

DANIELA ANTONELLO - GIUSEPPE FORTI

3

Occhio... all'immagine!

Quaderni operativi di Educazione all'Immagine
per la Scuola Elementare

Classe Terza



Signum
SCUOLA

DANIELA ANTONELLO - GIUSEPPE FORTI

Occhio... all'immagine!

Quaderni operativi di Educazione all'Immagine
per la Scuola Elementare

Classe Terza

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

E' vietata la riproduzione anche parziale dell'opera,
come pure l'utilizzazione editoriale degli spunti
e delle soluzioni metodologiche che la caratterizzano

© 1993 by Signum Scuola® - Padova

Signum Scuola® - Una Divisione Editoriale del Gruppo Offset Invicta S.p.A.
35010 LIMENA/PADOVA - ZONA INDUSTRIALE - VIA DEL SANTO, 183
TEL. 049/8840443 - 8840588 (7 linee r.a.) - FAX 049/8840791

Ristampe

6 5 4 3 2 1 0 1996 1995 1994 1993

Stampato per conto della Signum Scuola
dall'OFFSET INVICTA S.p.A. - Limena/Padova

*Nel caso di eventuali omissioni o errori di attribuzione,
la Casa Editrice assicura dietro segnalazione le dovute
correzioni nelle prossime ristampe.*

Disegni di Marina Forti
Elaborazioni pittorico/grafiche e realizzazioni plastiche di Daniela Antonello
Grafica e impaginazione di Giuseppe Forti

In copertina: Joan Mirò: Una goccia di rugiada cadendo dall'ala di un uccello risveglia Rosalie addormentata all'ombra di una ragnatela. Olio su tela. The University of Iowa, Museum of Art, Mark Ranney Memorial Fund

*Daniela Antonello e Giuseppe Forti, prima di diventare direttori didattici, hanno insegnato per diversi anni nelle scuole elementari della provincia di Padova.
In particolare Daniela Antonello ha svolto esperienze di tipo pittorico/grafico ed attività di animazione teatrale nella scuola anche in corsi di formazione per docenti.
Giuseppe Forti si è occupato di audiovisivi, ed è stato formatore dell'I.R.R.S.A.E. VENETO nel piano pluriennale di aggiornamento relativo ai Nuovi Programmi per la scuola Elementare.
La presente serie di quaderni operativi è frutto di un lavoro collaborativo da parte degli autori in ciascuna fase della sua realizzazione. Si precisa comunque che Daniela Antonello ha curato principalmente le parti relative a Immagine e percezione, Tecniche e materiali, Giuseppe Forti le parti relative a Immagine e comunicazione, Immagine e media tecnologici e la ricerca iconografica.*

Gli autori ringraziano gli alunni e i docenti della Scuola Elementare Statale "R. Lambruschini" di Padova e del Circolo Didattico di San Giorgio in Bosco (PD) per la maggior parte dei materiali riprodotti.

Il presente quaderno operativo fa parte di una serie di cinque, uno per classe, che si richiamano, per struttura curricolare generale e per le singole proposte di lavoro, alla guida didattica "TUTTIMAGINE", degli stessi autori. La guida è uno strumento indispensabile per l'insegnante, genitore o altro educatore, per poter condurre in modo approfondito il lavoro.

Ogni quaderno si suddivide, in linea di massima, nelle stesse parti proposte dalla guida che si riconoscono dallo stesso colore dei fondini dei titoli:

- IMMAGINE E PERCEZIONE :	blu/cyan
- IMMAGINE E COMUNICAZIONE:	violetto
- TECNICHE E MATERIALI:	rosso magenta
- IMMAGINE E MEDIA TECNOLOGICI:	rosso arancio (II° ciclo)
- APPROCCIO ALL'OPERA D'ARTE:	giallo (II° ciclo)

I titoli di ogni pagina hanno principalmente la funzione di richiamare agli insegnanti l'argomento e i relativi obiettivi didattici riportati nell'indice del quaderno. Gli esercizi sono raggruppati, per esigenze di esposizione, più o meno nello stesso ordine suggerito dalla guida, però si ritiene essenziale che i vari filoni: Percezione, Comunicazione, Tecniche ecc., siano proposti ai bambini in modo "parallelo" evitando che, per esempio, tutti gli esercizi sulla percezione vengano svolti all'inizio dell'anno e quelli sulle tecniche alla fine. Naturalmente le varie unità vanno proposte tenendo conto delle difficoltà che quel particolare "gruppo-classe" potrebbe incontrare. Gli esercizi possono essere semplificati o approfonditi, ripetuti, ampliati, ed usati, con le dovute varianti, anche come prove di verifica.

In ogni caso la quantità delle proposte è tale da permettere una eventuale scelta da parte degli insegnanti.

Il curriculum è stato calibrato per poter essere attuato in un tempo di due ore settimanali di lezione per un anno scolastico.

Alcuni degli obiettivi didattici riportati nell'indice finale si ripetono nei singoli quaderni, nella convinzione che molte attività si possano riproporre in momenti successivi, con difficoltà crescenti secondo le capacità dei bambini di ogni classe.

In ogni caso, si consiglia di ripetere con i bambini alcune attività, anche se non sono espressamente richiamate dai quaderni per esigenze di spazio, specialmente per la parte "TECNICHE E MATERIALI": la ricerca sulle diverse modalità d'uso delle tempere, dei pastelli, delle matite e di tutti gli strumenti in genere va riproposta ai bambini ogni anno.

Poiché non tutte le unità didattiche contenute nel presente quaderno possono essere elaborate all'interno dello stesso, si consiglia di "adottare" per ogni alunno una cartella di plastica per raccogliere tutti i materiali occorrenti (album, disegni, colori diversi, matite, gessi, ecc.) e dove poter conservare, in apposite cartelline, le opere realizzate.

Sarebbe opportuno, qualora nella scuola fosse disponibile un'aula, allestire il laboratorio di Educazione all'Immagine, in modo da avere uno spazio fisso per l'esposizione dei cartelloni, delle ricerche, dei dipinti ecc., e in cui costituire una "banca" dei diversi materiali esaminati (carta, cartone, legno...) e delle immagini raccolte.

The first part of the report is devoted to a general description of the work done during the year. It is followed by a detailed account of the various experiments conducted, and the results obtained. The report concludes with a summary of the work done, and a list of references.



The second part of the report is devoted to a detailed description of the various experiments conducted. It is followed by a detailed account of the results obtained, and a list of references. The report concludes with a summary of the work done, and a list of references.

The third part of the report is devoted to a detailed description of the various experiments conducted. It is followed by a detailed account of the results obtained, and a list of references. The report concludes with a summary of the work done, and a list of references.

The fourth part of the report is devoted to a detailed description of the various experiments conducted. It is followed by a detailed account of the results obtained, and a list of references. The report concludes with a summary of the work done, and a list of references.



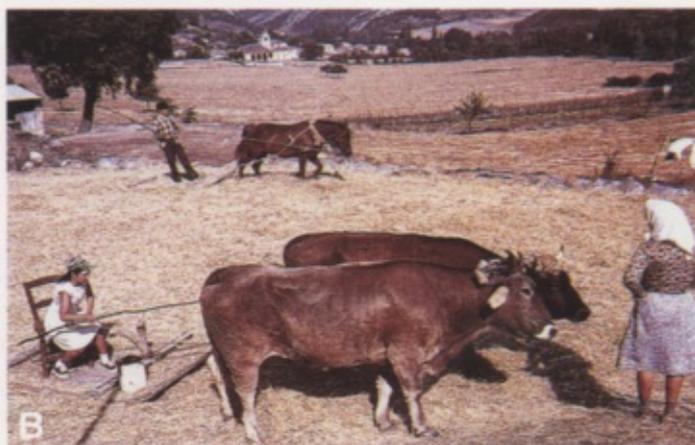
1 Osserva il quadro di Peter Bruegel e rispondi alle domande.

Che elementi vedi in primo piano?

Che elementi vedi in secondo piano?

Che elementi vedi in terzo piano?

Cosa vedi sullo sfondo?



1

Esamina le immagini.
 Quale elemento ti sembra dominante
 e perchè? Che caratteristiche ha
 l'elemento principale?



Immagine "A"

Elemento dominante:

Caratteristiche:

- si trova in primo piano
- è più nitido
- ha colori più vivaci
- è più espressivo

Immagine "B"

Elemento dominante:

Caratteristiche:

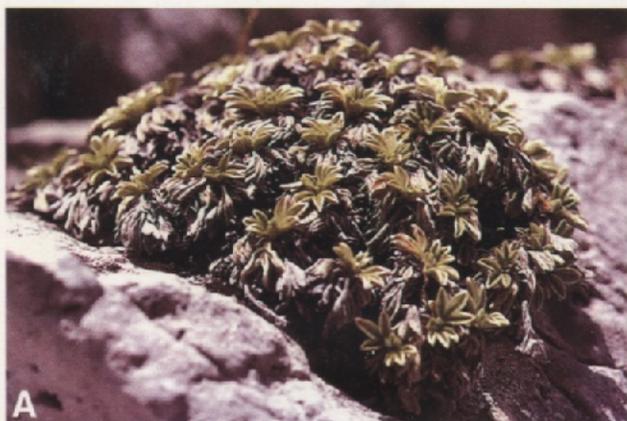
- _____
- _____
- _____
- _____

Immagine "C"

Elemento dominante:

Caratteristiche:

- _____
- _____
- _____
- _____



1

Osserva le immagini "A", "B", "C" e rispondi.

Immagine "A"

Che cosa è raffigurato?

Che cosa hai visto subito? _____

Che cosa impedisce di capire bene l'immagine?

Immagine "B"

Che cosa è raffigurato?

Che cosa hai visto subito? _____

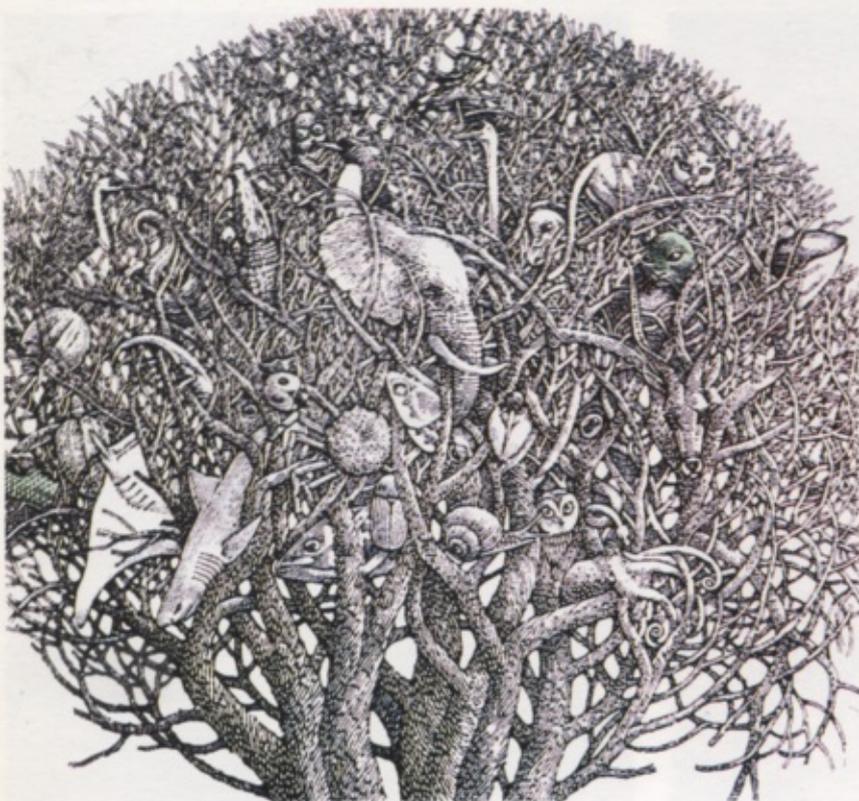
Che cosa impedisce di capire bene l'immagine?

Immagine "C"

Che cosa è raffigurato?

Che cosa hai visto subito? _____

Che cosa impedisce di capire bene l'immagine?



1

Metti un foglio trasparente sopra la figura a sinistra e ridisegna gli animali che riesci a riconoscere.



2

L'artista André Masson ha nascosto nel quadro che vedi a sinistra alcuni particolari. Sapresti ritrovarne almeno qualcuno?

- 1: _____
- 2: _____
- 3: _____
- 4: _____
- 5: _____
- 6: _____

Che cosa ti rende difficile riconoscere immediatamente gli elementi nascosti?

1

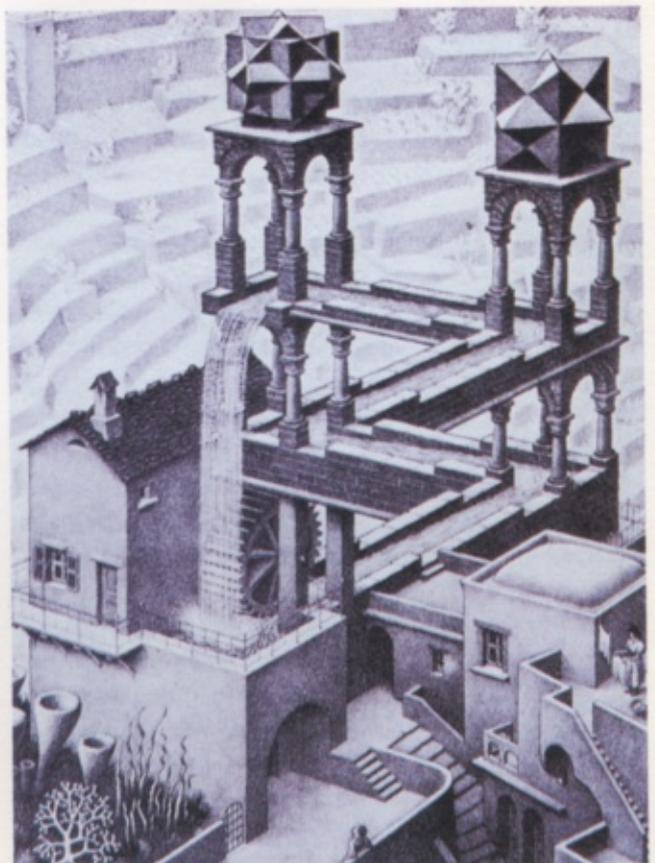
Maurits C. Escher era un signore che realizzava disegni molto strani. Osserva quello a destra che si intitola "Paradiso inferno". Cerca di descrivere che cosa rappresenta, e, soprattutto, come.

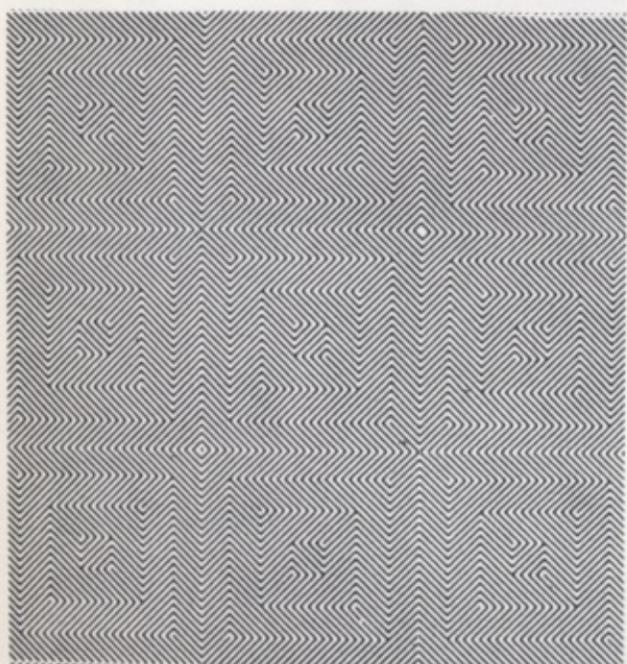
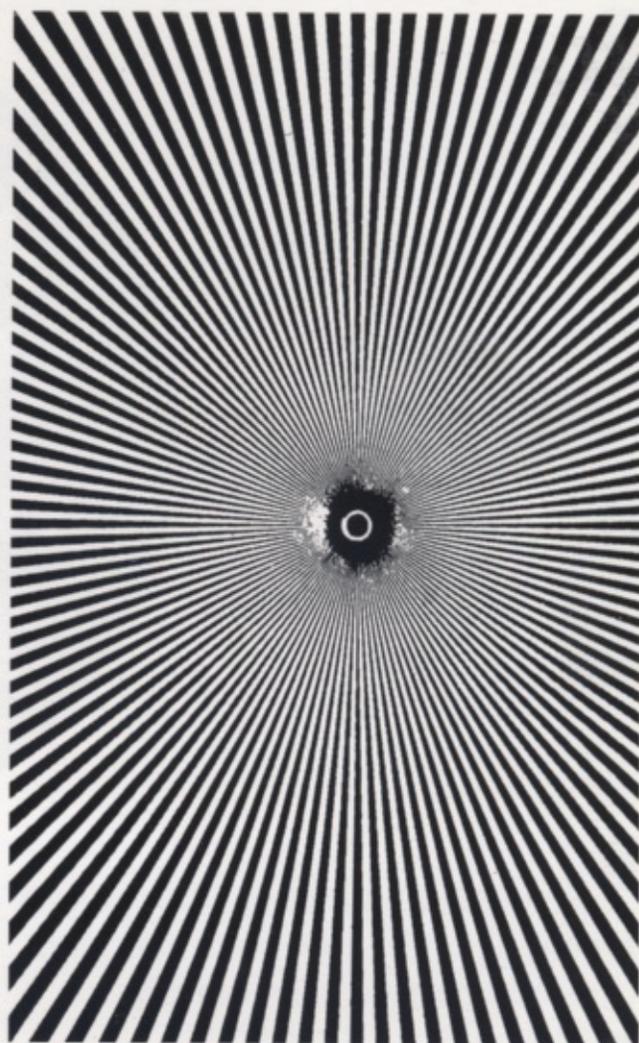
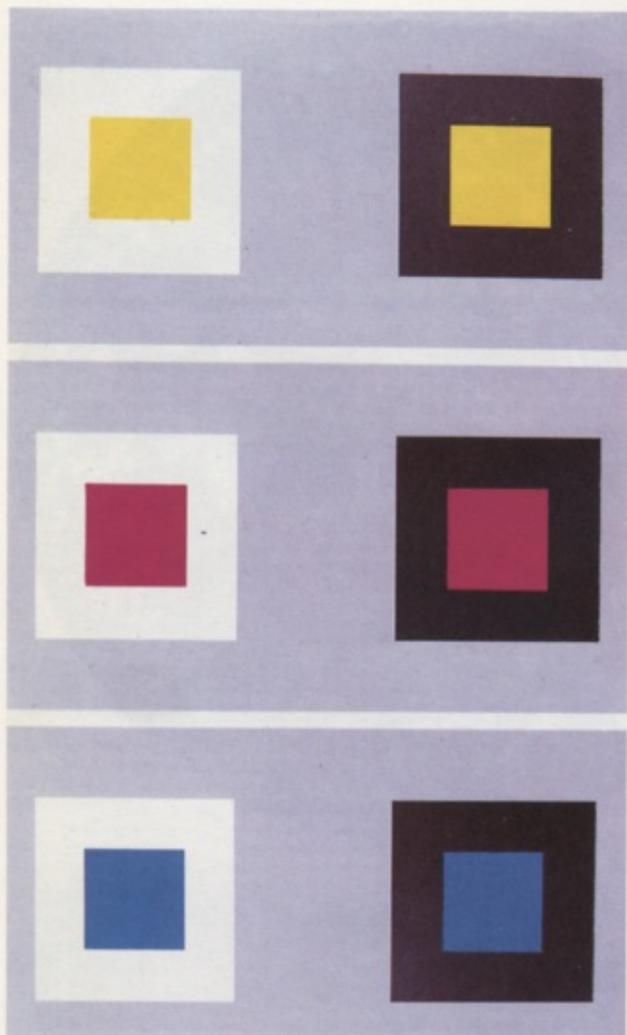
2

Sotto, a destra, c'è un altro disegno di Escher. Segui con un dito il corso dell'acqua. Che cosa c'è di strano questa volta?

3

Che cosa vedi qui sotto, nell'opera di Arcimboldo? In che modo vengono usati gli ortaggi? Cosa prevale tra ortaggi e immagine?





1 I due quadrati gialli, rossi e blu della figura in alto a sinistra ti sembrano di uguali dimensioni?

Verifica misurando con un righello.

2 Osserva l'immagine in alto a destra. Che cosa provi?

Che cosa ti sembra di vedere?

3 Osserva l'immagine a sinistra.

Che sensazione ti dà?

Che sentimenti ti suscita?

Confronta le tue impressioni con quelle dei compagni.

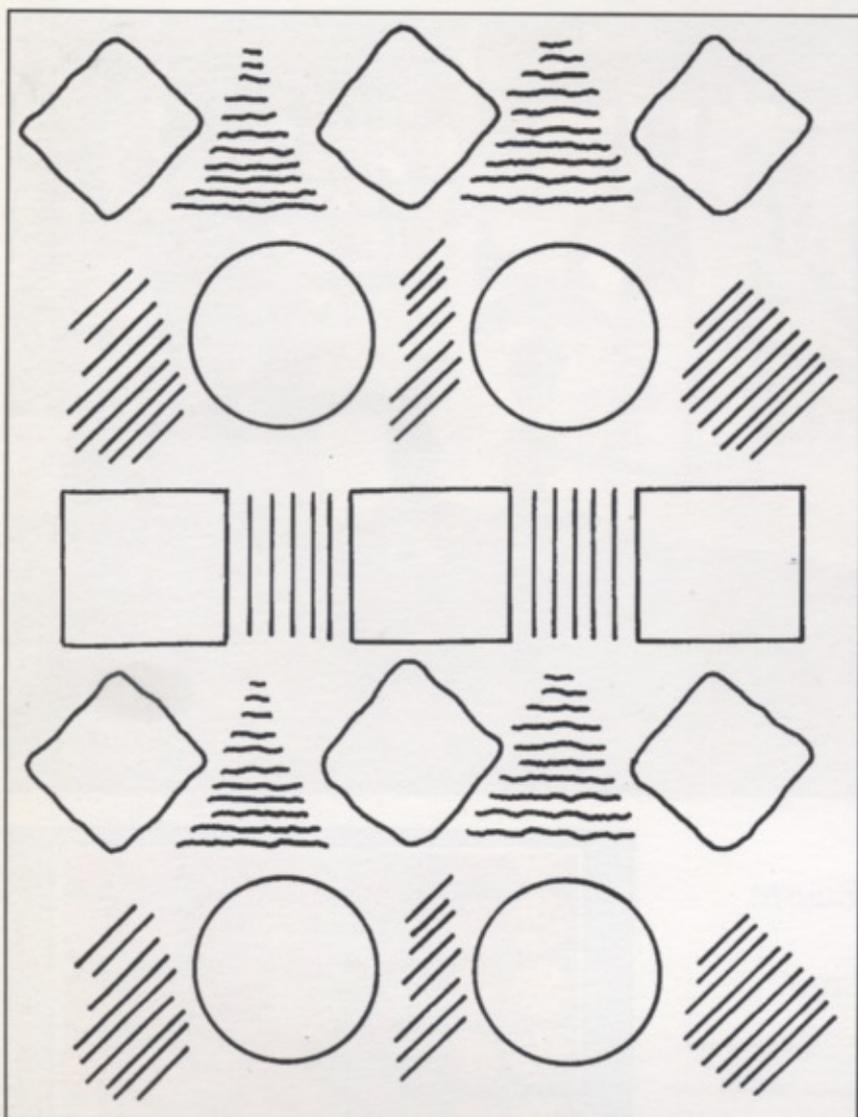


1
Osserva il quadro di Jean Seurat
che sta sopra e rispondi.
Che cosa raggruppi per primo?

Raggruppi più facilmente
i personaggi vicini o quelli lontani
e isolati?

2
Disegna dentro ai tre rettangoli
i cioccolatini in base ad una tua
scelta e indica negli spazi sotto
se hai raggruppato per **vicinanza**,
somiglianza di colore,
somiglianza di forme o altro.





1
Segna gli elementi che si colgono per primi e meglio nella figura a sinistra.

Rispondi: vedi prima le forme chiuse o quelle aperte?...

2
Osserviamo l'immagine in fondo alla pagina e facciamo una gara! Un gruppo di compagni deve segnare le "0", un altro le "L", un altro le "I". Partite tutti al segnale di: "via!". Ogni gruppo si alzerà in piedi non appena avrà finito. Quale gruppo, secondo te, riuscirà a finire per primo e perchè? Prova!

IILOIILLOOIIILIOIOL

LIOIILLOLIILILLO

LLOOLIILLOIIOII

1

Osservando attentamente le forme dipinte nel quadro di Paul Klee a destra, sapresti indovinare che cosa rappresentano? Se non ci riesci, cerca il titolo dell'opera a pagina 96.

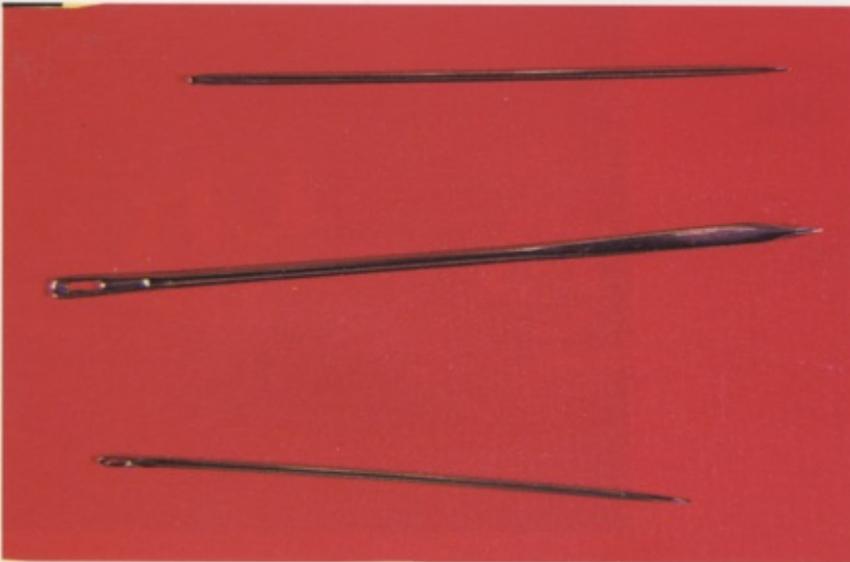
**2**

Nell'opera di Kandinsky a destra, quali linee segui meglio con gli occhi? Quelle ondulate o quelle spezzate?

**3**

Con dei colori a tempera poco diluiti crea delle macchie simmetriche piegando il foglio a metà, come nella figura a destra. Cerca di immaginare a che cosa assomiglia la forma così ottenuta. Puoi completare l'immagine aggiungendo qualche elemento a collage o con segni evidenziatori.





1

Osserva diversi tipi di aghi e rispondi:
- Come si presenta, in generale, la loro forma?

- Potrebbero avere una forma a cerchio o quadrata? Perché?

- Potrebbero avere una punta grossa e fatta a palla? _____

- Perché? _____

- Di che materiale sono costruiti? _____

- Potrebbero essere fatti di gommapiuma? _____

- Perché? _____

- Che funzione hanno? _____

- C'è un rapporto tra la loro forma e la loro funzione? _____

- Se sì, quale? _____

- Quali sono i diversi usi che se ne possono fare? _____

- Sapresti inventare almeno altri 3 modi di usarli, anche se un po' strani?



2

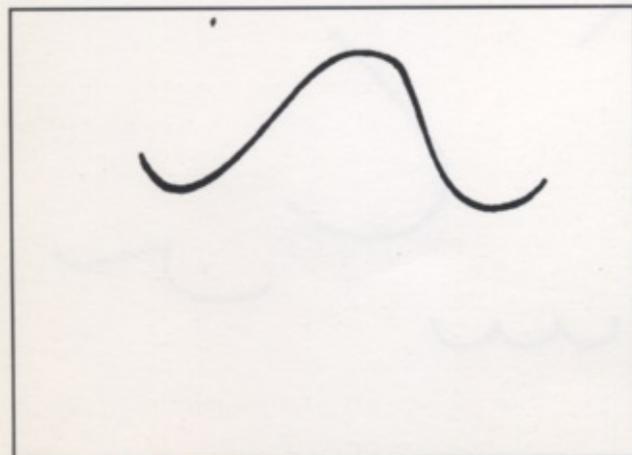
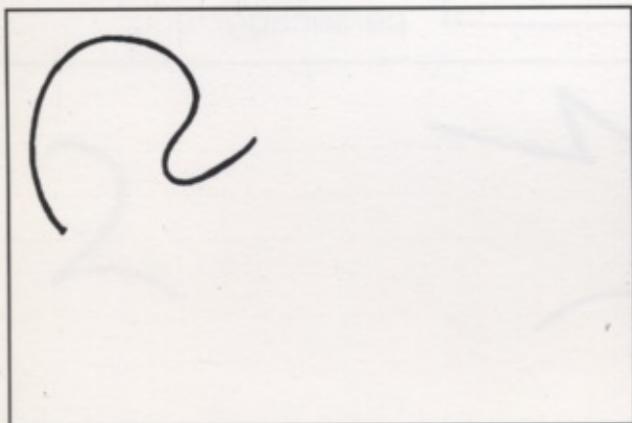
Osserva l'immagine del ferro da stiro e poni le stesse domande dell'esercizio precedente.

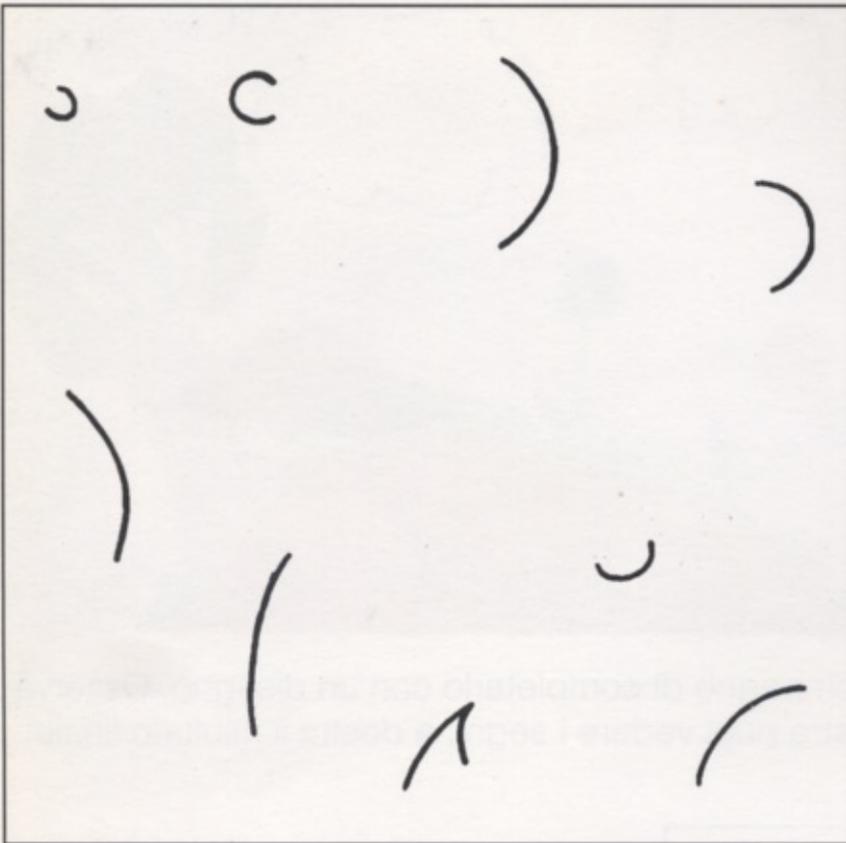
1

In un foglio con uno strappo o un taglio più o meno regolare, componi un disegno in cui la parte che manca diventi un elemento importante e significativo.

2

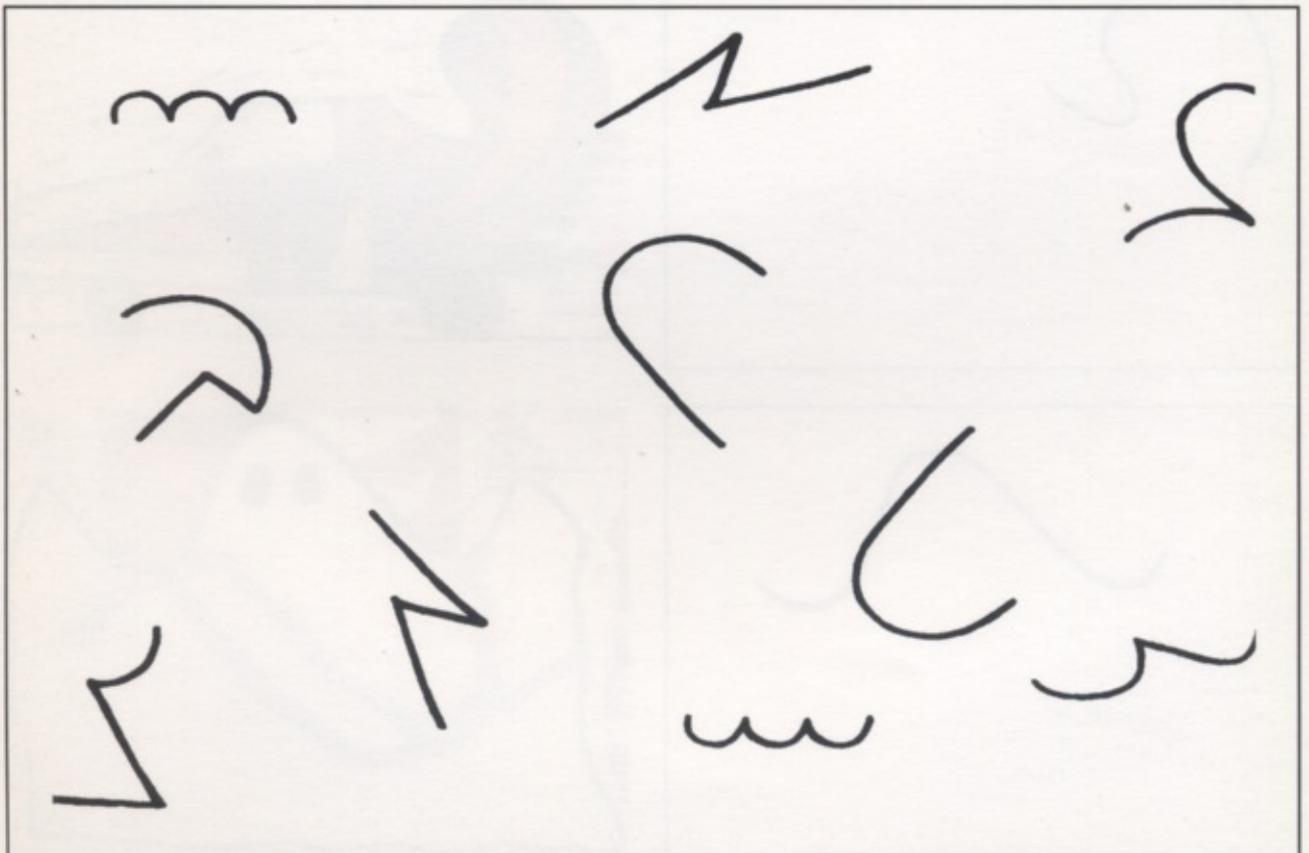
Con un pennarello traccia un segno a caso su di un foglio e chiedi ad un tuo compagno di completarlo con un disegno. Osserva gli esempi qui sotto. A sinistra puoi vedere i segni, a destra il risultato finale. Buon divertimento!





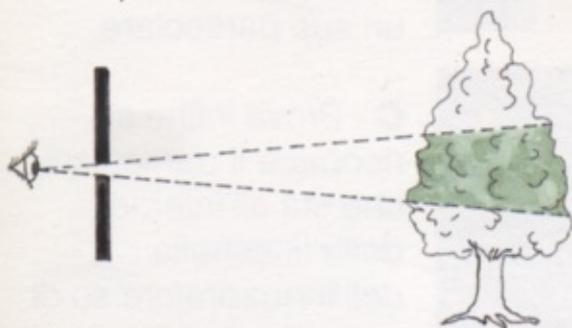
1
Trasforma in tanti fiori
i segni della figura
a sinistra

2
Dai segni che
ti vengono suggeriti
qui sotto, ricava forme
di oggetti, animali,
personaggi, ecc..



1

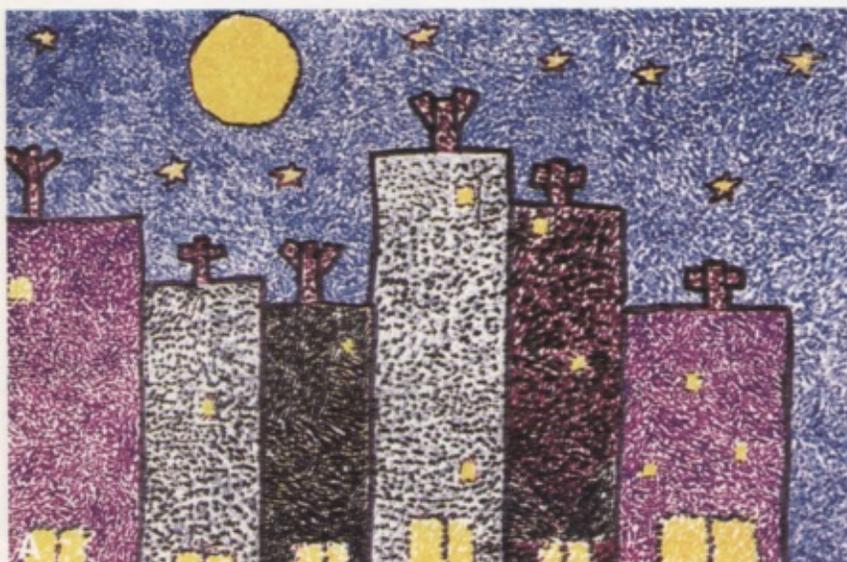
Adesso realizzerai uno strumento simile al mirino di una macchina fotografica: l'**inquadratore**. Prendi un pezzo di cartoncino e ritaglia al suo centro un rettangolo, come nella fotografia. Osserva poi le cose attraverso l'apertura, come sta facendo la bambina della foto. Cosa vedi se tieni il cartoncino vicino agli occhi? E cosa succede se lo tieni più lontano?



2

Prendi un foglio di carta delle dimensioni di una fotocopia e dividilo in otto parti. Scegli poi un soggetto facile da riprodurre e osservalo attentamente attraverso l'inquadratore, spostando lo strumento via via più lontano dagli occhi. Prova infine a disegnare il soggetto dentro i riquadri del foglio, come se lo vedessi sempre più lontano. Aiutati un po' con la fantasia!



**1**

Osserva le tre figure e segui le seguenti istruzioni.

A - Prendi un tuo disegno o quello di un tuo compagno.

B - Sovrapponi l'inquadratore al disegno isolando un suo particolare.

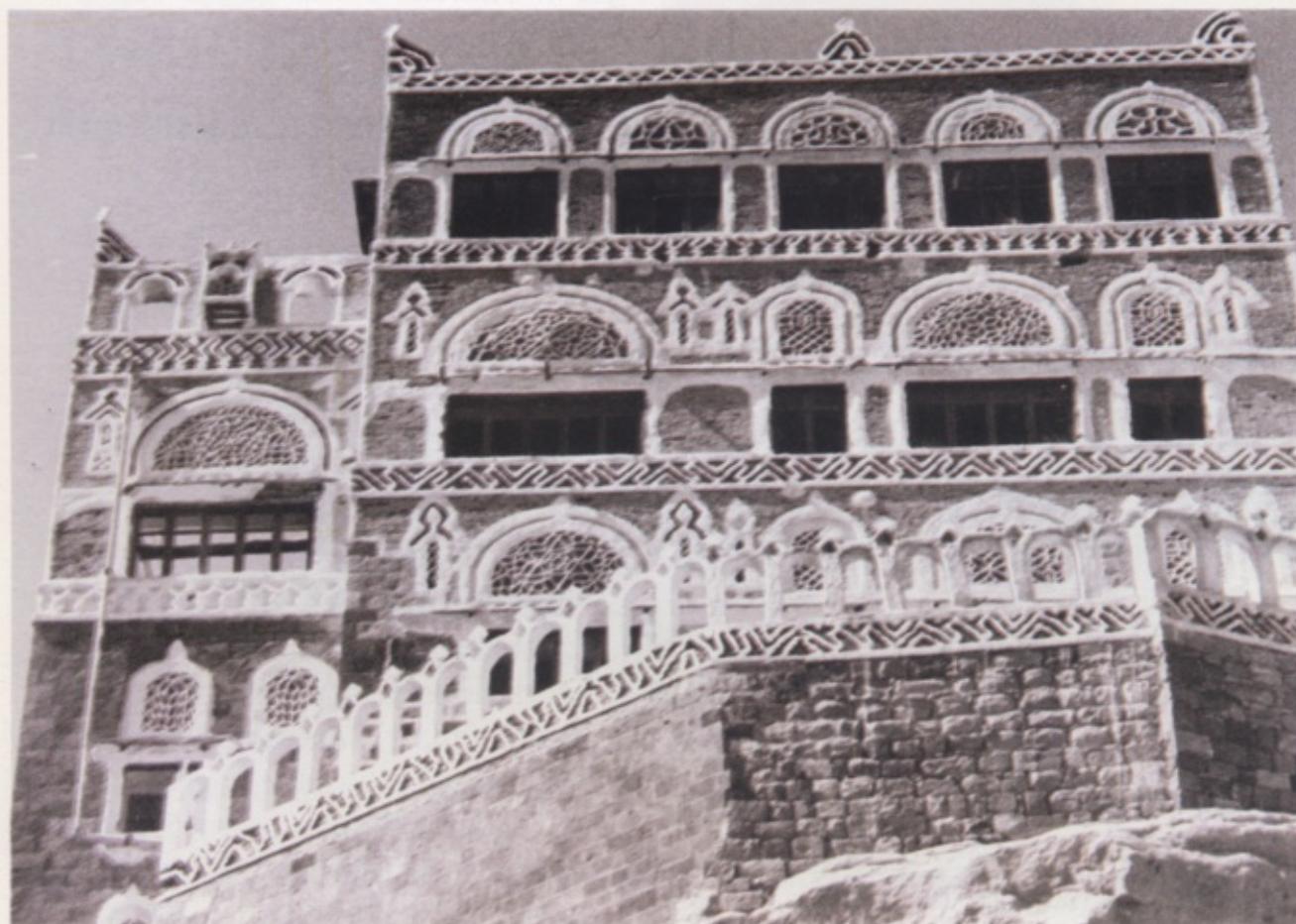
C - Prova infine a ricopiare il particolare che sta all'interno della finestrella dell'inquadratore su di un foglio di dimensioni uguali a quello del primo disegno.

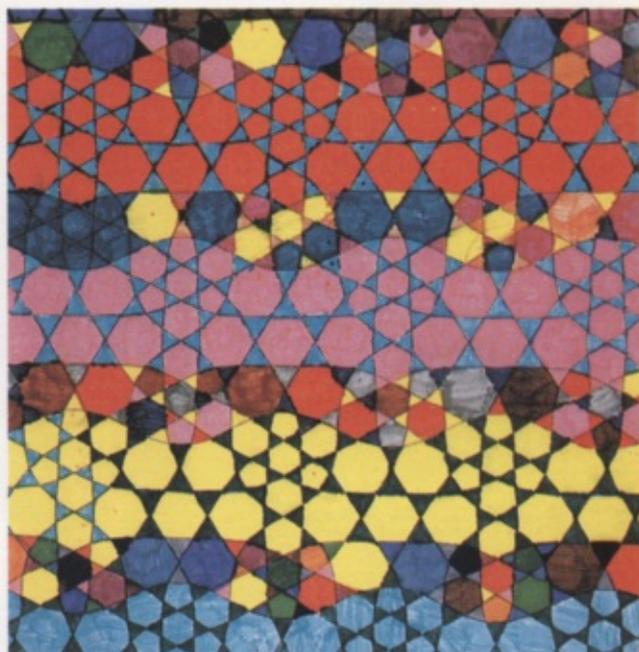
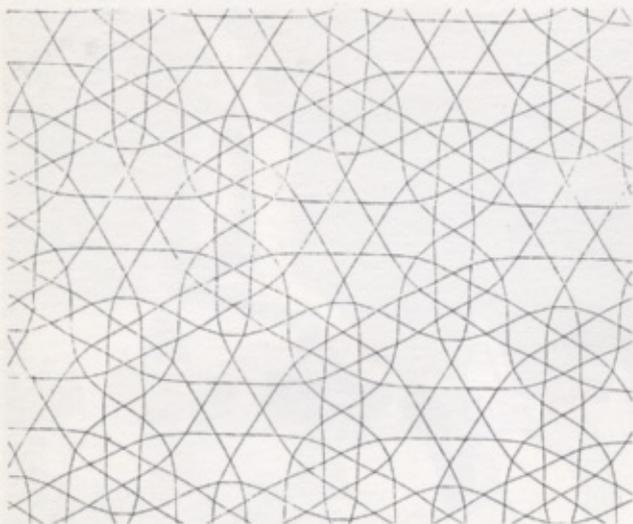


*Hai fatto una cosa molto simile a ciò che si fa con la fotografia: si **"inquadra"** con il mirino della macchina fotografica il **soggetto**, cioè un **particolare** di una certa scena o di un paesaggio. In questo modo il **particolare** viene **isolato** da tutto il resto e si scatta. La fotografia è l'**inquadratura** di quel particolare.*

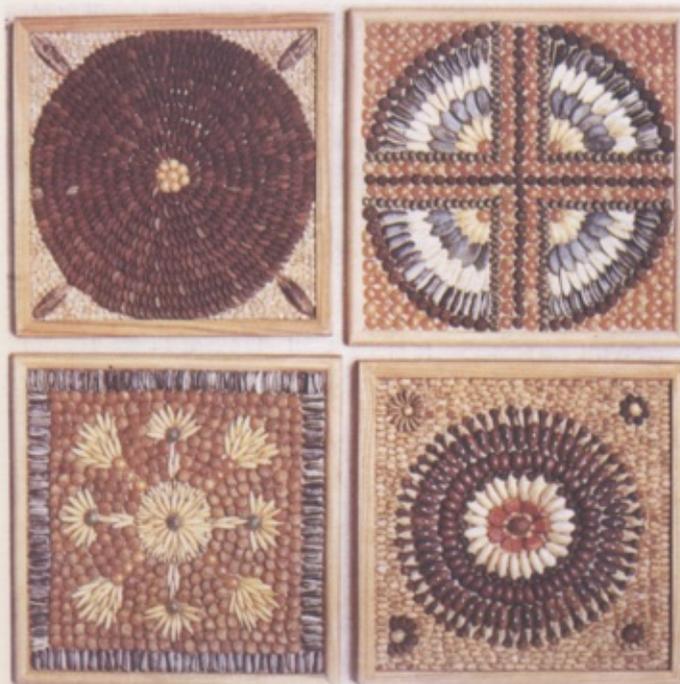
1

Osserva le immagini: sai individuare quali elementi si ripetono ad intervalli regolari? Poni sotto la pagina un foglio da disegno e con la carta carbone ricalca le forme che si ripetono sempre uguali. Otterrai elementi ritmici che potrai completare con colori vivaci che aggiungeranno ritmo al ritmo!



**1**

Servendoti di uno schema già strutturato come quello sopra a sinistra sai inventare forme ritmiche come negli esempi? Prova fotocopiando e ingrandendo lo schema.

**2**

Usando la pasta che mangi (anellini, stelline, farfalline ecc.), altri piccoli oggetti (tappi, sassolini...) o elementi naturali (foglie, petali, erbe...) prova a realizzare delle composizioni ritmate, incollando il tutto su di un cartoncino.

1

Nelle immagini di questa pagina individua e traccia l'asse di simmetria.

Indica di che tipo di asse si tratta (verticale - orizzontale - obliquo - radiale).



Fig. "A": Asse verticale
 orizzontale
 obliquo
 radiale



Fig. "B": Asse verticale orizzontale
 obliquo radiale



Fig. "C": Asse verticale orizzontale
 obliquo radiale

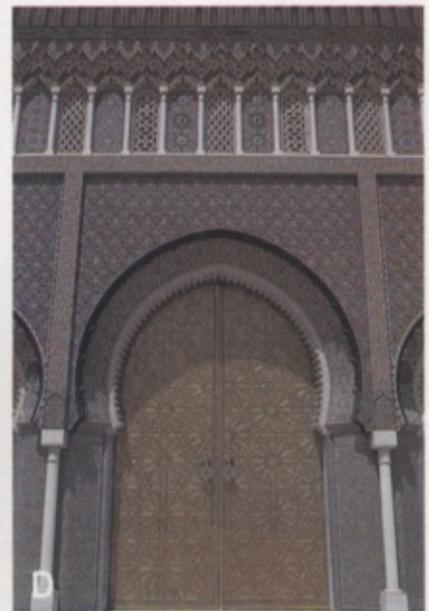


Fig. "D": Asse verticale orizzontale
 obliquo radiale

1

Osserva le ombre nelle immagini del salvadanaio .

Sai dire da dove proviene la luce?

A: _____ **B:** _____

C: _____ **D:** _____

2

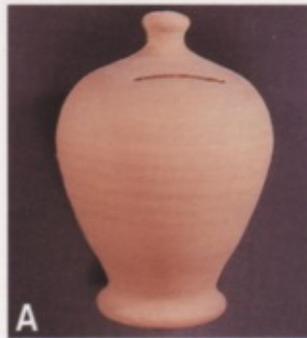
Le immagini che vedi sotto sono un po' più complicate di quelle del salvadanaio .

Sei ugualmente capace di dire da dove viene la luce?

A: _____

B: _____

C: _____



(Pag. 5)

Ritaglia ed incolla uno sfondo e disegna/dipingi/incolla, figure in primo, secondo o terzo piano e sullo sfondo.



(Pagg. 7,8)

Inventati un groviglio di linee in cui avrai nascosto degli oggetti o animali e poi passa il disegno al tuo compagno perchè scopra ciò che è nascosto.

(Pag. 9)

Ritaglia immagini di oggetti, frutta o altro e, alla "Arcimboldo", crea composizioni ambigue incollandole in modo originale.

(Pag. 10)

Usa stelle filanti di colori complementari, cioè verde-rosso, arancione-blu, giallo-viola (vedi a pag. 70) e accostale alternativamente, creando collages che diano effetti ottici di movimento. Puoi farlo anche con strisce di carta colorata.

(Pag. 11)

Trova opere d'arte o foto da riviste con più personaggi o più oggetti, e studia con i tuoi compagni come raggruppare gli elementi raffigurati (per forma, colore, per vicinanza o altro).

(Pag. 14)

Prendi oggetti di uso comune e osserva la forma e la funzione. In che rapporto sono tra loro? Potrebbero essere usati per funzioni diverse e creative? Quali?

(Pag. 15)

Prendi più fogli sovrapposti cuciti come un libretto e opera uno o più fori o strappi sul primo foglio. Disegna qualcosa sul foglio sottostante attraverso gli strappi, poi apri la pagina e, attorno al disegno, opera degli altri strappi, attraverso i quali eseguirai degli altri disegni. Continuerai così, disegnando e strappando. Risulterà un libretto che si legge e si costruisce di pagina in pagina, fino alla scoperta finale!

(Pag. 17)

Usando il fotocopiatore che rimpicciolisce o ingrandisce prendi una immagine e riproducila come se il soggetto che rappresenta fosse visto da vicino e poi sempre più da lontano.

(Pag. 20)

Con una macchina fotografica ... presa in prestito dal papà ... o dalla scuola, ricerca e fotografa forme ritmiche che trovi in casa o fuori di essa (una staccionata, una fila di scarpe, una fila di macchine parcheggiate, ecc.).

(Pag. 22)

Cerca diverse opere di autori famosi o foto da riviste e cerca di capire da dove proviene la luce e che effetto produce.

**1**

Osserva la figura in alto e, senza farla vedere ai tuoi compagni, devi trasmettere loro, a parole, il messaggio in essa contenuto, invitandoli a disegnare ciò che capiscono. Alla fine confrontate i risultati con l'immagine. Analizza le "discordanze" o "somiglianze" e rispondi alle domande.

Sei riuscito a trasmettere il messaggio ai tuoi compagni? _____

Quali difficoltà hai incontrato nel trasformare il "linguaggio delle immagini" in "linguaggio delle parole?" _____

Quali elementi della tua descrizione non sei riuscito a trasmettere?

Perchè? _____



1

Osserva attentamente la fotografia in alto e rispondi.

Secondo te, in che paese è stata scattata? _____

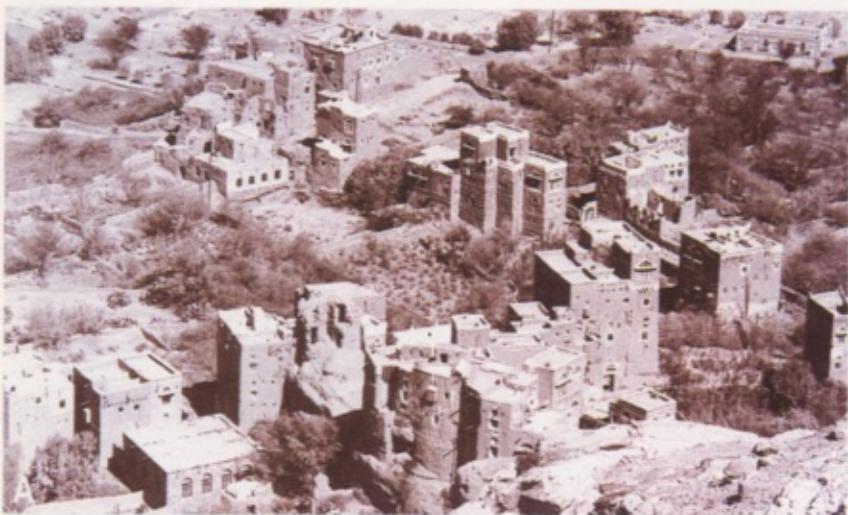
Quali sono gli elementi dell'immagine che ti fanno capire in che paese siamo? _____

2

Che lavoro fanno i due signori ripresi nella fotografia a destra?

Quali elementi dell'immagine ti permettono di rispondere subito alla domanda? _____





1
 Osserva le fotografie a sinistra e prova a completare lo schema in fondo alla pagina.



Come sono le costruzioni delle due immagini?

"A": _____

"B": _____

Com'è il paesaggio?

"A": _____

"B": _____

Nei paesi delle due foto come sarà il tempo di solito?

"A": _____

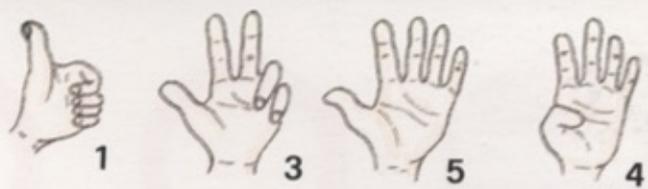
"B": _____

Secondo te, in che parte del mondo si trovano i paesi delle due foto?

"A": _____

"B": _____

1
 Con i gesti della figura si indicano in occidente le quantità. Sapresti dire che quantità rappresentano invece i gesti del cittadino cinese? Rifletti: il codice gestuale è uguale in tutti i paesi del mondo? Che cosa è necessario fare per poter comunicare con gli altri popoli?



2
 Osserva i cinque personaggi della figura a destra e, dalle espressioni del volto e dal loro atteggiamento, cerca di descrivere i loro sentimenti.



3
 Osserva la figura a destra e cerca di descrivere gli atteggiamenti dei due personaggi che conosci bene.





DIVIETO DI ACCESSO



DIVIETO DI TRANSITO
NEI DUE SENSI



DIVIETO DI
SVOLTA A DESTRA

1

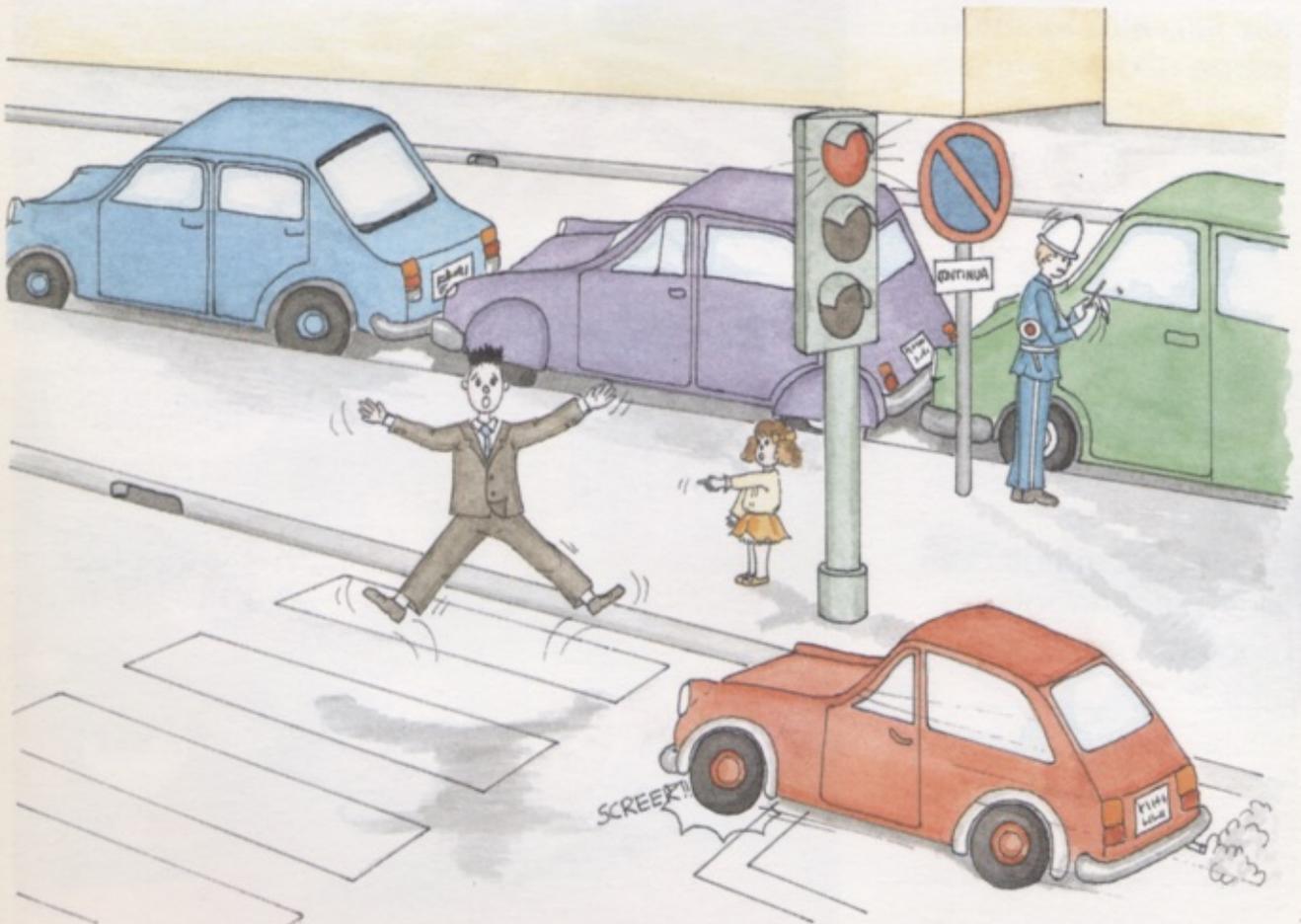
Le figure a sinistra rappresentano il codice della strada e il codice dei gesti.

Ne conosci altri?

2

Osserva la situazione della figura qui sotto.

Quanti codici puoi rilevare?



1

Osserva le immagini e completa.

Immagine "A"

Situazione rappresentata:

Messaggio

I segni presenti nell'immagine sono intenzionali o no? _____



Immagine "B"

Situazione rappresentata:

Messaggio

I segni presenti nell'immagine sono intenzionali o no? _____



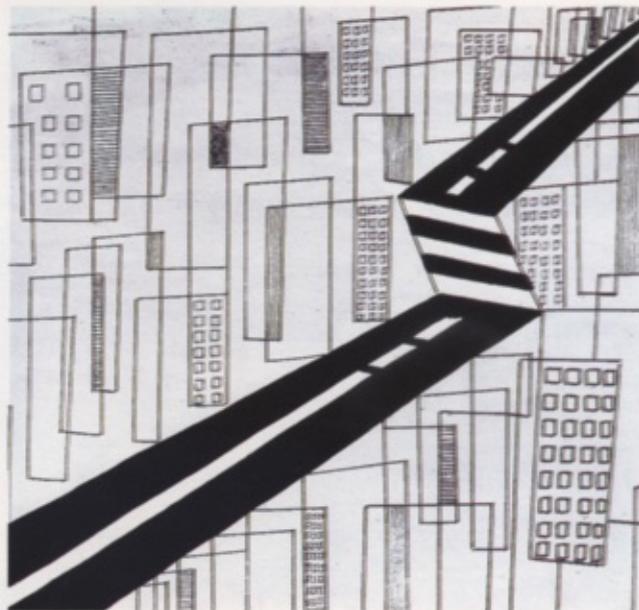
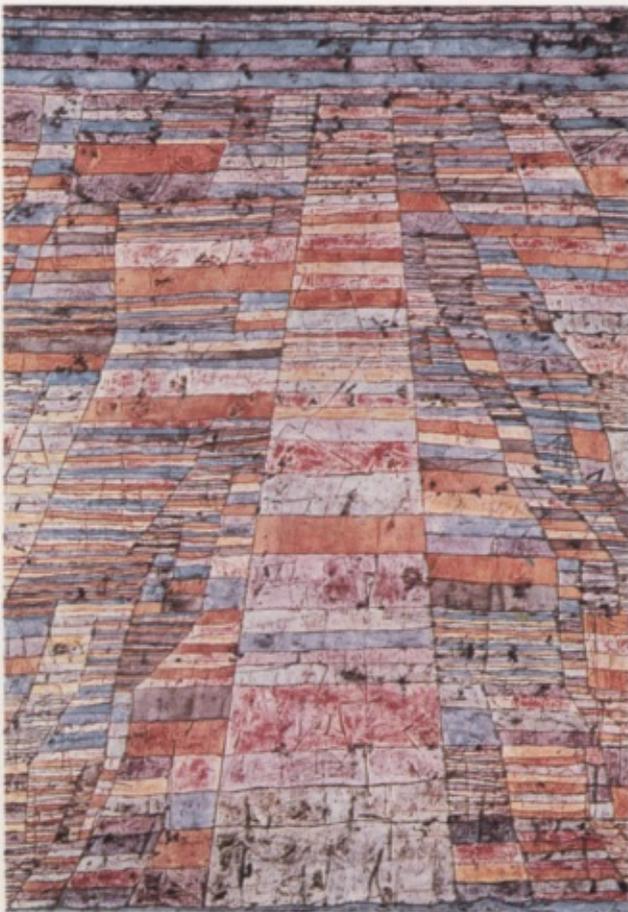
Immagine "C"

Situazione rappresentata:

Messaggio

I segni presenti nell'immagine sono intenzionali o no? _____

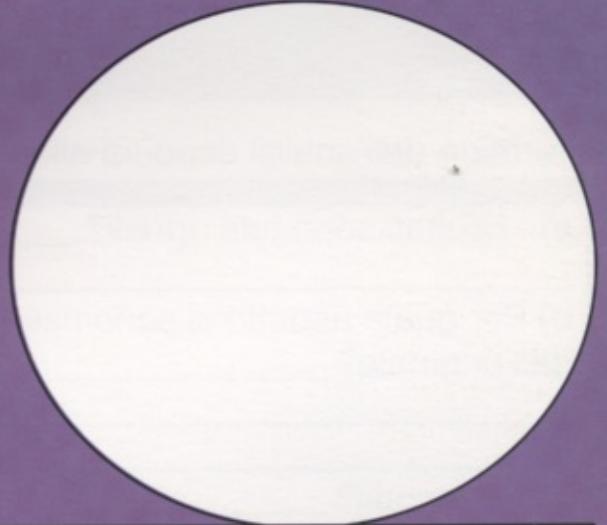
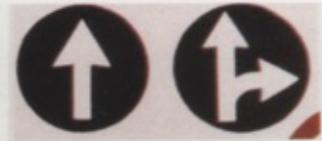




1

Tutte le immagini di questa pagina rappresentano delle strade. Quale immagine si avvicina di più alla realtà? Quale immagine si avvicina di meno?





Insieme dei segni che "assomigliano" a quello che vogliono significare

Insieme dei segni che "non assomigliano" a quello che vogliono significare

1

Tra i segni proposti nell'immagine in alto alcuni non hanno nessuna somiglianza con quello che vogliono significare. Collega con una freccia ogni segno con l'insieme al quale ti sembra che esso appartenga.

**1**

Osserva attentamente la figura a sinistra per 5 minuti circa, poi nascondila e cerca di riprodurla con un disegno a tuo piacimento, usando la tecnica e il colore che preferisci. Confronta alla fine i risultati tra il tuo lavoro, l'immagine di partenza, e quella che hanno eseguito i tuoi compagni tenendo conto dei seguenti punti:

- grandezza della figura rispetto al foglio,
- posizione (al centro/in alto/in basso)
- tecnica usata (a tempera, a matita...)
- colore scelto
- forma (somiglianze/differenze con l'originale)
- particolari (in più o in meno)
- sfondo (colorato o meno, con che colore, senza particolari ecc.)
- motivi dei cambiamenti più evidenti.

Al termine dell'analisi rispondi alle domande della tabella.

a) I risultati sono tutti uguali? _____

b) Per quale aspetto si sono riscontrate le maggiori differenze dall'originale? _____

c) Come mai? _____

d) Si può affermare che ciascuno ha un proprio modo di interpretare i segni del linguaggio delle immagini? Perché? _____



2

Leggi l'immagine che sta sopra secondo la seguente traccia di analisi.

LETTURA DENOTATIVA

- Quali sono gli elementi presenti ?
- Qual è lo spazio occupato dagli elementi?
- Qual è la loro posizione?
- Quali sono i loro colori?
- Com'è lo sfondo?
- Quali sono i suoi particolari?
- Quali sono i suoi colori?
- Che cosa attira l'attenzione?

- _____

- _____

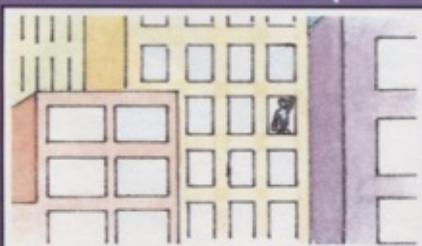
- _____

LETTURA CONNOTATIVA

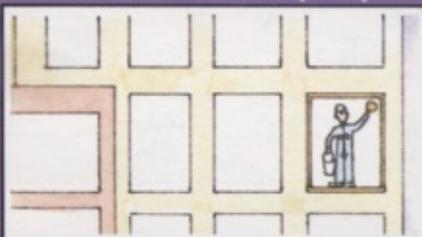
- Come sono stati scelti gli elementi?
- Come è stato usato il colore e perchè (colori caldi/freddi)?
- Come sono state inserite le luci e le ombre e perchè?
- Che significato ha la posizione dell'elemento centrale rispetto alle altre figure e allo sfondo?
- Che sentimenti suscita?
- Che tipo di messaggio ti trasmette?
- Hai capito la differenza tra **lettura denotativa e connotativa**?



CAMPO LUNGHISSIMO (C.L.L.)



CAMPO LUNGO (C.L.)



CAMPO MEDIO (C.M.)



FIGURA INTERA (F.I.)



PIANO AMERICANO (P.A.)



PIANO MEDIO (C.M.)

1

Questa pagina ricorda l'esercizio "**lontano-vicino**" di pag. 17. Stavolta ogni inquadratura ha un nome che si può anche abbreviare: Ricordarne qualcuno ti servirà quando realizzerai dei fumetti, scatterai delle foto o, magari, userai la telecamera.

Intanto descrivi brevemente ogni disegno rispondendo sul quaderno alle seguenti domande.

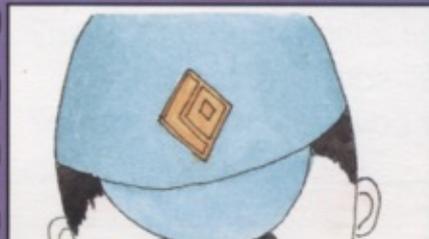
- Come è stato rappresentato il paesaggio, o ambiente?
- Come è stata inquadrata la figura umana?
- In che rapporto stanno tra loro ambiente e figura umana?



PRIMO PIANO (P.P.)



PRIMISSIMO PIANO (P.P.P.)



DETTAGLIO (DETT.)

1

Osserva le vignette a destra e scrivi sotto ad ognuna se si tratta di:

- Campo Lungo,
- Figura Intera,
- Primo Piano,
- Dettaglio.



2

Leggi le seguenti frasi e cerca di illustrarle nei riquadri a destra in basso usando l'inquadratura che ti sembra più adatta (scegli tra

- Campo Lungo,
- Figura Intera,
- Primo Piano,
- Dettaglio).



- A:** "In una casa di campagna un gatto stava mangiando."
- B:** "Il gatto mangiava il cibo dalla ciotola."
- C:** "Mangiando pensava ad un topolino da catturare."
- D:** "Ad un tratto un topolino attraversò di corsa la cucina".

A	B
C	D



1

Le due foto sopra rappresentano lo stesso edificio. Osservale attentamente e rispondi alle domande.



Che impressione ti fa la foto "A"?

Che impressione ti fa la foto "B"?

Sei capace di dire che cosa cambia nelle due immagini?

2

Osserva le colonne della foto a sinistra.

Indica se sono state inquadrate:

- dall'alto - dal basso
- da destra - da sinistra

Segna quale tra queste sensazioni ti trasmettono:

- grandezza - oppressione
- minaccia - slancio

1

Osserva le immagini. Sapresti dire che cosa rappresentano?

Se non ci riesci, cerca la soluzione in fondo a pag. 96.

Rifletti: perchè non riesci a capire subito di che cosa si tratta?



A



B



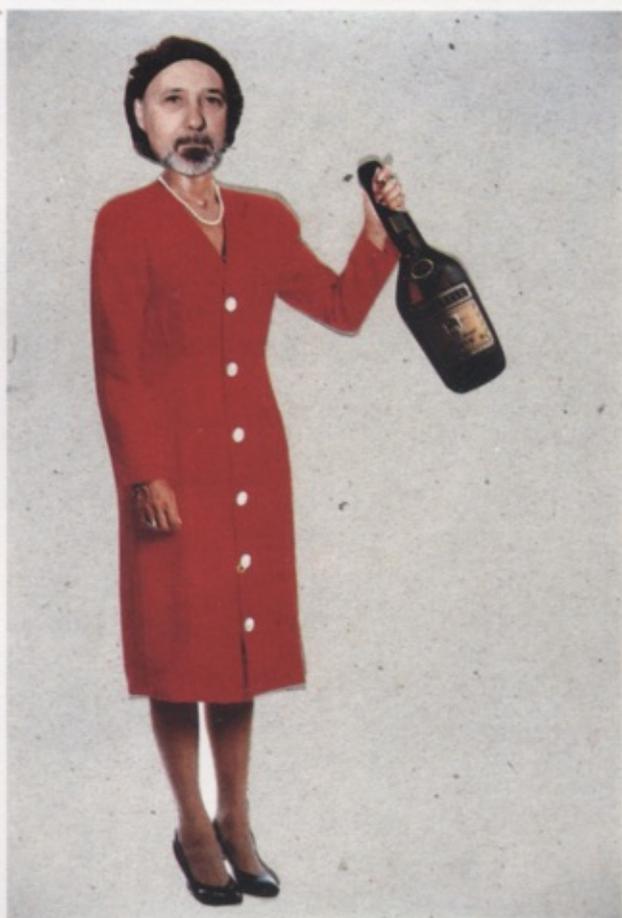
C



D

**1**

Ritaglia immagini da giornali e riviste e, con la tecnica del collage, divertiti a trasformare i connotati dei personaggi che vi sono raffigurati, come negli esempi di questa pagina.



1

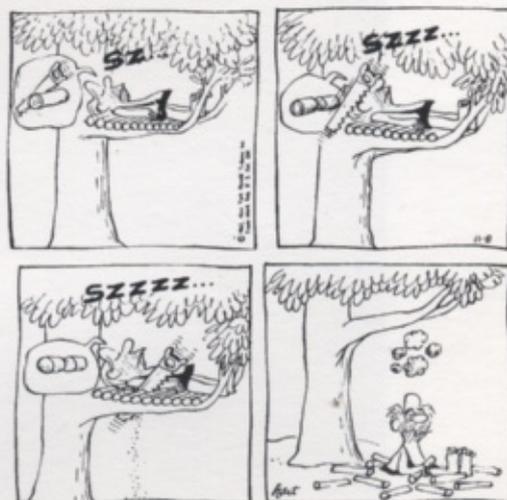
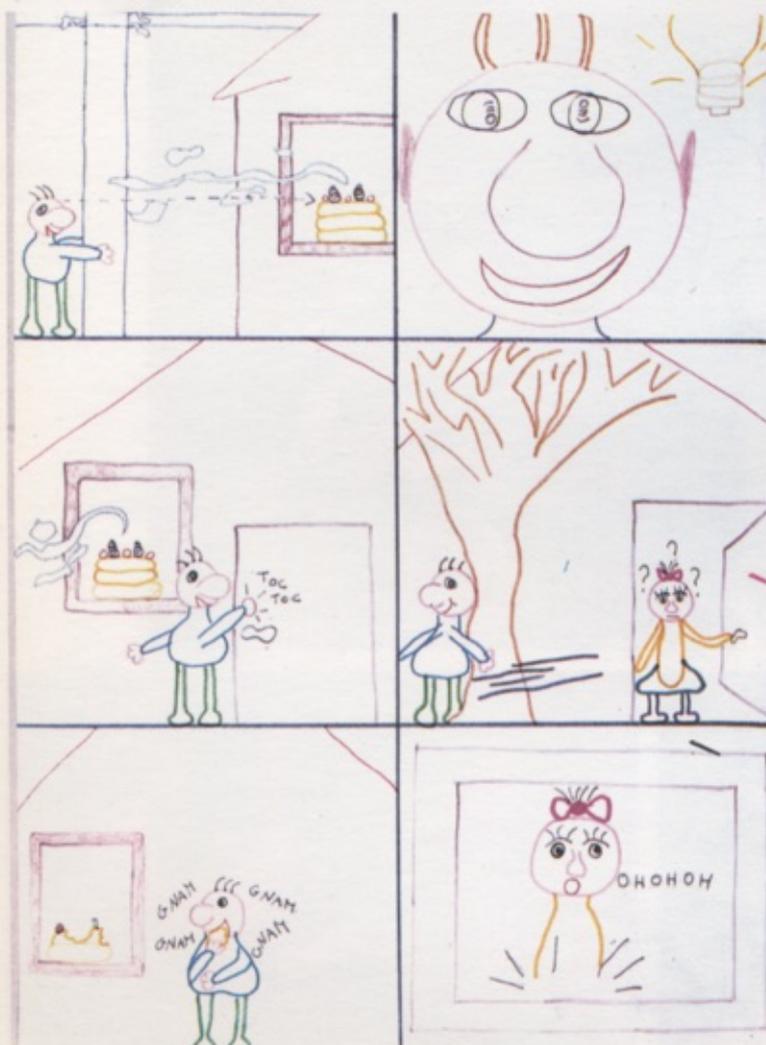
Come puoi vedere dagli esempi di questa pagina, ingrandendo i particolari di una immagine se ne possono ottenere tante altre.

Servendoti del fotocopiatore, ingrandisci i particolari di una foto, ottenendo così delle immagini completamente diverse. Inventi con esse una storia.





1
Rimetti la storia di Snoopy nella giusta sequenza scrivendo un numero nel quadratino grigio.



2
Sul modello della storia "senza parole" che vedi sopra, inventa una storia di sole immagini, che sia comprensibile anche senza testo (es. a sinistra).



1
 Osserva la figura a destra.
 In ogni fumetto puoi distinguere due importanti elementi che ti rendono comprensibile la storia. Sapresti dire quali sono?

a: _____

b: _____

Sapresti spiegare anche il significato della parola "fumetto"?

2
 Nei fumetti ogni singolo disegno si chiama "vignetta".
 Osserva le vignette della figura in alto a sinistra.

Che cosa hanno di diverso tra loro?
 (Esamina attentamente lo sfondo).

3
 Osserva ancora la figura in alto a destra. Sai dire qual è l'ordine esatto di lettura delle vignette (sinistra-destra, destra-sinistra, alto-basso, basso-alto)?

4
 Anche nei fumetti si fa uso dei diversi tipi di inquadrature. Osserva la figura a destra e prova a riconoscerne alcune.





1

Cosa indicano le linee che vedi nelle vignette a sinistra?

2

Come puoi vedere nella figura a destra, nel fumetto i rumori sono indicati da parole che fanno parte del disegno stesso.

Ricerca nei giornalini delle vignette con le parole che trovi qui sotto e scrivine il significato:

- Ring: _____
- Crash: _____
- Knock: _____
- Boom: _____
- Sigh: _____
- Splash: _____
- Sob: _____
- Slam: _____
- Flash: _____

Do you speak English?

Lo sapevi che spesso, nel fumetto, le parole che indicano i rumori sono inglesi?

Prendi un vocabolario di questa lingua, prova a cercare le parole dell'esercizio n. 2 e confronta il significato in inglese con quello che hai scritto tu.



- 1** Descrivi brevemente il significato dei contorni dei fumetti delle vignette.

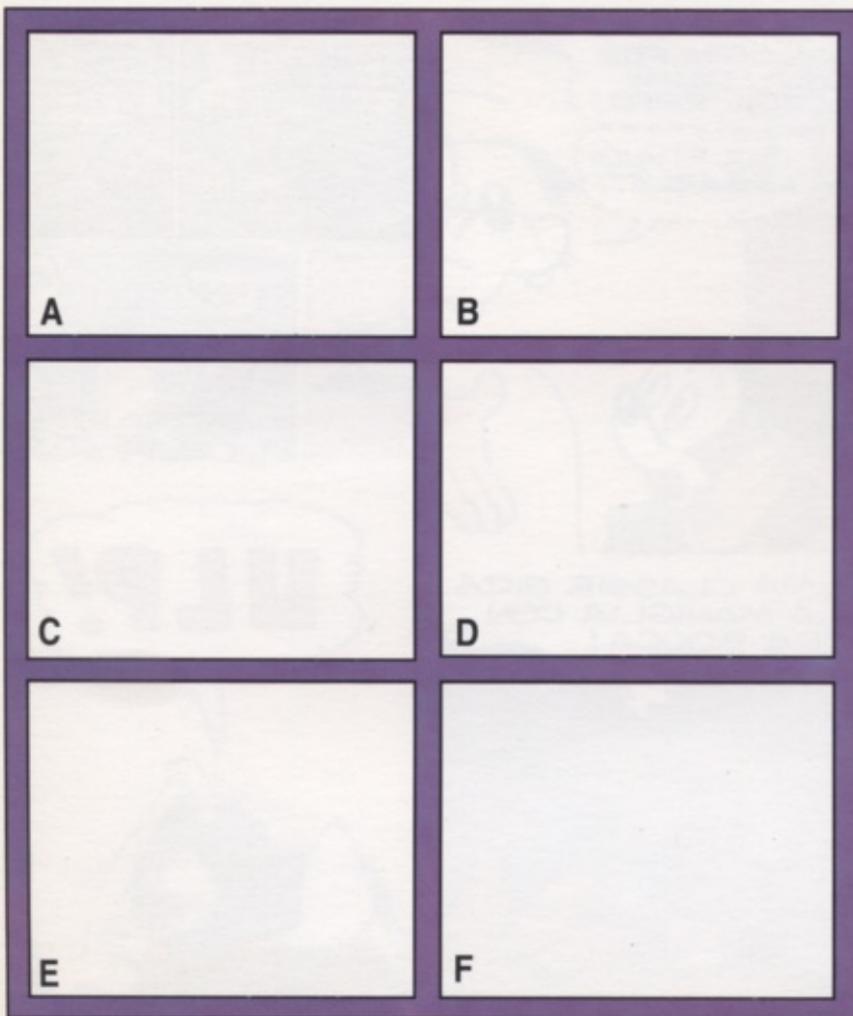
A: _____

B: _____

D: _____

E: _____

- 2** Ti ricordi come si chiamano e a cosa servono le scritte della vignetta "C" che non sono comprese all'interno delle nuvolette?
- 3** Perché nella vignetta "F" la parola "ULP!" di Paperone de' Paperoni è scritta in rosso e in caratteri così grossi? E cosa significa, secondo te, la parola "ULP!"?

**1**

Ti ricorderai che, qualche volta, nel fumetto si usano dei segni o dei disegni al posto di parole, di stati d'animo o di sentimenti. Te ne ricordi qualcuno? Leggi i suggerimenti qui sotto e prova a riprodurre negli spazi i segni corrispondenti.

A: Amore, affetto ...**B:** Personaggio che russa nel sonno...**C:** Dolore fisico...**D:** Perplessità...**E:** Idea luminosa...**F:** Ira...

Se non ti ricordi i segni cercali nei giornalini.

**2**

Osserva le figure a sinistra in cui sono raffigurate due pagine di una stessa storia a fumetti. Qual è la differenza? In quale, secondo te, gli avvenimenti che si verificano sono più precipitosi e come si fa a capirlo?

L'anno scorso hai provato a realizzare una storia a fumetti partendo da una fiaba che già conoscevi: quella di Cappuccetto Rosso. Riassumiamo assieme le varie fasi del lavoro.

2 - La scaletta

Hai poi diviso la storia in 5 parti o episodi ed hai scritto così la "**scaletta**" degli avvenimenti da rappresentare:

- 1 - Cappuccetto Rosso va a trovare la nonna.
- 2 - Cappuccetto Rosso incontra il lupo.
- 3 - Il lupo mangia la nonna.
- 4 - Il lupo mangia Cappuccetto Rosso.
- 5 - Il Cacciatore libera la bimba e la nonna.

1 - L'idea

Sei partito dall'"**idea**", che era quella di rappresentare una fiaba conosciuta.



3 - Sviluppo della scaletta.

Sei partito infine da ogni singolo episodio della scaletta e l'hai sviluppato, proprio come nello schema disegnato che vedi qui sotto. Hai provato anche con una storia inventata da te?



Quest'anno hai imparato altre cose, come le inquadrature, e lo sviluppo dell'idea può essere più interessante. Chiameremo "**sequenza**" ogni episodio della scaletta e tu svilupperai ogni sequenza realizzando una "**sceneggiatura**", come nell'esempio che troverai nelle pagine seguenti.

4 - La sceneggiatura

La sceneggiatura è necessaria per sapere quanti disegni bisogna eseguire e come devono essere eseguiti. Realizzare un fumetto senza aver prima le idee chiare potrebbe significare perdere tempo, dover rifare delle cose e, alla fine, non riuscire a concludere niente.

Noi ti aiuteremo a sviluppare la prima sequenza e a disegnarla.

Tu, poi, andrai avanti da solo.

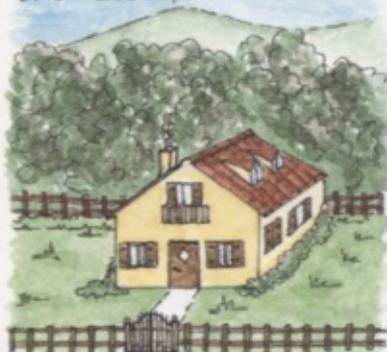
Prima di tutto devi prendere un foglio e dividerlo in quattro colonne, come nello schema qui sotto:

Sequenza	Vignetta	Illustrazione	Testo
1	1	<i>CAMPO LUNGO</i> Sullo sfondo della vignetta si vede il bosco. In primo piano c'è una casetta con un giardino attorno.	<i>DIDASCALIA:</i> C'era una volta, ai margini di un bosco, una casetta.
	2	<i>FIGURA INTERA.</i> Nel giardino una bambina che indossa un cappuccio rosso gioca a saltare la corda cantando.	<i>FUMETTO NORMALE:</i> - La la la la! (disegno di note musicali)
	3	<i>PRIMO PIANO</i> La mamma si affaccia alla finestra.	<i>FUMETTO A ZIG ZAG:</i> - Cappuccetto Rossooo!
	4	<i>FIGURA INTERA</i> Cappuccetto Rosso corre dalla mamma.	<i>FUMETTO NORMALE</i> - Arrivo, mamma!
	5	<i>PRMO PIANO</i> La mamma sporge dalla finestra un cestino di vimini.	<i>FUMETTO NORMALE</i> - Per favore, Cappuccetto Rosso, porta queste frittelle alla nonna!
	6	<i>FIGURA INTERA</i> Nella vignetta si vede la mamma che sporge dalla finestra il cestino e Cappuccetto Rosso che lo prende.	<i>FUMETTO NORMALE</i> Mamma: - Mi raccomando, non fermarti nel bosco: c'è il lupo! Cappuccetto Rosso: - Non preoccuparti, mamma, starò attenta.

N.B. - Nella prima colonna scriverai il numero della sequenza, nella seconda il numero della vignetta, nella terza una breve descrizione di ciò che si deve vedere nella vignetta e infine, nella quarta, il testo delle didascalie o delle nuvolette.

Osserva come è stata realizzata la sceneggiatura della pagina precedente. Confronta le indicazioni con i singoli disegni.

C'ERA UNA VOLTA AI MARGINI DI UN BOSCO, UNA CASETTA

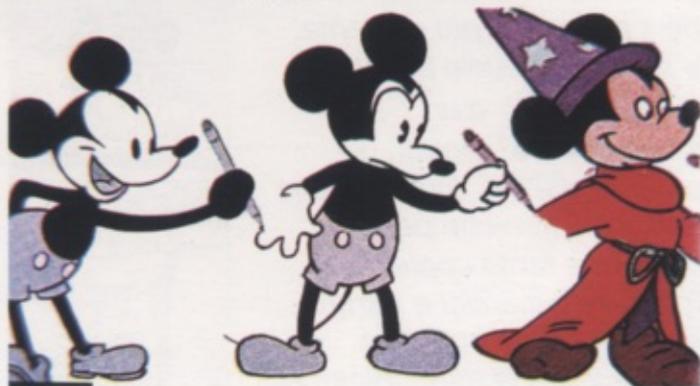


5 - I personaggi

Osserva la figura in basso a destra.

In essa è raffigurato Topolino ma in ognuno dei tre disegni c'è qualcosa di diverso dagli altri due perchè ogni disegno è stato realizzato in tempi diversi da disegnatori diversi. Tu, però, riesci a riconoscerlo lo stesso, perchè il personaggio ha delle caratteristiche (ad es. le orecchie a sventola) che sono sempre più o meno uguali.

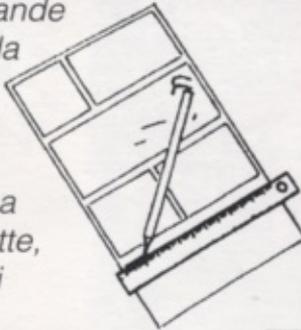
Anche tu, quando realizzi un fumetto con i tuoi compagni, devi metterti d'accordo con loro sulle caratteristiche dei personaggi, perchè siano sempre riconoscibili anche se disegnati da mani diverse.



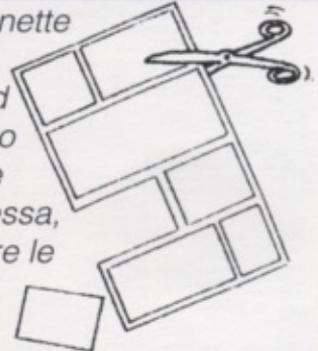
6 - La realizzazione grafica del fumetto

Adesso puoi cominciare i disegni. Segui le indicazioni e buon lavoro.

a - Prendi un foglio grande il doppio di un foglio da fotocopie e, prima di cominciare i disegni, organizza la pagina dividendola con stecca e matita in tante vignette, secondo le indicazioni della sceneggiatura.



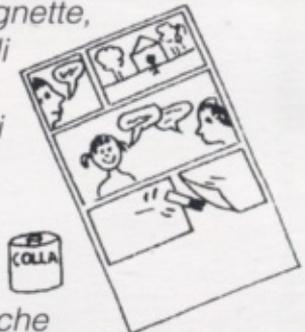
b - Ritaglia le vignette ricordandoti di scrivere dietro ad ognuna il numero della sequenza e della vignetta stessa, seguendo sempre le indicazioni della sceneggiatura.



c - Adesso puoi distribuire le vignette ritagliate ad alcuni compagni che, seguendo le indicazioni della sceneggiatura, le illustreranno. E' più semplice e più veloce lavorare in tanti su foglietti piccoli che da soli su un foglio grande.

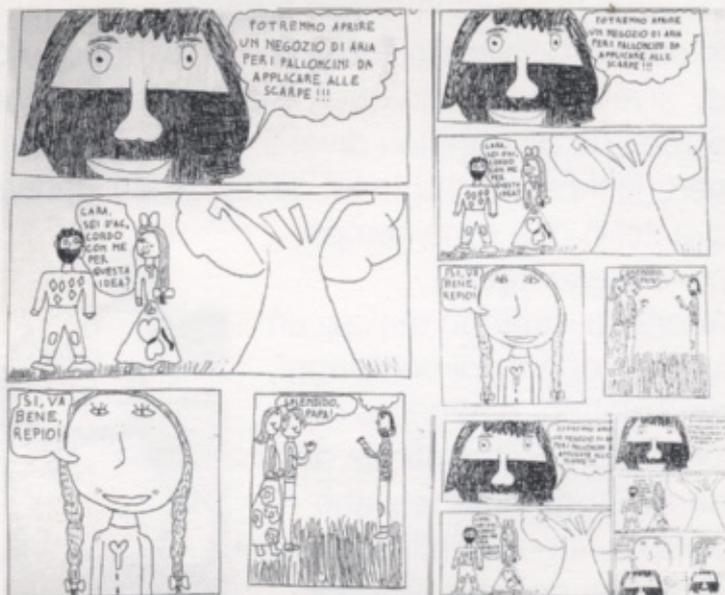


d - Completate le vignette, potrai incollarle su di un altro foglio delle stesse dimensioni di quello di partenza. Per ricostruire la sequenza nell'ordine esatto segui le indicazioni che hai scritto sul retro delle vignette.



e - Se nella tua scuola c'è una fotocopiatrice con la possibilità di ingrandire o rimpicciolire, puoi scegliere, per il tuo fumetto, il formato che preferisci, come puoi vedere nella figura a destra.

Otterrai un risultato migliore se, prima di fotocopiare le pagine, ripasserai i disegni con un pennarello nero sottile, in modo che il segno sia più evidente. Se nella tua scuola c'è anche un "ciclostile" o un "fotoincisore" potrai ottenere dal tuo fumetto delle matrici elettroniche per stamparne tante copie da distribuire ad amici e parenti. Se non ce l'hai, puoi fare lo stesso con la fotocopiatrice.



1

In questa pagina puoi vedere alcune opere di Piet Mondrian che rappresentano tutte l'albero.

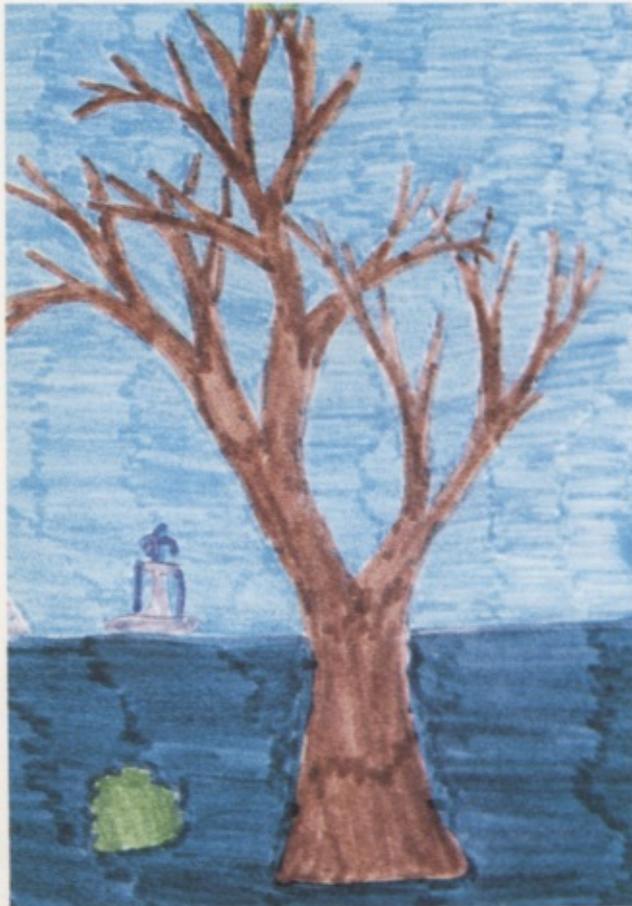
Descrivi brevemente le tre immagini.



"A" _____

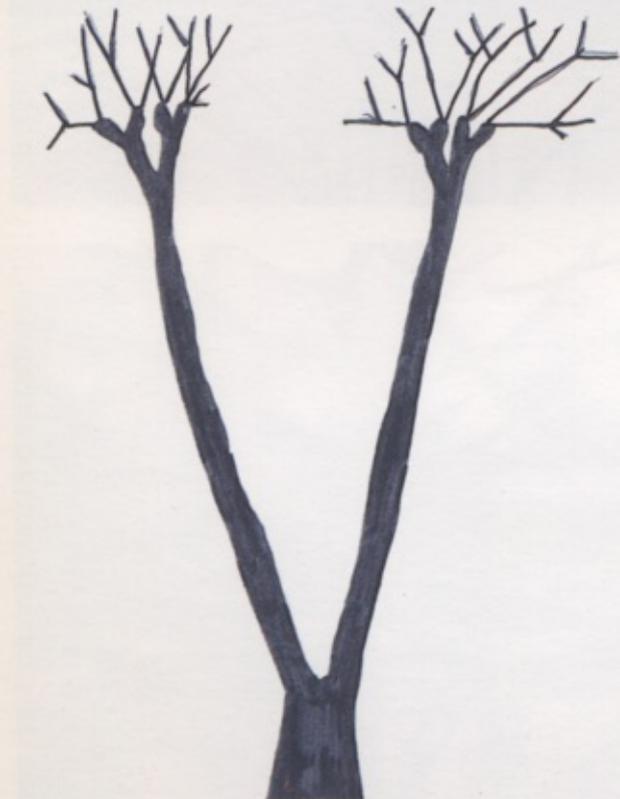
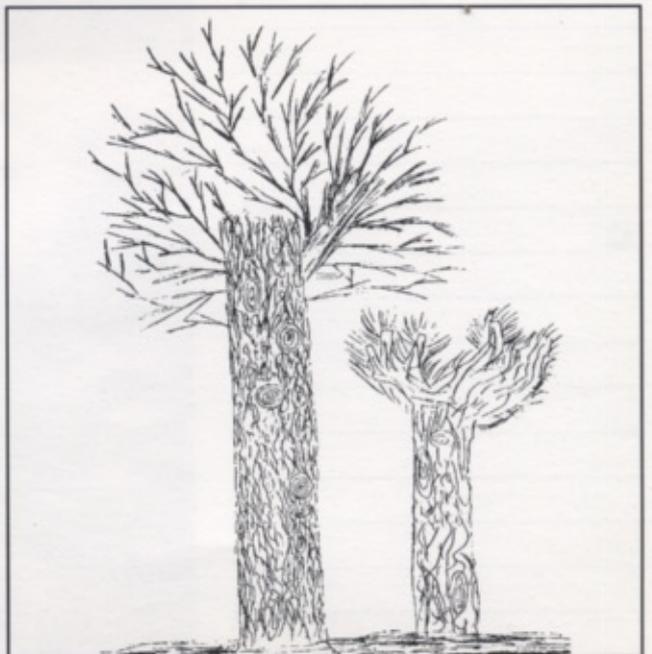
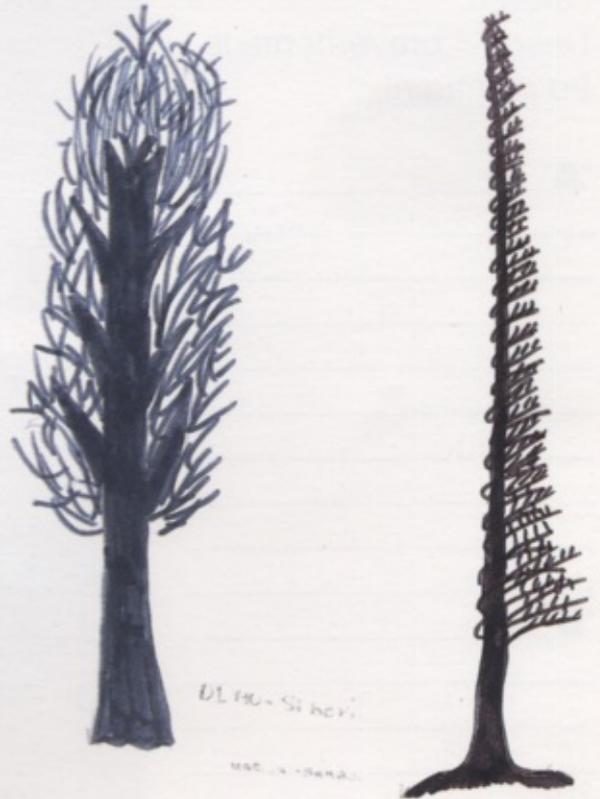
"B" _____

"C" _____



1

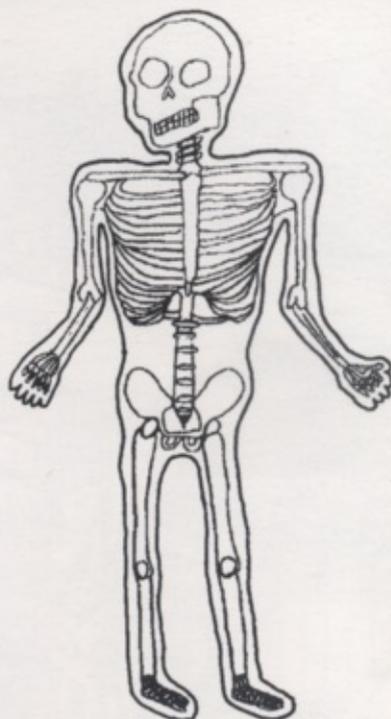
Continua la ricerca sugli alberi sperimentando forme nuove e usando strumenti diversi, come negli esempi di questa pagina.



1

Ti ricordi la sagoma del corpo che hai realizzato in prima? Fatti aiutare da un compagno e disegna ancora una volta.

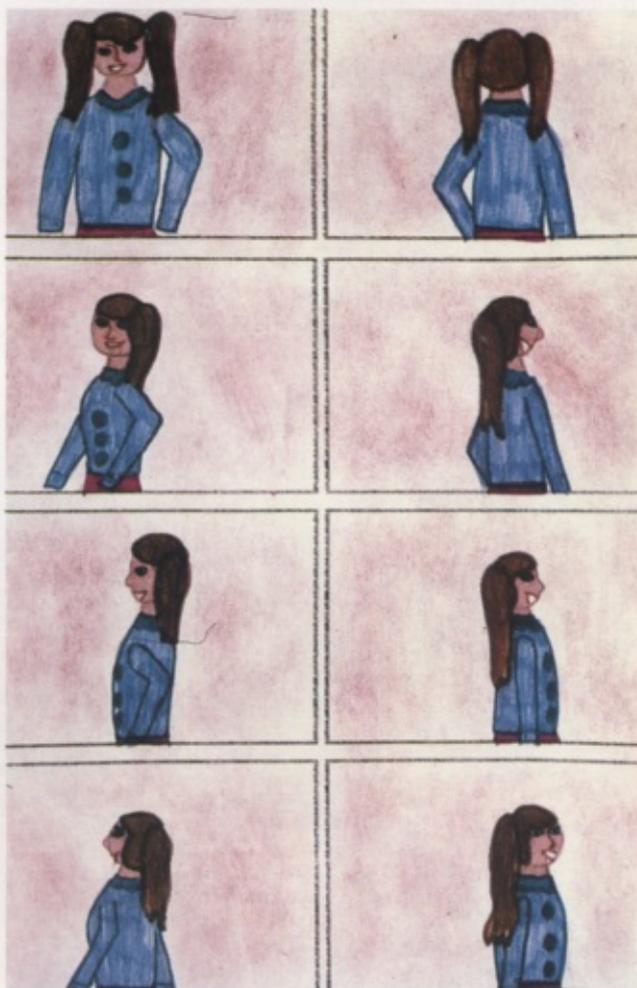
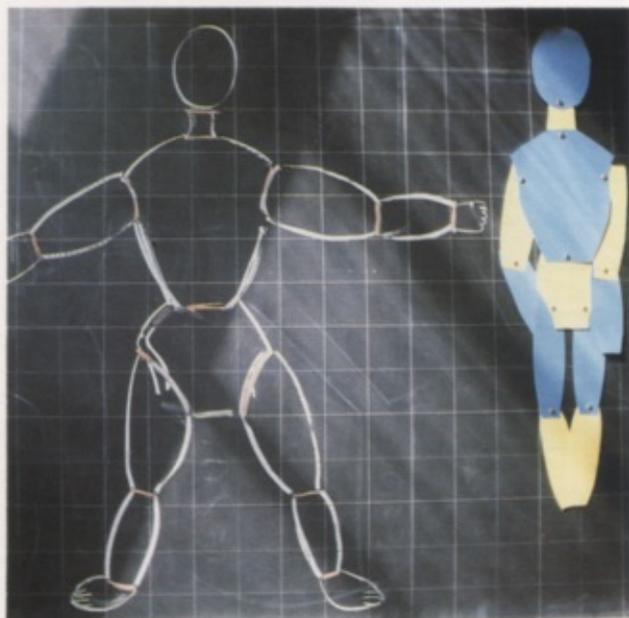
Questa volta, però, all'interno della sagoma disegna gli organi del corpo o la sua struttura ossea. Confronta poi il tuo disegno con una illustrazione o con un modello del corpo umano.

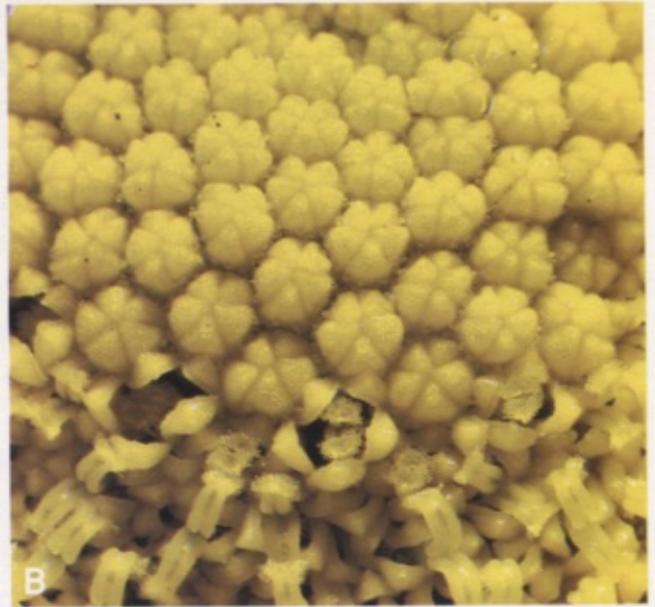
**2**

Cerca di identificare nella sagoma del tuo corpo i punti di "snodo", corrispondenti alle articolazioni, come nella figura in basso a sinistra e costruisci un burattino di cartone con gli arti snodati per osservare le possibili (e impossibili!) posizioni del corpo. Prova poi a disegnare liberamente la figura umana.

3

Disegna la figura umana guardandoti allo specchio. In particolare osserva il volto, la sua simmetria e, più in generale, il profilo, il corpo visto davanti e dietro, la sua parte alta e quella bassa (es. a destra).





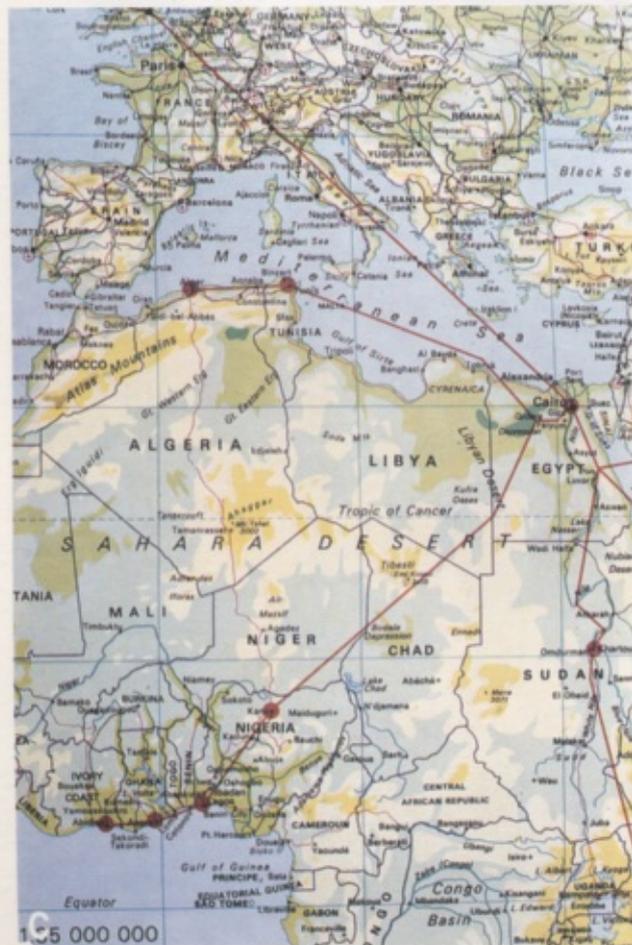
B

1 Osserva le immagini della pagina. Sapresti dire che tipo di informazione trasmettono?

A: _____

B: _____

C: _____

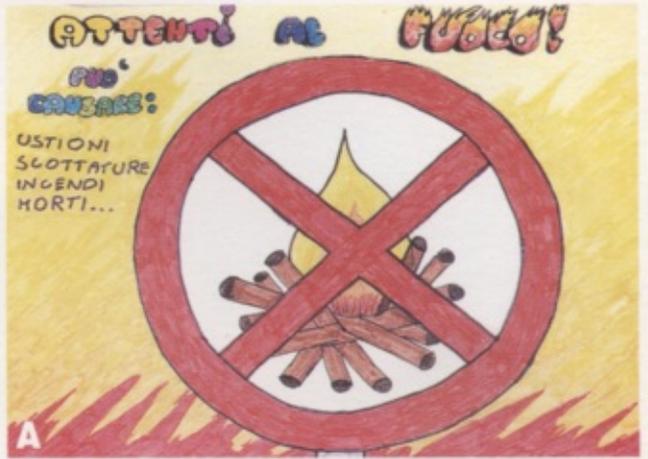


1:5 000 000

1

Osserva le figure della pagina e indica che tipo di azione ti invitano a fare.

A: _____



24 ore su 24 Pavesini che passione! Nessuno come i Pavesini: semplici e naturali, così buoni, così leggeri. **BONTÀ SENZA AGGIUNTA DI GRASSI**

B: _____



latte
RICCO DI SALUTE



C: _____



A



C



B

1

Sai descrivere che tipo di comando ti indicano i cartelli delle immagini **A**, **B** e **C**?

A: _____
B: _____
C: _____

2

Osserva le pubblicità delle figure qui sotto.

Sapresti dire a chi si rivolgono (donne, uomini, bambini, vecchi...)?

A: _____
B: _____
C: _____

Nella nuova Fattoria ia ia o...

duplo
 Del gruppo LEGO

Piccole dita che imparano giocando.
 Da 0 a 5 anni.

JULIPET

“NON CI PIOVE!!
 E' tanto tanto morbido, ma non è nuovo!”
 (dice l'amica che usa Nuovo Perlana Liquido a mano e in lavatrice)

Perlana
 a mano e in lavatrice

Che morbido l'uomo?
Lo vedo Con Nuovo Perlana Liquido

A mano e in lavatrice Dovemo?
Si. E' tempo che anche tu lo usi.

(Pag. 24)

Ti ricordi lo schema di un "processo di comunicazione" (emittente, ricevente, messaggio, mezzo, contesto...)?

Inventa una situazione di comunicazione e proponila ai compagni affinché ne individuino gli elementi costitutivi.

(Pagg. 25, 26, 27, 28)

Sapresti realizzare con i tuoi compagni il GRANDE CARTELLONE DEI CODICI, con tutti i codici che conoscete?

Riuscite, poi, ad aggiungervi codici di vostra invenzione o analizzare i codici del mondo animale?

(Pag. 31)

Inventati dei simboli per indicare qualcosa ai tuoi compagni (es. aula piena di bambini - aula giochi) e poi vedi se essi riescono a comprendere il messaggio che tu volevi trasmettere.

(Pag. 33)

Seguendo lo schema di analisi che ti è stato proposto a pag. 33, effettua la lettura denotativa e connotativa di varie immagini, iniziando con opere d'arte molto semplici.

(Pag. 40)

Scegli 3 o 4 immagini e inventa, spostando in vario modo il loro ordine, tutte le storie possibili. Completa le varie sequenze con le didascalie che spieghino la storia. Quante storie sei riuscito a inventare? E i tuoi compagni?

(Pagg. 34, 35)

Ritaglia, assieme ai tuoi compagni, immagini di figure a campo lungo, a figura intera, in primo piano, in dettaglio e incollale in cartelloni appositamente predisposti.

(Pag. 44)

Dividendo uno stesso foglio nel numero di vignette che sarai tu a decidere, rappresenta le azioni che avvengono in una giornata noiosa. Dividendo poi un altro foglio nel numero di vignette che, ancora una volta, sarai tu a decidere, rappresenta le azioni che avvengono in una giornata molto movimentata.

(Pagg. 49, 50, 51)

Ti ricordi la ricerca sulle case che hai fatto in prima? Cerca altre illustrazioni di case e realizza un grande cartellone.

(Pagg. 49, 50, 51)

Scegli un soggetto e ricerca in diverse opere d'arte, classiche o moderne, come lo stesso soggetto è stato riprodotto e proposto dall'autore.

(Pagg. 52, 53)

Raccogli da riviste o giornali quante più possibili pubblicità riesci a trovare e mettile in ordine secondo le seguenti caratteristiche:

- tipo di prodotto pubblicizzato
- tipo di contenuto del messaggio
- personaggi
- colori
- sentimenti suscitati dal messaggio

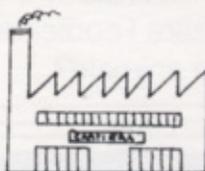
1

Ti ricordi la tua raccolta di vari tipi di carta? Puoi continuare la ricerca, sia con la carta che con altri tipi di materiale (legno, metalli, materiali trasparenti ecc.) usando lo schema che trovi nella scheda qui sotto. Dovrai solo apportare qualche piccola modifica per ogni diverso materiale che stai esaminando.

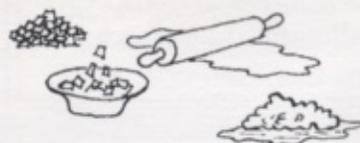
Come si presenta alla vista?
(colore, forma, consistenza, dimensioni ...)



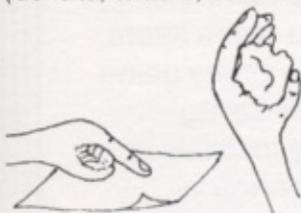
Modi di produzione (naturale, industriale, artigianale)



Possibilità e fasi di produzione in classe



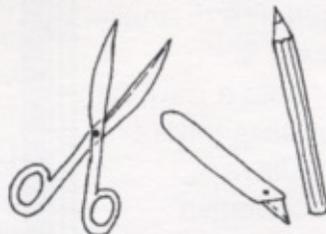
Come si presenta al tatto?
(densità, texture, calore ...)



Classificazione dei vari tipi dello stesso materiale



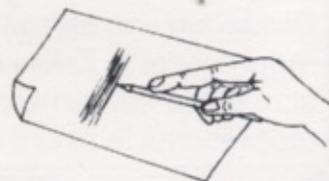
Strumenti per lavorare il materiale esaminato



Modi in cui viene usato di solito (luogo, oggetti, costruzioni)



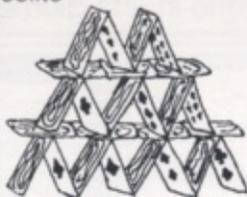
"Fotografia" del materiale (rilevazione della superficie con la tecnica del frottage)



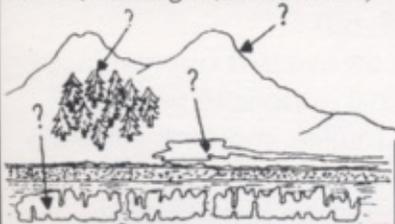
La sua storia (quando e come fu scoperto, come è cambiato il suo uso...)



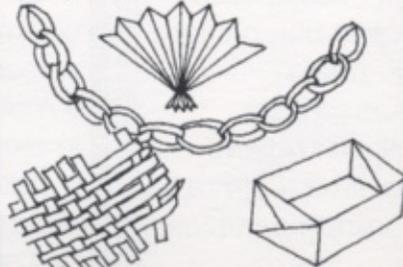
Proposte d'uso diverse dalle solite



Dove si può trovare (stati o regioni, collina, montagna, sottosuolo...)



Prodotti eseguiti in classe con il materiale



Prova a classificare altri tipi di materiale che conosci: spaghi e corde, tessuti, legno, plastica, materiali trasparenti, metallo, ecc..

Somiglianze con altri materiali





1

Realizza dei libretti fatti di tante carte diverse, tagliate, piegate, forate, con scritte, con disegni, con stampi ecc.. come negli esempi delle immagini di questa pagina.

2

Continua le tue esperienze con la carta seguendo le indicazioni della tabella qui sotto.

Confronta e rileva le differenze fra i vari tipi di carta seguendo le indicazioni:

- spessore
- orientamento delle fibre
- colore
- sensazioni tattili (morbidezza, ruvidezza, resistenza, ecc).
- grana
- consistenza
- texture
- odore
- uso

-
-

Scegli la carta più adatta per fare le seguenti azioni:

- avvolgere
- decorare
- piegare
- comunicare (messaggio che emerge dalle caratteristiche del materiale usato)
- disegnare
- dipingere con tempere

-
-
-
-

1

Realizza un mosaico/collage utilizzando pezzetti di carta incollati in modo che restino almeno in parte sollevati, creando un effetto di rilievo.



2

Usando pezzetti di stelle filanti accartocciati, realizza dei mosaici a collage, come quello della figura a destra.



3

Raccogli con i tuoi compagni ritagli di stoffa colorata e, servendoti di ago e filo, realizza un "arazzo" come quello della figura a destra.





... dal cilindro...



1

Ti ricordi la tecnica della ciotola realizzata affondando i pollici nella palla di creta? Con la stessa tecnica detta

per assottigliamento realizza degli animaletti come quelli delle immagini, partendo...

- da un piccolo cilindro,
- da un parallelepipedo,
- da un cono...



... dal parallelepipedo...



... dal cono...



1

Aggiungendo ad un piccolo cilindro, a un parallelepipedo o ad un cono dei pezzetti di creta, crea dei piccoli oggetti, animaletti, pupazzi.

**2**

Con la tecnica del colombino realizza dei piccoli bassorilievi come nella figura.

**3**

Con la tecnica della ciotola e del colombino prova ad ottenere dei vasetti un po' più elaborati nella forma.



1

Seguendo le istruzioni e utilizzando del cartoncino spesso circa mezzo millimetro, realizza una matrice per riprodurre più volte lo stesso soggetto con la tecnica del frottage.



1 - Per ottenere, ad es., la figura di un viso, ritaglia sul cartoncino prima di tutto l'ovale, che ne costituisce la forma di base.



2 - Sopra l'ovale incolla gli altri elementi del viso, come ad es. gli occhi.



3 - Sugli occhi incolla le pupille e procedi così per tutti gli altri particolari del viso.



4 - Poni sopra al collage che avrai così ottenuto un foglio di carta sul quale strofinerai un pastello a cera, con la tecnica del frottage.



5 - Se, dopo aver strofinato la prima volta un colore, sposterai leggermente il foglio e strofinerai ancora con un altro colore, otterrai degli effetti di rilievo.



6 - Con lo stesso sistema puoi realizzare tanti altri soggetti, come nella figura.



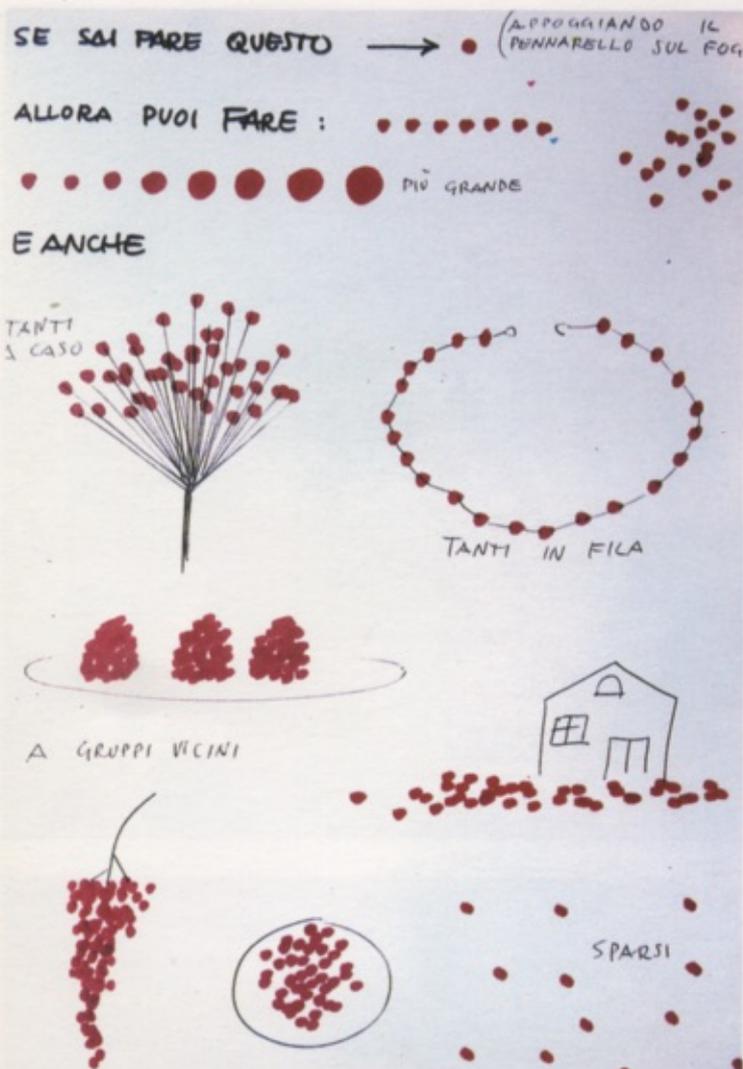
2

Componi un disegno e colora le sue varie parti con la tecnica del frottage, cercando le superfici texturizzate adatte.

**1**

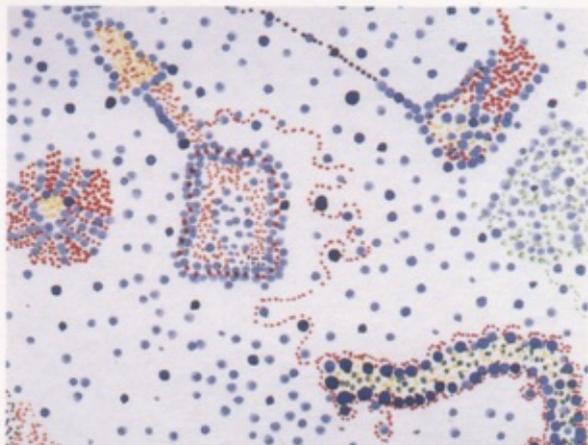
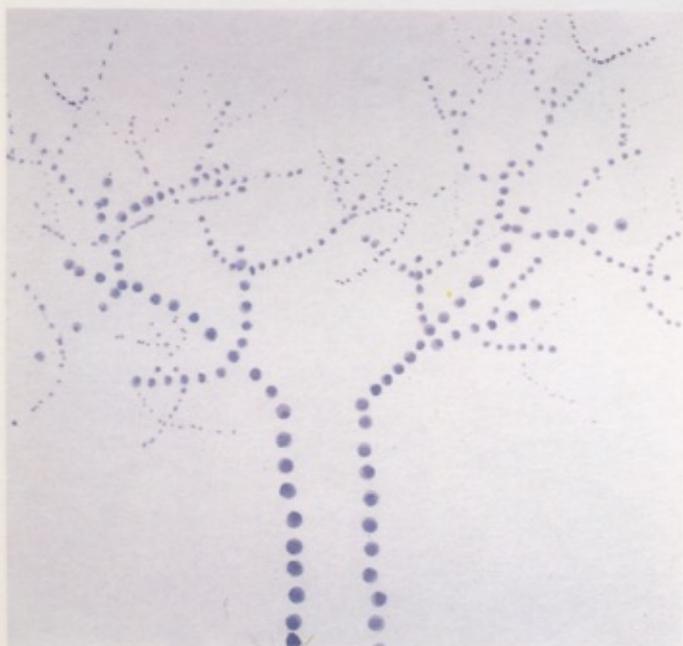
Il quadro sopra è di Jean Seurat, quello a destra di Gino Severini. Osserva attentamente le due opere. Sapresti dire in che modo i due artisti hanno usato il pennello?





1 Bruno Munari è un signore con i capelli bianchi che, tra le tante cose che fa, si diverte anche ad insegnare ai bambini come si inventano nuovi modi per disegnare. Osserva nella figura a sinistra come questo signore ha usato il punto. Sapresti inventare tu, da solo, altri modi di usarlo?

2 Osserva i due disegni in basso. Prova anche tu, usando pennelli con punta di diversa grossezza, a comporre delle opere, anche astratte, servendoti solo del punto.



**1**

Osserva le due composizioni che vedi sopra.

Che titolo daresti alla composizione a sinistra? _____

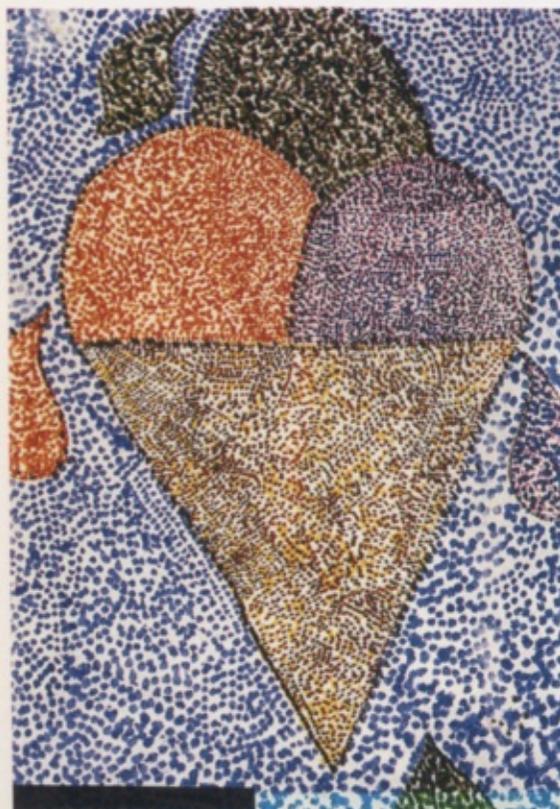
Che sensazioni ti dà? _____

Che titolo daresti alla composizione a destra? _____

Che sensazioni ti dà? _____

**2**

Usando matite di diversa durezza inventati una composizione di sole linee, come nell'esempio a destra.



1 Esegui un disegno accostando tra loro delle linee, come nell'esempio in alto.

2 Dopo aver tracciato un disegno, coloralo servendoti di punti disposti con diversa densità, come nell'esempio a sinistra.

1

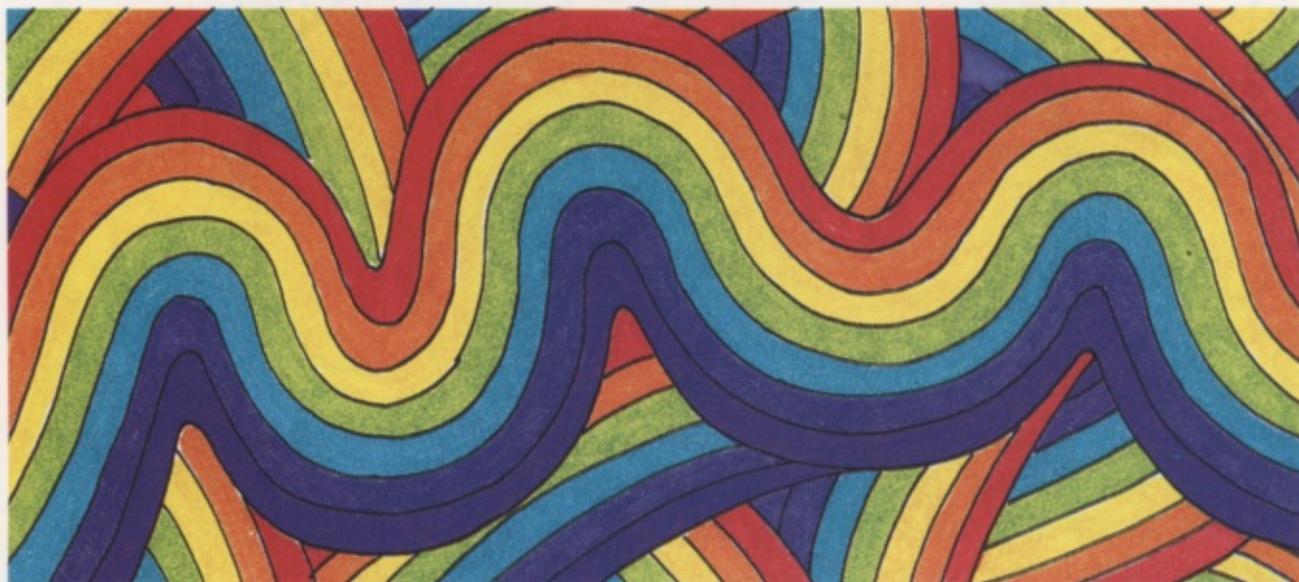
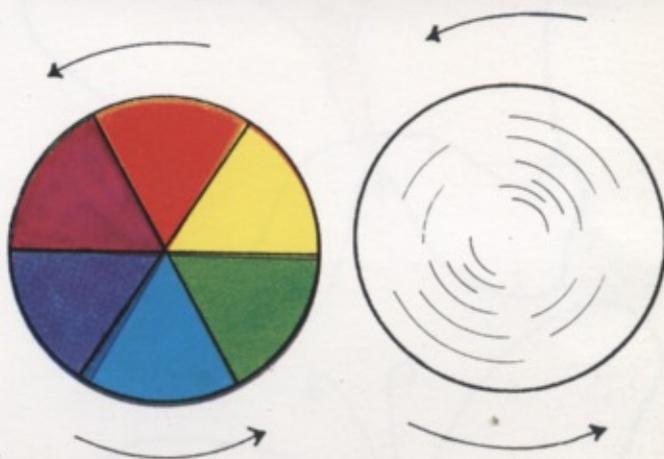
Ti ricordi l'esperimento con l'acqua e la luce? Ricerca tutti quegli oggetti di vetro o di plastica trasparente che, se esposti direttamente alla luce del sole, riflettono i colori dell'arcobaleno.

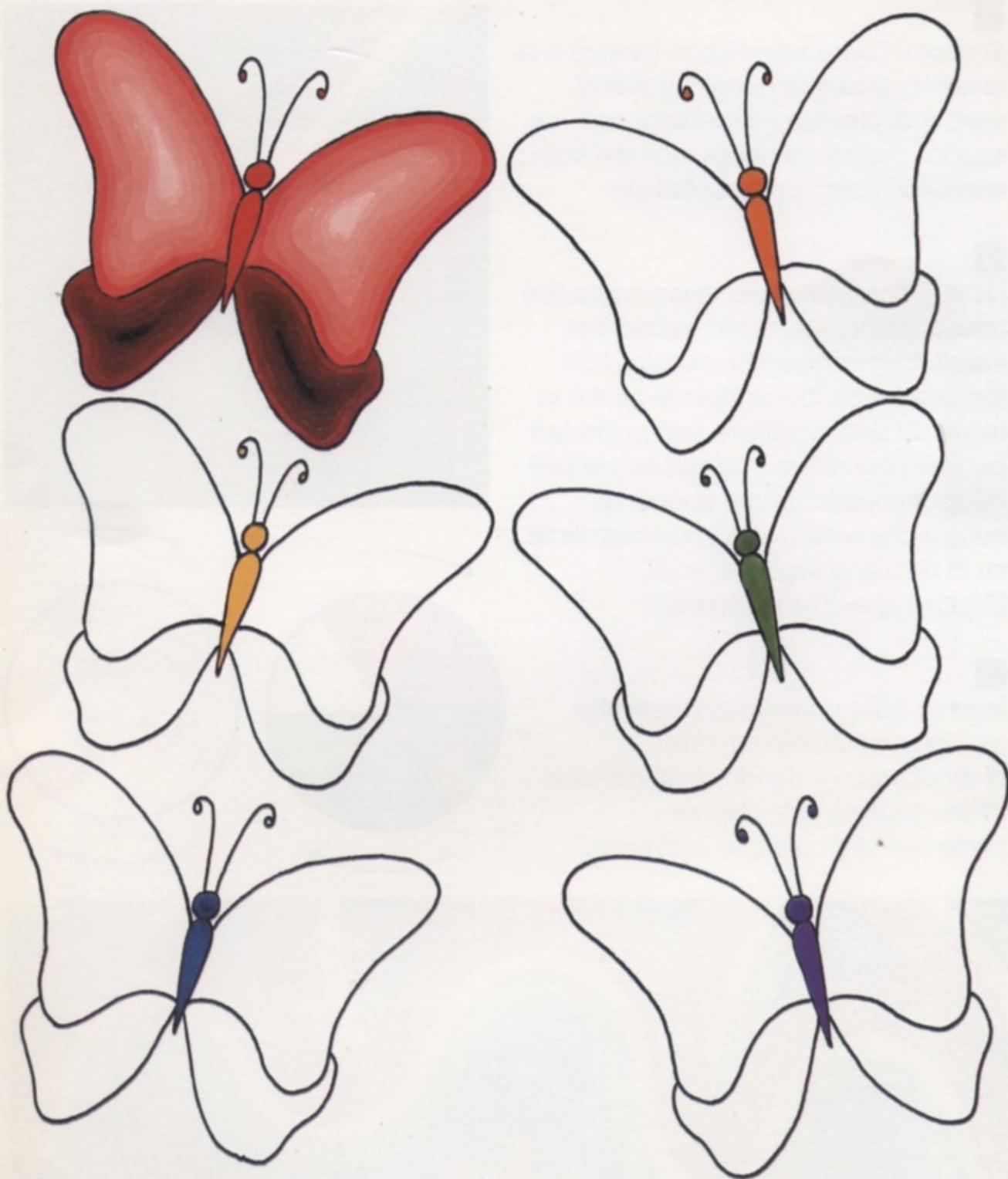
2

Dipingi con i colori del disco cromatico (rosso, arancione, giallo, verde, blu, violetto) un cartoncino robusto dalla forma rotonda, bucadolo al centro in modo da poterci infilare una punta (ad es. una penna biro che non scrive più). Avrai ottenuto così una specie di trottola che farai girare vorticosamente su di un piano regolare. Descrivi che colore appare.

3

Inventa delle composizioni astratte usando come elementi fasci di arcobaleno o dando all'arcobaleno forme geometriche diverse come nell'esempio che vedi sotto.



**1**

Le farfalle di questa pagina sono speciali, hanno le ali colorate con mille sfumature. Partendo dal colore del corpo e aggiungendo sempre più colore bianco, arriva alla parte centrale dell'ala grande. Riempi l'ala piccola, partendo dallo stesso colore e aggiungendo sempre più nero.

1

Come hai già visto a pag. 63, alcuni pittori, chiamati **divisionisti** dipingevano i loro quadri con mille piccole pennellate, accostando i colori tra loro, senza mescolarli.

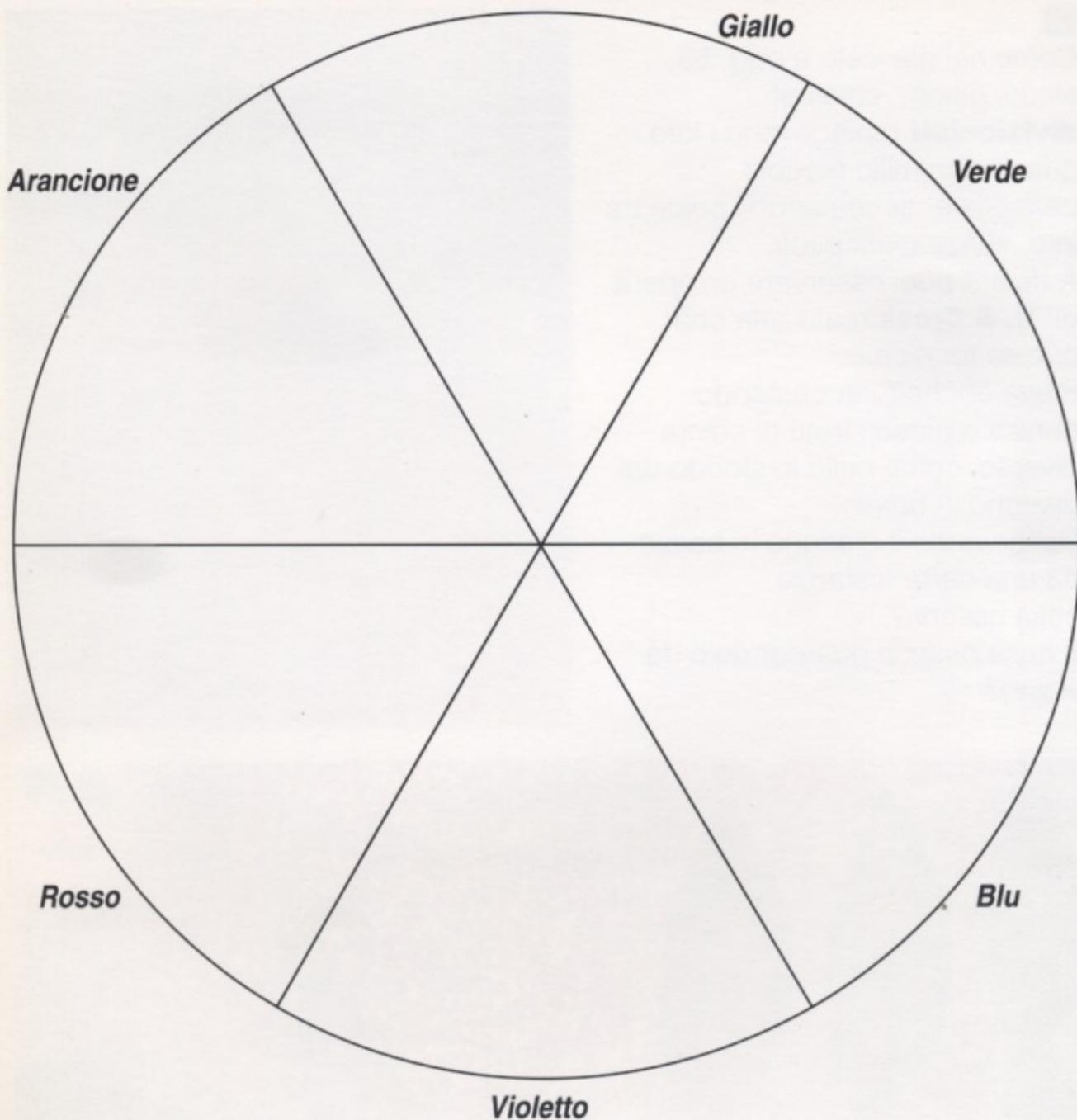
A destra puoi osservare un'opera di **H. E. Cross** realizzata con questa tecnica.

Prova anche tu accostando puntini o piccoli tratti di colore diverso, come nello sfondo del disegno in basso.

Osservando il disegno in basso da una certa distanza, cosa osservi?

E cosa osservi guardandolo da vicino?

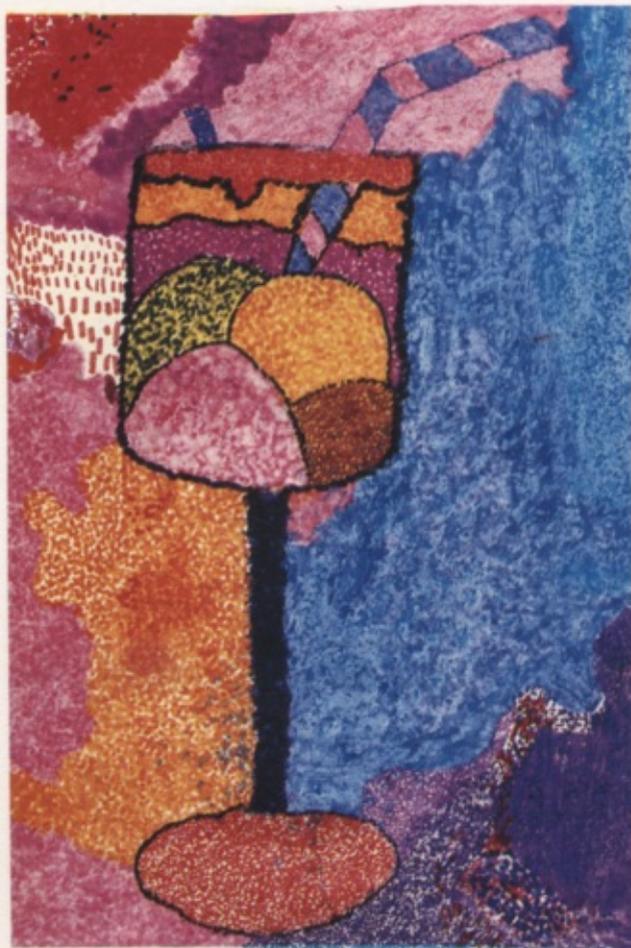


**1**

Dipingi gli spicchi del cerchio con i colori del disco cromatico e rispondi:

- Quale colore si trova nella parte opposta al verde? _____
- L'hai usato quando hai mescolato i colori per formare il verde? SI NO
- Qual è il colore opposto al violetto? _____
- Questo colore entra a formare il violetto?SI NO
- Che colore è opposto all'arancione? _____
- Entra a formare l'arancione? SI NO

I colori che nel cerchio cromatico sono opposti si dicono **COMPLEMENTARI**.

**1**

Verifica cosa succede se si completa un disegno, iniziato a cera, con i colori ad acquarello, tempere liquide, o inchiostri (esempio a sinistra).

2

Realizza un disegno a cera e sovrapponi ad esso un foglio bianco. Passa sopra con un ferro da stiro bollente (attento a non scottarti!). Cosa succederà al tuo disegno? E che cosa succederà al foglio bianco che avevi sovrapposto alla tua composizione?

Il risultato sarà ancora più evidente e piacevole se userai pastelli ad olio (esempio in basso).

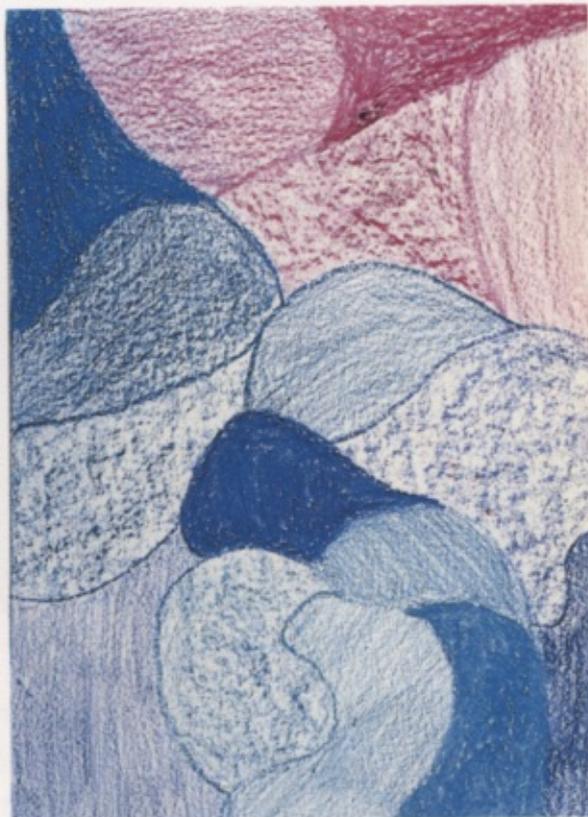


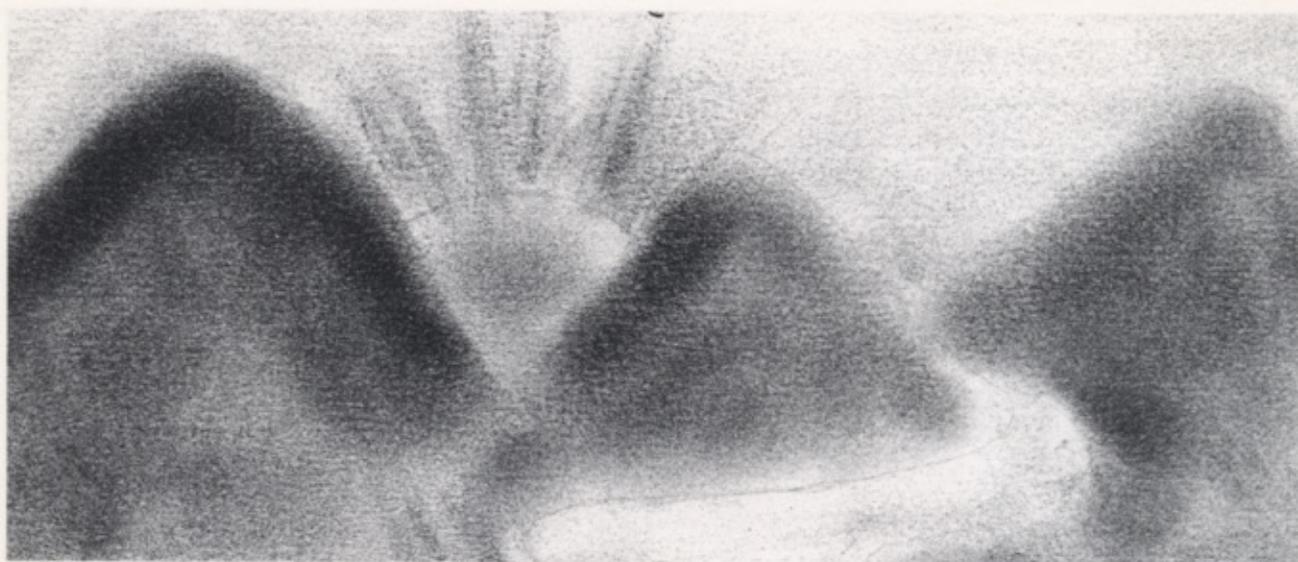
1

Ti ricordi la tecnica del **graffito**? Realizza con essa dei disegni, come nell'esempio a destra.

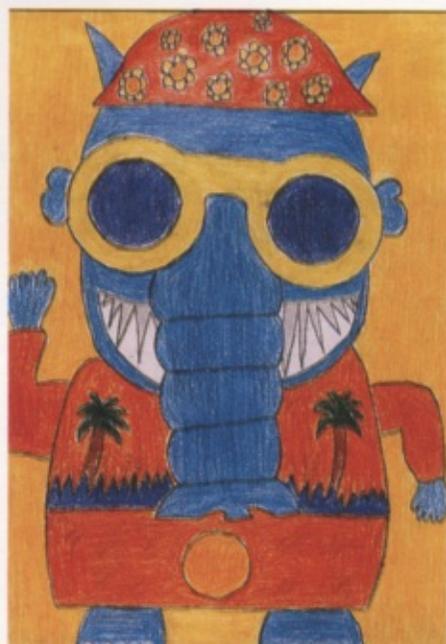
**2**

Premendo più o meno sul foglio con i pastelli a cera, realizza composizioni astratte, come nell'esempio a destra.



**1**

Sbriciola la grafite di una matita su di un foglio e strofina i frammenti con un dito. Otterrai un effetto di "sfumato" come nella figura in alto. Usa la stessa tecnica con le matite colorate (es. a sinistra).

**2**

Usa le matite colorate con pressioni diverse della mano. Con una pressione leggera otterrai disegni con colori quasi velati (es. a sinistra).

Con una pressione più forte il colore diventerà più acceso (es. a destra).

1

Prova a realizzare una campionatura di segni eseguiti con pennarelli a punta diversa, come nella figura a destra. Secondo te, che tipo di punta è più adatta a scrivere?

Quale a disegnare?
E quale a colorare?

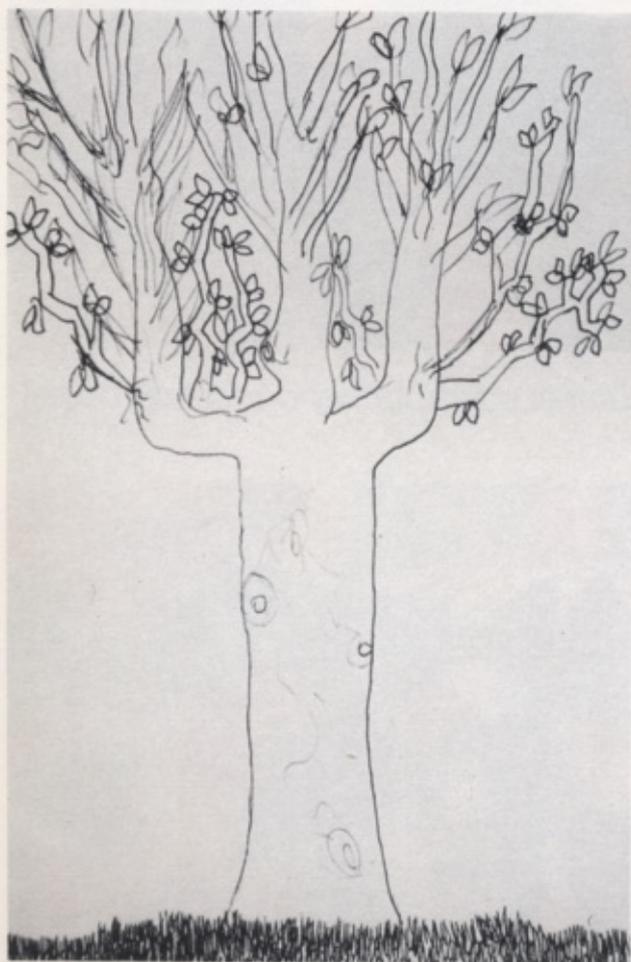
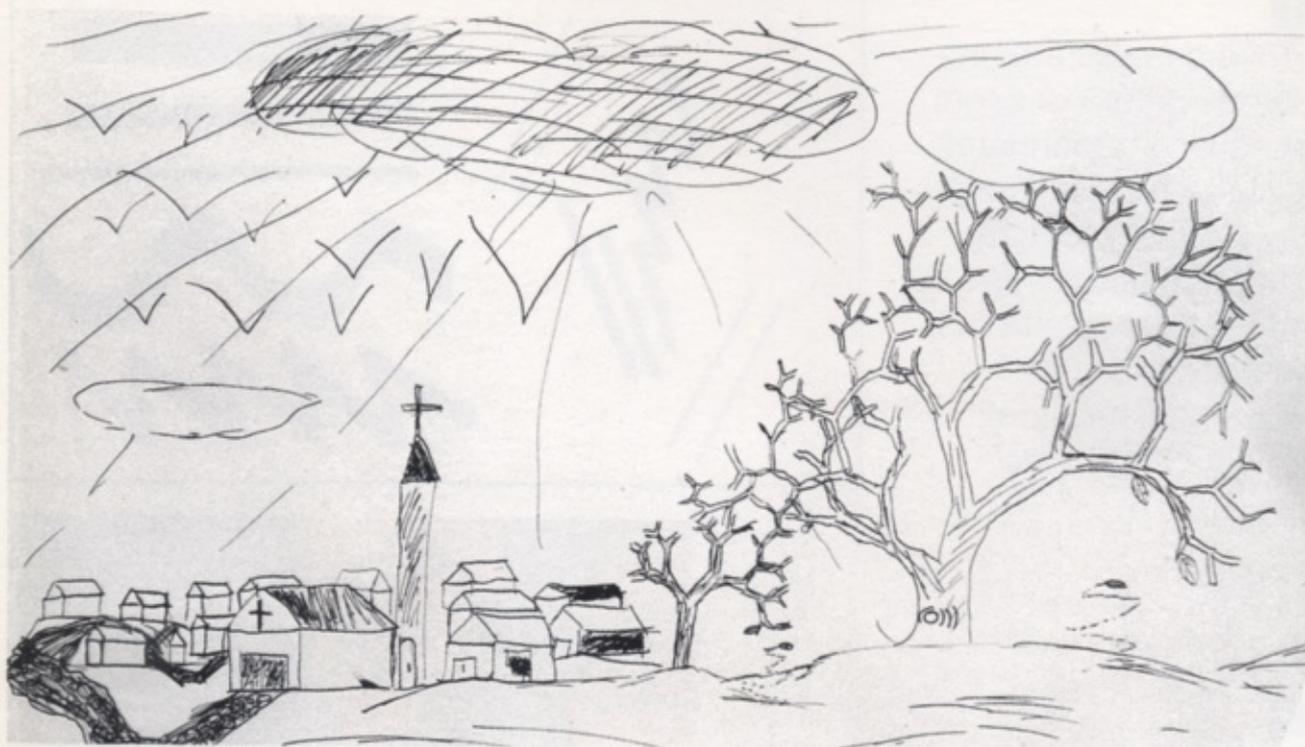
**2**

Prova ad eseguire con i pennarelli composizioni astratte di piccole dimensioni, come nella figura a destra.

**3**

Prova ad eseguire dei disegni con i pennarelli sovrapponendo i colori come nella figura sotto. Che cosa osservi?



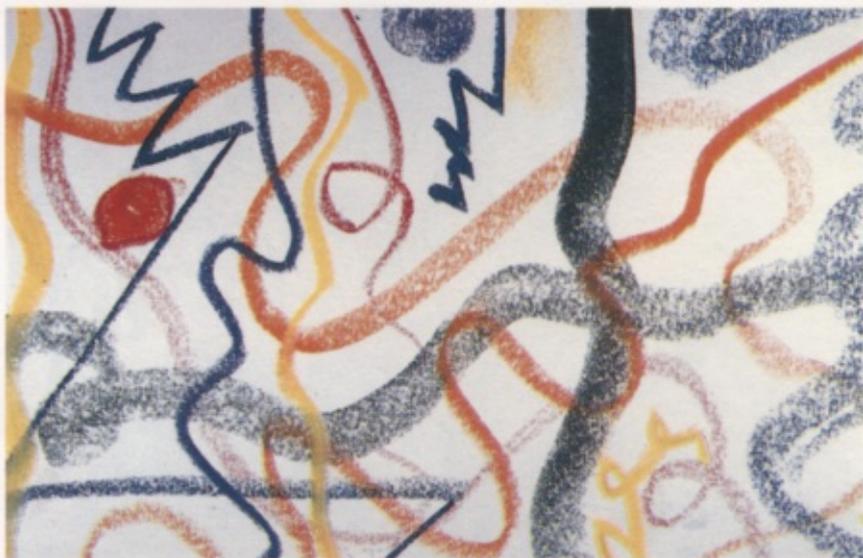


1

Conosci gli strani strumenti della fotografia qui sopra? Si chiamano "**pennini**" e servono per tracciare dei segni con l'inchiostro. Cercali in qualche vecchia cartoleria, magari con punte diverse, e prova a realizzare con essi dei disegni. Non preoccuparti se sbagli: sfrutta gli errori per creare nel tuo disegno degli elementi nuovi.

1

Come nell'esempio a destra, prova ad usare gessi colorati di punta, di piatto, di spigolo, ed osserva i risultati.

**2**

Prova ad eseguire con i gessi colorati dei disegni esercitando pressioni diverse della mano, ed osserva i risultati (esempio a destra).

**3**

Usando i gessi colorati, prova a sovrapporre tinte diverse. Cosa succede?



**1**

Cosa succede se usi i gessi colorati su carta bagnata?
Prova!

**2**

Sapresti applicare la tecnica dello "sfumato" ai gessi colorati?
Prova!

**3**

Prova ad eseguire dei disegni usando i gessi colorati su superfici diverse dalla lavagna (cartoncino nero, colorato o bianco) e osserva i risultati (esempio a sinistra).

(Pag. 58)

Certamente hai imparato fin da piccolo, come i tuoi compagni, a costruire senza saperlo, con la tecnica degli origami, semplici oggetti: la barchetta, il cappellino, l'aereo ecc.. Mettete le vostre conoscenze in comune e cercate di inventare delle varianti.

Con questi oggetti sapete realizzare dei collages in rilievo?

(Pag. 59)

Il collage può essere realizzato con i materiali più diversi (sassi, bottoni, ecc.). Inventate altri modi cercando di utilizzare i "materiali poveri" che trovi intorno a te.



(Pag. 62)

Usando supporti diversi (carta velina, carta da pacchi, carta da fotocopie ecc.) e textures di oggetti diversi trovati in casa e nell'ambiente, divertiti a esercitarti sugli effetti che producono. Cambia anche il tipo di colore: invece di usare i pastelli a cera prova con gessi, polveri, con i colori ad olio ecc.. Prova anche con colori presi dalla natura (foglie, fiori, colori, ecc.).

(Pag. 67)

Cerca di fabbricarti tutti i colori con elementi che trovi in natura (bacche, semi, fiori, terre) anche pestandoli, macinandoli e mescolandoli con colla, farina o altro. Quando scopri un colore che ti piace, scrivine la "ricetta" e mettila a disposizione della classe per i vostri dipinti.

(Pagg. 63, 64, 65, 66)

Con oggetti traccianti diversi, trovati nell'ambiente (stuzzicadenti, forchette, "cotton-fioc", batuffoli di cotone, ecc.), operando su differenti supporti, e usando il punto e la linea cerca di ottenere effetti nuovi e imprevedibili con cui puoi divertirti a realizzare le tue opere grafiche.

(Pagg. 72, 73, 74, 75)

Usa i diversi tipi di colore proposti su diversi supporti e con diverse tecniche (es. bagnando il foglio di acqua, passandoci sopra la colla, spruzzandovi sopra dell'alcool, ecc.) e studiane gli effetti.

(Pag. 76)

Usa gli inchiostri anche per realizzare opere con tecniche diverse: a stampo, a tampone, strizzando il colore con le dita, soffiandolo con una cannuccia, a macchie, ecc.

(Pag. 77)

Cerca di usare i gessi in modo creativo! Puoi sbriciolarli sul foglio e poi strofinarli? Puoi mescolarli con altri collanti a colori? Cosa succede se realizzi un'opera grafica in questo modo un po' strano?

1

Procurati del cartoncino sensibile, che potrai trovare in un negozio ben fornito di articoli fotografici.

Chiederai al negoziante del "**cartoncino sensibile lucido del formato cartolina per bianco e nero**".

Ne esistono anche di opachi, ma con quello lucido è più facile lavorare.

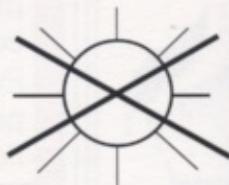
Il negoziante, forse, ti chiederà di che **gradazione** lo vuoi. Tu gli risponderai "**di gradazione normale**". Vedremo in futuro cosa vuol dire.

Per il momento segui le istruzioni che trovi qui sotto.

ATTENZIONE!!!



NO!



NO!

1 - Ricordati che la confezione originale va sempre accuratamente aperta e richiusa solo al buio totale!



2 - Estrai dalla confezione, al buio completo, solo alcuni fogli per volta.



3 - Metti i fogli in una busta a parte e tienili al riparo dalla luce.



4 - Per provare risparmiando materiale, ritaglia in formati più piccoli i fogli della busta che hai messo da parte. L'operazione va svolta anche in penombra ma il più velocemente possibile.

Sul cartoncino sensibile è stesa una sostanza particolare, costituita di sali d'argento, che, se è esposta alla luce, ha la proprietà di ossidarsi, cioè di combinarsi con l'ossigeno che è nell'aria, scurendosi. Conosci altre cose che possono cambiare di colore?

1

Lavora in una stanza illuminata dalla luce del sole e segui le istruzioni.



1 - Estrai dalla busta tre o quattro ritagli di cartoncino fotografico.



2 - Disponili in diversi punti della stanza: almeno uno deve essere vicino alla finestra...



3 - ... e gli altri via via piu lontani.



4 - Dopo qualche minuto metti i cartoncini tutti in fila sul tavolo e osservali.

E' successo qualcosa alla superficie dei cartoncini? Si sono scuriti allo stesso modo? Dov'erano quelli che si sono scuriti di più? Dov'erano quelli che si sono scuriti di meno? Sai spiegare il perché di queste differenze?

2

Segui le istruzioni per un altro esperimento con il cartoncino sensibile.



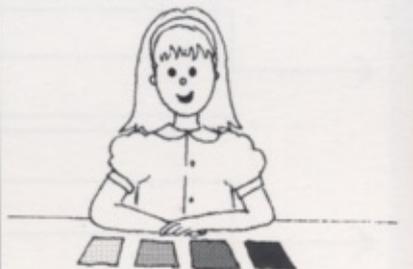
1 - Metti i cartoncini sul davanzale della finestra...



2 - ... o sotto una lampada molto forte.



3 - Ogni minuto che passa, toglì un cartoncino e mettilo al riparo dalla luce.

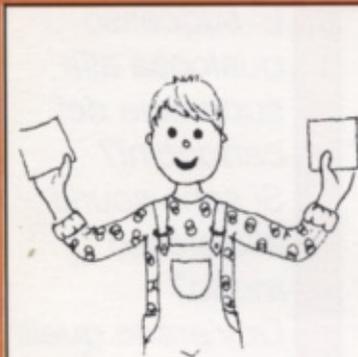


4 - Dopo 3 o 4 minuti, toglili tutti, mettili sul tavolo e osservali bene.

I cartoncini si sono scuriti tutti allo stesso modo? Quali si sono scuriti di più? Quali di meno? Perché ci sono delle differenze?

1

Segui ancora le istruzioni per un nuovo esperimento.



1 - Prendi due ritagli di cartoncino sensibile di due marche diverse o di due tipi diversi della stessa marca.

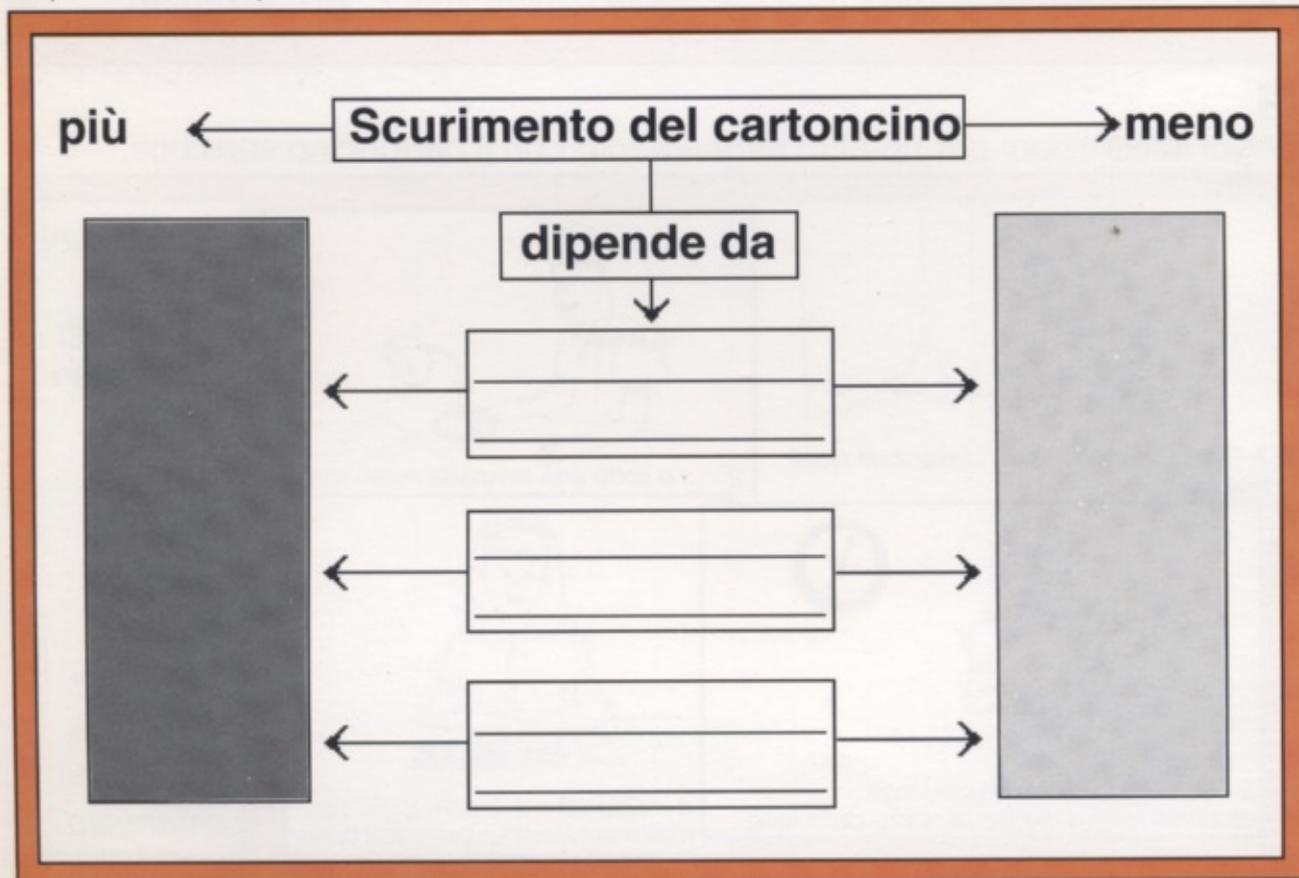


2 - Mettili sul davanzale della finestra o sotto una lampada forte ed esponili tutti e due alla luce per lo stesso tempo.

Finita l'esposizione osserva i cartoncini. Si sono scuriti in modo uguale? Se c'è una differenza, a cosa è dovuta, secondo te, dato che la quantità di luce e il tempo di esposizione erano gli stessi?

2

Osserva lo schema qui sotto: si riferisce ai tre elementi che fanno scurire più o meno il cartoncino. Pensa ai tre esperimenti che hai appena effettuato: sei capace di completarlo indicando da solo quali sono i tre elementi misteriosi?

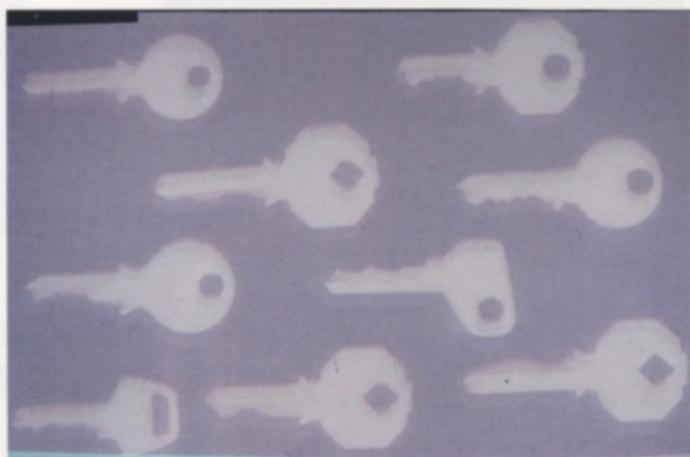


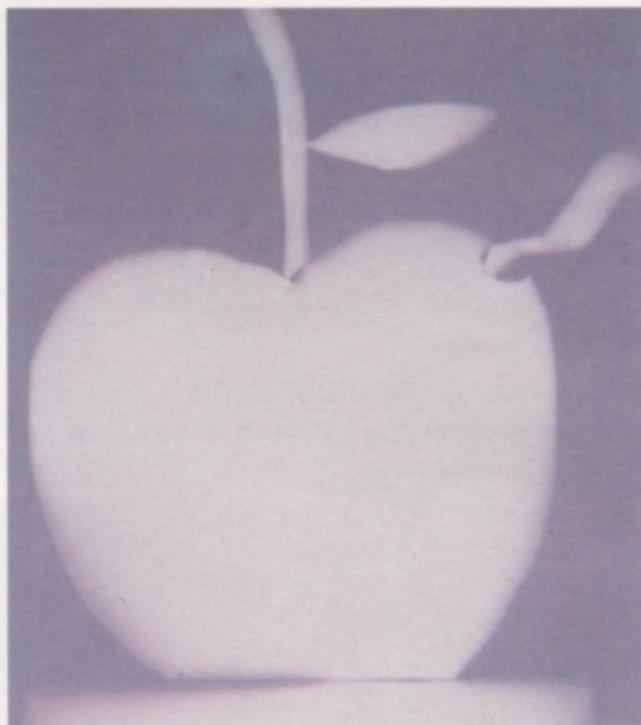
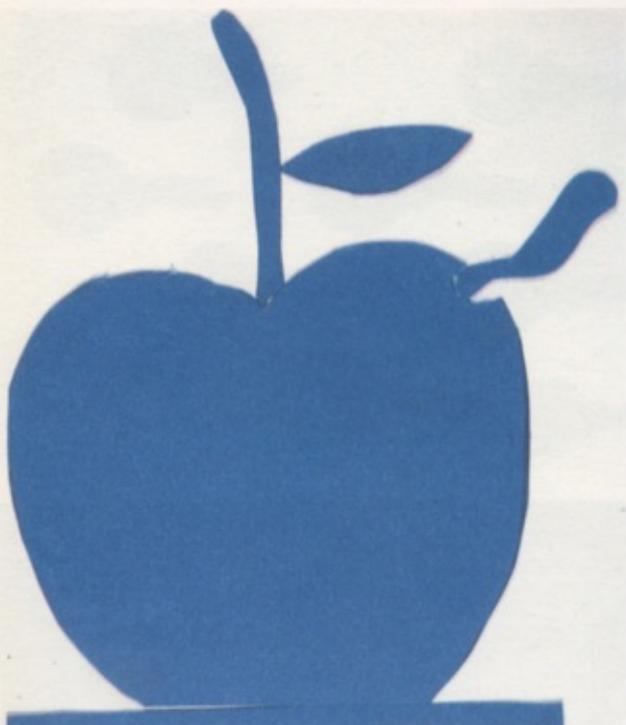
1

Prendi un cartoncino sensibile e mettilo sopra un oggetto opaco qualsiasi, meglio se con poco spessore (una chiave, una forbice, una foglia ecc.).

Esponilo alla luce per qualche minuto.

Prova ad immaginare cosa succederà al cartoncino e verifica togliendo l'oggetto.





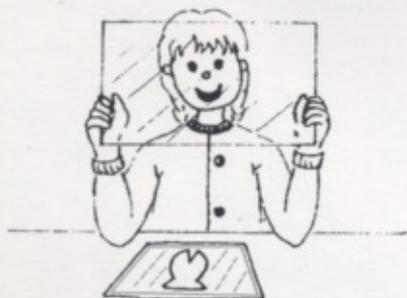
1
Segui le istruzioni e otterrai una immagine come quella in alto a destra.



1 - Ritaglia da un cartoncino normale la sagoma di oggetti, persone, animali.



2 - Incolla per comodità la sagoma su di un foglietto di acetato trasparente.



3 - Metti la tua composizione a contatto con un foglietto di cartoncino sensibile, tenendo la sagoma ben pressata con un vetro spesso e pesante.



4 - Esponi il cartoncino alla luce di una forte lampada per un paio di minuti.



1

Segui le istruzioni per ottenere immagini come quella sopra a destra. Qual è la differenza tra i segni del tuo disegno e quelli che hai ottenuto con l'esposizione alla luce del cartoncino sensibile?



1 - Procurati un foglio di acetato trasparente per lavagna luminosa e taglialo della misura dei cartoncini sensibili che usi di solito.



2 - Metti da parte l'acetato ed esegui lo schizzo di un soggetto su di un foglio di carta qualsiasi che sia delle stesse dimensioni dei cartoncini sensibili.



3 - Procurati un pennarello nero **"vetrografico"**, che ha cioè la capacità di tracciare segni anche su superfici lucide, e riproduci il tuo schizzo a ricalco sul foglietto di acetato trasparente.



4 - Metti la tua composizione a contatto con un foglietto di cartoncino sensibile, tenendo la sagoma ben pressata con il solito vetro spesso e pesante.



5- Come il solito, esponi il cartoncino sensibile alla luce di una forte lampada per un paio di minuti.

Rifletti: i tuoi disegni, o la sagoma di cartoncino che hai realizzato nell'esercizio precedente, hanno la particolarità di essere unici. Cosa puoi dire, a questo proposito, delle riproduzioni che hai ottenuto con l'esposizione alla luce?

**1**

Se lasci per molto tempo alla luce una delle composizioni ottenute con l'esposizione dei cartoncini sensibili, cosa succede all'immagine?
Come mai tende a scomparire, come nella figura a sinistra?

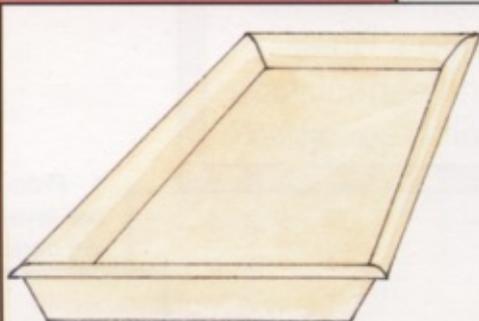
2

Vuoi sapere come si possono "fissare" le immagini, impedendo loro di sparire nel nulla? Segui le istruzioni che troverai qui sotto.

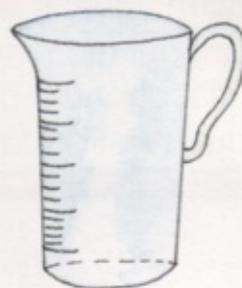
Devi usare il "fissaggio" che si può trovare negli stessi negozi in cui ci si procura il cartoncino sensibile. Esistono diversi tipi di fissaggio: in polvere o liquidi.

I primi si sciolgono in acqua, i secondi, invece, si diluiscono, naturalmente anche loro in acqua. Nella confezione è sempre indicato quanta acqua è necessaria per questa operazione.

Ti serviranno inoltre alcune cosette come quelle che trovi elencate in questa pagina.



1 - Ti serve per prima cosa una bacinella, o qualcosa di piatto, adatto a contenere il fissaggio e i cartoncini della grandezza desiderata.

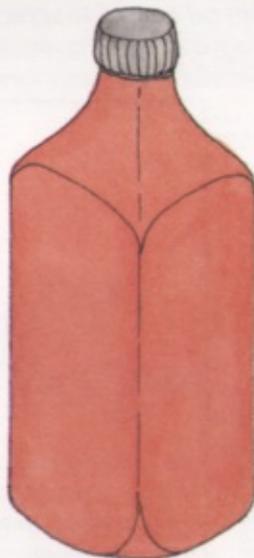


2 - Procurati poi un misurino di plastica per diluire il fissaggio, come quelli che usa in cucina la mamma.

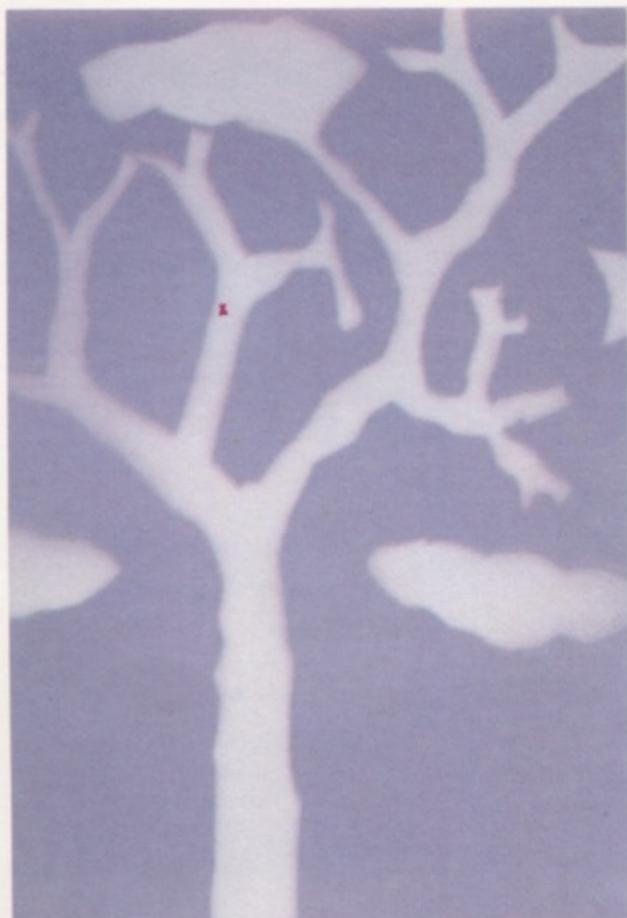


3 - Ti sarà utile anche una pinza per immergere ed agitare i cartoncini dentro al fissaggio. Il liquido di fissaggio non è tossico ma, a persone particolarmente sensibili potrebbe provocare irritazione alla pelle. E' meglio quindi evitare il contatto diretto con le mani e usare la pinza.

4 - Ti serve poi un recipiente o una bottiglia, perfettamente tappabili e, possibilmente, opachi, per riporre il liquido di fissaggio appena usato. Il fissaggio si conserva molto più a lungo se tenuto al buio (ad es. dentro un armadietto).



5 - Procurati infine una normale lampadina elettrica a luce bianca, di almeno 100 watt, per l'esposizione alla luce.

**1**

Immergi un cartoncino sensibile, sul quale hai già effettuato una tua composizione, nel liquido di fissaggio che avrai già preparato dentro la bacinella di plastica e osserva che cosa succede. Dopo un paio di minuti togliilo, lavalo bene in acqua e mettilo accanto ad un'altra composizione che non è stata immersa nello stesso liquido.

Esponi entrambe alla luce e osserva l'effetto dell'esposizione.

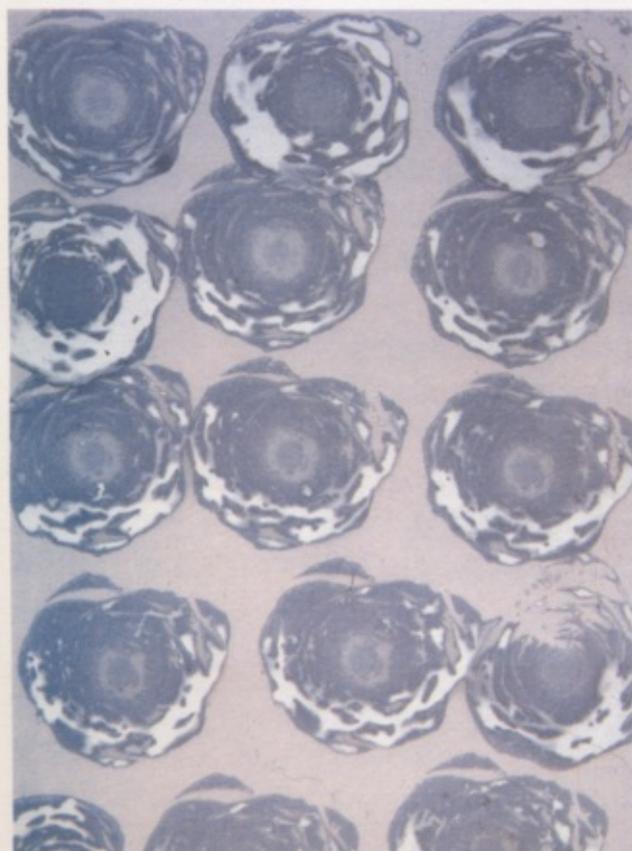
Cosa succede a quella che è stata immersa nel liquido?

Cosa succede a quella che non è stata immersa?

Prova a spiegare cosa è successo e confronta le tue ipotesi con quelle dei compagni. Infine leggi la spiegazione reale capovolta qui sotto.

ATTENZIONE! ALLA FINE LAVA SEMPRE ABBONDANTEMENTE I CARTONCINI CON ACQUA CORRENTE!!! (...prova a scoprire perchè!)

Il fissaggio ha la proprietà di eliminare dal cartoncino i sali d'argento rimasti ancora sensibili alla luce. Ecco perchè l'immagine si fissa e non scompare più! Se poi non li lavi, il fissaggio che resta sulla superficie si ossida e fa sparire l'immagine!

**1**

Prova a tagliare una cipolla in modo da ottenerne una sezione e immergila nel fissaggio, facendo attenzione che non sia nè troppo imbevuta nè troppo poco.

Mettila poi a contatto con il cartoncino sensibile ed esponi il tutto alla luce: ti accorgerai alla fine dell'esposizione che essa avrà lasciato sul cartoncino l'impronta della sua struttura.

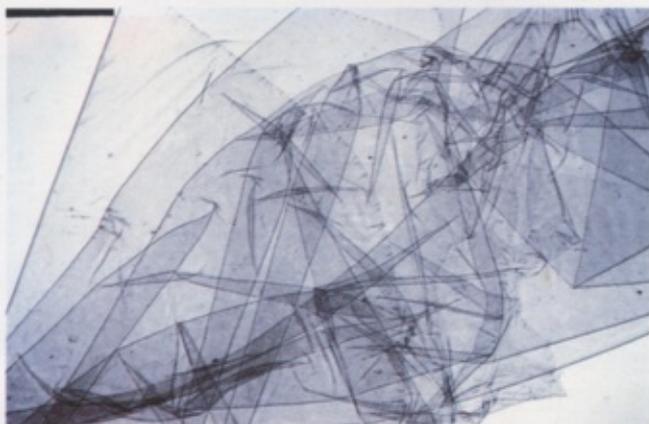
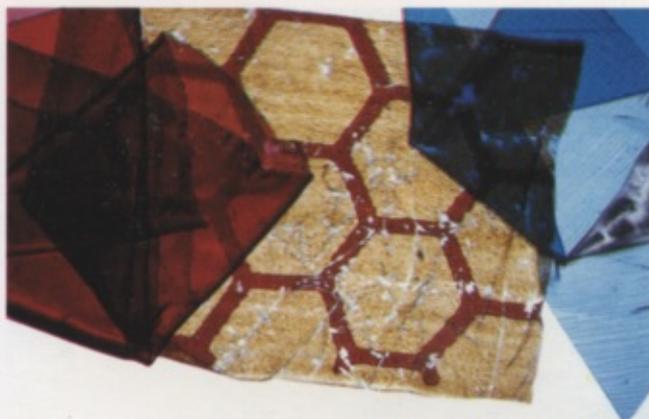
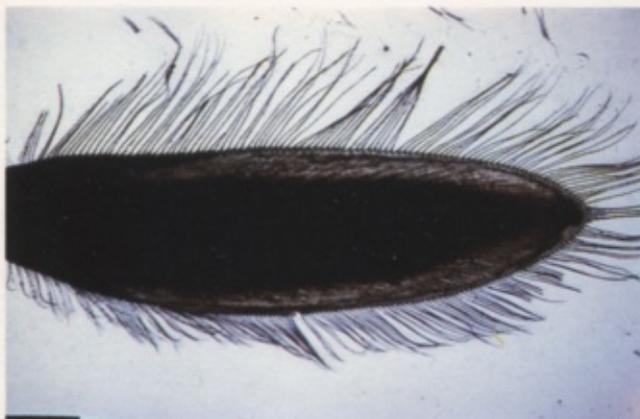
Probabilmente, prima di ottenere un risultato accettabile, dovrai fare più tentativi: non scoraggiarti e prova anche con foglie e sezioni di altri vegetali, come negli esempi di questa pagina.



1

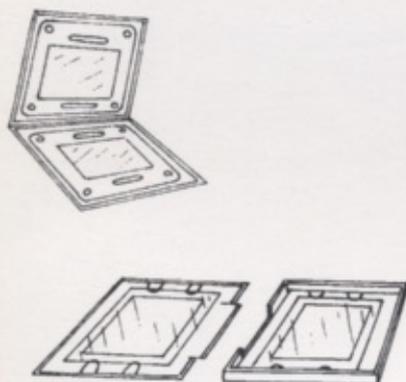
Per il seguente esperimento lavora in un ambiente in cui la luce non sia troppo forte, altrimenti lo scurimento del cartoncino potrebbe essere troppo veloce. Dopo aver fatto uno schizzo su di un foglio a parte, da usare come modello, cerca di riprodurlo sul cartoncino sensibile usando il liquido di fissaggio come se fosse inchiostro o colore, usando un pennino o un pennello dalla punta sottile. Osserva bene che cosa succede e cerca di spiegare il perchè.



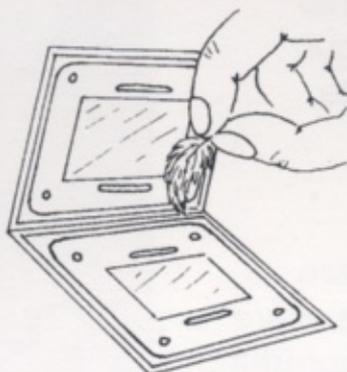


1

Osserva le immagini. Sai come sono state ottenute? Segui le istruzioni.



1 - Procurati dei **telaietti da diapositive** muniti di vetrini, che potrai trovare nel solito negozio ben fornito di articoli fotografici. Questi telaietti possono essere di diversi tipi ma i più comuni si chiudono a libro come quelli della figura. Di solito essi servono per contenere le diapositive e per preservarle dalla polvere, grazie ai vetrini.



2 - Tra un vetrino e l'altro del telaietto tu prova invece ad inserire tutto quello che riesci a farci stare. Devi fare solo attenzione che lo spessore di ciò che inserisci sia tale da poter permettere di chiudere il telaietto senza danni per i vetrini.

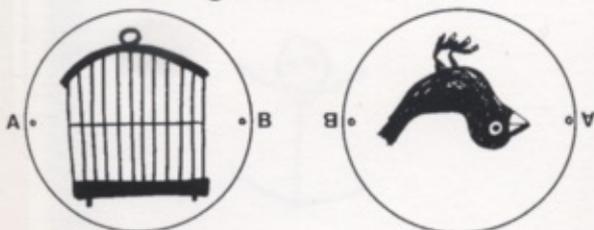


3 - Infine inserisci il telaietto nello stesso proiettore con il quale, di solito, si proiettano le diapositive. Cosa vedrai sullo schermo, invece delle solite fotografie delle vacanze?

1

Seguendo le istruzioni potrai realizzare un "medaglione magico" come nelle immagini a sinistra. Ritaglia un cerchio di cartoncino ed esegui sui due lati due disegni che in qualche modo si devono completare, come nell'esempio delle figure.

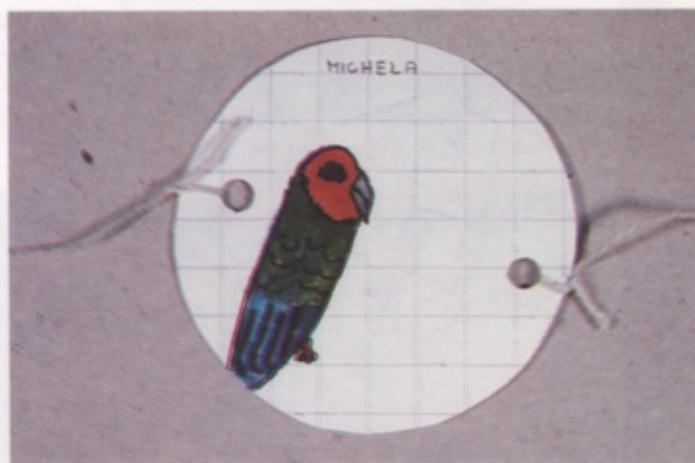
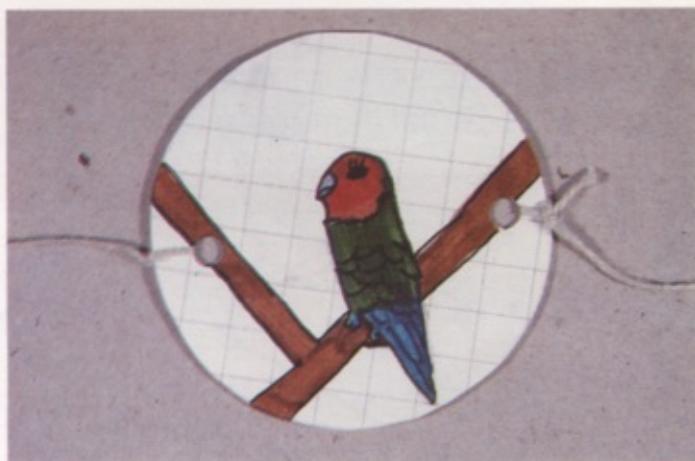
Attenzione, però: i due disegni devono essere capovolti l'uno rispetto all'altro, come nello schema seguente.



Sui bordi del cerchio fissa due spaghi o due elastici che devono essere arrotolati su loro stessi. Lasciandoli andare, vedrai il medaglione girare su se stesso e... sorpresa!

Prova a spiegarti da solo il motivo della "magia" a cui hai assistito e confronta le tue ipotesi con quelle dei compagni.

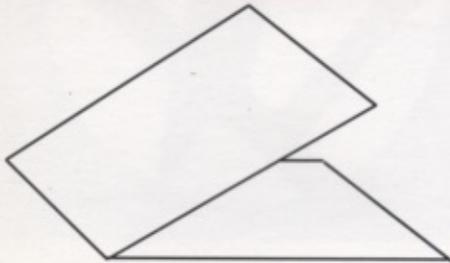
Infine verifica le tue ipotesi leggendo la spiegazione capovolta in fondo alla pagina.



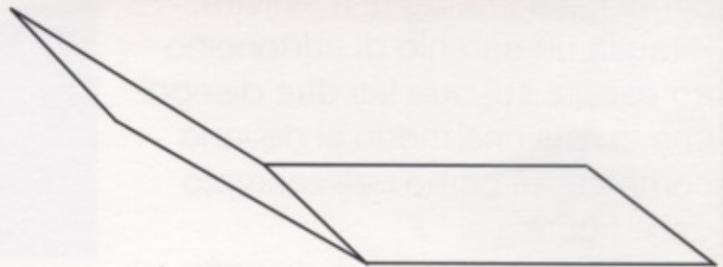
La prima immagine resta impressa sulla **retina**, che si trova nel fondo dell'occhio, ancora per qualche istante come una fotografia, anche se nella realtà è già sparita. Così, quando compare la seconda immagine, è come se l'occhio le vedesse tutte e due assieme.
Questo fenomeno si chiama **persistenza dell'immagine sulla retina**.

1

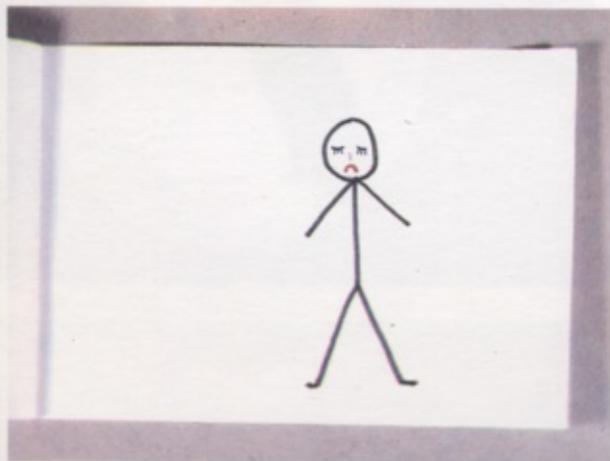
Anche il gioco che imparerari a costruire ora si basa sul fenomeno della persistenza dell'immagine sulla rètina. Segui le istruzioni.



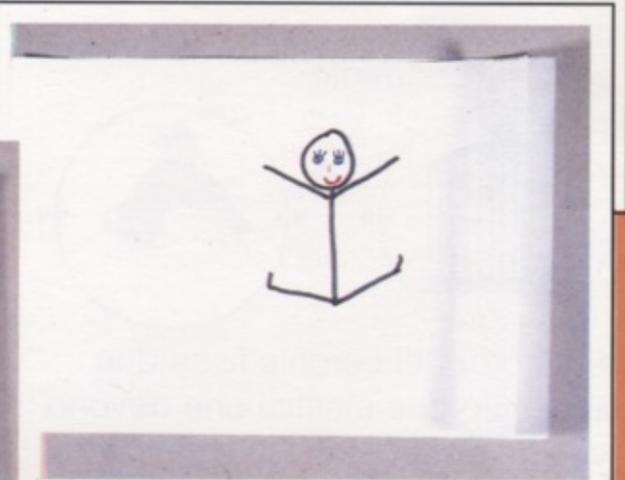
1 - Prendi una striscia di carta delle dimensioni di circa 30 cm per 15 non troppo pesante, e piegala a metà.



2 - Aprila come un libro e...



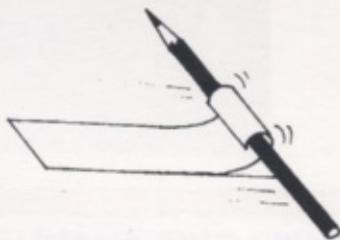
3 - ... sulla metà di destra, non troppo vicino al bordo, esegui un semplice disegno come, ad esempio, l'"omino-spillo".



4 - Chiudi poi la metà di sinistra e, a ricalco, disegna ancora l'omino-spillo, con qualche piccola modifica: nel primo disegno lo rappresenterai con le braccia in giù, nel secondo con le braccia in alto.



5 - Arrotola poi la metà superiore attorno ad una matita.



6 - Fa' scorrere la matita velocemente sul foglietto, in modo da scoprire e ricoprire alternativamente la metà che sta sotto e... sorpresa!

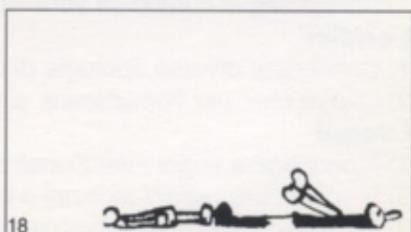
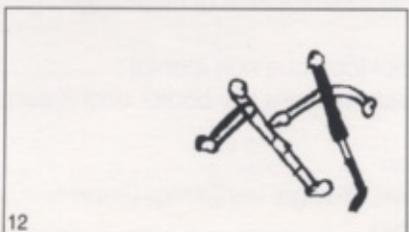
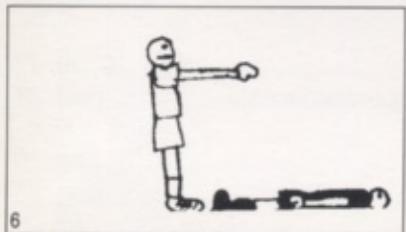
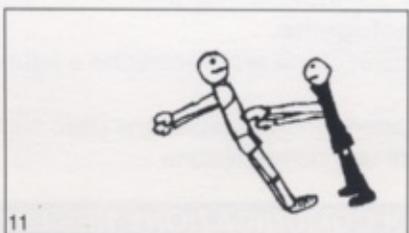
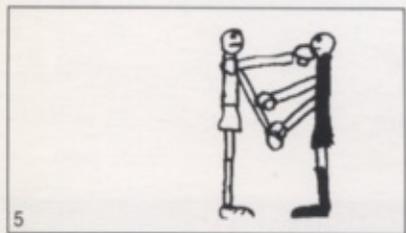
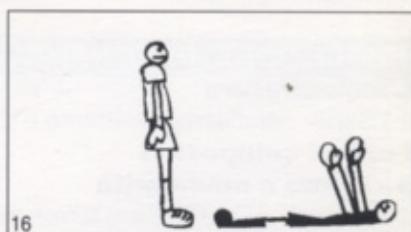
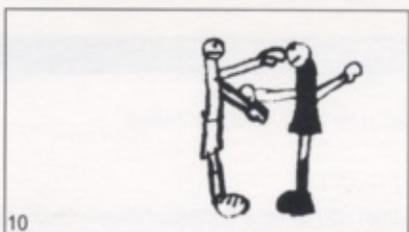
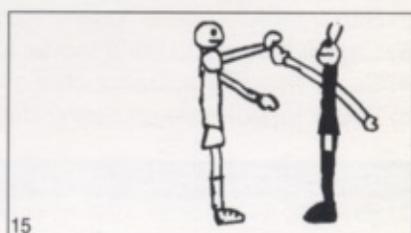
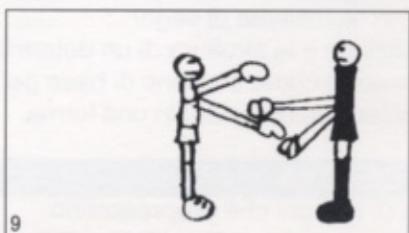
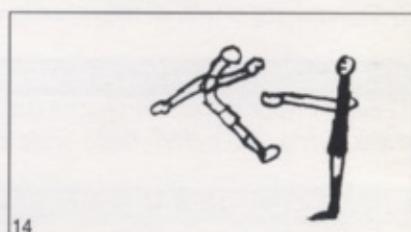
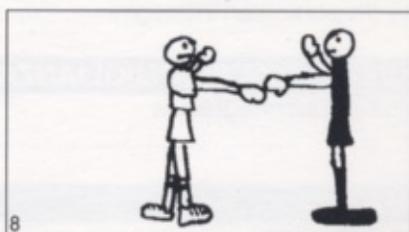
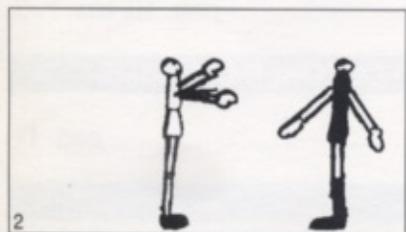
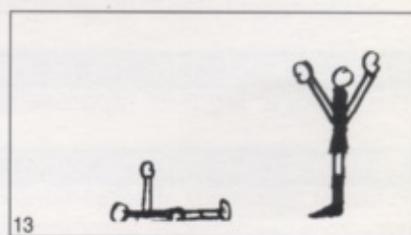
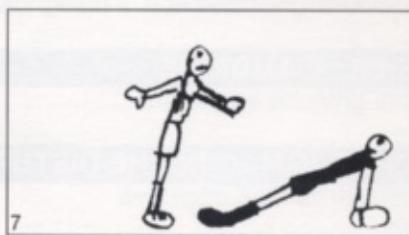
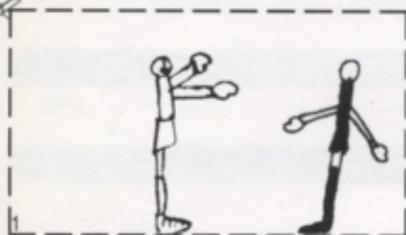
Anche la spiegazione di questa "magia" sta nel fenomeno della **persistenza di una immagine sulla rètina**.

Lo sai che in questo modo hai realizzato da solo una specie di semplicissimo cartone animato?

Ora che hai imparato prova a realizzare altre strisce di carta animate.

1

Fotocopia questa pagina, ritaglia i disegni e, servendoti della cucitrice componi con loro un piccolo libretto. Fa' scorrere velocemente le pagine. Cosa succede? Vuoi provare anche tu? Lavora con carta non troppo pesante, in modo da procedere ricalcando sempre alcuni elementi del disegno precedente, come hai fatto con la striscia animata.



PERCEZIONE: RAPPORTO FIGURA-SFONDO

- 1) Saper distinguere le figure, i colori, le forme in primo, secondo o terzo piano pag. 5
 3) Saper distinguere gli elementi principali da quelli secondari pag. 6

PERCEZIONE: LE FIGURE NASCOSTE

- 1) Saper riconoscere in una immagine complessa un determinato elemento (oggetto/personaggio/animale) pag. 7
 2) Saper individuare in un groviglio di linee/segni/colori ecc. il disegno/oggetto che si nasconde pag. 8

PERCEZIONE: FIGURE REVERSIBILI E AMBIGUE

- 1) Riuscire a "leggere" rappresentazioni grafiche e ambigue pag. 9

PERCEZIONE: ILLUSIONI OTTICHE E IMMAGINI CHE DISTURBANO

- 1) Saper assumere atteggiamenti critici e di verifica oggettiva rispetto a percezioni e fenomeni distorti pag. 10, es. 1
 2) Conoscere effetti di movimento dato da particolari immagini pag. 10, ess. 2, 3

PERCEZIONE: REGOLE DELLA VICINANZA E SOMIGLIANZA DI COLORI E DI FORME

- 1) Saper riconoscere le regole della vicinanza/somiglianza delle forme, dei colori, delle linee ecc. pag. 11

PERCEZIONE: LA BUONA FORMA

- 1) Saper identificare delle forme in una immagine pag. 12
 2) Saper individuare le "buone forme" in un insieme di segni pag. 13
 3) Capire il rapporto tra la forma, la funzione e la struttura di un determinato elemento pag. 14
 4) Saper usare lo scarabocchio o lo strappo come elementi di base per un disegno/dipinto pag. 15
 5) Saper trasformare un segno dato (intenzionale o non) in una forma. pag. 16

PERCEZIONE: COSTANZA PERCETTIVA

- 1) Riuscire a realizzare una sequenza di disegni che rappresentino lo stesso soggetto via via più lontano o via via più vicino all'osservatore pag. 17

PERCEZIONE: PREGNANZA E COMPOSIZIONE

L'inquadratura

- 1) Saper delimitare, osservare e riprodurre uno spazio visivo pag. 18

I criteri compositivi

a - Ritmo e modularità

- 1) Riuscire ad individuare forme modulari in natura e nelle opere dell'uomo pag. 19
 2) Saper creare elementi modulari per composizioni ritmiche pag. 20

b - Simmetria e implicazioni topologiche

- 1) Saper individuare l'asse di simmetria in opere architettoniche e figurative pag. 21

c) Luce e superfici

- 1) Capire come la luce e l'ombra caratterizzino la percezione delle superfici, il volume degli oggetti e la spazialità di una composizione pag. 22

COMUNICAZIONE: PROCESSI DI COMUNICAZIONE NEL LINGUAGGIO VISIVO

- 1) Capire che si comunica attraverso la trasmissione di messaggi pag. 24

I codici

- 1) Conoscere diverse tipologie di codici iconici e non iconici pagg. 25, 26, 27
 2) Capire che, per comunicare, si possono usare più codici anche contemporaneamente pag. 28

I segni

- 1) Riconoscere segni intenzionali e non pag. 29
 2) Riconoscere i segni motivati o iconici (disegni vari/orme/ timbri ecc.) pag. 30
 3) Riconoscere segni-simbolo o arbitrari pag. 31

ASPETTI DENOTATIVI E CONNOTATIVI NEL LINGUAGGIO VISIVO

1) Capire che ciascun individuo interpreta un'immagine secondo la propria esperienza, sensibilità e cultura pag. 32

2) Comprendere che una immagine si può leggere nei suoi due aspetti: denotativo (che cosa mostra) e connotativo (che cosa vuol significare) pag. 33

L'inquadratura: i campi e i piani

1) Saper riconoscere diversi tipi di inquadratura. pag. 34

2) Saper rappresentare situazioni conosciute/vissute, usando i diversi tipi di inquadrature pag. 35

Il punto di vista

1) Capire che il punto di vista secondo cui è costruito il messaggio visivo, determina il significato dello stesso pag. 36

Il contesto e la "polisemia" dell'immagine

1) Capire che una immagine assume un particolare significato a seconda del contesto in cui è inserita pag. 37

Decontestualizzazione e manipolazione dell'immagine

1) Capire che un'immagine può essere manipolata per trasmettere un particolare messaggio in modo immediato pagg. 38, 39

Sequenzialità

1) Saper raccontare un fatto o una storia attraverso immagini in sequenza logica. pag. 40

Il Fumetto

1) Riuscire a distinguere nel fumetto una parte grafica o iconica, da una parte verbale pag. 41, es. 1

4) Saper decodificare in un fumetto il codice della componente iconica..... pagg. 41, 42, 43, 44, es. 1

5) Comprendere la funzione e le possibilità espressive del montaggio delle vignette in una storia a fumetti pag. 44, es. 2

6) Saper ideare una storia a fumetti pag. 45

7) Saper identificare in una storia una "scaletta" di avvenimenti o sequenze pag. 45

8) Saper organizzare, attraverso il lavoro di gruppo, la stesura di una sceneggiatura..... pag. 46

9) Saper realizzare graficamente una storia a fumetti attraverso il lavoro di gruppo e le indicazioni della sceneggiatura. pagg. 46, 47, 48

COMUNICAZIONE E STEREOTIPI

1) Capire che per ogni raffigurazione della realtà esistono modelli diversi e modi e tecniche diversificate per riprodurli pagg. 49, 50, 51

FUNZIONI DEL LINGUAGGIO VISIVO

Funzione informativa o referenziale

1) Saper individuare il tipo di informazione trasmessa da una immagine pag. 52

Funzione esortativa

1) Saper individuare il messaggio di tipo "esortativo" trasmesso da una immagine pag. 53

2) Saper decodificare un messaggio pubblicitario pag. 54

TECNICHE E MATERIALI: SUPPORTO E ATTIVITA' DI MANIPOLAZIONE E COSTRUZIONE

1) Conoscere il supporto su cui si lavora pag. 56

- La carta pag. 57

- L'origami pag. 58

- Il collage pag. 59

- La creta pagg. 60, 61

TECNICHE E MATERIALI: SUPERFICI E TEXTURES

1) Saper inventare modi nuovi di colorare con la tecnica del frottage pag. 62

TECNICHE E MATERIALI: IL PUNTO E LA LINEA

1) Saper usare il punto e la linea come elementi grafici pittorici di base pagg. 63, 64, 65, 66

TECNICHE E MATERIALI: IL COLORE

- 1) Saper riconoscere i colori dell'iride pag. 67
 2) Saper riconoscere diverse tonalità di un colore pag. 68, 69
 3) Saper riconoscere i colori complementari e la loro funzione di contrasto pag. 70, 71

STRUMENTI E MATERIALI

- 1) Saper ricercare diverse modalità d'uso per quanto riguarda i seguenti strumenti e materiali:
 —Pastelli ad olio e a cera pag. 72, 73
 —Matite pag. 74
 —Pennarelli pag. 75
 —Inchiostri pag. 76
 —Gessi pagg. 77, 78

MEDIA TECNOLOGICI: DISEGNARE CON LA LUCE

- 1) Comprendere l'interazione dei tre fattori: quantità di luce, tempo di esposizione e sensibilità nel processo di ossidazione di un materiale sensibile alla luce..... pagg. 80, 81, 82
 2) Capire che è la luce che determina la formazione di una immagine sul materiale sensibile pagg. 84, 85, 86
 3) Capire la funzione chimica svolta dal liquido di fissaggio e la sua importanza per la conservazione delle immagini fotografiche..... pagg. 86, 87
 5) Capire che il liquido di fissaggio può essere usato anche come mezzo tracciante pagg. 88, 89

MEDIA TECNOLOGICI: LE PROIEZIONI DIRETTE

- 1) Saper usare il proiettore per diapositive per proiettare e ingrandire piccole composizioni materiche inserite tra vetri pag. 90

MEDIA TECNOLOGICI: IMMAGINE IN MOVIMENTO

- 1) Saper effettuare alcune elementari esperienze sull'illusione del movimento attraverso la realizzazione di alcuni strumenti legati alla preistoria del cinema:
 - Taumatropio pag. 91
 - Striscia di carta pag. 92
 - Filoscopio pag. 93

REFERENZE ICONOGRAFICHE

Pag. 5 - P. Bruegel il Vecchio (1525/69): *Paesaggio con la caduta di Icaro*, Bruxelles, Museo Reale delle Belle Arti
 " 8 - Franco Testa: *Disegno*
 " - A. Masson: *I punti cardinali*, Parigi, Collez. priv.
 " 9 - M.C. Escher: *Paradiso inferno*
 " - " " *Moto perpetuo*
 " - Arcimboldo: *Rodolfo II in veste di Vertumno* Stoccolma, Skokloster Slott, Styrelsen
 " 10 - D.M. MacKay: *Figura con raggi* (es. n. 2)
 " - R. Neal: *Square of three* (1914)
 " 11 - J. Seurat: *Domenica alla Grande Jatte* (1884/86), Chicago, The Art Institute
 " 13 - P. Klee: *Partenza dei battelli*
 " - Wassili Kandinsky: *La freccia* (1943), Basilea, Kunstmuseum
 " 22 - Rembrandt: *L'uomo dall'elmo dorato*, Berlino, Fondazione Musei di Stato (Pinacoteca)
 " - V. Van Gogh: *I mangiatori di patate*, Amsterdam, Rijksmuseum V. Gogh
 Pag 22 - G. Honthorst: *Cena*, Firenze, Uffizi
 " 30 - P. Klee: *Via principale e vie traverse* (1928),

Colonia, Wallraf-Richartz Museum
 " - *Disegno della strada da "Avventura nell'Immagine"* di C. Mirtilli Morgana
 " 49 - P. Mondrian: *L'albero rosso* (1909-19010) *Melo in fiore* (1912) *L'albero argentato* (1912), L'Aia, Gemeentemuseum
 " 63 - J. Seurat: *La Senna alla Grande Jatte*, Museo Reale delle Belle Arti, Bruxelles
 " - G. Severini: *La danseuse obsedante* (1911), N. York, Collezione Samuel Kurzmann
 " 64 - *Da "Il laboratorio dei bambini a Brera"* a cura di Bruno Munari, Zanichelli, Bologna 1981
 " 69 - H.E. Cross: *Le isole d'oro*, Parigi, Museo Nazionale d' Arte Moderna
 " 91 - 93 - *Schemi del taumatropio e del filoscopio tratti da Giovanni Belgrano*, Facciamo subito un film, Emme Edizioni

Soluzione degli indovinelli di pag. 37
 Immagine "A": Capocchie di fiammiferi usati
 " " "B": Gemma di gelso
 " " "C": Stoppino di candela
 " " "D": Dettaglio di una spazzola da bucato di saggina



Questo volume, sprovvisto del talloncino a fronte, è da considerarsi copia **saggio-campione gratuito**, fuori commercio. Esente da I.V.A. (D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 633, art. 2, 3° comma, lett. d). Esente da bolli di accompagnamento (D.P.R. 6 ottobre 1976, N. 627, art. 4, n. 6). La sua messa in commercio senza il talloncino triangolare, è passibile di denuncia per evasione fiscale.

D. Antonello - G. Forti
OCCHIO... ALL'IMMAGINE!
Classe Terza
Signum Scuola - Padova
595