

DANIELA ANTONELLO - GIUSEPPE FORTI

4

Occhio... all'immagine!

Quaderni operativi di Educazione all'Immagine
per la Scuola Elementare

Classe Quarta



Signum
SCUOLA

DANIELA ANTONELLO - GIUSEPPE FORTI

Occhio... all'immagine!

Quaderni operativi di Educazione all'Immagine
per la Scuola Elementare

Classe Quarta

Signum
SCUOLA

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.*

In copertina: Paul Klee, Egiziana (particolare), Collezione privata, Svizzera

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 "TUTTIMMAGINE", 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 (1^o ciclo)
- APPROCCIO ALL'OPERA D'ARTE:	giallo (1^o 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.

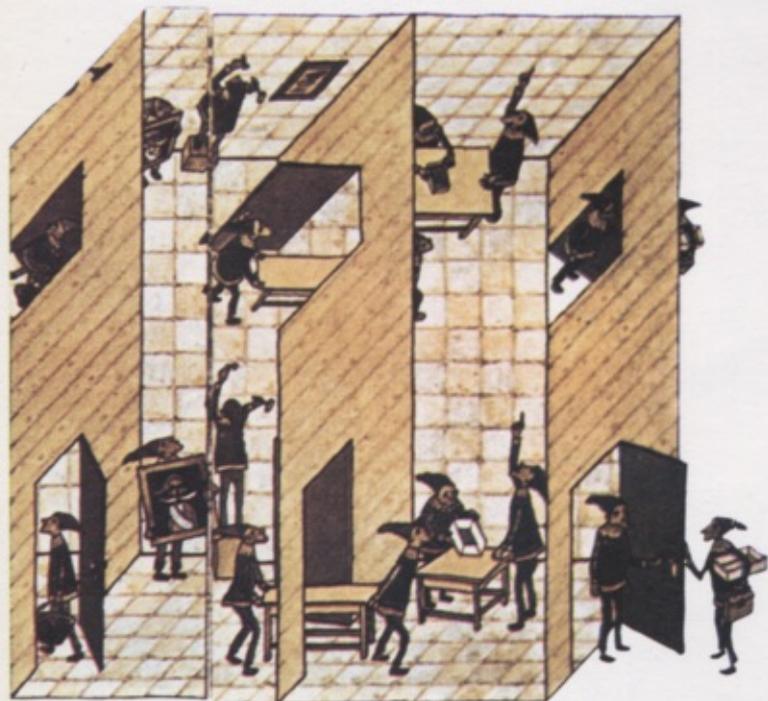
Sarebbe opportuno, qualora nella scuola fosse disponibile un'aula, allestire il laboratorio di Educazione all'Immagine, in modo da avere uno spazio fisso per l'esposizione dei cartelloni, delle ricerche, dei dipinti ecc., e in cui costituire una "banca" dei diversi materiali esaminati (carta, cartone,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



1
 Osserva attentamente il quadro di Ugo Boccioni che vedi sopra intitolato "Stati d'animo: quelli che restano". Cerca di descrivere gli elementi che in esso sono nascosti. Perché la lettura dell'immagine risulta difficile?

2
 Ingrandisci l'immagine a destra con la fotocopiatrice e nascondi nel paesaggio della figura alcuni elementi. Poi fa' colorare ad un tuo compagno ciò che riesce a ritrovare.





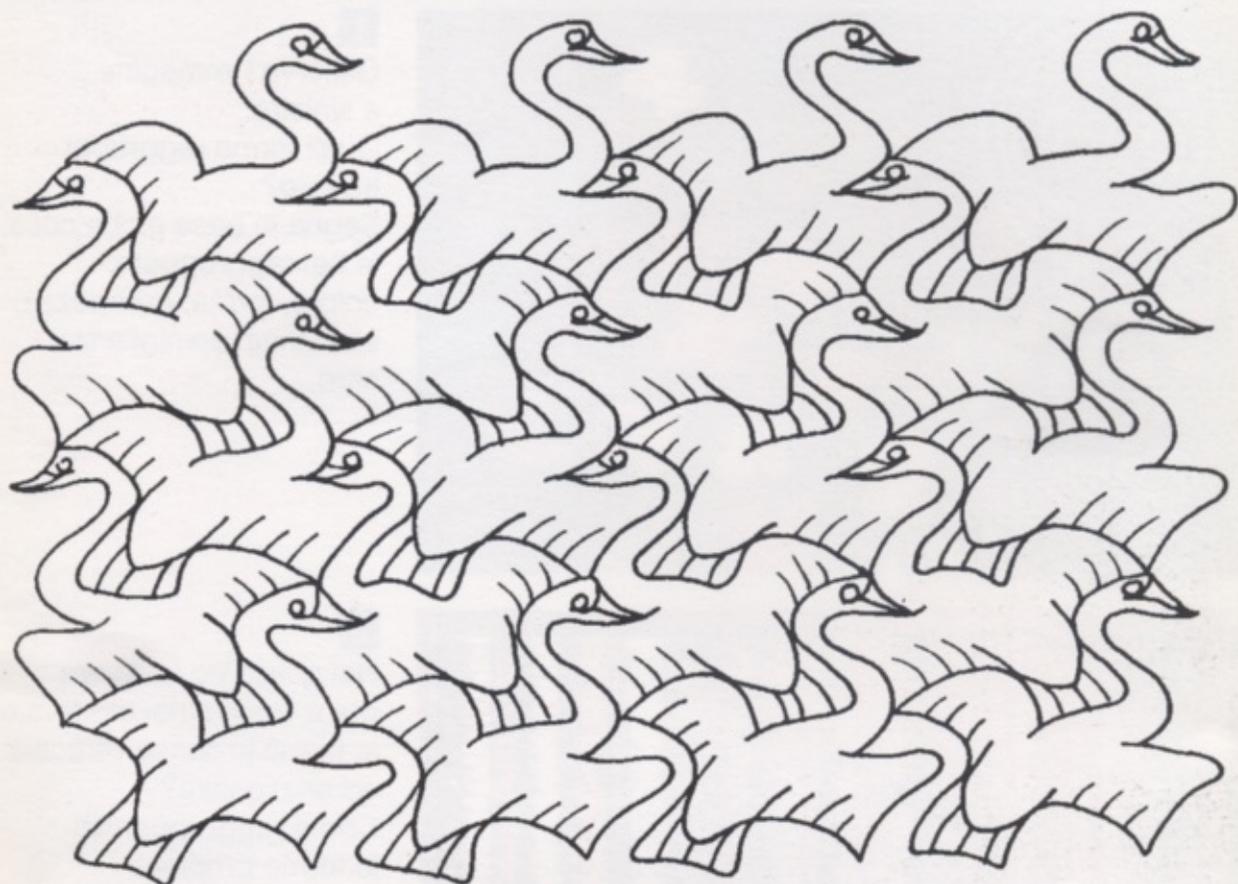
1

E' reale l'immagine a sinistra?
 C'è qualcosa che ti disturba?
 Sapresti indicare con sicurezza
 dove stanno gli omini
 che appendono il quadro?
 Prova ad inventarti un ambiente
 come questo, se ci riesci.



2

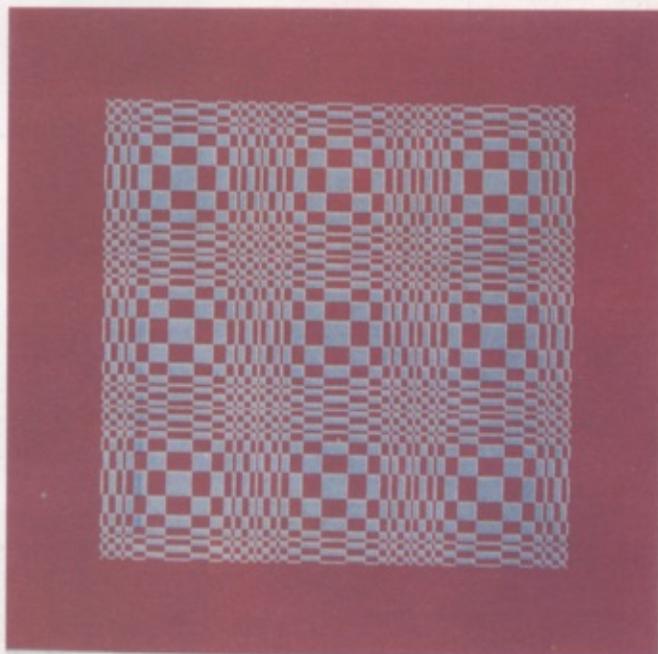
Che cosa hai visto per prima cosa
 nella figura a sinistra?
 Guardando bene
 quante altre figure vedi?
 Ogni figura che funzioni ha
 nella composizione del leone?

**1**

Fotocopia alcune volte la figura che sta sopra ingrandendola. Colora poi i cigni che vanno a destra con il giallo e quelli che vanno a sinistra con il viola (usa colori intensi come quelli a tempera). Ripeti la colorazione della stessa composizione usando altri colori a tua scelta e confronta i risultati. Cosa osservi?

2

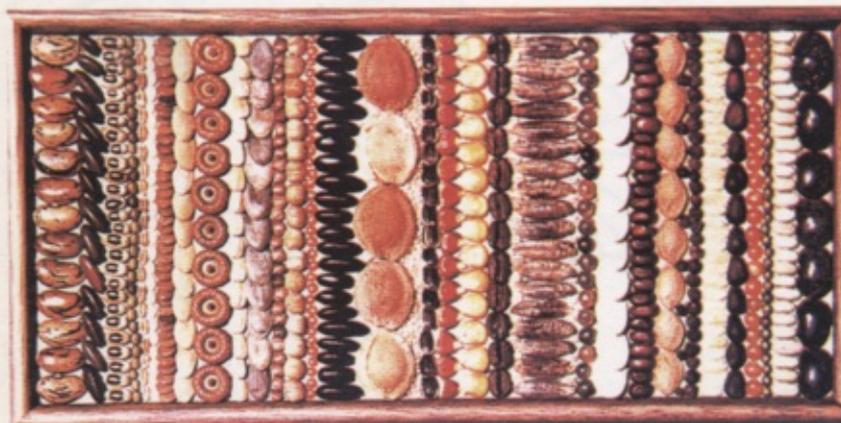
Osserva l'opera rappresentata nella figura a destra: che sensazione ti dà? Che sentimenti ti suscita? Confronta le tue impressioni con quelle dei compagni.





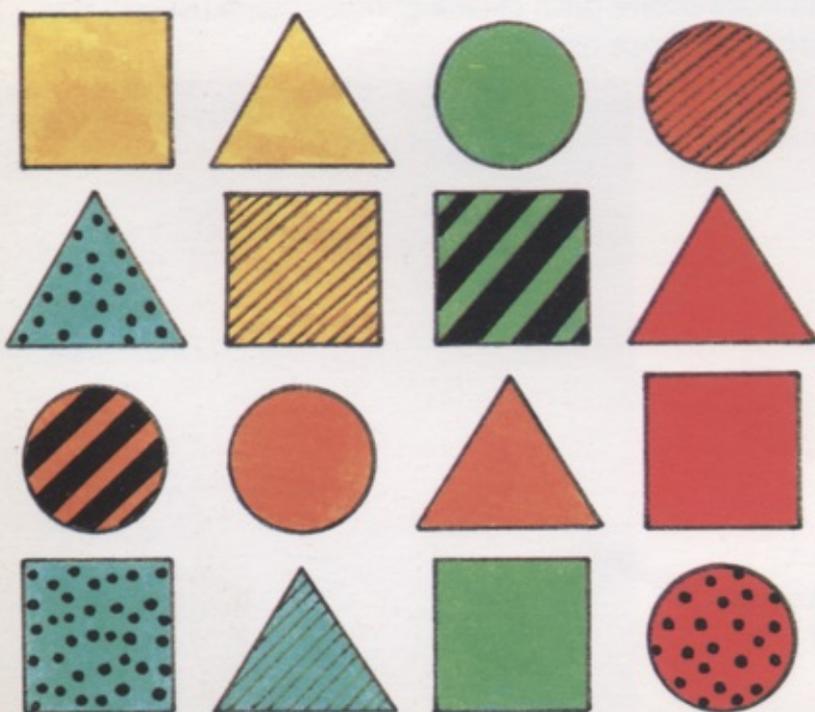
1

Osserva l'immagine a sinistra.
Quali forme raggruppi tra loro?
Segna in base a che cosa le hai raggruppate: colore, forma, grandezza, vicinanza, somiglianza, altro...



2

Nel guardare la figura qui a sinistra hai osservato le forme in senso verticale od orizzontale?
Come raggrupperesti le forme proposte?



3

Osserva l'immagine e ridisegna gli elementi in essa contenuti raggruppandoli secondo una tua scelta.
Confronta e commenta la tua scelta con quella dei tuoi compagni.



1

Prendi una carta trasparente, ponila sulla figura che sta sopra, che rappresenta un quadro di F. Picabia intitolato "*Cultura fisica*". Traccia con un pennarello le linee che segui con gli occhi con maggior facilità. Rifletti: sono linee spezzate o linee curve?

2

Confronta le due opere d'arte delle figure qui sotto. Quali linee vengono usate nell'opera "**A**"? E nell'opera "**B**"? In quale delle due opere il tuo sguardo **scorre** più facilmente?



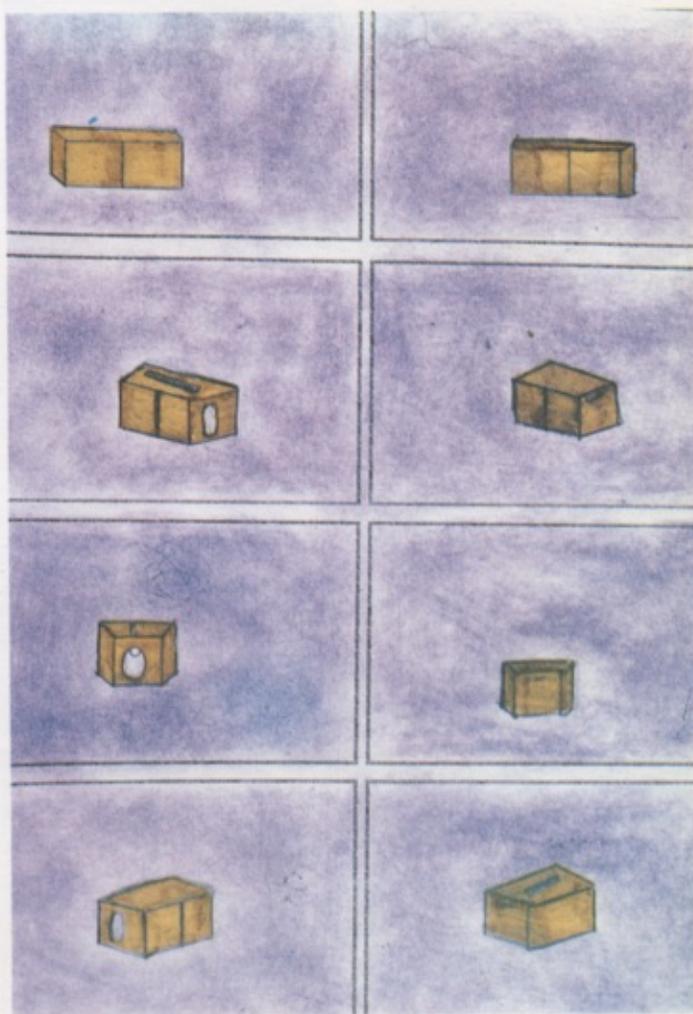
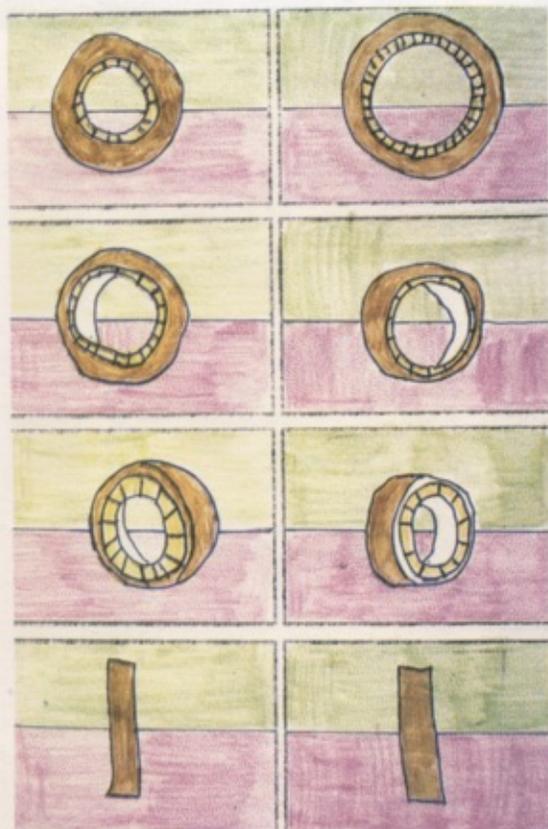
**1**

Esegui disegni o dipinti con linee curve, ondulate, continue, spezzate, verticali, a zig-zag, seguendo le regole fin qui scoperte, come negli esempi di questa pagina.

**1**

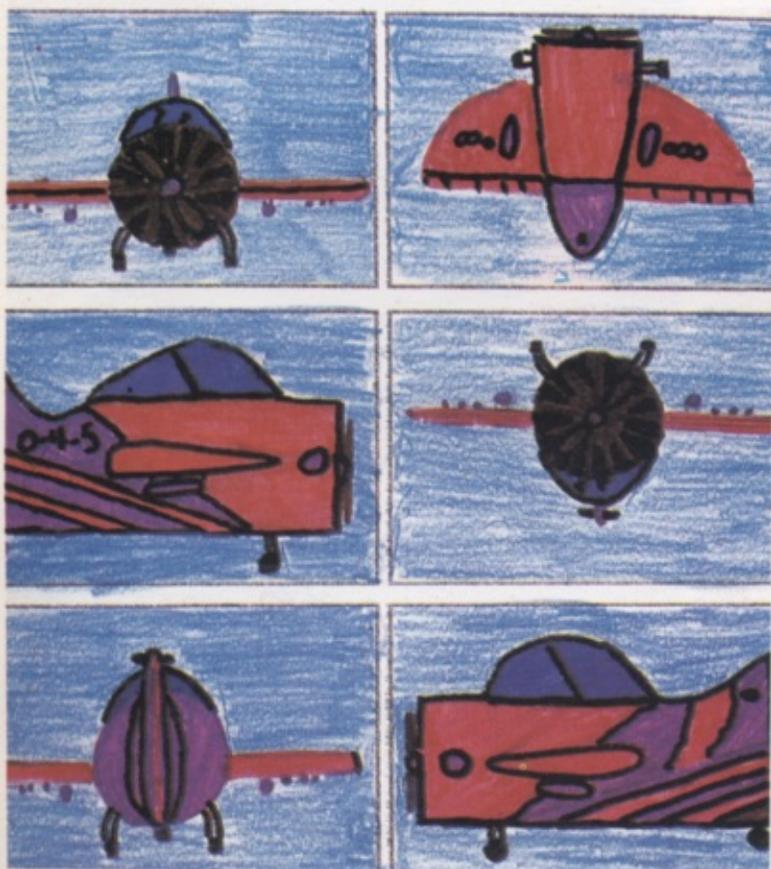
Ruota un oggetto e osserva attentamente come cambia il suo modo di apparirti, anche se l'oggetto è sempre lo stesso. Prova a disegnare i diversi aspetti che esso assume nella rotazione, come negli esempi raffigurati in basso.

Per concentrare la tua attenzione puoi servirti dell'inquadratore (vedi pag. 25), osservando l'oggetto attraverso la sua apertura, come se fosse il mirino di una macchina fotografica

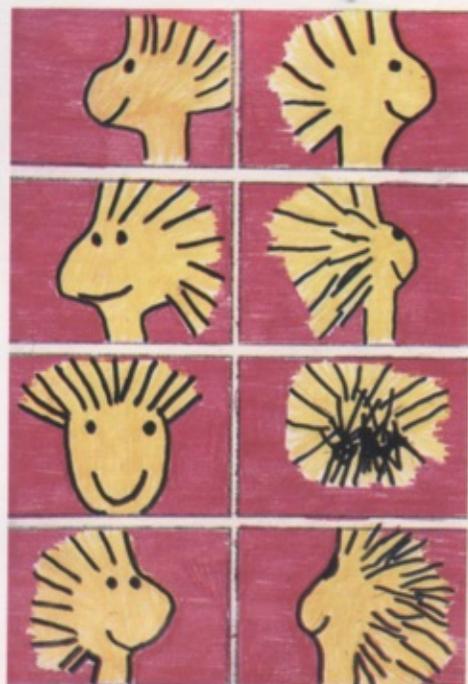


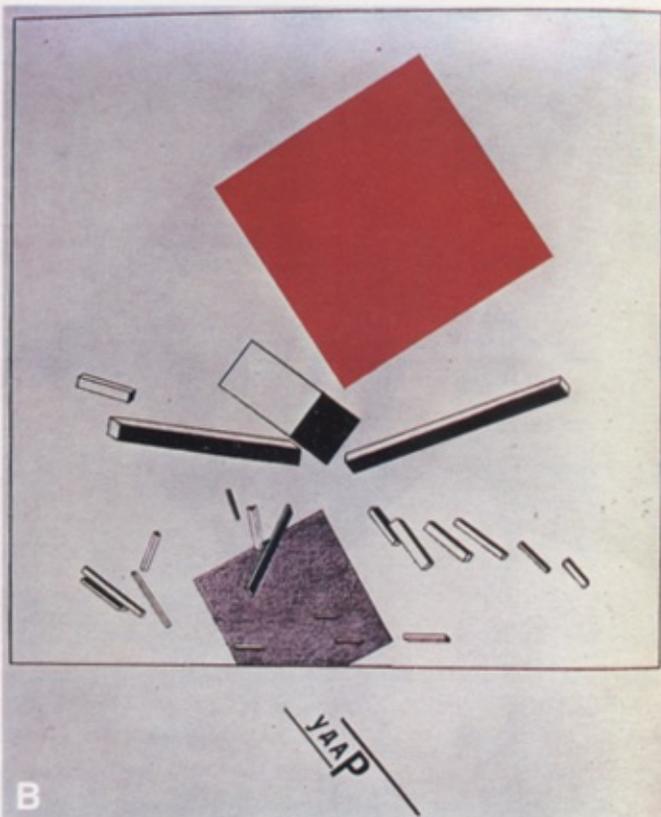
**1**

Disegna uno stesso soggetto come se lo vedessi via via più lontano o via via più vicino, come nell'esempio a sinistra.

**2**

Disegna lo stesso soggetto, anche di fantasia, come se tu lo vedessi da diversi punti di vista: di fronte, di fianco, dietro, dall'alto, dal basso, obliquamente, come negli esempi che vedi qui sotto.





1

Osserva le immagini di questa pagina: da che cosa viene "catturato" il tuo sguardo?

"A": _____

"B": _____

"C": _____

Dove si trova l'elemento piú importante nella composizione?

"A": in alto in basso a destra a sinistra _____

"B": in alto in basso a destra a sinistra _____

"C": in alto in basso a destra a sinistra _____

Sapresti spiegare perchè questo elemento attira la tua attenzione?

Segna uno dei motivi indicati:

- Per la dimensione

"A" "B" "C"

- Per il colore

"A" "B" "C"

- Per la posizione

"A" "B" "C"

- Per il numero

degli elementi presenti

"A" "B" "C"

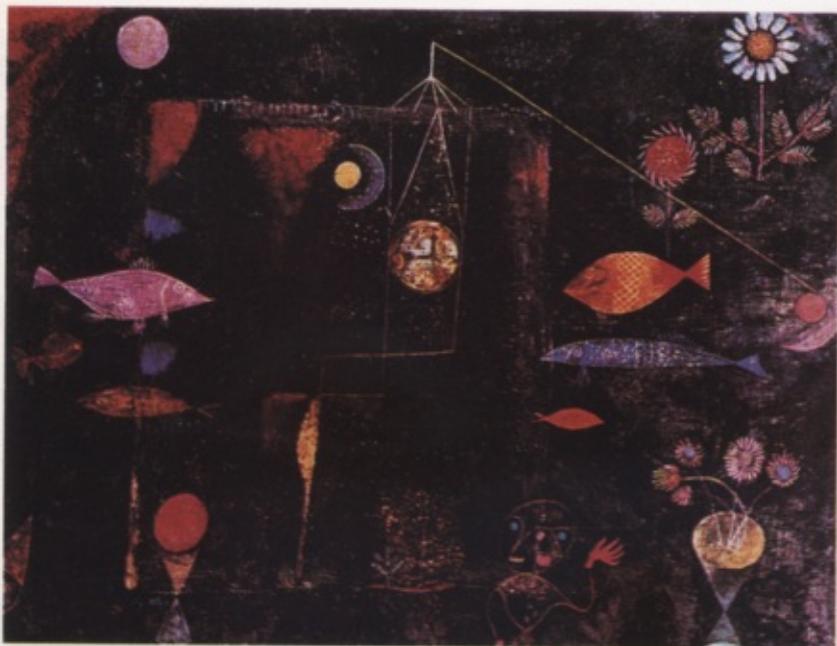
- altro: _____

"A" "B" "C"

- altro: _____

"A" "B" "C"





1

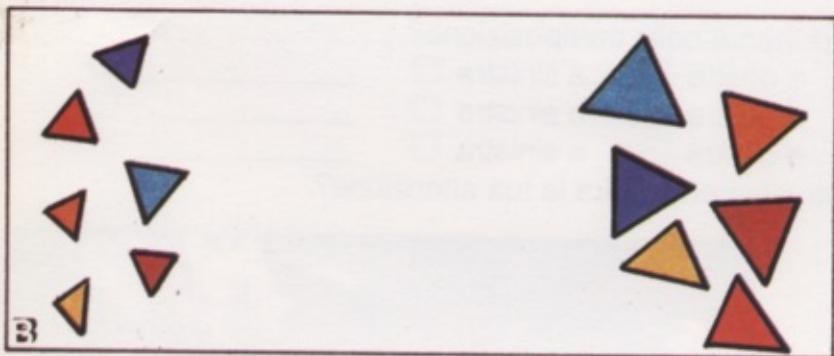
Sapresti dire se nell' immagine a sinistra, c'è una parte con più "**peso**", ossia dove l'occhio viene attratto con più insistenza? Motiva la tua risposta.



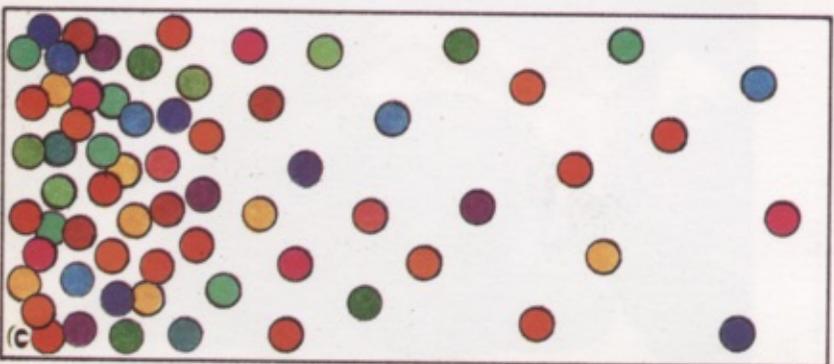
2

Per ognuna delle immagini a sinistra indica dove sta il **peso** della composizione.

"A": _____



"B": _____



"C": _____

1

Per ognuna delle immagini, rispondi se la composizione ti sembra equilibrata o no e individua il motivo mettendo al posto giusto le risposte riportate.

"A": sì no perchè...

"B": sì no perchè...

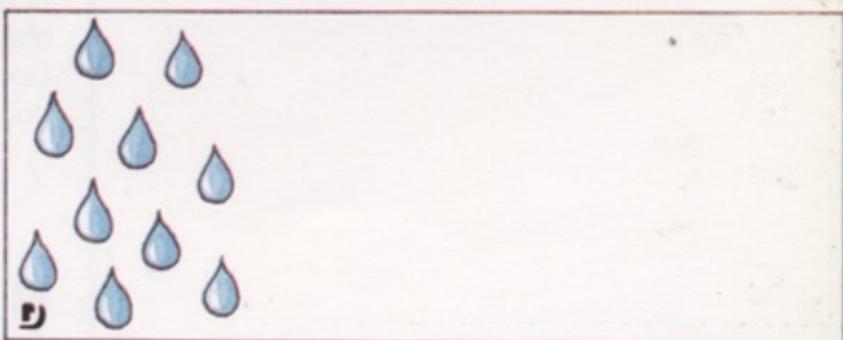
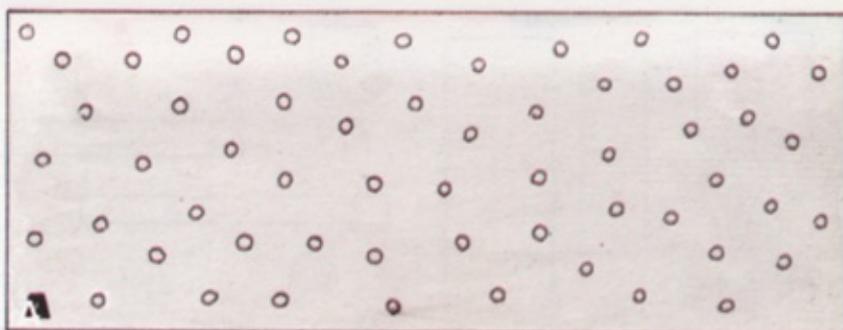
"C": sì no perchè...

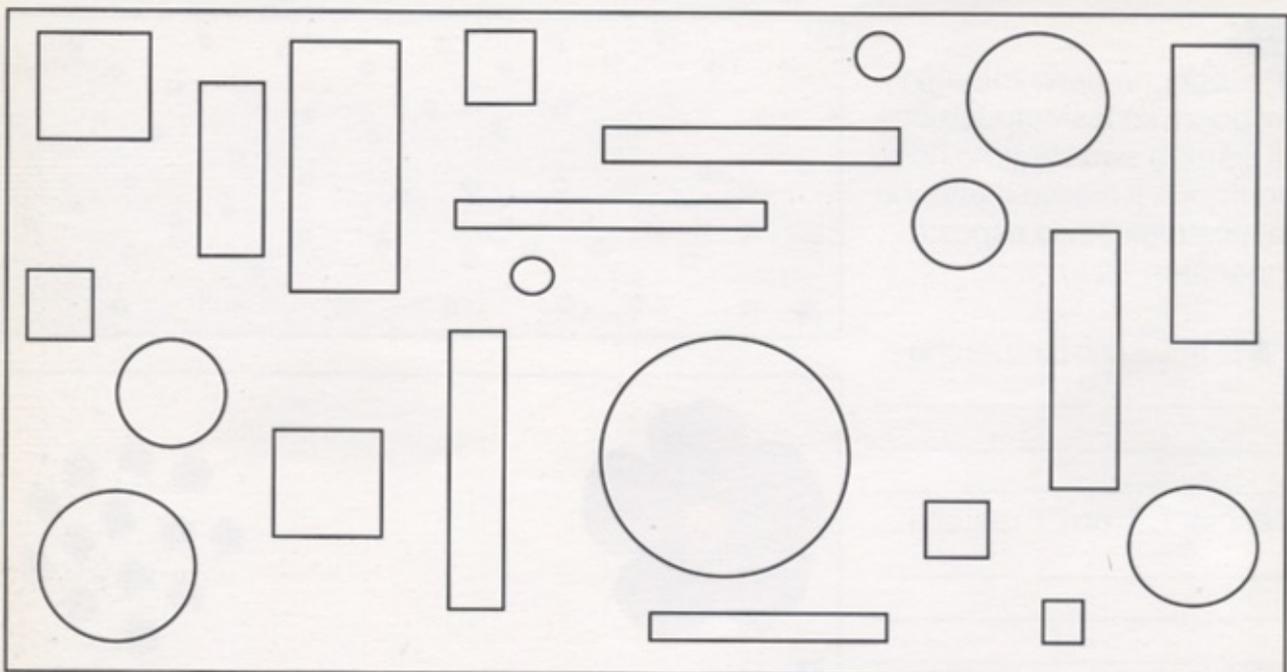
"D": sì no perchè...

"E": sì no perchè...

(Le possibili risposte sono:

- l'elemento principale è al centro;
- tutti gli elementi sono in alto, nessuno in basso;
- gli elementi sono distribuiti in modo uniforme;
- tutti gli elementi sono a sinistra senza nessuno a destra;
- gli elementi piccoli a destra sono bilanciati da quello grosso a sinistra).

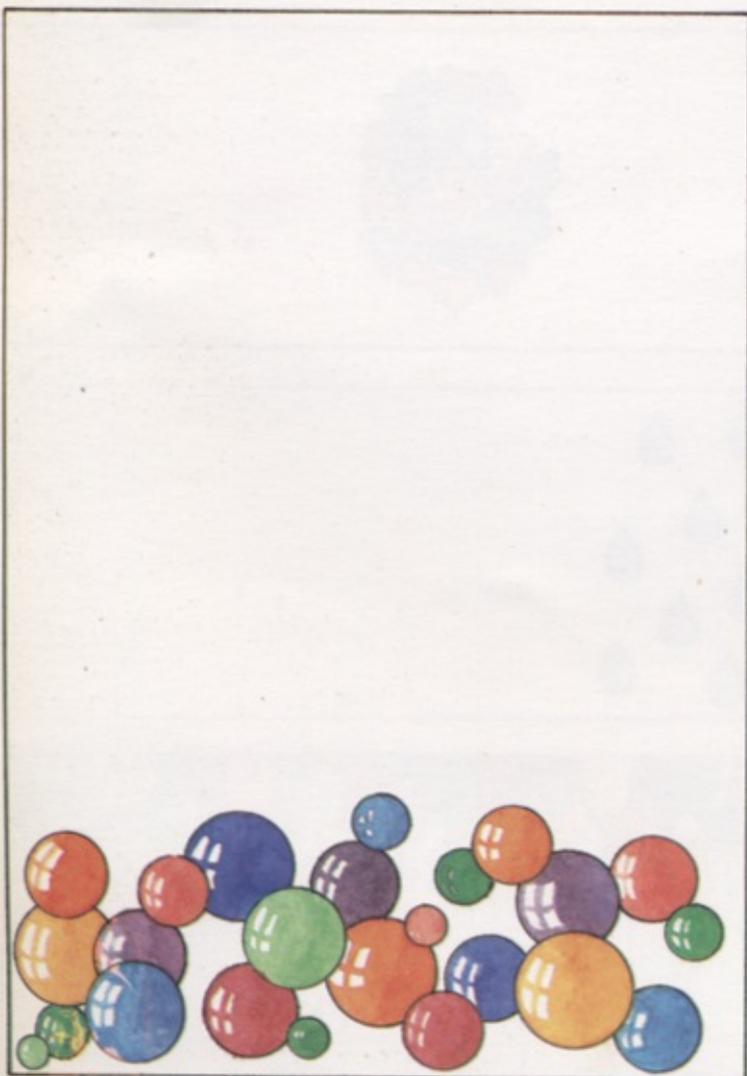


**1**

Colora la composizione della figura in alto tenendo conto che i colori chiari e caldi (rosso, arancione, giallo...) aumentano il peso di una figura, anche se più piccola, mentre colori scuri e freddi (azzurro, verde, viola, blu...) diminuiscono il peso di un elemento anche se di forma più grande. Confronta l'effetto con i tuoi compagni.

2

Tenendo conto che un oggetto isolato ha più peso di uno circondato da altre cose, cerca di cambiare equilibri disegnando qualche cosa nella composizione della figura a sinistra. Confronta il risultato con i tuoi compagni e vedi chi è riuscito ad ottenere l'effetto voluto.



1

In una inquadratura lo spazio non occupato dal soggetto inquadrato (come la bambina delle due foto a destra) viene indicato come "aria". Perché una inquadratura sia bilanciata l'"aria" non deve essere né troppa né troppo poca.

Osserva le immagini a fianco e rispondi.

Quale delle due inquadrature ti sembra più bilanciata?

"A" "B"

Spiega brevemente i motivi della tua scelta.

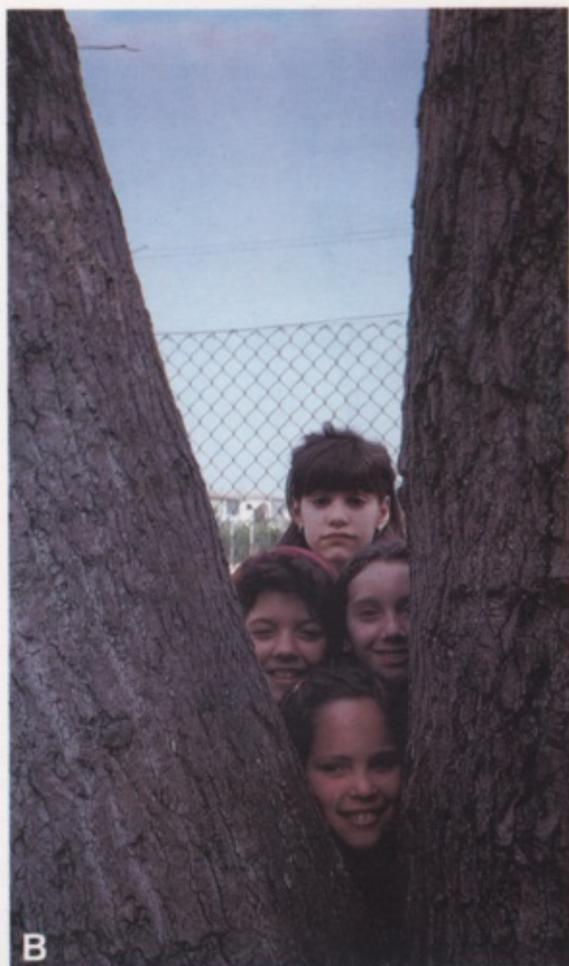
**2**

Osserva le due fotografie qui sopra. Quale delle due inquadrature ti sembra più equilibrata e perché?

"A" "B"

Sai dire qual è nelle due foto l'elemento che determina l'equilibrio dell'inquadratura? Se non lo sai leggi la risposta capovolta qui a fianco.

Se il soggetto inquadrato è una figura umana, uno degli elementi di cui si deve tenere conto per avere una inquadratura equilibrata è la direzione dello sguardo del soggetto inquadrato. Nella direzione dello sguardo, infatti, dovrà esserci più aria che dalla parte opposta.

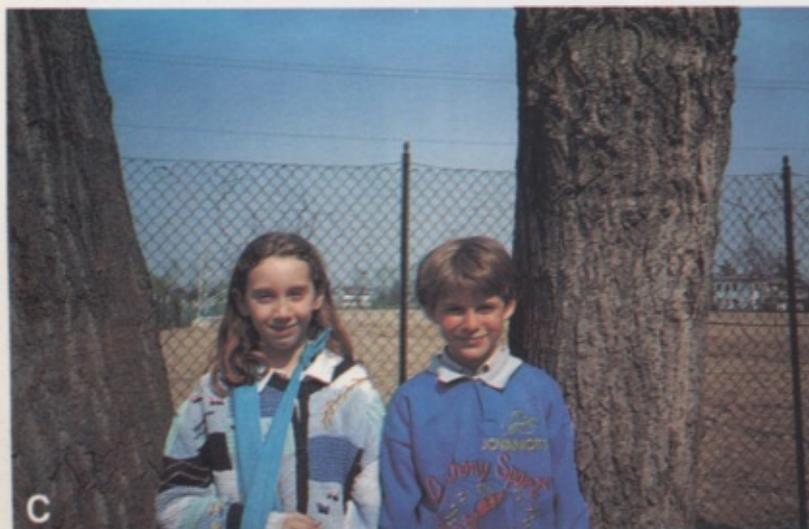


1

Osserva le immagini di questa pagina e rispondi. Ti sembra che l'aria sia bilanciata rispetto all'inquadratura?

"A" sí no "B" sí no "C" sí no

Fotocopia ingrandendole le immagini che ti sembrano non equilibrate e ritagliale con la forbice in modo da ristabilire un certo equilibrio nell'inquadratura.



2

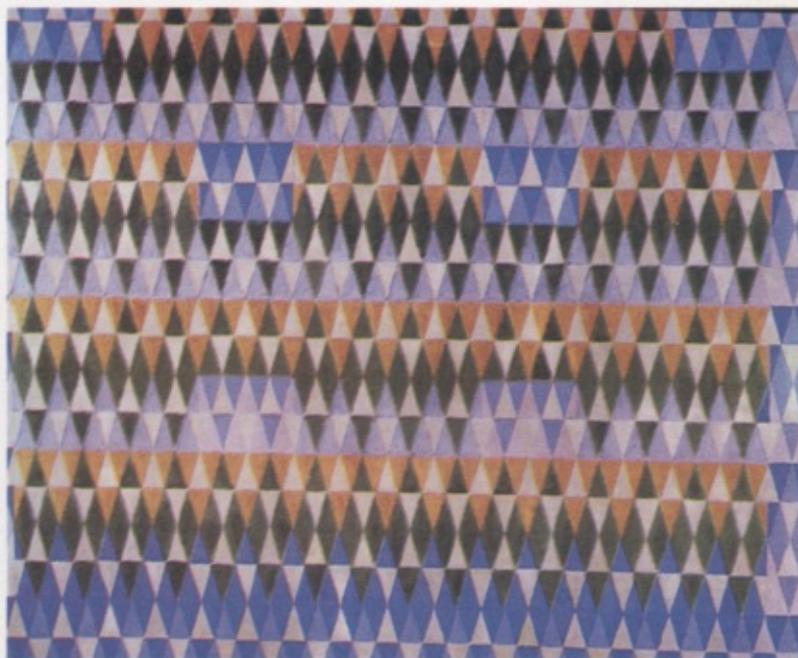
Realizza dei disegni dopo aver organizzato lo spazio a disposizione bilanciando il soggetto principale e lo spazio "vuoto" in modo equilibrato.

**1**

Osserva attentamente l'immagine qui sopra e poi, con una carta da lucidi, ricalca alcuni degli elementi che ti sembrano ripetersi con un loro ritmo.

2

Osserva l'immagine a destra che rappresenta un quadro di Giacomo Balla. Cerca di realizzare da solo qualcosa di simile disegnando uno schema geometrico e colorandolo in modo che i colori creino un certo ritmo.





1

Nelle immagini spesso esistono linee immaginarie, chiamate "**linee di forza**" che sembrano quasi guidare l'occhio di chi osserva.

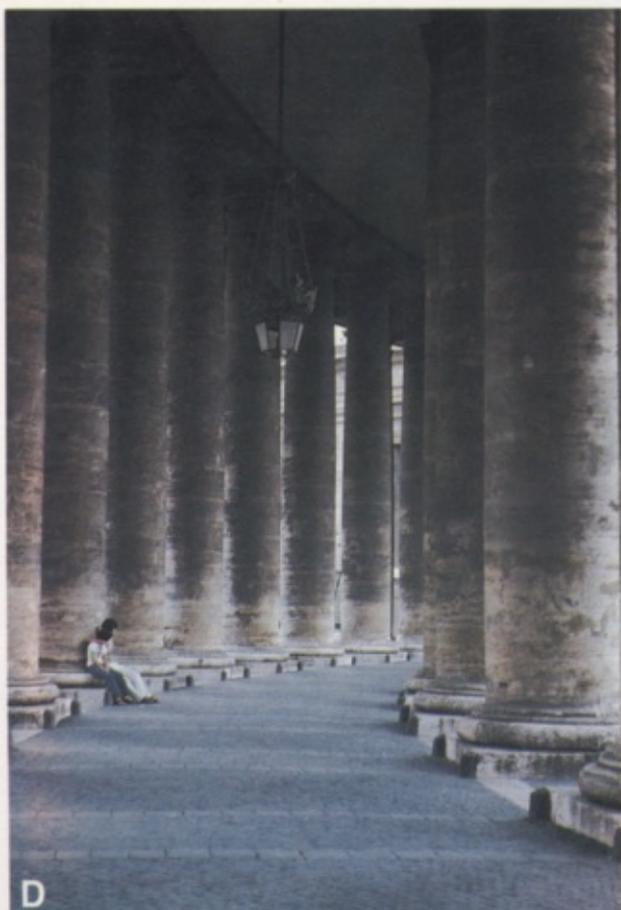
Tali linee possono essere: **verticali, orizzontali, oblique, circolari, spezzate.**

Osserva le immagini di queste due pagine, trascrivi l'indicazione al posto giusto, ed esprimi le sensazioni che le diverse immagini ti ispirano. Metti sopra l'immagine una carta trasparente e ricalca le linee.

- Nell'immagine "**A**" le linee di forza sono _____ e ispirano le sensazioni di

- Nell'immagine "**B**" le linee di forza sono _____ e ispirano le sensazioni di

- Nell'immagine "**C**" le linee di forza sono _____ e ispirano le sensazioni di



D

- Nell'immagine "**D**" le linee di forza sono _____ e ispirano le sensazioni di

- Nell'immagine "**E**" le linee di forza sono _____ e ispirano le sensazioni di

- Nell'immagine "**F**" le linee di forza sono _____ e ispirano le sensazioni di



E



F



1

Segui le istruzioni per realizzare una maschera fantastica di cartoncino come quella dell' esempio a sinistra.

Studia prima i diversi effetti provando con un foglio di carta normale.



1 - Studia il progetto della tua maschera fantastica eseguendo degli schizzi su carta qualunque.



2 - Prendi un cartoncino colorato, non troppo pesante, delle dimensioni più o meno di una fotocopia e piegalo a metà.



3 - Ricopia il tuo progetto sul cartoncino piegato. E' sufficiente disegnare metà della maschera, come vedi nella illustrazione.



4 - Senza aprire il cartoncino, ritaglia i contorni del disegno della tua "mezza" maschera.



5 - Adesso puoi aprire la maschera: sorpresa!



6 - Completa la maschera incollando dei dettagli di cartoncini di colore diverso.

1

Osserva attentamente le fotografie del pupazzetto e leggi le didascalie che ti indicano da dove viene la luce. Descrivi brevemente sotto ogni immagine i diversi effetti di luce con le sensazioni diverse che esse ti danno.



Illuminazione diffusa



Illuminazione frontale



Illuminaz. laterale destra



Illuminaz. laterale sinistra



Illuminazione radente



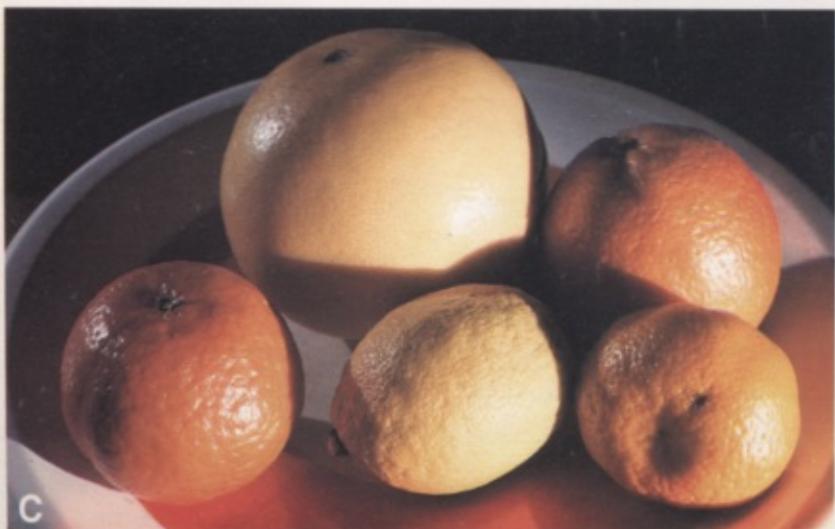
Controluce



A



B



C

1

Osserva le diverse immagini di questa pagina e cerca di indicare da che parte proviene la luce.

"A": _____

"B": _____

"C": _____

"D": _____

"E": _____



D



(Pag. 5)

Esegui un disegno con colori a cera vivaci e ricoprilo con il pastello a cera nero. Gratta via, con un coltellino, solo alcune zone del disegno e cerca di far indovinare ai compagni, dai pochi elementi che riescono a vedere, cosa si nasconde sotto. Se non indovinano puoi far loro grattare il colore nero da altre zone del disegno.

(Pag. 6)

Saresti capace di inventarti delle figure ambigue composte da più elementi, come nell'immagine del leone di pag.6?

(Pag. 7)

Con una spugna intrisa di colore a tempera verde intenso colora un foglio e lascialo asciugare. Con un pennello sottile traccia linee continue, geometriche, molto ravvicinate tra loro, di colore rosso intenso. Osserva l'effetto e.. attento agli occhi!.

(Pag. 8)

Con semi, bottoni, pastina, sassi o altro esegui delle composizioni a collage raggruppando le forme secondo un certo equilibrio.

(Pag. 9)

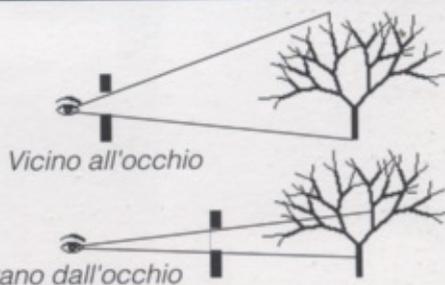
Procurati riproduzioni di opere moderne di Kandinski, Mondrian, ecc. e osserva il movimento delle linee segnando dove si ferma o scorre lo sguardo.

(Pag. 12)

Fotografa un soggetto via via sempre più vicino/ lontano e confronta le foto con i disegni da te precedentemente eseguiti dello stesso soggetto, con la stessa tecnica. Che differenze riscontri?

(Pag. 11)

Se non ti ricordi come è fatto l'inquadratore, realizzalo e usalo secondo le indicazioni.



(Pag. 16)

Prova ad inventarti e ad eseguire delle opere "squilibrate" tenendo conto delle regole che hai imparato con gli esercizi già eseguiti.

(Pag. 19)

Da una carta quadrettata divertiti a ricavare "cornicette" ritmiche ripetute e colorate con colori vivaci.

(Pag. 24)

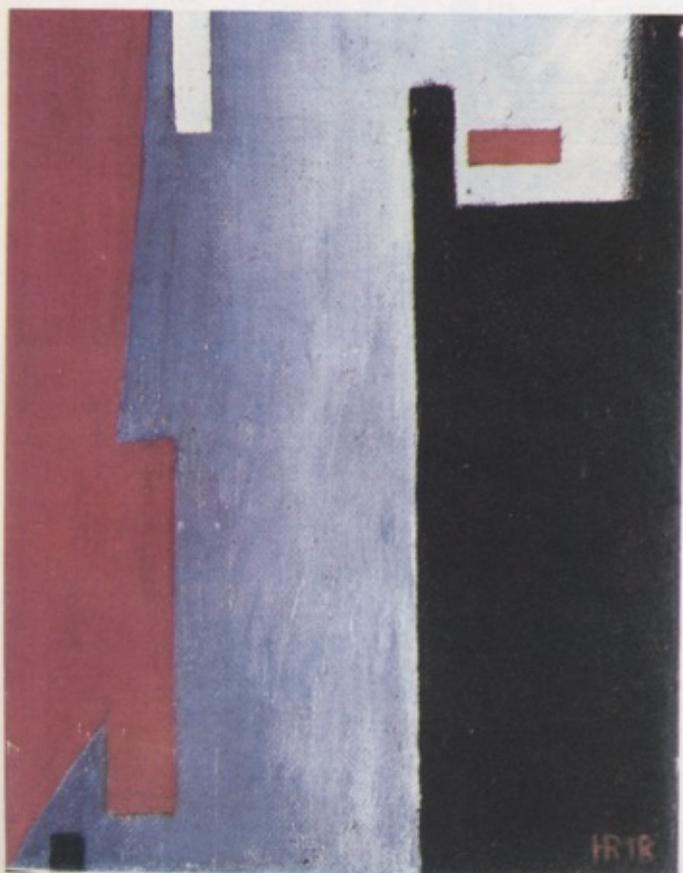
Cerca in libri di storia dell'arte opere di diversi autori e cerca di scoprire, con i compagni:

- da dove proviene la luce,
- che cosa illumina di più,
- che funzione ha la luce nell'immagine,
- che atmosfera dà al quadro.



1

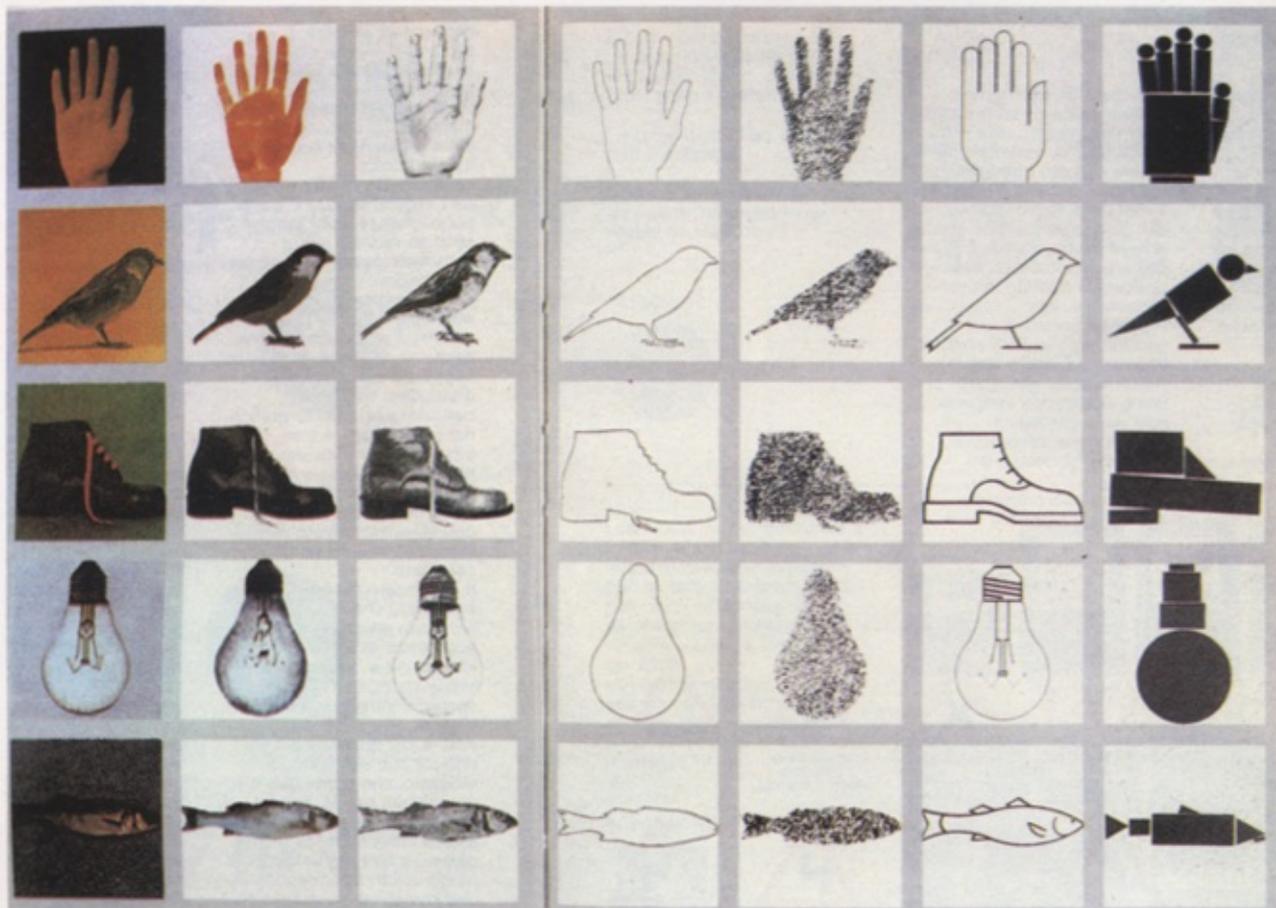
Le immagini di questa pagina rappresentano tutte la figura umana. Quale si avvicina di più alla realtà? Quale di meno?



Ricorda: le immagini si dicono:

- **mimetiche** quando assomigliano moltissimo al soggetto che raffigurano;
- **stilizzate** quando la somiglianza con il soggetto reale è ridotta ad alcuni tratti essenziali;
- **astratte** quando la somiglianza con il soggetto reale non esiste più o è ridotta al minimo.

Sapresti indicare di che tipo sono le immagini di questa pagina?



1

L'immagine sopra rappresenta un gioco inventato da due signori che si divertono a insegnare ai bambini nuovi modi di disegnare e di inventare le cose, Bruno Munari e Giovanni Belgrano. Come puoi vedere essi sono partiti dalle fotografie di alcuni oggetti e sono poi arrivati a poco a poco a modificare le forme fino a renderle stilizzate. Prova anche tu partendo dai soggetti che sono disegnati sotto e continuando a modificarli in ogni casella. Prova anche con altri soggetti che ti vengono in mente.



EUROPA FISICA

1

Le due immagini a sinistra rappresentano entrambe l'Europa. In esse, però, i colori sono stati usati per indicare cose diverse. Qual è il significato dei colori nei due casi?



EUROPA POLITICA

2

Osserva l'immagine sotto. E' la riproduzione di una cartina "topografica" che, se non lo sai, è una carta geografica che rappresenta una porzione piccola di territorio. In essa sono rappresentate con dei simboli alcune caratteristiche del territorio stesso. Cerca in essa quanti più simboli possibile e, con l'aiuto dei compagni, cerca di scoprirne il significato.





1

Osserva le due opere d'arte raffigurate in questa pagina. Quella sopra è di Sandro Botticelli, si intitola "Allegoria della Primavera" ed è stata dipinta nel '400. Quella sotto è di Erich Heckel, si intitola "Primavera nelle Fiandra" ed è del 1926. Ciascun autore ha raffigurato a modo suo la primavera. Analizza differenze e somiglianze tra i due quadri e rispondi sul quaderno alle domande della tabella.

- 1 - I due autori hanno "copiato" nei minimi particolari la realtà?
- 2 - In quali elementi ti sembra abbiano usato di più la loro fantasia e/o creatività (colori, forme, soggetti...)?
- 3 - E' corretto, secondo te, dire che una delle due opere d'arte è più bella dell'altra?
- 4 - Troveresti più giusto che tutti gli artisti raffigurassero la primavera o qualsiasi altro soggetto allo stesso modo?
- 5 - Perché sì... o perché no?





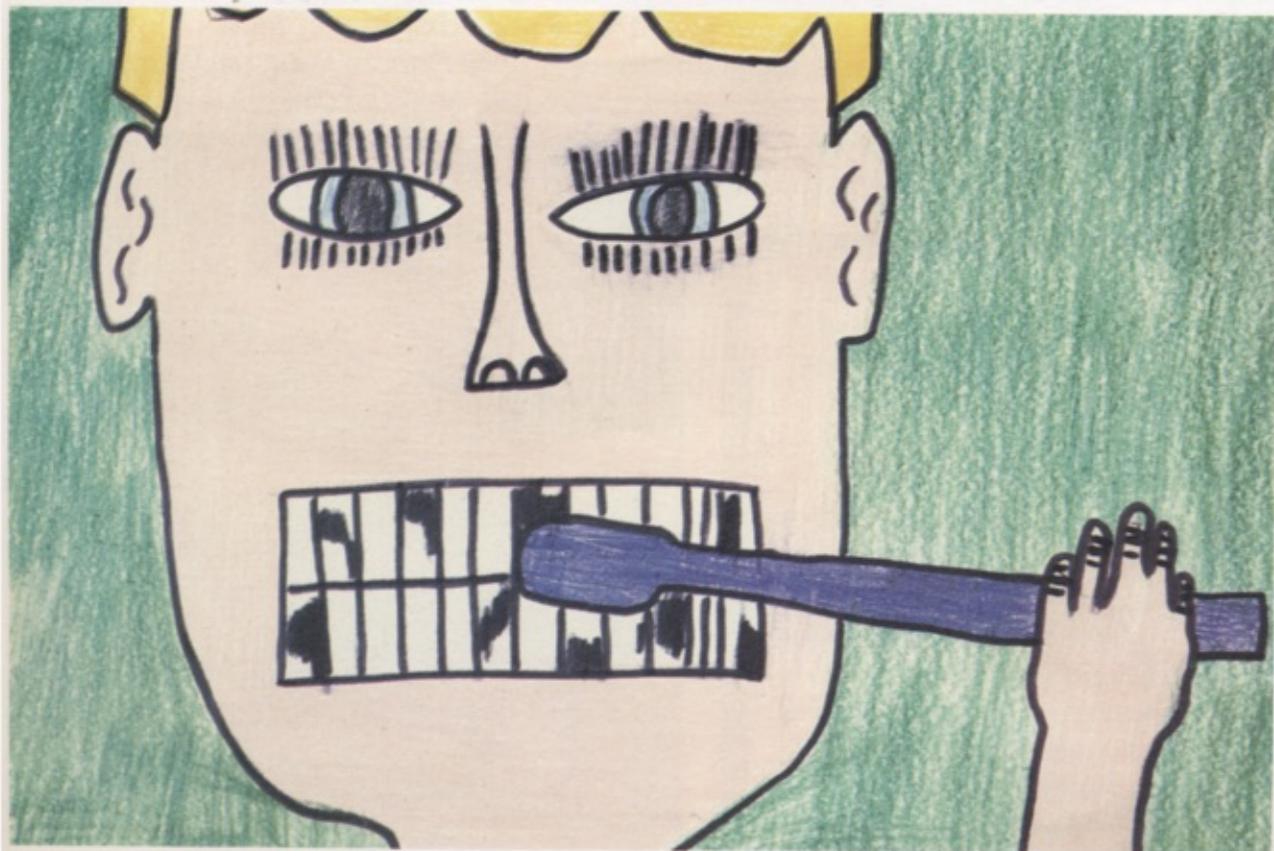
1

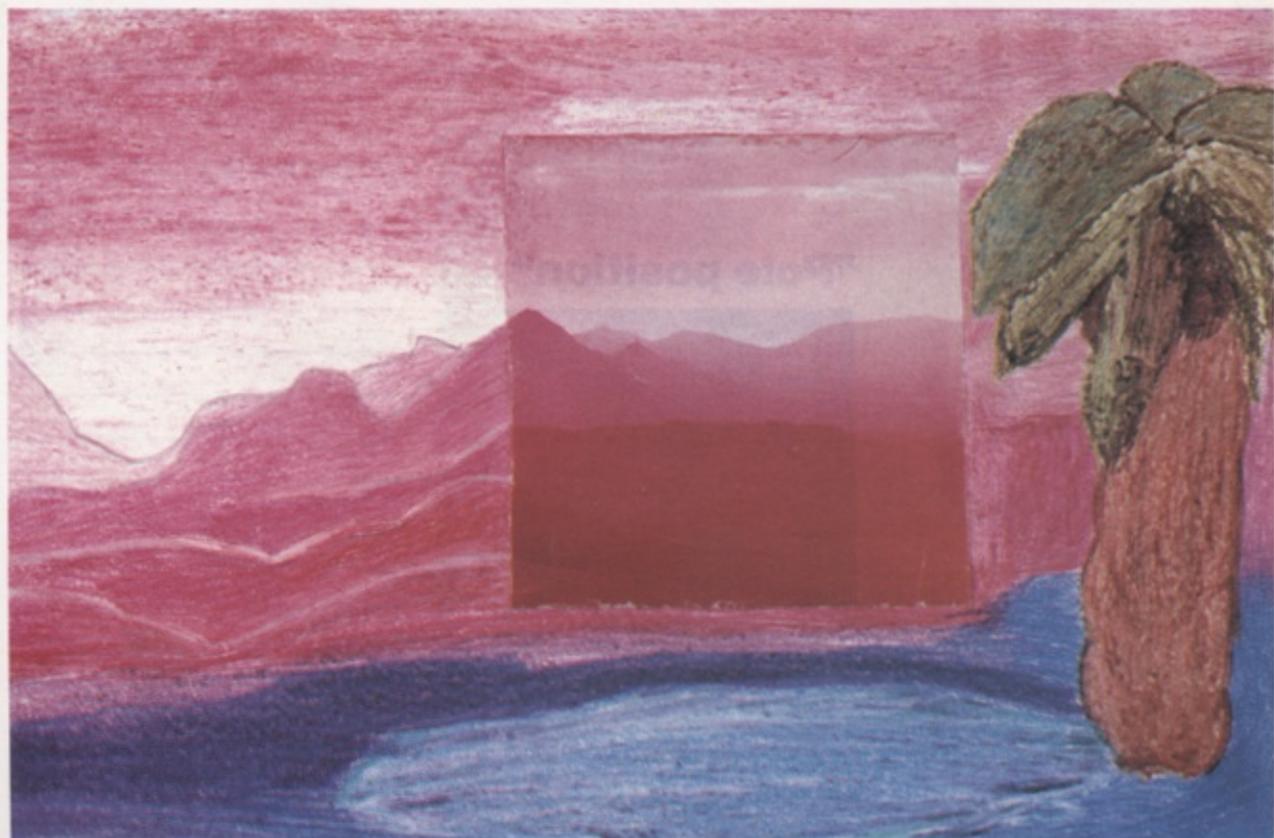
Ti ricordi il gioco del vicino/lontano e i diversi tipi di inquadrature (Campo lungo, figura intera, primo piano, Dettaglio, ecc)? (vedi pag. 43) Sei capace di riconoscere quali diversi tipi di inquadrature sono stati usati nella pagina del fumetto che vedi a fianco?

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

2

Prova a disegnare alcuni soggetti utilizzando inquadrature diverse dal solito (primissimi piani, dettagli ecc.) come nell'esempio sotto.





1

Ritaglia parte di una fotografia, disegno, opera d'arte ecc. e incollala su di un foglio da disegno. Cercando di mantenere lo stesso tipo di "segno" e/o di "colore" disegna un contesto intorno ad essa. Usa pure i mezzi che preferisci (pastelli a cera, pennarelli, tempere ecc.).



1

Osserva attentamente le due sequenze, e cerca di collegare le immagini al loro interno con un filo logico, in modo da inventare due diverse storie.



A



B

Sequenza "A":

Sequenza "B":

2

Hai notato che in entrambe le sequenze c'è una stessa immagine?

Le due immagini, anche se uguali, hanno lo stesso significato? _____

Se la risposta è no, come mai il significato cambia?

1

Seguendo il procedimento imparato l'anno scorso per la realizzazione del fumetto, inventa con i tuoi compagni una storia a disegni e poi, quando saranno realizzati, fotografa con l'aiuto dell'Insegnante la sequenza dei disegni in modo da ricavare una serie di diapositive da proiettare, come nell'esempio di questa pagina. E' la storia fantastica di un pagliaccio che si è gonfiato tanto da volare in cielo!

IL PAGLIACCIO VOLANTE

1 C'ERA UNA VOLTA UN CIRCO...

2 LA GENTE SI TRAVA PER SISTERE ALLO SPETTACOLO.

3 ECCO UN NUMERO ECCEZIONALE!

4 UN PAGLIACCIO SI FA AVVICINARE CON UN CARRELLO DI BOTTIGLIE.

5 IL PAGLIACCIO INIZIA A STAPPARE LE BOTTIGLIE.

6 LA GENTE ATTENDE BOCCA-APERTA.

7 IL PAGLIACCIO COMINCIA A GONFIARSI.

8 UN SECONDO, SUE LE CORDE,...

9 E QUATTRO!

10 LA SUA PANCIJA COMINCIA A GONFIARSI.

LA HIA PANCIJA E UN PALLONE

11 ... e tanto si gonfiò che cominciò a staccarsi da terra come un pallone...

12 ... E PRIMO IL VELO VERDE IL TENDONE... AIUTO! AIUTO!!

13 LA GENTE CREDEVA CHE IL VELO FACESSE PARTE DELLO SPETTACOLO.

14 STRAPPO IL TENDONE E VOLO FUORI.

15 IL DIRETTORE DEL CIRCO SI STRAPPAVA I CAPELLI DALLA DISPERAZIONE.

16 AIUTO! AIUTO! PATEMI SCENDEVA INTORNO AIUTO!

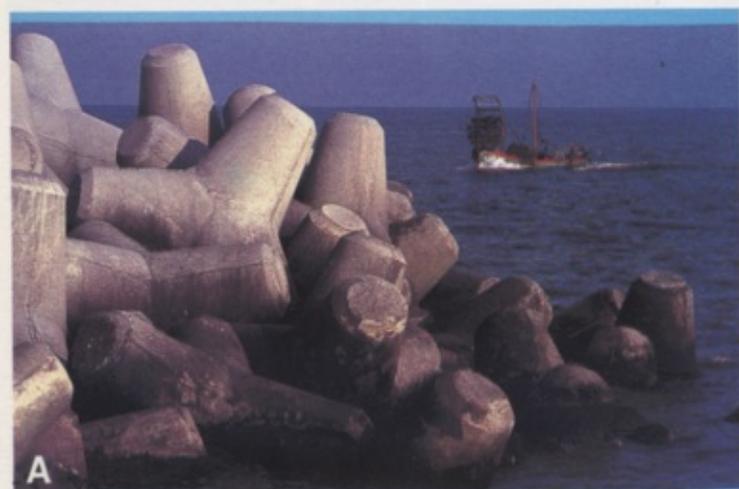
Fine

DA QUEL GIORNO IL PAGLIACCIO DIVENTÒ UN SATELLITE DELLA LUNA.



1

Osserva la figura a sinistra e inserisci in essa un fumetto o una breve didascalia che ne offra una spiegazione. Confronta i risultati ottenuti con i compagni. Rifletti: le spiegazioni che avete dato possono essere tutte valide?



2

Osserva le figure a sinistra e sotto. Cerca di darne una spiegazione scritta. Confronta poi la tua interpretazione con le didascalie capovolte in fondo alla pagina. Hai attribuito lo stesso significato? Perché?



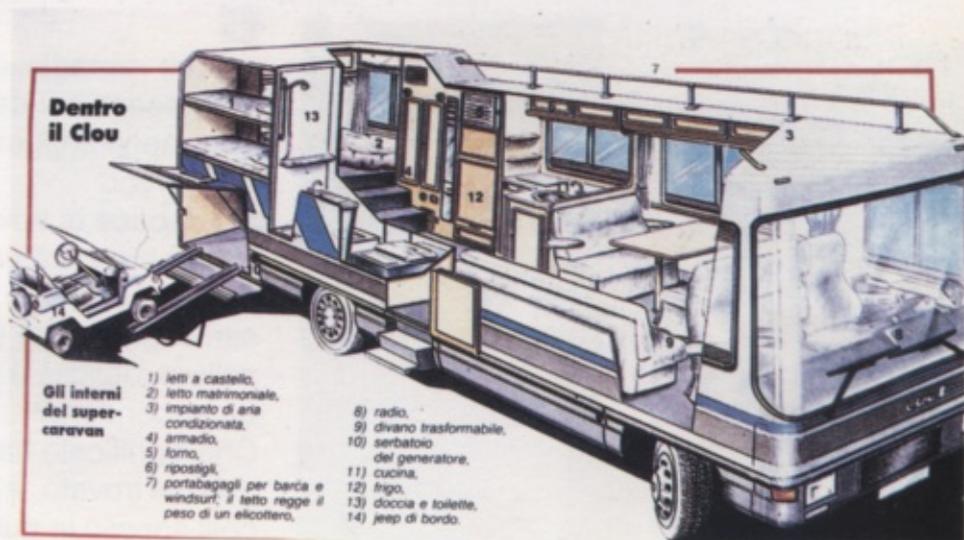
"A": _____

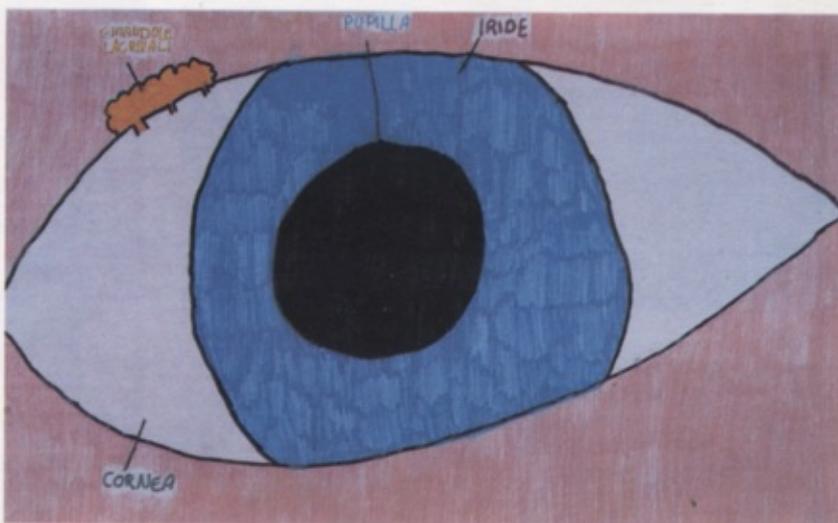
"B": _____

"A": Chiochia (Venezia). Scogli
 artificiali antimareggiata
 "B": Marocco. Berbero in viaggio
 ai margini del deserto del Sahara

1

Osserva le immagini di questa pagina. Esse hanno principalmente la stessa funzione. Sai dire quale?

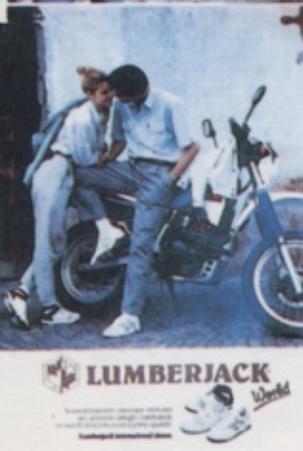
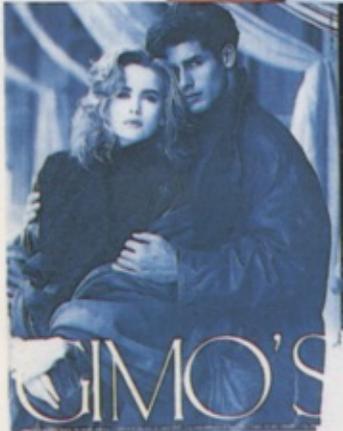




2

Cerca immagini che abbiano la stessa funzione di quelle di questa pagina e realizza un cartellone da appendere in aula.





1

Le due immagini a sinistra rappresentano delle pubblicità che hanno soggetti simili: i bambini e i giovani.

Sei capace di trovarne altre che abbiano un unico soggetto? Sei capace poi di individuare altri soggetti che si vedono spesso nelle pubblicità e di farne dei cartelloni da appendere?

Che significato hanno i diversi soggetti che hai trovato, e perchè sono usati così spesso in pubblicità?



2

Quale funzione hanno le immagini rappresentate nella figura qui sopra?

Ti sembra che le immagini che vedi nelle pubblicità possano avere qualcosa in comune con i segnali stradali?



IO VELISTA.

CASIO BM-100W
DIGITAL BAROMETER. MOLTO PORTATO PER LO SPORT ALL'APERTO. AMANTE DEL MARE. SENSIBILE AL CONTATTO CON LA NATURA! SU UN DISPLAY GRAFICO MEMORIZZO LA PRESSIONE BAROMETRICA DA 610



A 1050 MB. SURACQUEO FINO A 100 MT., SONO DOTATO DI ALTIMETRO FINO A 4000 MT. E PROFONDIMETRO FINO A -30 MT. COUNTDOWN, SEGNALE ORARIO, CRONOMETRO 1/100 SEC. E 3 SVEGLIE. FELICE DI CONOSCERTI, VELISTA, QUALSIASI.

CASIO
DISTRIBUITO E GARANTITO DA LORENZ SPA MILANO

I SEGNALI STRADALI NON SONO LI PER CASO.

MEGLIO FERMARSI PRIMA DELLO STOP CHE FERMARSI DOPO.

I segnali stradali non sono lì per caso, sono lì per aiutarvi, per farvi guidare con più sicurezza. Ignorarli è non rispettare la vita. Osservarli è un segno di intelligenza.



Ministero dei Lavori Pubblici
ISPettorato Circolazione e Traffico



1

Quali delle seguenti frasi collegheresti alle immagini "A,B,C"?

- Esegui! (___)
- La cosa è così! (___)
- Ammirami! (___)



2

Osserva la figura a destra. Che relazione c'è tra il profumo e la bottiglietta a forma di anello? Segna le affermazioni.

- hanno lo stesso colore
vero falso
- sono oggetti che usano le donne
vero falso
- sono entrambi dei gioielli
vero falso
- sono tutte e due cose profumate
vero falso
- sono cose preziose
vero falso
- mettersi il profumo addosso è come portare un gioiello
vero falso
- è importante essere profumati perchè è come avere qualcosa di prezioso addosso
vero falso



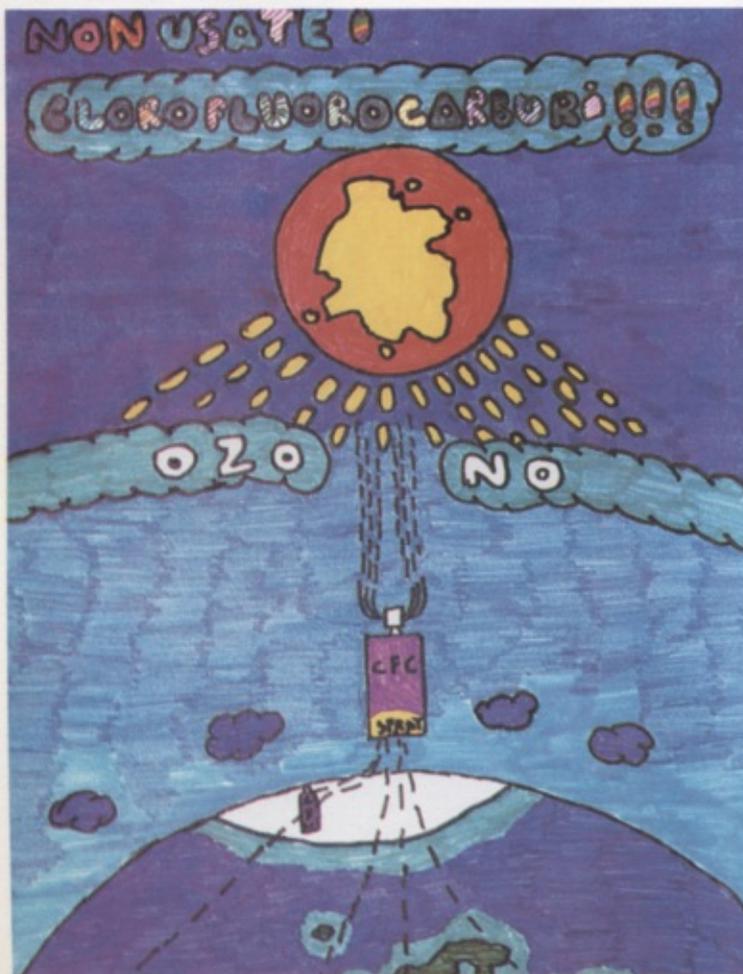
Il nostro ultimo gioiello è un profumo.

BOUCHERON PARIS



1

Porta a scuola diversi tipi di pubblicità (di detersivi/pasta/giocattoli ecc.) Osserva e descrivi, raccogliendo anche i dati delle risposte dei tuoi compagni in grafici comparativi:



- il tipo di colore usato
 - il tipo di "figure"
 - il tipo di "scritte/parole"
 - lo spazio occupato dalle figure
 - le qualità messe in risalto
 - il tipo di oggetti/figure abbinate al prodotto pubblicizzato
 - altre osservazioni...
- Ricava dall'analisi indicazioni di tipo generale (Ad esempio: nelle pubblicità di detersivi vengono usati spesso come colori il bianco e l'azzurro perchè...)

2

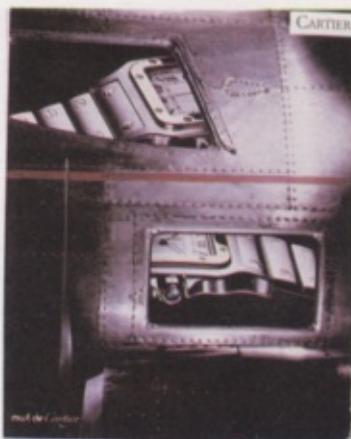
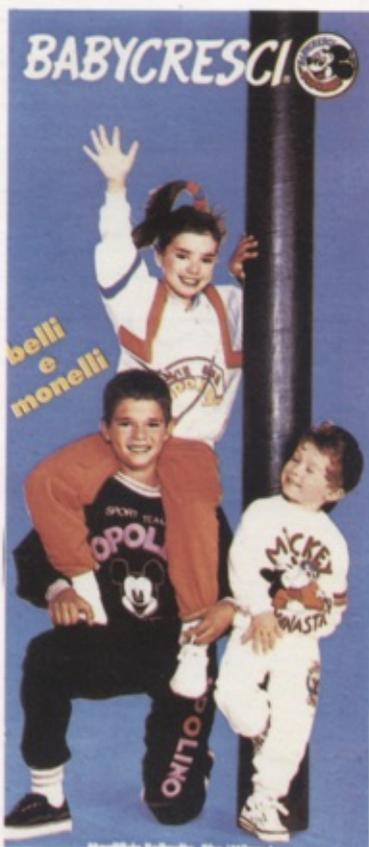
Inventati un cartello che inviti ad un comportamento migliore, come nell'esempio a sinistra.

1

Le immagini pubblicitarie della figura a destra sono un po' strane. Secondo te, che funzione hanno?

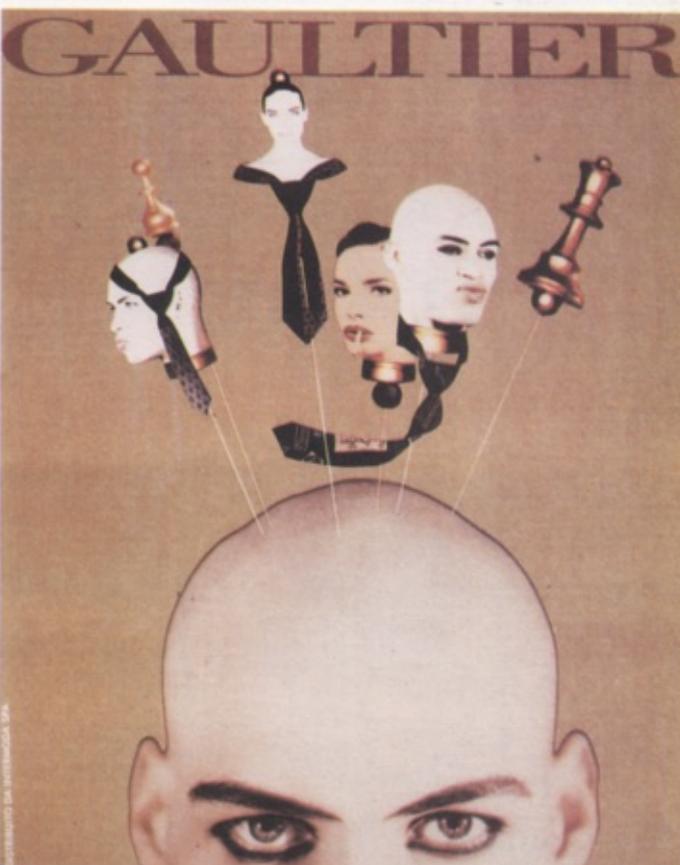
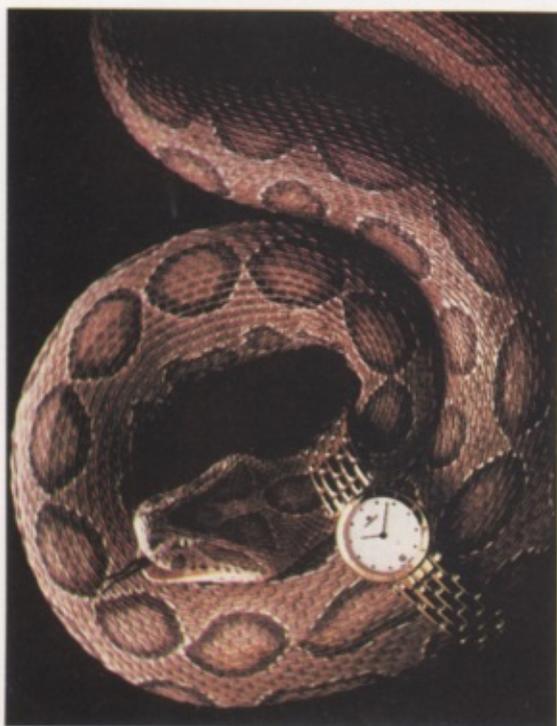
2

Osserva le immagini e indica che tipo di richiamo ti inviano (es. "ehi!", "ascolta!" "sentì!" "guardami!" "girati!" "osservami!" ecc.).



GLI OROLOGI BRITISH AIRWAYS SI PEGNANO ALLE VOSTRE ESIGENZE.

GLI OROLOGI BRITISH AIRWAYS sono progettati e realizzati in Inghilterra. Sono disponibili in oro, acciaio, oro e acciaio. Per le caratteristiche tecniche e i punti vendita, rivolgetevi al vostro agente di viaggio o al numero verde 800 20 20 20.



**1**

Osserva le espressioni dell'attore della figura a sinistra. Che emozioni rappresentano, secondo te?

- 1 _____

 2 _____

 3 _____

 4 _____

 5 _____

 6 _____

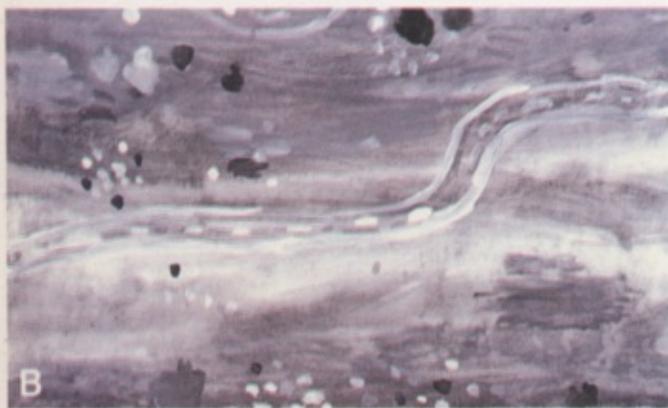


A

2

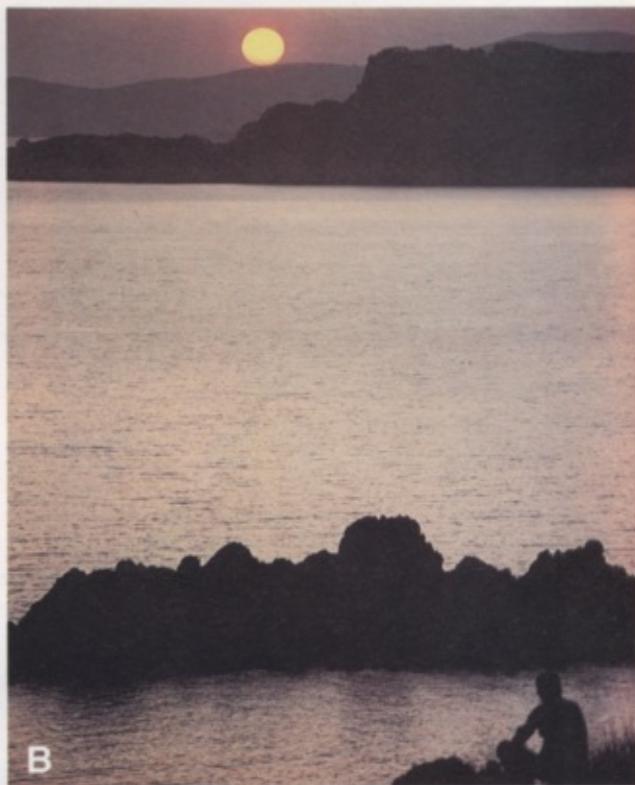
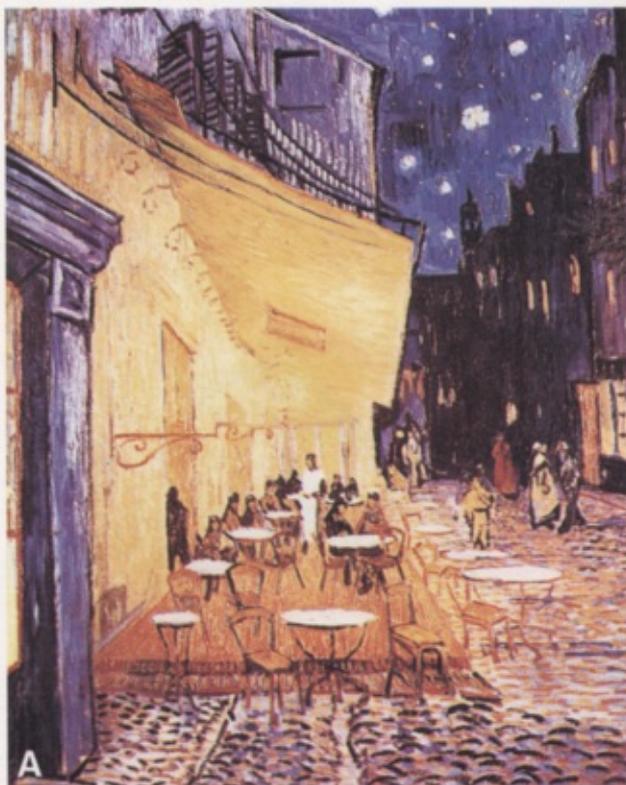
Nelle due figure a sinistra puoi vedere il tentativo di due tuoi compagni di rappresentare in forma astratta i sentimenti di allegria e di tristezza. Sei capace di scrivere qui sotto il sentimento corrispondente ad ogni disegno spiegando il perchè della tua scelta?

"A" _____



B

"B" _____



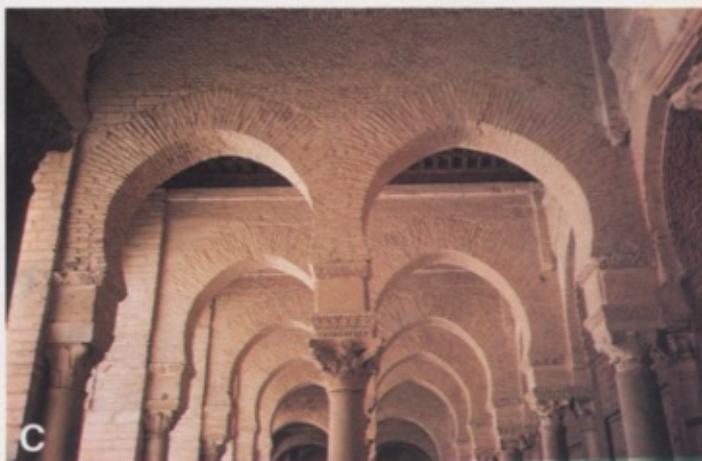
1
 Osserva le immagini e completa lo schema.
"A" (Van Gogh: *Caffé di notte*):
 - Colori usati: _____

 - Luce/ombre (da dove provengono, intensità ecc.): _____

 - Centro dell'attenzione: _____

 - Sentimenti espressi: _____

 Composizione dell'immagine (equilibrata/proporzionata ecc.): _____



Per le immagini **"B"**, **"C"**, **"D"**, continua sul quaderno.

**1**

Sei capace di utilizzare i colori in modo da realizzare dei disegni che diano effetti gradevoli di luce, come negli esempi di questa pagina?

(L'opera a sinistra è di Charles Monet e si intitola "Il Parlamento di Londra nella nebbia")

2

Una volta realizzato un disegno che abbia particolari effetti estetici, come negli esempi di questa pagina, sei capace di scrivere una poesia sullo stesso tema che hai disegnato?

(Pag. 26)

Raccogli immagini di vari soggetti (la casa, l'albero, il viso, la figura umana, gli animali) e per ogni soggetto realizza un cartellone nel quale metterai in ordine le figure dal più somigliante alla realtà al meno somigliante.

(Pag. 28)

Accordandoti con i compagni sui simboli e sul loro significato, divertitevi a disegnare alcune mappe del tesoro.



(Pag. 31)

Ritaglia personaggi da alcune copie di opere d'arte e ricollocali in contesti nuovi e strani che avrai ricreato tramite collage di foto o disegni.

(Pag. 32)

Ritaglia le vignette di due storie a fumetti brevi, e cerca, rimescolando le immagini, di ricreare due sequenze in modo tale che le due nuove storie abbiano un senso compiuto.

(Pag. 28)

Inventa e disegna dei simboli da applicare alle porte delle aule della tua scuola, dai quali si capisca immediatamente l'attività che di solito vi si svolge (il laboratorio di pittura, il laboratorio fotografico, l'aula del videoregistratore, la palestra, ecc.).



(Pag. 30)

Se non ti ricordi bene, osservando le vignette che vedi qui sotto ripassiamo assieme alcuni dei diversi tipi di inquadratura scoperti l'anno scorso.



Piano Americano



Piano Medio



Figura Intera



Campo Lungo



Primo Piano

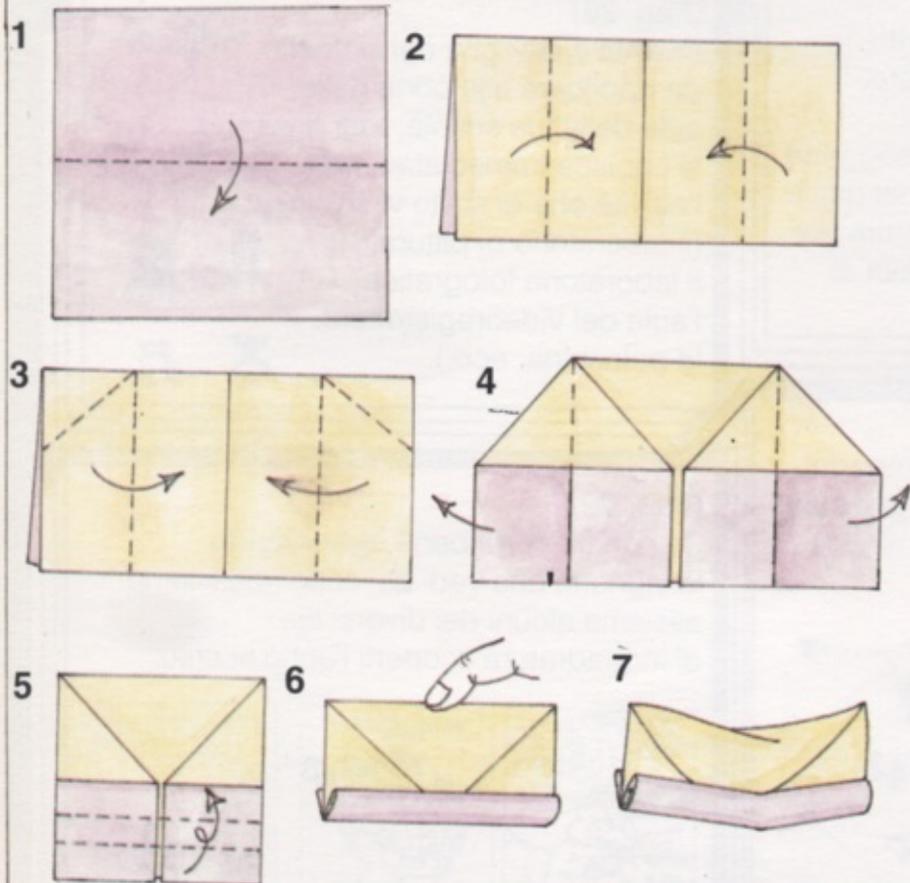
(Pag. 35 - 42)

Servendoti di una macchina fotografica e dei compagni di scuola come attori, realizza delle foto che abbiano le diverse funzioni prese in considerazione per i messaggi da trasmettere a livello visivo

(Pag. 40)

Cerca di rappresentare i tuoi sentimenti utilizzando solo il colore.

IL CAPPELLO DEL MURATORE



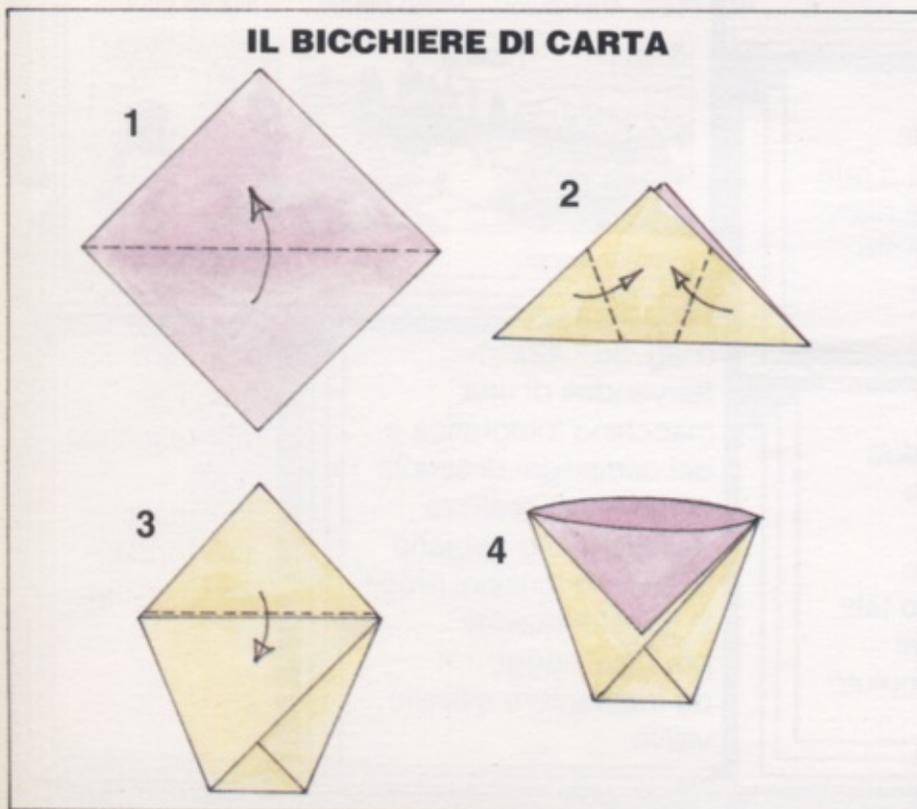
1

Ricordi l'"**origami**", l'arte giapponese di ottenere degli oggetti piegando la carta?

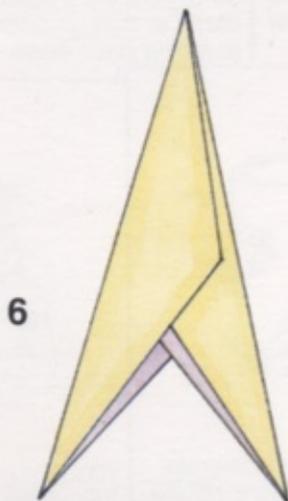
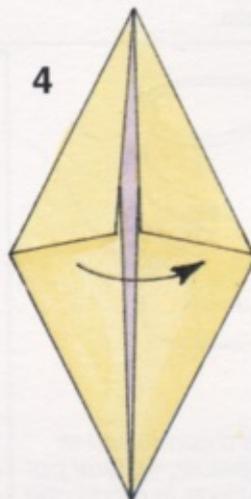
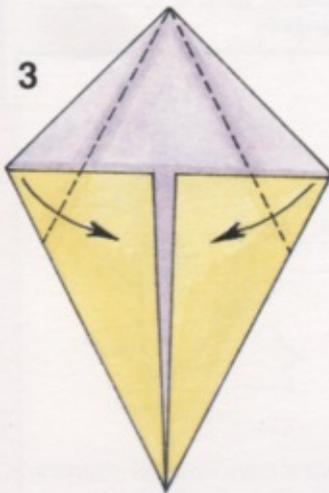
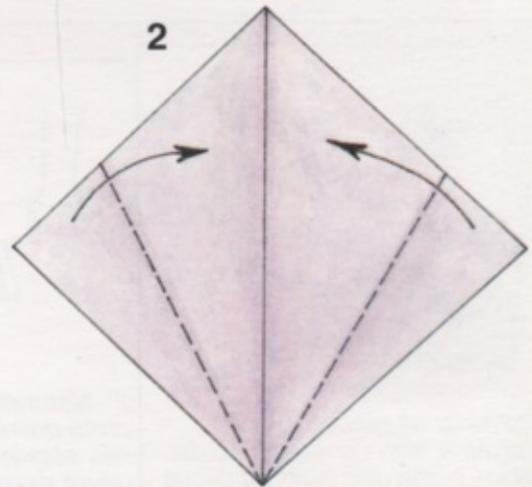
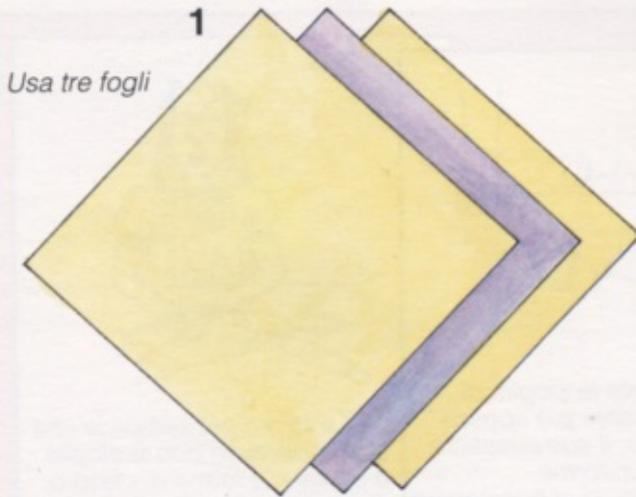
Procurati dei fogli di carta da fotocopie e tagliali in modo da farli diventare dei quadrati.

Segui poi le istruzioni illustrate in queste pagine.

IL BICCHIERE DI CARTA



STELLA MARINA

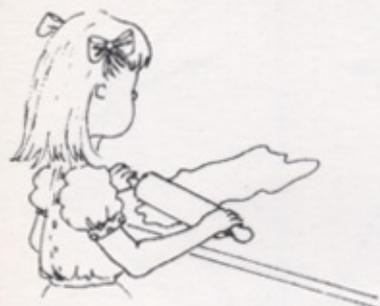


Inserisci due "moduli" tra loro...

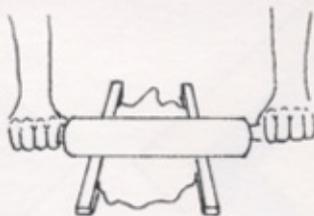


... e incolla l'altro al centro.

1
 Impara la tecnica "della sfoglia" seguendo le istruzioni.



1 - Prendi un piccolo blocco di creta e, con un mattarello da cucina o con una bottiglia prova ad appiattirlo su di un piano, proprio come se fosse una sfoglia di pasta fatta in casa.



2 - Naturalmente la sfoglia di creta dovrà essere più spessa ma, soprattutto, il suo spessore dovrà essere uniforme. Per ottenere ciò, ci si può servire di due asticelle di legno su cui si farà scorrere il mattarello o la bottiglia.



3 - La forma più semplice che si può ottenere con la sfoglia è un vaso a forma di cilindro. Taglia quindi nella sfoglia la fascia laterale del vaso che, sul piano, avrà la forma di un rettangolo.



4 - Chiudi poi il rettangolo in se stesso in modo da ottenere un cilindro con i punti di giunzione leggermente sovrapposti.



5 - Con le dita o con l'aiuto di una piccola spatola, liscia i punti di giunzione in modo che i due lati minori del rettangolo si compenetrino uno nell'altro.



6 - Posa il cilindro così ottenuto su di un'altra sfoglia ancora stesa e, con un coltello, taglia la forma della base.



7 - Traccia dei piccoli solchi sulle superfici che verranno a contatto, in modo da favorire l'azione della barbotina...



8 - ...che verrà spalmata prima di unire i due pezzi. (Se non ti ricordi, la barbotina è una poltiglia di acqua e creta).



9 - Se, una volta unita, la base circolare risulta più larga del cilindro con un coltello taglia la creta che sborda...



10 - ... e poi, con le dita, liscia le parti a contatto, in modo da non lasciare fessure o bolle d'aria..

1

Realizza una "scatola" di creta, da usare come porta caramelle, porta cioccolatini ecc...



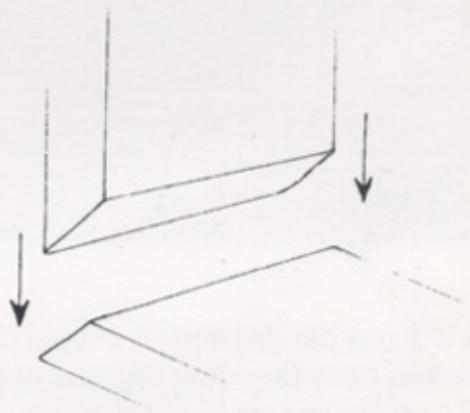
1 - Smonta una scatola di cartone qualsiasi per vedere come è fatta.



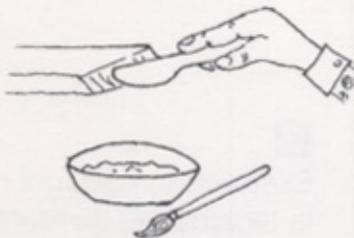
2 - Traccia con una certa precisione sulla sfoglia di creta i segni relativi alle "facce" di una scatola.



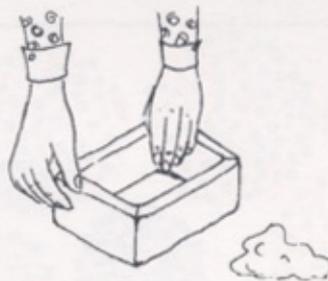
3 - Con una lama, poi, taglia le facce laterali e il fondo.



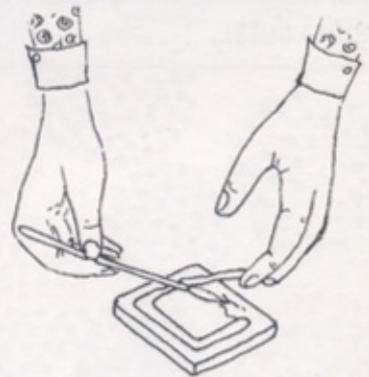
4 - Per unire i lati opera dei tagli obliqui sui bordi



5 - Sugli spigoli dei bordi, resi obliqui opera dei piccoli solchi con un coltellino, e spalmaci sopra la barbottina.



6 - Unisci quindi la facce del piccolo solido ottenuto e con le dita liscia i punti di giunzione in modo che non restino fessure o bolle d'aria.

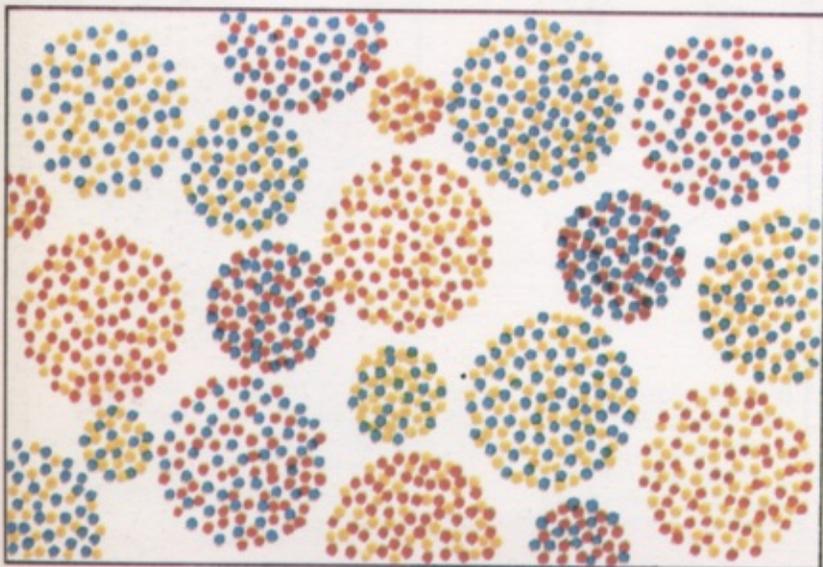


7 - Puoi realizzare anche il coperchio, che deve avere le stesse dimensioni della base della scatola, ma deve anche essere munito di piccole guide per l'incastro.



1
Con la tecnica dei divisionisti esegui dei disegni colorandoli con dei punti disposti con diversa densità, come nell'esempio sopra.

2
Con la stessa tecnica usata con il punto, esegui dei disegni accostando tra loro delle semplici linee.

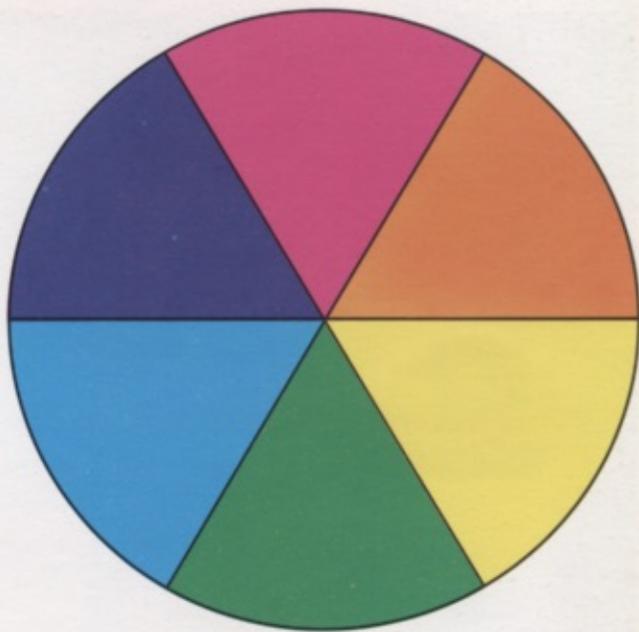


3
Eseguiendo i disegni con la tecnica dei divisionisti, prova ad accostare tra loro, senza mescolarli, punti colorati con i colori fondamentali (giallo + blu, rosso + giallo, rosso + blu) e osserva i risultati.

1

Osserva il disco cromatico: ti ricordi quali sono i colori complementari?

Il _____ è complementare del _____

**2**

Confronta le due immagini e, in particolare, i colori del berretto e del cappottino del bambino. Cos'hanno di particolare?

Sai come viene chiamata l'immagine a sinistra?





1

Osserva le figure "A", "B", "C" e rispondi alle domande.

- Che colori complementari sono stati usati?

"A": _____ "B": _____ "C": _____



- Che effetto fanno?

- Le figure risaltano
poco molto moltissimo

- Il colore che messaggio ti invia?
di tranquillità di disturbo
di fastidio



SCARPETTE
ROSSE



le piú belle !!

SCARPONE
MARRONE



tanti chilometri
in piú !!

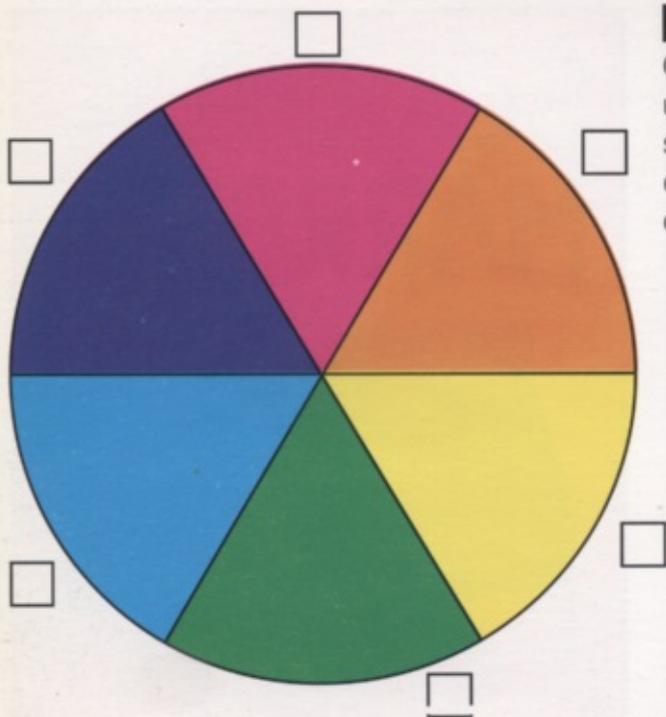
1

Quale dei due cartelli ti manda il messaggio piú convincente e perchè?

2

Prova a realizzare un manifesto pubblicitario usando i colori nel modo che ti sembra piú convincente, come nell'esempio a destra.



**1**

Osserva ancora il disco cromatico e scrivi una "c" nel quadratino vicino ai colori che si possono chiamare "caldi" e una "f" nel quadratino vicino a quelli che si possono considerare "freddi".

**2**

Osserva le due opere d'arte a sinistra. Quella sopra è di Ferdinand Hodler e si intitola "Anima in pena". Quella sotto è di Vincent Van Gogh e si intitola "Caffè di notte, interno". Che colori sono stati usati in prevalenza (caldi, freddi)?

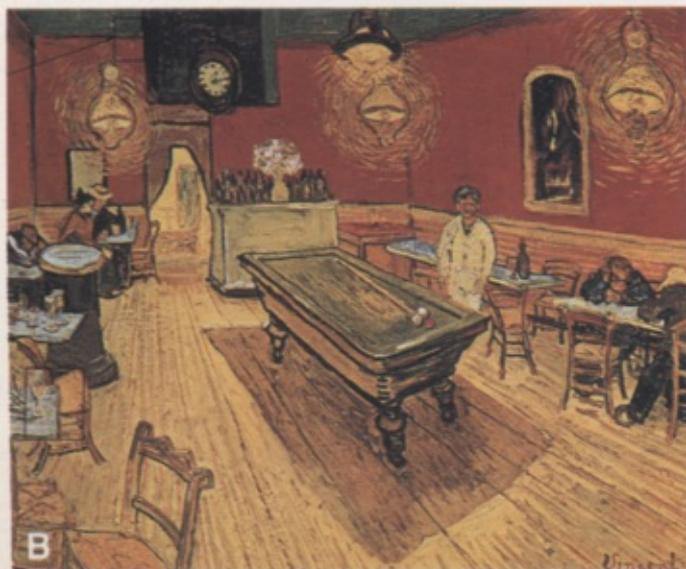
"A": _____

"B": _____

Che sensazione o messaggio ti trasmettono?

"A": _____

"B": _____

**B**

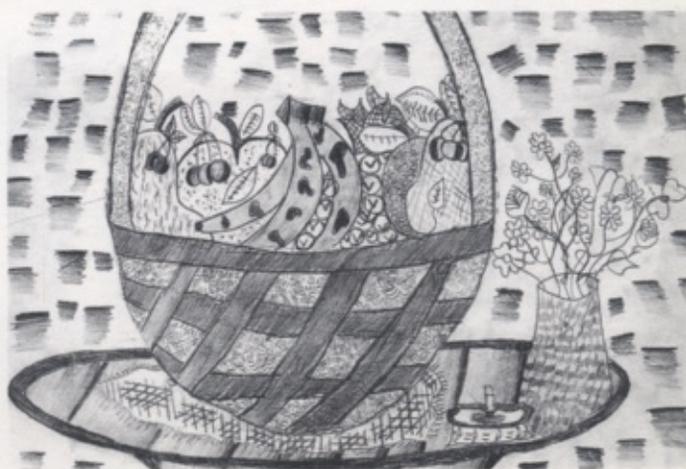
**1**

Usando una matita molto tenera ed esercitando pressioni diverse della mano, prova a riempire i quadrati che vedi sopra con tonalità diverse di grigio, da molto scuro (a sinistra) a molto chiaro (destra).

**2**

Ti ricordi gli esercizi con la luce di pagina 23?

Usa una matita tenera e, osservando la direzione della luce, prova a riprodurre nei tuoi disegni l'effetto di chiaroscuro come negli esempi di questa pagina.



**1**

Prova ad ottenere gli stessi effetti di chiaroscuro usando il carboncino, come nell'esempio a sinistra.

2

Esercitando pressioni diverse della mano, cerca di ottenere effetti di chiaroscuro anche con le matite colorate, come nell'esempio sotto.

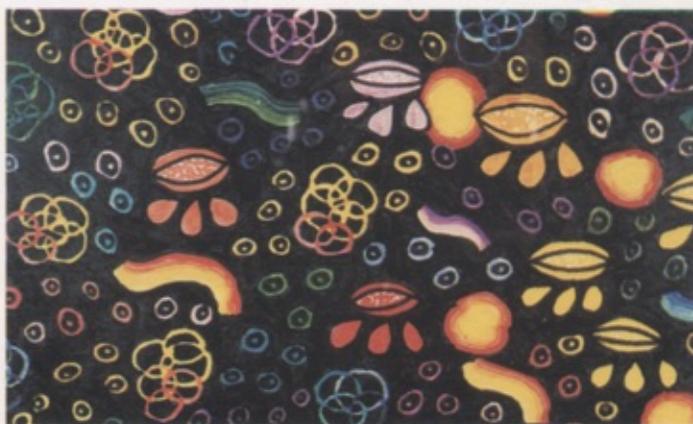


1

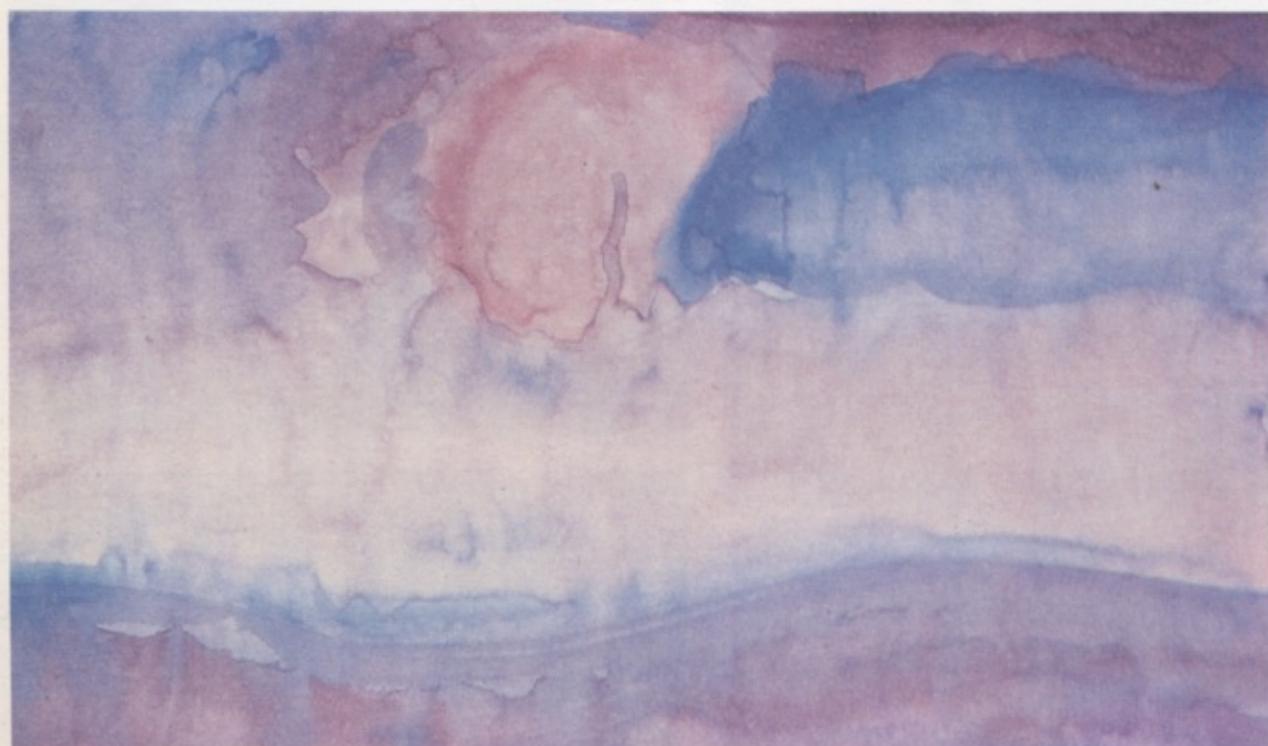
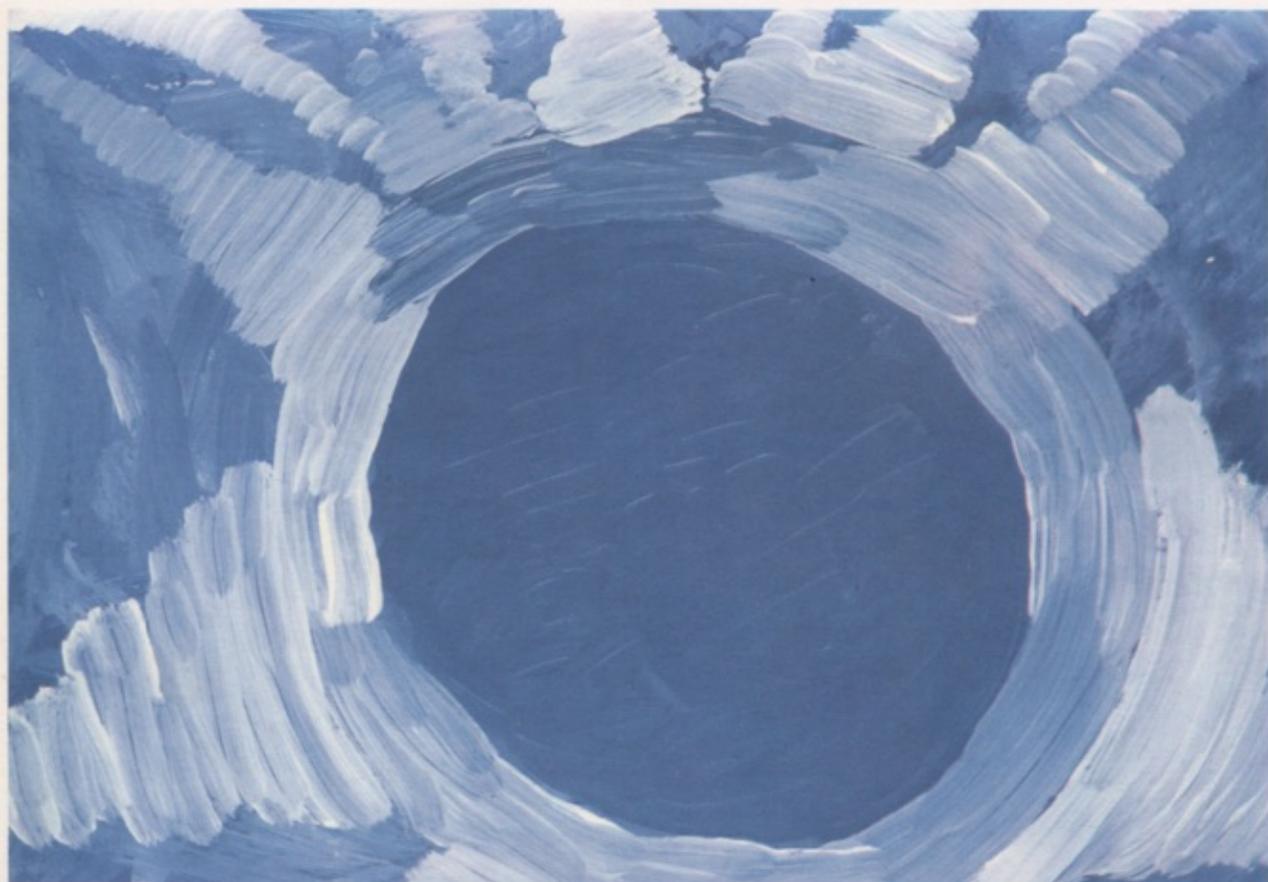
Lo sai che esistono anche pennarelli speciali a punta bianca che al posto dell'inchiostro hanno una sostanza per cancellare? I riflessi sulle ali dell'aeroplanino e le sfumature dei pianeti della figura a destra sono state ottenute con questo genere di pennarello. Prova anche tu.

**2**

Usando i pennarelli con la tecnica dei divisionisti realizza dei disegni come negli esempi a destra e sotto.

**3**

I pennarelli sono molto adatti per colorare superfici piccole. Prova a realizzare con essi dei piccoli disegni astratti, come nelle figure a sinistra.



1

Usando le tempere prova a vedere i diversi effetti che si ottengono con una maggiore o minore diluizione con l'acqua.

**1**

Utilizzando i colori a tempera più o meno diluiti con l'acqua, realizza dei disegni **"tonali"**, nei quali, cioè, è usata prevalentemente una sola tonalità di colore ottenuta mescolando nel modo più giusto i colori primari.



**1**

Esegui dei disegni con i pastelli a cera e, una volta ultimati, coprili completamente con il colore di un pastello a cera nero. Poi con la punta di un coltellino raschia via il nero. Otterrai un effetto di nebbia come nell'esempio in alto.

2

Realizza dei disegni con i pastelli a cera esercitando pressioni diverse con la mano.

(Pag. 46)

Quando avrai imparato le tecniche della "sfoglia" potrai costruire i vestiti per tante statue usandola come se fosse una stoffa.

L'anima delle tue statue potrà essere fatta o di carta o di filo di ferro facilmente pieghevole.

(Pag. 48)

Giocando con tanti fili colorati di lana e incollandoli all'interno di un disegno che avrai predisposto potrai ottenere un collage di linee multicolori

(Pag. 52)

Esegui un disegno di un paesaggio senza colorarlo e fotocopialo in più copie.

Con i compagni dipingetene alcune con tonalità di colori solo caldi: rosso, arancio, giallo, altri con tonalità di colori freddi. Metteteli a confronto e scrivete le sensazioni/emozioni che suscitano in voi

(Pag. 52)

Cercate in libri d'arte o in cartoline che troverete nella vostra città riproduzioni a toni caldi e a toni freddi e fatene un cartellone da esporre in classe.

(Pag. 53)

Osserva alcuni oggetti posti sopra un tavolo e illuminati da una fonte luminosa intensa proveniente da un lato. Prova a riprodurli e a riprodurre le luci e le ombre servendoti di matite di durezza diversa.

(Pag. 54)

Prova a usare la grafite delle tue matite colorate come se fosse polvere, facendo la punta ai colori. Sfrega la polvere con il polpastrello su di un disegno per colorarlo; prova anche ad impastare la polvere con colle varie e a stenderle con un pennello sugli spazi da colorare. Se vuoi puoi completare l'opera come se fosse un collage applicando la parte legnosa delle punte che hai temperato.

(Pag. 57)

I colori a tempera sono molto adatti anche per eseguire opere a stampa.

Intingi nei colori la base di una matita e usala per fare delle composizioni come se fossero coperte da tanti punti rotondi. Puoi usare anche i polpastrelli delle dita che, con le loro linee potrebbero darti effetti interessanti.

(Pag. 58)

I pastelli a cera possono essere sciolti in un tegamino e mescolati con la cera bianca delle candele. Versando tutta la cera colorata su di un supporto rigido (es. cartone spesso o faesite) una volta che la cera si raffredderà otterrai dei bassorilievi interessanti.

**1**

Ti ricordi gli esperimenti che hai fatto l'anno scorso con il cartoncino sensibile, la luce e il fissaggio? Per rinfrescarti la memoria, e prima di passare ad altri esperimenti più difficili, riprova ad ottenere qualcuna delle composizioni usando gli oggetti, le maschere di cartoncino, i disegni su foglietti di acetato* trasparente.

Per l'esposizione e il fissaggio segui le istruzioni illustrate qui sotto.





1

Vuoi sapere come si ottiene una immagine come quella della figura qui sopra a destra? Segui attentamente le istruzioni.



1 - Prendi un pezzo di pellicola nera, di quelle che di solito sono all'inizio dei rullini che i tuoi genitori o la tua maestra portano a sviluppare.



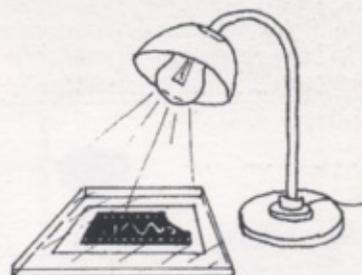
2 - Sulla parte opaca, con la stessa tecnica del graffito, prova a graffiare la superficie con la punta di un chiodo, realizzando una piccola composizione come quella della figura in alto a sinistra. Come potrai vedere, i segni fatti con il chiodo sono diventati trasparenti perchè hai graffiato via la sostanza che si trova in superficie.



3 - Se questo non si è verificato, prova a ripassare i segni con una punta più sottile o accertati di non aver cercato di graffiare la pellicola dalla parte lucida (attento! il graffito sulla pellicola riesce solo dalla parte opaca).



4 - Se non hai i pezzetti di pellicola, puoi ottenere più o meno lo stesso risultato stendendo dell'inchiostro di china su un pezzetto di acetato. Una volta che l'inchiostro si è asciugato, procedi con il graffito, come per la pellicola. In un caso o nell'altro, avrai ottenuto un disegno con dei segni chiari e lo sfondo nero.



5 - Metti la pellicola o l'acetato così trattati sopra ad un foglietto di cartoncino sensibile pressandoli con il solito vetro pesante, ed esponi il tutto alla luce, come al solito. Alla fine ricordati di sciacquare bene il cartoncino.

1

Seguendo le istruzioni contenute in queste due pagine imparerai ad usare il bagno di sviluppo o rivelatore, e a lavorare in camera oscura.



1 - Per lavorare in camera oscura, innanzi tutto, devi procurarti il rivelatore, che si compra in un negozio fotografico. Bisogna specificare al negoziante che si desidera del rivelatore per carta; esiste infatti anche quello per le pellicole. Quello per carta, come il fissaggio, si trova generalmente liquido, da diluire con acqua secondo le indicazioni della confezione.



2 - Ti dovrai procurare poi tre bacinelle: una per il rivelatore, uno per il fissaggio e una per l'acqua.



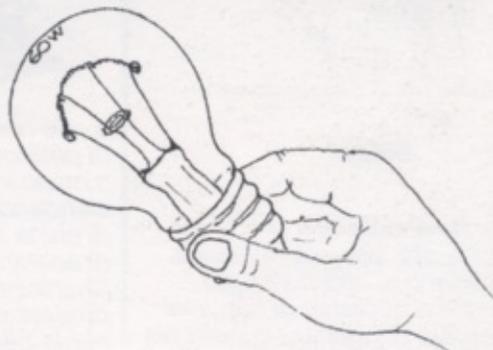
3 - Ti devi anche procurare due pinze, una che userai solo per immergere ed agitare i cartoncini dentro il rivelatore e l'altra che userai solo per immergere ed agitare i cartoncini dentro il fissaggio.



4 - Ti servono poi due recipienti o bottiglie perfettamente tappabili, per riporre il rivelatore e il fissaggio appena usati. Anche il rivelatore, come il fissaggio, si conserva molto più a lungo se tenuto al buio.



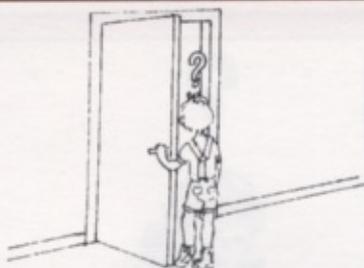
5 - I cartoncini fotografici non sono sensibili al rosso e al verde. Ti dovrai attrezzare quindi anche di una lampada di sicurezza rossa (o giallo-verde) da acquistare nel solito negozio fotografico.



6 - Infine ti serve una lampada bianca da 60 watt.

1

Segui ora le seguenti istruzioni per allestire la tua camera oscura.



1 - Individua nella tua scuola un locale, anche piccolo, che sia facile da oscurare e che abbia la possibilità di essere dotato di un piano di lavoro. Non deve quindi avere grandi finestre o vetrate. Se è dotato anche di acqua corrente, meglio.



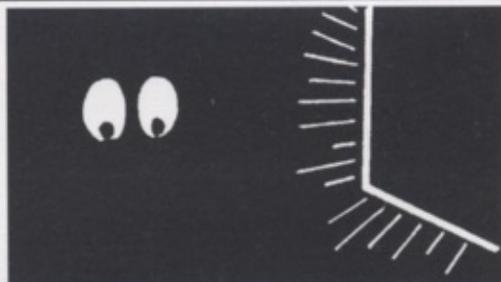
2 - Se nel locale non c'è acqua corrente, la porterai con dei secchi.



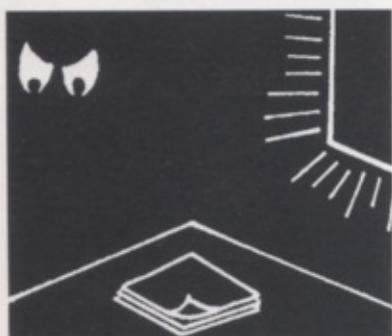
2 - Ricopri le finestre con del cartoncino nero. Ricordati che le finestre devono comunque poter essere aperte per arieggiare il locale.



4 - Sopra il piano di lavoro devono essere fissate, alla distanza di circa un metro, la lampada di sicurezza e quella bianca. Questa ti permetterà sia di fornire la luce necessaria all'esposizione della carta sensibile, sia di illuminare il piano per sistemare le cose prima dell'esposizione. Ti sarà utile anche per esaminare il risultato finale dello sviluppo e del fissaggio.



5 - Per verificare se l'ambiente è perfettamente oscurato, spegni sia la luce bianca che quella rossa e resta qualche minuto al buio completo, in modo che il tuo occhio, abituandosi poco alla volta all'oscurità, ti riveli eventuali spiragli di luce provenienti da sotto le porte o dagli infissi delle finestre. Essi, se non si riflettono direttamente sulla carta sensibile, non la dovrebbero danneggiare.



6 - Se però, dopo qualche minuto, oltre agli spiragli di luce, i tuoi occhi cominceranno a percepire abbastanza distintamente anche gli oggetti che ti circondano, sarà il caso di rivedere tutto l'oscuramento della stanza.



7 - Dovrai quindi usare ancora del cartoncino da disegno nero per chiudere i punti dai quali passa ancora luce.



8 - Ricorda che i cartoncini sensibili che userai in camera oscura non dovranno mai essere estratti dalla loro confezione alla luce bianca ma solo al buio o alla luce di sicurezza.

1

Segui le indicazioni di questa pagina per effettuare alcuni facili esperimenti in camera oscura con il cartoncino sensibile.



1 - Estrai alla luce di sicurezza un cartoncino sensibile dalla sua confezione.



2 - Accendi la luce bianca e immergi un cartoncino sensibile dentro il liquido di sviluppo.



3 - Perché è diventato tutto nero?



1 - Alla luce di sicurezza estrai dalla sua confezione un cartoncino sensibile e immergilo nel rivelatore.



2 - Come mai non diventa nero?



3 - Mentre il cartoncino è dentro al bagno di sviluppo, prova ad accendere la luce bianca. Cosa succede e perchè?



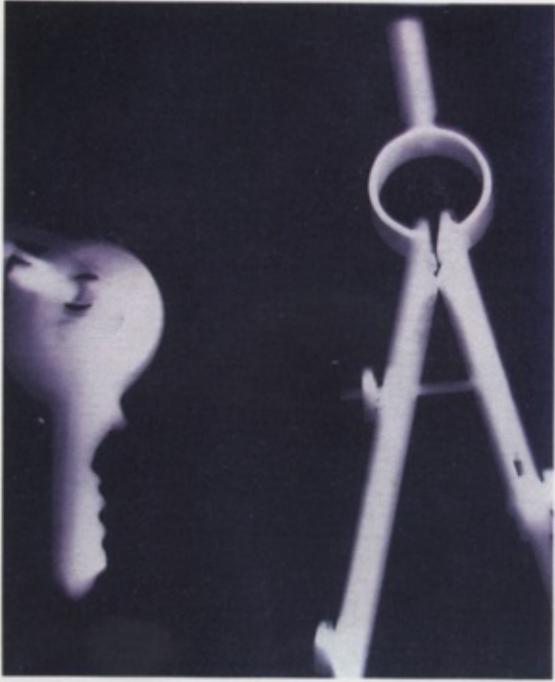
1 - Prova, in camera oscura, alla luce di sicurezza, a mettere sul cartoncino sensibile degli oggetti opachi.



2 - Illumina gli oggetti per un brevissimo istante con la luce bianca.



3 - Spegni la luce bianca, e osserva osserva attentamente alla luce rossa il cartoncino. Gli oggetti hanno lasciato la loro impronta? Perché no?

**1**

Prova, sempre alla luce rossa, ad immergere nel rivelatore i cartoncini sensibili che hai esposto per qualche secondo alla luce bianca nell'esercizio precedente. Sei in grado di prevedere cosa succederà?

Come mai, dopo un paio di minuti, compaiono sul cartoncino le sagome che prima non si vedevano? Cos'è successo?

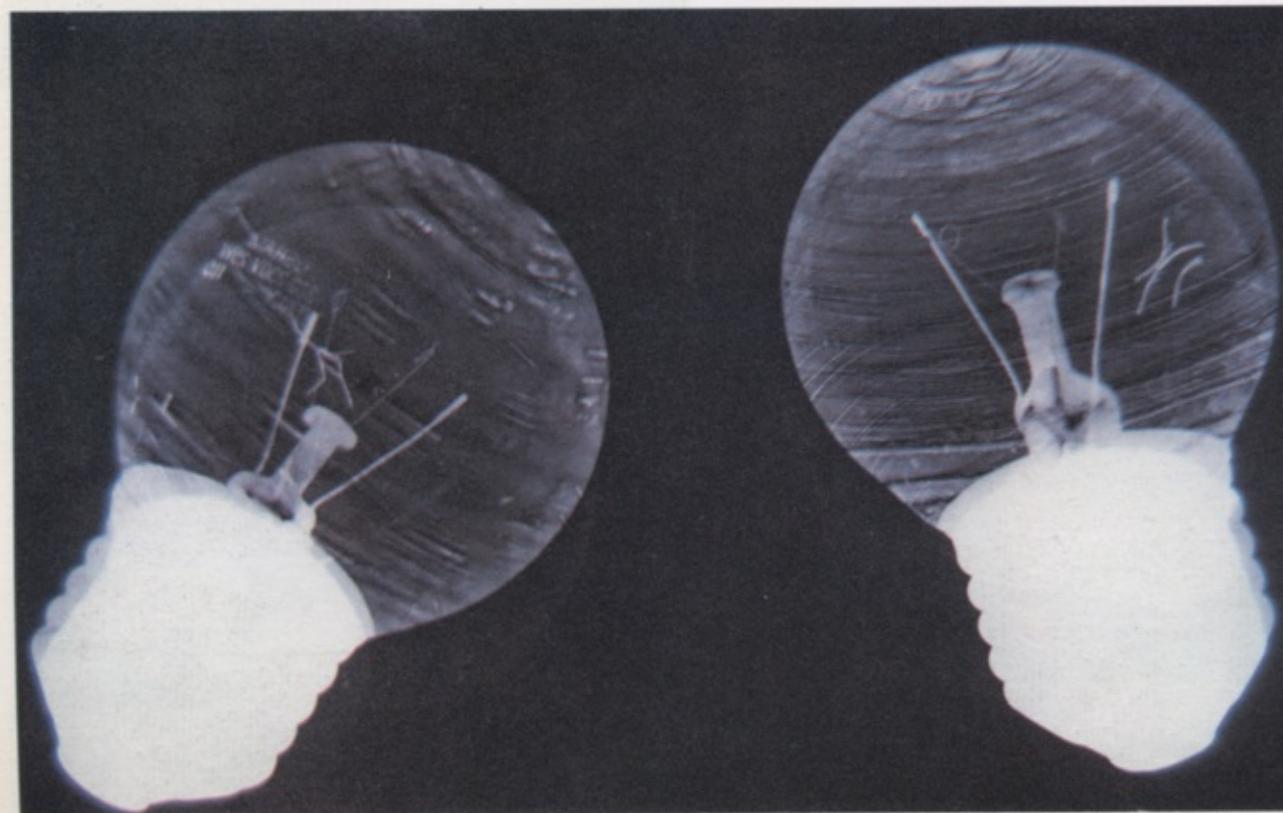
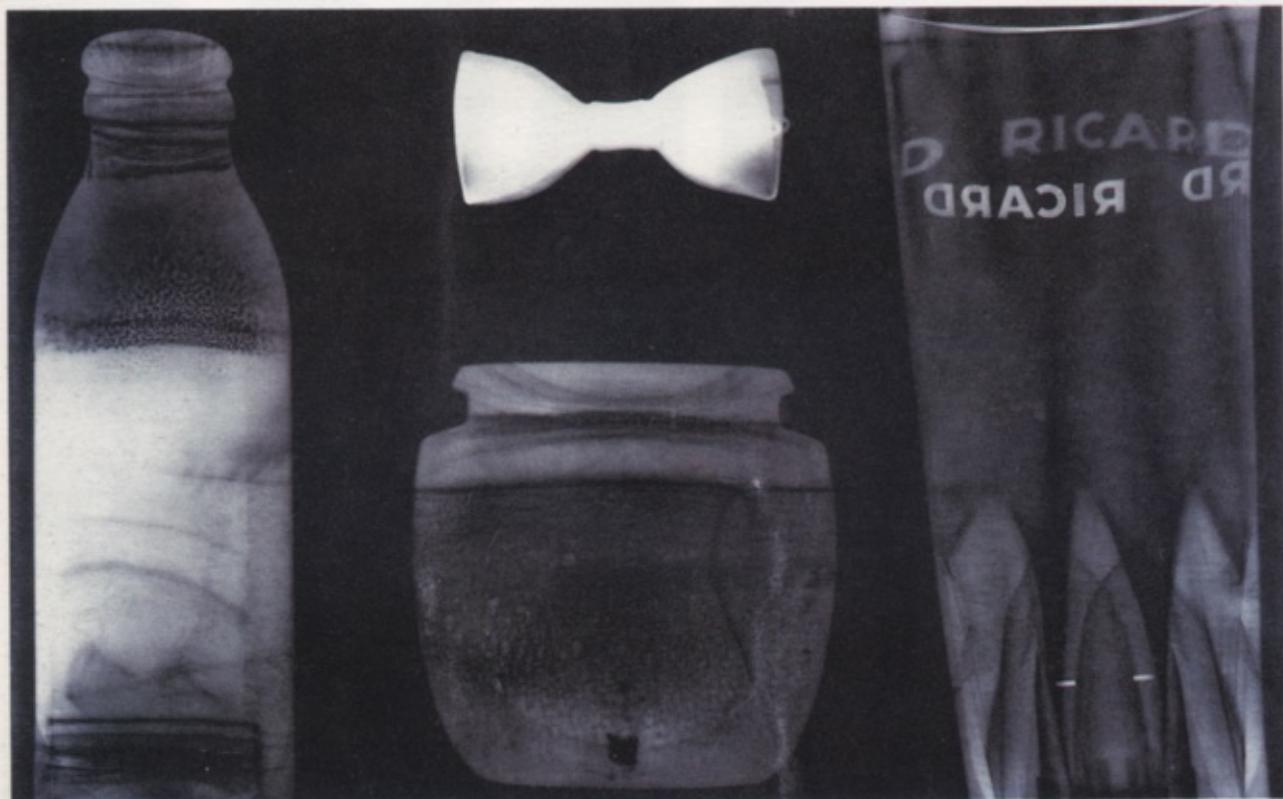
**2**

Per "rivelare" le immagini segui il procedimento illustrato qui sotto.



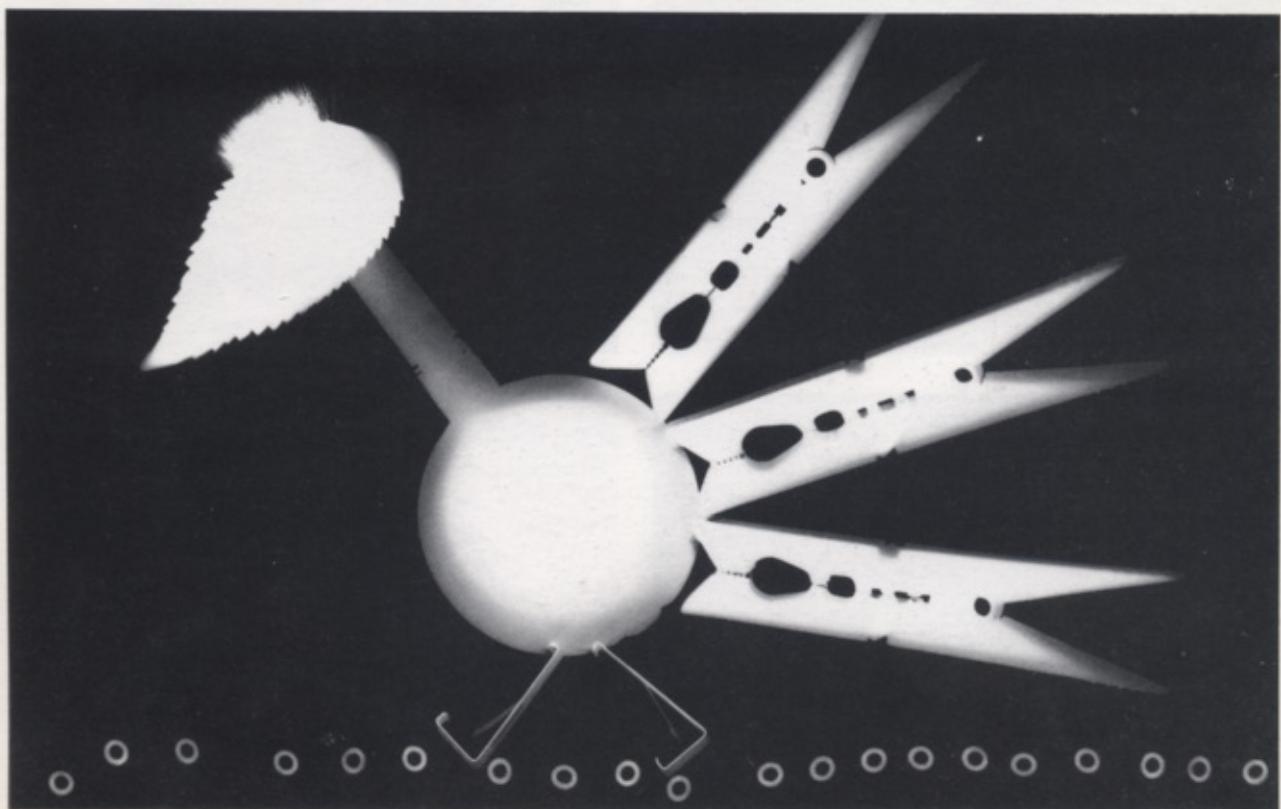
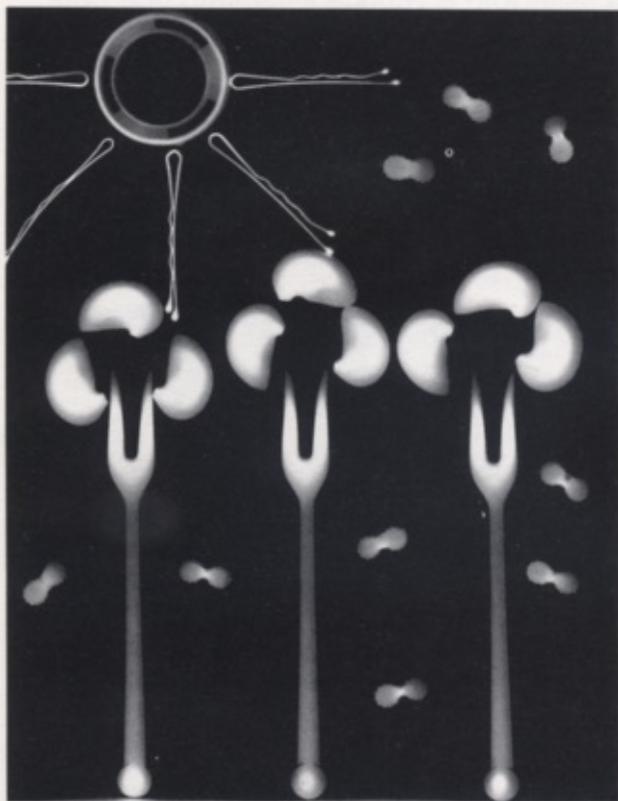
1

Prova a mettere sopra un cartoncino degli oggetti trasparenti o traslucidi. Cosa succederà secondo te? Verifica se i risultati sono come avevi previsto.



1

Con il cartoncino sensibile e il rivelatore realizza delle composizioni grafiche utilizzando le silhouettes degli oggetti. Eventualmente completa e colora con il pennarello da lucidi.

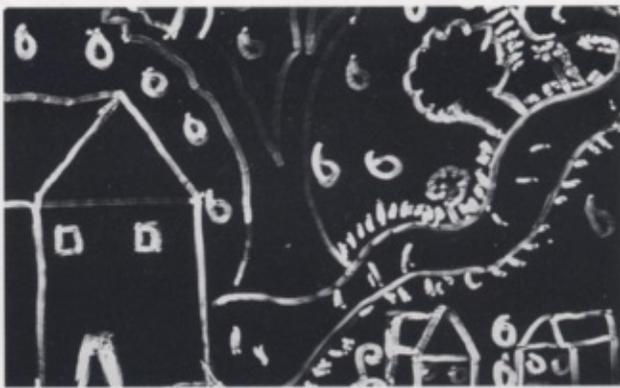
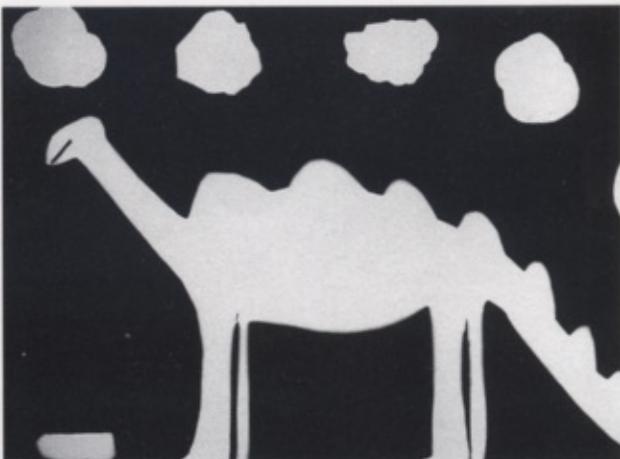


**1**

Prendi le sagome di cartoncino che avevi realizzato negli esperimenti con la luce e il fissaggio e verifica il risultato che puoi ottenere usando il rivelatore .

2

Utilizza i disegni eseguiti su acetato trasparente e i graffiti su pellicola per produrre delle immagini da realizzare con il rivelatore .



1

Lavorando alla luce, intingi un pennello fine o un pennino nel rivelatore e traccia dei segni sulla carta sensibile. Come diventano i segni? Perché avviene il contrario di quanto è successo quando hai usato allo stesso modo il fissaggio come l'anno scorso?



2

Dopo aver eseguito uno schizzo, prova a riprodurlo su un cartoncino sensibile usando pennini o pennelli intinti nel rivelatore.



3

Prendi delle sezioni di frutta o verdura o delle foglie e usali come stampi imbevuti di rivelatore pressandoli su un cartoncino sensibile. Cosa otterrai?



**1**

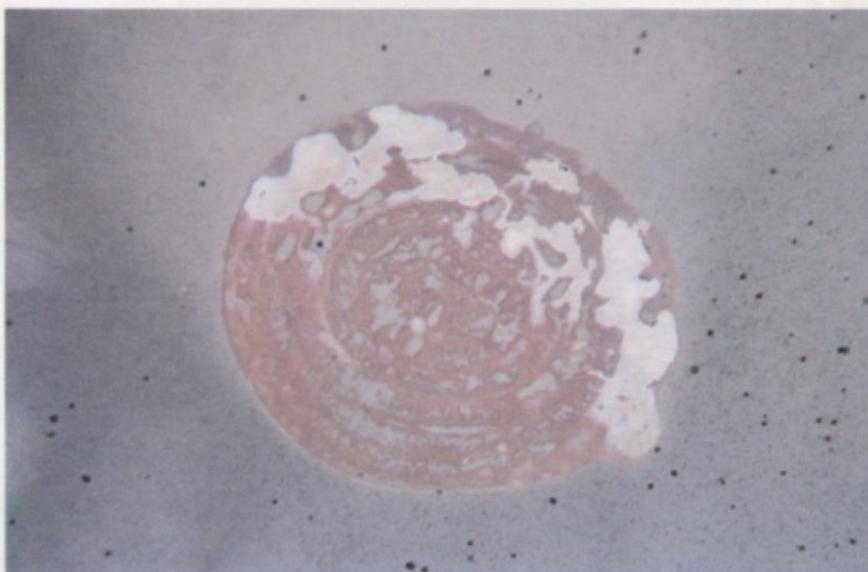
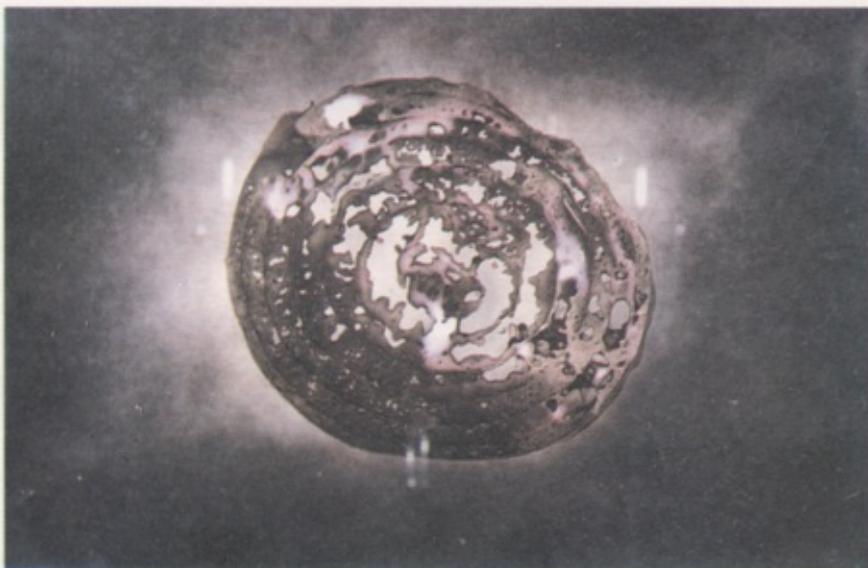
Prova a rifare degli stampi usando sezioni di frutta e verdura o foglie imbevute di fissaggio e pressate sul cartoncino sensibile. Quando la composizione si sarà sbiancata bene per effetto del fissaggio, sciacqua il cartoncino e immergilo nel rivelatore. Cosa succederà? Perché il cartoncino è diventato tutto nero tranne che nei punti dove gli stampi hanno lasciato il loro segno? Come mai alcune delle parti della composizione non sono rimaste bianche ma hanno cambiato colore scurendosi, come nell'es. in alto?

2

Esegui un disegno su cartoncino sensibile usando un pennino o un pennellino imbevuto di fissaggio. Dopo averlo sciacquato, immergi poi il cartoncino nel rivelatore e osserva il risultato, come nell'es. a sinistra.

1

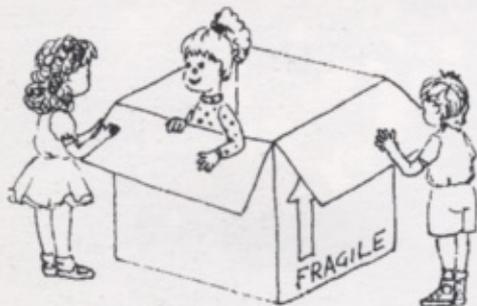
Esegui su cartoncino sensibile delle composizioni come quelle suggerite nelle unità didattiche precedenti (stampi e disegni) immergile nel rivelatore ma toglì il cartoncino prima che si sia scurito del tutto. Otterrai delle composizioni con degli sfondi strani come quelli delle figure.



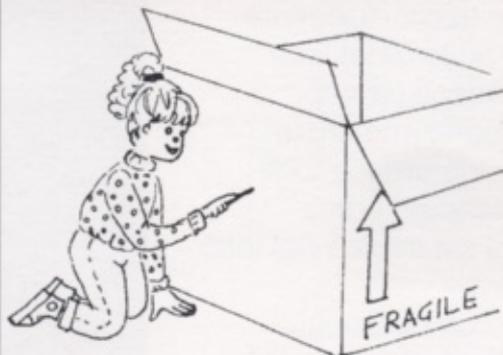
*Ricorda!
Dopo che avrai
immerso
il cartoncino
nel rivelatore,
ottenendo effetti
come quelli delle
immagini,
risciacqualo bene e
torna ad immergerlo
nel fissaggio,
in modo da rendere
stabili le immagini.
Alla fine ricordati
sempre di lavare
bene i cartoncini
in acqua corrente.*

1

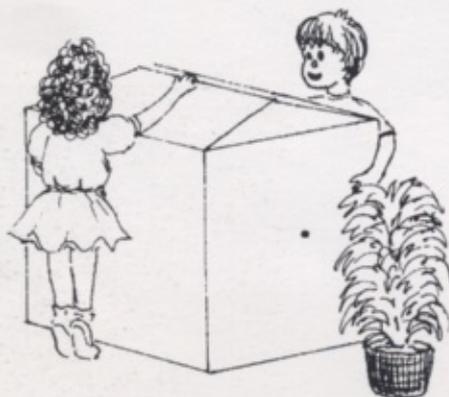
Segui le istruzioni per poter effettuare il seguente esperimento.



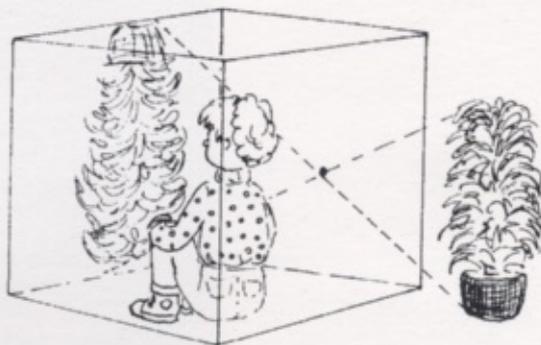
1 - Con i tuoi compagni e l'insegnante procurati un grosso scatolone, di quelli che vengono usati per gli elettrodomestici, che sia abbastanza grosso da poter contenere comodamente... un bambino.



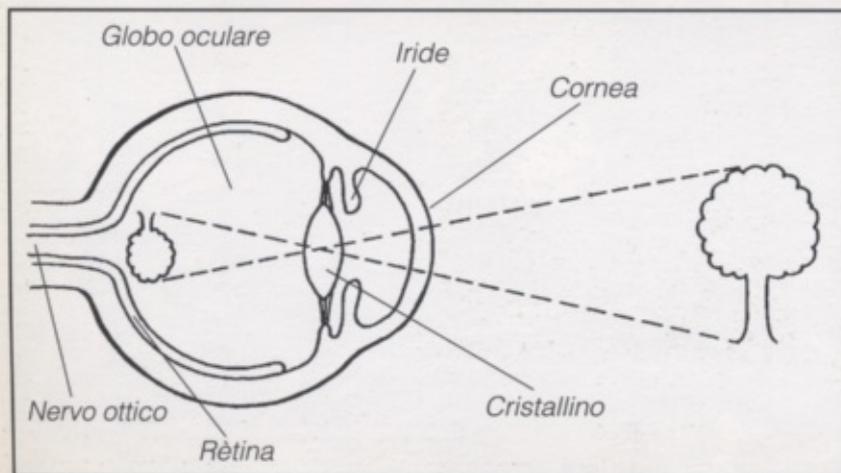
2 - Su di una parete dello scatolone opera un forellino piccolo piccolo.



3 - Metti lo scatolone davanti a degli oggetti molto illuminati, entra nello scatolone e fatti chiudere dentro dai compagni. Se hai paura del buio, pensa che ti prepari ad entrare dentro l'occhio per vedere come funziona!



4 - Quando ti sarai abituato al buio, osserva la parete dello scatolone opposta a quello in cui avrai operato il forellino. Cosa vedi? Perché gli oggetti esterni proiettano le loro immagini all'interno dello scatolone? Perché sono capovolti?



2

Osserva lo schema dell'occhio a sinistra. Trovi qualche somiglianza con il fenomeno osservato chiudendoti nello scatolone? Assieme alla tua insegnante di scienze studia quali sono le funzioni delle parti dell'occhio indicate nell'illustrazione.

1

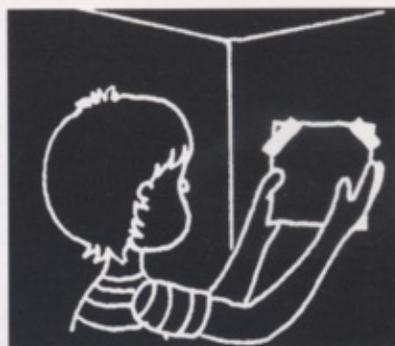
Cosa succede se applichi un foglio di cartoncino sensibile nella parte interna dello scatolone, nel punto in cui si riflette l'immagine degli oggetti esterni? Fa' una prova seguendo le istruzioni.



1 - Per facilitarti l'operazione, che deve essere fatta al buio, delimita il punto dove applicherai il cartoncino fissando delle strisce di nastro adesivo.



2 - Entra nello scatolone e fa' chiudere dai tuoi compagni il forellino all'esterno.



3 - Al buio estrai il cartoncino sensibile dalla sua confezione e, con del nastro adesivo, applico sul punto che hai delimitato.



4 - Quando sarai pronto di' ai compagni all'esterno che scoprono il forellino per il tempo necessario che stabilirai con alcune prove.



5 - Terminato il tempo dell'esposizione staccalo dalla parete dello scatolone, chiudilo bene dentro una busta nera, di quelle che trovi nelle confezioni di materiale sensibile ed esci dallo scatolone.



6 - Va' subito in camera oscura e, alla luce di sicurezza, estrai il cartoncino dalla busta...



7 - ... immergilo nel rivelatore...



8 - ... sciacqualo e immergilo nel fissaggio.



9 - Infine accendi la luce bianca e osservalo attentamente: che cosa noti?

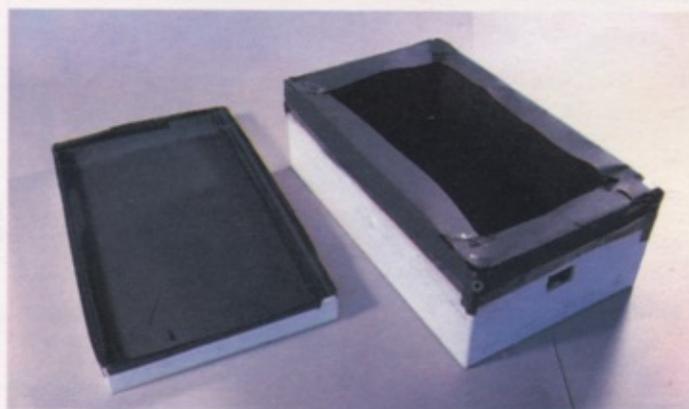
1

Uno scatolone grande come quello descritto negli esperimenti precedenti è difficilmente maneggiabile e comporta dei problemi per il caricamento del cartoncino che, come ormai hai imparato, deve essere effettuato solo al buio o alla luce rossa.

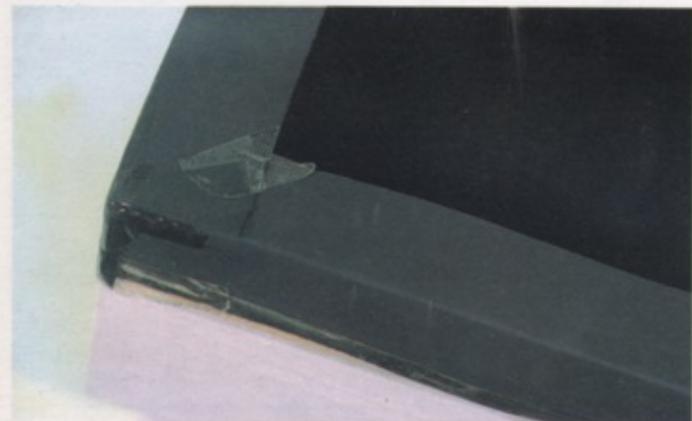
L'esperimento potrà però essere agevolmente ripetuto con delle scatole più piccole. Come al solito, segui le istruzioni illustrate per costruirti la tua "macchina fotografica".



1 - Procurati una scatola da scarpe, del nastro adesivo plastificato e del cartoncino neri.



2 - La scatola e il coperchio devono essere rivestiti internamente di cartoncino nero.



3 - I bordi della scatola vanno prolungati all'interno, come illustrato nella figura, per una maggiore aderenza al coperchio.



4 - Su uno dei lati minori della scatola, con uno spillo o con la punta di un compasso, bisogna operare un minuscolo foro.



5 - Inventi un sistema che ti consenta di tenere chiuso od "otturato" il forellino fino a quando non deciderai di effettuare una esposizione alla luce...



6 - ...se non devi fare grossi spostamenti, puoi usare anche un dito!

1

Ora che ti sei costruito una "macchina fotografica", segui le istruzioni per usarla.



1 - Va' in camera oscura, e, alla luce della lampada di sicurezza, carica la tua "macchina fotografica/scatola da scarpe" con un foglietto di cartoncino sensibile di dimensioni adeguate, che fisserai con del nastro adesivo sulla parete opposta a quella su cui hai operato il forellino.



2 - Prima di accendere la luce e di uscire dalla camera oscura, devi "otturare" il forellino in modo che la luce passi solo quando vorrai. Se non devi fare molta strada va bene anche un dito.



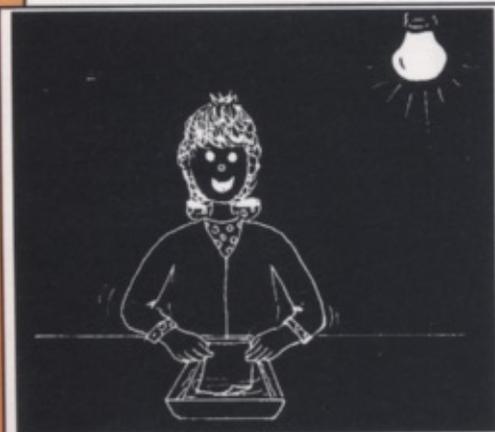
3 - Esci dalla camera oscura e metti la tua scatola da scarpe su un sostegno stabile, puntandola in direzione di un soggetto che vuoi "fotografare".



4 - Facendo attenzione a non muovere la scatola, apri il forellino, esponendo il cartoncino per il tempo che hai verificato come il più adatto per la quantità di luce e per la sensibilità del cartoncino che usi (vedi gli esercizi di pag. 76).



5 - Finita l'esposizione, ottura nuovamente il forellino e torna in camera oscura.



6 - Spegni la luce bianca e scarica la tua macchina/scatola. Sviluppa, sciacqua, fissa e lava il tuo cartoncino come sai già fare. Avrai ottenuto una immagine negativa (cosa significa?).



7 - Se sul negativo ottenuto con la nostra macchina fotografica/scatola da scarpe appaiono delle zone più o meno velate, significa che la scatola lascia passare un po' di luce. Dalla posizione della zona velata, sarà facile capire da dove entra la luce senza dimenticare che l'immagine si forma rovesciata rispetto alla realtà. Rinforzerai quindi il rivestimento interno della scatola con dell'altro cartoncino nero.

**1**

Osserva il cartoncino sviluppato e fissato e rispondi alle domande.

- 1 - Perché sul cartoncino dentro allo scatolone o alla scatola da scarpe si è formata una immagine?
- 2 - Confronta l'immagine che hai ottenuto con le figure "A", "B", "C". A quale delle tre assomiglia di più per quanto riguarda l'annerimento?
- 3 - Se la tua immagine assomiglia di più alla fig. "A", cosa devi fare?
- 4 - Se la tua immagine assomiglia di più alla fig. "B", cosa devi fare?

2

Prova a rispondere alle seguenti domande.

- 1 - Cosa dovresti fare se, quando esponi il cartoncino dentro lo scatolone ci fosse più luce?
- 2 - Cosa dovresti fare se ce ne fosse di meno?
- 3 - Cosa dovresti fare se avessi un cartoncino più sensibile?
- 4 - Cosa dovresti fare se avessi un cartoncino meno sensibile?
- 5 - Cosa succede se aumenti il tempo di esposizione?
- 6 - Cosa succede se diminuisce il tempo di esposizione?
- 7 - Se sei in grado di aumentare la luce, cosa dovresti fare?
- 8 - E se puoi usare un cartoncino più sensibile?

**1**

Le due immagini che vedi sopra sono state ottenute con una vera macchina fotografica e rappresentano lo stesso soggetto, anzi, possiamo pure dire che si tratta della stessa fotografia, anche se le differenze sono notevoli.

Osservale attentamente e rispondi alle domande.

Sai spiegare perchè alle zone scure della immagine "A" corrispondono delle zone chiare nella immagine "B" e viceversa?

Quale delle due immagini si indica come **"negativa"**? "A" "B"

Quale delle due immagini si indica come **"positiva"**? "A" "B"

Cosa significa secondo te il termine **"negativo"**?

E **"positivo"**?

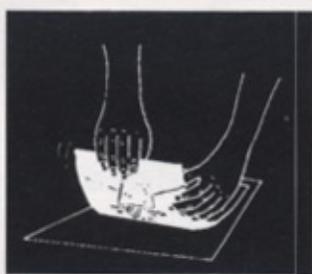


1

Se vuoi ricavare dei "positivi" dalle foto negative che hai ottenuto con la tua macchina fotografica/scatola da scarpe, segui le istruzioni.



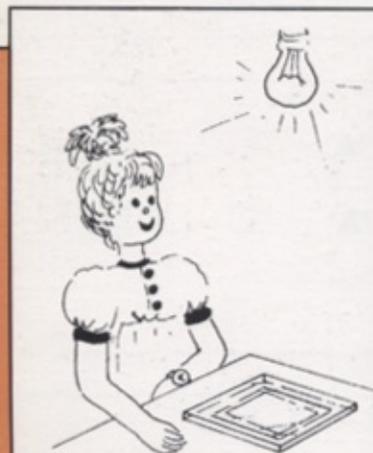
1 - In camera oscura, alla sola luce di sicurezza, prendi un foglio di carta sensibile non esposto e sistemalo sul piano di lavoro con la parte sensibile verso l'alto.



2 - Prendi uno dei negativi ottenuti con la scatola da scarpe e mettilo sopra al cartoncino non esposto che hai preparato, facendo in modo che l'immagine del negativo sia a contatto con la parte sensibile del cartoncino.



3 - Fa' in modo che i due fogli di carta siano perfettamente a contatto sovrapponendo ad essi un vetro trasparente sufficientemente pesante



4 - Accendi la luce bianca che sta sopra al piano di lavoro per qualche secondo.



5 - Torna a spegnere la luce bianca, toglì il cartoncino senza immagine che stava sotto, sviluppallo, sciacqualo e fissalo come al solito.

6 - Cosa osservi sul cartoncino che hai appena sviluppato? Perché è apparsa una immagine positiva? Cosa è successo? Perché **"negativo"** e **"positivo"** sono **"speculari"**? (Se l'immagine positiva che avrai ottenuto è troppo chiara o troppo scura, ripeti l'operazione con un altro cartoncino, aumentando o diminuendo il tempo di esposizione).

**1**

Pensando alla riproduzione di un negativo su cartoncino che hai imparato nell'esercizio precedente, riusciresti a riprodurre una vecchia fotografia come quella sopra a sinistra? E' molto più facile di quanto tu possa credere!

2

Prova a porre sopra ad un cartoncino sensibile una foto presa da un giornale pressandola bene con il solito vetro pesante.

Cosa succede, secondo te, se illumini il tutto dall'alto e sviluppi il cartoncino, come negli esercizi precedenti?

Hai ottenuto un negativo come quello sotto? Come mai?



Saranno famosi?



Saranno sani.

Perché i Babyfioc Dieterba sono solo frutti della natura più pura.

Oggi è sempre più difficile dare al tuo bambino prodotti vegetali che non siano contaminati da fertilizzanti o altre sostanze chimiche. Ecco perché Dieterba ha preparato, per la tua sicurezza e per la salute del tuo bambino, i Cereali Babyfioc Dieterba.

Un alimento vegetale veramente sano perché selezionato con cura all'origine, così il tuo bambino resterà al riparo dal rischio di ingerire sostanze nocive nei primi mesi di vita.

Scegli la salute, scegli Babyfioc Dieterba. Perché prevenire è il modo migliore di assicurare subito il tuo bambino a una corretta abitudine.





1

Per riuscire a riprodurre l'immagine del giornale dell'esercizio precedente, segui le seguenti istruzioni.



1 - Prova a mettere la stessa pagina di giornale dell'esercizio precedente con l'immagine rivolta verso di te.



2 - Prendi poi, alla luce di sicurezza, un cartoncino sensibile e mettilo sulla immagine in modo che la parte sensibile sia a contatto con essa, sia cioè rivolta verso il basso.



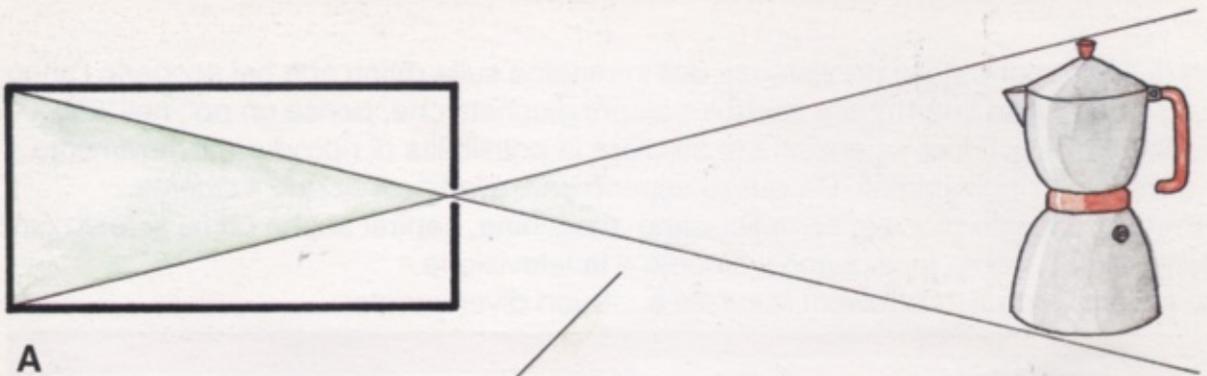
3 - Premi immagine e cartoncino con il solito vetro pesante e illuminali dall'alto con la luce bianca per il tempo necessario. Prova poi a sviluppare il cartoncino.



4 - Come mai su di esso si è formata una immagine negativa anche se la luce non ha attraversato l'immagine originale?



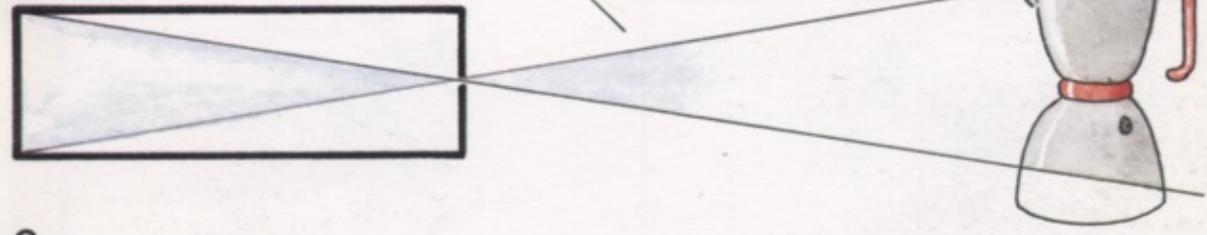
5 - Ottieni adesso dal negativo una immagine positiva come hai già imparato a fare.



A



B



C

1

Le figure di questa pagina rappresentano schematicamente delle scatole di diverse dimensioni con le quali sono state realizzate delle macchine fotografiche come quella che hai costruito. Osservale attentamente e rispondi.

- Secondo te, la forma della scatola influisce sul tipo di inquadratura che puoi ottenere?

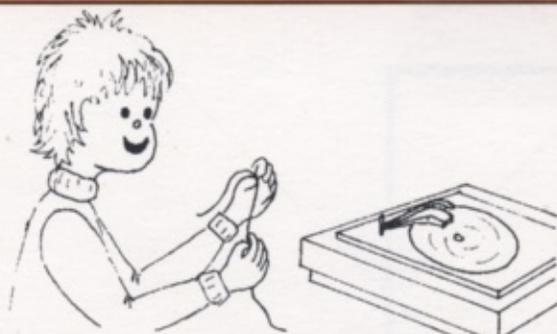
Verifica costruendo "macchine fotografiche" di dimensioni diverse e fotografando lo stesso soggetto dalla stessa distanza, come nel gioco "vicino-lontano" di pagina 12. Lo sai che gli obiettivi grandangolari che usano i fotografi funzionano proprio come la scatola dello schema "B", e i teleobiettivi come la scatola dello schema "C"?

1

Ti ricordi il fenomeno della persistenza dell'immagine sulla retina che hai scoperto l'anno scorso? Quest'anno imparerai a costruire alcuni giochetti che, pensa un po', nell'800 furono inventati da fior di scienziati per studiare la possibilità di riprodurre il movimento delle persone e degli animali. Da questi esperimenti, alla fine, nacque il cinema. Ricostruendo queste piccole, semplicissime macchine, capirai anche come si realizzano i cartoni animati, come funzionano il cinema e la televisione. Come al solito, segui le istruzioni illustrate e... buon divertimento!



1 - Una delle "macchine miracolose" inventate nell'800 è lo "zootropio", il cui nome deriva dal fatto che fu realizzato prima di tutto per studiare il movimento degli animali. Per realizzarlo ti servirà innanzi tutto un giradischi.



2 - Con uno spago misura la circonferenza (cioè il contorno) del piatto del giradischi. Dato che non tutti i piatti dei giradischi sono della stessa dimensione, puoi misurare un vecchio disco a 33 giri, che potrai usare, poi, su giradischi diversi.

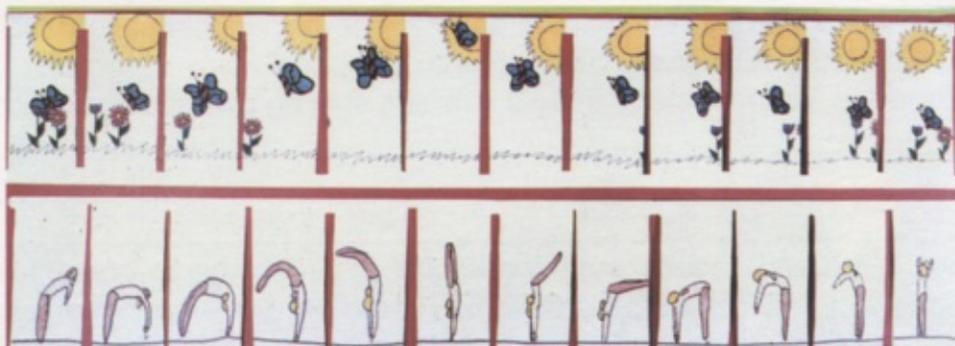


3 - Ritaglia poi una striscia di carta alta circa 15 centimetri e lunga una paio di centimetri più della circonferenza del piatto del giradischi o del disco che hai già misurato.



4 - Tenendo piegata la striscia, con una forbice robusta opera dei tagli in modo che tra una piegatura e l'altra ci sia una fessura di circa un centimetro.

5 - Su ognuna delle parti in cui hai piegato la striscia dovrai eseguire un disegno che rappresenti lo stesso soggetto in posizioni diverse. Segui lo schema illustrato nella prossima pagina



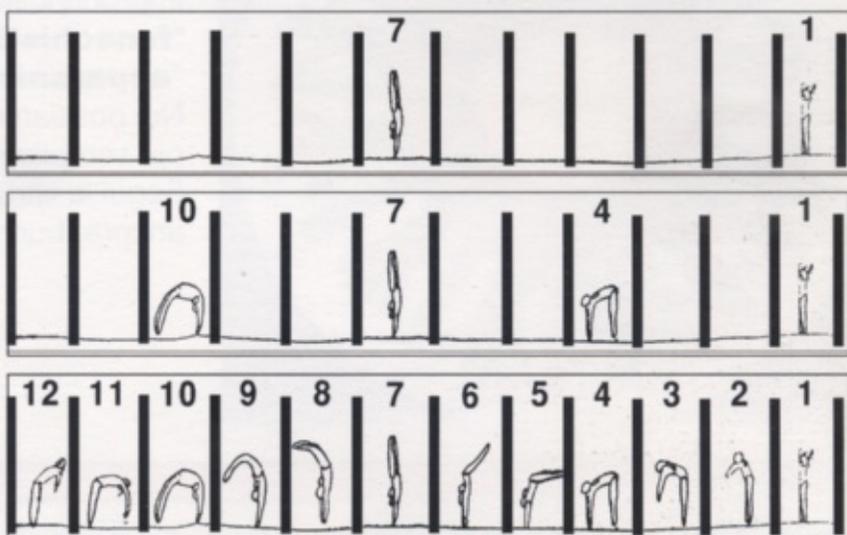
6. Ricorda che la sequenza dei disegni deve procedere da destra a sinistra, al contrario di quando scrivi, per seguire in questo modo il movimento del giradischi. Il movimento che intendi disegnare, poi, deve essere "ciclico" si deve cioè ripetere ad ogni giro: il primo disegno, quindi, è allo stesso tempo inizio e fine dello stesso movimento, come negli esempi sotto in cui c'è una bambina che fa una capriola che inizia e si conclude nel primo disegno. In questo modo è come se i disegni fossero tredici.

7 - I disegni devono seguire uno schema di realizzazione ben preciso:

a - Eseguirai all'inizio solo il 1° e il 7° disegno (che è quello che viene a metà della striscia se consideri i disegni come se fossero 13)...

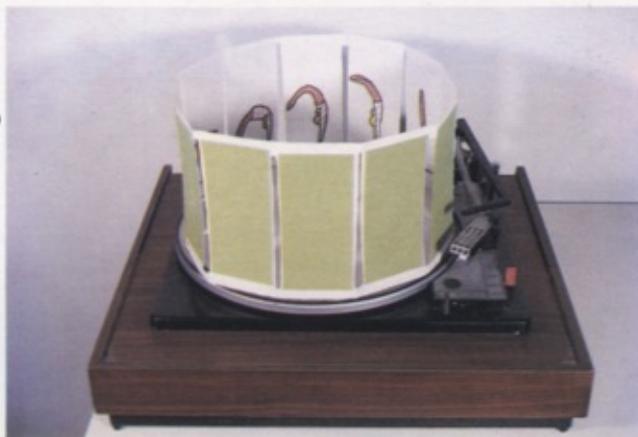
b -...Esegui poi i disegni che si trovano alla metà della metà, cioè il quarto e il decimo...

c -... e alla fine realizza i disegni intermedi, in modo da completare la striscia.



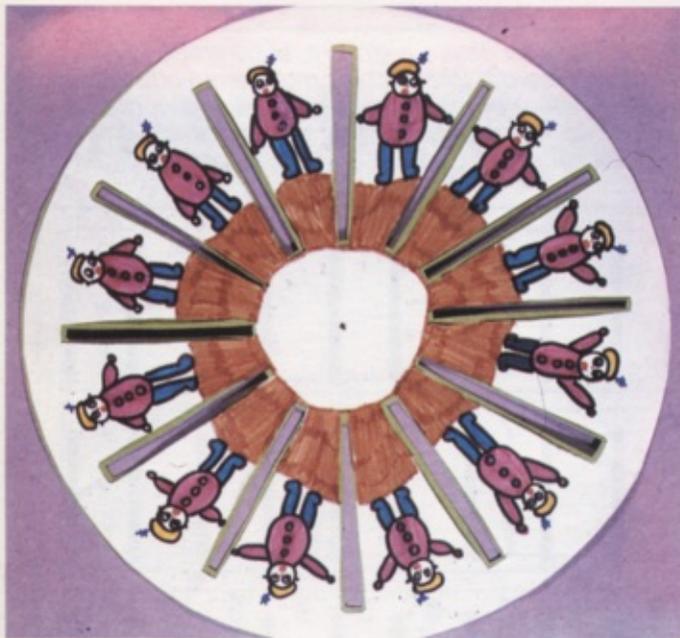
8 - Finiti i disegni richiudi la striscia a cerchio e sistemala attorno al piatto del giradischi o al disco fissandola con del nastro adesivo.

Se i disegni, per caso, appaiono anche in trasparenza all'esterno del cilindro di carta, puoi incollare tante strisce di cartoncino opaco quanti sono i disegni, come nella fotografia.



9 - Metti in movimento il giradischi e guarda attraverso le fessure. Sorpresa! Ricordando il fenomeno della **persistenza dell'immagine sulla retina**, sai spiegarti come mai i tuoi disegni si sono animati da soli?

10 - Lo sai che per realizzare i cartoni animati si procede proprio come hai fatto tu, cioè disegnando all'inizio solo le posizioni "estreme" di un movimento, e poi, via via, le posizioni intermedie? I cartoni animati però, quelli più belli, hanno bisogno di molti più disegni. Pensa un po': per realizzare 1 minuto di un film di Walt Disney, come "La bella e la bestia", occorrono 1440 disegni! Ogni disegno viene fotografato sulla stessa pellicola che, proiettata sullo schermo, restituisce velocemente allo spettatore tutti i disegni, dandogli così l'illusione del movimento.

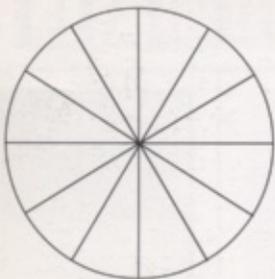


1

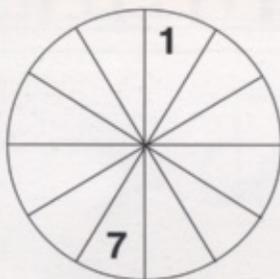
Un altro gioco inventato dagli scienziati che studiavano la possibilità di riproduzione del movimento ha un nome quasi impronunciabile:

"fenachistiscopio" che significa **"apparenza che inganna"**.

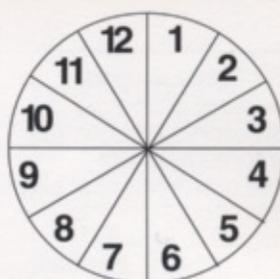
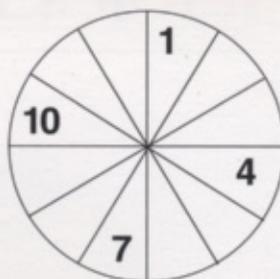
Noi possiamo chiamarlo più semplicemente "disco magico". Segui le istruzioni per realizzarlo e, ancora, buon divertimento!



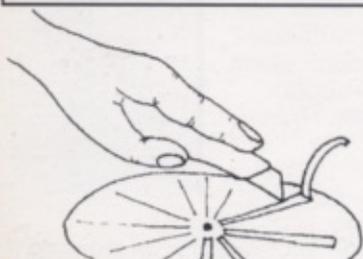
1 - Ritaglia un cerchio di carta e dividilo in dodici parti uguali.



2 - Come per lo zootropio, inizia dal 1° e dal 7° disegno, realizza poi il 4° e il 10° e, infine, completa i disegni intermedi.



3 - Incolla il cerchio di carta su di un cartoncino delle stesse dimensioni.



4 - Con un coltellino tipo "cutter", opera delle fessure tra un disegno e l'altro.



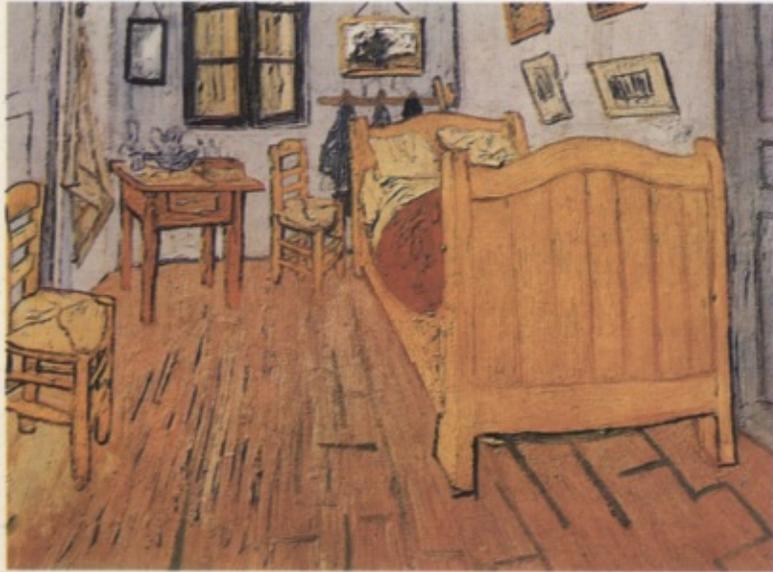
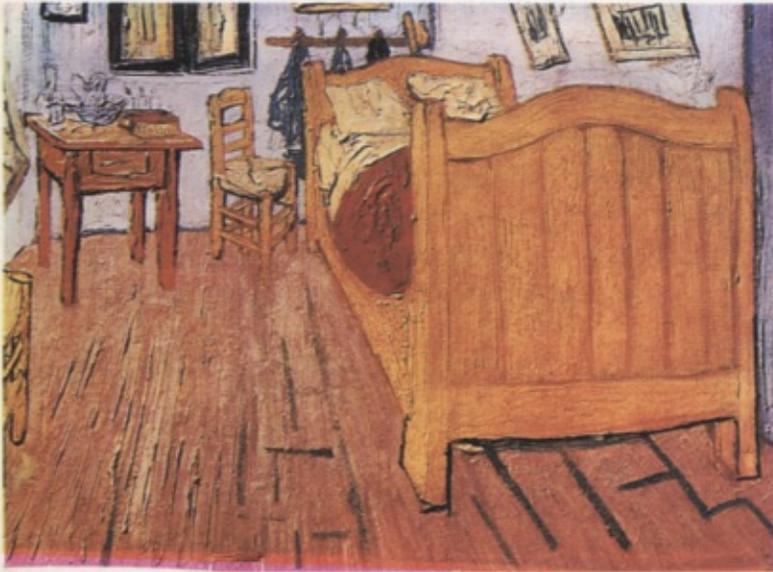
5 - Applica con una puntina da disegno o un chiodino il cerchio su un bastoncino di legno e tienilo davanti ad uno specchio, come stanno facendo le bambine della fotografia. Facendolo ruotare guarda attraverso le fessure fissando bene un punto dell'immagine riflessa nello specchio. Vedrai, come nello zootropio, l'immagine muoversi!

1

Vuoi provare a realizzare un tuo breve film senza bisogno di cinepresa e di proiettore? Fatti prestare una macchina fotografica, anche da pochi soldi, e fissala bene su un treppiede o un piano d'appoggio qualsiasi in modo che non si muova, aiutandoti magari con del nastro adesivo. Prendi un oggetto e inquadralo nel mirino. Scatta una fotografia e poi sposta l'oggetto di qualche centimetro. Scatta un'altra fotografia e sposta ancora l'oggetto. Prosegui così fino a quando avrai finito il rullino. Quando avrai fatto sviluppare le fotografie, mettile in ordine e, servendoti della cucitrice, componi con loro un libretto.

Per avere un'idea di quale può essere il risultato, fotocopia questa pagina ingrandendola e ritaglia le immagini. Buon divertimento!



**1**

Le tre riproduzioni di questa pagina rappresentano tutte la stessa opera di Vincent Van Gogh ("La camera di Van Gogh"). Esse sono state tratte da tre testi diversi. Che differenze noti?

Colori: _____

Dimensioni: _____

Inquadratura: _____

Oggetti: _____

Luci/ombre: _____

Atmosfera: _____

Prova a dare una spiegazione della loro diversità:

Potresti dire con sicurezza che l'originale è uguale ad una delle tre foto? _____

Perchè? _____

Cosa hai imparato dal confronto che hai appena effettuato?



A

1

Ti ricordi le inquadrature (Campo lungo, Figura Intera, Primo Piano, Dettaglio)? Prova a riconoscerle nelle opere qui riprodotte mettendo le indicazioni al posto giusto :



B

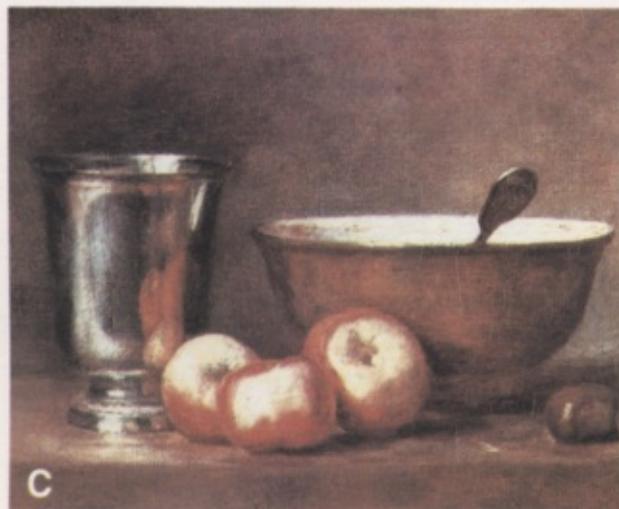
"A" - Antonello Da Messina, *Autoritratto* (1473): _____

"B" - Giorgione, *La tempesta* (1500 c.a.): _____

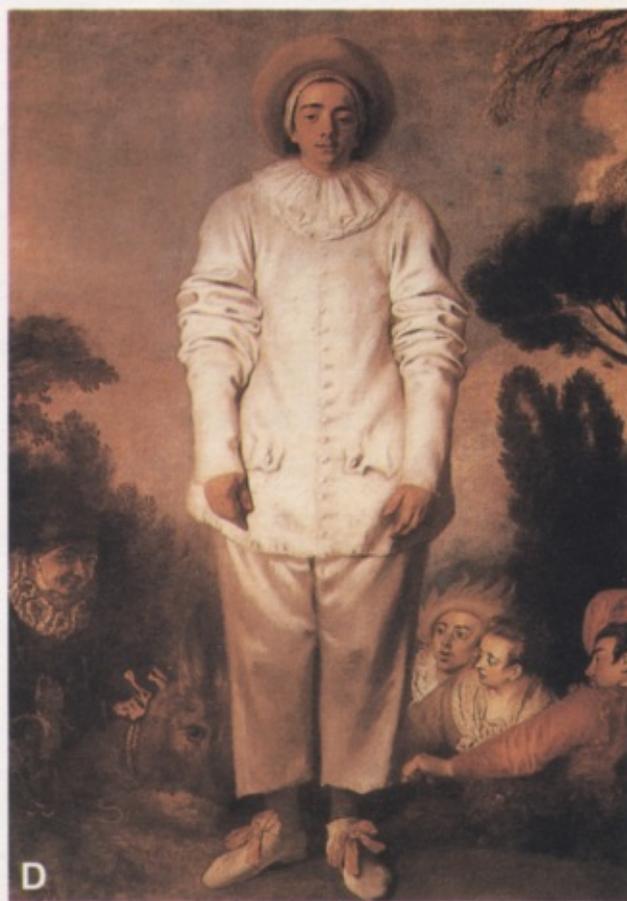
"C" - Jean Baptiste S. Chardin, *Il bicchiere d'argento* (1768): _____

"D" - Antoine Wattau, *Gilles* (1717-19 c.a.): _____

Che diverse sensazioni ti trasmettono?



C



D

1

Siamo in un museo della tua città. Scegli, assieme ai tuoi compagni, per ogni inquadratura che conosci, il quadro che la rispecchia. Procurati anche delle riproduzioni dei quadri esposti (puoi servirti anche dei cataloghi che di solito si vendono all'interno della mostra) e confronta la riproduzione che hai in mano con l'originale. Per aiutarti nell'osservazione, segui la griglia di descrizione che ti suggeriamo qui sotto.

Il quadro è di _____ E' intitolato _____

E' stato realizzato nel _____ E' custodito presso: _____

Tecnica usata: _____ Numero personaggi: _____

Tipo di inquadratura _____ Per ciascun personaggio osserva:

sexso _____ Posizione nel quadro: _____

Vestiti indossati, gioielli, fronzoli, accessori (cappelli, nastri ecc.): _____

Acconciatura: _____

Espressione del volto (dove è diretto lo sguardo , rughe, bocca..): _____

Posizione del corpo: _____

Mani (con eventuali oggetti): _____

Piedi: _____ Calzature: _____

Oggetti presenti (descrizione): _____

Animali (descrizione): _____

Elementi del paesaggio (descrizione): _____

Colori usati nella composizione: _____

Colore prevalente: _____ Tonalità complessiva: _____

Grado di luminosità _____ Da dove viene la luce? _____

Che cosa illumina? _____ Con che colore è stato ottenuto

l'effetto della luce sui personaggi? _____ E sulle cose? _____

Colore e caratteristiche dello sfondo: _____

Differenze tra riproduzioni e originale osservato nel museo: _____

Con che scopo, secondo te, è stato dipinto il quadro? _____

Sai in che luogo doveva essere collocato? _____

Sai descrivere che cosa ti trasmette ?:

sentimenti: _____

emozioni: _____



1

Le due opere sopra sono entrambe del 1400 e rappresentano la stessa scena. Quella a sinistra è di Filippo Lippi e si intitola "*Madonna di Tarquinia*". Quella a destra è di Leonardo Da Vinci ed è chiamata "*Madonna del Garofano*". Confronta i due quadri utilizzando la seguente scaletta e ripeti l'esercizio più volte con altre opere della stessa epoca che rappresentino lo stesso soggetto.

OPERA ESAMINATA: _____

Personaggi (vestiti - movimenti - gesti - espressione): _____

Oggetti: _____

Piante: _____

Inquadratura: _____

Colori - colore prevalente: _____

Luci - ombre (colore usato per la luce) _____

Sfondo: _____

Tecnica (olio - acquerello...) _____

Che cosa è simile nei due autori? _____

Quali sono le differenze più evidenti? _____



1

Osserva l'opera di Giotto, realizzata tra il 1302 e il 1305, che si trova a Padova, nella Cappella degli Scrovegni, ed è intitolata "L'incontro alla porta aurea".

Si tratta di un **"affresco"**, dipinto cioè sull'intonaco ancora fresco di una parete.

Prova a **drammatizzarlo** con i tuoi compagni, **fotografando** la scena che avrete realizzato. Confrontate le foto con l'immagine dell'opera scelta e traetene delle osservazioni sulle differenze - somiglianze e sulle difficoltà a riprodurre l'opera stessa.

2

Osservando il dipinto immagina che cosa stiano dicendo o pensando i personaggi e scrivilo in alcuni fumetti che potrai incollare su di un ingrandimento fotocopiato dell'immagine stessa, o sulle foto prodotte durante la drammatizzazione.



1

L'immagine che vedi sopra rappresenta il particolare di un quadro del pittore spagnolo Diego Rodrigo de Silva y Velasquez vissuto nel 1600. Il quadro si intitola "Las meninas", cioè "Le damigelle d'onore". Osserva l'immagine ed esegui quando indicato qui sotto.

Descrivi un personaggio del quadro che ti è simpatico _____

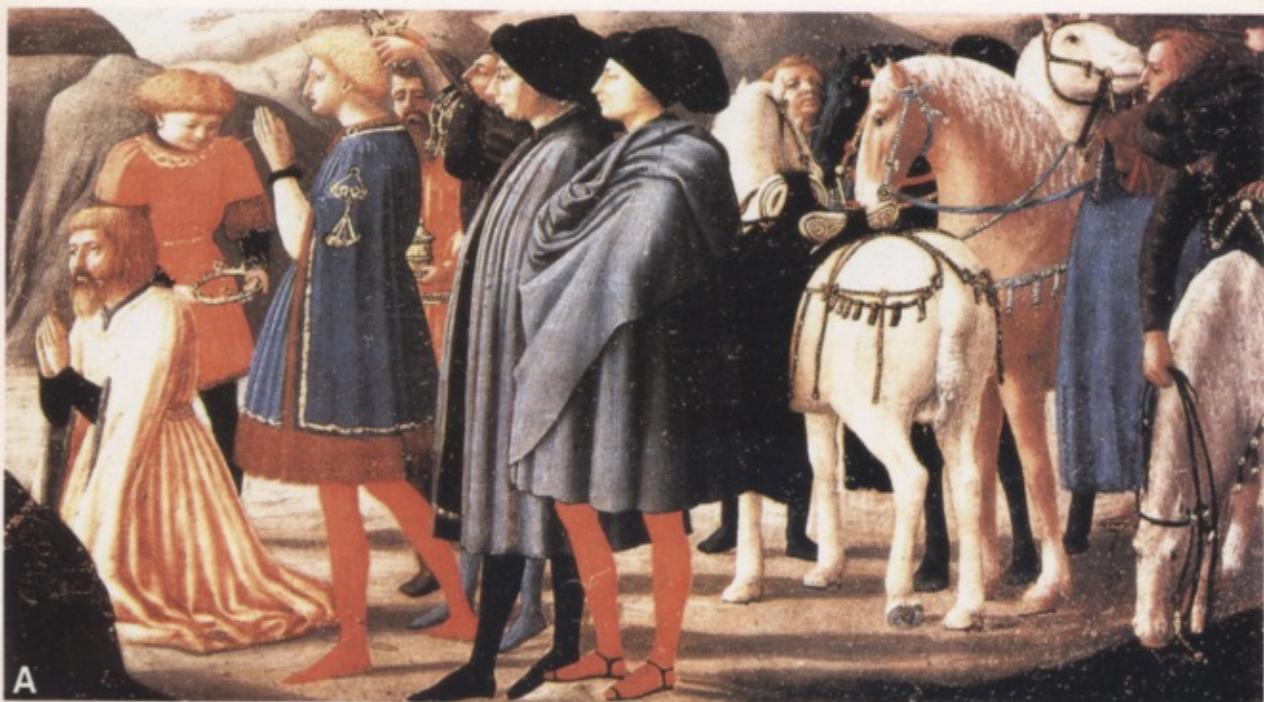
In che rapporto stanno i personaggi tra loro? _____

Chi è il personaggio protagonista? _____ Perché?

Cosa stanno facendo i vari personaggi? _____

Cosa stanno pensando? _____

Inquadra, con l'inquadratore, il personaggio meno evidente, ingrandiscilo e magari completalo, mantenendo coerenza con l'immagine complessiva. Mettilo in un contesto diverso, a tuo piacimento, inventa la sua storia e confrontala con i compagni.



1

Osserva le opere di queste due pagine.

"A": Masaccio: *L'adorazione dei magi*, tempera su tavola (part.), 1426.

"B": Andrea Mantegna: *L'incontro tra Ludovico Gonzaga e il figlio cardinal Francesco*, affresco, 1474.

"C": Piero Della Francesca: *Episodio delle Storie della vera Croce*, affresco, (part.), 1460 (?)

"D": Jean Fouquet: *La corte di giustizia a Vendome*, miniatura (part.), (1460 c.a.)

"E": Beato Angelico, *San Nicola fa scaricare il grano e salva una nave da un naufragio*, tempera su tavola (part.), 1437.

Confronta i seguenti elementi:

Vestiti, calzature, accessori, acconciature, oggetti, animali, piante, abitazioni, mezzi di trasporto.

Che cosa ricavi dal confronto appena fatto? Trova altre opere della stessa epoca ed allarga l'osservazione. Ricopiando i diversi elementi o ingrandendoli con fotocopie da ritagliare, fanne un cartellone che potrà darti **l'immagine di quell'epoca**.



94 OBIETTIVI DIDATTICI TRATTATI NEL FASCICOLO PER LA CLASSE QUARTA

PERCEZIONE: LE FIGURE NASCOSTE

- 1) Saper individuare in un groviglio di linee/segna/colori ecc. il disegno/oggetto che si nasconde..... pag. 5

PERCEZIONE: FIGURE REVERSIBILI E AMBIGUE

- 1) Riuscire a "leggere" rappresentazioni grafiche e ambigue..... pag. 6

PERCEZIONE: ILLUSIONI OTTICHE E IMMAGINI CHE DISTURBANO

- 1) Saper osservare alcune opere d'arte con effetti percettivi particolari..... pag. 7

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. 8

PERCEZIONE: LA BUONA FORMA

- 1) Saper individuare le "buone forme" in un insieme di segni..... pag. 9
2) Saper usare le regole della buona forma nel comporre un disegno, un dipinto o nel fare una foto..... pag. 10

PERCEZIONE: COSTANZA PERCETTIVA

- 1) Capire che gli oggetti, nonostante vengano percepiti sempre con le stesse dimensioni, assumono grandezze e forme diverse a seconda della loro collocazione spaziale..... pag. 11
2) Riuscire a realizzare una sequenza di disegni che rappresentino lo stesso soggetto via via più lontano o via via più vicino all'osservatore..... pag. 11
3) Riuscire a disegnare i diversi aspetti assunti da uno stesso oggetto osservato da diversi punti di vista..... pag. 11

PERCEZIONE: LA COMPOSIZIONE

L'inquadratura

- 1) Comprendere i rapporti esistenti tra gli elementi di una rappresentazione iconica e l'inquadratura della rappresentazione stessa..... pag. 12

I criteri compositivi

a - Peso ed equilibrio

- 1) Saper identificare la collocazione del peso in una immagine..... pagg. 13, 14, 15, 16
2) Comprendere il significato di equilibrio in una rappresentazione iconica..... pagg. 13, 14, 15, 16
3) Riuscire a realizzare una composizione grafica equilibrata dando il giusto peso ai diversi elementi presenti nell'immagine..... pagg. 13, 14, 15, 16
4) Riuscire a bilanciare il soggetto principale di una raffigurazione e lo spazio "vuoto" in modo equilibrato..... pagg. 17, 18

b - Ritmo e modularità,

- 1) Saper creare elementi modulari per composizioni ritmiche..... pag. 19

c - Direzione e movimento: linee di forza e prospettiva.

- 1) Riuscire ad individuare le linee di forza in una immagine data..... pagg. 20, 21

d - Simmetria e implicazioni topologiche

- 1) Acquisire il concetto di ribaltamento di una figura..... pag. 22

e) 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..... pagg. 23, 24

COMUNICAZIONE: PROCESSI DI COMUNICAZIONE NEL LINGUAGGIO VISIVO

I segni

- 1) Riconoscere i segni motivati o iconici..... pag. 26, 27
2) Riconoscere segni-simbolo o arbitrari..... pag. 28, 29

COMUNICAZIONE: ASPETTI DENOTATIVI E CONNOTATIVI NEL LINGUAGGIO VISIVO

- 1) Capire che ciascun individuo interpreta un'immagine secondo la propria esperienza, sensibilità e cultura..... pag. 29

L'inquadratura: i campi e i piani

- 1) Saper riconoscere diversi tipi di inquadratura pag. 30
 2) Saper rappresentare situazioni conosciute/vissute, usando i diversi tipi di inquadrature pag. 30

Contesto e manipolazione dell'immagine

- 2) Capire che un'immagine può essere manipolata per trasmettere un particolare messaggio in modo immediato..... pag. 31

Sequenzialità

- 1) Capire che una stessa immagine, che, presa in sé, può avere un certo significato, può assumerne un altro se accostata ad altre, o se inserita in una sequenza..... pag. 32
 2) Saper raccontare un fatto o una storia attraverso immagini in sequenza logica..... pag. 33

Messaggio verbale collegato all'immagine

- 6) Capire che un'immagine è condizionata anche dal testo scritto che l'accompagna..... pag. 34

COMUNICAZIONE: FUNZIONI DEL LINGUAGGIO VISIVO

Funzione informativa o referenziale

- 1) Riconoscere immagini che abbiano come funzione principale quella informativa/referenziale.... pag. 35

Funzione esortativa o conativa.

- 1) Saper individuare il messaggio di tipo "esortativo" trasmesso da una immagine..... pag. 36
 2) Saper decodificare un messaggio pubblicitario..... pagg. 37, 38, 39

Funzione espressiva o emotiva

- 1) Saper individuare il messaggio espressivo trasmesso da una immagine..... pag. 40

Funzione estetica

- 1) Saper riconoscere la funzione estetica di una immagine..... pag. 41
 2) Saper produrre messaggi visivi con funzioni estetiche..... pag. 42

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

- 1) Conoscere il supporto su cui si lavora:
 - L'origami..... pagg. 44, 45
 - La creta pagg. 46, 47

TECNICHE E MATERIALI: IL PUNTO E LA LINEA

Il punto

- 1) Saper usare il punto e la linea come elementi grafico-pittorici di base..... pag. 48

TECNICHE E MATERIALI: IL COLORE

- 1) Saper riconoscere i colori complementari e la loro funzione di contrasto..... pagg. 49, 50, 51
 2) Conoscere alcuni tipi di contrasto del colore..... pag. 52

STRUMENTI E MATERIALI

- 1) Saper ricercare diverse modalità d'uso per quanto riguarda i seguenti strumenti e materiali:
 - Matite..... pag. 53, 54
 - Carboncino pag. 54
 - Pennarelli pag. 55
 - Tempere pag. 56, 57
 - Pastelli a cera pag. 58

MEDIA TECNOLOGICI: DISEGNARE CON LA LUCE

a) Disegnare con la luce in "camera oscura "

- 1) Comprendere l'azione chimica svolta dal rivelatore e la sua funzione in fotografia..... pagg. 62, 63, 64
 2) Saper utilizzare il rivelatore per realizzare composizioni analoghe a quelle già eseguite con la luce e il fissaggio ma con risultati cromatici diversi.....pagg. 65, 66, 67
 3) Rendersi conto delle possibilità espressive offerte dal rivelatore usato come mezzo tracciante..... pag. 69, 70
 4) Capire l'azione chimica combinata del fissaggi e del rivelatore, e saperla usare per realizzare composizioni grafiche..... pag. 71

b) Dentro l'occhio

- 1) Comprendere il fenomeno ottico che sta alla base della visione..... pag. 72
- 2) Comprendere come la realtà attraverso il fenomeno della "camera obscura", trasferisce se stessa sul materiale sensibile..... pag. 73
- 3) Costruire una semplice macchina fotografica individuale..... pagg. 74, 75
- 4) Costruire macchine fotografiche di dimensioni diverse in grado di riprodurre angolazioni diverse della realtà..... pag. 81

c) L'inversione della realtà

- 1) Comprendere perché sul negativo la realtà si presenti con i toni invertiti..... pagg. 76, 77, 78, 79, 80

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:
 - Zootropio..... pagg. 82, 83
 - Fenachistoscopio..... pag. 84
 - Filoscopio..... pag. 85

APPROCCIO ALL'OPERA D'ARTE

- 1) Saper distinguere una riproduzione dall'originale attraverso l'analisi delle differenze rilevate tra più riproduzioni pag. 86
- 2) Saper riconoscere l'inquadratura scelta dall'autore dell'opera d'arte per trasmettere un messaggio pag. 87
- 3) Saper riconoscere elementi estetici di un quadro come "segnni" di trasmissione di sensazioni/ emozioni pag. 88
- 4) Saper riconoscere contenuti simili o difformi tra due opere d'arte dello stesso periodo come elementi di messaggi iconologici di un' epoca storica pag. 89
- 5) Saper leggere il messaggio di un'opera attraverso l'immedesimazione e rielaborazione della stessa con altri codici espressivi e visuali pag. 90
- 6) Saper leggere a livello connotativo un'opera d'arte pag. 91
- 7) Saper leggere diverse opere d'arte della stessa epoca come documenti storici e fonti di notizie dell'epoca stessa pagg. 92, 93

REFERENZE ICONOGRAFICHE

Pag. 5 - Ugo Boccioni: *Stati d'animo: quelli che restano*, 1911. N. York, *The Museum of Modern Art*

- * 6 - E.D. Parodi: *Vedere e sapere*, in "Didattica del Disegno"
- * " - Lee Conklin: *Particolare dalla copertina del disco "Santana"*
- * 7 - R. Neal: *Square of three*, 1914
- * 9 - F. Picabia: *Cultura fisica* (1913). *Filadelfia, Museum of Art*
- * " - N. Gontcharova: *Gatti* (1911 c.a.). N. York, *The Solomon Guggenheim Museum*
- * 13 - P. Longhi: *La confessione*. Firenze, *Uffizi*
- * " - E. Lisitzky: *Crac, tutto è disperso*, 1992. Milano, *Collezione privata*
- * " - D. Buzzati: *Cane grande nella piazza*, 1969
- * 14 - P. Klee: *L'incantesimo dei pesci*, *Filadelfia, Museum of Art*
- * 19 - G. Balla: *Compenetrazione iridescente n. 5*
- * 24 - Caravaggio: *Deposizione*, Roma, *Pinacoteca Vaticana*.
- * " - Caravaggio: *Vocazione di San Matteo (part.)*, Roma, *San Luigi dei Francesi*.
- * 26 - Leonardo Da Vinci: *La Gioconda*. Parigi, *Louvre*
- * " - P. Klee/ *Senecio*, 1922. Basilea, *Kunstmuseum*.
- * " - H. Richter: *Testa dada*, 1918. Locarno. *Collezione privata*.
- * 29 - S. Botticelli: *Allegoria della Primavera*, Firenze, *Uffizi*.
- * " - H. Heckel: *Primavera nelle Fiandre*, 1926. Hagen, *Karl-Ernst Museum*
- * 41 - V. Van Gogh: *caffè di notte*, 1988, *New Haven, Yale University Art Sallery*
- * 42 - C. Monet: *Il parlamento di Londra nella nebbia*. Mus. Nat. du Louvre (*Jeu de Paume*). Parigi
- * 50 - Stéphane: *Pannello 1925*. *Collezione Société Leroy*
- * 52 - F. Hodler: *Anima in pena*, 1989, *Basilea, Kunstmuseum*
- * " - V. Van Gogh. *Vaffè di notte, Interno*, 1988, *Otterlò Rijksmuseum Kroller-Mülle*
- * 86 - Vincent Van Gogh: *La camera di Van Gogh*, Amsterdam, *Rijksmuseum Van Gogh*
- * 87 - Giorgione, *La tempesta* (1500 c.a.), Venezia, *Galleria dell'Accademia*
- * " - Antonello Da Messina, *Autoritratto (part.)* (1473), Londra, *National Gallery*
- * " - Antoine Wattaou, *Gilles* (1717-19 c.a.), Parigi, *Louvre*
- * " - Jean Baptiste S. Chardin, *Il bicchiere d'argento* (1768), Parigi, *Louvre*.
- * 89 - Filippo Lippi, *Madonna di Tarquinia*, Roma, *Galleria Nazionale d'Arte Antica*
- * " - Leonardo Da Vinci, *Madonna del Garofano*, Monaco, *Alte Pinakothek*
- * 90 - Giotto, *L'incontro alla Porta Aurea*, (1302/05), Padova, *Cappella degli Scrovegni*.
- * 91 - Diego R. Velasquez, *Las meninas* (1656), Madrid, *Museo del Prado*
- * 92 - Masaccio: *L'adorazione dei magi* (1426) Berlino, *Staatliche Museum*.
- * " - Andrea Mantegna: *L'incontro tra Ludovico Gonzaga e il figlio cardinal Francesco* (1474), Mantova, *Palazzo Ducale*.
- * 93 - Piero Della Francesca: *Episodio delle Storie della vera Croce* (1460?), Arezzo, *Chiesa di S. Francesco*.
- * " - Jean Fouquet: *La corte di giustizia a Vendome* (1460 c.a.), *miniatura da De casibus virorum illustrium*, Monaco, *Bayerische Staatsbibliothek*
- * " - Beato Angelico, *San Nicola fa scaricare il grano e salva una nave da un naufragio* (1437). *Tavoletta della predella del trittico di Perugia*, Roma, *Pinacoteca Vaticana*.



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 1978, 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. Fori
OCCHIO... ALL'IMMAGINE!
Classe Quarta
Signum Scuola - Padova
586