

AIO
435

Wilma Fittipaldi

IL LINGUAGGIO FIGURATO

*Da “Disegno”
ad “Arte e immagine”*



Copyright © MMVIII
ARACNE editrice S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

via Raffaele Garofalo, 133 A/B
00173 Roma
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-2249-8

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: dicembre 2008

INDICE

Introduzione	IX
Capitolo 1	
Lo sviluppo del linguaggio visuale	1
1.1 Dagli “scribilli” allo “stadio dello sviluppo sociale”	3
1.2 La fase del realismo	9
Capitolo 2	
Dal Disegno all’Arte e immagine	13
2.1 Il “DISEGNO” dall’obbligatorietà dell’Istruzione (legge Casati del 1860) al DPR 12-02-1985	15
- EDUCAZIONE all’IMMAGINE (DPR 85) ed ARTE E IMMAGINE	18
2.2 Indicazioni del Sistema Nazionale d’Istruzione -D.L.19/02/2004 n° 59	21
- Scuole dell’Infanzia, Profilo educativo -I° Ciclo	23
2.3 Obiettivi specifici di apprendimento: I° Ciclo Scuola primaria	24
- Obiettivi specifici: Scuola Secondaria di I° grado	25
2.4 Arte e Immagine: Per un metodo di lavoro	26
Capitolo 3	
La comunicazione	29
3.1 La comunicazione ed i suoi linguaggi	31
3.2 La comunicazione visiva: le funzioni delle immagini. Segno, significante e significato	33
3.3 Approccio alla lettura iconografica ed iconologica delle immagini	37
3.4 Il simbolo	39
3.5 L’allegoria	43
3.6 La personificazione	46
Capitolo 4	
Il linguaggio visuale	47
4.1 La percezione	49
- La soggettività della percezione	49
4.2 La linea	50
- La linea, lo spazio: i rapporti topologici	54
4.2 La forma	56
4.3 Il rapporto figura-sfondo	62
- Figure ambigue ed ambivalenti	64
4.5 Le illusioni ottiche	67
4.6 Il colore	70
- Aspetti fisici	70
- Lunghezza d’onda	73
- Aspetto psicologico e fisiologico	74

- Aspetto simbolico e comunicativo	75
- Tono, saturazione e contrasti cromatici	75
- Classificazione dei colori	78
- Il colore e lo spazio	79
- I colori nel cammino dell'arte	80
Capitolo 5	
Le regole del comporre	85
5.1 Le regole del comporre: la composizione	87
5.2 La texture	89
5.3 L'equilibrio e il peso visivo	93
5.4 Il movimento	95
5.5 Il ritmo	98
5.6 La simmetria	103
- L'asimmetria	105
Capitolo 6	
La prospettiva	107
	109
6.1 Lo spazio e il campo visivo	114
6.2 La luce	117
- La luce e l'ombra	120
6.3 La prospettiva	125
- Per approfondire	
Capitolo 7	
Educazione al teatro	127
7.1 L'Educazione al teatro	129
- Per una didattica teatrale	129
7.2 Il linguaggio del teatro	131
- La drammatizzazione	131
- Dall'idea al testo teatrale	132
7.3 Allestimento del quadro scenico: la scenografia	132
- Effetti speciali	133
- Lo spazio indispensabile: dall'idea di Tespi ai veri teatri	134
7.4 La storiografia	138
- Il teatro greco	138
- Il teatro romano	140
- Il mimo e il pantomimo, il tetimimo	141
- Il teatro medievale	141
- Il teatro rinascimentale	141
- La commedia dell'arte	141
- Le maschere italiane	142

Capitolo 8	
L'inquadratura	143
8.1 Le regole del linguaggio dei Fumetti, della Fotografia e del Cinema	145
8.2 I punti di ripresa	146
8.3 Il fumetto	149
- Il codice del fumetto	149
8.4 Il cinema di animazione	157
- Il disegno animato 'a passo uno'	158
8.5 La fotografia	160
- Le tappe dell'evoluzione storica della fotografia	160
- Effetti speciali ed effetti psicologici	162
- Il racconto per immagini	162
Capitolo 9	
La lettura delle immagini	165
9.1 I livelli di lettura	167
9.2 Leggiamo l'Euro	172
Capitolo 10	181
L'Ambiente, il territorio, i beni culturali	
10.1 L'ambiente e il rapporto con l'uomo	183
10.2 Il territorio	185
10.3 I beni culturali	186
- I beni paesaggistici	187
- Ministero per i beni e le attività culturali, Soprintendenze	188
- UNESCO e beni culturali, naturalistici italiani	189
Capitolo 11	
I mezzi espressivi	191
11.1 Il modellato	193
11.2 L'argilla: la tecnica più antica	195
11.3 La cartapesta	197
11.4 La grafite	200
11.5 Computer grafica, computer art	201
Bibliografia	205

Fonti delle illustrazioni

Le illustrazioni consistono in schizzi rapidi, disegni eseguiti al computer e foto di opere d'arte, scelte accuratamente per il contesto in cui sono state inserite.

I disegni in schizzi ed al computer sono dell'autrice.

Le fotografie sono tratte dall'archivio personale di Giuseppe Di Giorgio.

Infine, 5 immagini ClipArt.

INTRODUZIONE

Questo manuale si colloca in un momento assai delicato, di grande novità per la Scuola, dopo la riforma dei cicli scolastici.

Infatti, il suo primo obiettivo è quello di fornire agli insegnanti (*Scuola dell'Infanzia e I° Ciclo*), ed a chi si appresta ad esserlo, strumenti realistici, dopo molteplici riforme, per orientarsi nelle finalità di fondo, sostanzialmente nevralgiche ed immutabili del linguaggio figurato, ed evitare il divario tra insegnamento ed apprendimento.

Il testo nasce dalla mia esperienza personale di insegnamento iniziata prima nelle Scuole elementari come “maestra”, e poi come docente di Disegno e Storia dell'Arte negli Istituti Magistrali, nella Scuola Media ed infine, per oltre un ventennio, nei Licei Scientifici. Inoltre, esso è scaturito dallo studio e dal confronto con i testi di psicologia, di pedagogia e di didattica del disegno. Se diamo uno sguardo al passato, assistiamo a una trasformazione sui metodi e sugli strumenti di comunicazione, e notiamo che, sempre più, *l'immagine* ha assunto in essi un ruolo importante.

Pertanto, è necessario guidare gli allievi nella *produzione* e nella *fruizione*, per suscitare consapevolezza del peso e del significato delle immagini, alla quale viene attribuita particolare incisività.

Dal punto di vista legislativo, ho voluto delineare un quadro rispettoso della sequenzialità delle norme riguardanti il “Disegno” e del filo conduttore che le unisce, secondo un preciso itinerario storico.

Senza la pretesa di essere esaustivo, tale testo è ricco di spunti e di stimoli, utili ed efficaci, per un docente il cui compito è di crescente responsabilità, per migliorare professionalmente nelle innovazioni e nel rispetto della libertà di insegnamento, garantita dalla Costituzione e dalle leggi successive.

Inoltre, esso presenta una precisa struttura, alquanto snella, con un contributo di esperienze, di errori e di successi.

Mi auguro che i colleghi docenti possano trovarvi un valido supporto, per tracciare percorsi personali ed efficaci.

In conclusione, il testo intende essere propedeutico allo studio del “Disegno” nelle *Scuole Secondarie Superiori*, al fine di mettere a punto concetti di base richiesti nell'ambito dell'attività professionale, anche in vista delle nuove impostazioni previste dal riordino della Scuola Secondaria di 2° grado.

Lagonegro, 9 Agosto 2008

Wilma Fittipaldi

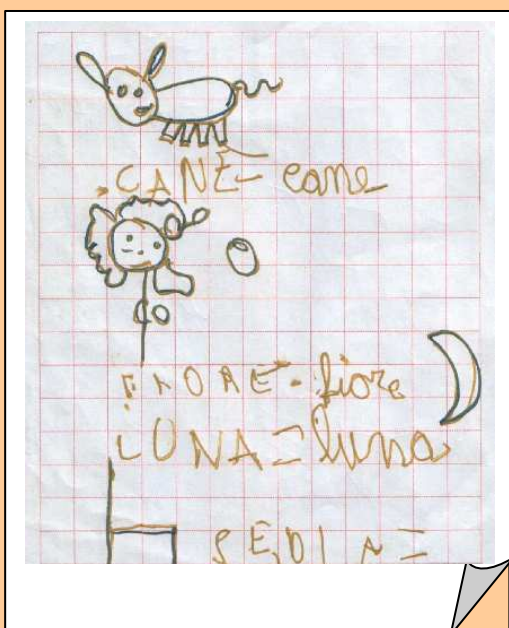
CAPITOLO 1

LO SVILUPPO DEL LINGUAGGIO VISUALE

dalla spontaneità alla creatività

“ Il fanciullo che trova nell’attività creativa lo sbocco per la sua vita emotiva, acquisterà quella libertà e quella flessibilità che risultano dalla liberazione di tensioni non necessarie, a differenza di chi, sentendosi frustrato, svilupperà delle inibizioni e avvertirà un senso di restrizione nella propria personalità.”

V. Lowenfeld



1.1 Dagli “scribilli” allo stadio dello sviluppo sociale

Più di un secolo fa nel “Journal of education”, ad opera di un maestro inglese Ebenezer Cook, uscivano i primi scritti scientifici sul disegno infantile, che dava il via ad un lungo e sempre più complesso itinerario di ricerca.

Oggi le scienze che si occupano del disegno infantile sono molte, dalla pedagogia alla psicanalisi, dalla psichiatria alla grafologia, dall’estetica alla etnografia.

Gradatamente, secondo l’età, man mano che i bambini crescono, si esprimono in modo diverso.

Tra le fasi dello sviluppo mentale e i corrispondenti stadi dell’espressione esistono stretti legami; secondo il Piaget esiste una continua e stretta correlazione tra percezione, sviluppo dell’intelligenza, pensiero e linguaggio.

Comunque i modi e i tempi del loro sviluppo espressivo non sono uguali per tutti, prescindono dall’età.

Gli studi del Piaget (1896-1980) iniziati intorno agli anni venti per continuare fino agli anni ottanta, che si basarono sulle osservazioni dei suoi tre figli dai primi due anni di vita in poi, e tutte le proposte statistiche, hanno dimostrato che i disegni dei bambini sono uno dei mezzi più efficaci per comprendere lo sviluppo psico-affettivo, le loro relazioni con l’ambiente e l’adattarsi ad esso. Lo sviluppo psichico ed educativo del bambino si compie nell’ambiente e per mezzo dell’ambiente, che provoca le prime intuizioni estetiche.

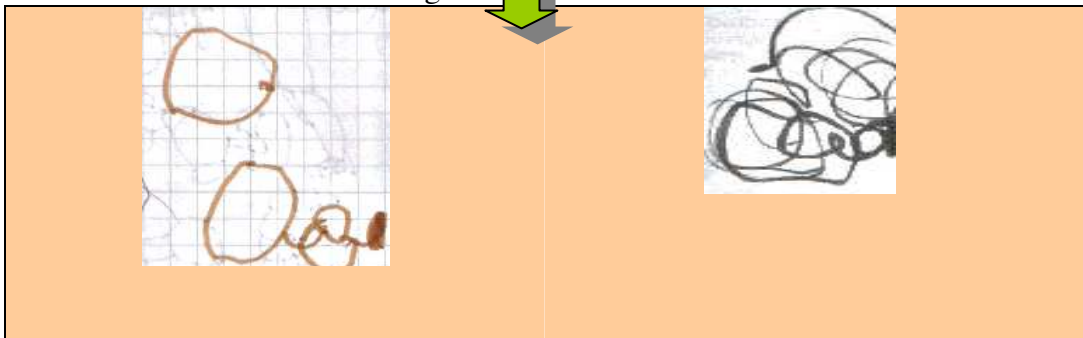
Non a caso, dice il Colozza: “ Il fanciullo, come il fiore, deriva metà dai succhi interiori e metà dall’atmosfera,” l’atmosfera del fanciullo è l’ambiente.

Il disegno spontaneo rimane pur sempre la naturale forma di scrittura per immagini che il bambino usa ancora prima di frequentare la scuola (**periodo senso- motorio**), su qualsiasi superficie e con qualsiasi cosa che lascia un segno, per esprimersi, per manifestarsi agli altri. Questo bisogno è primario.

I primi scarabocchi che un bambino traccia (**scribilli**) – fig.1- all’età di due, tre anni, sono prodotti da movimenti incontrollati della mano.

In questa fase, che viene definita “**stadio dello scarabocchio**,” si preferiscono i segni circolari, perché più semplici da tracciare con rapidità, da controllare con lo sguardo nell’eseguirli, senza sollevare la matita dalla carta.

fig.1



Con essi intendono rappresentare qualsiasi cosa venga chiesto loro, sia cose animate che inanimate. Il cerchio non ha alcuna direzione, è il più semplice pattern visuale.

Quando il bambino fa il suo ingresso nella Scuola, l'insegnante si trova di fronte ad un terreno vergine e fertilissimo da esplorare e coltivare, con un lavoro assiduo e faticoso a livello pedagogico, didattico e umano. Grazie ad esso la spontaneità, la libertà di espressione e l'immaginazione saranno oggetto di conquista.

Sostanzialmente si concorda nell'affermare che la mente umana prima di giungere ad una visione ordinata della realtà, passa attraverso varie fasi o stadi di sviluppo logico e sistematico. Alcuni ne distinguono sei, altri soltanto tre, ecc.

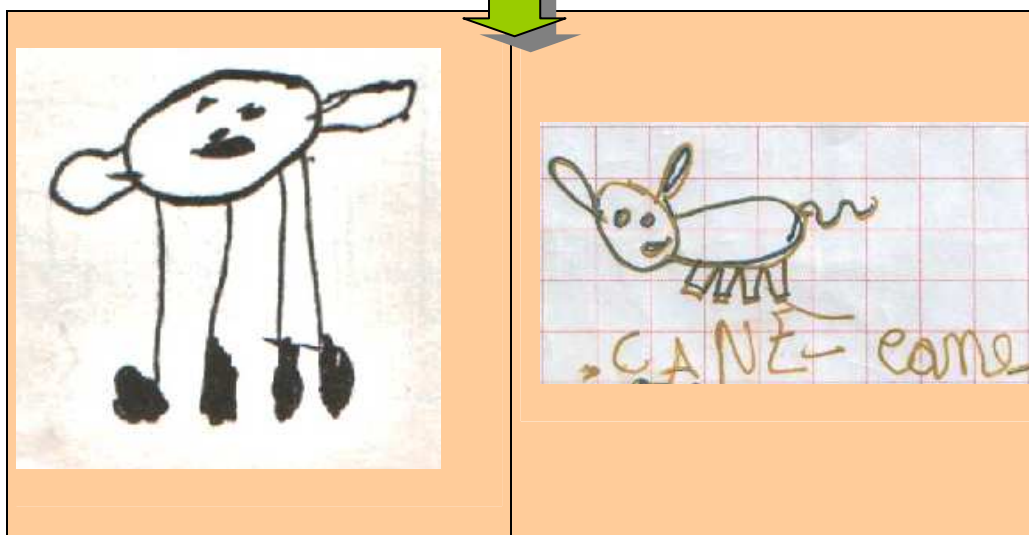
Ho ritenuto opportuno far cenno, agli stadi su cui tutti concordano, soffermandomi sugli aspetti grafici indiscutibili, tanto da poterli classificare.

Nel periodo dai quattro ai sei anni, generalmente definito "*stadio pre-schematico o sensoriale*" gli andamenti lineari diventano grovigli, quando il garbuglio si allenta nasce la linea: il cerchio si arricchisce di nuovi segni che aiutano nel riconoscere l'oggetto, comunque le linee non sono mai dritte.

E' opportuno accettare ogni espressione spontanea, purchè vada evolvendosi.

Ha inizio la rappresentazione della figura umana, al cerchio che rappresenta la testa (sempre molto grande perché è la parte più importante del corpo) allungata si attaccano direttamente le braccia e le gambe, tralasciando il tronco; questa caratteristica (rapporto orizzontale-verticale, ad angolo retto) dei disegni infantili non è tipica soltanto della figura umana, ma anche degli animali (I° disegno della fig.2), delle piante. Nel secondo disegno della fig.2, la scolara che lo ha eseguito, è diventata capace di affrontare il problema più complesso delle direzioni oblique, lasciando quelle ad angolo retto.

fig.2



Questi sono i cosiddetti "*tadpols,*" chiamati *hommes têtards* dai francesi e *kopffussler* dai tedeschi.

Il bambino non disegna tanto quello che vede quanto piuttosto quello che lo colpisce: il suo prodotto nasce oltre che dalla carica espressiva anche da quella emotiva. Se gli si chiede di rappresentare la sua famiglia o i suoi amici, esegue la figura più alta di tutte non quella metricamente tale, ma quella che emotivamente lo ha più colpito.

La grandezza dei vari elementi fisici di una figura non è in rapporto con la differenza reale esistente tra essi, ugualmente indifferenziata è la grandezza tra le cose e le persone (*stadio della indifferenziazione*) fig.3.

fig.3



Il disegno è stato eseguito da un alunno di sette anni. La grandezza tra le persone, la pannocchia e le castagne è ancora *indifferenziata*.

La disposizione delle figure intorno al tavolo è ottenuto mediante il "ribaltamento dei piani" o "prospettiva impossibile"; solo la figura di destra è disegnata di profilo.

Lo spazio è bidimensionale, è limitato alla superficie del disegno.
Ad un certo punto anche il bambino si renderà conto dell'ambiguità dei suoi disegni e cercherà di ovviarvi (fig. 4 e fig.5).

fig. 4 L'arrotino  In basso: I portatori d'acqua.



I disegni, che rappresentano due mestieri scelti a piacere, sono stati eseguiti da due scolari della stessa classe, ma appaiono chiare le differenze espressive ed emotive.

