

UNITÀ A

Linguaggio visivo



La visione è un processo attivo

La vista è il più importante dei cinque sensi. Attraverso la visione, infatti, arriva al nostro cervello più dell'80% delle informazioni che riceviamo dall'esterno. La figura 1 mostra come funziona la visione: l'oggetto proietta un'immagine ribaltata di sé sul fondo dell'occhio, su una superficie chiamata **retina**.

Quello che vediamo però non è semplicemente l'immagine che si forma sulla retina. Senza che ce ne rendiamo conto, il nostro cervello modifica i dati ricevuti dall'occhio: **seleziona** le informazioni importanti separandole da quelle inutili; **mette a confronto** quello che vede con ciò che già conosce; **completa** le figure, permettendoci di riconoscerle anche quando ne vediamo solo una parte.

Cerchiamo forme semplici

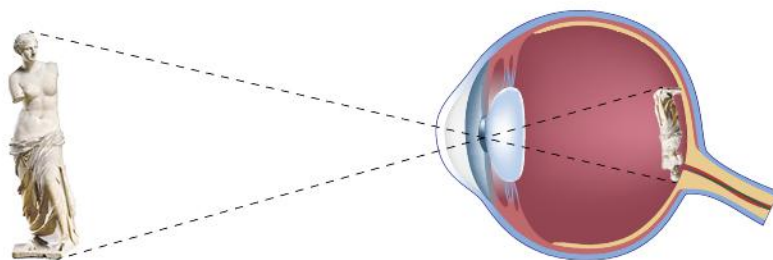
In un'immagine complessa come la prima di figura 2, il cervello cerca di isolare alcune **forme semplici**. Dunque non interpreta la figura come l'accostamento tra un cerchio mancante di una fetta, un quarto di cerchio e un quadrato con l'angolo smussato (come nella seconda immagine), ma tenderà a considerarla come la **sovrapposizione** di un cerchio sopra l'angolo di un quadrato, cioè le due forme geometriche della terza figura.

Questo **istinto a semplificare** è probabilmente un meccanismo con cui il cervello protegge se stesso dalla fatica di interpretare una realtà complicata.

Separiamo figura e sfondo

Un'altra **operazione istintiva**, che eseguiamo per semplificare la realtà, è separare la figura dallo sfondo. In genere è un'operazione semplice, perché la maggior parte delle immagini si presenta ai nostri occhi con un **soggetto ben definito**, come in figura 3.

Esistono però immagini in cui anche lo sfondo può diventare una figura: sono le **immagini ambivalenti** 4. In questi casi il cervello è in difficoltà perché, non potendo considerare contemporaneamente una cosa sia come figura sia come sfondo, passa più volte da un'alternativa all'altra per decidere che cosa considerare di volta in volta figura e che cosa sfondo.



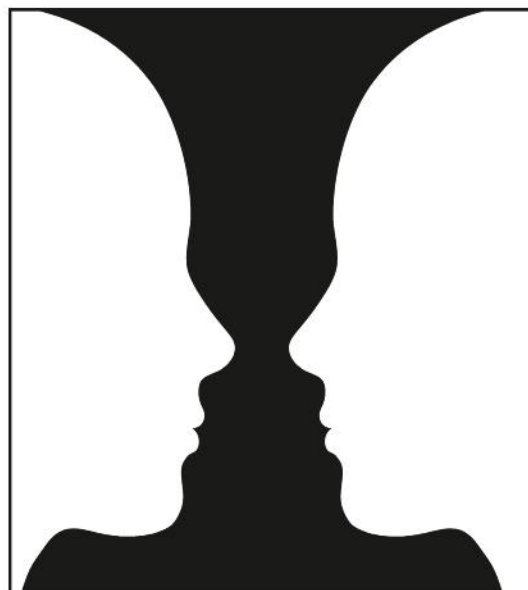
↑ 1 Funzionamento dell'occhio umano durante la visione.



↑ 2 Percezione di immagini sovrapposte.



↑ 3 Paul de Longpré, *Fiori, rose e lillà*, fine XIX secolo.



↑ 4 Immagine ambivalente: figura e sfondo sono intercambiabili.



↑ 5 Autore anonimo, *Natura morta*, XVII secolo.



↑ 6 Paul Signac, *Regata a Concarneau*, 1891.



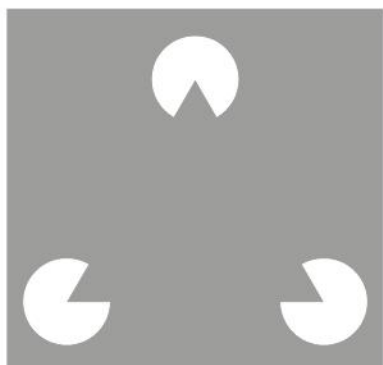
↑ 7 Caspar David Friedrich, *Scogliere davanti alla spiaggia*, 1824.



↑ 8 Luigi Russolo, *Profumo*, 1910.



↑ 9 Wassilij Kandinskij, *Suoni contrastanti*, 1924.



↑ 10 Triangolo immaginario.



↑ 11 Marchio di Tripadvisor.



↑ 12 Citofono con la "faccia".

Vediamo le cose come sappiamo che sono

Riconosciamo le forme anche in base a **ciò che già sappiamo** degli oggetti. Per esempio, vediamo i piatti di forma circolare anche quando gli occhi li percepiscono ellittici 5. Questo perché con l'**esperienza** abbiamo imparato che un oggetto non cambia forma se viene inclinato.

Quando vediamo una minuscola barca all'orizzonte 6, non pensiamo che sia realmente piccola, perché abbiamo imparato che gli oggetti ci appaiono di **dimensioni diverse a seconda della distanza**. Anzi, questo fenomeno ci aiuta a capire quanto sia lontano un oggetto rispetto alla nostra posizione.

Vediamo suoni, odori e temperature

Alcune immagini possono provocare un fenomeno chiamato **sinestesia**, cioè la percezione di stimoli diversi da quelli visivi: insieme alle figure possiamo ricevere **stimoli sonori** 9 o **olfattivi** 8, o provare **effetti termici**, cioè sensazioni di caldo e freddo 7.

Quest'ultimo effetto dipende dalle tonalità presenti nel dipinto, colori che nel tempo abbiamo imparato ad associare a **oggetti caldi o freddi**. Per esempio le tonalità di giallo, arancione e rosso, che ricordano il fuoco e le fiamme, suscitano sensazioni di calore, mentre i toni di grigio e di azzurro, collegati al ghiaccio e al cielo, stimolano la sensazione del freddo.

Riconosciamo una figura da pochi elementi

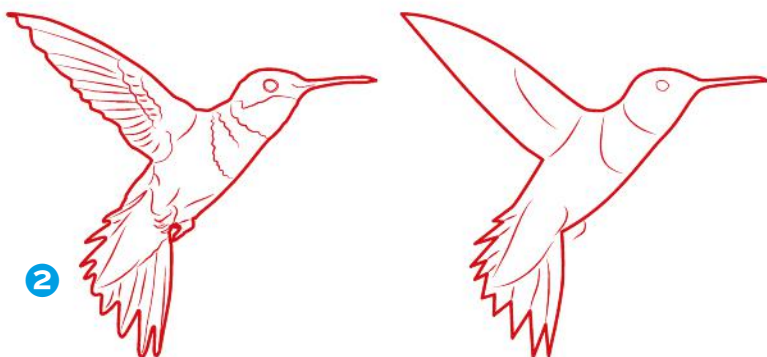
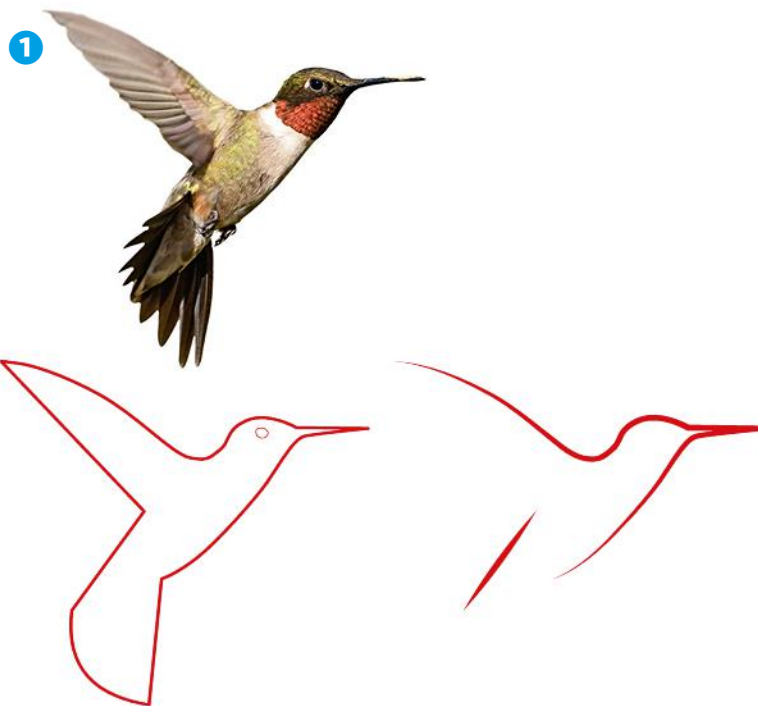
Grazie all'esperienza che abbiamo degli oggetti, siamo in grado di riconoscere il soggetto di un'immagine anche se è molto **parziale** o addirittura **assente**, come il triangolo nella figura 10.

Per questo si possono disegnare figure complesse attraverso pochi tratti: il disegnatore può trascurare gli elementi che considera secondari e concentrarsi su quelli indispensabili per riconoscere l'oggetto. Il processo di sottrazione degli elementi secondari di un'immagine si chiama **stilizzazione** ed è usato in molti campi: per esempio, per creare marchi aziendali 11.

A volte riusciamo a riconoscere forme familiari o volti anche negli **oggetti comuni**: una cassetta della posta 12, la facciata di un palazzo. Si tratta di un fenomeno istintivo, conosciuto come **pareidolia**. Questa capacità è dovuta probabilmente al bisogno, che avevano i nostri antenati preistorici, di riconoscere da pochi elementi un eventuale predatore nascosto.

STILIZZA UNA FORMA

1. Scegli un oggetto abbastanza articolato da raffigurare (per esempio, un animale) e lavora sulla sua forma provando a stilizzarla.
2. Procedi eliminando i dettagli e geometrizzando le forme come nei disegni qui sotto. Cerca di togliere più elementi possibile fino a lasciare solo quelli che rendono ancora riconoscibile l'oggetto in questione.

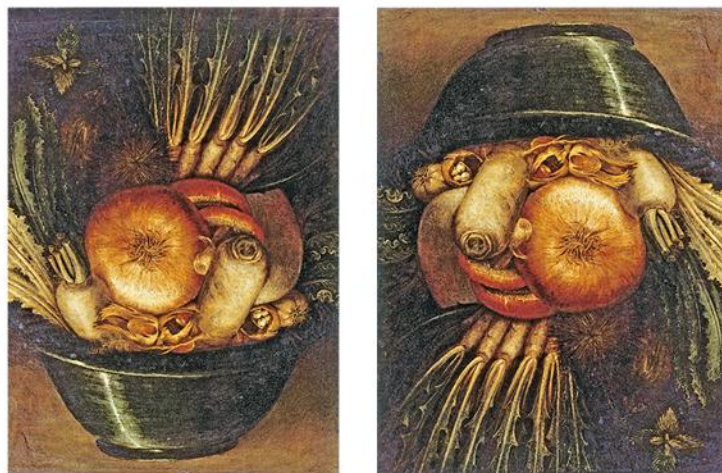


CREA LA PAREIDOLIA

Sfruttando il fenomeno della pareidolia, a volte gli artisti dispongono gli elementi di un dipinto in modo che l'osservatore possa riconoscere un volto.

È il caso dell'*Ortolano* di Arcimboldo, un dipinto del 1587-1590 del tipo "reversibile", cioè che può essere visto in due direzioni opposte: normalmente rappresenta una ciotola piena di ortaggi ma se viene capovolto si può riconoscere un volto umano [a](#).

Scegli degli oggetti di uso comune (mollette per il bucato, pasta, penne, calzini...) e prova a disporli sul tavolo in modo da suggerire la forma di un volto umano.



[a](#) Arcimboldo, *L'ortolano*, ca 1590, dritto e capovolto.

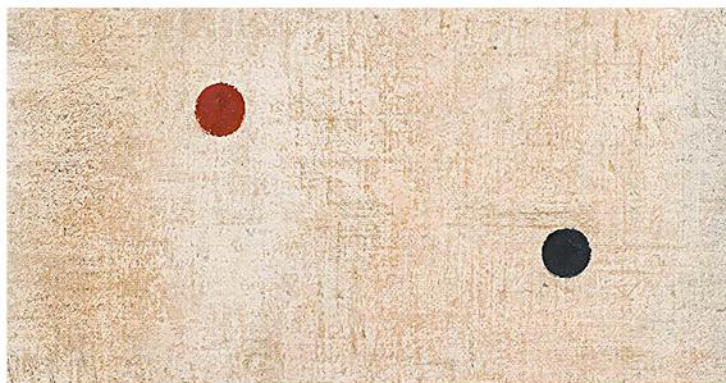
DIPINGI LA MUSICA

Il pittore Vasilij Kandinskij era anche un violoncellista. Questa sua doppia natura lo portò a sviluppare l'idea che i colori potessero suscitare delle sensazioni sonore e che, a loro volta, i suoni potessero essere tradotti in punti, linee e colori. Molti suoi dipinti si intitolano "composizione", proprio come le composizioni musicali [a](#).

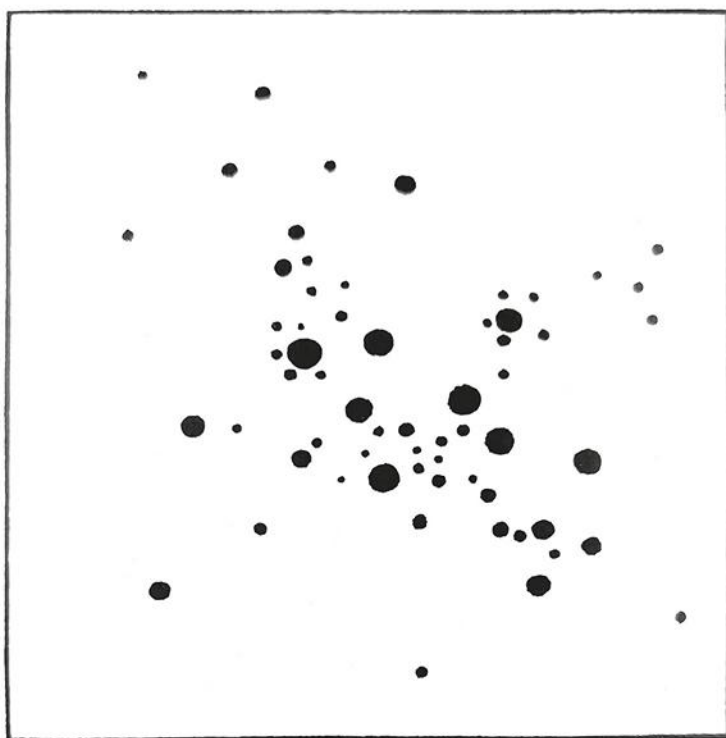
1. Prova a fare un disegno con le matite colorate o un dipinto con le tempere ispirandoti a un brano musicale. Ascolta un pezzo di musica classica e comincia a tracciare sul foglio forme e linee in base ai suoni che stai ascoltando. Puoi usare colori più scuri per le note più basse e puoi imitare il ritmo della musica con il ritmo delle forme e dei segni.



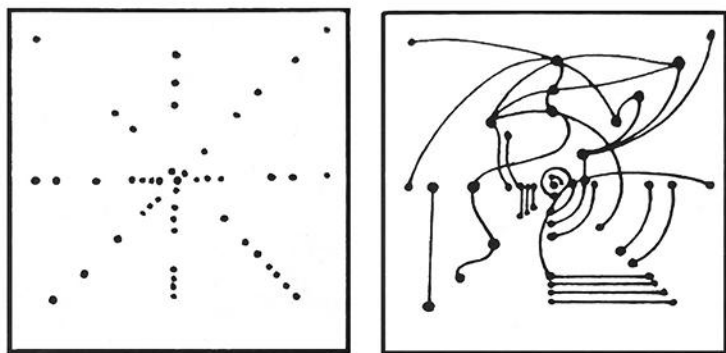
[a](#) Vasilij Kandinskij, *Composizione VII*, 1913.



↑ 1 Paul Klee, *Il rosso e il nero*, 1938.



↑ 2 Vasilij Kandinskij, *Tensione fresca verso il centro*, tratto da *Punto, linea, superficie*, 1926.



↑ 3 Vasilij Kandinskij, *Schema di punti orizzontale-verticale-diagonale per una struttura lineare libera*, tratto da *Punto, linea, superficie*, 1926.

L'elemento minimo

Il punto è l'**elemento visivo più semplice** e la forma più piccola che il nostro occhio riesce a distinguere. Anche se a prima vista può sembrare un'**entità geometrica astratta**, in realtà vediamo molti oggetti attorno a noi che percepiamo come punti: le stelle nel cielo, i granelli di sabbia nella spiaggia, le gocce di pioggia sul vetro, le lentiggini sulle guance.

Nelle opere d'arte il punto viene utilizzato in tanti modi: come unità minima di un **disegno**, come elemento per creare il **chiaroscuro**, come strumento per **colorare**, ma anche come protagonista esclusivo dell'opera 1. Una traccia fatta di punti, infine, viene realizzata nella fase del cosiddetto "spolvero", durante la creazione di un **affresco** [→ p. 82].

Punti che disegnano forme

Tanti punti accostati in modo casuale possono creare un **disegno** 2 che può essere intenzionale o nascere nella mente dell'osservatore. Il nostro occhio, infatti, cerca di **raggruppare i punti** e di unirli secondo forme riconoscibili, per via di quel meccanismo di semplificazione che abbiamo già visto.

Questo è molto evidente quando i punti sono tra loro **allineati**, come nella prima figura dell'immagine 3. È difficile che nella nostra mente i punti vengano collegati come nella seconda figura. E tuttavia è un buon esercizio di **creatività** quello di unire i puntini in modo diverso da come ci guida l'istinto, e vedere cosa ne esce fuori!

Punti che creano volume

Quando i punti sono molto piccoli e disposti in zone più dense o più rarefatte, possono suggerire **forme tridimensionali** grazie all'effetto del **chiaroscuro**, cioè l'alternanza sui vari oggetti di parti luminose e parti in ombra 4.

In questo tipo di disegno la figura viene costruita aggiungendo via via puntini sempre più **fitti** per quelle zone che devono apparire più scure e lasciandoli **distanti** nelle zone chiare 5. L'effetto finale è molto morbido per via del chiaroscuro delicato e per l'assenza di una linea di contorno [→ p. 37].



↑ 4 Autore sconosciuto, *Un ragazzo appare a due bambine come un fantasma*, chiaroscuro con punti.



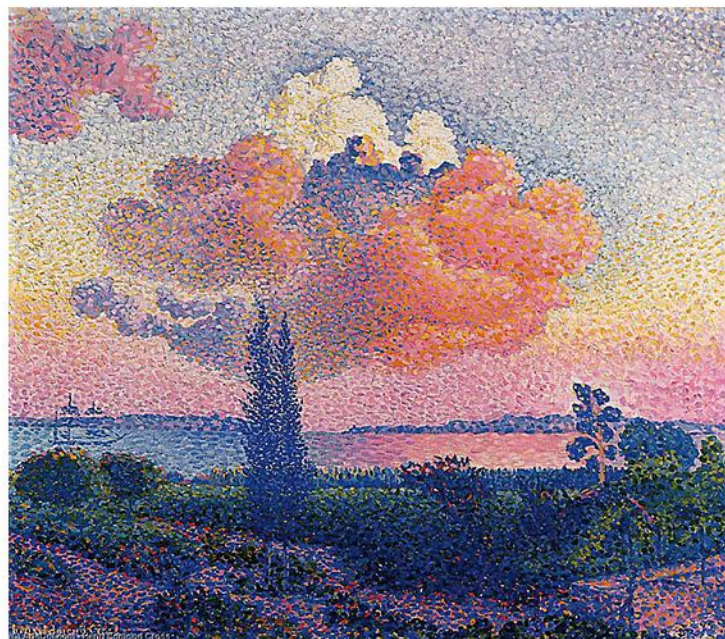
↑ 5 Particolare del chiaroscuro con punti da *Un ragazzo appare a due bambine come un fantasma*.

Punti per colorare

Con i punti si possono anche colorare le forme dipinte. Questa tecnica, chiamata **Puntinismo**, è nata in Francia verso la fine dell'Ottocento (dove è chiamata *Pointillisme*) e consiste nel riempire le figure con **piccoli punti di colore a olio** invece di usare lunghe pennellate uniformi.

Le tinte utilizzate, però, non sono quelle che vediamo nel dipinto finale, ma colori diversi che, mescolandosi nel nostro occhio, danno la **sensazione** di un altro colore, che il pittore non ha messo sulla tela. Nel dipinto di figura 6, ciò che appare viola è ottenuto accostando puntini rosa e puntini azzurri.

Il risultato è un'immagine che sembra **vibrare** davanti ai nostri occhi come se fosse fatta di polvere e possiede una grande **luminosità**.



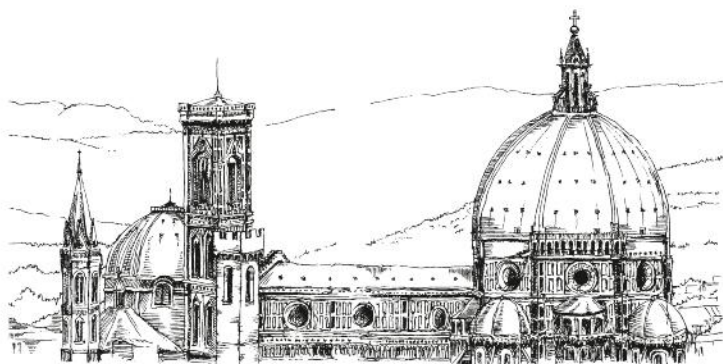
↑ 6 Henri-Edmond Cross, *La nuvola rosa*, 1896.

COLORA CON I PUNTI

La pittura a punti degli aborigeni australiani, cioè la popolazione indigena che viveva in Australia da prima dell'arrivo degli europei, è una tecnica nata all'inizio degli anni Settanta del secolo scorso che si rifà a simboli antichi con significati segreti di tipo religioso. I punti sono chiari su fondo scuro e possono servire anche per nascondere immagini sottostanti.

1. Prova a creare un disegno ispirato alla pittura a punti australiana usando un cartoncino scuro e tracciando delle forme geometriche con puntini di tempera di colore più chiaro, come il bianco, il giallo, il rosso o l'azzurro. Riempi di punti anche le aree circostanti.





↑ 1 Firenze, schizzo con linee di contorno e panorama reale.

Base della rappresentazione

La linea è la base della rappresentazione. Attraverso la linea si può disegnare qualsiasi cosa tracciandone il **contorno** 1.

Gli oggetti reali, però, non possiedono una linea di contorno. Questo significa che, nel momento in cui questa viene disegnata, si sta compiendo un **atto artistico**, cioè la trasformazione di una cosa concreta in una cosa pensata, immaginata e rappresentata in modo diverso da come appare ai nostri occhi.

Il contorno delle cose

La **linea di contorno**, soprattutto per disegnare le figure umane, è stata usata in molti periodi della storia dell'arte sia **riempita di colore** sia **a fil di ferro** (cioè da sola). Nell'antichità era tipica della pittura egizia 2 e di quella sui vasi greci 3.

Successivamente fu utilizzata anche nel **Rinascimento**, da Botticelli nella pittura 4 e da Leonardo nei disegni 5, da tanti artisti dell'**Art Nouveau** 6 e da quelli del **Novecento** 7. Questo tipo di linea stacca nettamente le figure dallo sfondo.



↑ 2 Pittura dalla Tomba di Nefertari, ca 1250 a.C., Tebe (Egitto).



↑ 3 Pittura vascolare greca a figure rosse, metà del V secolo a.C.



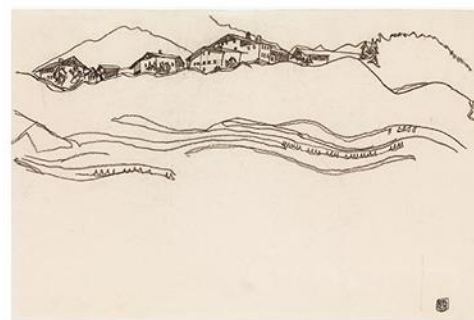
↑ 4 Sandro Botticelli, particolare della *Madonna del Magnificat*, ca 1483.



↑ 5 Leonardo da Vinci, disegno di una pianta, ca 1510.



↑ 6 Ettore de Maria Bergler, affresco liberty, Palermo, 1908.



↑ 7 Egon Schiele, *Paesaggio con case*, 1917.

Linee continue o frammentate

La **linea** può seguire i contorni in **modo continuo** e senza cambiare mai spessore. In questo caso il disegno appare molto nitido e preciso **8**. Per dare un senso di maggiore movimento la linea può essere **frammentata** in più tratti parzialmente sovrapposti e tracciati velocemente. Anche se il contorno non è netto la figura rimane comunque riconoscibile **9**.

Linee di spessore variabile

Quando la linea di contorno cambia spessore, riesce anche a suggerire sia le zone in **ombra** sia intere parti della figura **10**. Inoltre rende il contorno più comprensibile e più intenso perché sottolinea maggiormente le **parti curve** della figura **11**.

Linee che creano il volume

Quando tante linee vicine si addensano in una zona, creano un'area più ombreggiata che può suggerire la forma **tridimensionale** di un oggetto **13**, anche senza cambiamenti di spessore del tratto. Questo chiaro-scuro si può ottenere sia con **linee accostate** sia con **linee sovrapposte** **14**.

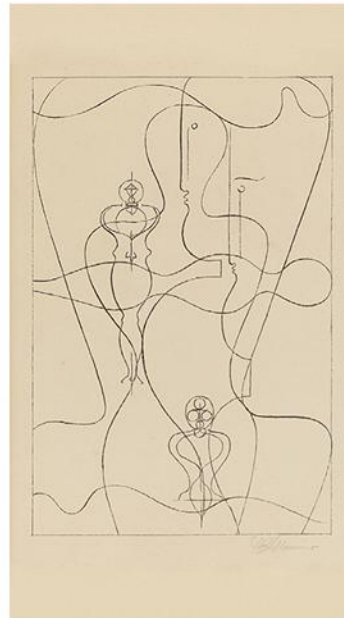
Linee che esprimono movimento

Nel linguaggio dei fumetti le linee sono usate per suggerire il movimento di oggetti e persone. In questo caso vengono chiamate **linee cinetiche** e rappresentano la scia lasciata dallo spostamento **12**.

Le linee cinetiche possono essere **rettilinee** o **curve** per indicare il tipo di movimento che è stato compiuto. La loro presenza non è per nulla secondaria: senza queste linee non si riesce a comprendere come si sono mossi gli oggetti.



↑ **12** Una sequenza di vignette dei Puffi in cui sono presenti linee cinetiche curve e rettilinee.



↑ **8** Oskar Schlemmer, *Piano di figure*, 1919-1920.



↑ **9** John Singer Sargent, *La danza*, 1907.



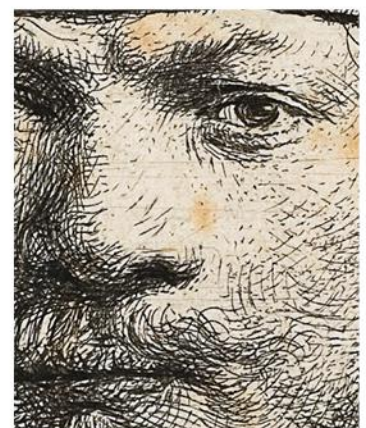
↑ **10** Pierre Bonnard, *Il gallo*, 1904.



↑ **11** Egon Schiele, *Ragazza nuda seduta*, 1918.



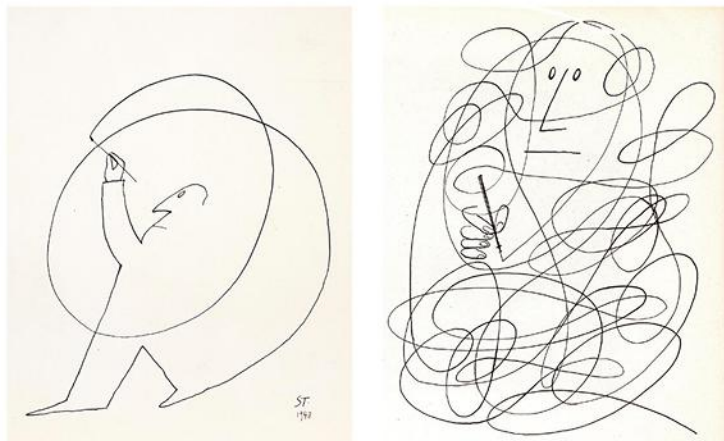
↑ **13** Rembrandt, *Autoritratto con la sciabola alzata*, 1634.



↑ **14** Particolare dell'autoritratto di Rembrandt.



↑ 15 Osvaldo Cavandoli, *La linea*, 1969.



↑ 16 Saul Steinberg, *Disegni*, 1948 e 1954.



↑ 17 Katharine Morling, *ceramica con linee di contorno*, 2014.

Linee animate

Anche una semplice linea può animarsi e diventare essa stessa il **soggetto** in movimento. È una linea che prende vita, un contorno che si trasforma in **personaggio** che spesso sta disegnando se stesso.

Può essere una semplice traccia che circonda la figura 15: in questo caso il personaggio deve essere sempre posto di **profilo** per poterne comprendere le azioni e le espressioni del volto. Oppure la linea può entrare anche all'interno del corpo a completarlo 16.

Oggetti fatti di linee

La linea di contorno è una linea immaginaria che usiamo per disegnare le cose. Ma esistono anche oggetti fatti con i loro contorni: sono le **sculture in fil di ferro** modellato 18. La figura non possiede spessore perché è fatta, appunto, solo da linee.

Diverso è il caso di alcune sculture realizzate ripassando con una linea nera tutti i **contorni**: l'effetto è simile a oggetti disegnati sulla carta e ritagliati, anche se sono tridimensionali 17.



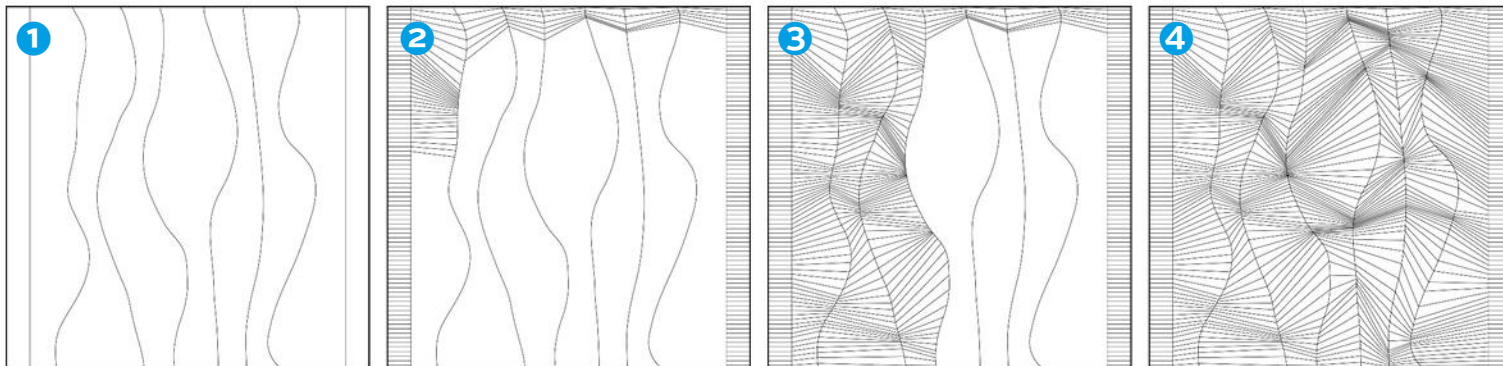
↑ 18 Martin Senn, *Beethoven*, filo metallico.

DISEGNA IN RILIEVO SOLO CON LE LINEE

1. Per creare sul foglio un effetto corrugato disegna con la matita due bordi rettilinei sui lati e sei linee ondulate verticali.
2. Traccia sui due bordi, con una penna o un pennarello, tante linee parallele orizzontali a mano libera e unisci quelle di sinistra con quelle di destra attraversando le

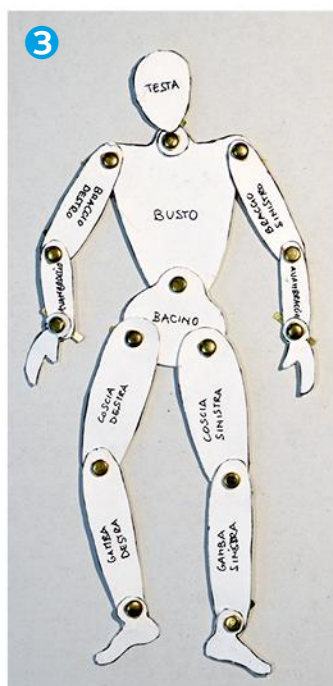
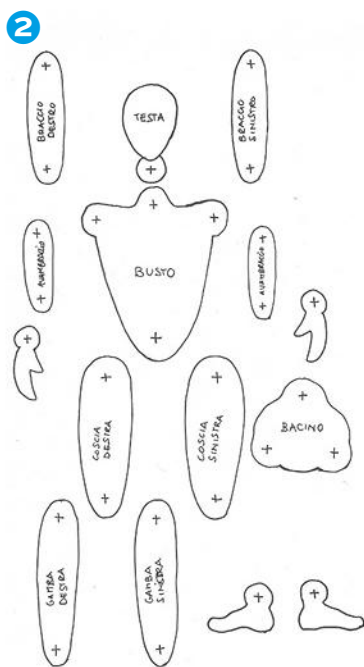
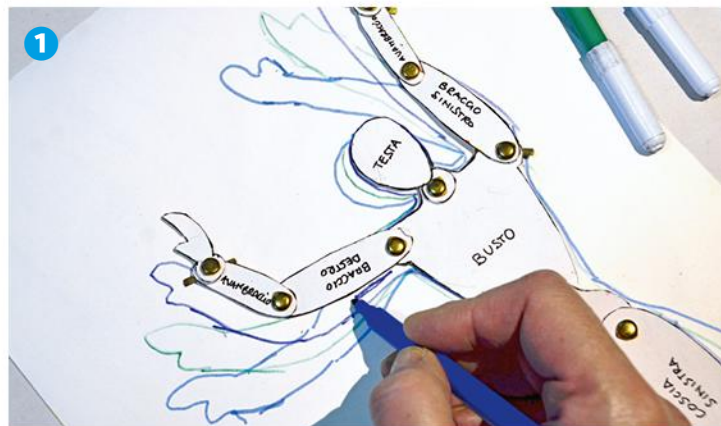
linee ondulate con delle spezzate. Questi tratti devono essere sia divergenti sia convergenti.

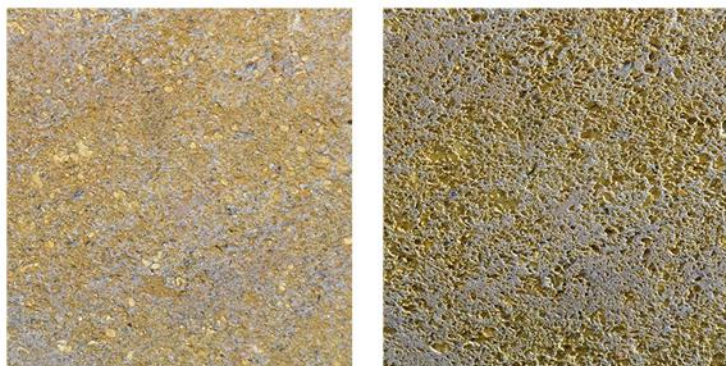
3. Continua a riempire le fasce ondulate cambiando sempre la direzione dei tratti.
4. Completa tutto il foglio, cancella il disegno delle linee ondulate fatto a matita, allontana il disegno e ammira l'effetto del rilievo!



DISEGNA UN CORPO IN MOVIMENTO

1. Per disegnare un corpo in movimento, oltre alle linee cinetiche, si può ripetere il contorno della figura nelle posizioni che assume durante l'azione.
2. Per tracciarlo correttamente realizza un manichino di carta usando il modello proposto.
3. Montalo con dei fermacampione lungo le articolazioni.
4. Ricalca il contorno nella posizione di partenza e sposta via via gli arti ripassandone ogni volta i contorni.
5. Quando avrai finito puoi colorare l'esterno delle sagome per dare un effetto più dinamico.





↑ 1 Pietra porosa fotografata con luce frontale e con luce laterale.



↑ 2 Terreno fratturato in zolle per via della siccità.



↑ 3 Umberto Boccioni, *Forme uniche nella continuità dello spazio*, 1913, modello in gesso e riproduzione in bronzo.

All'esterno dei materiali

La superficie è la **parte più esterna della materia**, quella che possiamo vedere e toccare. Le sculture, le architetture e, per certi aspetti, anche i dipinti, presentano una superficie lavorata in modo da comunicare all'osservatore delle specifiche **sensazioni**.

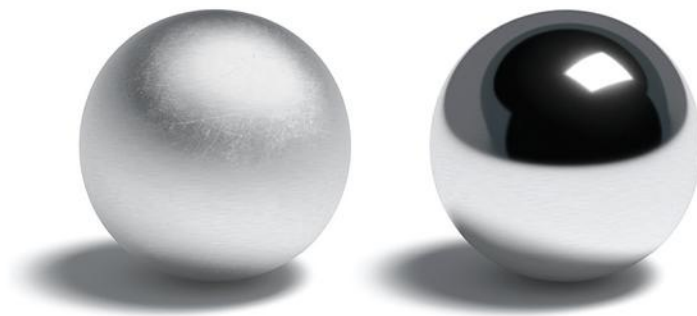
Le qualità delle superfici sono evidenziate soprattutto dalla **luce**: la direzione dei raggi luminosi, infatti, può evidenziare o nascondere le caratteristiche superficiali come la **ruvidità**. La luce frontale fa apparire le superfici più lisce di quella laterale 1.

Molte opere d'arte del Novecento si basano proprio sulle qualità superficiali dei materiali. Tra queste, quelle di **Alberto Burri** chiamate “cretti” [→ Vol. A, p. 481]. I materiali utilizzati creano sul quadro una superficie fratturata, come quella dei terreni aridi che in estate si spaccano in tante zolle 2.

Superfici da vedere

Le superfici possono apparire **matte** o **lucide** in base al comportamento che hanno nei confronti della luce 4. Se la superficie ha una leggera ruvidità non produrrà un effetto specchiante ma una **luminosità uniforme** e ombre morbide. In questo caso si dice che la superficie è **matta**. Se la superficie invece è **perfettamente liscia**, l'oggetto riflette la luce come uno specchio; in questo caso si dice che è **lucida**.

Nella scultura si possono ottenere entrambi gli effetti in base al **materiale** usato 3 (in genere il marmo è meno lucido del metallo) e al **trattamento** finale che viene dato (il marmo può essere lucidato fino a diventare specchiante). L'effetto lucido è più “freddo” rispetto a quello matto, che appare più “caldo”.



↑ 4 Una sfera con finitura matta e una con finitura lucida.

Superfici da toccare

Anche se i nostri occhi sono in grado di dirci se una superficie è liscia o ruvida, questi aspetti della materia si percepiscono meglio al **tatto**. Una superficie come quella del marmo **5** o del bronzo scorre sotto la mano dando una sensazione di perfetta **uniformità**. La sua finitura può essere matta o lucida, ma l'effetto che darà al tocco è piuttosto simile.

Una superficie che presenta **crepe** e forti irregolarità dà al tatto invece una sensazione di **rugosità**. L'aspetto di oggetti ruvidi suggerisce spesso un'idea di sofferenza, di fragilità, di **invecchiamento** **7**. Tuttavia questa ruvidità può essere anche conseguenza del tipo di lavorazione: i **bozzetti** delle sculture, per esempio, hanno spesso la superficie irregolare perché sono realizzati rapidamente **6**, in modo da fissare l'idea della scultura da creare in marmo.

Anche la **pittura** può avere una superficie ruvida: questo avviene quando la vernice a olio viene utilizzata in abbondanza senza essere spalmata fino in fondo sulla tela. Questo effetto, definito **materico**, dà rilievo alla superficie del quadro e lo rende più espressivo **8**.



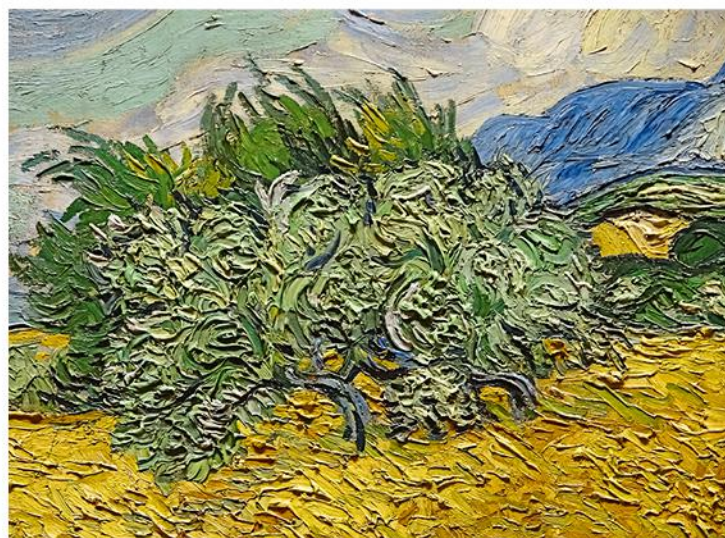
↑ **7** Medardo Rosso, *Henri Rouart*, 1890.



↑ **5** Costantino Nivola, *La madre sarda e la speranza del figlio meraviglioso*, 1986.



↑ **6** Antonio Canova, bozzetto in terracotta per *Amore e Psiche*, 1787-1793.



↑ **8** Vincent van Gogh, dettaglio delle pennellate di colori a olio di *Campo di grano con cipressi*, 1889.



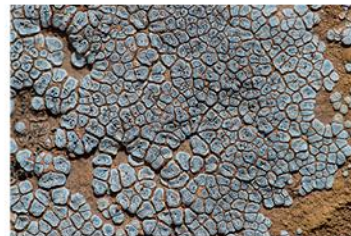
↑ 9 Alcune texture: tegole di un tetto, ghiaia, muro di pietra e pasta.



↑ 10 Vincenzo Moretti, ciotola in vetro del tipo millefiori, 1870.



↑ 11 Texture della capigliatura del Kouros Anavyssos, 530 a.C.



↑ 12 Texture naturali: foglie, licheni, linee nella sabbia, corteccia di platano, celle di un alveare, squame di pesce.

Le texture

Una **trama superficiale** creata dalla fitta **ripetizione di elementi simili** è una **texture**. Le tegole di un tetto, la ghiaia di un sentiero, un muro in pietra... l'elenco delle texture che ci circondano ogni giorno potrebbe essere infinito. Non è necessario che la texture sia composta di elementi disposti in modo geometrico: anche la pasta dentro il piatto, pur con la sua irregolarità, costituisce una texture 9.

La texture può essere **creata volontariamente** per caratterizzare un oggetto d'uso comune o un'opera d'arte e può essere **bidimensionale** 10 o in **rilievo** 11.

Prova a guardarti intorno e osserva le texture nascoste negli oggetti più comuni. La lana del maglione, la zuppa di lenticchie, le bolle d'aria in una fetta di pane sono tutti esempi perfetti di texture.

Trame della natura

La natura sa creare sicuramente le texture più affascinanti: tappeti di foglie in autunno, licheni sulle rocce, sabbie del deserto, cortecce d'albero, celle degli alveari e squame di pesce sono **trame** meravigliose e difficilmente ripetibili 12.

A volte la texture appare solo a una certa **distanza**: se prendete una singola foglia, per esempio, non sembra possedere una trama superficiale. Ma se la osservate con una lente di ingrandimento potrete notare che c'è una struttura che si ripete costantemente 13.

Altre texture, invece, si formano solo se guardate da lontano, per esempio una folla di persone: da vicino si vedono i singoli individui mentre da una grande distanza le persone formano una fitta trama colorata 14.



↑ 13 Texture nella struttura di una foglia vista da vicino.



↑ 14 Texture in una folla guardata da lontano.

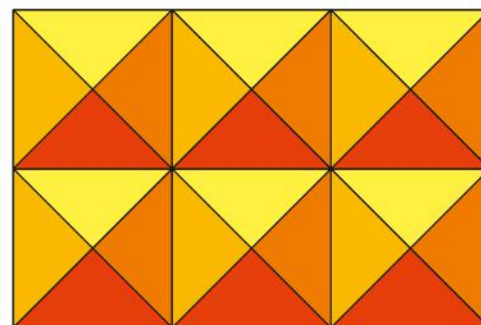
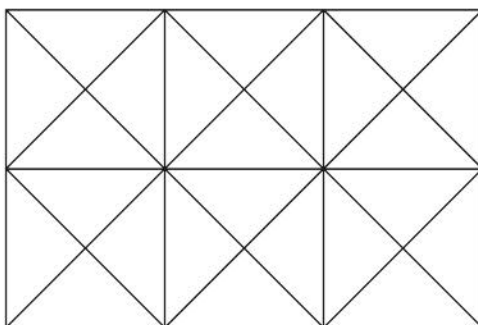
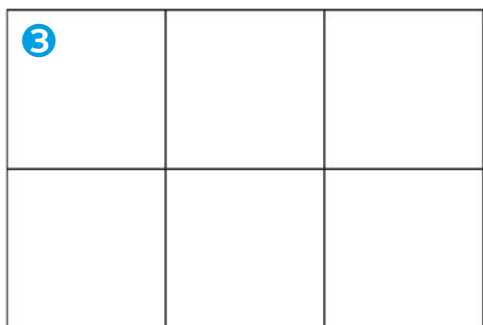
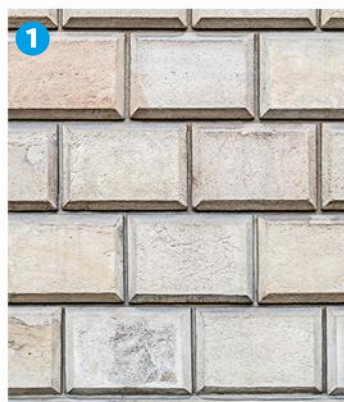
CATTURA LE TEXTURE CON IL FROTTAGE

1. Se metti un oggetto ruvido sotto un foglio di carta leggera e strofini delicatamente con la matita inclinata, riuscirai a ridisegnare la texture di quell'oggetto. Questa tecnica è chiamata con il termine francese *frottage* (dal verbo *frotter* che vuol dire "strofinare"). Uno dei materiali più usati sono le foglie.
2. Per realizzare forme complesse puoi usare anche una moneta spostandola più volte.
3. Puoi anche creare dei disegni fatti solo di texture riprodotte con il *frottage*. In questo caso puoi usare colori diversi per ogni trama da strofinare e sovrapporre le varie aree fino a riempire l'intero foglio.



DISEGNA IL BUGNATO

1. Spesso gli architetti applicano delle texture alle facciate utilizzando dei rivestimenti con delle sporgenze. Questo tipo di superficie è chiamata bugnato. Il tipo più semplice, chiamato bugnato liscio, è un blocco sporgente con la superficie piana.
2. Il tipo più originale di bugnato è quello detto a punta di diamante, perché ogni blocco ha la forma di una piccola piramide che ricorda le facce di una pietra preziosa.
3. Disegna una texture con il bugnato a punta di diamante usando quattro gradazioni della stessa tinta.



L'aspetto delle cose

La forma è l'aspetto esterno delle cose, la loro apparenza, la loro struttura, la **geometria** che rivelano. Quando osserviamo un'immagine **1**, o anche gli oggetti reali che ci circondano, cerchiamo sempre di individuare la forma delle cose. Per fare ciò analizziamo contemporaneamente:

- la **sagoma** dei vari oggetti **a**
- le **linee di contorno** che separano le superfici **b**
- l'alternarsi di **luci e ombre** sugli oggetti **c** per coglierne il volume.

Questi tre aspetti riescono a dare al nostro cervello tutte le informazioni necessarie a stabilire la forma delle cose osservate, sia quelle reali sia quelle dipinte.

Il riconoscimento delle forme sarà più rapido se l'oggetto osservato è **semplice** dal punto di vista geometrico e se ci è già **familiare**, come è stato già detto a proposito del meccanismo della visione umana.

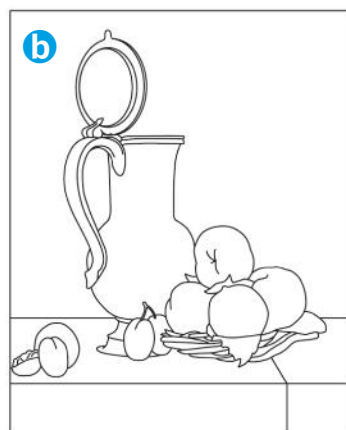
Forme concrete e forme effimere

La maggior parte delle forme che ci circondano sono **concrete**, occupano uno spazio ben definito e si possono toccare. Tra queste ci sono le forme fatte di argilla **2**. Le mani possono modellarla e creare **oggetti solidi** e duraturi come il vaso di creta lavorato al tornio.

All'opposto ci sono le forme **effimere**, cioè che durano poco, come la forma delle nuvole **3**. Non si possono afferrare perché sono fatte di vapore acqueo e la loro **forma sfuggente**, in continuo cambiamento, non può nemmeno essere descritta.



↑ **2** Lavorazione di un vaso d'argilla sul tornio.



↑ **1** Jean-Baptiste-Siméon Chardin, *Natura morta con brocca di latta e pesche*, ca 1728. Schema delle sagome **a**, delle linee di contorno **b** e dell'alternanza di luci e ombre **c**.



↑ **3** Berndnaut Smilde, *Nimbus D'Aspremont*, 2012.

Forme fatte d'ombra

Anche le ombre possono essere considerate forme effimere. Non si possono afferrare e non sono quasi mai immobili. Sono create dalla **luce** del Sole **4** ma anche da sorgenti artificiali come lampade o **candele** **5** e ripetono fedelmente la **sagoma** dell'oggetto illuminato.

Si possono creare delle sagome apposite da proiettare o anche imitare le forme degli animali con le mani, come nelle **ombre cinesi** [-> p. 160]. Le ombre possono essere anche fotografate: l'importante è che la loro forma renda riconoscibile il soggetto nascosto.

Forme piane, concave o convesse

Un oggetto concreto con una superficie senza curvature ha una forma piana. È la forma tipica di tante antiche sculture realizzate su **lastre** di pietra **6**, o di statue molto recenti, ispirate all'arte primitiva.

La forma è **concava** quando presenta invece delle **rientranze** molto ampie, come se fosse scavata. È **convessa** quando la sua superficie è **curva** verso l'esterno, come una porzione di sfera. Concavità e convessità si possono trovare anche nello stesso soggetto **7**.

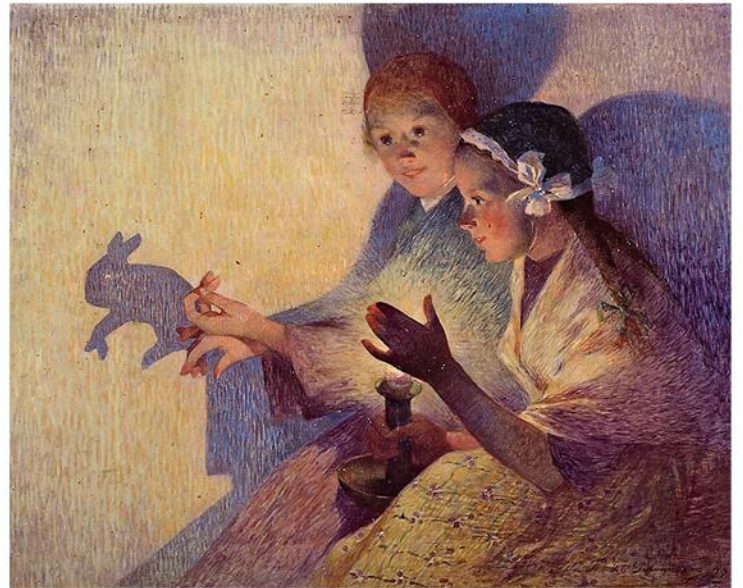
Forme morbide o spigolose

Gli oggetti con superfici convesse danno l'idea di essere morbidi, anche quando sono realizzati in marmo. Una forma morbida, dunque, è quella suggerita da superfici con un **aspetto tondeggiante** **8**.

Gli oggetti spigolosi hanno invece una forma caratterizzata da angoli e spigoli netti tra superfici piane **9**. **L'irregolarità** di queste superfici dà sensazioni a volte spiacevoli, opposte a quelle delle forme morbide.



↑ **4** L'ombra di un albero.



↑ **5** Ferdinand De Puigauveau, *Ombre cinesi, il coniglio*, 1895.



↑ **6** Statuetta cicladica, 2700-2600 a.C.



↑ **7** Barbara Hepworth, *Scultura ovale n. 2*, 1943.



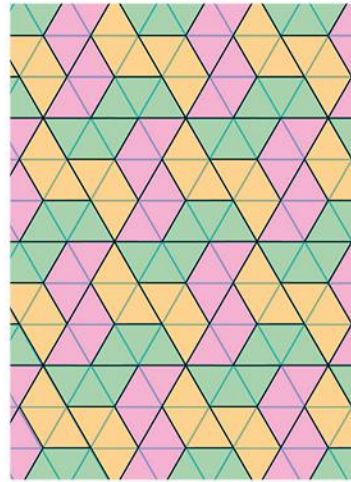
↑ **8** Henry Moore, *Madre e figlio*, 1932.



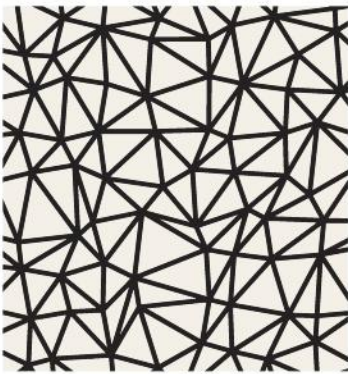
↑ **9** Arnaldo Pomodoro, *Novecento*, 2000-2002.



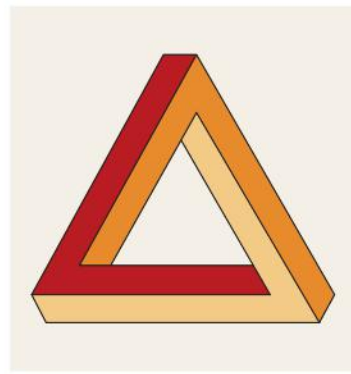
↑ 10 Raffaello, *Madonna del Belvedere*, 1506.



↑ 11 Decorazione basata sul triangolo equilatero.



↑ 12 Trama basata su triangoli irregolari.



↑ 13 Triangolo di Penrose.

Il triangolo

È la forma geometrica più **semplice**. È spigoloso, appuntito ma ha un aspetto **stabile** ed equilibrato, grazie alla base che si allarga in basso. La punta rivolta verso l'alto, tuttavia, può anche suggerire un **movimento ascensionale**.

Il triangolo è stato usato in pittura e scultura, soprattutto durante il Rinascimento, come **struttura** ideale per organizzare i personaggi in una composizione armoniosa e solenne 10.

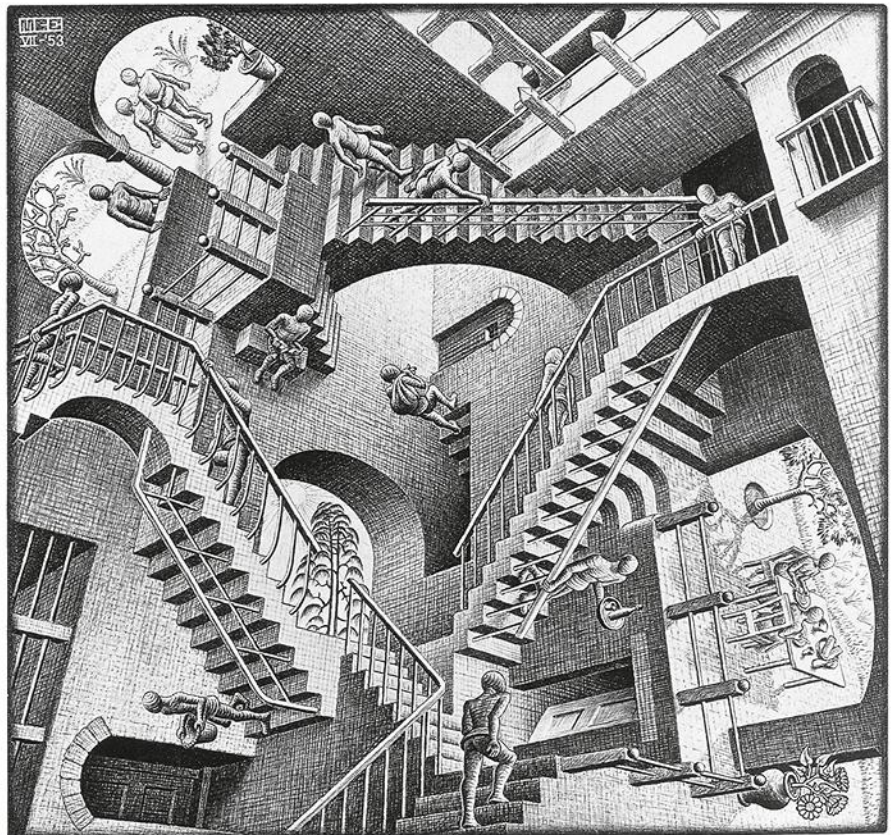
Il triangolo, in particolare quello equilatero, è anche il **modulo**, cioè l'elemento base, di una griglia adatta alla creazione di **decorazioni geometriche** continue 11. Usando invece una maglia di triangoli irregolari si possono ottenere interessanti **effetti tridimensionali** 12.

Nell'arte del Novecento molti artisti hanno usato il triangolo come **soggetto** dei loro dipinti, in particolare per opere astratte di tipo geometrico 14.

Esistono infine anche **triangoli impossibili**: forme che si possono solo disegnare perché non potrebbero esistere nella realtà 13. Su queste figure si possono disegnare spazi altrettanto impossibili che possono funzionare per parti separate 15.



↑ 14 Vasilij Kandinskij, *Punte nell'arco*, 1927.



↑ 15 M.C. Escher, *Relatività*, 1953.

Il quadrato

La forma geometrica del quadrato è stata usata fin dall'antichità per creare **pavimentazioni** ¹⁶ o come **pianta** ¹⁷ per la costruzione delle fortezze e chiese.

La sua forma regolare, simmetrica e stabile ne ha fatto una delle **figure perfette** per gli artisti del Rinascimento: per questo l'*Uomo vitruviano* di Leonardo da Vinci è inserito dentro un quadrato (e un cerchio) ¹⁸.

Nell'arte del Novecento il quadrato è diventato protagonista di tanti **dipinti astratti** ²³ proprio per la sua forma pura e semplice.

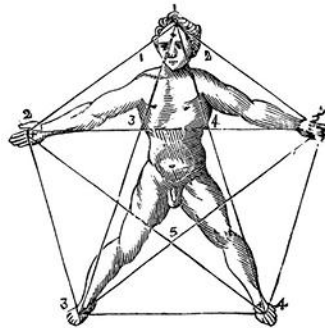
Il pentagono

La forma pentagonale ha un aspetto **solido e stabile** come il quadrato e il triangolo. Ma, a differenza di queste due figure, non può essere usato come modulo per riempire una superficie. Se invece si crea una griglia di pentagoni ed esagoni si può ottenere un solido simile a una **sfera**. Questo è il sistema tradizionale per realizzare i palloni da calcio ¹⁹.

Durante il Rinascimento, nel Quattrocento, la forma pentagonale è stata usata per cercare le **proporzioni perfette** di un corpo umano ²⁰ (assieme a cerchio e quadrato); nel Cinquecento invece è stata utilizzata in architettura soprattutto per costruire **fortezze** ²¹. Molti fiori ²² hanno cinque petali e la loro forma è simile a quella di un pentagono.



↑ ¹⁹ Pallone da calcio composto da pentagoni neri ed esagoni bianchi.



↑ ²⁰ Proporzioni umane nel pentagono.



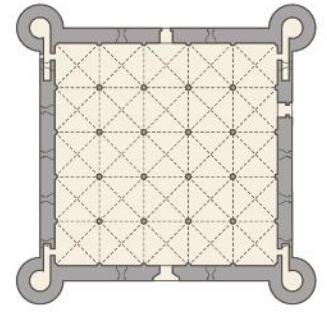
↑ ²¹ Fortezza di Bourtonge (Olanda).



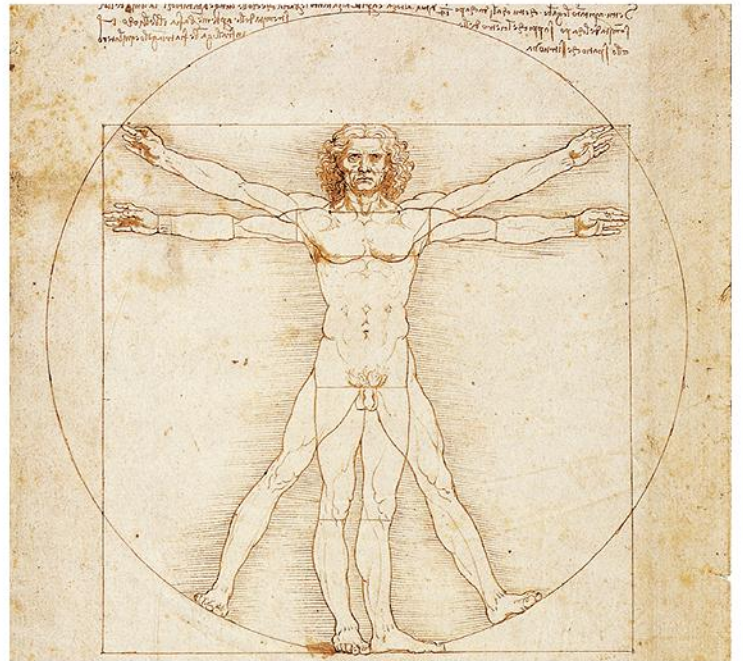
↑ ²² Fiore pentagonale di convòlvolo.



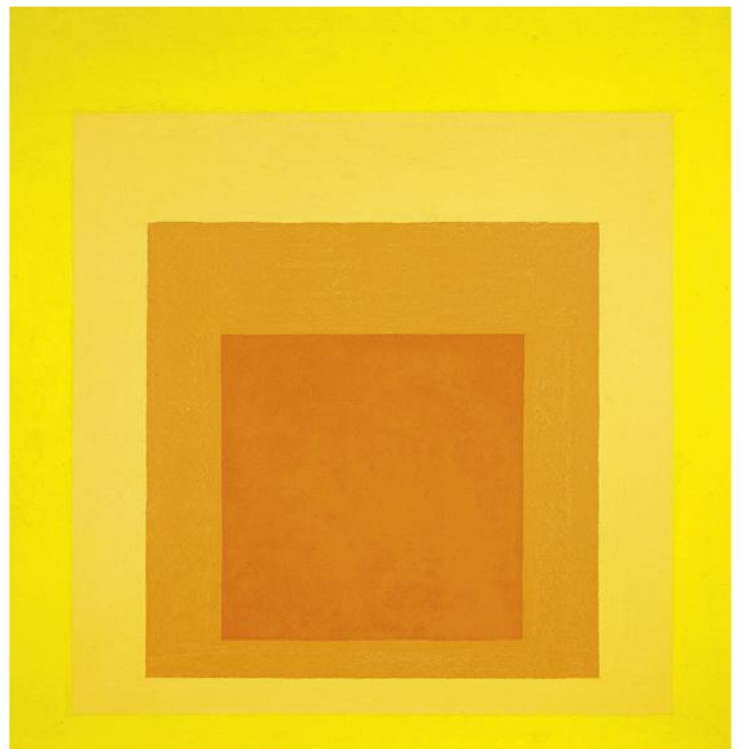
↑ ¹⁶ Particolare di *opus sectile* geometrico, con quadrati di marmo.



↑ ¹⁷ Pianta del Castello di Maniace, Siracusa.



↑ ¹⁸ Leonardo da Vinci, *Uomo vitruviano*, ca 1487/1490.



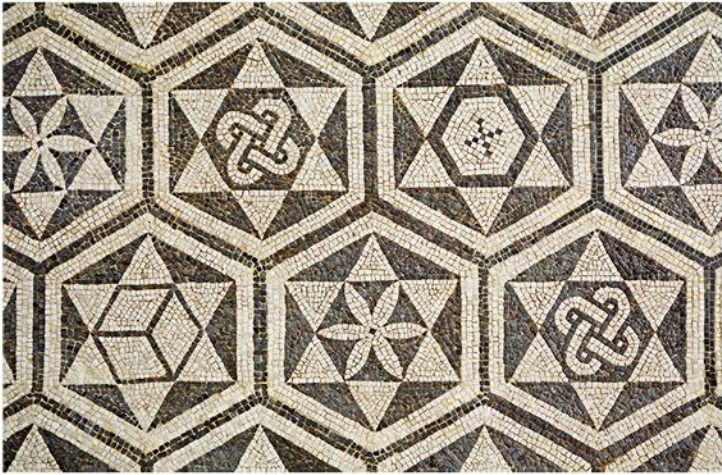
↑ ²³ Josef Albers, *Omaggio al quadrato*, 1964.



↑ 24 Fiocco di neve.



↑ 25 Alveare con celle esagonali.



↑ 26 Mosaico romano.



↑ 27 Pavimento romano con esagoni divisi in tre rombi per creare un effetto tridimensionale.



↑ 28 Decorazione con stella a otto punte.



↑ 29 Volta con cassettoni ottagonali e quadrati nella Basilica di Massenzio, Roma.

L'esagono

L'esagono, come il triangolo e il quadrato, può diventare il modulo di una griglia continua, come le celle di un alveare ²⁵. Questa superficie costituisce una **tassellatura del piano** [→ p. 47].

Le composizioni di esagoni sono state utilizzate spesso per i pavimenti ²⁶ proprio per questa continuità che presentano, anche quando sono formate da triangoli equilateri o da rombi ²⁷. L'esagono isolato infine è anche la forma base dei **cristalli di neve** ²⁴ (strutture con tre assi di simmetria [→ p. 46]).

L'ottagono

La forma ottagonale è molto presente nell'arte. È la pianta di antichi castelli, chiese medievali e **santuari** ³⁰ di ogni religione. È la forma dei **labirinti** ³¹ nelle chiese gotiche. Questa grande diffusione è dovuta soprattutto ai **simboli** legati al numero 8: posto in orizzontale significa infinito, la sua somma (7+1) rappresenta la Resurrezione, cioè i giorni della Creazione più l'Uno, cioè Dio stesso.

Dall'ottagono si possono ricavare motivi decorativi come la **stella a otto punte** ²⁸. L'ottagono, però, non può riempire una superficie in modo continuo (come il triangolo, il quadrato e l'esagono) per cui, per realizzare un pavimento o un **soffitto a cassettoni** ²⁹, occorre inserire anche dei quadrati.



↑ 30 Cupola della Rocca, Gerusalemme.



↑ 31 Labirinto ottagonale sul pavimento della navata centrale della Basilica di Saint Quentin (Francia).