6. SEZIONE MONOGRAFICA

[...] SAPIAS, VINA LIQUES ET SPATIO BREVI
SPEM LONGAM RESECES. [...]
Orazio, ODI, Libro 1°; XI
...TU SII SAGGIA, FILTRA IL TUO VINO E IN AMBITO BREVE
RIPONI LE LUNGHE SPERANZE...

Anche Orazio, nella poesia in cui espone la sua famosa massima "carpe diem", raccomanda di **filtrare** il proprio vino, e non semplicemente di versarlo in abbondanza.

6.0.A. INTRODUZIONE ALL'APPARATO MONOGRAFICO

L'acquisizione di un metodo progettuale, nella pratica artistica, consente lo sviluppo maturo di un'idea originale, che altrimenti correrebbe il rischio di venir banalizzata da una realizzazione di struttura debole, che non la possa sostenere; un'opera ben congegnata continua a comunicare, anche a distanze enormi di tempo, come dimostrano i lunghi commentari sulle grandi opere d'arte; viceversa uno degli errori più comuni, agli inizi della personale educazione artistica, è proprio quello di trasformare direttamente il momento creativo, lasciato libero di esprimersi e privo di ogni guida, nell'oggetto finito. Questo problema di guidare il proprio intuito risulta particolarmente evidente di fronte ad una consegna specifica: le monografie nascono proprio con l'intento di insegnare a controllare il proprio istinto, adottando una forte struttura progettuale che aiuti a ricreare l'equilibrio tra analisi e sintesi, e a trasformare una libera espressione in un lavoro compiuto o in un'opera d'arte; sarà poi una scelta successiva quella di lavorare con o senza questi vincoli, purché sia una scelta cosciente e non dovuta all'ignoranza; d'altronde la necessità di sviluppare le consegne, oggi rappresentato dagli diventerà improrogabile domani ambiente lavorativo, dove viene sempre richiesto di lavorare a progetto, e spesso anche in équipe, esattamente come avveniva anticamente, con le commissioni assegnate alle botteghe d'arte. Ben diverso è stato l'approccio adottato a partire dalla fine del '700, quando fare l'artista non costituì più un lavoro, ma il lussuoso otium a tempo pieno prima di nobili e poi di borghesi sfaccendati; quest'ultimo modo di porsi di fronte all'arte, inteso più come espressione di sé stessi che come impegno o educazione, è giunto, attraverso i bohémiens e gli scapigliati di tardo ottocento, fino a noi, e ha imbevuto profondamente la concezione dell'artista, tanto che ancora oggi ne subiamo il

fascino; il rischio di questo approccio è però proprio l'impossibilità, sconosciuta agli antichi, di lavorare a progetto e in équipe; insegnare alla propria creatività ad ubbidire a dei vincoli, anziché assecondare i capricci dell'intuizione, impedisce di svilire un'idea ai nostri occhi solo per non poterla impiegare così come è nata, e al contrario consente entro certi limiti di trasformarla a seconda delle necessità senza sciuparla. Per questo motivo le monografie sono state congegnate in una potente struttura suddivisa in semplici passaggi obbligatori, che diventano modus operandi per sviscerare un tema, pur non costituendo forme vincolanti per la sua realizzazione finale. Si auspica contemporaneamente il lavoro di gruppo, in quanto gli argomenti proposti sono vasti, e presentano una certa ripetitività nell'analisi.



Bottega del Verrocchio, Il Battesimo di Cristo (1475-1478). Realizzato con Leonardo ed altri aiuti, probabilmente anche Botticelli.

6.0.B. LO SCHIZZO

Lo schizzo rappresenta la prima fase del **disegno preparatorio**. La caratteristica prima dello schizzo è quella di essere un disegno non finito: rappresenta "l'uovo o l'embrione dell'idea, perché i primi tratti con i quali un maestro d'arte abile indica il suo pensiero, contengono in germe tutto quanto l'opera presenterà di saliente" (Delacroix 1798-1863). Collocandosi nel momento iniziale del processo ideativo, lo schizzo registra dunque il primo pensiero dell'artista, senza definire compiutamente e in modo articolato nessun soggetto: in questo modo lascia aperta la strada a soluzioni diverse del processo creativo, che in seguito potranno essere riprese e sviluppate.

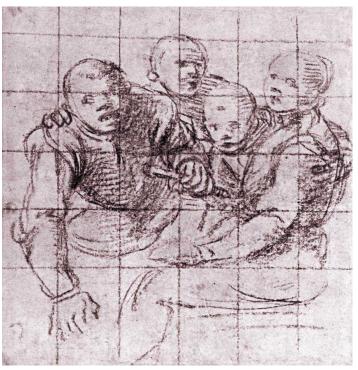
Il disegno preparatorio è una forma di espressione artistica, che ha esclusivamente la funzione di anticipare e preparare la progettazione artistica tradizionale, ovvero la creazione di un quadro, di un affresco, di un'immagine grafica, di una scultura ecc, e non va assolutamente confuso con il progetto: quando un disegno deve diventare progetto infatti richiede l'applicazione di precise normative grafiche, assieme ad un linguaggio universalmente riconosciuto, in modo da poter essere compreso facilmente da qualungue tecnico debba completarne l'esecuzione o la realizzazione finale a livello industriale, meccanico o artigianale; questo non avviene nel disegno preparatorio, dove l'oggetto finale verrà eseguito dalla stessa persona che lo ha ha progettato, e dunque è sufficiente che fissi tutte le idee e le soluzioni in un linguaggio comprensibile all'artista, in modo da poterle poi riprendere nel lavoro finale; va ricordato che la fase finale del lavoro potrebbe essere realizzata molto tempo dopo, ed è quindi estremamente importante che gli schizzi rivelino all'artista tutto ciò che egli aveva in mente al momento della loro stesura in modo comprensibile e preciso anche a distanza di molti anni.

Tecnicamente, lo schizzo si presenta come un disegno rapido e immediato, affidato a poche linee; dato che i segni grafici sono tracciati senza mediazioni e ripensamenti, le caratteristiche grafiche di questa





H. Cranach, Appunti di viaggio (1536-37).



V. Campi (1536-1591), Studio per i mangiatori di ricotta

forma sono la decisione, la spontaneità, la velocità e l'essenzialità dei tratti; le correzioni devono avvenire non tramite cancellature, ma disegnando la nuova traccia corretta in modo più marcato, o con tracce più fitte. Lo schizzo è efficace quando riesce a fissare sul foglio i segni nel momento in cui l'idea si forma nella mente: questo però non significa che la traccia debba essere realizzata alla velocità del pensiero, ma al contrario che l'artista deve imparare a guidare il formarsi delle proprie idee nella mente ad una velocità che la sua matita possa seguire, mentre contemporaneamente la sua mano imparerà a muoversi in modo sempre più spontaneo e veloce, al ritmo dei propri pensieri. Per il suo carattere istintivo lo schizzo rappresenta la forma grafica che evidenzia in modo più immediato la sensibilità, la personalità e le abilità tecniche del disegnatore o dell'artista; viene usato per riportare veloci annotazioni finalizzate alla copia dal vero, per fissare i caratteri di un oggetto, per ritrarlo nella sua forma più semplificata ed essenziale, per stabilire in generale i

> rapporti proporzionali dell'insieme della composizione, per descrivere la direzione degli oggetti nello spazio, per valutare i rapporti chiaroscurali e di profondità tra le parti. Può presentare segni che non compariranno nella resa finale, come linee di forza, linee di gradienti prospettici, strutture portanti, cerchiature evidenziature ed elementi da ricordare, note, ecc; lo

E. Delacroix (1798-1863), Pagina di appunti.

stesso soggetto può anche essere schizzato più volte sullo stesso foglio: data la sua capacità di presentare un risultato veloce, semplificato ed essenziale, è un valido metodo per evitare gli errori di impostazione del disegno, consentendo di confrontare in modo veloce e sinottico diverse varianti, sia di composizione che di proporzioni delle parti; anche in questo caso l'aspetto grafico del segno traduce una attitudine percettiva volta a cogliere l'essenziale e gli aspetti più importanti da un vasto insieme di dati visivi, mentre la mano riporta e isola sul foglio i tratti più significativi del dato osservato.

Un repertorio sui modi diversi in cui si schizza dal vero ci proviene dai quaderni e dagli album di viaggio di molti pittori e disegnatori; a livello grafico alcuni usano un'unica linea di contorno, che si snoda sul foglio, modulata nello spessore e nella gradazione; a volte il tratto è senza interruzioni, come una lunga linea continua, al contrario a volte è la sommatoria di molti brevi tratti nervosi; alcuni partono dalla macchia ottenuta con campiture di segni ravvicinati, a cui sovrappongono altri segni o cancellature per ottenere particolari effetti di luce e schizzare così l'effetto del chiaroscuro.

Lo schizzo generalmente viene eseguito su formati di piccole dimensioni, ma ogni disegnatore generalmente si serve di dimensioni personali, che dipendono dal gesto della sua mano oltre che dalla sua percezione delle dimensioni; a volte viene realizzato in scala reale, in modo da consentire di apprezzare l'impatto della composizione finita nelle sue dimensioni reali, pur presentando spesso una notevole differenza di segni rispetto all'opera finale.



G. A. Boltraffio, Studio di panneggio (~1490): riassunto dei vari passaggi sullo stesso foglio: schizzo, disegno preparatorio e disegno finale.



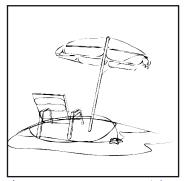




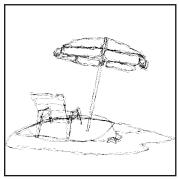
F. Boucher, BOUCHER, Il bagno di Venere (~ 1751): schizzo, disegno preparatorio (studio), e lavoro finale.

• ESERCIZIO 6.0.1 GRAFICHE DA ADOTTARE PER LO SCHIZZO

Riporta su un foglio di carta da pacco bianca 35×50cm dodici quadrati tracciati a mano libera, di dimensione circa 10cm e disposti in gruppi da quattro su tre file; inventa un paesaggio marino che ripeterai in ogni riquadro sotto forma di schizzo, eseguito secondo le prescrizioni per lo strumento, per la resa grafica e per le modalità di rappresentazione indicate in ogni riquadro; il tempo di esecuzione per ogni riquadro deve essere segno rapido e e il tratto immediato; cura in modo particolare l'applicazione di alcuni indizi di profondità.



1) matita 4B, segno modulato continuo, cioè senza mai staccare lo strumento dal foglio. Si possono naturalmente ripassare i tratti.



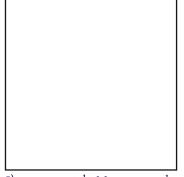
2) matita 4B, segno modulato spezzato; le figure devono risultare da un insieme di segni separati, di varie direzioni e sovrapposti, per creare un contorno.



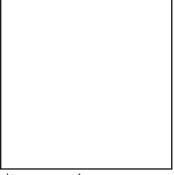
3) matita 4B, macchia sfumato, senza linee di contorno; si prepara uno sfondo uniforme grigio chiaro, con la tecnica dello sfumato; con la gomma pane si cancellano le parti che per resa volumetrica dovranno risultare bianche; si completa aggiungendo le gradazioni man-



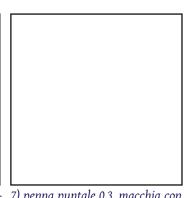
4) matita 4B, macchia sfumato, con sovrapposizione di segni; come nel riquadro precedente, in più alla fine si aggiungono dei tratti per marcare alcuni contorni signi-



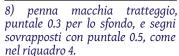
lato continuo, come nel riquadro 1, si cabmia solo lo strumento.

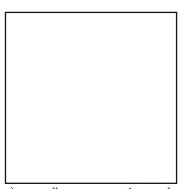


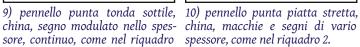
5) penna puntale 0.3, segno modu- 6) penna puntale 0.1 - 0.3 - 0.5, segno modulato spezzato con punte diverse, come nel riquadro 2.

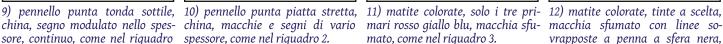


7) penna puntale 0.3, macchia con 8) tratteggio irregolare, come nel riquadro 3, ora lo sfondo però è un tratteggio.









vrapposte a penna a sfera nera, come nel riquadro 4.

• ESERCIZIO 6.0.2 DEFINIZIONE DI UN DISEGNO ATTRAVERSO LO SCHIZZO

Rifletti sul significato dello schizzo, quindi svolgi l'esercizio. Con la penna a china traccia su un foglio di carta da pacco bianco 50×70cm, disposto in verticale, un piccolo riquadro, proporzionalmente simile a quello che contiene l'immagine di E. Baschenis: *Natura morta con strumenti musicali* (~1650); esegui velocemente un disegno, impiegando al massimo dieci minuti, in cui riproduci tutti gli elementi della composizione, avendo cura però di non definire con precisione nessuna delle figure, ma di rendere approssimativamente l'insieme.

Successivamente traccia con la matita un riquadro più grande, e riproduci la composizione sempre con disegno rapido, avendo cura questa volta, diversamente dallo studio precedente, di abbozzare una resa volumetrica, sempre lavorando con segno veloce a tratteggio o sfumato, precisando anche la posizione degli oggetti e la proporzione delle forme; la definizione di questo riquadro deve durare al massimo una quindicina di minuti. Infine riporta in un riquadro ancora più grande tutta la composizione, partendo con delle forme veloci e semplificate, che andrai man mano definendo in modo sempre più preciso. Ricorda che si comincia sempre impostando l'insieme, e successivamente si operano le rifiniture e la riproduzione dei minimi dettagli. Per la colorazione della composizione e la resa volumetrica usa i pennarelli, con metodo a linee parallele, successivamente integrati con matite colorate e china stesa con il pennino; tempo massimo di esecuzione di questo riquadro tre quarti d'ora.

Schizzo rapido con la penna

Schizzo rapido con matita, linee modulate nell'intensità e nello spessore; abbozza posizione e proporzioni dei soggetti; definisci la forma anche servendoti del chiaroscuro, a macchie di sfumato.

Disegno finale



6.1 MONOGRAFIA: LO ZODIACO

La monografia si propone la realizzazione di una serie di tavole, ognuna raffigurante un segno dello Zodiaco, che vengono poi rilegate in un libro; questo diventa il lavoro compiuto, da spendere in maniera propositiva, come raccolta a sé stante, come immagini di un lunario, o verso un giornalino scolastico o una rivista di settore.

I - Fase ideativa

Scegli il segno zodiacale che intendi sviluppare: può essere il tuo segno, quello di una persona a te cara, o uno che ti piace; confrontati però con la classe in modo che vengano coperti tutti i segni dello zodiaco; il primo compito che dovrai affrontare è una ricerca di informazioni e di dati, per approfondire e circoscrivere le tue conoscenze sui segni zodiacali, in base a delle precise scelte comunicative; serviti pure delle informazioni essenziali riportate qui di seguito, ma amplia il tuo sapere fissando degli appunti a livello bibliografico, sitografico e fotografico; puoi anche realizzare qualche tavola, nella quale impaginerai in modo ordinato e accattivante i dati raccolti, componendo titoli, testi e un'eventuale raccolta fotografica, senza però introdurre disegni.

6.1.A. RIFERIMENTI PER LO ZODIACO

Il termine **zodiaco** deriva dal greco, come diminutivo di *animale, essere vivente*, poi diventato *immagine, figura*, e quindi **segno celeste**: lo Zodiaco quindi è il cerchio degli animali viventi; nel linguaggio scientifico è sentito come nome proprio, e pertanto può essere scritto con iniziale maiuscola.

Lo zodiaco è definito da una fascia celeste ampia 16°, entro la quale si muovono i pianeti e la Luna, e che il Sole percorre in dodici mesi; è compresa tra due cerchi paralleli intorno all'eclittica, il percorso apparente che il sole compie in un anno sullo sfondo della sfera celeste; viene rappresentato con un cerchio suddiviso in dodici settori, di 30° ciascuno, in ognuno dei quali si trova una costellazione a cui è associato un segno zodiacale; si tratta di un'arte divinatoria, un tempo ritenuta una scienza, che presume di determinare le vicende degli uomini e dare spiegazione di alcuni loro tratti caratteriali, di prevedere avvenimenti futuri o spiegare quelli passati, sempre considerando gli influssi degli astri. Questa previsione o determinazione prende il nome di oroscopo. Nello zodiaco sono presenti storicamente i seguenti valori:

Simbolo:

Ogni segno viene storicamente individuato con un simbolo che lo rappresenta, e che costituisce il punto di partenza per il segno zodiacale che dovrai realizzare.

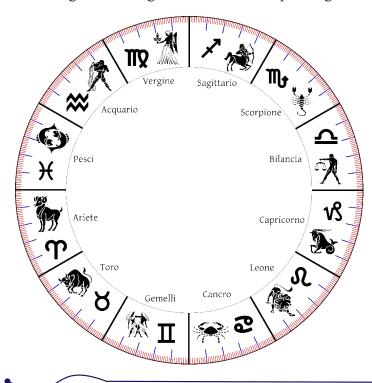
Elemento:

Viene definita una classificazione quaternaria in base ai quattro elementi: **Fuoco**, **Terra**, **Aria**, e **Acqua**; tali elementi erano ritenuti fondamentali nell'antichità per la composizione dell'universo. I segni d'acqua

(Pesci, Scorpione, Cancro), di natura freddo umido, sono accostati all'anima e al tempo; i segni d'aria (Gemelli, Bilancia e Acquario), di natura caldo umido, sono accostati alla mente e allo spazio; i segni di fuoco (Ariete, Leone e Sagittario), di natura caldo secco, vengono accostati allo spirito e all'energia; infine i segni di terra (Capricorno, Toro e Vergine), di natura freddo secco, vengono accostati al corpo e alla materia.

Modalità:

Si definisce anche una classificazione ternaria, per cui le caratteristiche dei segni zodiacali cambiano a seconda che siano all'inizio, al centro o al termine del ciclo stagionale. I segni **cardinali**, sono quelli agli ini-



zi delle stagioni (Ariete, Cancro, Bilancia e Capricorno) e manifestano attività, energia, audacia, ambizione, irrequietezza ricerca di consensi e motivazioni per il proprio operare; i segni *fissi*, sono a metà delle stagioni (Toro, Leone, Scorpione e Acquario) e manifestano ostinazione, concentrazione, forza ottimismo, orgoglio, scarsa duttilità, cambiamenti importanti; i segni *mobili*, sono posti alla fine dei cicli stagionali (Gemelli Vergine Sagittario e Pesci), e manifestano riflessione, intelligenza, adattabilità, metamorfosi, bontà, pessimismo e indecisione.

Genere:

esiste pure una classificazione binaria: i segni vengono ordinati secondo una dualità di opposti, in modo da accoppiare armonicamente le caratteristiche dei segni, per affinità o contrasto; **maschile** (solare, diurno): questi segni sono attivi, intraprendenti, dinamici, estroversi, espansivi, affermativi (Ariete, Gemelli, Leone, Bilancia, Sagittario, Acquario); **femminile** (lunare, notturno): questi segni sono contemplativi, passivi, introversi, affettivi, emotivi, fantasiosi e creativi (Toro, Cancro, Vergine, scorpione, Capricorno, Pesci).

Domicilio:

I pianeti, più il Sole e la Luna, per un totale di dieci corpi celesti, vengono assegnati ai segni; ogni pianeta ha un suo carattere, che influenza i tratti del segno di cui è dominatore.

6.1.B. I SEGNI ZODIACALI

1 Ariete (21 marzo - 20 aprile)

Simbolo: Υ La testa dell'animale con le sue corna: la forza collocata nella testa. Stilizzazione di un germoglio, in analogia con l'apparizione della vita vegetale del periodo primaverile. Rappresentazione di un'esplosione, per via del salto che compie il sole in quel periodo. Stilizzazione della lettera greca gamma (γ).

Etimologia: Dal latino *Aries*, ariete; in greco *Krios*, cornuto; in sanscrito *Uranah*, calore; *Aja* o *Mecha*, che non ha nascita.

Elemento: fuoco; **Modalità:** cardinale; **Genere:** maschile; **Domicilio:** Marte e Plutone.

Mito: Si narra che Frisso, figlio del re di Beozia, per sfuggire alla matrigna, scappò in groppa ad un ariete alato, inviatogli dalla madre morta, il cui vello anziché di lana era tutto d'oro; giunse alla fine in una terra ignota, dove sacrificò l'ariete a Giove, che portò le sembianze dell'animale in cielo facendo nascere così la costellazione dell'ariete.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno hanno un carattere integro, franco e sincero. Tendono a mettere in moto delle situazioni, a spronare all'azione, anche se poi sovente non concludono le iniziative; la personalità arietina è caratterizzata da una costante ricerca delle manifestazioni esteriori; sono adatti al comando.

Proprietà: il suo metallo è il ferro; le sue pietre e minerali sono la peridotite, il diaspro rosso, il granato, lo zircone rosso, e le pietre rosse in genere; l'animale è il gallo e il lupo; i suoi colori: il rosso vermiglio, il colore del sangue, del fuoco e di Marte; la flora: felce, garofano, genziana, primula.

2 Toro (21 aprile - 21 maggio)

Simbolo: S è la testa del toro, con le sue corna: in particolare rappresenta il vaso, il contenitore che raccoglie il seme gettato dall'ariete e gli dà forma; le corna rappresentano la falce della luna che dona vita e forma alle cose; può essere una O stilizzata, derivata da un'antica runa, il cui significato concerne il patrimonio familiare ed i guadagni.

Etimologia: in latino e greco hanno lo stesso significato: *Taurus*, o *Taùros*; il nome nasce in Mesopotamia, come *toro del cielo*, animale sacro al dio Luna; in sanscrito *Vrishaba* e *Ge*, come terra e toro.

Elemento: terra; Modalità: fisso; Genere: femminile; Domicilio: Venere.

Mito: Si narra che Giove prese la forma di un toro per conquistare una fanciulla di nome Europa, di cui si era invaghito. Sedotta la fanciulla, dopo averla portata a Creta la rese madre di tre figli, e quando tornò sull'Olimpo, Giove mise il Toro in cielo, fra le stelle, creando così l'omonima costellazione.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno sono tipi lenti, che ponderano, pazienti e prudenti, e che tuttavia quando occorre dimostrano forza e tenacia nel perseguire i loro obiettivi; amano la natura, la vita all'aria aperta, le cose belle e artistiche; la personalità taurina è spesso caratterizzata da comportamenti ripetitivi.

Proprietà: il suo metallo è il rame, le sue pietre e minerali sono la cuprite, i lapislazzuli, l'ambra, lo zircone giallo; gli animali la foca, il piccione e il toro; il suo colore il verde mela; la sua flora: la betulla, il pero, il biancospino, il lillà, la pervinca, la rosa e la viola.

3 Gemelli (21maggio - 21 giugno)

Simbolo: I Rappresenta il numero romano per indicare il doppio, ma anche due linee perpendicolari che possono raffigurare i due gemelli; in Occidente i gemelli sono due maschi, in oriente un maschio e una femmina, e nel medioevo i gemelli sono raffigurati come due amanti.

Etimologia: In latino è diminutivo di *geminus*, gemello; in sanscrito *Mithunam*, con il significato di "unione degli opposti".

Elemento: aria; **Modalità:** mobile; **Genere:** maschile; **Domicilio:** Mercurio.

Mito: il mito racconta dei gemelli Castore e Polluce, nati da Leda, moglie del re di Sparta, che nella stessa notte si unì al marito e a Giove nascosto sotto le

sembianze di un cigno. nacquero così Polluce, che essendo figlio di Giove era immortale, forte, atletico intelligente e buon pugilatore, e Castore, che essendo figlio del marito era mortale, irascibile, ma intrepido guerriero, e un buon domatore di cavalli; i gemelli persero la vita in una lotta con i fidanzati di due fanciulle da essi rapite; Giove portò allora in cielo Polluce, che gli chiese la compagnia del fratello da cui non voleva separarsi, dando origine alla costellazione dei Gemelli.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno hanno un carattere volubile e incostante, sono nervosi e di mutevoli interessi; sono intelligenti e affascinanti, adattabili e indipendenti, fantasiosi e ironici; la personalità gemellina è caratterizzata da comportamenti reattivi e polemici, e tendenti a volte alla superficialità; prova spesso il desiderio di approvazione e di ammirazione.

Proprietà: il suo metallo è il mercurio, le sue pietre e minerali sono il cinabro, il quarzo rosa, il topazio, il berillio; l'animale è il pappagallo, la rana, la scimmia; i suoi colori: il giallo paglierino, e in genere i colori cangianti; la flora: il nocciolo, il tiglio, la calla, il geranio, la margherita, la petunia.

4 Cancro (22 giugno - 22 luglio)

Simbolo: Rappresenta il granchio, con i suoi grandi occhi e le chele; per alcuni ricorda il simbolo dello yin e yang, oppure due elementi che ruotano l'uno intorno all'altro in un grande vortice di energia.

Etimologia: in latino Cancer e in greco Karkínos, con il medesimo significato di granchio; il nome deriva dal movimento del sole, che durante il solstizio estivo, nell'emisfero boreale, sembra sostare per poi tornare all'indietro in linea obliqua, così come fa il granchio che si muove obliquamente.

Elemento: acqua; Modalità: cardinale; Genere: femminile; Domicilio: Luna.

Mito: si narra che Giunone per sconfiggere Ercole mandò in aiuto Idra, un mostro con molte teste di serpente, un gigantesco granchio; Ercole però lo schiacciò sotto il tallone; allora Giunone per ricompensare l'animale dei suoi servigi lo immortalò nel cielo, creando la costellazione del cancro.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno hanno un carattere sensibile, sono timidi, fantasiosi ma anche contraddittori; è il segno materno, dove la madre è vista come rifugio, e i ricordi dell'infanzia determinano lo sviluppo psichico della personalità; sono persone influenzabili sia dalle circostanze che dal tempo meteorologico; la personalità cancerina è caratterizzata dall'ansia, e dal bisogno di rassicurazioni.

Proprietà: il suo metallo è l'argento, le sue pietre e minerali sono l'argentite, la giada, la labradorite, il crisolito; l'animale è il cigno, il gatto, il granchio; i

suoi colori: grigio perla, bianco argentato, tinte pallide e delicate; la flora: il salice, il tiglio, il cardo, il mughetto, la ninfea, la peonia.

5 Leone (23 luglio - 23 agosto)

Simbolo: Ω Rappresenta la testa del leone con la sua criniera, stilizzata.

Etimologia: Dal latino Leo, in greco Lèon, con lo stesso significato di leone; lo scrittore egiziano Orapollo, del IV sec a.C, narra che nei giorni vicini al solstizio, i leoni, per sfuggire alla siccità, si riversavano numerosi nel Nilo, così da far sembrare che lo straripamento del fiume fosse da loro causato; da qui nasce l'uso di costruire delle fontanelle a forma di testa di leone, dalla cui bocca viene fatta uscire l'acqua.

Elemento: fuoco; Modalità: fisso; Genere: maschile; Domicilio: Sole.

Mito: Ercole nella sua prima fatica uccise il terribile leone che terrorizzava la contrada di Nemea, divorando gli abitanti; Ercole riuscì ad ucciderlo a mani nude, in quanto il leone era invulnerabile al ferro e al fuoco, e le frecce rimbalzavano sul suo corpo.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno possono essere di due tipologie: una con carattere combattivo e virile, che si oppone ad ogni sopruso (tipo Erculeo); l'altra con carattere coraggioso, tendente alla grandezza intesa in senso artistico e cosmico (tipo apollineo); la personalità leonina è caratterizzata dall'attività e dalla competitività.

Proprietà: Il suo metallo è l'oro, le sue pietre e minerali sono il quarzo aurifero, lo smeraldo, il crisoberillo, l'eliotropio; gli animali sono l'aquila e il leone; i suoi colori: giallo oro, colori caldi e luminosi; la flora: il melo, la noce, l'olmo, la ginestra, il girasole, la lavanda.

6 Vergine (24 agosto - 22 settembre)

Simbolo: Rappresenta la lettera m con l'ultima gamba in dentro. Anticamente era raffigurato con tre linee verticali parallele simboleggianti un recinto. Richiama anche una mano chiusa a pugno con il pollice al suo interno per proteggere, racchiudere, conservare. In molte antiche rappresentazioni il segno è raffigurato da una donna che tiene in mano una spiga di grano

Etimologia: Dal latino Virgo, vergine; in greco Orgas-Forgas, fanciulla matura per il matrimonio; in sanscrito Urgayati, maturo, pieno di succo; si riferisce al periodo stagionale intorno al solstizio estivo, quando si mieteva il grano maturo.

Elemento: terra; **Modalità:** mobile; **Genere:** femminile; **Domicilio:** Mercurio.

Mito: riprende quello di Persefone, la figlia di Demetra grande madre della terra, rapita e fatta sposa da Plutone dio degli Inferi. Si narra che la madre per cercare sua figlia non si occupò più della Terra lasciando gli uomini morire di fame per la mancanza di

frutti. Allora Giove, per aiutare gli uomini, stabilì che Persefone dovesse trascorrere un periodo con la madre, coincidente con la primavera e un periodo con il marito coincidente con l'inverno.

Carattere e psicologia: a differenza dei gemelli, Mercurio dà ai nati di questo segno un'intelligenza di tipo più analitico, caratterizzata dalla logica, dalla ragione e dallo studio. Tendono a criticare, soppesare controllare sia se stessi che gli altri, è il segno che rappresenta il buon senso e la misura. La personalità virginea è caratterizzata da una visione logica e oggettiva della vita.

Proprietà: Il suo metallo è il mercurio, le sue pietre e minerali sono il cinabro, la corniola, la selce, l'andalusite. L'animale è il pappagallo, la rana, la scimmia. I suoi colori: bruno con riflessi verde-oro. La flora: frassino, pero, pruno, gelsomino, giacinto, valeriana.

7 Bilancia (23 settembre - 23 ottobre)

Simbolo: • Sono due linee orizzontali parallele, dove quella superiore è spezzata e sormontata da un cerchio che rappresenta il Sole al tramonto. la Bilancia infatti è opposta all'Ariete che simboleggia invece la nascita del Sole.

Etimologia: Dal latino *Bilanx* da *bis*, due e *lanx*, lancia, piatto. Veniva usato anche il nome *Chelai*, chele per analogia dei piatti della bilancia con le chele del vicino Scorpione.

Elemento: aria; Modalità: cardinale; Genere: maschile: Domicilio: Venere.

Mito: riprende il mito di Eros e Psiche. Psiche era una fanciulla di una bellezza straordinaria che il dio dell'amore Eros volle sposare con il vincolo però di non rivelare mai alla sposa le sue sembianze. Psiche accettò la condizione. In seguito, spinta dall'invidia e dalle maldicenze delle sorelle, cedette alla curiosità e durante la notte, l'unico momento in cui ella stava con il suo sposo, accese una lanterna che le rivelò il volto bellissimo del marito. Ma Eros si svegliò e sentendosi tradito abbandonò la sua sposa.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno cercano di trovare in ogni cosa la giusta via di mezzo, perciò non tollera le posizioni estreme. Ama la compagnia, il divertimento e sa come prendere le persone. La personalità bilancina è caratterizzata da una costante ricerca di un armonico rapporto con l'ambiente e di un consenso alle sue idee per colmare una sua intima insicurezza.

Proprietà: Il suo metallo è il rame, le sue pietre e minerali sono la malachite, corallo, malachite, acquamarina. L'animale è la foca, il piccione e il toro. I suoi colori: il rosa e tinte pastello La flora: noce, pesco, susino, giglio, orchidea, verbena.

8 Scorpione (23 ottobre - 21 novembre)

Simbolo: The Rappresenta la lettera m con l'ultima gamba in fuori; anche una mano chiusa a pugno con il

pollice all'esterno per significare l'energia virile che esce; Stilizza anche l'animale con il suo pungiglione proteso.

Etimologia: Dal latino *Scorpios*, greco *Skorpios* con il significato di scorpione. Dalla radice *skar* che significa tagliare, ferire, offendere.

Elemento: acqua; Modalità: fisso; Genere: femminile; Domicilio: Marte e Plutone.

Mito: Si narra di Orione un gigante, abile cacciatore con un temperamento rissoso. Venne punito per la sua condotta aggressiva dalla dea Artemide che uccise facendolo pungere da uno scorpione. In quel momento Orione venne assunto in Cielo insieme all'animale velenoso dando origine alla costellazione dello scorpione

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno avvertono in modo esasperato il dualismo amoremorte; si delineano due tipologie di carattere: una più propriamente scorpionica, ribelle, individualista, gelosa, idealista; l'altra più simile al tipo vergine controllata, seria, tradizionale. Entrambe hanno comunque un'estrema facilità nel cambiare comportamento passando da un estremo all'altro. Hanno un carattere difficile ma con desiderio di migliorare. La personalità scorpionica si caratterizza per la sua tendenza alla teatralità e desiderio di ammirazione

Proprietà: Il suo metallo è il ferro, le sue pietre e minerali sono la siderite, rubino, crisoprasio, zaffiro. L'animale è il gallo e il lupo. I suoi colori: il rosso e nero, tonalità dai riflessi violacei. La flora: pruno, rovere, erica, narciso, stella alpina.

9 Sagittario (22 novembre - 20 dicembre)

Simbolo: ➤ Rappresenta una freccia che parte verso l'alto

Etimologia: In latino sagittarius, portatore di freccia, da sagitta; ma anche Arcitenens, portatore di Arco. Nome di una divinità sumerica con il corpo di cavallo, zampe posteriori d'aquila, tronco umano che impugna arco e freccia. Dalla radice sag, attaccare affiggere estensivo penetrare; anche sag-us, indovino, colui che penetra il futuro che percepisce rapidamente.

Elemento: fuoco; Modalità: mobile; Genere: maschile; Domicilio: Giove e Nettuno.

Mito: Si narra che Chirone, un Centauro cioè una figura mitica metà cavallo e metà uomo, fosse molto saggio e un ottimo insegnante e medico che allevava i figli degli dèi e degli eroi. Per errore fu ferito da Ercole con una freccia avvelenata dal sangue dell'Idra. Essendo immortale provava un dolore insopportabile. Poteva morire solo sostituendosi al corpo di un uomo che stava per morire. Salvò così Prometeo che aveva rubato il fuoco agli dei. Giove che stimava Chirone decise di portare le sue spoglie in cielo facendo nascere così la costellazione del sagittario.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno

hanno un carattere leale, integro con forte spirito di indipendenza e di avventura. La personalità del sagittario è caratterizzata da un bisogno di sicurezza e da una certa superficialità e ingenuità.

Proprietà: Il suo metallo è il stagno, le sue pietre e minerali sono la cassiterite, fluorite, calcedonio, mica. L'animale è il delfino, l'elefante,il pavone. I suoi colori: il violetto. La flora: eucalipto, olmo, maggiorana, viola del pensiero.

10 Capricorno (21 dicembre - 19 gennaio)

Simbolo: **\forall** Rappresenta la testa della capra o più precisamente le corna con la virgola arricciata a raffigurare la coda di pesce

Etimologia: Dal latino Capricornus, in greco Aigokeros, dalle corna di capra. In sanscrito Makara, coccodrillo. La figura ha origine dalla Babilonia dove era il pesce capra Suhur-Mash-Ha.

Elemento: terra; Modalità: cardinale; Genere: femminile; Domicilio: Saturno e Urano.

Mito: Si narra che il dio Pan per sfuggire al mostro Tifone che aveva assalito l'Olimpo, trasformò la parte posteriore in pesce e il resto del corpo in capra potendo in questo modo vivere sia sull'acqua che sulla terra. Egli riuscì in seguito a liberare Giove imprigionato dal mostro, che per ringraziarlo immortalò le sembianze che Pan aveva assunto dando origine alla costellazione del Capricorno.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno hanno un carattere fermo e ostinato. Sono ambiziosi, freddi e tenaci e pazienti; amano la solitudine, sono riflessivi e coscienziosi. La personalità del capricorno è caratterizzata da un forte senso del dovere.

Proprietà: Il suo metallo è il piombo, le sue pietre e minerali sono la galena, onice, diamante, sardonica. L'animale è il capro e il pipistrello. I suoi colori: il nero, il marrone, cenere. La flora: pino,pioppo, azalea, ranuncolo, calendula.

11 Acquario (20 gennaio - 19 febbraio)

Simbolo: **∞** E' il simbolo egizio per acqua e Nilo ripetuto due volte. Il Segno è rappresentato da una figura umana che versa dell'acqua da un'anfora

Etimologia: Dal latino Aquarius, portatore d'acqua, in greco Ydrochoos. con lo stesso significato. Anche Amphora vaso.

Elemento: aria; Modalità: fisso; Genere: maschile; Domicilio: Urano e Saturno.

Mito: Si narra che Ganimede, custode delle greggi paterne, era un giovane talmente bello che Giove lo fece rapire da un'aquila e lo portò sull'Olimpo dove divenne coppiere degli dei. Giove gli donò l'immortalità mettendo la sua immagine come costellazione dell'acquario.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno hanno un carattere anticonformista, ribelle e indipendente. Il Giano bifronte, con uno sguardo rivolto al passato e uno al futuro, simboleggia la tendenza a staccarsi da una concezione terrena per assurgere a un livello più alto. La personalità acquariana è caratterizzata da una originalità, duttilità, e un certo opportunismo.

Proprietà: Il suo metallo è il piombo, le sue pietre e minerali sono la anglesite, cristallo di rocca, agata, turchese. L'animale è il polipo, il pipistrello, la capra. I suoi colori: il blu elettrico. La flora: fico, frassino, angelica, bucaneve, mirto, rosmarino.

12 Pesci (20 febbraio-20 marzo)

Simbolo: X Rappresenta i due pesci uniti da una corda; anche la lettera N, le linee verticali sono i pesci, quella diagonale la corda che li unisce. Allude anche a Nun, una divinità astratta egizia rappresentante l'oceano primordiale.

Etimologia: Dal latino *Pisces*, in greco *Ichthyes* con lo stesso significato di pesce. La costellazione nasce in Mesopotomia chiamata *Shim.Mah*, pesce-rondine.

Elemento: acqua; **Modalità:** mobile; **Genere:** femminile; **Domicilio:** Giove e Nettuno.

Mito: Si narra che Poseidone mandò due delfini a salvare Afrodite ed Eros che erano stati aggrediti da dal mostro Tifone, e inseguiti persino nelle acque dove essi cercarono di sfuggirgli. Poseidone per ringraziare i due delfini li pose in cielo creando la costellazione dei Pesci.

Carattere e psicologia: i nati sotto questo segno sono sensibili, fantasiosi, romantici, generosi, volubili. E' l'ultimo segno nel quale tutto confluisce, è il mare dove tutto ritorna e dove da tutto è partito. La personalità pescina è caratterizzata per un elevato sentimentalismo, creatività e un ridotto senso pratico.

Proprietà: Il suo metallo è lo stagno, le sue pietre e minerali sono la cassiterite, crisocolla, tormalina, ametista. L'animale è il delfino, l'elefante e il pavone. I suoi colori: il viola e il lilla. La flora: quercia, tiglio, dalia, ortensia, rododendro, timo.

• ESERCIZIO 6.1.1 IDEE BASE DEL TEMA

Su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm traccia dei riquadri su sette righe come nell'esempio; prosegui come indicato, trovando per ogni riquadro una diversa idea grafica. Alla fine scegli in ogni riga il riquadro che più ti soddisfa, evidenziandone il bordo con un pennarello rosso; avrai così sette idee base. Ricorda che per stile grafico si intende un disegno ove prevalga la linea di contorno, e in cui alcune campiture possono essere riempite a tratteggio; stile pittorico va inteso invece come un disegno a prevalenza di campiture colorate, senza tratti visibili. La **pittografia** è una forma di scrittura in cui il segno grafico, detto **pittogramma**, rappresenta ciò che si vede e non ciò che si ascolta, come invece avviene nelle scritture sillabiche, consonantiche ed alfabetiche; in pratica si tenta di riprodurre l'oggetto e non il suono del termine: ad esempio se si disegna un piede 🔊 per indicare la parola piede, il segno viene definito pittogramma; leggermente diverso il caso della **ideografia**: se si disegna un piede A per indicare la parola camminare, allora il segno viene definito ideogramma, dal momento che il segno definisce un concetto, e non esprime direttamente il proprio senso.

Definisci il **simbolo** del segno zodiacale con uno schizzo in linea continua, a livello di pittogramma. Strumenti: matita, matite colorate, tempera a pennello con punta piatta.

Definisci il **simbolo** del segno zodiacale con uno schizzo a livello di ideogramma. Strumenti: a china con pennello a punta tonda e piatto.

Definisci il simbolo del segno zodiacale con uno schizzo a linee spezzate, a livello figurativo, con immagini reali riconoscibili: a volte fedeli e accurate, a volte distorte. Strumenti: matite, pennarelli, pastelli a olio e a cera.

Definisci il **simbolo** con uno scĥizzo astratto, uso di segni e colori senza attinenza con la realtà, come un libero segno modulato su una macchia di colore. Acrilico a pennello punta tonda e piatta, pennarelli, pastelli a gesso.

Definisci la **modalità** e il **genere** del segno zodiacale. Esegui lo schizzo in linea continua, stile grafico solo segno modulato, cioè linea di contorno. Matita sanguigna, oppure pennino a china.

Definisci la **modalità** e il **genere** del segno zodiacale. Esegui lo schizzo del segno zodiacale in stile pittorico, cioè superfici colorate. Matite colorate, matita e penna-

Definisci la modalità e il genere del segno zodiacale. Esegui lo schizzo in linea spezzata, in stile grafico sovrapposto a quello pittorico. Strumenti misti a piacere.

Esegui uno schizzo che riassuma il mito legato al segno zodiacale, a livello figurativo in stile pittorico. Acrilico con matite colorate e pastelli a gesso.

Esegui uno schizzo che riassuma il mito legato al segno zodiacale, a livello figurativo in stile pittorico. Strumento matita 4Be 6B, tecnica dello sfumato o del tratteggio.

Esegui lo schizzo che riassuma il mito legato al segno zodiacale, a livello figurativo e in stile pittorico. Strumento pennarelli.

Esegui lo schizzo dell'**elemento** attinente al segno zodiacale, in linea continua, a livello astratto e stile grafico. Penna a china e pennarelli con eventuali tratteggi a schema libero.

Esegui lo schizzo dell'**elemento** vello astratto e stile grafico. Segni punta tonda a tempera.

Esegui lo schizzo dell'elemento attinente al segno zodiacale, a li- attinente al segno zodiacale in linea spezzata a livello astratto e eseguiti con pennello sottile, stile grafico. Strumento matita a sanguigna.

Esegui uno schizzo che caratterizzi il pianeta dominante del segno zodiacale, in linea continua, a livello di pittogramma, stile grafico. Tempera con pennello a punta la pastello. piatta, china, acrilico.

Esegui uno schizzo che caratterizži il pianeta dominante del segno zodiacale, a livello di pittogramma, stile grafico. Matite Esegui uno schizzo in linea spezzata che caratterizzi il pianeta dominante del segno zodiacale a livello di pittogramma, stile grafico. Graffite a matita.

Definisci con uno schizzo carattere e psicologia del segno, a livello di ideogramma, stile pittorico. Matite colorate, pennarelli e matita 2B e 4B.

Definisci con uno schizzo caratte**re e psicologia** del segno, a livello di ideogramma, stile pittorico. China a pennello punta tonda e

Definisci con uno schizzo carattere e psicologia del segno, a livello di ideogramma, stile pittorico. Acrilico pennello punta tonda, matite colorate.

Definisci con lo schizzo in linea continua, tre elementi che indichino una **proprietà** del segno: albero, minerale o pietra, animale; a livello figurativo, in stile grafico sovrapposto a quello pittorico. Strumenti: tecniche miste a scelta.

Definisci con lo schizzo tre elementi che indichino una proprietà del segno: albero, minerale o pietra, animale; a livello astratto, in stile grafico sovrapposto a quello pittorico. Strumenti: tecni-

Definisci con lo schizzo in linea spezzata, tre elementi che indichino una proprietà del segno: albero, minerale o pietra, animale; a livello di ideogramma, in stile grafico sovrapposto a quello pittorico. Tecniche miste a scelta.

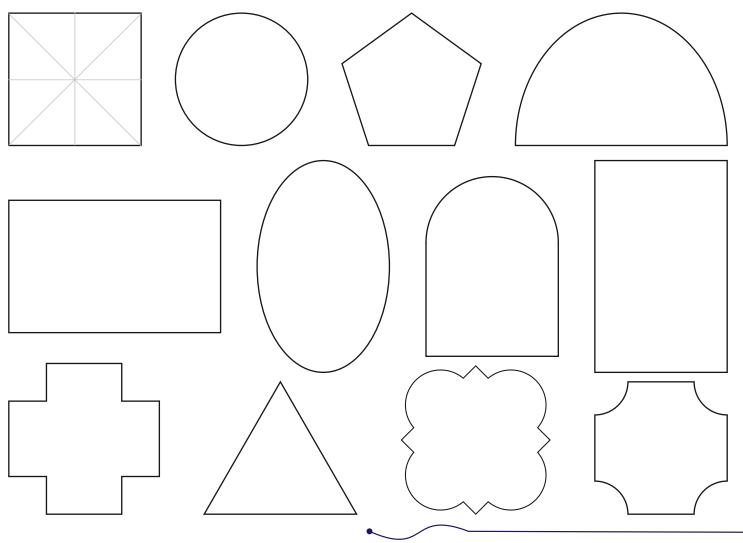
II - Fase di studio

Una volta definiti gli elementi che serviranno a descrivere il segno zodiacale scelto, dovrai filtrare la tua idea attraverso delle precise regole compositive. La composizione ha infatti il compito specifico di collocare e combinare le parti, imponendo per ogni elemento l'ordine e il rilievo percettivi desiderati, stabilendo in questo modo delle precise relazioni tra i soggetti dell'opera; gli elementi del tema verranno indagati sotto ogni singolo aspetto della composizione: dallo studio dei formati, alle linee di forza, al ritmo, alla simmetria, al peso visivo, e all'assetto statico o dinamico.

• ESERCIZIO 6.1.2 SCELTA DEL FORMATO BASE

Su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm disegna, utilizzando una penna a china punta 0,5mm, tutti i seguenti formati; costruiscili con stecca squadra e compasso, e disponili liberamente sul foglio, occupando tutto lo spazio libero; in ogni formato traccia *le mediane e le diagonali* con segno chiaro, che ti aiuteranno a trovare il formato più adatto alle forme delle *idee base* che hai definito nel primo esercizio. Servendoti delle sette *idee base* crea una composizione all'interno di ogni formato, utilizzando sempre sia il **simbolo** che l'**elemento**, più almeno una o anche tutte le altre *idee base*.

In sette formati disegna una versione stilizzata, nei sette rimanenti crea una versione figurativa; le idee base dovranno essere in questa fase piuttosto contenute di dimensione, in modo che siano sempre completamente visibili all'interno della forma; trova per ognuna la sua angolazione o rotazione migliore, che ne consenta la massima leggibilità e piacevolezza grafica, senza preoccuparti della posizione che occupano all'interno del formato. Ripassa tutti i disegni all'interno delle forme con un pennarello colorato a punta fine. Scegli infine, considerando come le idee base vi si collocano, il formato che preferisci, definendo in questo modo il tuo formato base dello Zodiaco: ripassa il contorno di questa forma geometrica con un pennarello colorato a punta grossa.



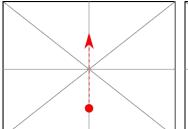
• ESERCIZIO 6.1.3 STUDIO DELLE SIMMETRIE E DEL RITMO

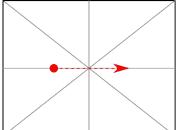
Disegna su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm il tuo *formato base* dello Zodiaco, ripetuto su tre righe per quattro colonne; utilizza le *idee base* per il segno zodiacale scelto, ripetendole se vuoi più volte nello stesso riquadro; seguendo le indicazioni riportate in seguito crea diverse prove di simmetria e ritmo; traccia sempre con la china rossa sottile l'asse di simmetria prima di cominciare la composizione, colora poi con pennarelli tecnica linee parallele, e rifinisci con le matite colorate la prima riga; nella seconda riga colora il formato che preferisci ripassando i contorni con penne a china colorate, e colorando le aree con la china e le matite colorate; nella terza riga colora il formato che preferisci con tecnica a scelta.

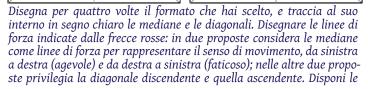
Simmetria speculare con asse orizzontale	Simmetria spe <mark>c</mark> ulare con asse verti <mark>c</mark> ale	Simmetria speculare con asse su una diagonale del formato	Simmetria traslatoria con asse a piacere
Simmetria centrale o radiale	Ritmo uniforme	Ritmo alternato	Ritmo crescente
Ritmo decrescente	Ritmo radiale	Ritmo radiale alternato	Ritmo alternato crescente

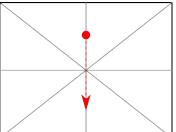
• ESERCIZIO 6.1.4 STUDIO DELLE LINEE DI FORZA

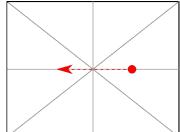
Disegna su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm il tuo *formato base* dello Zodiaco, ripetuto su tre righe per quattro colonne; utilizza le tue *idee base*, e se vuoi puoi utilizzare qualche *simmetria* definita nell'esercizio precedente; applica le linee di forza seguendo le indicazioni riportate di seguito; per la disposizione delle figure tieni conto attentamente del formato, posizionando e dimensionando ogni volta in modo appropriato le *idee base*.



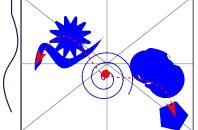


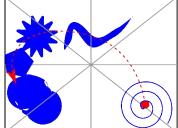


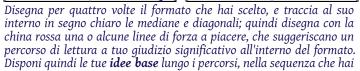


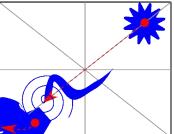


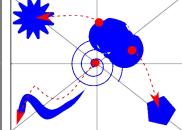
tue **idee base** lungo quei percorsi, mantenendole sempre di dimensione costante ma trovando per loro la migliore sequenza, in modo che acquistino il percorso di lettura che ritieni più interessante da un punto di vista logico o anche soltanto estetico. Colora con tecnica a piacere la soluzione che ti piace di più.



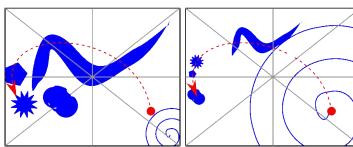




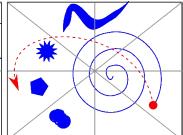


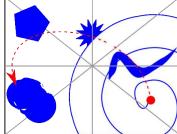


preferito e colorato sopra; mantieni le dimensioni delle idee base costanti, ma gioca liberamente con le sovrapposizioni e i tagli. Colora con tecnica a piacere la soluzione che ti piace di più.



Riprendi le linee di forza definite nel riquadro colorato alla seconda riga: perfezionale, creane delle varianti, modificale insomma in modo non radicale per rendere al meglio le tue **idee base**. Sei libero questa volta di cambiare anche la dimensione delle forme base, per accentuare il percorso visivo: per fare questo serviti anche dell'**inquadratura**: ad esempio, ingrandendole o rimpicciolendole, puoi tagliare o sovrapporre

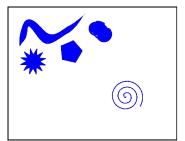


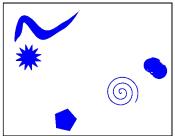


parzialmente le figure, in modo che lo spazio del formato risulti impiegato al meglio, facendo attenzione però che le immagini rimangano sempre di immediata lettura. Colora la soluzione che preferisci con tecnica a piacere, diversa dalle precedenti.

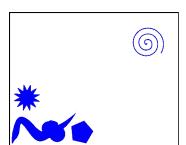
• ESERCIZIO 6.1.5 SCELTA DEL PESO VISIVO

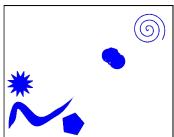
Disegna su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm il tuo *formato base* dello Zodiaco, ripetuto su tre righe per quattro colonne; utilizza le *idee base* del tuo segno zodiacale e disponile applicando i vari fattori che incidono sul **peso visivo**, creando soluzioni bilanciate o sbilanciate, a seconda di come viene indicato nei riquadri.



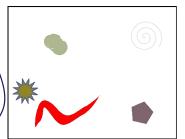


La massa: variando la dimensione di uno o due elementi delle idee base, crea una composizione sbilanciata in cui il peso visivo sia in centro a destra. Bilancia nella seconda soluzione il peso visivo, spostando le altre idee base, e se non è sufficiente anche ridimensionale. Colora la soluzione sbilanciata con il pennarello nero.



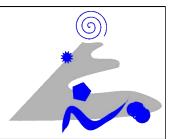


L'isolamento: senza variare la dimensione degli elementi ma sfruttando solo l'isolamento, crea una composizione sbilanciata in cui il peso visivo sia in alto a sinistra. Bilancia nella seconda soluzione il peso visivo. Colora la soluzione bilanciata con il pennarello colorato in varie gradazioni.



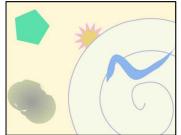


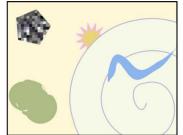
Il calore cromatico: senza variare la dimensione degli elementi ma solo contrapponendo colori caldi a colori freddi, crea una composizione sbilanciata, in cui il peso visivo sia in basso a sinistra. Nella seconda soluzione bilancia il peso visivo, e colora la soluzione sbilanciata con i pennarelli.





La profondità spaziale: introduci un'area posta in verticale, orizzontale o obliqua nella quale sia evidente un effetto di profondità suggerito da una tessitura con densità della trama variata o da linee prospettiche, e colloca i le tue idee base creando una composizione sbilanciata verso l'alto in centro. Bilancia la seconda soluzione e colora la soluzione bilanciata con il pennarello rosso.



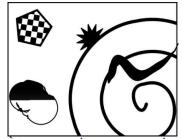


Considera come a livello percettivo una diversità materica o di pattern, cioè una tinta piatta su colori sfumati o viceversa, o un elemento tracciato con tecnica diversa dal resto del quadro, hanno il potere di aumentare notevolmente il peso del soggetto. Crea una composizione in quattro varianti, usando solo queste proprietà per dare



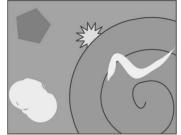


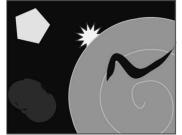
predominanza di attenzione alle diverse idee base. Infine colora anche il contorno del formato base ma soltanto per la soluzione che preferisci, usando il pennarello con una tinta adeguata.





È importante disporre sempre di una versione a toni di grigio e di una versione in contrasto netto, che possano essere utilizzate in situazioni particolari come giornali o altro. Crea una composizione in quattro varianti e colorale con tecnica a scelta, usando nelle prime due solo il bianco e il nero con la prima bilanciata e la seconda sbilanciata, e nelle



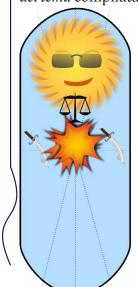


ultime due solo scale di grigi, con la prima bilanciata e la seconda sbilanciata. Colora con pennarello rosso il contorno del formato base che preferisci, sia per il contrasto netto che per la scala di grigi.

III - Fase di realizzazione

• ESERCIZIO 6.1.6 DISEGNO PREPARATORIO: DEFINIZIONE DELL'ASSETTO STATICO O DINAMICO

Su un foglio 50×70cm, all'interno di una squadratura a mano libera, riporta per sei volte il formato base e componi delle soluzioni diverse delle tue *idee base*, scrivendo vicino ad ogni soluzione le indicazioni relative alle scelte operate, come indicato nella tabella allegata *scheda di elaborazione del tema*. Dovrai creare tre soluzioni statiche e tre dinamiche. Colora a piacere una delle tavole statiche e una delle tavole dinamiche, e ripassa i contorni delle altre con la penna a china. Allega al disegno preparatorio anche la *scheda di elaborazione del tema* compilata.



Sfondo: uniformepittorico assetto: statico ritmo: alternato peso: sbilanciatomassa



Sfondo: modulatopittorico assetto: statico ritmo: radiale peso: sbilanciatosolitudine



Sfondo: texture grafica assetto: statico ritmo: crescente peso: sbilanciatomassa



Sfondo: modulatopittorico assetto: statico ritmo: uniforme peso: sbilanciatomassa



Sfondo: modulatopittorico assetto: dinamico ritmo: radiale peso: sbilanciatosolitudine



Sfondo: texture grafica assetto: dinamico ritmo: crescente peso: sbilanciato-chiarezza

• ESERCIZIO 6.1.7 REALIZZAZIONE DELLA TAVOLA FINALE

A questo punto si può scegliere se lavorare tutti con una stessa tecnica, ad esempio l'acquarello o i pennarelli, e volendo tutti con la stessa paletta colori, usando ad esempio i colori della scuola, in modo che le tavole dello zodiaco risultino più omogenee; se si preferisce invece lasciare che ognuno definisca liberamente la propria tavola finale, sicuramente lo Zodiaco non perderà il suo fascino, divenendo solo più vario. Considera la soluzione che ritieni più efficace del disegno preparatorio svolto nell'esercizio precedente, e lavora perfezionando l'inquadratura e il punto di vista dei soggetti rappresentati: per fare questo traccia su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm una squadratura a mano libera, e usando soltanto la matita F4 con segni modulati e uniformi in varie gradazioni, fai almeno tre schizzi veloci, ma procedi con ulteriori schizzi fino a quando non sarai completamente soddisfatto del risultato. Operata la tua scelta definitiva, esegui con la tecnica stabilita il lavoro finale nella parte alta e centrale di un foglio F4 33×48cm, occupando circa i 2/3 del foglio. In basso, nella parte di foglio rimanente, sempre nel centro, traccia il segno zodiacale eseguito in contrasto netto: in questa variante è possibile attuare delle semplificazioni drastiche del progetto, in modo che risulti sempre ben leggibile. Consegna sia gli schizzi che la tavola finale.

Allega infine una breve *relazione scritta* di dieci o quindici righe, nella quale motivi le scelte compositive che hanno guidato il tuo lavoro, ad esempio:

- Ho scelto una composizione dinamica in quanto il sagittario a mio giudizio deve rendere l'idea di un essere dinamico.
- Ho preferito una disposizione centrale per sottolineare l'equilibrio della bilancia.

		• SCHI	EDA DI ELABO	RAZIONE I	DEL TEMA			
	i l'assetto co	ompositivo conseguente alla scelta del formato:						
		Descrivi i	il modello di	linee di fo	orza adottato:			
	De	escrivi se hai			erio di simmetr			
☐ Composizione asimmet	rica							
		Docerivi la	tinalogia di ri	itmo dalla	composizione:			
☐ Uniforme		☐ Alternato	Cre		☐ Decrescente		☐ Radiale	
					_			
☐ Combinazione di ritmi (s	pecifico	are)						
		Definisci la	composizion	e in meri	to al peso visivo:	:		
	Bilanc	iata			Sbil	anciato	ı	
D)escri	vi i fattori c	aratteristici u	tilizzati p	er evidenziare i	l pes	o:	
☐ Collocazione		☐ Isolamento	vi i fattori caratteristici utilizzati per evidenziare il p □ Isolamento □ Altitudine □ Massa		1	☐ Chiarezza		
☐ Profondità		☐ Familiarità	□ Pa	ittern	☐ Compattezza	ompattezza 🔲 Calore cromo		
☐ Regolarità della forma			□ combinazione (specificare)					
		Dofinice: Is	a malità dalla	tinto obc	hai annliaata.			
☐ Sfondo monocromatico	con		ecromatico - Figure		e hai applicato:		condo policromatico – Figure	
1		omatiche	mor	nocromatiche	J 3)	policromatiche		
		De	efinisci le tint	e che hai	usato:			
☐ Tinte calde e fredde] Solo tinte calde	☐ Solo ti	inte fredde	☐ Solo primar	i	☐ Solo secondari	
☐ Primari e secondari		olo complementa	ıri 🔲 Scald	a di grigi	☐ Bianco e nero		☐ Nero e altro colore	
☐ Grigio e altro colore	ro colore 🔲 Colori naturali (terre		re) 🔲 Colori n	i metallizzati 🔲 Colori fluoresce		enti	☐ Le tinte dello spettro	
		Definis	ci la tonalità	delle tinto	e utilizzate:			
☐ Solo tinte pure o sature	□ So	lo tinte tonali, chi e medioscure	iare 🔲 Solo ti	nte chiare	☐ Solo tinte scure		☐ Solo tinte tonali e sature	
	•		<u>'</u>		•			
	Definisci gli strumenti e le		Strumento singolo Tec		Tecniche miste accostate		Tecniche miste sovrapposte	
tecniche che	hai ı	ısato:						
Prevalenza aspe	tto line	are						
Prevalenza aspet	to pitto	prico						
Aspetto grafico e pit	torico i	ntegrato						

6.2 MONOGRAFIA: L'ASTRATYTISMO

La monografia ha lo scopo di avviare alla definizione di uno stile di astrattismo personale, partendo dalla conoscenza dei principali percorsi storici del movimento. Il risultato, in formato espositivo, è previsto in due versioni: su tela in dimensioni minime di 1mt, oppure in digitale 50×75cm; questo secondo caso comporta anche un primo approccio con la stampa artistica, presso un fotografo o in una tipografia.

I - Fase Preparatoria

6.2.A. INTRODUZIONE ALL'ASTRATTISMO

Lo scopo della mimesis, cioè di imitazione delle forme della natura, è stato nella storia della pittura e della scultura una costante inalienabile e fondante: anche artisti visionari, come H. Bosh (1453-1516), dipinsero comunque soggetti che per quanto inverosimili rappresentavano una loro visione del mondo esterno. Questo modo di vedere però è stato rivoluzionato dall'arrivo dell'astrattismo; il termine, derivato da astratto, designa un'opera in cui la composizione di forme linee e colori escluda qualsiasi rapporto o rimando diretto agli aspetti del mondo reale e sensibile. L'astrattismo si propone la costruzione di forme e valori cromatici che siano emozioni e sensazioni fine a se stesse, contrapponendosi a tutto quanto fatto in passato, che da quel momento prende il nome di figurativismo. Nell'astrattismo il colore e gli altri elementi formali non sono più usati per descrivere qualcos'altro, o per cogliere un'impressione del reale, come fu per gli Impressionisti, ma divengono essi stessi realtà pittorica, intesa come materia che occupa la superficie del quadro, sottoposta soltanto a leggi interne all'immagine: la realtà non è più quella esterna al quadro, riportata in modo più o meno traslato, ma è la superficie stessa della tela; l'artista in questo nuovo mondo può comunicare liberamente la propria individualità, i propri ideali, la propria esperienza interiore e la propria spiritualità. Per operare questa rivoluzione gli astrattisti pongono al centro lo studio dei procedimenti percettivi, i rapporti tra forma e colore, si concentrano sugli accordi visivi che si stabiliscono tra le tinte, e indagano sul ritmo compositivo. Wilhelm Worringer nel suo testo Astrazione ed empatia del 1908, afferma la necessità dell'arte di essere interpretata solo in base all'intenzionalità dell'artista: ora, mediante la pittura astratta, non solo l'artista ha una totale libertà di espressione, ma allo stesso modo anche l'osservatore, dinanzi a queste nuove opere, è libero di interpretarle esclusivamente attraverso la propria sensibilità e il proprio giudizio personale.

Questa nuova forma d'arte fonda le sue premesse in alcuni movimenti artistici di fine Ottocento, come il **Simbolismo**, e nelle avanguardie storiche degli inizi del Novecento, come il **Fauvismo**, il **Futurismo**, il **Cubismo**, l'**Espressionismo**, il **Suprematismo**, che ne anticipano alcuni aspetti, ponendo l'attenzione ora sulla forma, ora sul colore. L'opera che segna il passaggio tra l'arte figurativa e quella astratta è universalmente considerata il **Primo Acquerello Astratto**, dipinto da Kandinskj nel 1910. Dovendo fare una scelta tra i vari contributi storici all'astrattismo, prenderemo in considerazione le figure di **Kandinskj** e di **Mondrian**, e per il secondo dopoguerra la figura di **Pollock** e l'**Optical art**, che più si prestano a descrivere in questa sede gli elementi fondanti dall'astrattismo.



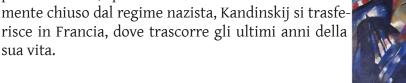
Kandinskij: Primo acquerello astratto (1910)

• ESERCIZIO 6.2.1 L'ASTRATTISMO DI KANDINSKIJ

Comprendere l'astrattismo di Kandinskij

Vasilij Vasil'evič Kandinskij, noto anche come Vassily Kandinsky (1866-1944), proviene da un'agiata famiglia borghese di Mosca, e si dedica alla pittura dopo aver conseguito la laurea in giurisprudenza. Il contatto con la musica, derivato dallo studio del pianoforte e del violoncello, così come i suoi interessi di teosofia, si riveleranno fondamentali per la sua evoluzione artistica di pittore. Nel 1896, trasferitosi a Monaco, partecipa attivamente al clima di avanguardia della città: è il periodo più intenso e produttivo della sua vita artistica; prendendo spunto dall'espressionismo, fonda nel 1911 il gruppo di artisti Der Blaue Reiter (Il Cavaliere Azzurro), assieme all'amico pittore Franz Marc; nel 1910 dipinge *ll primo acquerello astratto*, che convenzionalmente segna l'inizio dell'astrattismo; già in questo quadro egli intuisce come nell'uso del colore ci sia un nesso strettissimo tra l'opera d'arte e la dimensione spirituale; il colore può avere due possibili effetti sullo spettatore: un effetto fisico, superficiale, basato su sensazioni momentanee, che è determinato dalla registrazione da parte della rètina di una tinta o di un'altra; vi è poi un effetto psichico, dovuto alla vibrazione spirituale, prodotta dalla forza psichica dell'uomo, attraverso cui il colore raggiunge l'anima. Il suo astrattismo conserva dunque ancora una matrice fondamentalmente espressionistica: è teso cioè a suscitare emozioni interiori utilizzando solo la capacità dei colori di trasmettere sensazioni. All'inizio di questo processo Kandinskij trova ancora ispirazione nella natura, ma poi gradualmente minimizza le forme naturali in figure essenziali, fino ad arrivare intorno al 1913 ad un dinamico insieme di macchie colorate, che sono ormai forme astratte completamente indipendenti. Nel 1912 definisce la sua poetica, con la pubblicazione del testo Lo spirituale dell'arte, dove analizza tra l'altro i rapporti tra pittura e musica «...il più ricco insegnamento viene dalla musica. Salvo poche eccezioni, la musica è già da alcuni secoli l'arte che non usa i suoi mezzi per imitare i fenomeni naturali, ma per esprimere la vita psichica dell'artista e creare la vita dei suoni»; queste riflessioni convincono Kandinskij che la pittura deve seguire l'esempio della musica, e abbandonare l'imitazione dei modelli: la musica sa evocare sentimenti puri e veri, senza nessun riferimento oggettivo, e allo stesso modo la pittura deve essere in grado di evocare emozioni nell'osservatore senza raffigurare temi o soggetti della vita reale; solamente attraverso la pittura astratta, dove le forme non hanno attinenza con alcunché di riconoscibile, si può manifestare una vera spiritualità. Egli elabora anche una teoria armonica del colore, nel capitolo intitolato Il linguaggio dei colori, proponendo un accostamento programmatico dei colori ai timbri degli strumenti musicali: ad esempio associa il giallo alla tromba, l'azzurro chiaro al flauto, il bianco alla pausa creativa. Allo stesso modo espone il suo principio della *risonanza interiore*, stabilendo gli effetti psichici che i singoli colori producono sulla sensibilità dell'osservatore: il pittore ha la capacità di trasformare le proprie impressioni percettive in eventi psichici particolari, per cui dalla percezione della realtà passa immediatamente ad una risonanza psichica che mette in moto le corde dell'anima e lo spinge all'espressione artistica. Dal 1922 Kandinskij insegna al Bauhaus di Weimar. Nel primo periodo della sua opera, definito *lirico*, i quadri si compongono di soggetti informi, senza alcun ordine geometrico, e i vari colori sono mischiati tra loro con tinte intermedie: questo tipo di astrattismo risponde alle spinte interiori dell'artista di esprimere emozioni e sentimenti; la sua attività didattica presso questa scuola però segna una maturazione della sua poetica: nella seconda fase infatti i quadri di Kandinskij assumono un ordine molto più preciso: si compongono di forme dalle geometrie più riconoscibili, e dai colori più distinti; la necessità didattica infatti impone all'artista la razionalizzazione di un metodo compositivo, in modo che sia trasmissibile agli allievi; cerca così di identificare delle figure di base della realtà: il triangolo, il

quadrato, il cerchio, che sono le espressioni della «potenza, peso e movimento», ma indaga anche la loro relazione sul quadro, formata da linee, macchie e colori puri. Nel 1933, quando il Bauhaus viene definitivamente chiuso dal regime nazista, Kandinskij si trasferisce in Francia, dove trascorre gli ultimi anni della





V. Kandinskij, composizione VIª - 1913

Un quadro astratto secondo gli stilemi di Kandinskij

Su un foglio di carta da pacco 50×70cm orizzontale crea in alto quindici riquadri, disposti in tre righe e cinque colonne, in modo da occupare circa metà dell'altezza del foglio e tutta la sua larghezza: per ogni soggetto descritto qui sotto crea tre copie, una sotto l'altra: nella prima riga realizza per ogni soggetto una forma semplificata o geometrica o deformata del soggetto descritto, e colorala con matita colorata e pennarelli, curando bene il rapporto figura sfondo. Nella seconda riga rendi l'emozione che ti provoca il soggetto, usando il colore acrilico. Nella terza riga crea una forma semplificata del soggetto, attraverso linee uniformi o modulate, usando il colore acrilico steso a pennello, i pennarelli e le matite colorate. Nella metà inferiore del foglio esegui tre diverse composizioni astratte, che siano il riassunto delle versioni precedenti, includendo almeno sette elementi ripresi dalle forme elaborate sopra: la prima realizzala con il colore acrilico, la seconda con l'acquerello, e l'ultima con le matite colorate, i pennarelli, la sanguigna e i gessetti.





L. Backhuysen, Ships Running Aground in a Storm ~1690

Albero

Sole



Onde

Persona



Persona

J. F. Bazille, Ritratto di Renoir - 1867

Erba

Semplificato, geometrico o deformato, matita colorata e pennarelli; cura il rap-

porto figura-sfondo

rendi l'emozione che ti provoca il soggetto, usando il colore acrilico

forma semplificata, attraverso linee uniformi o modulate, usando il colore acrilico steso a pennello, i pennarelli e le matite colorate

colore acrilico	acquerello	matite colorate, i pennarelli la sanguigna e i gessetti

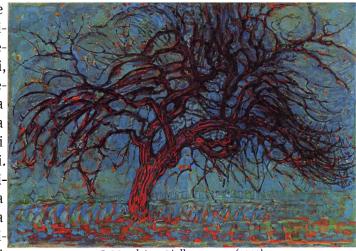
In ogni riquadro almeno sette elementi ripresi dalle forme elaborate sopra

• ESERCIZIO 6.2.2 L'ASTRATTISMO DI MONDRIAN

Comprendere l'astrattismo di Mondrian

Piet Mondrian (vero nome Pieter Cornelis Mondriaan, 1872-1944), insegnante e pittore, in un primo tempo naturalista, sperimenta poi diversi stili, come l'*impressionismo*, il *divisionismo*, il *fauvismo*, e il *cubismo* che fu particolarmente determinante per il suo svluppo artistico, così come lo furono i suoi studi di *teosofia*. Condus-

se una profonda ricerca pittorica, molto personale, che lo portò ad una particolare scomposizione dell'immagine in aree regolari, secondo un nuovo modo di rappresentazione astratta. Tra i suoi soggetti più significativi, la serie degli alberi evidenzia la sua evoluzione rappresentativa: attraverso una progressiva stilizzazione della forma figurativa, egli arriva all'ideazione di una pittura astratta come suddivisione della superficie in comparti quadrati o rettangolari, con l'uso dei soli colori primari. Tale ricerca si esprime nella poetica del **neoplasticismo**, movimento di cui egli faceva parte, che, contro la tendenza all'individualismo nell'arte, auspicava una pittura *oggettiva* concretizzata con l'abbandono definitivo delle sfumature cromatiche, del chiaroscuro, e di

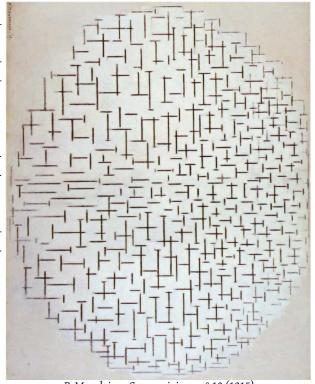


P. Mondrian, L'albero rosso (1908)

ogni altro riferimento naturalistico. Tra le opere pittoriche esemplificative della sua evoluzione ricordiamo Albero argentato (1911), Melo in fiore, (1912), Composizione (1913) che è definitivamente solo un contenitore di linee, completamente avulse dal reale, disposte sulla tela col solo criterio di rispondere ad un'estetica ed un equilibrio interni al dipinto: è nato il Mondrian astrattista. Mondrian cominciò a produrre quadri a griglia solo verso la fine del 1919, quando teorizza nel testo Réalité naturelle et réalité abstraite i principi del neoplasticismo: un'arte astratta, essenziale e geometrica. Sono di questo periodo le sue composizioni di elementi invarianti, formate di linee nere e rettangoli nei primari blu, giallo e rosso: come spesso avviene per i pittori astrattisti lavora essenzialmente con i colori primari, ma grande ricerca viene posta soprattutto nella resa del bianco, presente nelle sue tele talvolta fino a diventare vero protagonista; le linee verticali richiamano il piano orizzontale, il suolo, e le linee verticali l'uomo: ma Mondrian stesso, appassionato di teosofia, identifica questi elementi come portatori di altri significati simbolici. Così l'artista descrisse il suo percorso artistico: «Alla fine le mie composizioni consistevano solo di linee verticali e orizzontali, che formavano delle croci. Osservando il mare, il cielo e le stelle, desideravo indicare la loro funzione plastica mediante una molteplicità di elementi verticali e orizzontali». La sua esperienza parte da una natura che è «espressione di due forze opposte» in equilibrio: «Ritengo che sia possibile ottenere un'opera d'arte tanto forte quanto vera, grazie a delle linee orizzontali e verticali, utilizzate in modo consapevole

ma non calcolato, tracciate con grande intuizione e costruite con armonia e ritmo». Per Mondrian l'artista è impegnato nella costante ricerca dell'universale, che lui definisce **realtà pura**; l'espressione della realtà pura però è ostacolata dalle componenti soggettive, e di conseguenza anche dalla rappresentazione di ogni dettaglio descrittivo: quindi, l'unico modo per giungere all'espressione della realtà pura, è l'astrazione. «L'aspetto delle forme naturali si modifica, mentre la realtà rimane costante. Per creare plasticamente la realtà pura è necessario ricondurre le forme naturali agli elementi costanti della forma, e i colori naturali ai colori primari».

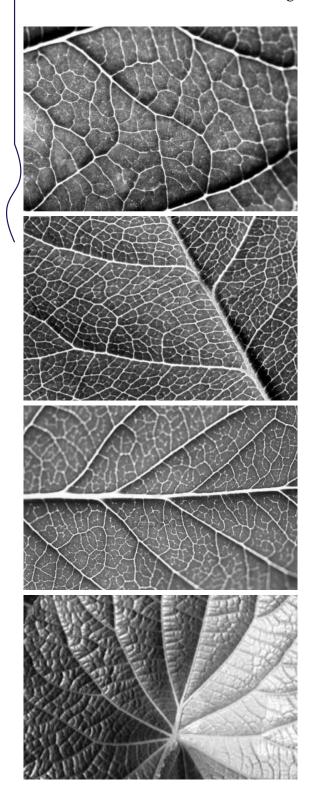
L'originalità di Mondrian sta nel tentativo di esprimere con la pittura un'oggettività astratta in un'unica forma: il rettangolo, che egli chiama **neutra** perché in esso «la linea non ha l'ambiguità della curva, ma la decisione della retta» e perché «nei suoi angoli si equilibrano in unità le due forze contrastanti delle diverse direzioni della linea, quella verticale e quella orizzontale».

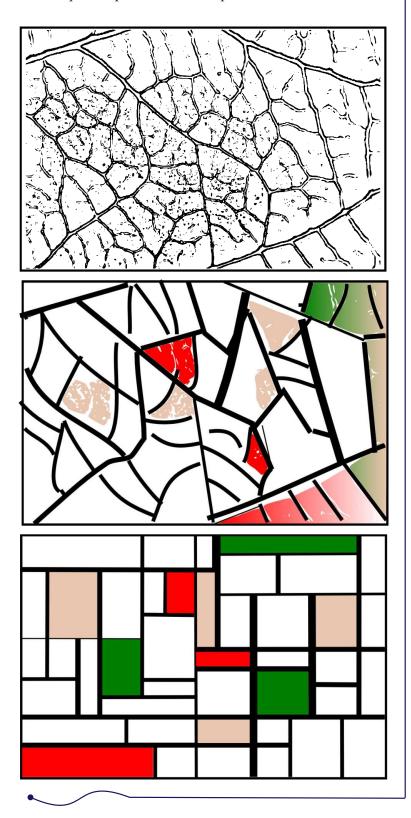


P. Mondrian, Composizione nº 10 (1915)

Un quadro astratto secondo gli stilemi di Mondrian

Scegli a piacere una texture di foglia tra le quattro proposte nell'esempio. Quindi su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm, all'interno di una squadratura tracciata a mano libera, riporta tre riquadri proporzionati a quello della foglia scelta. Elabora in ognuno una versione della texture nel seguente modo, cercando di mantenere uno sviluppo stilistico coerente ad ogni passaggio. Nel primo rettangolo riporta le nervature della foglia con il pennino e il pennello a china, semplificandola rispetto l'originale; puoi tracciare delle linee curve, lunghe e corte, verticali, orizzontali e diagonali. Nel secondo rettangolo semplifica ulteriormente la struttura precedente, senza però usare linee curve, ma soltanto linee rette, verticali orizzontali e diagonali, lunghe e corte. Puoi cominciare a colorare lo spazio racchiuso tra le varie linee, scegliendo tre tinte a piacere, che per te siano simbolo di sentimenti quali l'amore, il dolore, la fede; usa pennarelli, oppure matite colorate, o colore acrilico. Le aree possono essere sia sfumate che uniformi. Nel terzo rettangolo approda ad una versione definitiva, semplificando ulteriormente lo scheletro strutturale delle nervature; ricorri soltanto a linee diritte larghe e sottili, orizzontali e verticali, senza usare più nemmeno linee diagonali, e disponi con cura compositiva le aree colorate, che dovranno essere gli stessi scelti nel riquadro precedente, ora però solo in tinta satura.





• ESERCIZIO 6.2.3 L'ASTRATTISMO DI POLLOCK

Comprendere l'astrattismo di Pollock

Jackson Pollock (1912-1956) è il rappresentante più emblematico dell'action painting, termine inventato dal critico Greenberg, che indica il contributo americano alla pittura astratta. Pollock svolge un apprendistato artistico irregolare, iscrivendosi a varie accademie, da cui viene espulso per indisciplina, e frequentando molte scuole d'arte applicata. La sua particolare forma di astrattismo prende avvio sia dalle avanguardie europee che dalla pittura popolare messicana e dei pellerossa; all'età di venticinque anni, già affetto da gravi problemi di alcolismo, si sottopone a diverse sedute psicanalitiche, scoprendo così le teorie C. G. Joung (0875-1961) e S. S. Freud (1856-1939), teorie di cui sarà profondamente intriso il suo approccio artistico; la scoperta di Picasso nel 1936 gli apre le porte verso la cultura europea, mentre sempre nello stesso periodo impara la tecnica di versare il colore sulla tela dall'artista messicano David Alfaro Siqueiros, specializzato in murales. Pollock non approda subito all'astrattismo, e in una prima fase le sue opere alludono ancora a forme riconoscibili. Nel 1942 conosce la pittrice ebrea Lee Krasner, che sposerà nel '45, e che gli fornisce aiuto materiale e lo introduce negli ambienti artistici importanti. Le teorie più accreditate sull'arte informale individuano tre caratteristiche fondamentali: il **gesto**, la **materia** e il **segno**. In questo particolare tipo di astrattismo l'attenzione non viene più posta al quadro, al lavoro compiuto, ma all'azione stessa di creare il quadro: il gesto possiede l'autentico valore artistico, opera d'arte è l'atto stesso del dipingere, non il suo prodotto. La materia quindi rappresenta il mezzo dell'artista per esprimere la propria arte: ora che è il gesto e non più il guadro ad essere al centro della scena, la materia si relaziona direttamente con l'artista, non più con il dipinto: l'artista la sceglie, la manipola, ed elevandosi ad arte riesce a valorizzarla in sé stessa o grazie ad accostamenti con materie diverse. Un ruolo particolare acquista il segno: a partire dal 1947, la superficie della tela si fa sempre più grande, come più grandi si fanno i pennelli, così da consentirgli un maggiore distacco fisico dalla tela; il passo successivo, avvenuto nel 1949, è l'adozione e lo sviluppo della tecnica del *dripping* (sgocciolatura): sulla superficie, che sia tela o cartone, viene disposta orizzontalmente e dipinta da tutti quattro i lati; il colore viene colato direttamente dai barattoli o dal pennello o con altri strumenti come pennelli induriti, bastoncini, siringhe da cucina; in questo modo si ottengono una serie di macchie e tracce filamentose, che si sovrappongono e si intrecciano in modo imprevedibile, e in cui l'unico equilibrio sulla tela è dato dal peso dei colori. La tecnica messa a punto da Pollock di versare e far colare il colore è considerata come una delle basi del movimento dell'Action Painting; «Continuo ad allontanarmi dai tradizionali strumenti del pittore, come cavalletto, tavolozza, pennelli ecc. Preferisco bastoncini, cazzuole, coltelli, e lasciar colare il colore; oppure creare un impasto fatto anche con sabbia, frammenti di vetro o altri materiali». Negli ultimi anni riprende il suo stile di frenetiche forme circolari di colore, con stratificazioni materiche

sempre più spesse. Nelle immagini che risultano non vi è né centro né direzione di osservazione: è pittura "all over" (a tutto campo). «L'artista moderno lavora per esprimere un mondo interiore; in altri termini esprime il movimento, l'energia e altre forze interiori... Quando sono "dentro" i miei quadri, non sono pienamente consapevole di quello che sto facendo. Solo dopo un momento di presa di coscienza mi rendo conto di quello che ho realizzato. Non ho paura di fare cambiamenti, di rovinare l'immagine e così via, perché il dipinto vive di vita propria. Io cerco solo di farlo uscire. È solo quando mi capita di perdere il contatto con il dipinto che il risultato è confuso e scadente. Altrimenti c'è pura armonia, un semplice scambio di dare ed avere, e allora il quadro riesce bene». Sia per la corrispondenza del dripping con le parole automatiche, sia per la matrice psicanalitica, in cui il dipingere nasce come una pulsione e senza un progetto coscente, l'astrattismo di Pollock viene spesso definito come **Espressionismo astratto**.

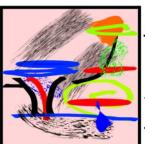


J. Pollock, Foresta incantata (1947)

Un quadro astratto secondo gli stilemi di Pollock

Su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm disposto in orizzontale, all'interno di una squadratura eseguita a mano libera, riporta lo schema di riquadri e cerchi disegnati qui sotto; in seguito, prendendo spunto dall'esempio della natura morta di G. Morandi (1955), applica il medesimo procedimento per rendere astratte le immagini, sia rielaborando la natura morta, sia le immagini del bosco e della città.





Elabora una versione sintetica dalla copia dal vero: cerca cioè di dare una direzione ai segni in modo da cogliere gli elementi essenziali del soggetto, utilizzando segni uniformi o modulati, eseguiti con pen- menti essenziali dell'imnello o con matire colorate o gessetti sanguigna e carboncino; prima di intervenire con i segni elabora uno sfondo adeguato.



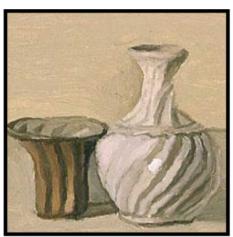
lizzando solo il segno eseguito con con pennelli di vario tipo. Usa acrilico denso e liquido. Cerca di dare una direzione ai segni, in modo da cogliere gli elemagine di partenza; prima di intervenire con i segni elabora uno sfondo adequato.



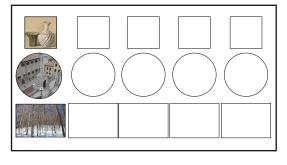
Elabora una versione uti- Elabora una versione uti- In questo riquadro elabora lizzando solo il colore acrilico liquido, mediante la tecnica del dripping. Lascia gocciolare il colore da un pennello secco, oppure usa una cannuccia, un colino o altro. Dai armonia e intenzione ai gesti nell'atto esecutivo. Prima di inter- terrai opportune. venire con i segni elabora uno sfondo adeguato.



una versione che sia il riassunto dei tre studi precedenti. Cerca di mostrare in modo evidente la presenza dei tre stili diversi; come in precedenza prima prepara uno sfondo adeguato. Usa tutte le tecniche che ri-









• ESERCIZIO 6.2.4 L'ASTRATTISMO DELL'OPTICAL ART

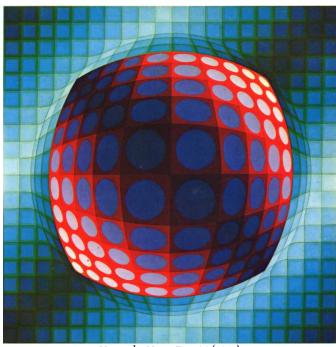
Comprendere l'astrattismo dell'Optical Art

L'Optical Art, spesso abbreviata in *Op Art*, è una corrente artistica che nasce negli anni 1960 e si sviluppa in Europa e in America. Tra gli autori ricordiamo J. R. Soto (Venezuela 1923-2005), Y. Agam (Israele 1928), V. Vasarely (Ungheria 1906-1997) e B. Riley (Inghilterra 1931). È assimilabile all'arte cinetica, ma mentre questa ricorre a movimenti reali di masse, l'Op Art è una forma d'arte che elabora immagini bidimensionali, con strumenti classici o digitali, e ricerca soluzioni grafiche astratte che sfruttino illusioni ottiche o instabilità percettiva per rendere vive le rappresentazioni: immagini che diano l'impressione di movimento interno alle figure, o meglio di vibrazione, oppure prospettive illusorie, ovvero figure che sembrino tridimensionali in modo estremamente reale. Quasi tutte queste opere sono costruite con figure geometriche, in modo da sfruttare l'effetto moiré sulla nostra rètina, e per poter sfruttare meglio l'effetto dei gradienti ottenuto con incrementi di spostamento e di dimensione delle linee e delle figure, che conferiscono tridimensionalità all'immagine. Per poter dare il massimo rilievo chiaroscurale alle immagini ed esasperare questo tipo di effetti, spesso le immagini op art sono costruite in semplice bianco e nero puri, ma non sono rari i casi di immagini che giocano con ambiguità e vibrazioni comatiche. Inoltre questo tipo di immagine, essendo composta in prevalenza da linee, gradienti e figure geometriche, si presta molto bene anche per essere realizzata al computer.

Victor Vasarely

Victor Vasarely (Pécs, 9 aprile 1906 – Parigi, 15 marzo 1997) è stato un pittore e grafico ungherese . Dopo gli iniziali studi di medicina si iscrive all'Accademia di Belle Arti e al Műhely, poi alla *Bauhaus* di Budapest dove è allievo di Sandor Bortnyik; nel 1930 si stabilisce a Parigi. Fin da giovanissimo è attratto dalle arti figurative, e per tutto il corso della sua vita, accanto al lavoro di pubblicitario, continuerà uno studio interdisciplinare tra scenze matematiche e geometriche, studio del comportamento fisiologico dell'occhio, filosofia e approfondimento dei fenomeni grafici, sempre finalizzato a definire i caratteri peculiari della Op Art, di cui è considerato il fondatore. Vasarely ricercava una nuova arte capace di integrarsi con la vita della città e col progresso, cercando di considerare come anche la sensibilità dell'uomo moderno fosse cambiata nel corso del '900, molto più di quanto non fosse successo nel corso della storia millenaria dell'occidente. La seguente definizione, frutto di cinque anni di riflessione, esprime mirabilmente la sua idea di cosa dovesse essere l'OP Art, e vi invitiamo a considerarla con attenzione:

«La posta in gioco non è più il cuore, ma la rètina, e l'anima bella ormai è divenuta un oggetto di studio della psicologia sperimentale. I bruschi contrasti in bianco e nero, l'insostenibile vibrazione dei colori complementari, il baluginante intreccio di linee e le strutture permutate [...] sono tutti elementi della mia opera il cui compito non è più quello di immergere l'osservatore [...] in una dolce melanconia, ma di stimolarlo, e il suo occhio con lui.»



Vasarely, Vega-Zett 04 (1961)

Un quadro astratto secondo gli stilemi dell'Optical Art

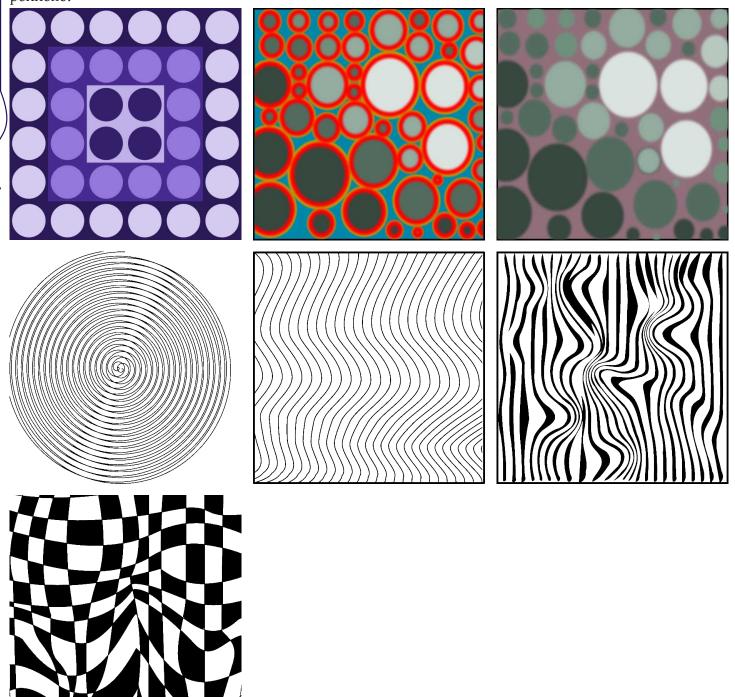
Disegna quattro quadrati piuttosto grandi su un foglio di carta da pacco bianco 50×70cm, e crea delle configurazioni optical applicando le indicazioni seguenti.

Nel primo riquadro inventa un motivo decorativo ripetitivo, usando figure geometriche piane semplici, come ad esempio il cerchio, il quadrato, il triangolo ecc; cerca di ottenere degli effetti percettivi, di movimento o di rigonfiamento, usando delle variazioni non di colore, non di dimensione, ma solo tonali, sia nella figura che nello sfondo: usa cioè due sole tinte a scelta e procedi creando effetti di chiaroscuro con quelle. Serviti solo di colori acrilici.

Nel secondo riquadro inventa un motivo decorativo modificando la dimensione delle figure di base: rimpicciolendole o ingrandendole o ruotandole a seconda del caso; dovrai elaborare un'adeguato studio cromatico per la resa delle forme, in modo da creare degli effetti percettivi. Usa tinte a tua scelta, con le matite colorate o i pennarelli.

Nel terzo riquadro utilizza solo delle linee nere su fondo bianco, a cui applicherai delle distorsioni per creare degli effetti di movimento della superficie. Usa soltanto un pennarello nero.

Nel quarto riquadro crea un reticolo, sempre in bianco nero, in cui, grazie alla modifica dell'ampiezza degli spazi della maglia, si potranno creare degli effetti di avvallamento o sporgenza. Usa la china nera stesa a pennello.



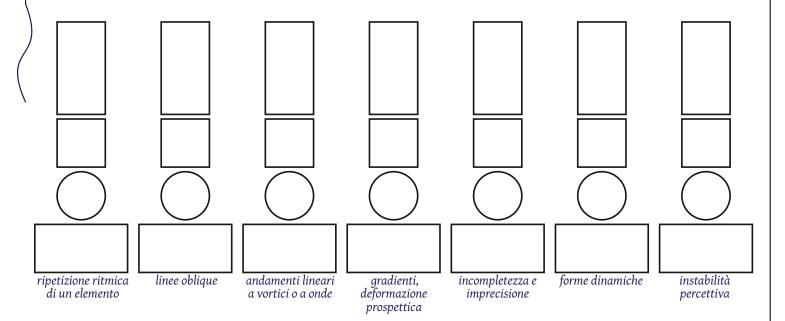
II - Fase di studio

• ESERCIZIO 6.2.5 INDIZI DI MOVIMENTO NELL'ARTE ASTRATTA

Riporta su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm lo schema delle figure riportato in alto: sette colonne per quattro righe, mantenendo in modo rigoroso le proporzioni dei formati. Prima di iniziare colora gli sfondi di tutte le forme, cambiando sempre sia la tecnica sia la resa visiva: ad esempio uno a matite colorate, uno a pennarelli, ecc, uno con colori uniformi, uno sfumato, uno materico, uno con colore semitrasparente, ecc. Non dovrà esserci nessuno sfondo e nessuna figura che si ripete in tutto l'esercizio. In seguito, con lo strumento

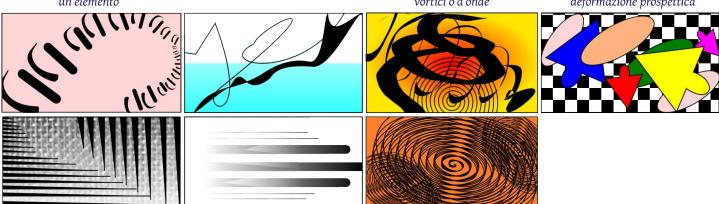
che riterrai opportuno (matite, pennelli di varie forme, penne, ecc), che dovrà essere scelto anche in base allo sfondo, applica gli indizi di movimento usando come soggetto le linee modulate e uniformi indicate nell'esempio. Puoi per ogni formato utilizzare una sola linea, oppure tutte o il numero che preferisci. Ovviamente dovrai disporle ripetendole o modificando la loro dimensione o il colore in modo da rendere correttamente l'indizio richiesto.

Esempi di linea modulata grossa, linea modulata sottile, linea uniforme sottile, linea uniforme grossa



Esempio di ripetizione ritmica di un elemento Esempio di linee oblique

Esempio di andamenti lineari a vortici o a onde Esempio di gradienti e deformazione prospettica



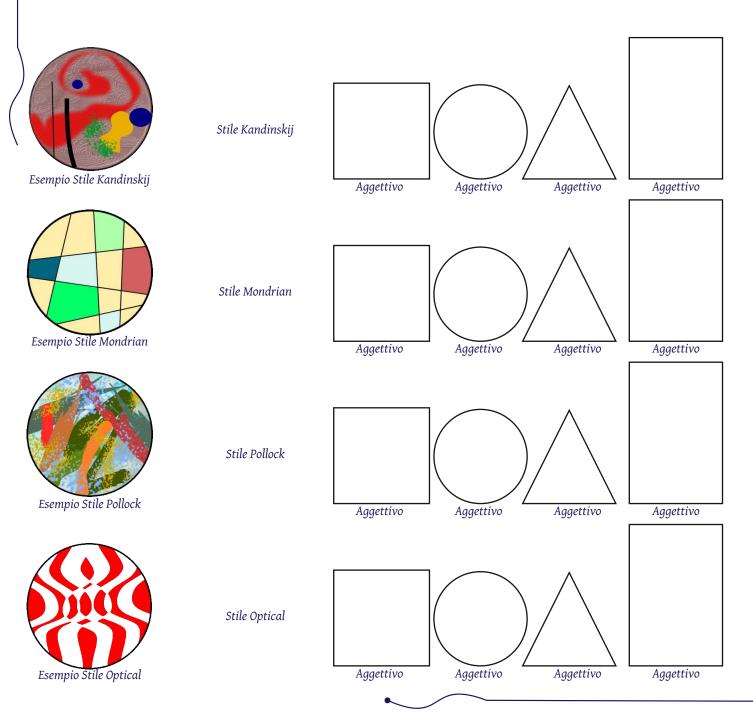
Esempio di incompletezza e imprecisione

Esempio di forme dinamiche

Esempio di instabilità percettiva

• ESERCIZIO 6.2.6 BOZZETTI PREPARATORI DI UN QUADRO ASTRATTO

Su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm disposto in verticale segna una squadratura e ripassala con penna a china; quindi riporta per quattro volte il disegno dei formati geometrici come nell'esempio, in modo da occupare quasi tutta la superficie del foglio. Lascia un spazio di circa 1cm tra una forma e l'altra, e per ogni gruppo di formati elabora delle composizioni astratte. Elabora sempre prima lo sfondo, cercando di suscitare un singolo preciso aggettivo che descriva il colore (ad esempio: vivido, screziato, ecc) utilizzando anche tecniche miste su uno stesso riquadro; prima di cominciare concentrati bene sull'aspetto cromatico, creando una tinta vibrante, accattivante, insolita; sarà un colore a tua scelta, con stesura uniforme, modulata, materica o trasparente. Per ogni riquadro elabora uno sfondo completamente diverso, e ricordati di scrivere l'aggettivo scelto vicino ad ogni singolo formato. Osserva gli esercizi preparatori che hai eseguito riguardanti i vari tipi di astrattismo: Kandinskj, Mondrian, Pollock, Op Art; prendi spunto da quelli in modo da creare sempre rielaborazioni di ogni stile appropriate. Considera anche gli indizi di movimento per comporre le figure sugli sfondi precedentemente elaborati; puoi utilizzare figure geometriche, linee diritte o curve, oppure macchie di colore, e in questo caso cura la stesura e i bordi delle macchie; l'importante è che la scelta delle tinte corrisponda in modo armonico e originale con lo sfondo preparato, e che le forme siano distribuite all'interno del formato. Devi assolutamente evitare di inserire delle forme realistiche o riconoscibili come reali. Lavora in modo ordinato e pulito, coprendo con eventuali mascherine le aree da trattare; puoi fare anche degli stencil, o delle pennellate con particolari punte di pennello. Se hai qualche incertezza nella stesura esegui delle prove su un foglio a parte. Crea in ogni riquadro delle soluzioni diverse, curando molto l'esecuzione.



III - Fase di realizzazione

• ESERCIZIO 6.2.7 REALIZZAZIONE DI UN QUADRO ASTRATTO PERSONALE

Scegli il formato che ti risulta più congeniale tra quelli visti nello studio precedente: quadrato, rettangolo, cerchio o triangolo, che ti servirà per la realizzazione di un quadro astratto finale, cominciando il cammino verso una forma di astrattismo personale. Il lavoro potrà essere realizzato in due versioni: **pittorica** o **digitale**. Una volta scelto il formato, dovrai elaborare un'immagine che sia la maturazione personale dei vari stili e degli artisti affrontati; la citazione deve in ogni caso riguardare almeno due stili, ma può anche comprenderli tutti: Kandinskj, Mondrian, Pollock, e Optical; esegui il lavoro su un foglio da disegno 33×48cm (f4), impaginandolo in dimensioni piuttosto grandi. Tecniche a scelta, anche miste, e se ritieni opportuno anche con l'aggiunta di materiali vari; tieni dello spazio libero sul foglio per poter eseguire eventuali piccoli schizzi veloci, per poter verificare il colore da dare allo sfondo, l'andamento delle linee, ed eventuali effetti visivi. Quando lo schizzo è sufficientemente ben congegnato e collaudato da sentirti sicuro di poterlo realizzare, procedi al disegno finale, cominciando dallo sfondo:

Versione pittorica

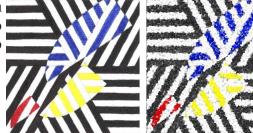
A seconda del formato scelto, commissiona la preparazione di una tela, oppure preparala tu; la dimensione minima del lato deve essere di un metro. Procedi riportando il disegno fatto sul foglio da disegno con il colore acrilico, ed eventualmente, se previsto, con l'aggiunta di altri materiali. Solo nel caso tu abbia utilizzato delle tecniche particolari per dipingere, che non sono riproducibili con il colore acrilico e con i suoi medium, puoi sostituirlo con la tua tecnica.

Versione digitale

Fotografa il tuo disegno di bozzetto con una macchina fotografica digitale, usando l'obiettivo con la focale più lunga che hai a disposizione

(teleobiettivo), casomai allontanadoti per inquadrarlo tutto. Apri Gimp e da **menù/file/nuova/** crea una nuova immagine, con **dimesioni 500×750mm** impostando su *opzioni avanzate* **risoluzione 254×254dpi (punti/in)**; importa la tua foto, ingrandiscila il più possibile, ovviamente mantenendo le proporzioni, e lasciando eventualmente delle fasce bianche su due lati; elabora ulteriormente la tua immagine con Gimp, prima di tutto correggendo il punto di bianco, poi applicando eventuali filtri o modifiche sul colore o sulla luminosità e

contrasto. Salva il tuo disegno in formato .png e porta il file in stampa da un fotografo o una tipografia, e realizzalo nel primo caso su carta fotografica 50×75cm fissata su supporto rigido, nel secondo su carta plastificata tipo manifesto pubblicitario.







6.3 MONOGRAFIA: LE CARTE DA GIOCO

La monografia vuole approfondire alcuni aspetti della composizione, come la simmetria, il ritmo e la tassellazione, usando come pretesto l'ideazione e la costruzione di un mazzo di 40 carte da gioco personalizzate.

I - Fase ideativa

6.3.A. RIFERIMENTI PER LE CARTE DA GIOCO

Le carte da gioco, principalmente destinate a scopi ludici, sono utilizzate anche nei giochi degli illusionisti e nelle pratiche occulte come la cartomanzia. Si tratta di una serie di tessere, di varia forma, solitamente in carta rinforzata e plastificata, riunite in un gruppo detto *mazzo*; sono decorate da un lato con dei simboli, che le contraddistinguono in modo univoco, mentre l'altro lato, detto *retro*, è uno sfondo che deve risultare identico per tutte le carte del mazzo. Il numero delle carte presenti in un mazzo è differente a seconda del tipo, e varia, almeno per quelle europee, da un minimo di 36 carte - piuttosto raro, a 40, 52 e fino a 54 carte.

Un po' di storia

Non si conosce l'origine certa delle carte da gioco. Dalle testimonianze scritte e dagli esemplari rimasti si può datare la loro comparsa nella Cina del X secolo, poco dopo l'invenzione della carta, mentre la diffusione in Europa avvenne verso la fine del XIV° secolo, grazie ai contatti con i Mamelucchi egiziani, che a loro volta le conobbero grazie ai contatti con la Persia.

Si ricorda in particolare il più antico mazzo di carte, risalente al XV secolo, molto simile a quello odierno, presso il museo di Topkapi di Istanbul, conosciuto come il mazzo dei Mamelucchi, che contiene 52 carte, suddivise in quattro semi: daràhim (denari), tùmàn (coppe), suyùf (spade), jawkàn (bastoni da polo); ogni seme è formato da tredici carte, di cui dieci numerali e tre figure: il re, il viceré e il sottodeputato. Poiché il Corano vietava di ritrarre le figure, le carte riportavano solo disegni astratti, corredati da una didascalia con il nome degli ufficiali dell'esercito. Spade, coppe, denari, bastoni sono simboli risalenti al tardo-medioevo, e secondo alcuni si riferiscono agli ordini sociali dell'epoca medievale: Coppe per il Clero, Denari per i Mercanti, Spade per i Nobili, Bastoni per i Contadini. Secondo altri, invece, il riferimento è alle quattro stagioni: "Si può dire, che nel giuoco delle carte s'intendano le quattro Stagioni dell'anno. Le Spade indicano la primavera, nella quale tutti i Principi muovono l'armi. I Denari figurano l'Estate, nella quale si raccolgono i grani, e l'entrate. Le Coppe ripiene di vino significano l'Autunno. I Bastoni sono simbolo del Verno, perché gli alberi



Alcune carte del XVIII° secolo: a sinistra Hegevald (1770), in centro carte francesi di fine secolo ispirate ai valori della rivoluzione; a destra le bellissime ukiyoe-fuji giapponesi.

del Verno sono nudi a guisa di Bastoni. Tanto più, che nel verno sono necessari i Bastoni per iscaldarsi" da Bizzarrie Accademiche di Giovan Francesco Loredano (1607-1661); anche, semplicemente, il loro significato è diretto e intuitivo. Le **figure** invece richiamano dei signorotti sontuosamente vestiti: siano essi cavalieri pronti ad allietare le dame, o contadini decisi a trasformarsi in fanti, derivano dai tarocchi del XIV-XV secolo; hanno le spade in forma di scimitarre, e i bastoni a guisa di scettri o mazze cerimoniali. Gli assi elaborati possono anche riportare un motto.

Le carte da gioco in Europa

In Europa lo stile e la struttura della carta da gioco si articola in quattro *semi* e tre *figure*.

Ogni seme comprende i numeri 2, 3, 4, 5, 6, 7, più l'asso, e si diversifica notevolmente a seconda della nazione di origine.

Semi francesi: Cuori, picche, quadri, fiori (trifogli). Nelle figure uomini e donne celebri della storia vengono raffigurati come Re, Regine e Fanti. Si trovano nelle versioni a 36 (genovesi), 40 o 52 carte.

Semi italiani: Spade, Coppe, Denari, Bastoni; si trovano nelle versioni a 36 40 o 56 carte. In alcune regioni si sono diffuse le carte a semi italiani oppure spagnoli (bastoni, coppe, denari e spade, e con le

figure di fante - o donna, cavallo e re); in altre regioni sono diffuse carte illustrate con i semi francesi (cuori, quadri, fiori e picche, e con le figure fante, donna e re). Quasi ogni regione italiana ha definito col tempo un proprio stile grafico.

Semi spagnoli: hanno gli stessi semi di quelle italiane (Spade, Coppe, Denari e Bastoni), solo che il disegno è diverso: i bastoni sono in forma di tronchi o randelli, e le spade sono più corte e dritte; esistono solo nella versione a 40 carte.

Semi tedeschi e austriaci: cuori, campanelli, foglie e ghiande. Nate come mazzo a 36 carte, negli anni '80 furono portate a 40.

Si ricordano anche i semi francesi con colori tedeschi, introdotti dopo la riunificazione tedesca come compromesso nazionale tra regioni che usavano i semi francesi e quelle che usavano semi tedeschi: i quadri sono di colore giallo arancio come i campanelli, le picche sono verdi come le foglie;

Semi svizzeri che comprendono un mazzo di 36 carte, con due semi in comune con le carte tedesche, ghiande e campanelli, e due semi diversi: scudi e rose.



Un esempio di carte con semi tedeschi

• ESERCIZIO 6.3.1 IDEAZIONE DEI SEMI DELLE CARTE DA GIOCO

Come primo passo dovrai creare i tuoi simboli identificativi, uno per ciascuno dei quattro semi, e definire le icone per le figure che andranno a sostituire fante, cavallo e re. Scegli innanzitutto un **tema**, che sarà il motivo ispiratore per la forma dei quattro semi diversi. Il tema può riguardare un ambito specifico, come le foglie, gli animali, i frutti, gli utensili da cucina, gli attrezzi del falgname ecc; oppure può essere attinente ad argomenti più generali, come la caccia, i mezzi di trasporto, l'informatica, la città ecc. Una volta individuato il tema, elbora le forme dei quattro semi delle carte su un foglio di carta da pacco 50×70cm, adottando come stile *lo schizzo*, e rispettando le seguenti indicazioni:

- Ogni seme deve avere una propria simmetria interna, basata, a scelta, su un asse verticale, orizzontale o diagonale.
- Ogni seme deve differire in modo sostanziale dall'altro, cioè i semi devono essere distinguibili a colpo d'occhio, senza esitazione.
- Ogni seme che andrà nelle carte numerali (2,3,4,5,6,7) deve tradurre l'elemento del tema in forma di semplice silhouette, leggibile come un simbolo riprodotto in piccolo. Si consiglia perciò di evitare un uso massiccio di dettagli, oppure di usare una sineddoche particolareggiante figurativa, cioè rappresentare una parte per il tutto: ad esempio se il seme deve rappresentare un cervo, disegnare solo le corna per identificarlo.
- Il seme che riguarda l'asso andrà ideato in modo illustrativo: potrà contenere molti dettagli e rappresentare per esteso il simbolo scelto: ad esempio se il tema sono *gli animali*, rappresentare per intero l'animale prescelto con l'aggiunta di eventuali elementi decorativi.
- Per il seme rappresentato nelle figure devi operare delle scelte di corrispondenza logica: ad esempio nel tema degli animali puoi illustrare il fante, il numero 8, rappresentando un allevamento, come espressione del rapporto tra gli animali e l'uomo; puoi avere una corrispondenza con il cavallo, il numero 9, rappresentando il selvaggio come espressione della vera natura degli animali; infine, per il re, puoi rappresentare la caccia come espressione del dominio sugli animali. Per queste figure puoi adottare un'inquadratura comune, e puoi decidere se mantenerla a figura intera o usare una simmetria speculare. Lo stile può essere illustrativo, pittorico con presenza di dettagli, o grafico lineare: l'importante è che nel disegno vi sia una coerenza stilistica tra le forme dell'asso e i semi numerali.

Esegui per ogni seme obbligatoriamente due diverse prove a matita 2B, ripassando il contorno con la china; colora infine con tecnica a scelta, sempre come schizzo, la soluzione che riterrai più interessante, che chiameremo **idea di base**.



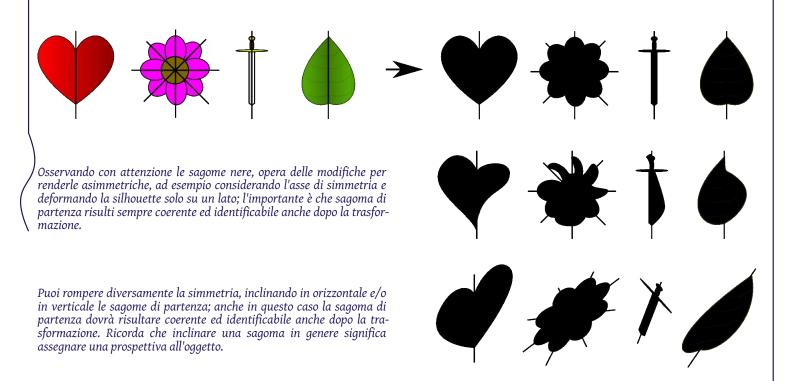
Esempio di sviluppo per un mazzo di carte sul tema "Le Foglie"

II - Fase di studio

• ESERCIZIO 6.3.2 STUDIO SULL'ASIMMETRIA DELLE CARTE DA GIOCO

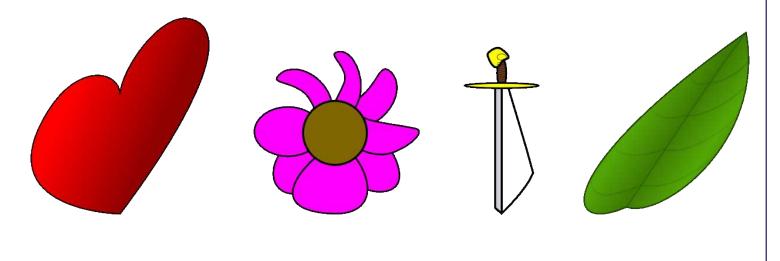
Esegui il seguente esercizio su un foglio di carta da pacco 50×70cm, tracciando a mano libera una squadratura con matita colorata a circa 2 cm dal bordo.

Procedi ad una variazione della forma simmetrica dell'*idea di base* attraverso l'applicazione dell'*asimmetria*. Lo scopo è quello di presentare la forma di partenza secondo una nuova inclinazione, o una particolare proiezione, in modo che diventi più attraente, facendo comunque attenzione che rimanga sempre ben riconoscibile. Per facilitare il compito, riporta solo la linea di contorno della forma simmetrica e colora la sagoma in tinta piatta, preferibilmente scura. Lascia in evidenza l'asse di simmetria.



Scegli per ogni seme la variazione che ritieni più interessante, e colorala mantenendo le stesse tinte della forma simmetrica di partenza.

Esegui la medesima operazione con gli studi dei quattro assi e delle figure, applicando a piacere le indicazioni applicate per far diventare asimmetrici i semi. Ripassa poi soltanto le linee di contorno della soluzione asimmetrica che ti piace di più, usando penne a china o pennarelli colorati.



• ESERCIZIO 6.3.3 SCELTA DEL FORMATO DELLE CARTE DA GIOCO

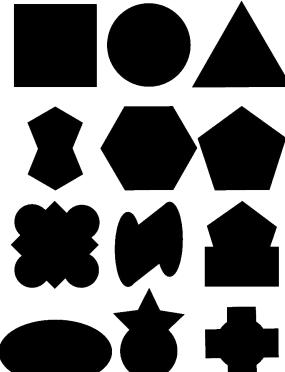
In questa fase di studio verrà definito il **formato** che userai per il tuo mazzo di carte da gioco. È stato volutamente omesso il formato rettangolare tradizionale, per stimolare la fantasia nella ricerca di equilibri compositivi su formati non comuni.

Dopo aver tracciato su un foglio di carta da pacco 50×70cm una squadratura a mano libera a 2 cm dal bordo con compasso e squadre, disegna 12 formati:

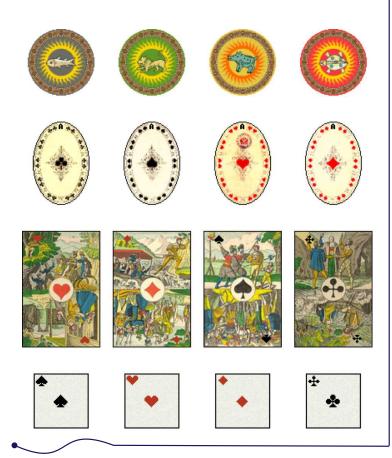
Sei figure geometriche semplici: quadrato, triangolo, cerchio, ellisse, pentagono, esagono.

Sei figure geometriche composte, create da te come assemblaggio e saldatura di più figure semplici.

Cerca di disporre le forme in modo ordinato, e ripassane il contorno con la penna a china. Poi, all'interno di



ogni forma, traccia con segno chiaro a matita le mediane e le diagonali. Scegli un seme a piacere tra quelli che hai definito, e lavora solo con le figure: 1 (asso), 8 (fante), 9 (cavallo), 10 (re). Inscrivi ciascuna di queste figure in tre formati diversi: per esempio un 8 può essere inserito in un quadrato, in un formato composto e in un cerchio. È sicuramente importante individuare il formato più adeguato per la tua *idea di base*, ma cerca anche di adattare il disegno al formato in cui viene inserito: ad esempio cambiando l'inquadratura, applicando un primo piano rispetto alla visione di partenza a figura intera, oppure ruotando o deformando leggermente la figura ecc. Potrà esserti utile rivedere a questo proposito *i formati della Composizione*. Colora con tecnica a piacere solo il formato che sceglierai per il tuo mazzo di carte.



• ESERCIZIO 6.3.4 STUDIO DEL RITMO VISIVO DELLE CARTE DA GIOCO

Traccia su un foglio di carta da pacco 50×70cm una squadratura a mano libera a 2cm dal bordo, quindi utilizza compasso e squadre per riportare il formato scelto: cinque copie del formato in dimensioni ingrandita, e dieci copie ridotte a circa 5cm. All'interno di ogni formato traccia con segno chiaro mediane e diagonali.

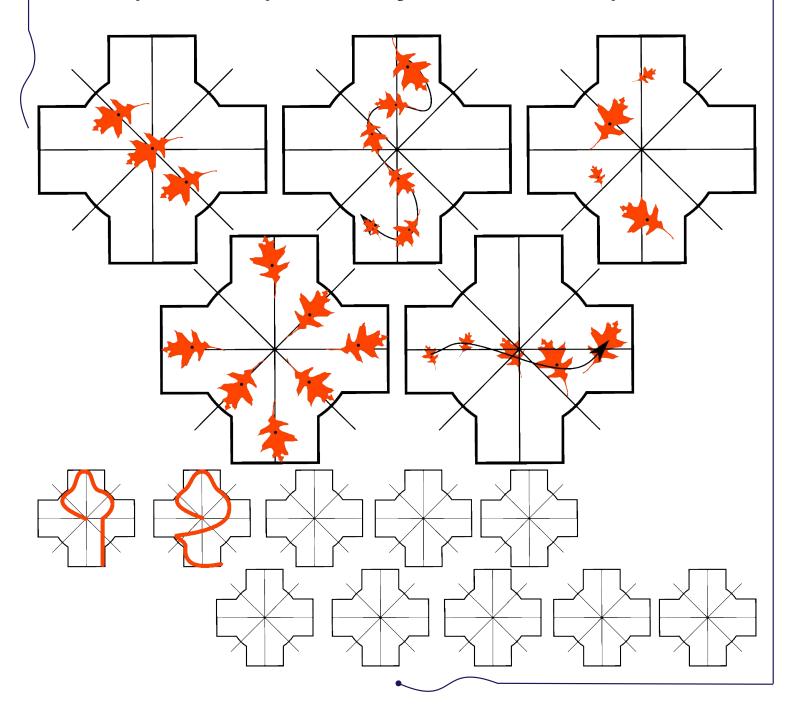
In questa fase di studio devi analizzare il **ritmo visivo** con cui disporre i semi sulla superficie delle tue carte da gioco, in modo da poter trovare quello più appropriato.

Scegli a piacere un seme, e crea tre mascherine **stencil** che lo riproducano, di dimensione adeguata per inserirle nei cinque formati ingranditi: una grande, una media che sia grossomodo i 2/3 della precedente, e una terza in dimensione ridotta che sia a sua volta circa i 2/3 della seconda. Servendoti delle mascherine disponi i semi all'interno dei formati ingranditi, applicando i seguenti ritmi: **uniforme**, **alternato**, **crescente**, **decrescente**, **radiale**. Utilizza i ritmi per comporre i numeri 3,4,5,6,7.

Prima di procedere alla stampa del seme traccia dei punti con la matita sul formato, in modo avere dei riferimenti che aiutino a collocare in modo centrato la mascherina. Procedi infine alla stampa con un colore acrilico di densità a scelta.

Per quanto riguarda i dieci formati in dimensione ridotta, utilizza per ognuno di essi mediane e diagonali per creare all'interno con delle semplici linee i numeri che andranno posizionati sulla carta da gioco: disegna tutte le cifre da 0 a 9; puoi utilizzare anche linee curve, ma costruite in modo geometrico, e il numero deve essere sempre inscritto nel formato in modo da occuparne la massima area possibile.

Ripassa le forme create per i numeri con una penna a china nera, puntale 0,5mm, mentre il contorno del formato sarà ripassato a china con puntale 0,3mm. Il segno del numero deve avere uno spessore uniforme.



• ESERCIZIO 6.3.5 STUDIO DEL COLORE PER LE CARTE DA GIOCO

Procedi ora alla scelta dei colori che caratterizzeranno i semi. Crea prima di tutto una squadratura a mano libera a 2cm dal bordo di un foglio di carta da pacco bianca 35×50cm; Disponi il foglio in orizzontale, poi traccia in alto a sinistra 20 quadratini di 3×3cm con squadre e compasso disposti in 5 righe e 4 colonne; sulla parte del foglio in alto a destra traccia tre rettangoli verticali 9×15cm ognuno.

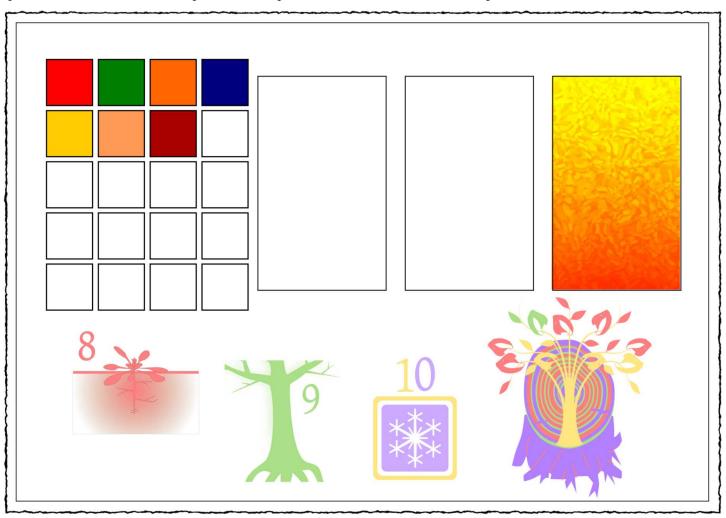
Colora i quadratini di 3×3cm ognuno di una sola tinta, usando il colore acrilico con stesura coprente e uniforme, ed effettua per ogni riga un accostamento di tinte da utilizzare per la colorazione dei tuoi semi in modo da creare 5 quaterne di colori. Puoi accostare tinte complementari, tinte vicine sul cerchio cromatico, decidere per colori saturi o insaturi, o includere entrambi, puoi usare tinte naturali come quelle di terre, spezie, pietre, oppure monocromi in gradazione: ad esempio dal blu scuro al blu chiaro, oppure da una tinta satura ad un grigio.

Dopo aver scelto la quaterna di tinte che preferisci tra le cinque create, disegna nello spazio rimanente del foglio le tre figure e l'asso di un solo seme che hai inventato, e applica su ciascuna figura un metodo diverso per la colorazione: ad esempio su una figura puoi usare due tinte della quaterna in contrasto netto, su un'altra una sola tinta, uniforme o in gradazione. È importante usare solamente la tavolozza della quaterna scelta, più eventualmente il bianco del fondo. È possibile anche adottare uno stile prevalentemente grafico, in cui il colore venga utilizzato solo per ripassare le linee di contorno delle figure, magari a spessore ingrossato.

Disegno del dorso delle carte da gioco

Procedi ora alla definizione del disegno sul retro delle carte. All'interno di ogni rettangolo 9×15cm crea un motivo decorativo, che dovrà essere costituito da uno sfondo omogeneo senza figure.

Nel primo rettangolo applica la tecnica dello **spugnato**. Proteggi i bordi dei riquadri con nastro adesivo di carta; procurati una piccola spugna, meglio naturale, con porosità irregolare; utilizza la tempera e scegli il colore più chiaro della quaterna, quindi con tinta densa dài una prima stesura su tutto il riquadro; La spugna deve essere appena inumidita, e poi intinta in modo leggero nel colore. Procedi lasciando delle piccole impronte vicine, ma non sovrapposte; lascia molti spazi bianchi visibili. Quando il colore è asciutto procedi con la seconda stesura, usando la tinta più chiara delle rimanenti, sovrapposta in modo da coprire solo una parte degli spazi bianchi. Quando è asciutta anche questa mano procedi con la terza stesura, e infine con la quarta. L'ordine delle tinte procede sempre nella direzione delle tinte più scure, e il risultato finale deve



apparire omogeneo, senza spazi bianchi né macchie, di un colore eterogeneo ma che forma una superficie continua.

Nel secondo rettangolo applica la tecnica del *colore spezzato*. Procurati un pennello piatto, della larghezza di 4cm. Con la tinta più chiara, mediamente diluita, ricopri l'area del rettangolo, i cui bordi saranno sempre protetti con nastro adesivo di carta, e traccia pennellate brevi e rapide in ogni direzione, avendo cura di lasciare molti spazi bianchi. Quando il colore è asciutto prendi la seconda tinta, mediamente diluita, e traccia delle pennellate in modo simile al precedente, sovrapponendo in modo parziale quelle già fatte, e lasciando intravvedere ancora degli spazi bianchi. Continua allo stesso modo con il terzo e quarto passaggio di colore, fino ad ottenere uno sfondo omogeneo di tratti brevi con diversi colori.

Nel terzo rettangolo applica la tecnica del frottage. Procurati dei pastelli a cera e una superficie diversa che abbia la stessa dimensione del rettangolo, molto ruvida o con delle evidenti asperità: ad esempio puoi usare una carta vetrata a grana grossa, o un pezzo di corteccia, o un tessuto di pizzo. Poni sotto il foglio la superficie di texture ruvida, e con un pastello a cera, preferibilmente di tinta scura, passa sul il foglio in modo da far risultare evidenti, per effetto della pressione e dello sfregamento, il disegno della superficie scabra. Se il risultato ti sembra poco evidente senza muovere le parti ripassale usando una matita colorata, sempre in tinta scura.

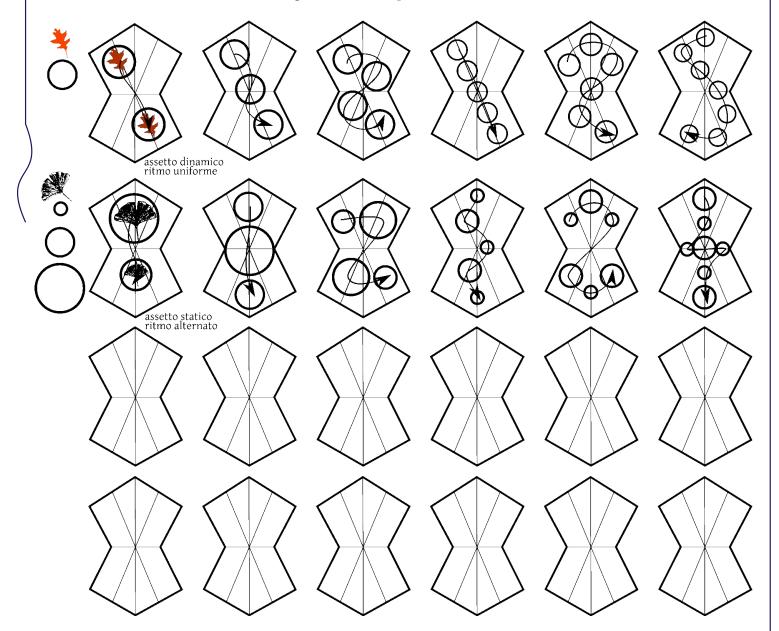


• ESERCIZIO 6.3.6 STUDIO COMPOSITIVO

Procedi ora allo studio della *struttura compositiva* della carta da gioco, in particolare delle carte numerate dal 2 al 7; questo aspetto si risolve attraverso la definizione di un assetto *statico* oppure *dinamico*, e tramite l'applicazione di *linee di forza*, di *ritmi* e di *simmetrie*. Per semplificare lo studio, anzichè usare il disegno dettagliato di ogni seme, sostituiscilo con un cerchio la cui dimensione sarà circa simile all'ingombro del seme; potrai modificare le dimensioni del cerchio per i diversi numeri.

Su un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm, disposto in orizzontale, riporta per 24 volte il formato scelto (quattro righe, sei per riga) con dimensione massima di 10cm l'uno. Disegna utilizzando stecca e squadre, e traccia all'interno di ogni formato le mediane e le diagonali con segno chiaro.

Devi applicare un assetto compositivo **statico** per due famiglie di semi e un assetto compositivo **dinamico** per le altre due. Ogni famiglia deve mantenere per tutti i numeri dal 2 al 7 un ritmo scelto tra quelli di seguito indicati: **uniforme, alternato, crescente, radiale.** Per ogni formato traccia con segno chiaro una linea che rappresenti il percorso visivo sul quale, con un certo ritmo, disporrai i tuoi semi. Se il percorso sarà prevalente sull'asse orizzontale o verticale la composizione sarà statica, se invece insisterà sulle diagonali la composizione risulterà dinamica. Scrivi vicino ad ogni formato il tipo di assetto e di ritmo scelto.



III - Fase di realizzazione

• ESERCIZIO 6.3.7 REALIZZAZIONE FINALE DELLE CARTE DA GIOCO
Prima di procedere alla realizzazione finale, devi compiere una valutazione a ritroso del lavoro svolto per
effettuare le scelte definitive. Gli elementi che dovrai avere a disposizione sono i seguenti:
Il formato della carta da gioco
La forma dei quattro semi
La definizione delle figure di asso, 8, 9, 10
Lo stile di scrittura dei numeri
La quaterna di colore per i semi
Lo stile decorativo del retro della carta
La scelta dell'assetto statico e/o dinamico in base alla famiglia di semi
L'identificazione di un preciso ritmo nella disposizione dei semi
La presenza di un'eventuale simmetria per le figure.
Tutte queste scelte le hai già compiute durante il percorso di progettazione, tuttavia prima di procedere alla

realizzazione puoi operare delle modifiche parziali, soprattutto in merito all'inquadratura delle figure e al colore; non operare più modifiche del formato della carta e della forma del seme, perché comporterebbe una

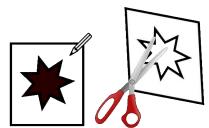
diversa impostazione di progettazione.

Passo 1: preparazione del retro della carta

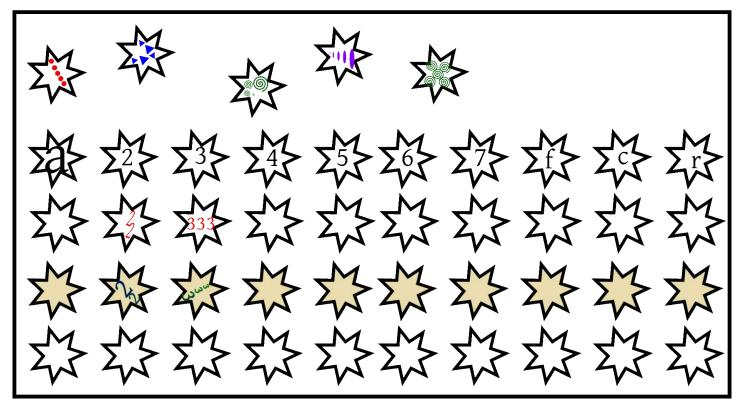
Prendi un foglio di carta da pacco bianca 50×70cm e applica la coloritura con la quaterna dei colori scelti attraverso l'applicazione della spugnatura, delle pennellate o del frottage.

Passo 2: preparazione del disegno della carta

Prendi un foglio fabriano 50×70cm e incolla il foglio con disegnato il **retro delle carte** che hai preparato.



Cerca di manetenere pulito lo spazio dove lavori per non sporcare di colla la parte libera. Usa la colla vinilica diluita sul retro della decorazione, distribuendola uniformemente con movimenti dal centro verso l'esterno, e sovrapponi ad esso il foglio f4. Poi con l'avambraccio, passa sopra il foglio per far aderire bene le parti, e metti ad asciugare il foglio in piano con dei pesi per evitare il formarsi di ondulazioni durante l'asciugatura.



Quando il foglio è asciutto disegna su 4 righe il formato da te scelto ripetendolo per 10 volte su ogni riga. Valuta la dimensione del formato, che deve essere il più grande possibile rispetto al foglio, ma in modo da impaginare tutto il lavoro su un unico foglio. Lascia un piccolo spazio intorno tra un formato e l'altro in modo da procedere poi comodamente con il ritaglio. In ogni formato traccia con segno chiaro le mediane e le diagonali, utilizzando una matita 2b. Abbi cura per ogni carta di destinare uno spazio per posizionare il numero: puoi lasciare, a seconda del formato, una fascia in alto o lateralmente di 0,5cm, lungo la quale dovrai trovare la posizione più opportuna per disporlo.

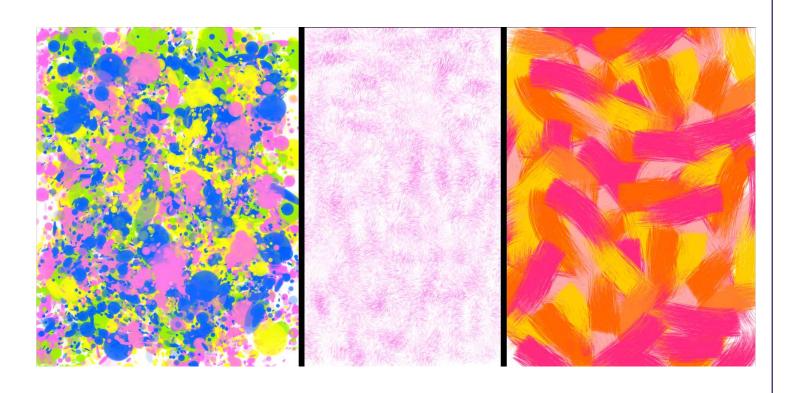
Procedi quindi alla definizione della prima riga, prima eseguendo i numeri da 2 a 7 seguendo i percorsi elaborati durante lo studio compositivo. Prepara la mascherina intagliata con la dimensione corretta del tuo seme; disegna anche dei punti sui formatio, al centro delle posizioni in cui andranno posizionate le maschere, che in seguito ti saranno utili come riferimento durante la stampa per stampare con maggior precisione.

Se hai applicato un ritmo uniforme sarà sufficiente definire una sola mascherina, mentre se hai applicato un ritmo alternato o crescente devi prepararne una per ogni dimensione definita. Procedi alla stampa della carta; usa un pennello a sezione circolare piatto, detto anche *ramaiolo*; se non lo trovi usane uno a sezione quadrata; prepara la tinta scelta per la quaterna, e abbi cura che non sia troppo liquida; appoggia il pennello sul colore, e prima di usarlo battilo su un foglio a parte per controllare la densità e scaricarlo della quantità in eccesso; posiziona la mascherina sul formato, lasciando al centro il punto disegnato per riferimento, e riempi con il colore battendo due o tre volte il pennello. Procedi in questo modo per le altre 3 righe stampando i semi mancanti.

Quando hai stampato le 4 famiglie di semi, disegna i rispettivi numeri, poi procedi alla definizione degli assi e delle figure. Puoi scegliere anche uno strumento diverso per ogni famiglia di semi, oppure utilizzare strumenti diversi, accostati o sovrapposti per una stessa famiglia di semi. Completa infine scrivendo i numeri attraverso la griglia che hai già utilizzato per la loro definizione; utilizza dei pennarelli in accordo con le tinte scelte.

Passo 3: Finitura delle carte

Con un taglierino ben affilato ritaglia le tue 40 carte, e portale a plastificare presso una cartoleria attrezzata o un negozio di articoli per ufficio o una copisteria; saranno quindi pronte al collaudo con i tuoi amici.



6.4 MONOGRAFIA: CALLIGRAFIA E FIRMA

La monografia -con strumenti a scelta tra classici e digitali- affronta le basi della calligrafia classica e la forma dei caratteri capitali (maiuscoli) del *versale*, e di quelli minuscoli del *copperplate*. Da qui si sviluppa alla creazione di un tipo di carattere personale (font), e quindi verso la definizione della propria firma: sia tradizionale a penna, sia come segnatura, da tracciare sui propri lavori di grafica o da riportare su immagini digitali come logo o in filigrana.

I - Fase ideativa per la Calligrafia

6.4.A. INTRODUZIONE ALLA CALLIGRAFIA

Calligrafia è una voce dotta, che deriva dal greco ecclesiastico-bizantino e significa *bella scrittura* oppure *il bello scrivere*.

La calligrafia costituisce l'arte di tracciare i caratteri dell'alfabeto secondo regole di eleganza, ordine e proporzione, utilizzando metodi di esecuzione e precisi movimenti della mano; per operare, la calligrafia si serve di particolari punte di pennino, penne d'oca, calami o penne stilografiche. Si tratta di un'arte molto antica, che ha definito l'andamento formale della scrittura sia prima sia dopo l'invenzione della stampa, e che si è modificata seguendo le diverse tipologie di caratteri usati nel corso della storia.

Oltre alla calligrafia occidentale, esiste anche una lunga e probabilmente più importante storia della *calligrafia orientale*, soprattutto in Cina e Giappone, dove è considerata la più raffinata forma pittorica, e una *calligrafia islamica*, in cui la lettera fatta immagine diventa la base per l'arabesco.

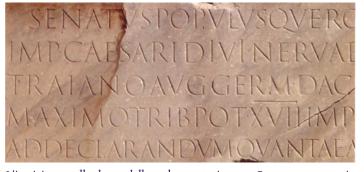
Il primo alfabeto occidentale si sviluppò presso i fenici, intorno al 1200 a.C. Fu modificato nell'VIII secolo a.C dai Greci, e venne in seguito adottato dagli etruschi; i romani adottarono l'alfabeto etrusco o attinsero direttamente a quello greco, ma tutta la

successiva evoluzione delle scritture occidentali parte dai caratteri romani. L'alfabeto etrusco, come il primo alfabeto latino, contava 20 lettere; in seguito quello romano passò a 21 lettere; nel periodo tardo imperiale i caratteri divennero 23, avendo mutuato Y e Z dall'alfabeto greco, storicamente molto più ricco. Solo in epoca medioevale vennero aggiunte la J, la U e la W. Questo non significa

Tavoletta di terracotta scritta in **osco**, una lingua derivata dall'etrusco; i simboli sono molto simili a quelli usati dai romani per l'alfabeto latino.

che i romani non pronunciassero la vocale U, ma che non vi era una distinzione grafica tra i caratteri tra V e U, che venivano scritte sempre come V ma pronunciate diversamente a seconda dei casi. La stessa cosa succede oggi in italiano con le vocali aperte o chiuse, o con le lettere s ed (dolce), o z e ζ (dolce). I romani cominciarono molto presto ad utilizzare stili diversi, avviando in pratica l'arte della calligrafia in occidente: per redarre i documenti ufficiali e importanti, come iscrizioni su pietra o con pennello, usavano caratteri come la scrittura Capitale Imperiale, che ispirò tutte le capitali (maiuscole) moderne; per l'uso quotidiano di manoscritti, insegne ed iscrizioni, venivano usati caratteri come la Capitale Rustica; a partire dal I° secolo a.C svilupparono per la corrispondenza una scrittura rapida e corsiva, da usare sulle tavolette di cera, o da tracciare con un calamo (canna appuntita) su papiro: da questa scrittura si sviluppa la **Semionciale** e da questa derivano poi le lettere minuscole moderne.

Nelle scritture si svilupparono sempre prima le maiuscole, mentre le lettere minuscole arrivarono in un secondo tempo; anche la **punteggiatura** arriva sempre in un secondo tempo, e spesso le scritture più arcaiche non separavano nemmeno le parole; l'unica punteggiatura presente ad esempio sulla colonna



L'iscrizione sulla base della colonna traiana a Roma, un esempio emblematico di scrittura in **Capitali Imperiali**. Molto interessante la soluzione grafica della Q, maiuscola che già rompe la linea di base scendendo al di sotto con la sua coda, come sarà in seguito in alcuni caratteri per la J; da questo principio si svilupperanno le minuscole.

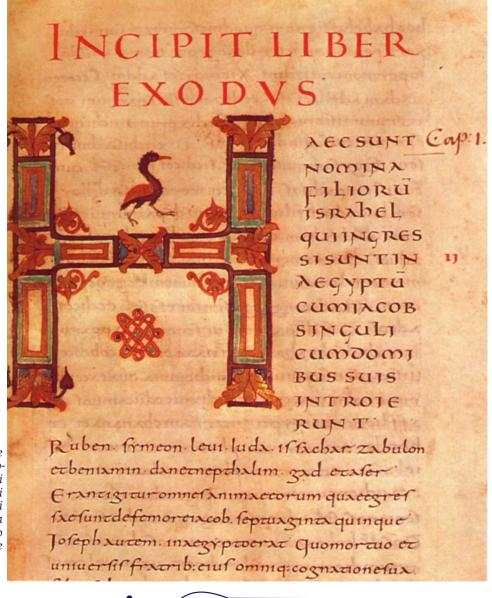
traiana è un punto medio per segnare lo spazio di fine parola. Il greco introdusse inizialmente solo punti: in basso per la virgola, centrale per il nostro punto e virgola, in alto per il nostro punto fermo; i romani introdussero la virgola, ma la punteggiatura trovò largo impiego e definizione solo nel medioevo, con il lavoro degli amanuensi: ad esempio l'espressione io che in latino significa "evviva", spostò pian piano la "i" verso l'alto, sottoscrivendo la "o", e diventando così il grafema del punto esclamativo; la parola questio che in latino significa "domanda" trasformò la "q" e la "o" allo stesso modo, diventando il punto di domanda. Allo stesso modo il logogramma @, già in uso nella repubblica veneziana, nasce dall'unione delle lettere della preposizione latina ad, che significa "verso" o anche "presso" (moto a luogo o vicinanza).

Nomenclatura

• Maiuscolo: di scrittura caratterizzata dall'altezza uniforme delle singole lettere che, in uno schema formato da due linee sole parallele, non fuoriescano né il corpo né le aste; rappresenta la forma più antica delle scritture greca e latina e, per il suo carattere solenne, è usata ancor oggi come scrittura lapidaria.

Esempio: "MAIUSCOLO; MAIUSCOLETTO".

- *Minuscolo*: si contrappone a maiuscolo: scrittura formata da lettere di diversa altezza, definite entro un sistema di quattro linee parallele. Esempio: "minuscolo".
- Stampatello: carattere di scrittura manuale a lettere staccate che imita il carattere di stampa, per lo più maiuscolo. Esempio: " *TAMTATELLO "
- *Corsivo*: si contrappone a stampatello: carattere usato comunemente nella scrittura a mano; talvolta usato anche come sinonimo di italico (vedi sotto). Esempio: "*Gorsivo*; *Consivo*".
- *Tondo*: carattere normale, in cui gli assi che formano la struttura portante delle lettere sono verticali. Esempio: "Tondo".
- *Italico o corsivo*: si contrappone a tondo: che ha l'occhio delle lettere inclinato verso destra. Esempio: "*Italico*".
- Neretto o grassetto: in cui i caratteri sono tracciati con segni più spessi dello stesso carattere in tondo. Esempio: "Neretto".



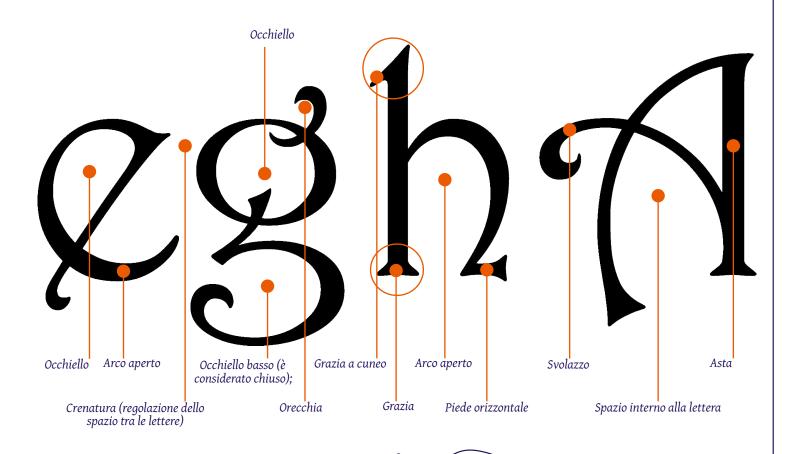
Bibbia di Grandval (834-843). Oltre all'enorme lettera miniata che fa da capolettera, si può notare l'uso delle gerarchie degli stili, in cui alcuni stili giocano ruoli più importanti, di titolo, altri invece sono utilizzati per sottotitoli, e altri ancora come note fra le righe. Questa gerarchia è in uso ancora oggi, in qualsiasi lettera o testo formattato. Nella calligrafia anche il colore spesso gioca un ruolo chiave nella gerarchia.

6.4.B. ANATOMIA DELLE LETTERE

La denominazione dei vari elementi che compongono le lettere non solo è molto vasta, ma non è ancora univocamente codificata, per cui è facile imbattersi in termini diversi da quelli qui riportati. Prima di tutto va detto che l'occhio medio è definito dalla distanza tra la linea di base, usata come punto di partenza, e la linea mezzana; è sempre indicato in punti tipografici (simbolo pt, 1pt=1/72 di pollice=0,3527 mm), o nel suo multiplo, il pica (simbolo p, 1p=12punti). Vi sono altre due linee fondamentali: la linea delle ascendenti, per tracciare le lettere più alte come la "l" e la "d", e la linea delle discendenti, usata per le lettere che scendono come la "g" o la "p". Le lettere maiuscole (capitali) usano solo due linee: la linea di base, dove si appoggiano come tutte le altre

lettere e numeri, e la *linea delle capitali*, che non necessariamente coincide con quella delle ascendenti, perché può trovarsi anche più in alto o più in basso. Tutte le proporzioni dei caratteri vengono definite usando come modulo un multiplo della larghezza del pennino, non necessariamente in moduli interi; nell'esempio riportato (*FZ Script*) il carattere è alto cinque volte il pennino, mentre ascendente e discendente misurano rispettivamente due moduli e mezzo e tre moduli; la linea delle capitali misura invece quattro moduli. Si definisce poi **peso** del carattere il rapporto tra la larghezza del tratto e altezza di una lettera: nell'esempio, consideriamo l'asta della "l" o della "g": dato che sono alte 7,5 e larghe 1 deriva che peso del carattere= 7,5/1= 7,5.





6.4.C. STRUMENTI PER L'ARTE SCRITTORIA

Gli strumenti per l'arte della calligrafia devono essere scelti con estrema cura: spesso infatti il risultato insoddisfacente deriva proprio da strumenti non adeguati. Ricorda che una punta diritta definisce uno strumento inclinato (A), che si impugna con un angolo di circa 30° e crea tratti orizzontali e verticali

di peso simile; una punta obliqua (circa 70°) definisce invece uno strumento diritto (B): in questo caso lo strumento si tiene verticalmente, creando aste spesse e tratti orizzontali sottili.

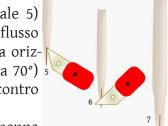
• Penna d'oca: è da sempre lo strumento principe per la calligrafia, dato che crea una traccia ineguagliabile, ma non è né comodo né facile da utilizzare. Essendo di materiale poco resistente, va maneggiato con delicatezza, ed ha una durata limitata nel tempo. Penne di tacchino, oca o cigno sono le più prati-

che da usare, mentre anatra o gal lo si usano per lavori formali.

Preparazione della penna: 1) taglia il fusto a circa 20cm dalla punta quindi usando la punta di un taglierino o un bisturi togli buona parte delle barbe per lasciare spazio all'impugnatura. Sulla punta 2)

incidi un lungo taglio obliquo 3), poi un secondo taglio 4) per fare le spalle; pareggia bene le spalle, sem-

pre col taglierino, in modo che il taglio sia simmetrico. Pratica una breve incisione longitudinale 5) sulla punta, per facilitare il flusso dell'inchiostro; infine taglia orizzontalmente o in obliquo (a 70°) la punta, appoggiandola contro un piano (6).

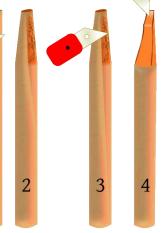


• Calamo: insieme alla penna

d'oca costituiscono gli strumenti storici per l'uso scrittorio. È costituito da un cannellino di giunco (*phragmites communis*) appuntito e svuotato

all'interno. Prendi un pezzo di canna lungo

circa 20cm e di diametro
1cm. Pratica 1) ad una
estremità due tagli
obliqui, uno opposto
all'altro 2), lunghi
circa 2-3cm, che riducano
la corteccia a due strisce
di circa 1/2cm, per formare le spalle del calamo;
tieni conto che la larghezza di corteccia che rimane
costituisce la misura (lar-



ghezza) del pennino. Incidi una delle due strisce di corteccia rimaste 3), praticando due anse 4), fino ad arrivare a lasciare solo un tratto di corteccia, che costituisce la punta vera e propria; su questa punta andrà praticata la solita incisione verticale al centro 4), appoggiandola su un piano, per favorire il flusso dell'inchiostro.

- Inchiostri, pennini e cannucce portapennini: per la scelta e la conoscenza di questi materiali rimandiamo a quanto detto nel capitolo delle tecniche a proposito della china (§1.10.A).
- La penna stilografica è la più pratica da usare, e garantisce un flusso di inchiostro continuo, ma se si vuole poter cambiare spesso inchiostro o fare lavori su grande scala, si deve ricorrere alle *automatic*.
- I pennelli, sempre a punta piatta più uno tondo sottile per tracciare alcuni particolari e per la firma; devono essere rigorosamente di alta qualità, di zibellino o sintetico, o di martora. Il tratto con il pennello è il più complesso da tracciare, perché su di esso incide non solo inclinazione, inchiostrazione, larghezza e angolo dello strumento, ma anche pressione e velocità del tratto.
- Il supporto: Infine è indispensabile utilizzare un supporto adeguato: i materiali migliori sono pergamena di pecora, capra o vitello, ma sono molto costose e inutili per iniziare. Ci si serve abitualmente di carta di grosso spessore, almeno 200gr/mq e rigorosamente liscia, di grana fine, non acida in modo da non rovinare l'inchiostro col tempo.

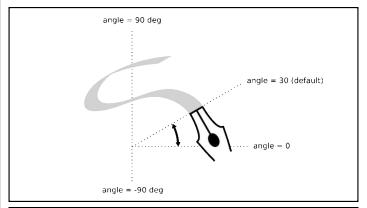
Strumenti necessari per la monografia

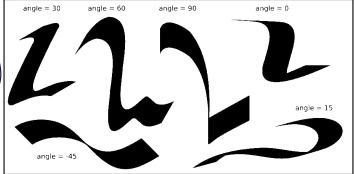
- Album da disegno lisci con grammatura 220gr/mq.
- Pennini: almeno uno con punta a taglio diritto (punta tronca) molto largo, più uno appuntito e flessibile (da Copperplate) o una penna stilografica.
- Cannuccia tonda portapennino, per pennini intercambiabili; le cannucce possono essere più o meno lunghe: consigliamo per iniziare un manico lungo, meglio se pesante in coda per controbilanciare la punta, dato che rende più morbidi i movimenti che come vedremo all'inizio non sono per nulla semplici. Gli attacchi per i pennini possono essere diversi, quindi assicurati che la cannuccia si adatti ai pennini scelti.
- Inchiostro di china di buona qualità, almeno nero e rosso.
- Per la calligrafia islamica procurati almeno 3 pezzi di canna secca, di lunghezza 10cm o più e diametro 1cm, per costruire un calamo. Se vuoi usare inchiostri diversi, devi avere un calamo per ogni inchiostro usato.
- Per la calligrafia orientale dovrai usare tre pennelli lunghi, di zibellino o sintetici: due a punta piatta, uno più largo (n° 8 o n°10) e uno medio (n°3 o n°4), e uno a punta (n°4 o n°6).

6.4.D. PASSI TRADOTTI DALLA GUIDA DI INKSCAPE SUL PENNINO CALLIGRAFICO

Angolo e incidenza:

Dopo la larghezza, l'angolo è il più importante parametro di calligrafia. L'angolo è determinato dall'inclinazione della penna in gradi, passando da 0°

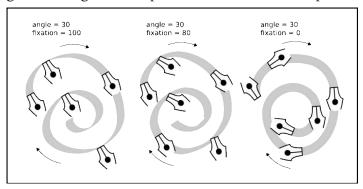




Esempi di tratti effettuati con Inkscape a diverse angolazioni (incidenza=1)

(orizzontale) a 90° (verticale antiorario), a -90 (verticale in senso orario).

Come si può vedere, il segno è più sottile quando il tratto è parallelo al suo angolo, e più ampio quando è perpendicolare. Angoli positivi sono i più naturali e tradizionali per la calligrafia con mano destra. Il livello di contrasto tra il segno sottile e quello spesso è controllato dal parametro di incidenza. Si può fare in modo che l'angolo del pennino sia sempre costante, come l'angolo impostato. Decrescendo l'incidenza si consente alla penna di muoversi un po' anche nel senso contrario alla direzione della corsa. Con i programmi di grafica, si può fare in modo che la penna



ruoti rimanendo sempre perpendicolare al percorso, e in questo caso l'angolo non ha più alcun effetto:

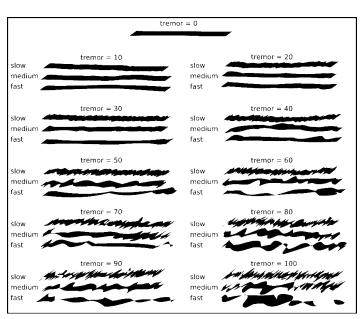
Tipograficamente parlando, la massima incidenza, e quindi la massima larghezza di contrasto col percorso (esempio a sinistra) sono le caratteristiche di antichi tipi di serif, come ad esempio Times o Bodoni (perché questi tipi sono stati storicamente imitazione di uno stile a tempo determinato dalla penna calligrafica). Incidenza zero, e zero variazione di larghezza a destra), diversamente, suggerisce i moderni caratteri tipografici come sans-serif, o Helvetica, ormai sganciati dal realistico movimento della mano del calligrafo.

Tremore

Il tremore è destinato a dare un aspetto più naturale ai tratti della calligrafia digitale. Essa può influenzare la produzione di tutte le diverse irregolarità, dalle lievi alle più gravi. Questo espande in maniera significativa la gamma creativa dello strumento digitale.

Ondulazione e inerzia

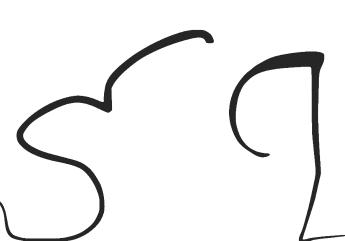
In fisica, l'inerzia è provocata dala massa; maggiore è l'inerzia dello strumento penna calligrafica digitale, più sarà in ritardo la traccia rispetto al puntatore del mouse, e più forte sarà lo spostamento smorzato rispetto ai veloci sobbalzi della vostra corsa. Per impostazione predefinita, questo valore è settato in modo che lo strumento sia veloce e reattivo, ma è possibile aumentare l'inerzia per ottenere un più lento e più agevole pennino. L'Ondulazione è la resistenza della carta al movimento della penna. Variando questo parametro si rende la carta più scivolosa: se l'inerzia è grande, la penna tende a fuggire a forte distanza, se l'inerzia è pari a zero, la penna tende a vibrare selvaggiamente.



• ESERCIZIO 6.4.1 SVOLAZZI E GHIRIGORI DA ESEGUIRE CON STRUMENTI TRADIZIONALI

Questo esercizio si esegue soltanto con strumenti tradizionali, ed è una base indispensabile per acquisire confidenza con le linee calligrafiche, sia che si realizzi la monografia su Inkscape, sia che si completi con gli strumenti tradizionali della calligrafia.

Su un foglio da disegno liscio, grammatura 220gr/mq, riporta le varie serie di segni; ogni serie consiste in una riga completa di segni consecutivi, inquadrati all'interno di due linee parallele, compiuti seguendo attentamente le indicazioni date.



Una serie da eseguire: pennello punta tonda sottile.

Due serie da eseguire: una con pennello punta tonda sottile, e una con pennarello punta tonda sottile.



Due serie da eseguire: una con pennello punta tonda sottile, e una con pennarello punta tonda grossa.

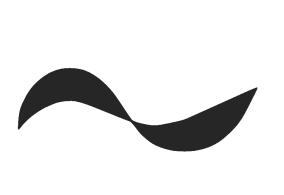


Due serie da eseguire: una con pennello punta quadrata grossa, e una con pennarello punta quadrata grossa.

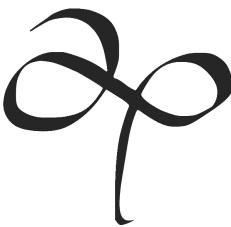


tonda sottile.

Una serie da eseguire: con pennarello punta



Due serie da eseguire: una con pennello punta quadrata sottile, e una con pennarello punta



Due serie da eseguire: una con pennello punta tonda grossa, e una con pennarello punta tonda grossa.

II - Fase di studio per la Calligrafia

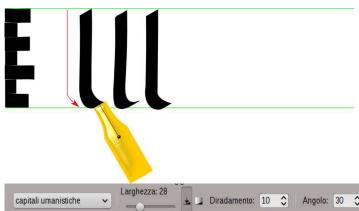
• ESERCIZIO 6.4.2 TORNIAMO A FARE LE ASTE, COL PENNINO O CON INKSCAPE

Il disegno delle lettere nella calligrafia si basa su regole ben precise. Si determinano dapprima l'altezza e la larghezza delle lettere, tracciando quattro linee parallele a matita molto leggere, cinque se le capitali non coincidono con le ascendenti; di solito si usano moduli multipli della larghezza del pennino o del pennello utilizzato; le righe andranno in seguito cancellate. C'è la possibilità, quando il supporto consente una certa trasparenza, di usare la cosiddetta *falsariga*, ovvero un foglio appoggiato sotto a quello su cui si scrive, preparato già con le righe e l'interlinea per l'intera pagina; questo consente di usare la stessa maschera per tutte le pagine del brano, guadagnando in tempo e coerenza.

In genere la scrittura in calligrafia non è mai continua, ma la forma è ricavata con tratti separati e pause nei movimenti: ad esempio molto raramente un cerchio si realizza in un solo movimento e quasi sempre le curve si interrompono nel punto in cui il tratto diventa di spessore minimo. C'e inoltre una gerarchia nei movimenti, che vanno eseguiti seguendo un ordine prestabilito e sempre identico, per non creare incoerenza tra le lettere. Inoltre si deve valutare la raffinatezza del carattere, che in caso di grazie o svolazzi richiede una cura particolare nella gestualità dei movimenti da compiere.

Cercheremo in questo primo approccio di illustrare i modi di tracciare alcune tipologie di aste verticali delle lettere. Su un foglio da disegno liscio, grammatura 220gr/mq, disposto in verticale, traccia, inquadrandoli all'interno di due linee parallele tirate col righello, le varie tipologie di segni, seguendo le indicazioni date. Usa il pennino a taglio diritto. Per ogni traccia disegna una serie completa di aste che occupi tutta la larghezza del foglio.

Su Inkscape riempi la larghezza della pagina A4 con cui si apre di default il programma, e segui le impostazioni indicate per il pennino calligrafico (Ctrl+F6), dopo esserti assicurato che in menù/file/preferenze di inkscape/strumenti/pennino sia settato crea nuovi oggetti con: stile di questo strumento (riempimento nero e contorno nessuno); e sia selezionato la larghezza è in unità assolute (px). Come griglia su Inkscape si possono comodamente usare le linee guida digitali, trascinandole dai righelli con il mouse.

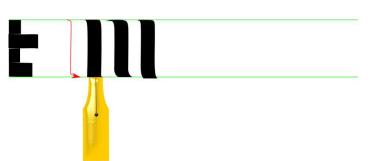


Aste del carattere **Capitali umanistiche**: usando il pennino a punta tronca crea la griglia di modulo 7 volte la sua larghezza; traccia le aste verticali mantenendo il pennino con un'inclinazione di 30°: scendi in verticale fino alla metà dello spazio inferiore, quindi uno spostamento morbido verso destra.

In basso le indicazioni dello strumento pennino per lavorare con Inkscape. Per la distanza delle linee guida ricorda che il pennino in larghezza assoluto è in px, quindi larghezza 28×7=196px. Usare sempre le linee guida digitali del programma, trascinandole dai righelli.



♦ L Incidenza: 100 ♦



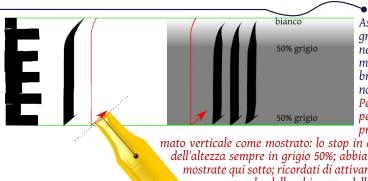
L □ Diradamento: 10 ♦ Angolo: 0

capitali quadrate

Aste del carattere **Capitali quadrate**: usando il pennino a punta tronca crea la griglia modulo 4 volte la sua larghezza; traccia le aste verticali mantenendo orizzontale il pennino: prima traccia un breve spostamento a destra sulla riga in alto, poi scendi in verticale fino alla guida inferiore, quindi un ultimo spostamento verso destra.

In basso le indicazioni dello strumento pennino per lavorare con Inkscape. Distanza linee guida: 28×4=112px.

Estremi: 0,00



Aste del carattere **Gotico antico**: usando il pennino a punta tronca crea la griglia di modulo 10 volte la sua larghezza; traccia le aste verticali mantenendo il pennino con un'inclinazione di 40°, scendi con un leggero spostamento a sinistra e poi in verticale fino quasi alla linea di base, quindi un breve spostamento secco verso destra di 40° (come l'inclinazione del pennino).

Per lavorare con Inkscape dovremo usare una funzione particolare del pennino, dato che consideriamo di non usare tavolette con sensibilità alla pressione. Costruiamo un rettangolo senza contorno, con riempimento sfu-

mato verticale come mostrato: lo stop in alto colore bianco, lo stop in basso grigio 50%, più uno stop a circa 3/4 dell'altezza sempre in grigio 50%; abbiamo considerato sempre opacità 100%. Le impostazioni del pennino sono mostrate qui sotto; ricordati di attivare il secondo pulsante dopo la larghezza, che modifica lo spessore al pennino a seconda della chiarezza dello sfondo: su uno sfondo nero non sarebbe visibile il pennino mentre scriviamo, quindi per renderlo visibile abbiamo usato uno sfondo più chiaro ed aumentato la larghezza del pennino, che sullo sfondo grigio al 50% diventa largo la metà. Il movimento è quello descritto per il pennino tradizionale. Per la distanza delle linee guida 34×10=340px.



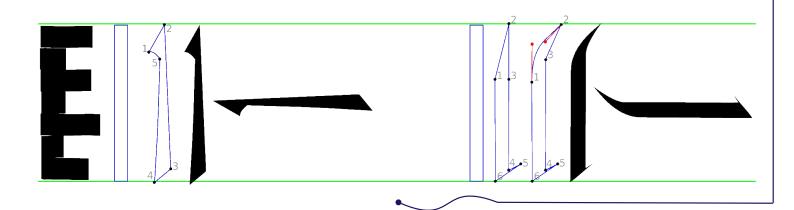
Aste del carattere Capitali Rustiche. Cominciamo a praticare dei segni che prevedono rotazioni del pennino durante lo spostamento. La griglia, dalla base alle ascendenti, misura sette moduli. Tieni il pennino inclinato di circa 45° e spostati in basso a sinistra per un breve tratto; quindi scendi leggermente tracciando un piccolo arco verso destra e in basso, ruotando contemporaneamente il pennino fino a che diventa quasi verticale; sempre senza staccare la penna, inizia a scendere in verticale, e circa a metà della discesa comincia a ruotarla nel verso opposto fino a circa 45°-50°, cioè pressapoco alla inclinazione iniziale, per creare l'ingrossamento della base. Completa lo spazio rimanente sul foglio con aste simili, cercando di creare aste fluide, diritte ed

Con Inkscape non puoi usare il pennino per tracciare una forma così complessa, senza utilizzare una tavoletta grafica con pressione, quindi useremo un metodo completamente diverso, che potrai utilizzare per qualsiasi tipo di segno calligrafico

complesso: in basso a destra abbiamo messo l'esempio anche per il gotico antico. Traccia un rettangolo alto 10cm e largo 1cm, e due linee guida o segmenti in alto e in basso del rettangolo, come linee di riferimento (linee verdi nell'esempio); per la distanza delle linee guida usa 28×7=196px. Da menù/tracciato/da oggetto a tracciato converti il rettangolo in tracciato, e poi con lo strumento modifica nodi (F2) sposta i nodi, o aggiungili con doppio click dove serve per renderlo uguale al tracciato vuoto numerato; trascina infine il tracciato tra i nodi 4-5 e 5-1 per curvarlo, eventualmente usando anche le maniglie che compaiono selezionando i nodi. Poni riempimento nero e contorno nessuno per vedere l'equilibrio delle forme correttamente, quindi lavora di fine la forma, fin quando non ti soddisfa apparendo bene equilibrata e morbida. Ruota infine il tuo tracciato di 90° verso sinistra (quarto pulsante in alto), perché venga letto correttamente dal programma, selezionalo e copialo (Ctrl+C). Ora usando lo strumento matita a mano libera (F6) imposta in alto smussamento: 50 e forma: dagli appunti; ora disegna con la matita delle tracce più diritte possibile tra le due linee, in modo da ottenere delle aste corrette, tenendo premuto il pulsante del mouse mentre le disegni; se fai solo click sul punto iniziale e finale otterrai dei segni sempre uguali, che non vanno bene in calligrafia. Crea con lo stesso metodo anche le aste del gotico antico.

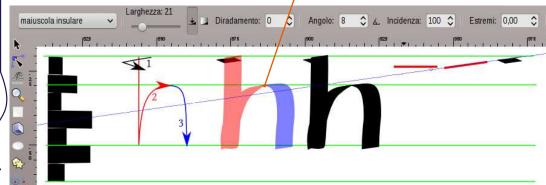
Traccia molte aste per impratichirti con i movimenti del mouse. Prova a tracciare delle lettere complete sommando aste, semplici semicerchi e piedi: ricorda che in calligrafia i cerchi si tracciano solitamente con due tratti, prima l'arco di sinistra e poi l'arco di destra. Puoi modificare ogni singolo

tracciato già disegnato con doppio click. Per modifiche più profonde vai su menù/tracciato/editor di effetti sul tracciato, e premendo il pulsante motivo sorgente: lega al tracciato (ultimo pulsante) quando modifichi il tracciato originale col mouse si modificano anche le aste tracciate che hai legato al tracciato; selezionando invece le aste singole puoi variare sulla paletta il valore larghezza, o per divertirti variare gli altri valori. Puoi anche creare lettere facendo le varie parti di forma diversa: dovrai però copiare ogni volta la forma (in orizzontale) da usare, prima di tracciare il segmento.





In calligrafia le curve si interrompono quasi sempre quando il tratto diventa di spessore minimo.



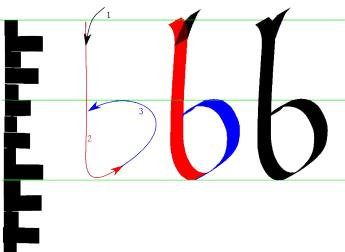
Grazia a cuneo:

In questo esempio della Maiuscola Insulare, tieni il pennino con un angolo tra l'orizzontale e 15°. Traccia dapprima la linea della grazia, verso sinistra e poi in basso a destra, quindi realizza la curva della "h" in due momenti, mantenendo fissa l'inclinazione del pennino.

Ondulazione: 0

Inerzia: 18

Con Inkscape, dopo aver settato il pennino come indicato, creati una linea guida inclinata a 8° in questo modo: traccia un segmento orizzontale con la matita (F6) premendo Ctrl perché sia orizzontale. quindi da menù/oggetto/trasforma, sulla linguella ruota, applica una rotazione al segmento di 8°. Poi seleziona da menù/oggetto/da oggetto a guida per avere una guida di rigerimento per tracciare le grazie. Usa gli stessi movimenti del pennino, ma adatta un po' i tracciati con il mouse. Se vuoi correggere deformazioni delle curve, ricorda di semplificare prima il tracciato per ridurre i nodi, con il comando menù/tracciato/semplifica (Ctrl+L) prima di usare lo strumento modifica nodi.



Grazia spaccata:

Le varie lettere del **Gotico Antico** si creano con inclinazioni diverse, dai 10° ai 40°: questo forma soprattutto delle grazie diverse. Per le aste mantieni un'inclinazione del pennino di circa 30°, e segui i movimenti indicati. Ricordati di interrompere sempre il pennino quando formi le curve nei punti in cui la traccia diventa di spessore nullo, come ad esempio nel tratto 2 in basso: in questo modo gli incroci dei tratti spesso-sottile-spesso si creano correttamente.

Con Inkscape usa lo stesso pennino indicato sopra per le Maiuscole Insulari, con un'angolazione di 30°.

III - Fase di realizzazione per la Calligrafia e ideativa per la Firma

• ESERCIZIO 6.4.3 CAPITALI DECORATE DEL VERSALE, COL PENNINO O CON INKSCAPE

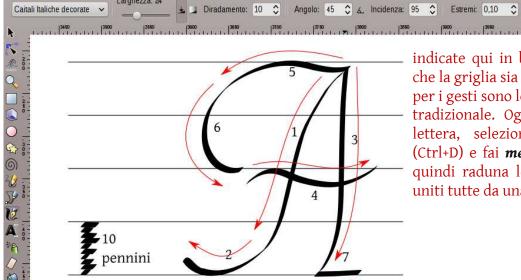
Cominciamo ad avvicinarci ai caratteri moderni, che sono piuttosto sottili: questo significa che la griglia è molto grande (in questo caso 40 pennini); lavorare in grandi dimensioni aiuta a perfezionare i gesti. Le **Versali** sono lettere modellate su lettere di scritture diverse, costituite sempre da tratti composti, cioè ogni lettera è composta da più segni del pennino. La *Capitale Versale Decorata*, che sostituì la *Capitale Gotica Colorata*, si usa solo come iniziale di parole, mentre per formare parole tutte in maiuscolo si usano le Capitali Gotiche. Prendi di-

versi fogli da disegno lisci, grammatura 220gr/mq, usa il pennino a taglio

diritto, e costruisci ogni volta la griglia col righello, sempre con distanza 10 pennini tra una riga e l'altra, per un totale di cinque linee. Il pennino va tenuto con un'inclinazione fissa tra i 35° e i 45°. Per i gesti attieniti rigorosamente sia all'ordine di esecuzione, indicato dai numeri, sia alla direzione dei gesti, indicata dalle frecce rosse. Ricordati di interrompere il tratto, almeno per i primi tempi, ogni volta che diventa sottile; per iniziare o terminare un tratto sottile muovi sempre il pennino nella direzione parallela alla punta.

L'ordine delle lettere è stato studiato per facilitare l'approccio ai vari caratteri, più o meno difficili; quando fai fatica a tracciare un segno, considera di divederlo ulteriormente in più movimenti. Andando avanti con la pratica, alcuni tratti potrai eseguirli in un unico movimento, senza però togliere al carattere la tipica struttura *Versale*, ovvero "composto di più tratti".

Con Inkscape crea un nuovo documento da file/nuovo/fontforge_gliph, se non dovesse essere presente vai su file/proprietà del documento/ linguella pagina/personalizzata/1024×1024px. Le indicazioni del pennino sono



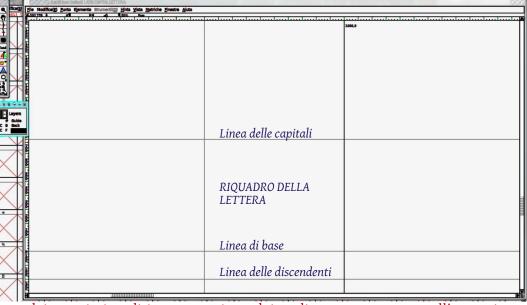
indicate qui in basso: è importante verificare che la griglia sia circa alta 760px. Le indicazioni per i gesti sono le stesse usate per lo strumento tradizionale. Ogni volta che hai creato una lettera, seleziona tutti i tratti, duplicala (Ctrl+D) e fai *menu/tracciato/unione* (Ctrl+ +), quindi raduna le lettere formate da tracciati uniti tutte da una parte.

TOULTOUNM FSAD GOBR FXADH UWZ

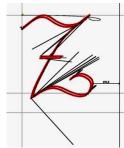


Esistono diversi modi per ottenere una famiglia di font, cioè un carattere digitale, partendo da Inkscape, come l'estensione typography, oppure usando menù/testo/editor font SVG, da convertire in Font TrueType ad esempio online su: http://www.freefontconverter.com/, ma la riuscita del procedimento è scarsa, dato che questi procedimenti presumono la conoscenza di alcuni aspetti profondi dei caratteri digitali, che qui non affronteremo. La soluzione più pratica per creare un font ci è sembrata quella di operare con il programma libero e gratuito FontForge, scaricabile al sito http://fontforge.org disponibile per tutti i principali sistemi operativi e presente nei repository delle principali distrubuzioni GNU-Linux. Lascia aperto Inkscape con i tuoi caratteri creati, e copia (Ctrl+C) una alla volta le tue lettere con i tracciati uniti; apri il programma FontForge, e crea un nuovo file con il pulsante NEW; ora fai doppio click col mouse sulla casella vuota corrispondente alla lettera

maiuscola che hai copiato: si aprirà una sottofinestra. Facendo incolla (Ctrl+V) la tua lettera verrà posizionata correttamente nello spazio disponibile; verifica che la lettera sia posizionata ad altezza giusta con le linee orizzontali della base, delle ascendenti e delle capitali, e con le due linee verticali che identifil'ingombro della lettera: di solito non servono modifiche. Può accadere invece che una lettera



presenti degli errori di chiusura dei tracciati, o di interpretazione dei nodi, come mostrato nell'esempio se-



guente: in questo caso devi tornare su Inkscape, ingrandire al massimo del visibile la lettera, e con lo strumento *secchiello* (Shift+F7), mettendo una soglia molto alta, fare click sulla lettera, in modo da crearne una copia corretta; seleziona la copia, spostala per controllare che sia stata copiata in modo corretto, e assegnale riempimento nero e contorno nessuno; ora copia questa nuova versione della lettera e incollala in FontForge. Al termine salva il file nel formato di FontForge (.sdf) per eventuali modifiche future, e da *menù/file/crea i font* (Ctrl+Shift+G) salva il tuo font in formato True-Type, ignorando gli errori che ti comunica il programma. Ora il tuo nuovo carattere è

pronto per essere installato e utilizzato nel sistema operativo.

• ESERCIZIO 6.4.4 IL COPPERPLATE, COL PENNINO O CON INKSCAPE

Il Copperplate è considerato il corsivo per eccellenza. Le grandi novità calligrafiche consistono nel fatto che la maggior parte dei caratteri che sono quasi sempre collegati tra loro, e che sono scritti con un solo tratto.

Il Copperplate si sviluppa dall'italico della Minuscola Umanistica, diventando, a partire dal XVI° secolo, una scrittura autonoma con un ductus più lento; nel corso dei secoli successivi fu considerata degna anche della classe nobiliare. Nel XVII° secolo, con l'aumento della scolarizzazione e delle scritture commericiali, la calligrafia lascia le università e diventa materia scolastica, con un insegnante dedicato. Nel XVIII° secolo il Copperplate diventa la scrittura commericiale più diffusa, fino a divenire nel XIX° secolo la scrittura ufficiale scolastica per Europa e Stati Uniti, fino a quando, nel XX° secolo, la penna lascia lo spazio alla macchina da scrivere, alla penna a sfera e al computer, segnando la fine della calligrafia tradizionale.

Solo ultimamante questa forma d'arte applicata è stata ripresa e rivalutata (anche in forma digitale grazie alle famiglie di caratteri professionali nei computer).

Tieni presenti le seguenti regole per una buona scrittura del Copperplate:

- Inclinazione del pennino di circa 20°-30°.
- Lettere leggermente strette e occhielli possibilmente chiusi.
- Incroci di tratti possibilmente a 90°: quando un tratto passa sopra un altro deve avere una direzione il più possibile perpendicolare al tratto esistente.
- I tratti curvi devono essere tracciati tendenzialmente sempre con un aumento di pressione a metà percorso, in modo che lo spessore sia maggiore al centro e molto sottile verso le estremità. Le linee diritte discendenti invece sono tracciate con un inizio in pressione, ovvero piuttosto grosso, che si assottglia procedendo.
- Le lettere si uniscono quando è possibile circa alla metà dell'altezza tra linea di base e linea mezzana, lasciando un triangolo ben equilibrato tra le lettere.
- Lo spazio tra le lettere dovrebbe essere circa la metà dello spazio negli occhielli.

Col pennino o la stilografica ricordati di porre sempre attenzione per mantenere costante l'inclinazione, e cura le linee sottili che sono le più difficili; appoggia il foglio su un fondo molto duro, e traccia a matita leggera una *falsariga*, dapprima solo per la *dimensione* del carattere, cioè per la linea di base e la linea mezzana; scrivi una serie di lettere "hg", cercando un'inclinazione, un'altezza ed una larghezza che ti soddisfino; per regolare lo spessore con un pennino o una stilografica devi prendere una punta più sottile o più

mezzana; scrivi una serie di lettere "hg", cercando un'inclinazione, un'altezza ed una larghezza che ti soddisfino; per regolare lo spessore con un pennino o una stilografica devi prendere una punta più sottile o più grossa, oppure costruire una falsariga più larga o più stretta; di solito l'effetto migliore si ottiene con lettere ad occhielli chiusi e piuttosto strette. Una volta definite queste due lettere, riempi di falserighe un foglio da disegno liscio grammatura 220gr/mq, esattamente uguali a quelle del tuo campione, curando anche un'interlinea adeguata: solitamente il copperplate predilige un'interlinea abbondante, in modo da dare respiro alle sue forme morbide. Infine traccia tutte le lettere dell'alfabeto, scegliendo una coppia di lettere alla volta per ogni riga e attaccandole tra di loro; parti con lettere semplici da tracciare (ad esempio prima riga "aeaeae...", seconda riga "ililil...", e così via). I gesti per comporre le lettere devono essere molto rapidi, e per quanto possibile sciolti e sicuri; meglio una lettera leggermente incoerente ma fluida che una più precisa ma incerta nel tratto: non deve mai sembrare una scrittura da prima classe elementare!

Sia questa ricerca di "liquidità" nei tratti, sia l'inclinazione, la larghezza e l'altezza delle lettere che sceglierai, corrispondono in qualche modo alla famosa frase cinematografica: "dài la cera, togli la cera"; saranno in questo caso la base gestuale per realizzare con i prossimi esercizi la tua firma personale.



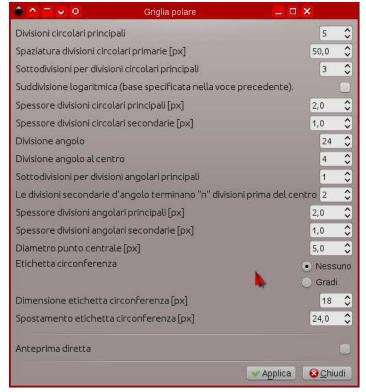
Con Inkscape: apri un nuovo documento, seleziona lo strumento pennino calligrafico (CTRL+F6), settalo come indicato qui in basso e salvalo col nome di Copperplate.

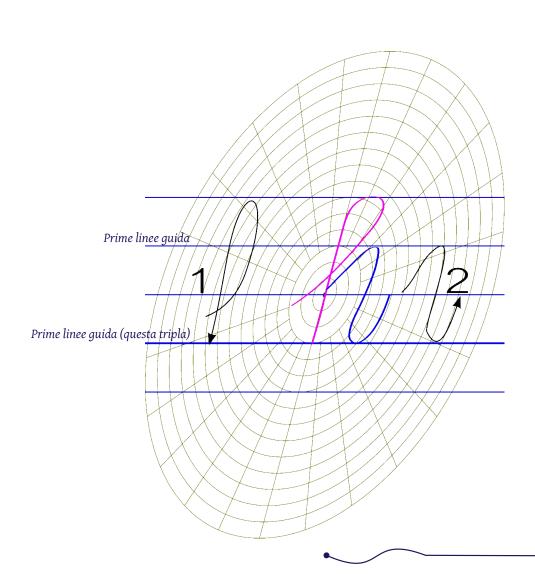


Da *menu/estensioni/render/griglia polare* crea una griglia con i parametri indicati qui sotto. Rendi la griglia molto sottile, circa 0,050mm di spessore, e di colore magenta per non confonderla con i tratti del pennino.

Inclinala di 15°-20°, al massimo 30°, verso destra, e togli tutti gli snap; ora inserisci due linee guida, una alla base e una al vertice del centro non suddiviso dai raggi: quella in basso tripla, perché sia ben visibile (tre linee guida vicine). Disegna col pennino una lettera "h" minuscola, centrata nel cerchio, usando le intersezioni e le linee della griglia per definire l'altezza e la larghezza e i vari punti di riferimento: continua a ridisegnare la lettera fino a quando le proporzioni non ti soddisfano; teni conto che le due linee guida che hai tracciato sono quelle che determinano la dimensione del carattere. Quando le dimensioni ti soddisfano traccia la linea guida per l'ascendente e specularmente in basso la linea guida del discendente del tuo carattere copperplate.

Segui le indicazioni seguenti, sia che lavori con il pennino sia che lavori su Inkscape, per tracciare le minuscole Copperplate.





IV - Fase di studio per la Firma

• ESERCIZIO 6.4.5 DEFINIZIONE DELLE INIZIALI DELLA FIRMA

La firma può considerarsi un'espressione molto personalizzata di calligrafia, dato che comporta anch'essa un controllo del gesto per rifinire la forma della lettere, una ricerca del segno nella definizione del corpo del carattere, un ritmo di scrittura -veloce o lento- e altri aspetti legati alla proporzione delle lettere, agli spazi vuoti presenti tra di esse, e all'inserimento di eventuali elementi decorativi.

La firma può presentarsi per esteso ed essere ben leggibile, oppure può diventare una sigla, una specie di marchio dove la leggibilità rimane di solito nelle lettere iniziali, mentre il resto dei caratteri diventano segno decorativo.

Utilizzando metà spazio di un foglio f4 liscio, dopo aver tracciato una squadratura con penna a china, esegui degli schizzi a matita piuttosto grandi per definire le iniziali capitali (maiuscole) del tuo **Nome** e **Cognome**. Fai assultamente attenzione che deve sempre venire sempre **prima il nome e poi il cognome**; unica eccezione a questa regola è l'indice alfabetico di un gruppo di persone, come accade a scuola. Devono essere create due serie: una prima in cui il carattere, in cinque prove diverse per ogni lettera, parte da una **Capitale** tra quelle antiche a tua scelta, e una seconda serie di cinque prove diverse per ogni iniziale partendo da una **capitale**

Copperplate. Per ogni prova di lettera trova uno stile differente. Nella definizione della forma per ogni lettera indica a fianco la sequenza dei movimenti adottati e il loro andamento, attraverso una o più frecce con direzione; inoltre traccia a fianco di ciascuna lettera una quotatura per indicare le proporzioni delle singole parti della lettera in moduli di pennino: ovvero dimensione del carattere, linea delle capitali e delle discendenti.

Dopo aver eseguito le dieci prove per ogni lettera, riporta sulla metà libera del foglio f4, per ognuna delle due serie, lo studio più convincente, ed esegui di questo delle varianti che derivano dall'uso di uno specifico

GGGGRRR RRR GGGGG

strumento. Traccia dapprima le forme a matita e poi ripassale con lo strumento indicato.

Per la prima serie (capitale antica):

- 1) Usa il pennino a china (quello con il tratto largo) per due volte in modo diverso, cambiando la sua angolazione.
- 2) Usa un pennello punta a goccia sottile.
- 3) Usa un pennello piatto per due volte, usandolo di spigolo la prima volta e di taglio la seconda.

Per la seconda serie (capitale Copperplate):

Fai cinque prove diverse usando lo strumento per il copperplate:

- 1) Crea le lettere in forma più slanciata rispetto all'originale.
- 2) Crea le lettere in forma più grande e tondeggiante rispetto all'originale. Non preoccuparti per l'eccessiva grandezza delle forme rispetto all'originale.
- 3) Crea le lettere aumentando i gradi di inclinazione dei tratti.
- 4) Crea le lettere tracciando le linee verticali senza nessuna inclinazione, ovvero a 90°. Se l'originale era già formato da linee verticali, procedi oltre la verticale inclinando le lettere verso sinistra.
- 5) Fai l'ultima prova tracciando a matita ogni lettera ad occhi chiusi; riapri gli occhi dopo ogni lettera, e fai diverse prove per ognuna concellando le precedenti prove fino a quando il risultato non ti convince, quindi passa alla lettera successiva. Ripassa le lettere con la china.

V - Fase di realizzazione per la Firma

• ESERCIZIO 6.4.6 ELABORAZIONE DELLA FIRMA COME LOGO

1) Su un foglio f4 liscio, dopo aver eseguito la squadratura, scegli a tua discrezione uno strumento, purché non sia il pennino copperplate, e scrivi in alto nel foglio il tuo Nome e Cognome in corsivo, con carattere curato e leggibile, e ricava su di esso una griglia che evidenzi l'altezza del corpo del carattere, delle ascendenti e delle discendenti.



GR

2) Riporta la griglia precedente e ricopia, dal precedente studio, le lettere iniziali costruite in capitali antiche di ogni parola che forma il tuo Nome e Cognome.

Gialia Rossi

_3) Completa il nome collegando alle iniziali il resto ▶ dei caratteri in corsivo, riprendendoli da sopra, ma studiando per loro uno stile per il corsivo minuscolo che ben si adatti al gusto della Capitale iniziale della parola a cui sono legati.

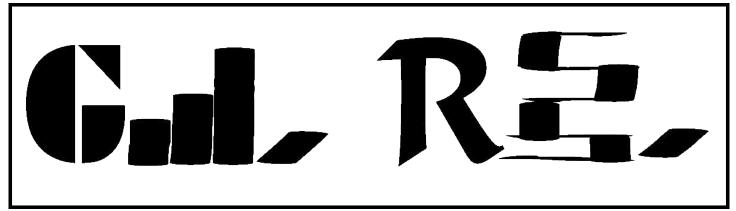


4) Contrai la scrittura, in modo che le forme delle lettere si sovrappongano, diventino dei segni grafici, anche semplici linee ondulate o tratti rettilinei, e che solo al tuo occhio suggeriscano la forma originaria. Ricorda che i trattidevono essere semplici per poterli eseguire con qualsiasi strumento grafico.



5) Ottieni tre ulteriori varianti grafiche, modificando le proporzioni in altezza o larghezza di ciascuna lettera minuscola, mantenendo ovviamente inalterate le iniziali.

6) Puoi procedere ancora con la contrazione e l'astrazione del nome, fino a renderla una sigla, un piccolo marchio, una parola immagine: crea, attraverso dei piccoli schizzi, ancora tre varianti del tuo Logo, inteso come simbolo appena accennato. Puoi creare una sigla costituita dalla sovrapposizione delle lettere iniziali, a cui puoi aggiungere anche un piccolo elemento decorativo, oppure puoi deformare la scritta fino a farla diventare un testo imagine. Ricorda di mantenere forme semplici. Riporta infine, all'interno di un rettangolo ripassato a china, la forma definitiva che userai come tua firma Logo.



• ESERCIZIO 6.4.7 ELABORAZIONE DELLA FIRMA PERSONALE

1) Su un foglio f4 liscio, dopo aver eseguito la squadratura, usando il pennino per copperplate e scrivi in alto nel foglio il tuo Nome e Cognome in Copperplate, con carattere curato e leggibile, e ricava su di esso una griglia che evidenzi l'altezza del corpo del carattere, delle ascendenti e delle discendenti.

Giulia Rossi

G R

2) Riporta la griglia precedente e copia dalla seconda parte del precedente studio le lettere iniziali in Copperplate per ogni parola del tuo Nome e Cognome.

Giulia Rossi

3) Completa il nome collegando alle iniziali il resto dei caratteri in corsivo, riprendendoli da sopra, ma studiando per loro uno stile per il corsivo minuscolo che ben si adatti al gusto della Capitale iniziale della parola a cui sono legati.



4) Contrai la scrittura, in modo che le forme delle lettere si sovrappongano, diventino dei segni grafici, anche semplici linee ondulate o riccioli, ma che al tuo occhio suggeriscano la forma originaria. In questa parte dello studio dovrai mettere a punto le lettere che si trasformano in ghirigoro e svolazzi. Esegui dieci prove di resa in svolazzo delle lettere minuscole. 5) Ottieni un'ulteriore variante grafica modificando



alcune lettere minuscole, in modo che diventino semplici tratti lineari o curvi, mantenendo ovviamente inalterate le iniziali. In questa parte dovrai mettere a punto le lettere da tracciare in velocità. Esegui dieci prove di resa in velocità di alcune lettere minuscole.

6) Riporta in quest'ultima parte le lettere iniziali e

combina tra loro lettere veloci e svolazzi, in modo da trovare una forma della firma che tisoddisfi. Esegui dieci prove di combinazioni, mantenendo pressapoco inalterate le iniziali. Alla fine all'interno di un rettangolo ripassato a china riporta la forma definitiva che userai come tua firma personale. Ricorda che la forma dovrà essere semplice, in modo da soddisfare i primi due fondamenti del gesto della firma: la velocità di scrittura, e la possibilità di ripeterla indefinite volte sempre simile a sé stessa.

Le lettere iniziali, che qui abbiamo lasciato molto regolari, sono in realtà la parte più caratterizzante e personale di una firma; interpreta personalmente le variazioni di queste lettere, ma soprattutto considera che sarà il tuo carattere e la tua vita a rifinire e mutare assieme a te lo stile e la cifra di queste lettere.

