come quando giochiamo a scovare le forme che assumono le nuvole nel cielo: l'uomo si sente a disagio di fronte ad un oggetto sco-

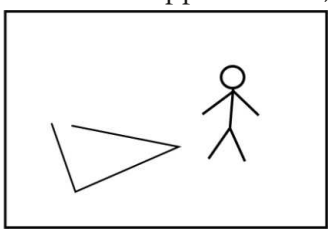


nosciuto, preoccupandosi di cosa ne possa scaturire, e di conseguenza tenta spontaneamente di riconoscere le cose e di scoprire l'ignoto. Però, anche quando non riusciamo ad associare nessuna figura familiare ai segni sul foglio, li riconosciamo comunque come una serie di tracce, o, per ritornare al nostro esempio, la nuvola ci appare solitamente come qualcosa di ben distinto in mezzo al cielo. È meno spontaneo tentare di riconoscere il resto del foglio come la forma da indagare, così come meno spontaneamente tentiamo di scovare la forma che può assumere il cielo tutto intorno alle nuvole. Si parla sempre di "rapporto" figura sfondo, perché con la definizione di una delle parti viene contemporaneamente definita anche l'altra, non solo banalmente nei confini, ma anche e soprattutto nei caratteri che dovranno distinguerle "per costituzione", come luce e sostanza.

Ogni segno che viene tracciato sembra dividere la materia del campo visivo in due elementi: una parte nuova, una "presenza" costituita dal segno, con in più eventualmente una parte di campo visivo che si porta con sé, come l'area dentro i contorni della "A", o l'interno del triangolo non chiuso della figura di destra; e poi il restante campo visivo, che un attimo prima era soltanto foglio o tela, ma che ora si riveste di nuovi valori: diventa un campo di luce, uno spazio, un ambiente, e arretra, "dietro" il segno tracciato, sprofondando in lontananza. Per essere sinceri, va detto che questa impressione che il foglio sia un campo di luce vuoto generalmente è già presente agli occhi del disegnatore smaliziato quando si avvicina al foglio bianco per cominciare a disegnare.

I segni tracciati vengono definiti in modi differenti, a seconda del loro carattere. Un segno si definisce **linea oggetto** quando la sua corporeità e il suo andamento valgono da sole a rappresentare figure compiute: un segno di matita confuso per tracciare i capelli, i segni brevi come raggi del sole, semplici linee curve a gruppi che rappresentano fili d'erba in ciuffi, o il corpo dell'omino di destra; si tratta quasi sempre di un segno aperto, che richiama in modo diretto l'oggetto che vuole rappresentare;





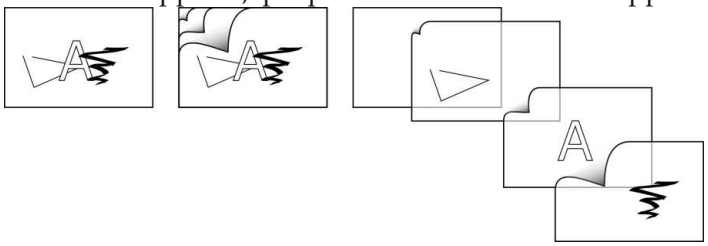
un'importante applicazione di questo tipo di linea si trova nella definizione di percorsi astratti, come ad esempio i diagrammi.

La **linea contorno** invece definisce una figura sottraendo un'area allo sfondo, come la superficie dentro i contorni della "A" e nel triangolo del nostro esempio, o la testa dell'omino a destra: in questo caso la figura non è più soltanto il segno, ma anche l'area che viene racchiusa. È solitamente un segno chiuso, ed è una delle linee più usate, sia nel disegno tecnico che in quello pittorico.

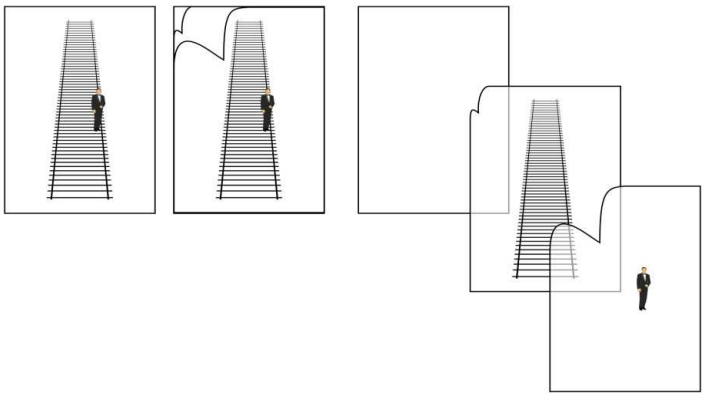
La **linea tessitura** è invece un segno che può assumere qualsiasi tipo di andamento, e che si ripete più volte sempre uguale a se stesso, formando una trama regolare o irregolare. È un segno che si presta bene soprattutto per informare sulle caratteristiche delle superfici, o sui valori chiaroscurali degli oggetti, più che sulla loro vera e propria essenza: ciò nonostante sono da soli più che sufficienti per definire la corporeità delle figure, come per venature e nodi del legno, increspature di superfici d'acqua, ecc.

Questi ultimi due tipi di linea descritti non devono essere intesi necessariamente come righe tracciate, come segni veri e propri: possono essere benissimo zone di confine cromatico o chiaroscurale, come cambi piuttosto netti di tinta, macchie di colore, ecc.

Esiste un importante elemento di ordine che caratterizza il campo visivo: i **livelli** (o **piani**). I segni che tracciamo sul campo visivo possono trovarsi su più strati sovrapposti, proprio nel senso di sovrapposi-



zione di tracce: non si devono confondere questi livelli con la profondità prospettica inscenata, perché in questo caso si considera sempre soltanto la sovrapposizione delle figure, con gli elementi che si trovano soltanto "sopra" o "sotto"; ad esempio l'uomo che attraversa il binario nell'esempio, da un punto di vista prospettico si trova a metà del campo, avendo alcune traversine davanti e alcune dietro di lui; ma per la nostra analisi dei piani si trova su un livello posto sopra quello del binario, perché come figura si trova sovrapposta. Dobbiamo immaginare di applicare un nuovo livello sul campo visivo ogni volta che aggiungiamo una nuova figura, come se so-

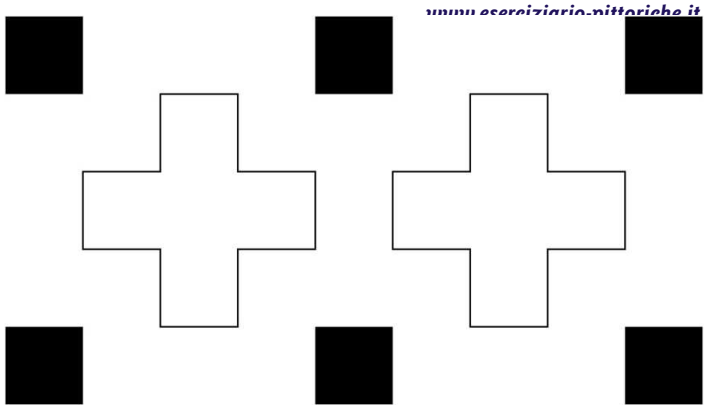


vrapponessimo dei fogli trasparenti; in questo senso esiste una corrispondenza assolutamente precisa tra questi livelli e quelli utilizzati nei programmi di computer-grafica. Il caso di uno sfondo uniforme, con tutte le figure disposte su un unico primo piano, come le parole in un libro, le ombre proiettate su un muro, ecc, va considerato semplicemente il caso minimo di questa situazione multi-livello.

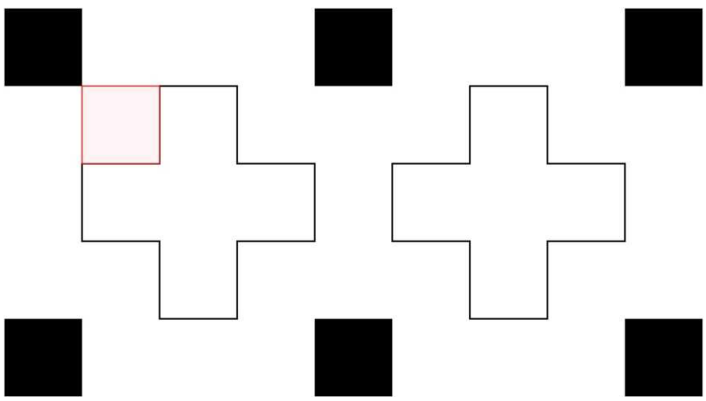
In questa visione a strati esiste un particolare piano, che è quello dello **sfondo**: è il livello che abbiamo lasciato sempre come ultimo negli esempi tracciati; questo livello è sempre presente, ed è sempre il più profondo, quello posto sotto tutti gli altri: ed è, almeno tendenzialmente, piatto. Nei nostri esempi lo abbiamo mostrato bianco, ma generalmente non è così nei quadri dipinti, dove rappresenta sempre l'ambiente più in lontananza, non di rado accompagnato dal cielo.

Nel nostro abituale modo di guardare, dicevamo, siamo solitamente portati a osservare le figure, "le cose", mentre tendenzialmente poniamo poca attenzione allo sfondo, cioè all'ambiente che le avvolge. Si tratta di un comportamento piuttosto comprensibile, dato che generalmente nella vita siamo interessati agli oggetti, non agli spazi vuoti o all'aria che li circonda; ma nella rappresentazione sul piano le cose cambiano: figure e sfondo sono costituiti della stessa sostanza, semplici colori distribuiti su un supporto, e la loro distinzione avviene soltanto nella nostra immaginazione.

Ad esempio, è stato dimostrato che facendo copiare a

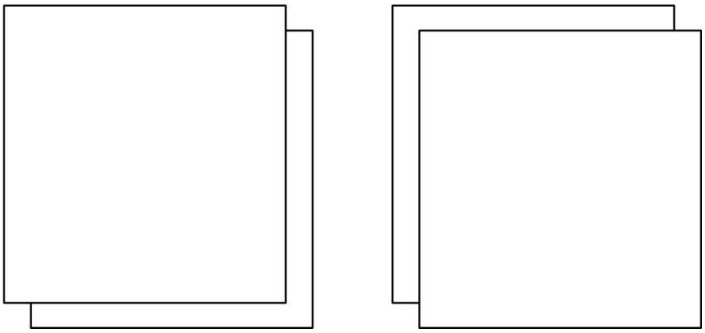


memoria il più accuratamente possibile la figura qui sopra, vengono rappresentati correttamente sia i quadrati che le croci, ma viene del tutto trascurato il fatto che i bordi dei quadrati siano allineati con quelli delle croci. Quello che dobbiamo maturare, per imparare a vedere e quindi a saper disegnare correttamente, è proprio questa capacità di analizzare, con lo stesso metodo e la stessa intensità, sia la parte delle figure che quella dello sfondo. Solo se impariamo a definire con la stessa precisione anche gli interstizi, o gli "***spazi negativi***" come spesso li chiamano i pittori, avremo un reale controllo sul disegno e sugli equilibri delle sue parti; si deve riuscire a percepire lo sfondo come una speciale figura, che si alterna giocosamente con gli altri elementi creando un continuum di forme, nella sua tipica matrice spesso scontornata verso il resto del mondo circostante. Se si vuole saper disegnare, questa alterazione del modo di vedere deve diventare automatica, anche nel guardare quotidiano, come una deformazione professionale, perché, per quanto diversi, in ogni rappresentazione figura e sfondo hanno effettivamente la stessa importanza; questo è vero a tal punto che in alcuni casi i loro ruoli possono essere invertiti a piacere. Tornando al disegno appena descritto ad esempio, si deve saper riconoscere a colpo d'occhio che tutte forme sono generate da combinazioni di uno stesso quadrato, e che questo vale anche per gli spazi tra le figure: in questo semplice caso è sufficiente identificarne uno appropriato per definirli tutti.

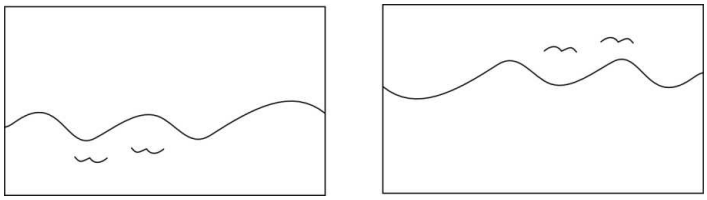


2.2.B. DISTINGUERE FIGURA E SFONDO

Quando si parla di rapporto figura sfondo, di solito si parla delle modalità con cui distinguere la figura dallo sfondo, e cosa caratterizzi le due diverse entità. Effettivamente questa distinzione percettiva non è sempre evidente, a volte anzi non è nemmeno univoca, e altre volte ancora figura e sfondo sono ambivalenti, cioè possono scambiarsi di ruolo all'interno delle stesse forme. A nostro modo di vedere comunque questa catalogazione non risulta essenziale, dato che il valore del rapporto figura-sfondo, per chi deve disegnare, risiede essenzialmente nella capacità di indagare gli equilibri tra le parti. In ogni caso, per completezza, ne faremo una schematica descrizione. I valori che vengono descritti non sono validi in assoluto, anche perché spesso si incontrano in contrasto in uno stesso elemento, e capita che si impongano ora l'uno e ora l'altro. Bisogna inoltre tenere conto, nella valutazione di questi fattori, che la nostra mente coglie preferibilmente le forme che riconosce, quelle di cui ha già avuto esperienza, e che quindi le relazioni che seguono sono definite anche in relazione alla nostra memoria.

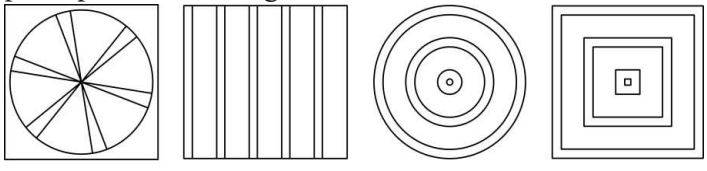


1) L'elemento invariante nella rappresentazione è che le forme poste ***davanti***, ***sopra***, sono sempre percepite come figure: lo sfondo non è mai un elemento sovrapposto, per costruzione e per definizione.



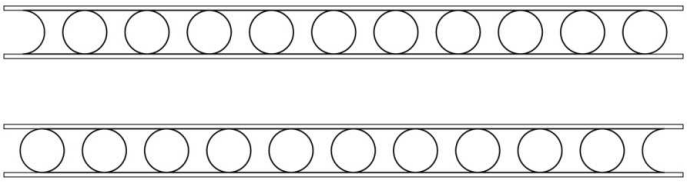
2) Le parti in ***basso*** vengono più spontaneamente percepite come figura, mentre si tende a considerare quelle in alto come sfondo: questo dipende dalla nostra abitudine quotidiana a vedere la sostanza, gli oggetti più vicini, appoggiati in basso, e sospesa in alto l'aria, il vuoto, il cielo, quindi lo sfondo.

3) Generalmente la ***forma racchiusa*** tende ad essere percepita come figura, e la racchiudente come sfondo; similmente le ***forme più piccole*** tendono ad essere percepite come figure.



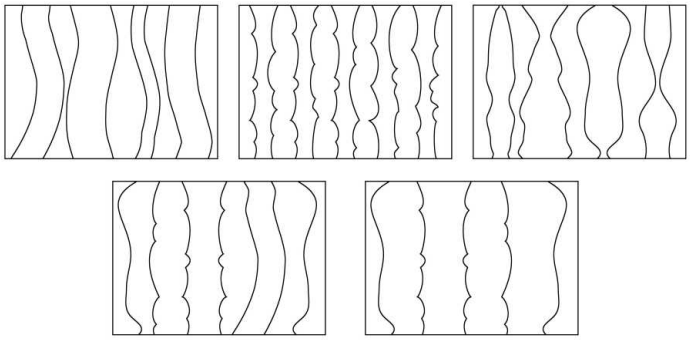
4) Nel disegno precedente però il centro delle ultime due figure ci appare vuoto, quindi come sfondo, perché gli ***elementi ripetuti*** (le cornici quadrate e gli anelli) tendono a mantenere il loro valore di figure.

5) Le forme a ***larghezza costante***, le ***forme convesse*** e le ***forme simmetriche*** sono prevalentemente lette come figure, ma la loro predominanza può variare quando vengono messe in concorrenza tra loro. Ancora una volta le motivazioni del loro ruolo sono principalmente da ricercare nella vita reale: la frequenza delle forme convesse in natura ce le fa percepite come piene, mentre i loro opposti sono piuttosto riconosciuti come lo spazio interposto, e quindi delegate al ruolo di sfondo.

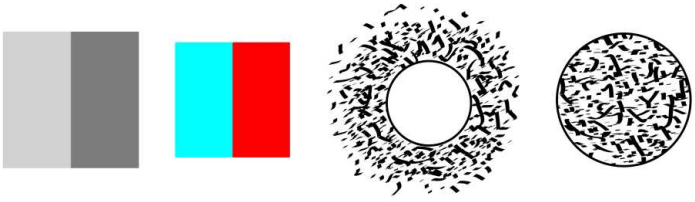


Guardando in prossimità del centro la tipica figura impossibile disegnata qui sopra, il nostro occhio mostra la preferenza per riconoscere i cerchi più che le colonnine concave. C'è comunque una leggera differenza tra le due balaustre: dato che il nostro occhio legge sempre da sinistra a destra, nella balaustra in alto è più fragile la percezione dei cerchi, perché sulla sinistra (dove comincia la lettura del disegno) viene posta come esterna la colonnina concava.

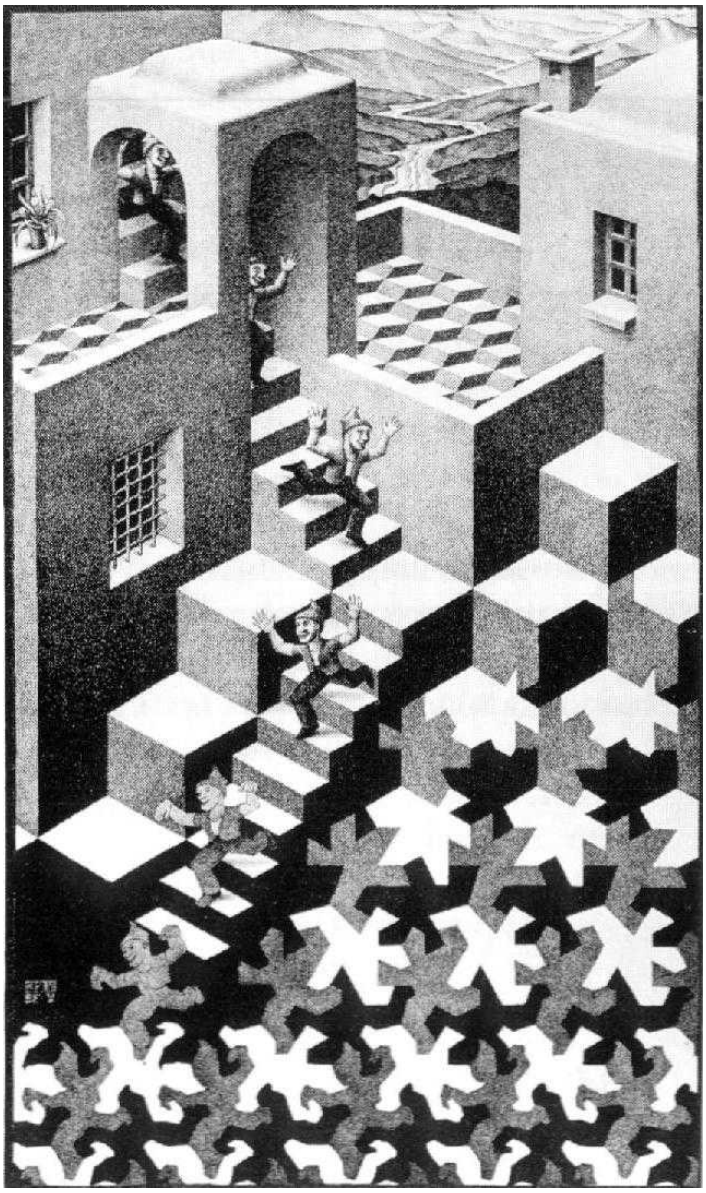
Nell'esempio qui sotto larghezza costante, convessità e simmetria sono rappresentate in alto separate, e in basso in concorrenza tra loro.



6) ***Tonalità scure*** e ***colori caldi*** (rossi, arancioni e gialli) appaiono tendenzialmente come figure, mentre tonalità chiare e colori freddi (verdi azzurri e blu) sono generalmente percepiti come sfondo; anche la ***densità della trama*** si può avvicinare a que-



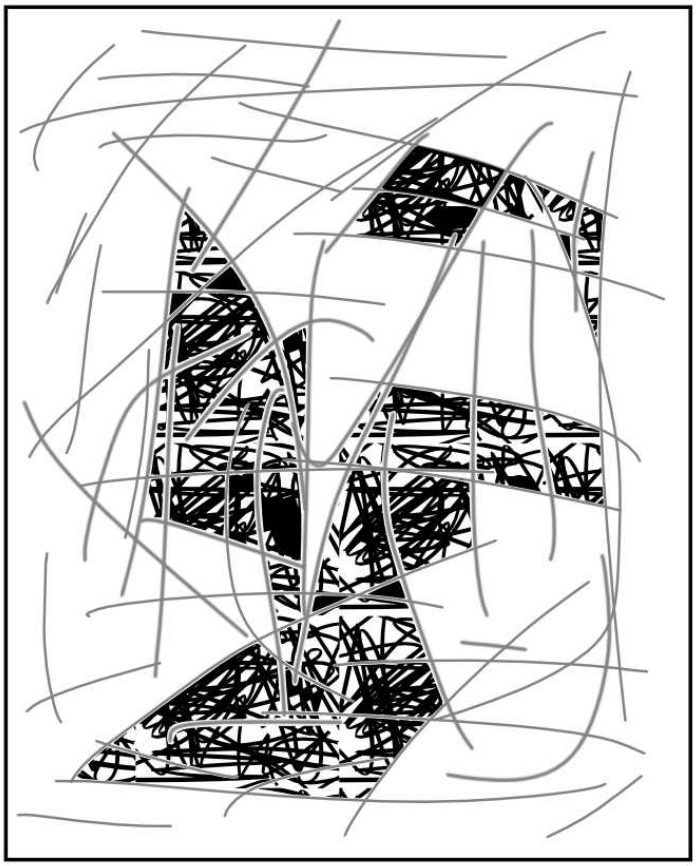
sto principio: una trama densa "riempie" la forma, anche nel caso sia priva di contorni e si trovi all'esterno: la terza forma riportata qui sopra rende piuttosto bene l'idea di un buco circondato da materia. Quelli sin qui trattati sono soltanto alcuni degli elementi che permettono di codificare figura e sfondo, ma ricordiamo che non sempre la loro influenza è decisiva per decifrare il ruolo delle forme.
In alcuni casi figura e sfondo poi sono **ambivalenti**, ovvero il loro ruolo può essere invertito a piacere rivelando nuove forme. Una buona regola percettiva per la creazione di queste immagini ambigue è quella di formare grossomodo ***campi equivalenti di area occupata***.
Anche l'arte della **decorazione** sostanzialmente si basa su una ambivalenza/ambiguità ottenibile da questi due elementi: le figure in questo caso tendono a venire assimilate in un tutt'uno con lo sfondo, e pur rimanendo formalmente distinte da esso, possono essere considerate come un unico sfondo modulato, che comprende tutti e due gli elementi primari.
Alcuni casi tipici di questa ambivalenza sono il risultato fortuito di combinazioni grafiche, come la nuova bandiera del Canada, dove la foglia rossa di acero può essere letta come due profili arrabbiati, quelli dei liberali e dei conservatori, che si rimbeccano a vicenda. E' doveroso ricordare gli studi svolti a questo riguardo dallo psicologo danese E. Rubin (1886-1951), famoso per il *vaso di Rubin*, interpretabile anche in questo caso come due volti contrapposti. Autori come M. C. Escher (1898-1972) hanno fatto un largo impiego delle possibili ambiguità tra figura e sfondo nelle loro opere, soprattutto giocando con quelle ***figure impossibili*** che soltanto una rappresentazione bidimensionale permette.



In alto a sininstra: la bandiera del Canada; in basso a destra: Il vaso di E. Rubin (1886-1951); qui sopra: M. C. Escher (1898-1972) Monello

• ESERCIZIO 2.2.1 CREARE FIGURA E SFONDO

Traccia su un foglio, con la matita 2b e segno chiaro, due riquadri rettangolari di dimensioni circa 15×20cm.
Procedi poi come indicato:
All'interno del primo, sempre con la matita traccia, spaziando su tutta la superficie in modo casuale e senza pensare ad una forma precisa, delle linee rette e curve, lunghe e corte, che si intrecciano e si distanziano tra loro. Procedi fino a quando avrai raggiunto una densità media di segni che lasci intravvedere ancora una discreta quantità di spazi bianchi. Alla fine osserva la trama di segni, e servendoti delle matite colorate con la tecnica dello sfumato per sovrapposizione, fusione, accostamento di colori, colora quegli spazi, sia contigui che lontani, che ti permettono di riconoscere delle figure: procedi fino a quando il riquadro non è diventato una vera e propria composizione, fatta per l'appunto di linee singole, di spazi bianchi di sfondo non colorati, e spazi pieni colorati con delle tinte a tua scelta.
Usando la graffite a gessetto, riempi l'interno del secondo riquadro di una campitura uniforme grigio chiaro. Poi con la gomma pane comincia a cancellare delle parti che diventeranno figure di un paesaggio campestre, che comprenda sentiero, campi steccato casetta degli attrezzi, alberi, ruscelletto. In seguito con matita a graffite definisci in toni grigio medio-chiaro e scuro le figure, e con toni scuri fino al nero le parti che costituiranno lo sfondo. Usa la tecnica dello sfumato cambiando i movimenti della mano per differenziare ulteriormente le parti del disegno.

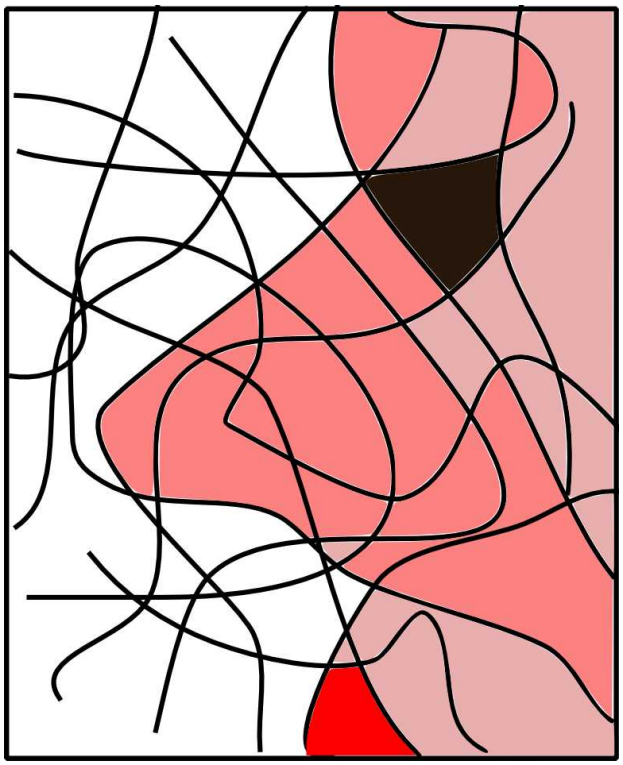


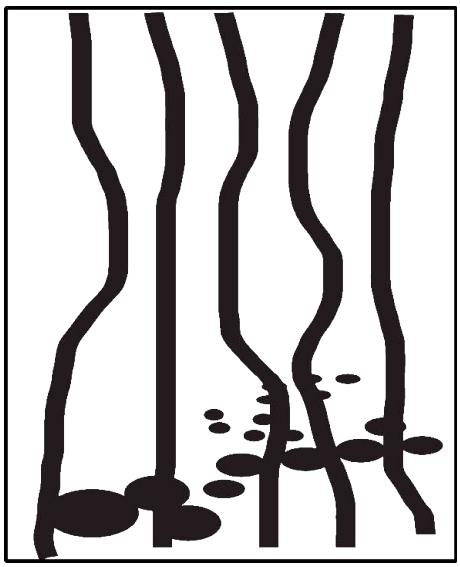
• ESERCIZIO 2.2.2 FIGURA-SFONDO E TASSELLAZIONE

Su un foglio di carta da pacco bianca 35×50cm traccia un riquadro proporzionato all'immagine dell'esempio (W. C. Heda, *Natura morta con il calice dorato*, particolare, 1635), e due quadrati piuttosto ampi. Ricopia prima con segno chiaro la composizione, basandoti sulle tue conoscenze relative al colore e alla texture per quanto riguarda il rapporto figura sfondo, e colorala con tinte a tua scelta, usando tecniche miste accostate: pennarelli, matite colorate e pastelli ad olio; usa ogni tua conoscenza per dare il massimo risalto alla figura in primo piano. Poi, prendendo spunto dal disegno di M. C. Escher (1898-1972), inventa una tassellazione, (un motivo decorativo o una composizione) dove il rapporto tra figura e sfondo sia non solo bilanciato, cioè nessuno prevalga visivamente sull'altro, ma dove i segni siano creati in modo da apparire contemporaneamente sia come figura che come sfondo; non è necessario trovare figure complesse, e nemmeno trovare una sola figura che si combini con sé stessa come ha fatto Escher: è sufficiente trovare due figure differenti, che però combinate riempiano tutta la superficie senza lasciare aree vuote. Infine inventa una composizione astratta o che evochi qualche elemento naturalistico, basandoti sulle tue conoscenze riguardo alle caratteristiche per cui si percepisce la figura rispetto allo sfondo, come la prevalenza della simmetria, delle aree chiuse, della convessità e altro. Deve risultare una composizione piuttosto ricca e articolata; colorala con tecniche miste a piacere.

• ESERCIZIO 2.2.3 DISTINGUERE FIGURA E SFONDO

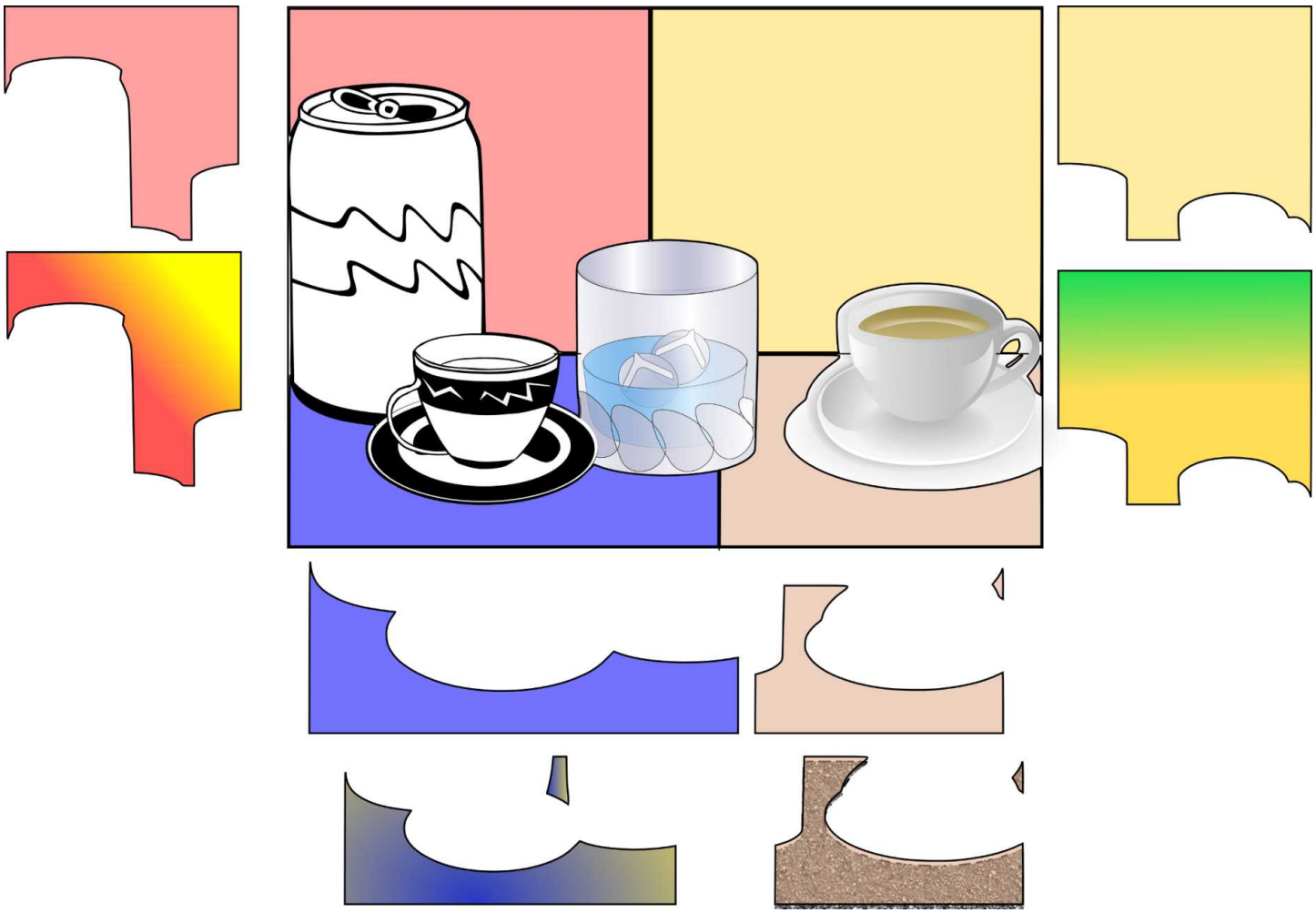
All'interno del rettangolo traccia con la matita delle linee rette e curve, lunghe e corte, che si intrecciano e si distanziano tra loro, spaziando su tutta la superficie in modo casuale e senza pensare ad una forma precisa. Procedi fino a quando avrai raggiunto una densità di segni media, che lasci intravvedere ancora una discreta quantità di sfondo bianco. Alla fine osserva la trama di segni, e servendoti delle matite colorate con la tecnica dello sfumato per sovrapposizione, fusione, accostamento di colori, colora quegli spazi, sia contigui che lontani, che ti permettono di riconoscere delle figure: procedi fino a quando il riquadro non è diventato una vera e propria composizione, fatta per l'appunto di linee singole, di spazi di sfondo non colorato, e spazi pieni colorati con tinte a tua scelta. Quindi, usando la graffite a gessetto, riempi l'interno del secondo riquadro con una campitura di colore uniforme grigio-chiaro; poi con la gomma pane comincia a cancellare alcune parti, che diventeranno figure di un paesaggio campestre che comprenda un sentiero, dei campi, uno steccato, una casetta degli attrezzi, degli alberi e un ruscelletto; definisci le figure con matita a graffite, in toni grigio medio-chiaro e scuro, e le parti che costituiranno lo sfondo con toni scuri fino al nero. Usa la tecnica dello sfumato, cambiando i movimenti della mano per differenziare ulteriormente le parti del disegno. All'interno del terzo rettangolo utilizza delle linee ondulate e delle figure geometriche semplici, distribuendole in modo casuale; cerca quindi di creare una rappresentazione che sia verosimile, ricavata da una colorazione che le farà assurgere a ruolo di figura. Ricopia all'interno dell'ultimo rettangolo il paesaggio di D. Campagnola, *Paesaggio montano con antiche rovine* (1531-33), e coloralo applicando le tinte più adatte ad evidenziare la figura rispetto allo sfondo; applica anche una diversificazione delle superfici, utilizzando superfici variegate e lisce.





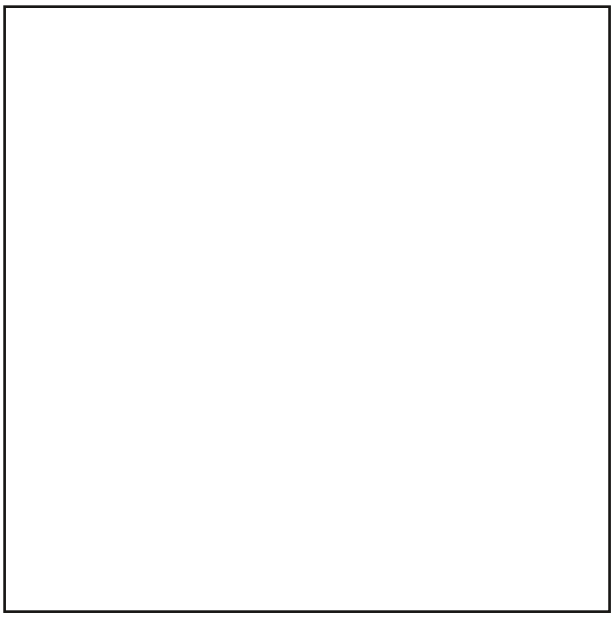
• ESERCIZIO 2.2.4 FIGURA-SFONDO E COPIA DAL VERO

Copia dal vero una composizione di oggetti: dopo un'attenta costruzione per schizzo e semplificazione, traccia con cura il contorno delle forme, inserendo la composizione in un rettangolo, e opera delle suddivisioni dello sfondo con un paio di linee a piacere, come nell'esempio. Rendi il volume strutturale degli oggetti, usando per alcuni la tecnica dello sfumato con matite normali, e per altri la tecnica del tratteggio classico con matite colorate. Tratta in seguito lo sfondo in modi diversi, a seconda delle varie aree che hai suddiviso: in un'area, usando lo stesso strumento impiegato per la figura, crea una gradazione che metta in evidenza la figura per contrasto; in un'altra crea una texture decorativa sfumata; in un altra crea una campitura uniforme; nell'ultima forma una gradazione che metta in risalto la figura utilizzando uno strumento diverso rispetto a quello utilizzato per la figura stessa.

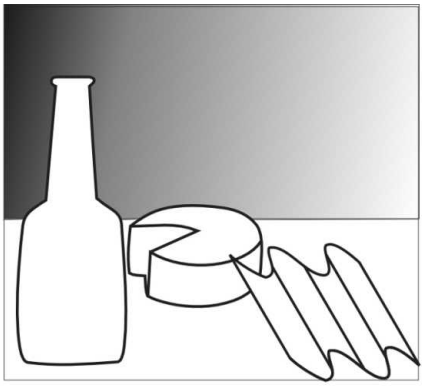


• ESERCIZIO 2.2.5 DISTINZIONE TRA FIGURA E SFONDO

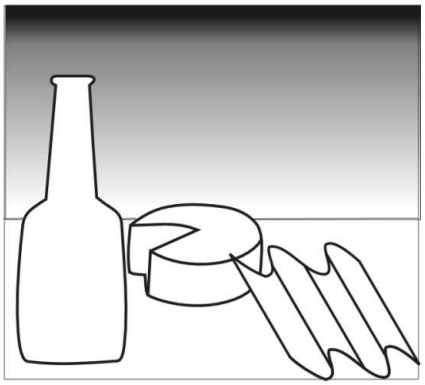
Il seguente esercizio serve a capire l'efficacia dello sfondo per una corretta resa volumetrica. Riporta su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cmin disposto in verticale sei quadrati circa12×12cm, e in alto a sinistra un ulteriore riquadro più grande. Dopo avere fatto il disegno schiarisci le linee di contorno con la gomma pane, e procedi disegnando prima lo sfondo, come indicato nell'esempio. Quando procederai alla resa volumetrica delle figure dovrai variare il loro valore di chiaroscuro in base allo sfondo: la gradazioni chiare verranno accostate alle gradazioni scure, e viceversa. Al termine nel riquadro grande dovrai inventare una composizione, nella quale mettere in pratica il procedimento affrontato nell'esercizio. Le figure dovranno risultare sempre leggibili senza l'ausilio di linee di contorno.



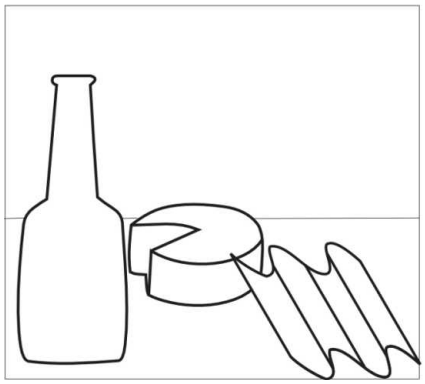
Sfondo a macchie casuali con cinque gradazioni; strumento matite

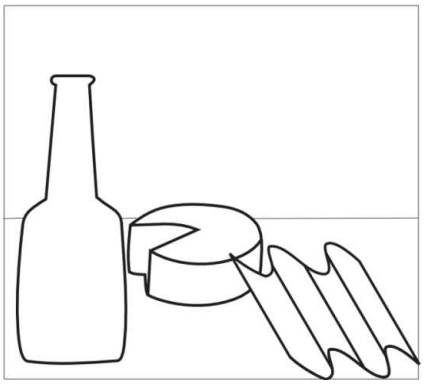


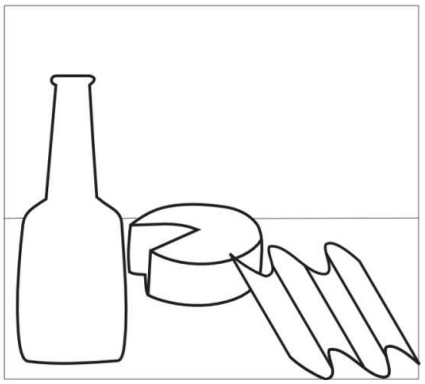
Sfondo a macchie casuali con i colori rosso, giallo e blu ciascuno in cinque gradazioni; strumento matite colorate



Sfondo a macchie casuali con i colori arancio, verde e viola, ognuno in cinque gradazioni; strumento pennarelli

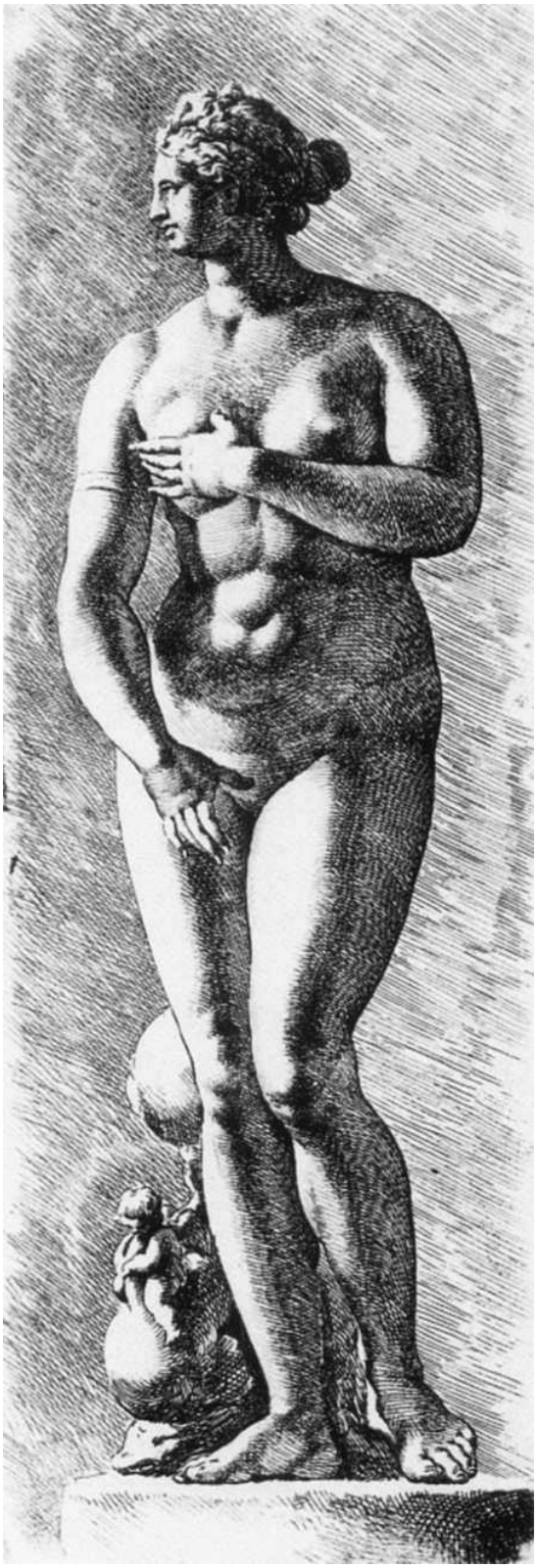






• ESERCIZIO 2.2.6 ANALISI DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

Su un foglio di carta da pacco 35×25cm riporta all'interno di una squadratura due riquadri, che abbiano le stesse proporzioni dell'immagine in esempio (J. de Bisschop, *La Venere Medici*, 1669). Con segno molto chiaro traccia il contorno della figura, e procedi poi alla resa volumetrica nel seguente modo: nel riquadro di sinistra, usando le matite 2b, 4b e 6b con la tecnica dello sfumato, interpreta il chiaroscuro dell'immagine definendo con gradazioni a piacere lo sfondo, e poi, valutando lo sfondo, applica le giuste gradazioni alla figura in modo da ottenere un evidente effetto plastico. Nel riquadro di destra offri un'ulteriore soluzione a piacere delle gradazioni tonali nel rapporto figura-sfondo, eseguendo il chiaroscuro con la tecnica del tratteggio classico. La figura dovrà risultare comprensibile senza l'ausilio di linee di contorno.

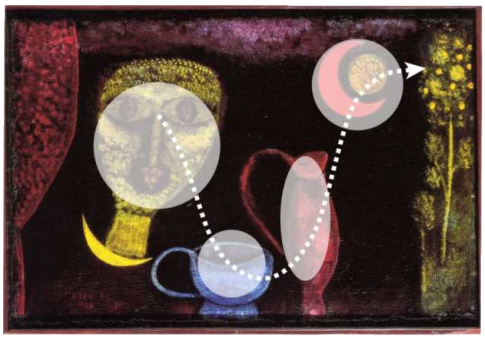


2.3 PARTE TERZA: ELEMENTI DELLA COMPOSIZIONE

2.3.A. LE LINEE DI FORZA

Quando in una rappresentazione si trova più di una figura, il nostro sguardo, posto di primo acchito dinanzi all'opera, si sposta dall'una all'altra con un movimento netto dell'occhio, percorrendo i principali soggetti lungo una rotta ben precisa, che costituisce l'***ordine intuitivo di lettura del quadro***; i tratti di questo percorso privilegiato, che legano la rappresentazione, prendono il nome di **linee di forza**. Si potrebbe discutere a lungo sul fatto se queste forze percettive esistano realmente o siano ricavate da un'abitudine visiva comune: noi le diamo per valide, dato che costituiscono un concreto aiuto all'analisi della composizione grafica. Dal momento che le linee di forza costituiscono l'ordine di lettura di un quadro, la sua "prima impressione", cerchiamo di capire in che modo venga determinato quest'ordine.

Il punto di partenza per la lettura di una scena, cioè il soggetto che per primo colpisce il nostro sguardo, è costituito solitamente da alcuni elementi ben identificabili, anche qualora il loro senso non risulti immediatamente chiaro: si tratta delle figure che maggiormente si staccano dallo sfondo; in questo processo alcuni elementi risultano privilegiati: i visi umani, ma anche soggetti isolati e ben tracciati, preferibilmente in primo piano; colori caldi (rossi e gialli) e superfici con patterns che si staccano dal resto del quadro (tinte piatte su colori sfumati o viceversa, ecc); bisogna ricordare in questo caso che la nostra attenzione predilige le zone dove sono localizzati i maggiori contrasti chiaroscurali.



Paul Klee (1879-1940) Ceramica Mistica. Le linee di forza legano solo le figure principali, in questo caso in una sequenza di due direzioni. Molto accortamente l'autore ha reso con lo stesso colore figure che non si vedono direttamente, in modo da creare ugualmente un forte legame tra loro, anche in assenza di linee di forza dirette. Allo stesso modo la ripetizione della forma a falce di luna possiede un'evidente valenza legante, soprattutto simbolica; questo elemento fa parte di quelli che si osservano in seconda battuta.

Dopo essersi fermato un tempo sufficiente per riconoscere correttamente la prima figura, spinto dalla curiosità umana, il nostro occhio indaga inevitabilmente lungo un percorso alla scoperta del quadro. In primo luogo cerca di localizzare le figure principali che si trovano vicine al punto partenza: se sono disposte simmetricamente tenta di abbracciarle con un solo sguardo, in una sorta di moto rotatorio; se sono in fuga prospettica le percorre una dopo l'altra. In mancanza di blocchi di figure di rilievo, l'occhio insegue linee e curve (predominanti o semplicemente raggruppate), come ad esempio strade e tratti che si allontanano in prospettiva, elementi ripetuti in profondità, ecc. Non tutte le figure prendono parte alla costruzione delle linee di forza, ma soltanto alcuni dei soggetti principali, scelti in zone non periferiche del campo visivo; inoltre, dato che siamo abituati ad un sistema di scrittura da sinistra verso destra e dall'alto in basso, il verso di lettura è tendenzialmente quello destrorso: decifrare un'immagine costruita da destra verso sinistra risulta faticoso e frammentario, come leggere una lunga parola al contrario, dunque ne va fatto un uso mirato; la lettura dal basso verso l'alto per contro risulta tutto sommato abbastanza agevole. Le linee di forza infine hanno la tendenza a disporsi lungo gli elementi della struttura del campo, moltiplicando di fatto le forze percettive in gioco.

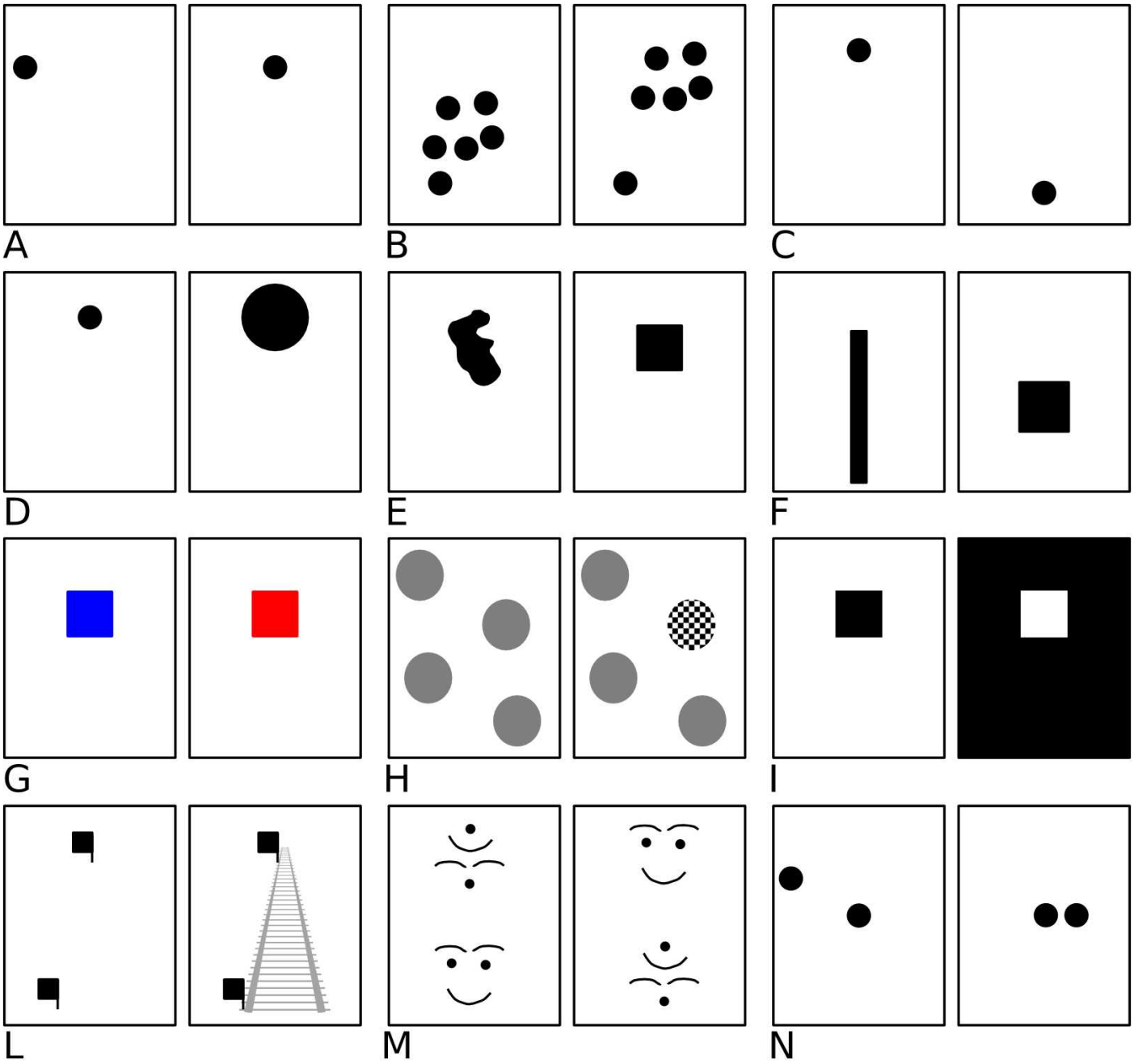
Nei suoi spostamenti, l'occhio tenta leggere l'intera rappresentazione seguendo la linea più semplice che comprenda le principali figure: se per fare questo deve cambiare direzione brusca-

mente, rimane per un attimo incapace di vedere, e di fatto "frammenta" la percezione della scena. Le linee di forza vanno dunque costruite in modo mirato: possiamo fare in modo che l'osservatore abbracci tutta la scena in un colpo, con pochissimi movimenti dello sguardo, collocando le figure secondo una distribuzione semplice e chiara: a triangolo, in linea retta o in leggera curva, oppure simmetricamente; diversamente possiamo voler suscitare una sensazione di caos, in cui sia impossibile fermare lo sguardo, ad esempio nella scena di una battaglia, creando un gran numero di linee di forza, soprattutto disposte in modo imprevedibile, costringendo così la vista a continui spostamenti per inseguire tutte le variazioni di direzione.
Lo studio delle linee di forza termina qui, una volta visionate le parti principali: di colpo le possibilità di proseguire nella lettura, cercando gli elementi mancanti, diventano troppe, e troppo soggettive, e il percorso non può e non deve più essere controllato dal disegnatore, lasciando all'osservatore il piacere di una scoperta libera sopra un terreno in parte conosciuto; l'occhio, adesso, avendo già un'idea piuttosto chiara di quanto è rappresentato, prosegue l'esperienza di lettura andando a scoprire gli elementi sfuggenti, approfondendo i dettagli, lungo i bordi del campo visivo e nell'ambito delle figure già viste, lasciando via via più spazio all'immaginazione: in questa fase infatti viene coinvolta particolarmente la componente intellettuale della percezione, e gli elementi secondari che non hanno la sola funzione di equilibrare la scena costituiscono la piacevole scoperta per ulteriori approfondimenti del tema: allegorie, particolari gustosi, riferimenti, figure nascoste, ecc.

2.3.B. IL PESO VISIVO

Finora abbiamo valutato il valore delle figure considerando sempre la particolare posizione che occupano all'interno del campo. Con il **peso visivo** ora poniamo l'attenzione su una serie di concause, che portano a stimare quanto una figura risalti sulle altre, a valutare l'intensità con cui cattura lo sguardo, la sua capacità di spiccare sulla scena: in altre parole il suo **rilievo percettivo**.
Elenchiamo qui di seguito le caratteristiche che, a parità di altri fattori, possono portare una figura ad aumentare il proprio peso:
- Una sua ***collocazione*** lungo i luoghi della struttura del campo.
- La sua ***disposizione***: gli elementi sulla sinistra vengono visionati prima, data la consuetudine occidentale alla lettura destrorsa; quelli a destra vengono letti in un secondo tempo ma con atteggiamento più riflessivo, risultando quindi di maggior peso.
- Un maggiore ***isolamento*** rispetto alle altre figure.
- Trovarsi ad un'***altitudine*** maggiore rispetto alla linea dell'orizzonte: una figura più in alto risulta "più forte", superiore alle altre anche per valore e importanza: contrariamente al mondo reale, ciò che vola in un quadro non galleggia per mancanza di peso, così come ciò che si trova più in basso appare sempre anche tendenzialmente infimo di qualità.
- Una ***massa*** maggiore (cioè l'essere più grande delle altre).
- La ***regolarità della forma***, cioè possedere una forma geometrica più regolare o quanto meno simmetrica.
- Una superiore ***compattezza***, ovvero essere dotata di una forma che si avvicina maggiormente a quella di un quadrato o di un cerchio.
- Il ***calore cromatico***, ovvero essere di un colore più caldo, più vicino ai rossi nella sequenza dell'arcobaleno.
- Una ***diversità di pattern o materica***: una tinta piatta su colori sfumati o viceversa, o un elemento tracciato con tecnica diversa dal resto del quadro, hanno il potere di magnetizzare la nostra attenzione.
- Una maggiore ***chiarezza***: le tinte chiare possiedono un rilievo maggiore di quelle scure.
- Una maggiore ***profondità***: per effetto prospettico un oggetto posto in lontananza appare più piccolo, dunque se viene disegnato grande come uno in primo piano, il nostro occhio lo giudica enorme, pesandolo di più.
- L'essere dotato di un maggiore ***familiarità***: forme note per la nostra mente sono più significative e quindi pesano di più.
- Come abbiamo già detto il risultato del peso è dato dalla sinergia di tutte queste cause, e l'ultimo da considerare è proprio un fattore ***combinatorio***: il peso risultante della figura deriva da un confronto con i valori delle restanti figure nel campo, moltiplicando di fatto i suoi valori possibili: una figura da sola ha un determinato peso, ma se viene disegnata accanto ad una seconda figura, i loro pesi entrano in relazione reciproca modificandosi a vicenda, creando dei contrappesi oppure una coppia di pesi, a seconda dei casi; lo stesso si può dire della relazione tra le figure

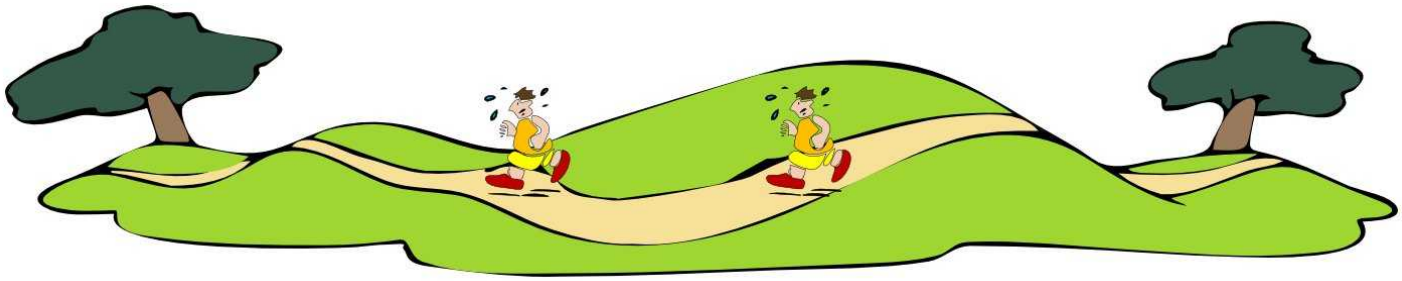
e lo sfondo. Un risultato di questo tipo risulterebbe molto complesso da calcolare, soprattutto per la quantità di variabili che entrano in gioco; fortunatamente però, l'impressione finale, la risultante del peso di una figura su un campo visivo, è invece piuttosto intuitiva per un occhio un po' esperto: il nostro senso estetico riesce a individuare in modo abbastanza preciso la gravità che avrà una figura in un quadro anche a priori, cioè prima di aver concluso o addirittura cominciato il lavoro e di poterne quindi osservare il risultato. Ciò che diventa importante, quindi, è risolvere a livello progettuale gli equilibri del quadro, avere già chiaro in testa quale dovrà essere l'impressione delle figure in gioco; di conseguenza, la quantità di variabili in gioco diventa un vantaggio, dato che, cambiando in corso d'opera anche solo uno dei parametri sopra descritti, si possono "aggiustare" i pesi, riequilibrando le singole figure secondo l'importanza che si desidera imprimergli. Nonostante dunque il fattore peso si riveli estremamente importante nella composizione, all'atto pratico, per quanto detto, il suo calcolo viene sostanzialmente assegnato alla progettazione e all'occhio addestrato dell'artista, evitando di introdurre inutili complicazioni metodiche: il migliore studio che si può fare a questo proposito è quello di considerare il peso visivo tra i parametri che il nostro occhio analizza ogni qualvolta fermiamo lo strumento di disegno, allontaniamo la testa e osserviamo come procede il nostro lavoro, confrontandolo con l'idea che abbiamo in mente di realizzare.

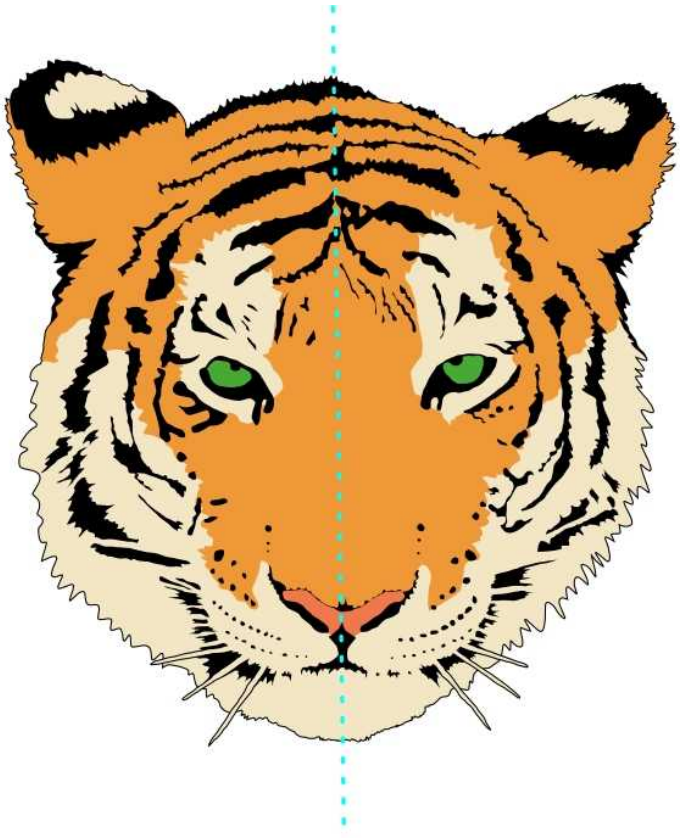


Nelle varie coppie di esempio, sulla sinistra la situazione meno pesante, sulla destra la più grave: A) Collocazione e disposizione; B) Isolamento; C) Altitudine; D) Massa; E) Regolarità della forma; F) Compattezza; G) Calore cromatico; H) Pattern; I) Chiarezza; L) Profondità; M) Familiarità; N) combinazione.

2.3.C. LA SIMMETRIA

La **simmetria** è uno dei pochi termini che abbiamo incontrato in questo capitolo il cui senso riguarda specificamente le relazioni spaziali, e quindi, in definitiva, è termine proprio delle arti visive. Si tratta della proprietà di una o più figure di collocarsi rispetto ad una linea, detta **asse o retta di simmetria**: questa agisce da spartiacque, dividendo tutto il campo visivo in due parti, in modo che ogni elemento (o quasi) della rappresentazione trovi il suo simile, equidistante dall'asse di simmetria, nell'altra parte di piano. Generalmente si considera simmetria solo quella che coinvolge tutto il campo visivo, e non quelle che appartengono ad una o più figure interne; inoltre, come già detto, per il nostro modo di vedere il suo asse privilegiato risulta la mediana verticale. In realtà la simmetria è molto comune in natura: molti organi degli esseri viventi sono simmetrici, e così fiori e vegetali in genere presentano delle simmetrie; ad esempio tutti i ritratti frontali sono fortemente simmetrici, benché generalmente non ci facciamo caso, perché un viso suscita troppe emozioni e significati per apprezzarne la simmetria, a cui siamo del tutto abituati. Nel mondo reale, dove gli oggetti sono tridimensionali, a parte qualche caso particolare come le due metà del campo da calcio, la simmetria è sempre sviluppata nello spazio, cioè rispetto ad un ***piano di simmetria***. Dato però che noi consideriamo soltanto rappresentazioni bidimensionali, praticamente valutiamo solo quelle simmetrie che tradotte sul piano del campo visivo rimangono tali, rientrando quindi nel caso dell'asse di simmetria: quindi per esempio solo i ritratti frontali, non i visi di scorcio o di profilo.
La simmetria si dice ***speculare*** quando la figura viene duplicata proprio come se fosse stata riflessa in uno specchio: è la simmetria vera e propria; è la simmetria più comune in natura, dove spesso organi di animali o parti strutturali di piante si trovano disposti in coppie speculari sinergiche.
La simmetria si chiama invece ***traslatoria*** quando un





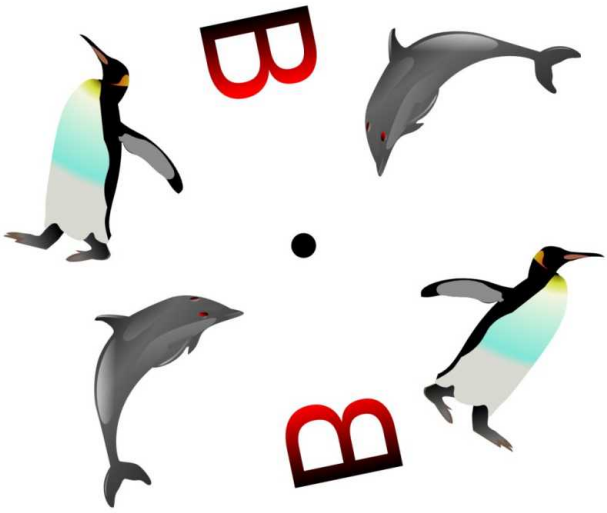
A sinistra: in questo esempio di miniatura medioevale si ha una simmetria bilaterale: la simmetria infatti è presente sia rispetto all'asse verticale che a quello orizzontale del campo visivo. A destra: la simmetria della testa in una tigre.

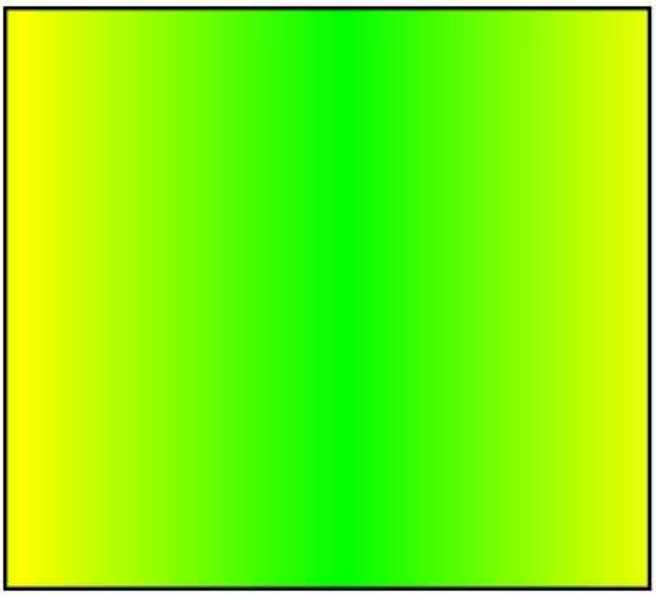
elemento viene duplicato senza essere riflesso, cioè soltanto traslato, preso così com'è e spostato affiancandolo al primo. È comune in natura per il fatto che spesso animali o piante o elementi simili tra loro si possono trovare in coppia. Questo tipo di simmetria è una simmetria impropria, in quanto si tratta in realtà della ripetizione di una figura accanto ad una uguale; in questo caso si parla comunque di simmetria, se esiste almeno una qualche forma di simmetria speculare nel resto della scena.

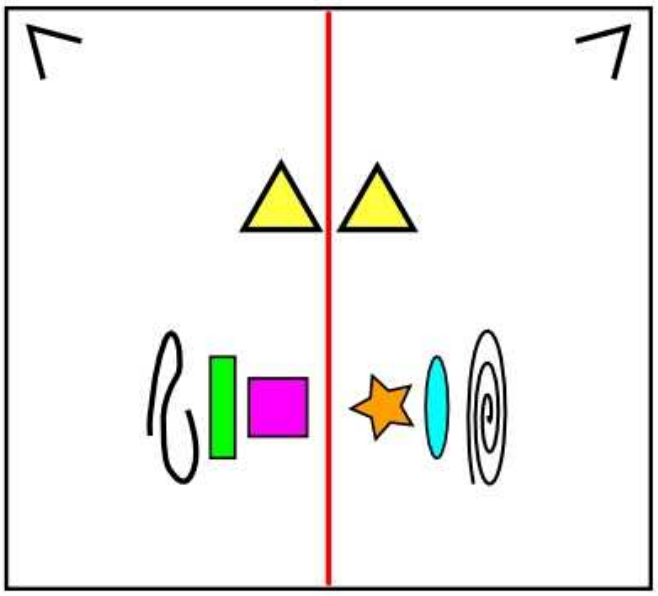
Esiste anche un altro tipo di simmetria che va ricordato: la ***simmetria centrale o radiale***, in cui le figure risultano simmetriche ad un punto, detto ***centro di simmetria***; questo punto funge da fulcro, con le figure che vengono disposte lungo i raggi che irradiano dal centro in tutte le direzioni, generalmente anche ruotate rispetto ad esso. Le figure possono anche non essere equidistanti dal centro.

Esiste anche un ***grado*** (alto grado o basso grado) di simmetria: in una rappresentazione grafica infatti non occorre trovarsi di fronte a due metà perfettamente uguali perché possa sussistere una simmetria, come accade nella geometria, ma è sufficiente che si possa cogliere la ***volontà*** di specchiare la scena. Elementi ripetuti che sono di per sé simmetrici, come due triangoli di colore uniforme, sono tendenzialmente visti come specchiati.

Non è detto che la simmetria debba essere costituita sempre da un richiamo delle forme: si può suscitare l'impressione di specularità anche con una ***simmetria di colore***, o anche soltanto di ***simmetria di posizione***; anche in questi casi non si tratta di simmetrie proprie, ma ciò conta ancora una volta è che si colga la volontà di bi-lateralismo nella rappresentazione; e anche qui per aiutare la percezione di simmetria si può aggiungere qualche elemento in simmetria di forma, o evidenziare in qualche modo l'asse di simmetria.





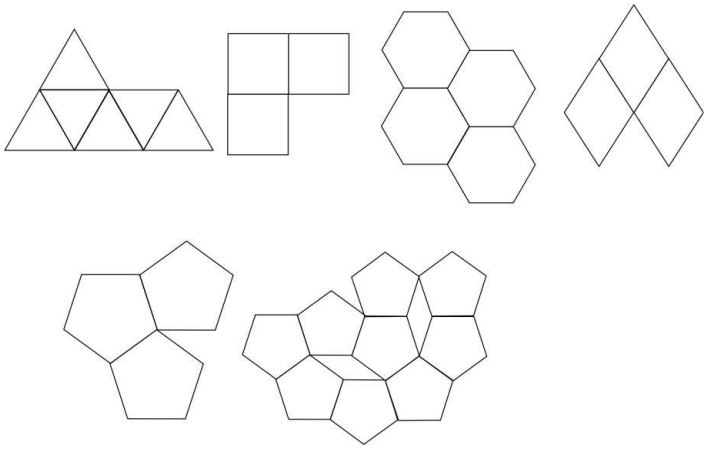


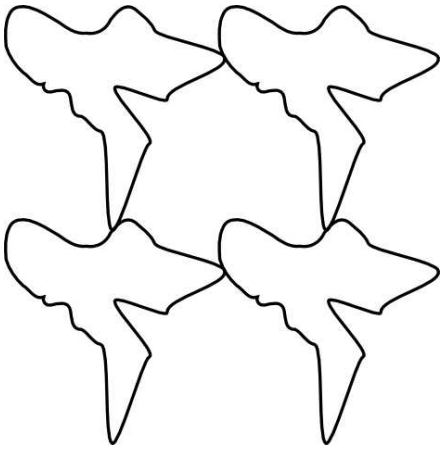
2.3.D. TASSELLAZIONE, FREGI, MODULI RIPETUTI

In geometria piana, la **tassellazione** indica una configurazione costituita da una o più figure geometriche ripetute all'infinito che ricoprano l'intero piano, senza sovrapporsi e senza lasciare spazi non coperti.

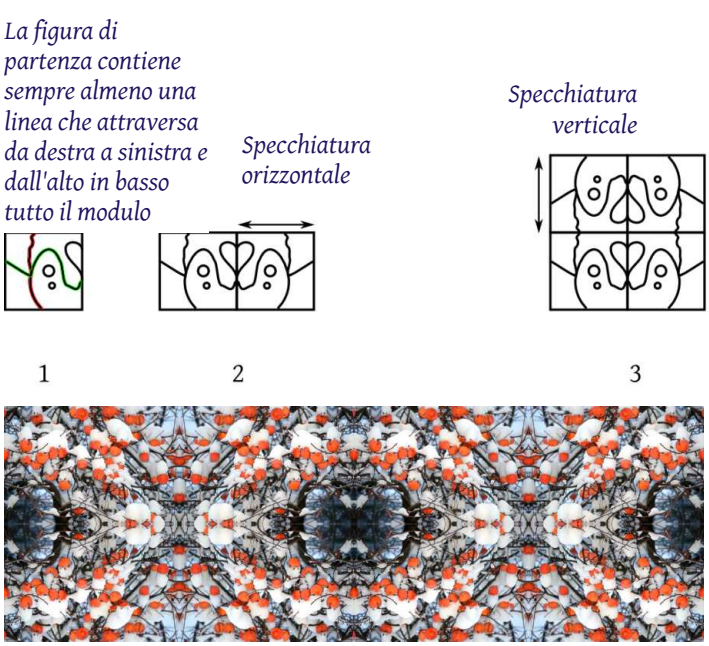
Per estensione indica il modo di ricoprire una superficie, senza soluzione di continuità, accostando delle forme. Tali figure, dette appunto ***tasselli***, possono essere non solo poligoni, regolari o meno, ma anche figure con lati curvilinei, o non avere alcun vertice, o essere la combinazione di più forme. L'unica condizione che si pone è che siano connessi senza sovrapposizioni e senza spazi non coperti.

Usando solamente un poligono regolare ripetuto, è possibile formare tassellazioni esclusivamente con triangoli, quadrati ed esagoni. Per ottenere ulteriori tassellazioni bisogna ricorrere a più poligoni combinati o a figure non regolari. In linea di massima è sempre possibile ripetere una forma irregolare all'infinito: basta fare in modo che nella ripetizione le figure si tocchino, per andare a chiudere quello che altrimenti risulterebbe uno sfondo, e che in questo modo va invece a formare il tassello di completamento. Oggi sul computer, grazie alla grafica vettoriale, è facile generare questo tipo di figure, servendosi di uno strumento per creare cloni multipli, e di uno strumento per disporre e allineare oggetti. Esiste tuttavia un altro modo piuttosto semplice, che consente di creare tassellazioni simmetriche, anche con forme complesse o con le foto: si tratta di effettuare una doppia specchiatura dell'immagine di partenza, dopo averla racchiusa in un rettangolo di modulo che poi di solito va eliminato. In questo modo si forma un tassello i cui bordi sono sempre continui con sè stessi. Per non creare una decorazione, cioè figure libere su uno sfondo, è sufficiente che all'interno del rettangolo di modulo la figura di partenza contenga almeno una linea continua dall'alto al basso, e da destra a sinistra; per le fotografie questo problema non si pone.



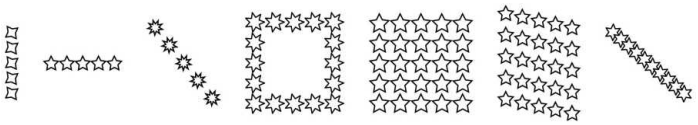


A sinistra: nella riga superiore, i tre poligoni regolari con cui nel piano è possibile formare una tassellazione, e un esempio con un poligono generico, il rombo; nella riga inferiore si vede come con i pentagoni ripetuti non sia possibile chiudere tutti gli spazi, e bisognerà quindi ricorrere a figure supplementari per completare la piastrellatura. A destra una tassellazione con una forma irregolare ripetuta. Qui sotto esempi di figure irregolari e foto ripetute col metodo della doppia specchiatura.

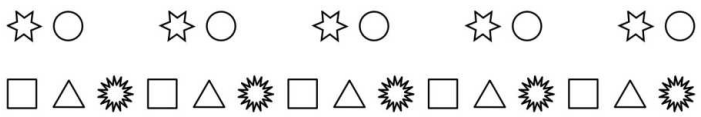


2.3.E. IL RITMO VISIVO

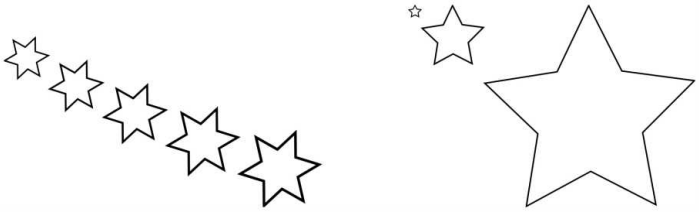
Si parla di **ritmo visivo** quando una o più figure vengono ripetute più di una volta, seguendo un ordine riconoscibile.
La forma più semplice di questa figurazione è costituita dal ritmo ***uniforme***, che si verifica quando una forma rimane uguale (o quasi) a se stessa, e viene ripetuta a distanze costanti o pressapoco costanti. La ripetizione può essere sia orizzontale che verticale



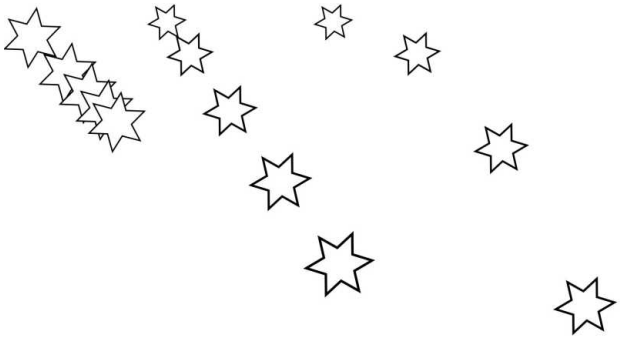
che obliqua, e può svilupparsi in più direzioni, anche contemporaneamente. Quando gli intervalli della ripetizione sono molto stretti, si può avere una sovrapposizione delle figure.
Un ritmo si dice ***alternato*** quando due o più figure differenti si alternano all'interno di uno stesso ritmo.

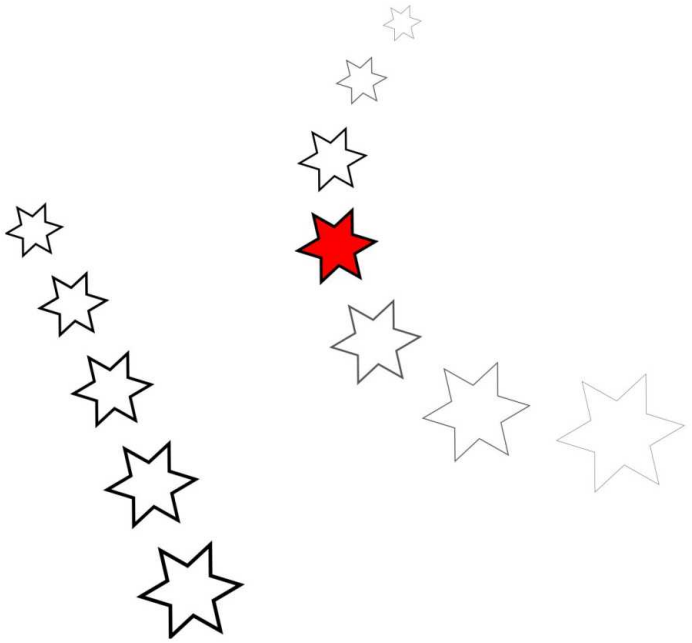


Si parla di ***ritmo crescente*** o ***ritmo decrescente***, quando la dimensione delle figure aumenta o diminuisce progressivamente; per stabilire se un ritmo sia crescente o invece decrescente, si deve valutare l'ordine di lettura della scena, o per meglio dire l'andamento delle linee di forza, stabilendo se la lettura parte dall'elemento più grande o da quello più piccolo. Si può avere anche un ordine contemporaneamente crescente e decrescente, qualora la figura di partenza sia un elemento mediano della serie.
Il ritmo crescente e decrescente possiede sempre anche una ***velocità***, un fattore che sta ad indicare quanto rapidamente gli elementi cambiano di dimensione: potremo dunque avere un ritmo lento oppure un ritmo veloce crescente o decrescente.

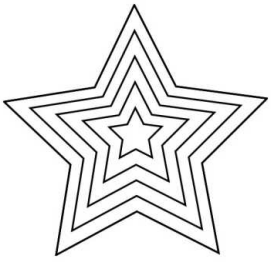


Si può avere anche un ***ritmo degli intervalli*** crescente o decrescente, qualora lo spazio tra le figure ripetute non sia costante: anche in questo caso si può





stabilire una velocità.
Il ritmo può essere anche ***concentrico***, quando la ripetizione delle figure avviene una dentro l'altra, intorno allo stesso identico centro; se invece le figure sono una dentro l'altra ma non possiedono lo stesso centro, il ritmo va considerato soltanto crescente o decrescente con ripetizione ad intervalli molto stretti e sovrapposizione delle figure.



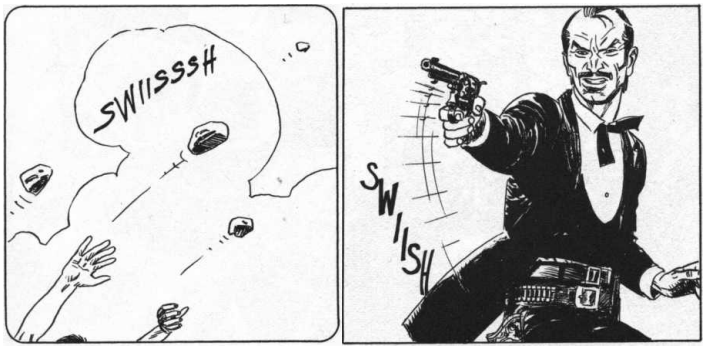
Infine il ritmo può essere ***circolare***, nel caso in cui la disposizione degli oggetti ripetuti sia lungo una circonferenza.

La bandiera Europea, nata nel 1955, è formata da un cerchio composto di dodici stelle dorate a cinque punte, su uno sfondo blu; il numero delle stelle è invariabile, poiché dodici è simbolo di perfezione e pienezza. Si tratta di un semplice esempio di ritmo circolare. Naturalmente ogni ritmo circolare costituisce anche una simmetria circolare, in questo caso non ruotata, dato che le stelle non si orientano seguendo l'angolo, ma sono disposte come le ore sul quadrante dell'orologio, mostrando sempre una delle punte rivolta verso l'alto.

2.3.F. INDIZI DI MOVIMENTO

Il nostro sistema visivo ha una predisposizione innata per cogliere il movimento: gli oggetti in movimento hanno un forte potere attrattivo rispetto a quelli statici per il nostro sistema percettivo, non solo a livello psicologico, ma anche a livello fisiologico. Le immagini antiche, anche quelle in sequenza come quelle dei *polittici*, erano sostanzialmente rappresentazioni di sentimenti e di stati d'animo, o di situazioni "a tappe", davanti alle quali lo spettatore era invitato a fermarsi e a riflettere. In tempi moderni però, con l'importanza acquisita dalla velocità delle macchine e con l'arrivo del cinema, l'arte sente il bisogno di avvicinarsi all'aspetto dinamico e all'espressione del movimento e della velocità; consideriamo ad esempio la rappresentazione dell'acqua: il suo moto è sempre stato osservato a velocità di caduta gravitazionale o del vento, e nessuno, prima dell'arrivo dei motori, aveva mai visto i rapidi moti vorticosi provocati da un'elica in movimento; allo stesso modo nessuno aveva mai provato le forti sensazioni provocate dalla velocità di un aeroplano in volo. La prima attenzione in questo senso viene dal movimento italiano del ***futurismo***, che nei primi anni del '900 esalta velocità e movimento come espressione dell'uomo moderno. Questa nuova esigenza nell'arte figurativa si diffonde con l'arrivo dei fumetti, che sono sostanzialmente dei racconti d'azione illustrata, in cui la rapidità delle azioni, oltre che della fruizione delle sequenze, come nel cinema, è spesso fondamentale e portante per l'intero racconto. A partire dall'inizio del secolo scorso dunque si è tentato di trovare delle soluzioni grafiche che potessero rappresentare all'interno delle immagini bidimensionali statiche, come nel disegno o su una tavola o in un quadro, il carattere illusorio del movimento e delle nuove velocità, mettendo a punto una serie di espedienti che prendono il nome di **indizi di movimento**, la cui applicazione conferisce sempre un particolare dinamismo alla composizione. I principali indizi di movimento si possono individuare prima di tutto nella rivisitazione di espedienti storici: i ***gradienti***, che sono da sempre indizi di progressione, ora lo diventano anche per il movimento; la ***deformazione prospettica***, spesso esagerata, è anche questa storicamente indice di avvicinamento o allontanamento; anche le ***forme dinamiche***, ovvero le figure allungate come i rettangoli, gli ovali, molto spesso lunghi triangoli, oppure forme di oggetti esageratamente allungati, indicano corpi in movimento; la ***ripetizione ritmica*** degli elementi: schiere di oggetti ordinati nello spazio richiamano catene di montaggio, truppe, balli, ecc. Esistono poi nuovi ingredienti grafici, come i ***coni di luce***, che richiamano macchinari in movimento, automobili, treni, o esplosioni; ***linee oblique*** in sequenza, che, come gli andamenti ad ***arco***, a ***vortice*** o a ***onda***, dànno l'idea di rotazioni, cadute, moti di ingranaggi, gittate ecc; anche l'***incompletezza*** e l'***imprecisione*** delle forme, diretta conseguenza del movimento nella fotografia e nel cinema, vengono ora utilizzate come espediente grafico; un'altra tecnica molto usata nei fumetti è la sensazione di movimento evidenziata con la ***moltiplicazione delle linee di contorno***, esemplificazione del *mosso* della fotografia, che sdoppia i contorni.

G. Balla, Dinamismo di un cane al guinzaglio (1912). I richiami alle caratteristiche sensazioni visive del movimento del primo cinema e della fotografia sono evidenti.

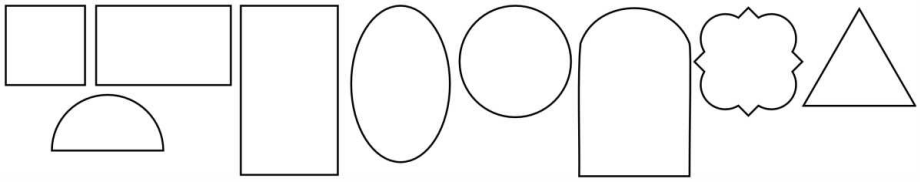


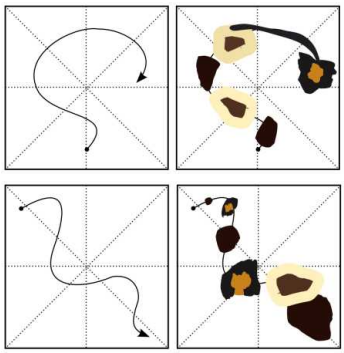
Due vignette prese da Tex Willer, editore Bonelli: nella prima vignetta le linee ad arco indicano il movimento: le linee nella direzione del moto indicano il verso e la traiettoria, mentre i piccoli archi di lunghezza crescente, moltiplicazione delle linee di contorno, accentuano il senso di movimento e la velocità; nella seconda vignetta le linee oblique in sequenza segnano il movimento, e il loro gradiente più o meno fitto definisce la diversa velocita del gesto nei singoli attimi.

• ESERCIZIO 2.3.1 FORMATI CON LINEE DI FORZA

Scegli un formato tra quelli qui riportati, che sarà quello che utilizzerai per tutto l'esercizio e per i prossimi sul manto degli animali. Nella scelta dei vari elementi di mantello di animali sarai libero di variarli nel corso dell'esercizio, avendo cura di ridimensionarli o ruotarli di volta in volta a seconda delle necessità.

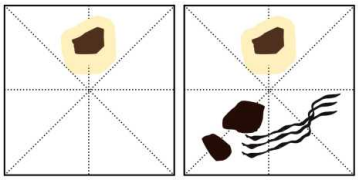
Su un foglio di carta da pacco bianca 35×50cm traccia 14 copie del formato che hai scelto, disponendole a coppie vicine, e occupando la gran parte dello spazio del foglio; segna a matita leggera in ogni elemento la struttura portante.



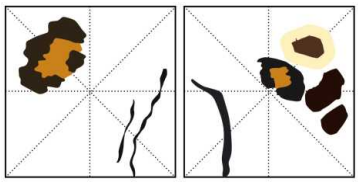


Disegna nel primo riquadro all'interno un percorso a piacere, come indicato nell'esempio. Successivamente disponi lungo il percorso gli elementi scelti del mantello degli animali, in modo da suggerire all'osservatore una direzione di lettura prestabilita. Colora ogni soluzione diversa, con tecnica mista sovrapposta curando sia la figura che lo sfondo.

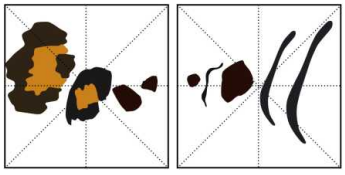
Ripeti la variazione compositiva precedente cambiando questa volta la dimensione degli elementi di mantello per accentuare il percorso visivo. Colora con tecniche miste accostate, curando sia la figura che lo sfondo.



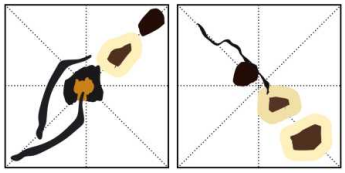
Considerando la proprietà dei soggetti di assumere maggiore importanza visiva quando vengono posti nella parte alta del formato, inserisci nel primo formato solo un elemento di mantello, disposto nella parte alta, e nel secondo la stessa composizione con l'aggiunta di tre elementi di mantello posti tutti in basso che controbilancino il soggetto della parte alta. Colora una soluzione a piacere con tecnica a pennarello curando sia la figura che lo sfondo.



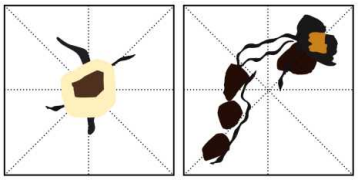
Considerando come a livello percettivo cambi il significato degli oggetti posti a destra (maggiore peso visivo e dimensione percepita) o a sinistra (attenzione immediata), crea una composizione proponendo due soluzioni diverse, dove in una sia predominante l'attenzione sulla parte sinistra, e nell'altra diventi predominante l'attenzione sulla parte destra. Colora una soluzione a piacere con tecnica matite colorate tecnica dello sfumato curando il rapporto figura-sfondo.



Considera nei due formati seguenti le mediane come linee di forza per rappresentare il senso di movimento da sinistra a destra (agevole) e da destra a sinistra (faticoso). Modifica le dimensioni e la collocazione dei tre attributi per rendere evidente questo effetto. Colora le due soluzioni con lo sfumato a matita.



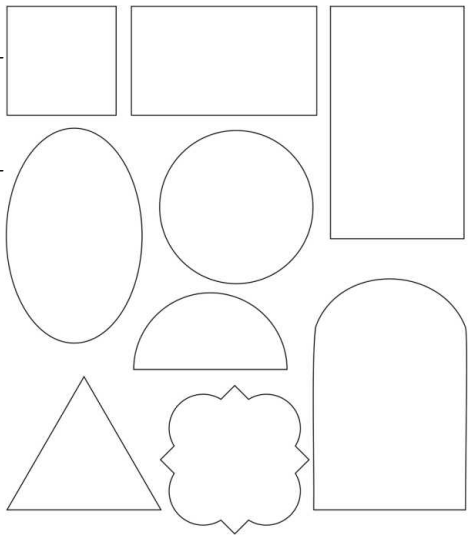
Negli prossimi due formati realizza una composizione che privilegi la diagonale ascendente e un'altra che privilegi la diagonale discendente. Colorate le due soluzioni con matita a sanguigna.

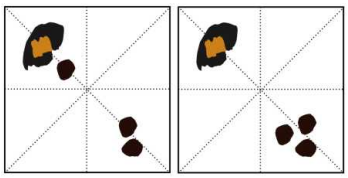


Negli ultimi due formati scegli degli elementi che ripeterai nei riquadri disegnando in uno una composizione statica, e nell'altro una composizione dinamica. Colora entrambe con china nera a penna o pennello.

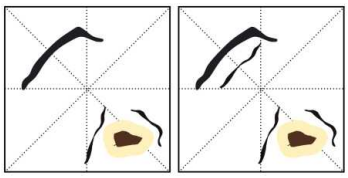
• ESERCIZIO 2.3.2 FORMATI CON PESO VISIVO

Scegli un formato tra quelli riportati e ripetilo per dieci volte su un foglio di carta da pacco bianco 35×50cm, come nell'esempio, occupando quasi tutto il foglio; traccia quindi in ognuno le linee strutturali con segno molto chiaro. Fai una scelta accurata del formato, perché dovrai mantenerlo invariato per tutti gli esercizi seguenti sul manto degli animali. Utilizza poi elementi tratti dal mantello degli animali per creare delle composizioni, scelto a piacere non necessariamente tra quelli sotto presentati. Valuta il peso visivo descritto nelle indicazioni a fianco dei riquadri, che prendendo in esame separatamente alcuni aspetti specifici del peso visivo, e che vi darà indicazioni su come disporre le parti nella colonna sbilanciata e in quella bilanciata. Devi creare, come nell'esempio, entrambe le condizioni, cioè con la colonna di sinistra che presenta una composizione sbilanciata, e la colonna di destra che mostra una soluzione di composizione bilanciata, con il peso visivo che è stato riequilibrato rispetto alla colonna a fianco, curando il rapporto figura-sfondo.

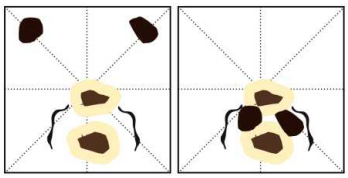




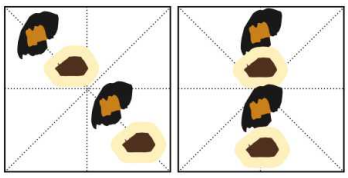
LA MASSA: Variando le dimensioni di uno o due elementi simili o diversi del mantello degli animali, crea una composizione dove il peso risulti sbilanciato in centro a destra del formato. Bilancia poi la soluzione a destra tenendo sempre in considerazione l' aspetto della dimensione. Colora i riquadri sbilanciati e bilanciati con matite colorate, tecnica dello sfumato in accostamento di tinte sature.



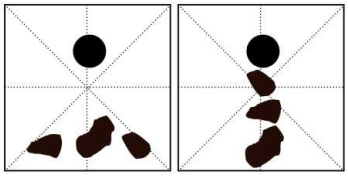
L'ISOLAMENTO: Senza variare le dimensioni degli elementi scelti (simili o diversi) del mantello degli animali, crea una composizione dove il peso risulti sbilanciato in alto a sinistra del formato. Bilancia poi la soluzione sbilanciata considerando in questo caso che per bilanciare l'isolamento occorre affiancare dei nuovi elementi a quello isolato. Colora i riquadri sbilanciati e bilanciati con china, penna e pennello.



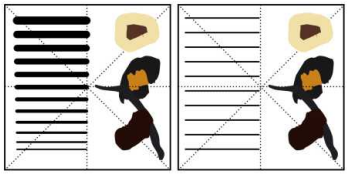
IL CALORE CROMATICO E CHIAREZZA: Senza variare le dimensioni degli elementi scelti (simili o diversi) del mantello degli animali, modificando solo il colore nei contrasti chiaro-scuro e caldo- freddo, crea una composizione dove il peso risulti sbilanciato in basso a sinistra del formato. Bilancia poi la soluzione sbilanciata considerando sempre soltanto gli aspetti considerati. Colora i riquadri sbilanciati e bilanciati con pastelli a gesso.



LA COLLOCAZIONE: Senza variare le dimensioni degli elementi scelti (simili o diversi) del mantello degli animali, cambia il loro posizionamento nello spazio, e crea una composizione dove il peso risulti sbilanciato in alto a destra del formato. Bilancia poi la soluzione sbilanciata considerando l'aspetto della collocazione, cioè la posizione nello spazio degli elementi. Colora i riquadri sbilanciati e bilanciati con pennarelli, uso della tecnica di sovrapposizione delle tinte.



LA REGOLARITÀ DELLA FORMA: Introduci una figura geometrica a scelta al posto di un elemento irregolare, e crea una composizione dove il peso risulti sbilanciato in basso al centro del formato. Bilancia poi la soluzione sbilanciata considerando l'aspetto della forma. Colora i riquadri sbilanciati e bilanciati con sanguigna gessetto e matita sfumato.

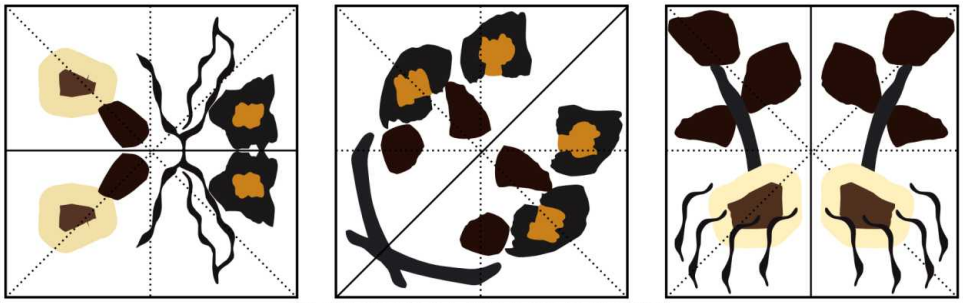


LA PROFONDITÀ SPAZIALE: Introduci un'area posta a scelta in verticale, in orizzontale o obliqua, nella quale sia evidente un effetto di profondità, suggerito da una tessitura con densità della trama variata; colloca gli elementi nello spazio rimanente creando una composizione dove il peso risulti sbilanciato in alto al centro del formato. Bilancia infine la soluzione sbilanciata come profondità spaziale, modificando soltanto la tessitura, e facendo diventare i suoi elementi costanti sia come distribuzione che come forma. Colora i riquadri sbilanciati e bilanciati con matite normali sfumato.

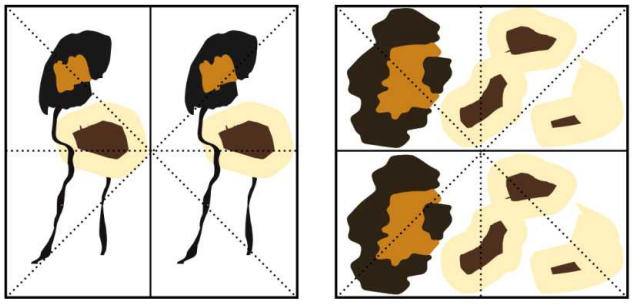
• ESERCIZIO 2.3.3 FORMATI CON SIMMETRIA

Se non l'hai ancora deciso, scegli un formato tra quelli qui riportati, che sarà quello che utilizzerai per tutto l'esercizio e per i prossimi sul manto degli animali, e riportalo su un foglio di carta da pacco bianca 35×50cm seguendo lo schema dell'esempio. Ingrandiscilo il più possibile, e traccia in ognuno le linee strutturali con segno chiaro a matita. Utilizza poi gli elementi tratti dal mantello degli animali per creare le composizioni. All'interno dei formati inventa delle composizioni, che riproducano il tipo di simmetria indicato. Puoi scegliere un unico elemento o più elementi combinati per creare delle simmetrie vivaci. Prima di procedere evidenzia con la matita rossa l'asse di simmetria che prenderai come riferimento. Colora lo sfondo e le figure utilizzando per ogni riquadro una tecnica diversa, scelta a piacere.

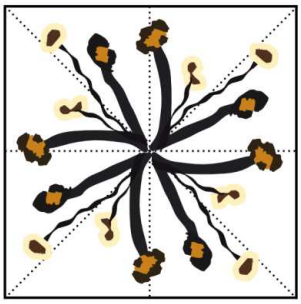
SIMMETRIA SPECULARE

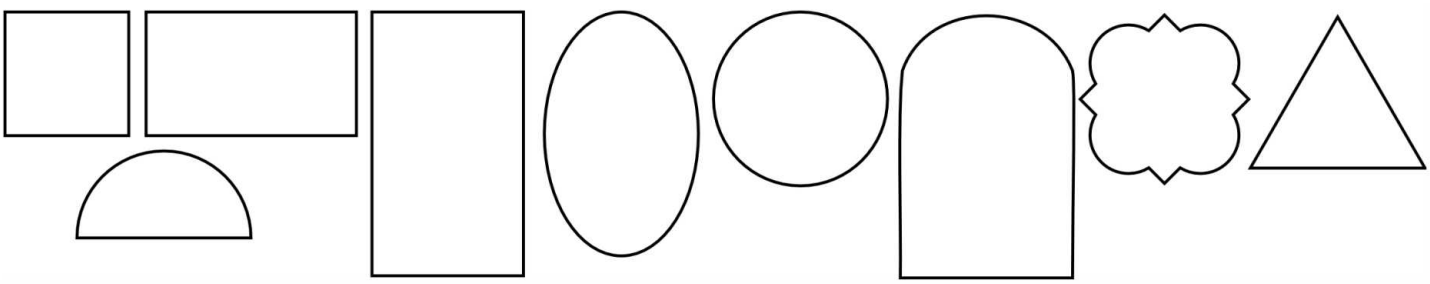


SIMMETRIA TRASLATORIA



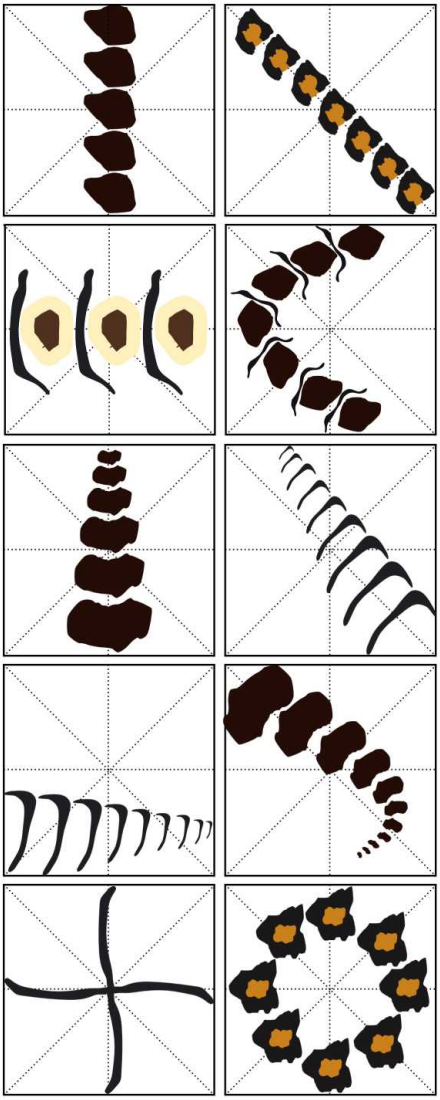
SIMMETRIA RADIALE

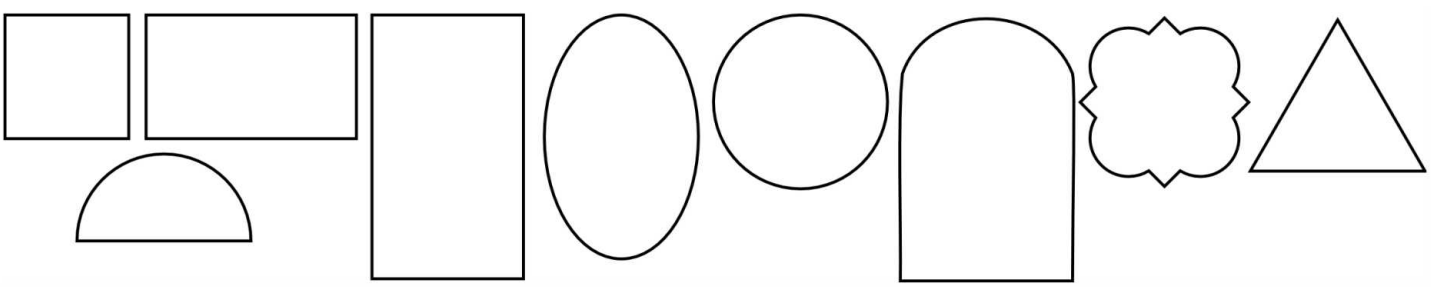




• ESERCIZIO 2.3.4 FORMATI CON RITMO VISIVO

Se non l'hai ancora deciso, scegli un formato tra quelli qui riportati, che sarà quello che utilizzerai per tutto l'esercizio e per i prossimi sul manto degli animali. Riportalo su un foglio di carta da pacco bianca 35×50cm, creando cinque righe formate da due colonne, come nell'esempio. Ingrandisci il più possibile le dimensioni del formato e traccia in ognuno le linee strutturali con segno chiaro. Utilizza poi gli elementi tratti dal mantello degli animali per creare le composizioni. All'interno dei formati inventa delle composizioni che riproducano un tipo di ritmo visivo, come riportato nell'esempio. Puoi aumentare o diminuire eventualmente la distanza tra gli elementi a seconda che sia necessario creare un ritmo lento o veloce. Nella colonna di sinistra crea delle composizioni in cui vi sia un equilibrio statico, e nella colonna di destra delle composizioni in cui vi sia un equilibrio dinamico. Colora lo sfondo del formato di tutta la colonna statica con una velatura uniforme di un colore a scelta, diverso da quello della colonna dinamica con velatura all'acquerello, e colora poi le figure sovrapponendo matite colorate o pennarelli.
Nell'ordine: ritmo uniforme, ritmo alternato, ritmo crescente, ritmo decrescente, e rimo radiale.





2.4 PARTE QUARTA: APPLICAZIONI ATTUALI DELLA COMPOSIZIONE

2.4.A. LA COMPOSIZIONE OGGI

Nella società moderna, in cui ogni cosa viene razionalizzata, ottimizzata e finalizzata, la composizione viene ad assumere un ruolo nuovo, forte: non più studiata per riequilibrare una scena in senso artistico, diventa uno dei principali strumenti per dare vita a delle immagini in cui ogni segno deve essere finalizzato ad uno scopo preciso, dove nessuna risorsa può essere trascurata o sprecata, e dove nessun elemento può venire aggiunto se non possiede un preciso scopo funzionale. In quest'ottica, la ricerca del bello o dell'equilibrio, così come una maggior ricchezza comunicativa all'interno della stessa immagine, diventano fattori disturbanti, se non addirittura controindicativi. In altre parole non è la pubblicità esteticamente più bella che consente di vendere di più, così come non è il messaggio più artistico o più profondo che rimane più impresso nella mente del possibile acquirente. Tutto questo ha portato da una parte ad una maggiore razionalità e un forte approfondimento degli strumenti compositivi, e dall'altra ad un impoverimento sia del messaggio trasmesso che del contenuto umanistico: immagini dotate di struttura forte ma di contenuto debole.

2.4.B. L'INQUADRATURA

Quando si realizza un'immagine, sia che si tratti di una copia dal vero, di un cartellone pubblicitario o di un'immagine fantastica, si opera sempre, nella rappresentazione, una scelta sui limiti ove terminare la scena; la decisione su come porre questi limiti deve essere motivata da precise intenzioni di cogliere al meglio e di trasmettere in modo efficace un'idea, un'emozione, comunque qualche aspetto visivamente rappresentabile. Lo studio di come operare il taglio della scena in base alle intenzioni comunicative prende il nome di **inquadratura**.

Inquadrare significa dunque portare l'attenzione sul soggetto, ritagliando dalla scena rappresentata il contesto che lo circonda, in parte, o eventualmente anche del tutto, magari eliminando anche una parte del soggetto stesso.

Il termine nasce e si sviluppa nel linguaggio fotografico e cinematografico, e precisamente descrive la resa del soggetto condizionata dalle caratteristiche degli strumenti di ripresa, che presentano limiti di scelta molto rigidi: attraverso la cornice del mirino si deve decidere drasticamente quale parte di scena mostrare e quale eliminare, mentre con una matita possiamo aggiungere nello spazio del foglio quello che vogliamo, possiamo cambiare il formato del campo visivo, o lasciarlo com'è disegnandone solo una parte e lasciando l'altra in bianco. L'uso dell'inquadratura tuttavia è applicabile in senso traslato anche nei linguaggi pittorico e grafico, dell'illustrazione e del fumetto.

L'inquadratura è connessa a due aspetti fondamentali: l'***angolo di ripresa***, cioè il punto di vista dell'osservatore, e l'***ingrandimento*** cioè la distanza del soggetto dal punto di vista. Noi ci occuperemo esclusivamente dell'ingrandimento.

Si possono classificare due diversi generi di ingrandimento: si parla di **campo** quando si inquadra ponendo l'attenzione sull'***ambiente*** del soggetto, indipendentemente dal fatto che il soggetto risulti visibile, invisibile, presente o assente. Si parla invece di **piano** quando l'attenzione della scena viene posta sul soggetto stesso (la maggioranza dei casi).

Quando si pone l'attenzione sull'ambiente si può avere:

Campo lunghissimo:
l'ambiente esterno è sovrabbondante rispetto al soggetto, che se è visibile è molto piccolo e quasi indistinguibile.

Campo lungo:
l'ambiente è ancora fortemente predominante sul soggetto, che tuttavia è ora riconoscibile, anche se non connotato in maniera evidente.

Campo medio:
l'ambiente ripreso spartisce lo spazio più o meno equamente col soggetto.

Campo composito:
è un artificio che sottolinea la profondità di campo, servendosi di elementi su diversi piani: ad esempio un campo medio con una figura intera più un oggetto posto proprio davanti all'obiettivo.

Quando si pone l'attenzione sul soggetto si ha invece:

Figura intera:
il soggetto viene ripreso interamente, senza lasciare spazio ai margini, qualunque sia la posizione assunta.

Piano americano:
il soggetto è ripreso per circa tre quarti rispetto all'intera figura; questa formula è usata spesso nella ritrattistica fotografica.

Piano medio:
Il soggetto è ripreso per circa metà della figura (ad esempio il mezzo busto dei telegiornali).

Primo piano:
il soggetto è ripreso per circa un quarto della figura intera (tipicamente il volto incorniciato da una piccola porzione di spazio).

Primissimo piano:
si intende essenzialmente inquadratura di un volto, smarginato, a volte addirittura parzialmente ritagliato, ripreso dalla fronte al mento senza altri particolari.

Dettaglio:
nell'immagine appare soltanto un particolare significativo: una parte del volto, o un oggetto isolato, al quale, mediante questa inquadratura, viene attribuita una forte carica emotiva.

Dettaglissimo:
consiste nella inquadratura di solo di un particolare, ulteriormente ingrandito sino a far perdere il riferimento di partenza (ad esempio le trame dei tessuti).

Il soggetto intero può anche essere ripreso contemporaneamente, in una visione fuori fuoco o seminascosta.

2.4.C. CONVENZIONI DI VERSO: IL CASO DELLO SPECCHIO

Immaginiamo di trovarci alle spalle di un uomo, illuminato con una luce laterale da destra. Se volessimo trarre un quadro della scena, il soggetto risulterebbe una schiena illuminata da destra. Se ruotiamo attorno alla persona e ci mettiamo di fronte, il soggetto sarà una persona illuminata da sinistra, anche se lei dirà sempre di essere illuminata da destra. Ovvio. Per il verso di una rappresentazione non conta la posizione del soggetto descritto, ma esclusivamente il punto di vista dell'osservatore. Questo però non è vero per le luci dall'alto e dal basso. Immaginiamo di trovarci in un vicolo stretto, di notte, con un lampione acceso. Suoniamo il campanello di un amico che si sporge al balcone del terzo piano per parlarci. Si tratta di un soggetto illuminato dal basso, anche se la luce, rispetto a noi, si trova in alto. Allo stesso modo un uomo in fondo a un pozzo risulterà sempre illuminato dall'alto, anche se caliamo a metà strada una torcia legata ad una corda. Questo modo di interpretare la posizione della sorgente luminosa è legato in buona parte al nostro modo di percepire, ma anche ad una serie di convenzioni ormai entrate nell'uso comune; lo stesso problema interpretativo è legato alla nota domanda sullo specchio, che scambia la destra con la sinistra ma non l'alto col basso. In ogni caso, non si tratta di modificare la nostra visione delle cose, ma di capire chiaramente i meccanismi del nostro modo di vedere e i nostri schemi interpretativi. Proprio per approfondire questa comprensione cercheremo di rispondere alla domanda dello specchio.

Lo specchio scambia la destra con la sinistra. Perché non scambia anche l'alto col basso?

Come spesso accade in questo genere di quesiti, la domanda è volutamente malposta. Anzitutto non è vero che lo specchio non scambi l'alto col basso: se poniamo uno specchio a soffitto, la nostra persona risulta riflessa a testa in giù. Però destra e sinistra risultano sempre scambiate.

E il davanti col dietro? In realtà il difetto di intuizione risiede proprio qua: siamo noi che confondiamo fronte e retro. Vediamo di capire correttamente cosa significa.

Supponiamo di lanciare un pallone bagnato contro un muro liscio. Il nostro pallone ha un logo in rilievo, che rimane visibile anche nello stampo sul muro. Un passante nota lo stampo, e coglie la forma di un cerchio, con un logo specchiato: una forma piatta, che in origine era convessa, rivolta verso di lui. Ma non è così. Il logo non è rovesciato, perché non è rivolto verso di lui. Se noi avessimo lanciato il pallone con tale forza da imprimere uno stampo profondo nel muro, il passante avrebbe notato correttamente la forma di un pallone con un logo visto da dietro, anziché specchiato: non rivolto verso di lui, ma verso l'interno del muro. Questo è quello che correttamente si dovrebbe cogliere anche nello stampo bidimensionale del primo caso, ma la nostra mente cade in errore, perché per abitudine è tendenzialmente portata a riconoscere tutte le forme come convesse.

Altro esempio. Immaginiamo di trovarci sulla spiaggia, con una conchiglia come orecchino sulla destra. Ci sdraiamo proni, nella sabbia bagnata perfettamente liscia. Poi immaginiamo di alzarci lasciando un profondo stampo intatto della nostra figura, con tutti i tratti del viso. Il nostro calco in questo caso non ha scambiato la destra con la sinistra, rimane coerente con noi, e l'orecchino si trova ancora a destra. Cominciamo ad appiattire lo stampo, riducendo la profondità della sabbia, e immaginiamo di poter lasciare sempre visibili tutte le forme e i dettagli. Fino a quando rimane ancora una piccola profondità nella sabbia, il nostro occhio coglierà correttamente la destra e la sinistra. Ma dal momento in cui sulla sabbia rimane solo una sagoma bidimensionale, la nostra mente tenterà di interpretarla non più come stampo concavo, ma come una figura convessa che ci guarda, come sembrano le immagini dello specchio: e la destra risulterà scambiata con la sinistra.

Riportiamo un ultimo esempio, che ribadisce come la mente tende a ricostruire le forme convesse a cui è più abituata. Si forma nel gesso il calco di un viso concavo, piuttosto dettagliato; dopo avergli disegnato le pupille di nero, si appende al muro, bene illuminato senza ombre. Se ci si pone oltre una certa distanza muovendosi verso destra e verso sinistra, il viso darà l'impressione di essere un viso convesso, e le sue pupille ci seguiranno, ruotando, fissandoci nei nostri spostamenti laterali. Solo a breve distanza i nostri occhi saranno in grado di eliminare l'errore, e cogliere correttamente l'incavo del viso.

Lo specchio, complice la nostra mente, ci inganna. Qui tutto è complicato dal fatto che ciò che restituisce, e che noi cogliamo, non sono forme, ma luci intatte: e così l'inganno risulta quasi insuperabile. La punta del nostro naso non è rivolta verso di noi, ma verso le profondità del muro. Non ci stiamo guardando di fronte, ma da dietro, come se avessimo staccato uno strato intatto di pelle e lo avessimo incollato sullo specchio: eppure il nostro cervello, anche sapendolo, non è in grado di sciogliere l'inganno di quell'immagine così perfetta.

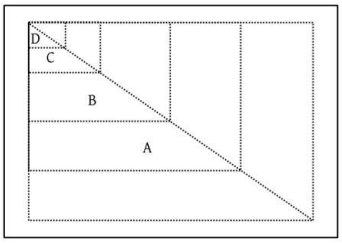
• ESERCIZIO 2.4.1 IL PUNTO DI VISTA

Copia dal vero due oggetti, facendone uno schizzo veloce di dimensioni circa 10-15cm nell'angolo in alto a sinistra di un foglio di carta da pacco 50×70cm; traccia poi un rettangolo che circoscriva in modo preciso la composizione. In seguito riporta il rettangolo per quattro volte all'interno del foglio, con dimensioni ingrandite che ne rispettino le proporzioni, in modo da occupare gran parte dello spazio rimanente. Quindi procedi come indicato: nel primo rettangolo copia la composizione dello schizzo ingrandita ma con una vista dall'alto, nel secondo rettangolo copia la composizione dallo schizzo mantenendo lo stesso angolo di ripresa ma con punto di vista frontale, cioè con lo sguardo orizzontale rispetto alla composizione, nel terzo riquadro copia la composizione vista dal basso; infine nel quarto interpreta la composizione rappresentando per ogni oggetto una visione simultanea dei vari punti di vista, cioè fai in modo che ogni oggetto contenga assieme elementi visti dall'alto, frontalmente e dal basso. Rendi il volume strutturale usando per il primo riquadro matita 4B, per secondo riquadro il contrasto netto a china, per il terzo riquadro matite colorate, per il quarto riquadro i pennarelli. Osserva con attenzione le forme e cura in modo preciso la resa delle proporzioni.

• ESERCIZIO 2.4.2 L'INQUADRATURA

L'inquadratura è un procedimento che si applica comunemente nell'uso della macchina fotografica e della videocamera; tuttavia, anche nella copia dal vero, è possibile utilizzarla per evidenziare significati visivi diversi su uno stesso soggetto. Una composizione infatti può risultare più o meno espressiva o accattivante a livello comunicativo, se si decide di mettere in evidenza un particolare aspetto piuttosto di altri. In questo esercizio preliminare viene suggerito un metodo per ricreare a livello empirico l'uso dell'inquadratura, e per semplicità, escluso il caso del dettaglio, si simula solo l'ingrandimento, cioè l'avanzamento dell'osservatore, senza mai cambiare l'angolo d'inquadratura: come se si procedesse su un binario centrato sul soggetto, avvicinandosi e allontanandosi dalla composizione; è quindi importante ai fini dell'esercizio scegliere una composizione che abbia degli oggetti nel suo centro.

Suddividi in otto settori (2×4) un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm, usando una matita leggera. Nel primo settore in alto a sinistra copia dal vero una composizione di oggetti, occupando buona parte dello spazio: questa sarà l'inquadratura a figura intera; ora circoscrivila con un rettangolo che ne sfiori i bordi, che costituirà il "riquadro base". Prendi tre fogli A4, e servendoti della stecca, ricopia su ognuno il riquadro base, poi traccia al suo interno una diagonale, e suddividila in quattro parti uguali; poi, partendo dai punti trovati, traccia i rettangoli A, B, C, come nell'esempio. Dividiamo in quarti perché, anche se in questo caso operiamo su degli oggetti, è la divisione correttamente usata per suddividere i piani della figura umana (intera, mezzagamba, busto, testa). Per creare il campo medio, il campo lungo e il campo lunghissimo, ricopia i rettangoli A, B e C al centro dei tre seguenti settori del foglio; ora disegna tutta la composizione figura intera al loro interno, riducendola in modo proporzionato, in modo da occuparli completamente.



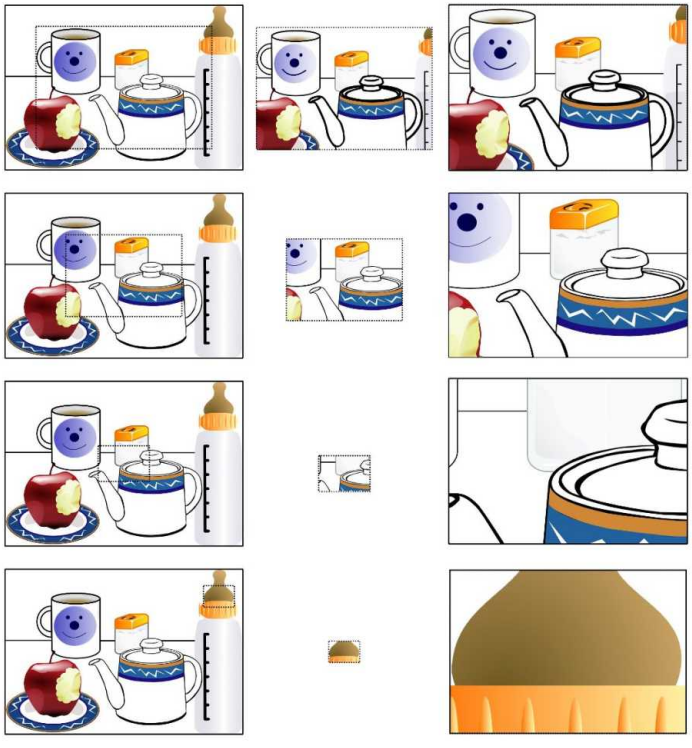
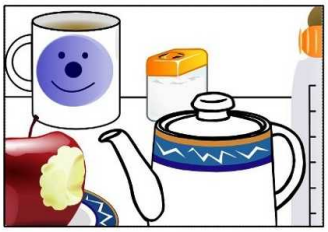
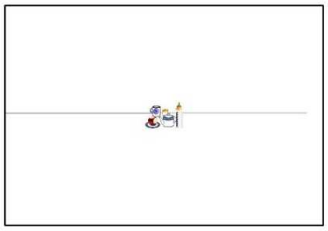


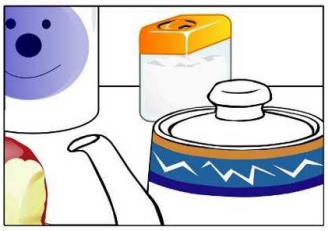
FIGURA INTERA



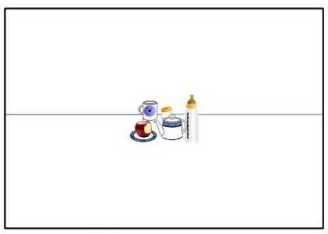
PIANO AMERICANO



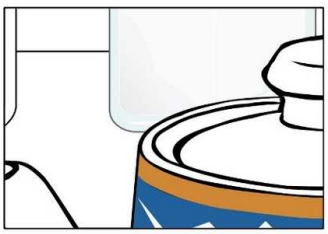
CAMPO LUNGHISSIMO



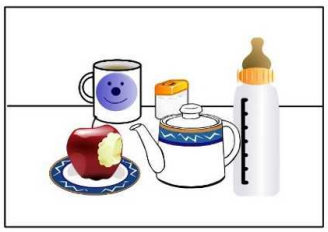
PIANO MEDIO



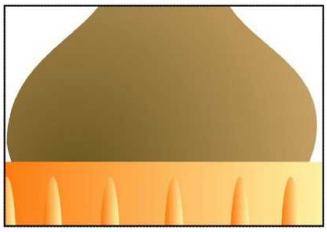
CAMPO LUNGO



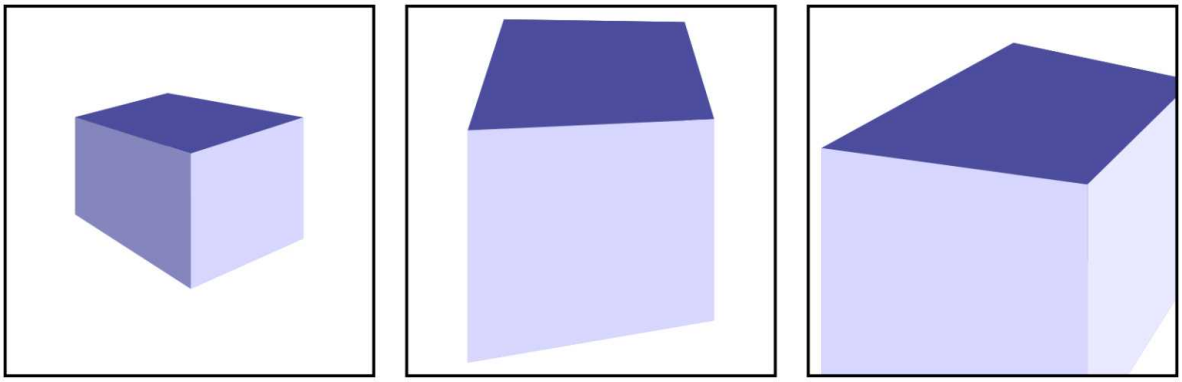
PRIMO PIANO



CAMPO MEDIO



DETTAGLIO

• ESERCIZIO 2.4.3 L'INQUADRATURA E IL PUNTO DI VISTA

Traccia su un foglio di carta da pacco 50×70cm tre rettangoli o quadrati affiancati, in modo da occupare la gran parte del foglio. Nel primo copia dal vero due oggetti di forma semplice, adottando un'inquadratura campo medio o figura intera, con un angolo di ripresa altezza sguardo; nel secondo riquadro ripeti lo stesso disegno ruotando il punto di vista, e cambiando anche l'inquadratura: piano americano o piano medio; ripreso dall'alto o dal basso. Nel terzo riquadro applica un'ulteriore rotazione del punto di vista precedente, modificando l'inquadratura (primo piano o primissimo piano) e accentuando l'angolo di ripresa già modificato nel secondo riquadro (dall'alto o dal basso).