



in cattedra

Concorsi Scuola & FIT

ARTE E IMMAGINE DISEGNO E STORIA DELL'ARTE

Manuale disciplinare

completo per le prove scritte e orali
dei concorsi a cattedra e dei FIT

EDIZIONI
SIMONE[®]

Gruppo Editoriale **Simone**
50° ANNIVERSARIO

50 anni di editoria al servizio di
studenti, professionisti e concorsisti

Copyright © 2018 Simone s.r.l.
Via F. Russo, 33/D
80123 Napoli
www.simone.it

Tutti i diritti riservati
È vietata la riproduzione anche parziale e con
qualsiasi mezzo senza l'autorizzazione
scritta dell'editore.

Febbraio 2018
526_15 • Arte e immagine, disegno e Storia dell'arte per il concorso a cattedra 2018

Questo volume è stato stampato presso:
Rotobook Service s.r.l.
Via Capri, n. 67 - Casoria (NA)

Seguici su 

Collegati alla nostra pagina Facebook dedicata ai concorsi nella scuola www.facebook.com/ConcorsiACattedra/ per tenerti informato su tutto quanto verte intorno al mondo dei concorsi per docenti e sulla nostra produzione editoriale.

La pubblicazione di questo volume, pur curato con scrupolosa attenzione dagli Autori e dalla redazione, non comporta alcuna assunzione di responsabilità da parte degli stessi e della Casa editrice per eventuali errori, incongruenze o difformità dai contenuti delle prove effettivamente somministrate in sede di concorso. Tuttavia, per continuare a migliorare la qualità delle sue pubblicazioni e renderle sempre più mirate alle esigenze dei vari lettori, la Edizione Simone sarà lieta di ricevere le segnalazioni e le osservazioni dei lettori all'indirizzo info@simone.it.

PREMESSA

Questo manuale è indirizzato a quanti vogliono affrontare le prove sia scritte che orali dei nuovi concorsi a cattedra e per i FIT.

In particolare il volume ripercorre per punti e snodi essenziali tutto il programma di esame delle discipline di insegnamento, relative alle **classi di concorso A01 Arte e immagine** nella scuola secondaria di I grado (ex classe A028, Educazione artistica), **A17 Disegno e Storia dell'arte** nella scuola secondaria di II grado (ex classe A025, Disegno e Storia dell'arte) e **A54 Storia dell'arte** (ex classe A061), al fine di permettere un rapido ripasso delle materie.

Completano il testo *le Indicazioni nazionali e le Linee guida* (disponibili come **espansioni online**) relative alle discipline oggetto di insegnamento delle classi A01, A17 e A54 e indispensabili per una corretta progettazione di lezioni e unità di apprendimento.

Ricordiamo, infine, ai candidati che, oltre alle competenze disciplinari proprie di ogni classe di concorso, alle prove verrà testata anche la conoscenza delle cosiddette *Avvertenze generali*.

A tale delicata parte del programma d'esame (che comprende argomenti di didattica, psicologia dell'età evolutiva, normativa scolastica etc.) questa casa editrice dedica due volumi:

- **526/B Metodologie e tecnologie didattiche**, dove si approfondiscono gli aspetti metodologici che sono diventati parte fondamentale del processo di valutazione dell'aspirante docente;
- **526/C Legislazione e normativa scolastica**, dove sono trattati tutti gli aspetti giuridici della professione, aggiornati alle numerose novità intervenute negli ultimi anni per effetto della L. 107/2015 (cd. Buona scuola), tra cui i D.Lgs. n. 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66 del 2017.

PER COMPLETARE LA PREPARAZIONE

Volumi consigliati per tutti i profili

- 526/B** – Manuale delle metodologie e tecnologie didattiche
- 526/C** – Legislazione e normativa scolastica
- 526/AG** – Avvertenze generali 2018 (526/B + 526/C)
- 526/D** – La prova orale per il concorso per abilitati
- 526/3** – Competenze informatiche per la prova orale
- 526/4A** – Competenze linguistiche INGLESE per la prova orale

Di notevole interesse segnaliamo:

- 526/18A** – Lezioni simulate per la prova orale - Disegno e storia dell'arte - Arte e immagine - Tecnologia

La produzione editoriale per i concorsi a cattedra e i FIT 2018 si arricchirà nei prossimi mesi di altri volumi utili per la preparazione.

Visita il nostro sito www.simone.it per conoscere le ulteriori novità.

PARTE I Comunicazione, percezione e rappresentazione nel linguaggio visivo

Capitolo 1 La comunicazione visiva

1 La comunicazione	Pag.	7
1.1 Gli elementi della comunicazione.....	»	8
2 La comunicazione visiva	»	9
3 L'efficacia della comunicazione visiva	»	12
4 Le funzioni del linguaggio visivo	»	13
5 Il linguaggio simbolico.....	»	16

Capitolo 2 La percezione visiva

1 Occhio e cervello	»	19
2 Aspetti fondamentali della percezione visiva	»	21
2.1 Forma, struttura, composizione.....	»	22
3 Figura e sfondo.....	»	23
4 L'equilibrio e la simmetria	»	24
5 Ritmo e movimento	»	26
5.1 Il ritmo nelle immagini	»	26
6 La percezione del movimento	»	28
6.1 Il movimento nell'arte	»	29
7 Il concetto di spazio	»	30
7.1 La percezione dello spazio	»	31
7.2 La rappresentazione dello spazio nell'arte.....	»	32

Capitolo 3 La struttura del linguaggio visivo

1 Il linguaggio visivo.....	»	35
2 Il punto.....	»	35
3 La linea.....	»	37
3.1 Gli andamenti lineari	»	37
3.2 La linea come mezzo espressivo	»	38
3.3 La linea nelle arti visive.....	»	39
4 La superficie	»	41
4.1 Le superfici naturali	»	42
4.2 Le superfici artificiali.....	»	42
4.3 Suddivisione delle superfici	»	43
4.4 La superficie nelle arti visive	»	44
5 Il volume	»	46
5.1 I volumi costruiti dall'uomo	»	48
6 La luce e le ombre	»	50
6.1 Luci e ombre in natura.....	»	51
6.2 L'illuminazione dei corpi.....	»	53
6.3 La luce nell'arte	»	54

7 Il colore	Pag.	56
7.1 La luce e i colori.....	»	57
7.2 I colori nelle arti visive	»	59
7.3 Il colore nell'arte	»	62

Capitolo 4 Le tecniche artistiche

1 Nozioni generali	»	64
2 Il disegno	»	64
3 Il disegno geometrico.....	»	66
3.1 Proiezioni ortogonali	»	66
3.2 Proiezioni assonometriche.....	»	67
3.3 Prospettiva	»	67
3.4 Le scale di proporzione.....	»	69
4 Le tecniche pittoriche	»	70
4.1 Il disegno a colori	»	70
4.2 La tempera	»	70
4.3 L'acquerello	»	70
4.4 L'affresco.....	»	71
4.5 La pittura a olio	»	71
4.6 I colori vinilici e acrilici.....	»	71
4.7 La tecnica a spruzzo.....	»	72
4.8 L'arte dei tessuti	»	72
5 Altre tecniche artistiche.....	»	72
5.1 Il graffito	»	72
5.2 Il mosaico	»	73
5.3 La vetrata.....	»	73
5.4 Le tecniche miste	»	73
5.5 Le tecniche polimateriche	»	73
6 Le tecniche di stampa	»	74
6.1 Xilografia.....	»	74
6.2 Linoleografia	»	75
6.3 Calcografia	»	75
6.4 Litografia	»	75
6.5 Serigrafia	»	76
7 Le tecniche plastiche	»	76
7.1 La modellazione: procedimento additivo	»	77
7.2 La lavorazione dei metalli.....	»	78
7.3 La scultura a togliere: procedimento sottrattivo	»	78
7.4 Altre tecniche plastiche	»	79
8 Le tecniche costruttive.....	»	80
8.1 La progettazione architettonica.....	»	81

Capitolo 5 Computer grafica

1 Il computer e la grafica WySIWYG	»	83
2 Il mouse e la tavoletta grafica.....	»	83
3 L'acquisizione digitale delle immagini	»	84
4 I dispositivi di output	»	84
5 La computer grafica: immagini bitmap e vettoriali.....	»	85
6 Il C.A.D.....	»	86
7 Disegno di un parallelogramma con AUTOCAD	»	86

Capitolo 6 La lettura delle opere d'arte

1 Leggere un'opera d'arte.....	Pag. 89
2 Il significato dell'opera.....	» 90
3 Esempio di lettura dell'opera d'arte: La <i>pala di brera</i> di Piero della Francesca.....	» 91

Capitolo 7 Elementi di didattica museale

1 Breve storia del museo	» 94
2 Pianificazione architettonica.....	» 96
2.1 Nascita della museografia	» 97
2.2 Urbanistica e planimetria.....	» 98
2.3 Ambienti	» 100
3 Allestimenti e tecniche espositive.....	» 101
3.1 Gli spazi interni.....	» 101
3.2 Supporti alla visita museale	» 106
4 Il clima	» 107
4.1 Temperatura e umidità	» 107
4.2 Inquinamento	» 110
5 La luce.....	» 111
5.1 I danni della luce.....	» 112
5.2 Abbagliamento.....	» 114
5.3 Tipi di illuminazione	» 114
6 La sicurezza	» 119
6.1 Sistemi antincendio.....	» 119
6.2 Sistemi contro furti e sfregi	» 119
7 Il marketing museale	» 120
7.1 Fasi di un processo di marketing culturale.....	» 121
8 Componenti di un processo di marketing.....	» 122
8.1 Il piano di marketing.....	» 125
9 Museo e comunicazione	» 126
9.1 Conservare, promuovere, comunicare	» 126
9.2 La comunicazione al servizio del museo	» 127
9.3 Comunicazione museale	» 128
9.4 La comunicazione <i>del e nel</i> museo	» 128
9.5 I quattro differenti livelli della comunicazione museale	» 129
10 I musei nell'era digitale.....	» 130
10.1 Livelli di informatizzazione	» 132
10.2 Internet nel museo	» 134
10.3 Il museo in Internet	» 134
10.4 Museo e nuove tecnologie: un problema di definizione.....	» 134

PARTE II Storia dell'arte**Capitolo 1** L'arte preistorica

1 Caratteri generali.....	» 141
2 L'arte del Paleolitico.....	» 141
3 Dal neolitico all'età del ferro.....	» 142
4 La civiltà megalitica	» 142

Capitolo 2 L'arte delle civiltà che si affacciano sul Mediterraneo orientale

1	La civiltà egiziana.....	Pag.	144
1.1	Caratteri generali.....	»	144
1.2	L'architettura.....	»	145
1.3	Scultura e pittura.....	»	146
2	La civiltà mesopotamica.....	»	147
2.1	Caratteri generali.....	»	147
2.2	L'arte mesopotamica.....	»	147
3	Altre civiltà medio-orientali.....	»	148

Capitolo 3 La civiltà egea

1	Caratteri generali.....	»	150
2	L'arte cicladica.....	»	150
3	La civiltà minoica.....	»	151
3.1	I palazzi cretesi.....	»	151
3.2	La pittura.....	»	151
3.3	La ceramica minoica.....	»	152
3.4	La scultura e l'oreficeria.....	»	152
4	La civiltà micenea.....	»	152
4.1	Le rocche di Micene e Tirinto.....	»	153
4.2	La porta dei leoni.....	»	153
4.3	Il «tesoro» di Atreo.....	»	153
4.4	L'arte micenea.....	»	153
4.5	La scoperta di Troia.....	»	154

Capitolo 4 L'arte greca

1	Caratteri generali.....	»	155
2	L'architettura greca.....	»	156
2.1	La città greca.....	»	156
2.2	Il tempio greco.....	»	156
2.3	Gli ordini architettonici.....	»	157
2.4	L'architettura classica.....	»	161
2.5	Altri aspetti dell'architettura greca.....	»	162
2.6	L'architettura ellenistica.....	»	163
3	La scultura greca.....	»	163
3.1	La scultura arcaica.....	»	163
3.2	Lo stile severo.....	»	165
3.3	Mirone e Policletto.....	»	166
3.4	Fidia e il classicismo.....	»	167
3.5	La scultura del IV secolo.....	»	167
3.6	La scultura ellenistica.....	»	168
4	La pittura greca.....	»	170
4.1	La pittura vascolare.....	»	170
4.2	La pittura ellenistica.....	»	171

Capitolo 5 L'arte etrusca e italica

1	La civiltà etrusca.....	»	172
2	L'architettura etrusca.....	»	172
2.1	La città.....	»	172

2.2 Il tempio	Pag. 173
2.3 L'architettura funeraria	» 173
3 La scultura etrusca	» 173
4 La pittura etrusca	» 174
5 L'arte italica pre-romana	» 175

Capitolo 6 L'arte romana

1 Caratteri generali.....	» 176
2 L'architettura romana	» 177
2.1 Caratteri costruttivi.....	» 177
3 Le tipologie architettoniche	» 179
3.1 Il tempio	» 179
3.2 La basilica	» 180
3.3 Il Foro	» 181
3.4 Il teatro	» 182
3.5 L'anfiteatro	» 182
3.6 Gli archi di trionfo	» 183
3.7 Le terme	» 183
3.8 La Domus	» 184
3.9 Palazzi e ville imperiali	» 184
3.10 Opere pubbliche	» 185
3.11 L'urbanistica romana	» 185
4 La scultura romana	» 186
4.1 La ritrattistica	» 186
4.2 La scultura celebrativa.....	» 186
5 La pittura romana	» 187
5.1 La pittura pompeiana	» 187
5.2 Affreschi romani	» 188
5.3 I mosaici	» 188

Capitolo 7 Il tardo antico. L'arte paleocristiana

1 Caratteri generali.....	» 189
2 Le catacombe	» 189
3 L'architettura paleocristiana	» 190
4 La scultura paleocristiana	» 191
5 La pittura paleocristiana.....	» 192

Capitolo 8 Ravenna e l'arte bizantina

1 Caratteri generali.....	» 194
2 L'arte bizantina	» 194
2.1 L'architettura a Ravenna.....	» 195
2.2 La scultura a Ravenna.....	» 195
2.3 I mosaici di Ravenna	» 196

Capitolo 9 L'arte dell'alto Medio Evo

1 Caratteri generali.....	» 197
2 L'architettura dell'alto Medio Evo.....	» 197
2.1 L'architettura longobarda.....	» 197
2.2 L'architettura dei Maestri Comacini	» 197

2.3	L'architettura nell'Esarcato e a Roma	Pag. 197
2.4	L'architettura carolingia.....	» 198
3	La scultura dell'alto Medio Evo.....	» 198
3.1	La scultura longobarda.....	» 198
3.2	L'oreficeria longobarda.....	» 198
3.3	L'oreficeria carolingia e ottoniana.....	» 199
4	Gli affreschi e i mosaici dell'alto Medio Evo.....	» 199
4.1	I codici miniati.....	» 199

Capitolo 10 La civiltà romanica in Italia, in Europa e i suoi rapporti con il vicino Oriente

1	La civiltà romanica	» 200
2	L'architettura romanica	» 200
2.1	L'architettura romanica in Europa	» 201
2.2	Caratteri costruttivi.....	» 201
2.3	L'architettura romanica in Italia	» 203
3	La scultura romanica	» 209
3.1	La scultura romanica in Europa	» 210
3.2	La scultura romanica in Italia	» 210
4	La pittura romanica.....	» 212
4.1	La pittura romanica in Europa.....	» 212
4.2	La pittura romanica in Italia	» 213
5	L'architettura islamica	» 214

Capitolo 11 L'arte gotica

1	Caratteri generali.....	» 216
2	L'architettura gotica	» 216
2.1	Caratteri costruttivi.....	» 217
2.2	Il Gotico Cistercense.....	» 218
2.3	L'architettura gotica in Italia.....	» 218
3	La scultura gotica	» 221
3.1	La scultura gotica in Italia.....	» 222
4	La pittura gotica	» 225
4.1	La pittura del Duecento in Italia.....	» 225
4.2	Giotto e la pittura italiana del Trecento.....	» 227

Capitolo 12 L'arte in Italia e in Europa nei secoli XV e XVI

1	Il Quattrocento: caratteri generali.....	» 230
2	L'architettura del Quattrocento.....	» 231
2.1	Filippo Brunelleschi	» 232
2.2	Leon Battista Alberti	» 234
2.3	L'influenza del Brunelleschi e dell'Alberti	» 235
2.4	Altri architetti del Quattrocento.....	» 235
3	La scultura del Quattrocento.....	» 237
3.1	La scultura toscana del primo Quattrocento.....	» 237
3.2	Lorenzo Ghiberti.....	» 238
3.3	Donatello	» 238
3.4	Gli sviluppi della scultura del Quattrocento.....	» 240
3.5	Altri aspetti della scultura quattrocentesca	» 241
4	La pittura del Quattrocento	» 242
4.1	La pittura tardo-gotica.....	» 242
4.2	La pittura rinascimentale a Firenze	» 244
4.3	Gli sviluppi della pittura quattrocentesca	» 250

5	Il Cinquecento: caratteri generali	Pag. 257
6	I grandi maestri	» 258
6.1	Donato Bramante.....	» 258
6.2	Leonardo da Vinci	» 259
6.3	Michelangelo.....	» 261
6.4	Raffaello.....	» 263
7	L'architettura del Cinquecento	» 265
7.1	L'architettura del Manierismo	» 268
7.2	L'architettura in Veneto.....	» 270
8	La scultura del Cinquecento	» 272
8.1	La scultura manierista in Toscana.....	» 272
9	La pittura rinascimentale del Cinquecento	» 273
9.1	La pittura veneziana del Rinascimento	» 276
9.2	La pittura del Manierismo.....	» 281
9.3	Il Primo Manierismo toscano.....	» 281
9.4	La seconda fase del Primo Manierismo	» 283
9.5	Il Secondo Manierismo	» 284
9.6	I Manieristi emiliani.....	» 284
9.7	Il Tardo Manierismo	» 285
9.8	Il Manierismo in Veneto	» 285
10	Cenni sull'arte del Rinascimento in Europa.....	» 288
10.1	L'arte fiamminga.....	» 288
10.2	Francia.....	» 289
10.3	Germania	» 289
10.4	Spagna e Portogallo	» 291

Capitolo 13 L'arte in Italia e in Europa nei secoli XVII e XVIII

1	Il Seicento	» 292
2	Caratteri generali dell'arte barocca.....	» 292
3	Il barocco romano	» 293
3.1	Carlo Maderno.....	» 294
3.2	Gian Lorenzo Bernini	» 294
3.3	Francesco Borromini.....	» 296
3.4	Pietro da Cortona.....	» 298
3.5	Sviluppi del Barocco a Roma.....	» 299
4	L'architettura barocca	» 299
5	La scultura barocca	» 302
6	La pittura del Seicento	» 303
6.1	I Carracci e la loro scuola.....	» 303
6.2	I Carracceschi	» 305
6.3	Caravaggio e i caravaggeschi	» 306
6.4	La pittura dell'età barocca.....	» 308
7	Il Settecento: caratteri generali	» 311
7.1	Lo stile «Rocaille» o «Rococò»	» 312
7.2	Le concezioni artistiche dell'Illuminismo	» 312
7.3	Il gusto neoclassico.....	» 313
8	L'architettura del Settecento	» 313
8.1	Filippo Juvarra	» 313
8.2	Ferdinando Fuga	» 314
8.3	Luigi Vanvitelli	» 314
8.4	L'architettura nel resto d'Italia	» 315
9	La scultura del Settecento	» 317
10	La pittura del Settecento	» 319
10.1	Roma	» 319

10.2	Napoli.....	Pag. 319
10.3	Emilia	» 320
10.4	Italia settentrionale	» 320
10.5	Veneto	» 321
11	Cenni sull'arte del Seicento e del Settecento in Europa	» 323
11.1	Francia.....	» 323
11.2	L'arte fiamminga e olandese.....	» 324
11.3	Spagna	» 325
11.4	Germania e Austria	» 325
11.5	Inghilterra	» 326

Capitolo 14 L'arte in Italia e in Europa nel secolo XIX

1	L'Ottocento: caratteri generali.....	» 327
2	Teorie artistiche e critica d'arte.....	» 328
3	Il Neoclassicismo.....	» 329
3.1	Antonio Canova.....	» 329
3.2	Thorvaldsen e David	» 330
3.3	Jean-Auguste-Dominique Ingres.....	» 330
3.4	L'architettura neoclassica in Italia	» 331
3.5	La pittura neoclassica in Italia.....	» 332
4	Classicismo e Purismo	» 332
4.1	Il Classicismo accademico.....	» 332
4.2	I Nazareni.....	» 332
4.3	Il Purismo	» 333
5	Il Romanticismo	» 333
5.1	Inghilterra.....	» 333
5.2	Germania	» 334
5.3	Francia	» 334
5.4	Naturalismo e realismo	» 334
5.5	Il gusto neogotico.....	» 335
5.6	I Preraffaelliti.....	» 335
6	L'Impressionismo	» 336
7	Il post-Impressionismo	» 337
7.1	Il Puntinismo	» 337
7.2	Paul Gauguin	» 337
7.3	Vincent Van Gogh	» 338
7.4	Paul Cézanne.....	» 338
7.5	Henri de Toulouse-Lautrec	» 338
7.6	Il Simbolismo	» 338
7.7	I Nabis.....	» 338
8	L'Art Nouveau	» 339
9	Altri aspetti dell'arte ottocentesca	» 340
10	Le correnti artistiche in Italia.....	» 340
10.1	Il Romanticismo «storico».....	» 340
10.2	La Scuola di Posillipo	» 341
10.3	I Macchiaioli	» 341
10.4	I Divisionisti.....	» 341
10.5	La pittura in Italia settentrionale	» 342
10.6	La scultura.....	» 342
10.7	L'architettura.....	» 342

Capitolo 15 L'arte in Italia e in Europa nel secolo XX

1	Le avanguardie storiche del Novecento.....	Pag. 344
2	Il Fauvismo.....	» 344
2.1	Henri Matisse.....	» 344
3	L'Espressionismo.....	» 345
3.1	Die Brücke.....	» 345
3.2	Der Blaue Reiter.....	» 345
3.3	Neue Sachlichkeit.....	» 346
4	Il Cubismo.....	» 347
4.1	Pablo Picasso.....	» 348
4.2	Altri cubisti.....	» 348
5	Il Futurismo.....	» 349
6	L'Astrattismo.....	» 349
7	Il Dadaismo.....	» 350
8	La pittura metafisica.....	» 350
9	Il Surrealismo.....	» 351
10	Altri aspetti dell'arte del Novecento.....	» 351
10.1	L'École de Paris.....	» 351
10.2	Arte primitiva e Naïf.....	» 352
10.3	La pittura messicana.....	» 352
11	I nuovi mezzi espressivi.....	» 352
12	Arte e industria.....	» 353
13	L'arte fra le due guerre.....	» 353
13.1	Il Bauhaus.....	» 353
13.2	L'architettura moderna.....	» 354
14	L'arte italiana del Novecento.....	» 354
14.1	Il periodo fra le due guerre.....	» 354
14.2	La «generazione di mezzo».....	» 355
14.3	La scultura italiana moderna.....	» 355
14.4	L'architettura italiana del Novecento.....	» 356
15	Le tendenze dell'arte contemporanea.....	» 356

Capitolo 16 Cenni sull'arte extraeuropea

1	India.....	» 359
2	Cina.....	» 360
3	Giappone.....	» 360
4	Civiltà precolombiane.....	» 361
5	Africa.....	» 362

PARTE III Patrimonio culturale ed educazione ambientale**Capitolo 1 Conoscenza e salvaguardia dei beni culturali e ambientali**

1	Generalità.....	» 365
2	L'azione di salvaguardia.....	» 366
3	Le zone archeologiche.....	» 367
4	I monumenti.....	» 367
5	I centri storici.....	» 367
6	I musei.....	» 368
7	Le mostre.....	» 369
8	La conoscenza del patrimonio artistico e culturale in ambito didattico.....	» 369

Capitolo 2 Il patrimonio culturale: beni culturali e paesaggistici

1 Definizione di patrimonio culturale	Pag. 370
2 Tutela e valorizzazione del patrimonio culturale	» 370
3 Il bene culturale.....	» 371
4 La <i>res culturale</i>	» 373
5 I beni paesaggistici e l'ambiente	» 377

Capitolo 3 Educazione ambientale

1 Le parole da conoscere per amare l'ambiente	» 379
1.1 Lo sviluppo sostenibile	» 379
1.2 La biodiversità.....	» 380
2 L'inquinamento atmosferico	» 380
2.1 Il buco nell'ozono.....	» 381
2.2 L'effetto serra.....	» 381
3 Il problema energetico.....	» 381
4 L'inquinamento elettromagnetico e acustico.....	» 382
5 Una risorsa preziosa: l'acqua.....	» 382
6 Deforestazione e desertificazione	» 383
7 L'emergenza rifiuti.....	» 383
8 Lo Stato italiano e l'ambiente.....	» 385
9 Le aree protette	» 386
9.1 I parchi.....	» 386
9.2 Le riserve marine.....	» 386

I Comunicazione, percezione e rappresentazione nel linguaggio visivo

Sommario Parte I

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1 La comunicazione visiva | 5 Computer grafica |
| 2 La percezione visiva | 6 La lettura delle opere d'arte |
| 3 La struttura del linguaggio visivo | 7 Elementi di didattica museale |
| 4 Le tecniche artistiche | |
-

1 La comunicazione

Ogni individuo interagisce con l'ambiente circostante trasmettendo *messaggi* di diversa natura in forma di colori, odori, suoni o movimenti; la stessa struttura formale di un animale, come di una pianta o di un minerale, costituisce un insieme di informazioni che ne rende possibile il riconoscimento. Negli esseri animati lo scambio di messaggi è indispensabile per ogni forma di relazione e per la stessa sopravvivenza: gli animali comunicano fra loro emettendo *segnali* di diverso genere per esprimere la propria presenza e per acquisire il controllo del territorio, per il corteggiamento e il richiamo amoroso, per manifestare tenerezza, aggressività o gioia, per segnalare la presenza di cibo o l'incombere di un pericolo. Tali **segnali** costituiscono un vero e proprio *linguaggio* organizzato secondo il *codice* della specie di appartenenza. Per esempio: l'emissione di umori particolari costituisce per molti animali un sistema di *segnali olfattivi* volti al riconoscimento, alla segnalazione del possesso del territorio o al richiamo per l'accoppiamento; le api, con particolari forme di volo (*segnali visivi*), avvertono della presenza del nettare nei fiori; la fase del corteggiamento, per molte specie di uccelli, assume l'aspetto di una vera e propria danza (voli nuziali) o viene espressa da particolari movimenti e posizioni del corpo, come quella assunta dal pavone quando esibisce la coda dandole la forma di una ruota variopinta.

L'uomo utilizza forme di linguaggio più complesse, ricche e articolate rispetto agli animali. Specifico dell'uomo è il **linguaggio verbale**, orale e scritto, che si è sviluppato ed è divenuto sempre più specializzato nel corso dell'evoluzione. Con il potente mezzo della parola, l'uomo è in grado di fissare, razionalizzare e trasmettere non solo informazioni, ma anche pensieri, stati d'animo e impressioni.

Tuttavia l'uomo, per comunicare, si serve anche di **linguaggi non verbali** fondati sull'intera gamma delle capacità percettive:

- **messaggi olfattivi.** A differenza degli animali l'uomo non ha sviluppato una particolare sensibilità ai segnali olfattivi; tuttavia l'uomo civilizzato non disdegna l'uso dei profumi, ad esempio, per segnalare la sua presenza, caratterizzarla e trasmettere una specie di segnale di richiamo; gli odori della natura o quelli caratteristici di alcuni luoghi si imprimono nella sua memoria evocando immagini e stati d'animo: così il profumo dell'incenso lo aiuta ad entrare nell'atmosfera mistica propria dei luoghi sacri, mentre un odore sgradevole lo mette in guardia o gli ispira repulsione;
- **messaggi tattili.** Anche il contatto fisico con persone o cose può servire a trasmettere e ricevere messaggi di repulsione, piacere, aggressività, affetto, rabbia etc., che si collegano alle diverse sensazioni tattili (come quelle di liscio o ruvido, caldo o freddo);
- **messaggi uditivi.** Allo stato infantile l'uomo emette una serie di suoni che si vanno delineando come un codice di comunicazione via via più complesso e articolato, fino all'acquisizione del vero e proprio linguaggio verbale; analogamente, si può ritenere che, ai primi stadi evolutivi, si servisse di una serie di segnali sonori prima di giungere ad articolare le parole e, del resto, anche oggi può servirsi, oltre che della parola, di suoni vari o inarticolati come urla, sospiri, mugugni etc. per esprimere sentimenti come dolore, rabbia, gioia o piacere. Un'altra, straordinaria possibilità di formulare messaggi uditivi è data dal **canto** e dalla **musica**,

veicoli privilegiati per trasmettere stati d'animo come la malinconia, la nostalgia, la gioia e l'entusiasmo o per formulare strutture armoniche che siano espressione di concezioni filosofiche, religiose o cosmologiche. Ancora un'altra serie di messaggi uditivi è data dai **segnali sonori** di carattere funzionale, come il suono di una sirena, di un campanello o del clacson di un'autovettura;

- **messaggi visivi:** l'arco delle possibilità di comunicazione basate sul senso della vista è estremamente ampio e può andare dalla comunicazione mediante gesti, posizioni del corpo o espressioni del volto alla formulazione di specifici sistemi di segni come i segnali stradali o la parola scritta. I **linguaggi visivi** sono costituiti dall'organizzazione di un insieme di segni in immagini e, come il linguaggio verbale, anche quelli visivi hanno delle regole e delle strutture, una grammatica e una sintassi, per cui vanno studiati sia dal punto di vista della loro lettura e comprensione sia da quello dello sviluppo della capacità di formulare messaggi visivi.

1.1 Gli elementi della comunicazione

Abbiamo visto come tanto gli animali quanto l'uomo, per comunicare, si avvalgano di vari tipi di linguaggio; il meccanismo della comunicazione presenta tuttavia, nelle sue grandi linee, uno schema comune cui possono essere ricondotte le diverse forme adottate in rapporto ai vari tipi di linguaggio.

All'interno di questo schema comune possiamo distinguere le varie componenti che concorrono alla trasmissione dei messaggi:

- l'*emittente* è colui che formula, produce e trasmette il messaggio;
- il *destinatario* o *ricevente* è colui al quale il messaggio è indirizzato;
- il *tipo di linguaggio* adoperato può essere verbale, non verbale, visivo, uditivo etc.;
- il *codice* adottato è l'insieme di segni convenzionali comuni all'emittente e al destinatario, grazie al quale un determinato linguaggio risulta comprensibile (per esempio, nel caso della parola scritta, l'uso di una lingua conosciuta dal destinatario);
- in rapporto allo scopo che chi produce un messaggio si prefigge, quest'ultimo può avere una *funzione* espressiva, descrittiva, educativa, esortativa etc. che connoterà la *finalità* e la *natura* del messaggio stesso;
- il *canale* della comunicazione è costituito dagli strumenti adoperati per realizzare e trasmettere il messaggio (per esempio la pittura, l'immagine filmica, la fotografia, la carta stampata etc.);
- il *contesto* della comunicazione è l'ambiente in cui questa si realizza (per esempio una rivista o una trasmissione televisiva, una data situazione o un determinato luogo).

Consideriamo la trasmissione di un **messaggio di natura pubblicitaria**: l'*emittente del messaggio* è la ditta che intende pubblicizzare un suo prodotto; il *destinatario* del messaggio sarà il potenziale consumatore; la *finalità* del messaggio è la persuasione che si intende esercitare sul destinatario per invogliarlo all'acquisto del prodotto pubblicizzato.

Il *messaggio* stesso è costituito dall'insieme di segnali organizzato dal pubblicitario che ne diventa, in tal modo, il *produttore*, in armonia con le intenzioni del suo committente; il *linguaggio* adoperato sarà insieme verbale (slogan) e visivo (disegno, fotografia) o risulterà dall'integrazione di messaggi verbali, visivi e uditivi (come nella pubblicità televisiva); il suo *codice* sarà basato su un sistema di segni (parole, immagini) comprensibili al fruitore.

Il *canale* è costituito dal mezzo di comunicazione prescelto per la campagna.

Il *contesto* della comunicazione dipende dall'ambiente in cui essa viene effettuata: per esempio, una trasmissione televisiva o radiofonica, una rivista, un'affissione stradale etc.

In classe**Obiettivi**

- Fare in modo che gli allievi padroneggino il concetto di comunicazione.
- Evidenziare l'importanza della comunicazione nel rapporto fra l'uomo e l'ambiente circostante.
- Rendere gli allievi consapevoli dei molteplici aspetti del comunicare e delle sue modalità.

Esercitazioni

- Una volta definite le modalità della comunicazione, si possono analizzare vari tipi di messaggi (dipinti, fotografie, pagine di riviste o di quotidiani, brani musicali, gesti o abbigliamento delle persone etc.) per definire, di volta in volta, il carattere della comunicazione rilevandone le diverse componenti.
- Collegamenti interdisciplinari su natura ed elementi dei linguaggi specifici.

2 La comunicazione visiva

Conosciamo il mondo grazie ai messaggi che costantemente trasmette e che i nostri sensi percepiscono; le percezioni sensoriali determinano infatti il rapporto fra noi e l'ambiente circostante e ci permettono di percepire lo spazio, i volumi, le forme, i colori, i suoni, gli odori etc. Nel paragrafo precedente abbiamo esaminato in termini generali la comunicazione e le sue modalità. Consideriamo ora gli aspetti peculiari della comunicazione visiva, tenendo conto della fondamentale importanza che essa assume per l'uomo nello svolgersi dei suoi processi cognitivi. Infatti, i nostri organi di percezione visiva e psicologica (l'occhio e il cervello) sono continuamente sollecitati da un enorme flusso di messaggi visivi.

L'educazione visiva ci permette di *saper vedere* e *osservare*, acquisendo la capacità di discriminare, riconoscere, confrontare, memorizzare, ricostruire, rielaborare e produrre messaggi visivi, individuarne le strutture e le funzioni e interpretarne i significati.

La società moderna, comunemente definita *civiltà dell'immagine*, ha moltiplicato in maniera esponenziale gli stimoli e messaggi visivi: basti pensare alla consueta visione di una strada urbana con la sua folla e il traffico caotico, con il fitto succedersi di negozi dalle vetrine illuminate, manifesti pubblicitari e insegne luminose; oppure allo zapping televisivo, che ci fa scorrere col telecomando i vari canali e passare davanti agli occhi un'interminabile successione di messaggi diversi. Senza dimenticare, altresì, le nuove possibilità, praticamente infinite, venutesi a determinare con l'avvento dei personal computer e, soprattutto, di Internet.

Di fronte alla molteplicità, spesso caotica, degli stimoli visivi, la nostra capacità di comprensione e di discernimento può risultare inadeguata, soprattutto in rapporto ai limiti della nostra conoscenza. Infatti, per poter interpretare in modo soddisfacente i messaggi visivi occorre conoscerne le regole e i codici.

Dobbiamo in primo luogo distinguere le **immagini naturali** da quelle create dall'uomo. Per quanto riguarda i messaggi che la nostra vista recepisce dalla natura, l'educazione visiva ci addestra ad analizzarne e riconoscerne le forme e le strutture, ci permette di definire i concetti spaziali, di studiare il gioco degli effetti luminosi e cromatici e le leggi della percezione visiva.

In tal modo, imparando a comprendere il *linguaggio visivo della natura*, si approfondisce la propria conoscenza del mondo e contemporaneamente, *seguendo la natura* e le sue leggi, si impara a interpretarne, riprodurne e rielaborarne i messaggi visivi.

I **messaggi** visivi creati dall'uomo sono fondati, da un lato, sulla percezione visiva e sulle regole desunte dalla natura, dall'altro lato si basano sull'elaborazione di specifici codici visivi. Nell'ambito della comunicazione visiva, si possono in tal senso distinguere: comunicazioni gestuali, corporee ed espressive; segni; immagini figurative; scrittura; simboli; segnali.

- Comunicazioni gestuali, corporee ed espressive

Prima ancora di esprimersi con la parola o con i segni, l'uomo può comunicare visivamente le sue emozioni e i suoi pensieri con l'espressione del volto, i **gesti** delle mani, gli **atteggiamenti** e i **movimenti del corpo**: un sorriso, un'espressione irata, un gesto aggressivo rientrano in un codice di segnali spontanei e riconoscibili da tutti.

Un ulteriore livello di comunicazione è raggiunto con l'elaborazione di specifici codici gestuali come il linguaggio delle mani, quello dei sordomuti o i gesti e le posizioni assunte nel corso di una cerimonia o di una danza rituale. Rientrano nelle forme di comunicazione gestuale attività artistiche come la danza, il mimo, la drammatizzazione e ogni forma di spettacolo che si propone di comunicare emozioni e messaggi mediante i movimenti del corpo o le espressioni del volto. Del resto, una continua emissione di messaggi visivi più o meno consapevoli parte da ogni nostro atteggiamento come dal nostro modo di muoverci, pettinarci, vestirli etc.

- Segni

Fin dai tempi più remoti l'uomo ha avvertito il bisogno di trasmettere informazioni e concetti in modo duraturo elaborando, prima ancora della nascita della scrittura, un codice di segni in grado di tradurre in forma visiva i suoi messaggi: tali segni rappresentavano dei soggetti (per esempio, la figura umana, gli animali, le armi etc.) in forma più o meno *stilizzata* (ridotta a linee essenziali) ed erano utilizzati per alludere ad essi ed evocarne le immagini, rendendone agevole l'identificazione e la memorizzazione.

Testimonianze di questa forma di linguaggio possono essere fatte risalire fino a circa 50.000 anni fa sotto forma di *graffiti* estremamente semplici e schematici incisi sulle pareti di grotte, su pietre o su ossa di animali. L'uso di segni incisi o di graffiti nella pietra (*petroglifi*) continuerà nei secoli assumendo forme diverse, e spesso complesse, in rapporto all'intenzione di formulare dei messaggi e di affidarne la conservazione alla pietra.

- Immagini figurative

Il passaggio dal segno all'**immagine figurativa** testimonia l'affermazione di una precisa volontà descrittiva in rapporto ad una più attenta osservazione delle forme naturali e allo sviluppo di specifiche abilità esecutive, formali ed espressive. Le incisioni e soprattutto le **pitture rupestri** realizzate a partire dal *Periodo Magdaleniano* (dal 14.000 a.C.) dimostrano l'estrema capacità descrittiva ed espressiva raggiunta dagli *uomini primitivi*, come possiamo constatare nelle potenti e precise raffigurazioni di animali dipinte nelle grotte di Lascaux in Francia o di Altamira in Spagna.

Da questo periodo in poi l'uomo non cesserà mai di esprimersi per immagini, creando, nel corso dei secoli, un vastissimo patrimonio di testimonianze visive, espressione del suo sviluppo sociale, culturale e tecnico, delle sue credenze religiose, dei suoi sentimenti e dell'interpretazione del mondo circostante.

Negli ultimi due secoli la produzione di immagini ha raggiunto quantità incompatibili grazie all'evoluzione tecnologica degli strumenti di produzione, riproduzione e trasmissione come la stampa, la fotografia, il cinema, la televisione e i nuovi media digitali: abbiamo quindi a disposizione un enorme patrimonio visivo, ma contemporaneamente ne subiamo una sollecitazione talvolta eccessiva.

- Scrittura

L'evoluzione dal segno alla scrittura avviene quando un sistema di segni viene definito secondo un *codice* preciso, noto ai membri di una collettività e da essi compreso e accettato. Tali *segni convenzionali* possono essere concepiti in modo che ogni segno evochi l'*immagine* relativa

ad un oggetto (o a una parola) o sia collegabile a un'idea: in tal caso il segno riproduce l'immagine in questione, come nel caso della *scrittura figurata* (per esempio, i **geroglifici** egiziani) o la riduce alle sue linee essenziali, proponendone l'immagine stilizzata (*scrittura ideografica*) e collegandola a *fonemi* (gruppi di suoni come, per esempio, le sillabe).

L'apparizione dell'**alfabeto** segna un momento decisivo nello sviluppo della civiltà e non a caso gli antichi miti ne attribuivano l'invenzione — o meglio la rivelazione — ad una divinità; a differenza delle scritture figurate, che possono essere composte da un'indefinita quantità di segni, la scrittura alfabetica è composta da un numero limitato di caratteri (le *lettere* dell'alfabeto) che rappresentano i vari *suoni* che la voce umana è in grado di produrre e permette di creare un numero immenso di *parole* grazie alle infinite possibilità di combinazione delle singole lettere.

L'uso della **parola scritta** ha assunto straordinaria importanza come mezzo fondamentale per comunicare, trasmettere, conservare e tramandare informazioni: basti pensare alle testimonianze delle antiche civiltà ancora leggibili in forma di iscrizioni o al prezioso patrimonio culturale pervenutoci sui fogli di papiro, sulle tavolette d'argilla o sulle pergamene; nella società moderna, in seguito all'invenzione della **stampa**, le possibilità di comunicare tramite la parola scritta si sono moltiplicate in modo straordinario e questa forma di comunicazione visiva è divenuta un elemento essenziale della nostra civiltà.

- Simboli

Il simbolo è un segno che allude a una cosa o a un concetto utilizzando la rappresentazione di qualcosa di diverso. Il termine greco *symbolon* indicava un anello o una moneta che venivano spezzati in due metà, affidate a due persone diverse che potevano riconoscersi grazie al perfetto coincidere delle due parti; il verbo greco *symbollo* (unisco, metto insieme) esprimeva il concetto di collegare, per analogia o somiglianza, due cose diverse. Nella simbologia astrologica medievale l'immagine di un cerchio alludeva al cielo e quella di un quadrato alla terra.

L'uso di **immagini simboliche** è stato adottato, fin dalla più remota antichità, per comunicare informazioni e per esprimere concezioni di tipo filosofico, religioso o morale in modo sintetico ed efficace. Al **linguaggio simbolico**, che esamineremo più avanti, appartengono molte forme di immagini come le *figure allegoriche*, gli *stemmi araldici*, gli *emblem* o le *imprese*.

In un senso più ampio, qualsiasi **segno convenzionale** adoperato per indicare qualcosa di diverso può essere definito *simbolo*: così possiamo concepire le lettere dell'alfabeto o le note musicali come i simboli dei suoni relativi; si possono anche ricordare i simboli adoperati nelle tradizioni esoteriche (i simboli astrologici dei *segni zodiacali* e dei *planeti*) o nei linguaggi scientifici moderni (i simboli matematici, chimici etc.).

Un ulteriore esempio di immagine simbolica ci è offerto dai **marchi di fabbrica** che costituiscono un'allusione efficace e inequivocabile ad un determinato tipo di produzione, evocandone l'immagine e garantendo la qualità del prodotto.

- Segnali

Spesso confusi con i simboli, anche i segnali sono dei *segni convenzionali* che servono ad indicare qualcosa di diverso. Rispetto al simbolo, il segnale ha un rapporto più diretto e univoco con la cosa significata: un segnale di pericolo, nell'ambito della **segnaletica stradale**, non allude al concetto filosofico di pericolo ma avverte in modo semplice e immediato della presenza di un pericolo contingente; allo stesso modo possono essere intese le **insegne dei negozi**, la cui funzione è appunto quella di *segnalare* la presenza di un determinato esercizio indicandone la natura e attirando l'attenzione del potenziale cliente.

I segnali possono essere di avvertimento, di pericolo, di divieto, di richiamo etc. Per risultare efficaci devono essere noti e comprensibili a tutti, quindi rientrare in un *codice* preciso come

quello della segnaletica stradale o presentare un messaggio di natura inequivocabile come l'insegna di un negozio o l'immagine del teschio con le ossa incrociate che troviamo, per indicare il pericolo di morte, in prossimità dei fili ad alta tensione.

In classe

Obiettivi

- Definire il carattere particolare della comunicazione visiva e prendere coscienza della sua fondamentale importanza nella storia dell'umanità.
- Imparare a distinguere le varie forme che la comunicazione visiva assume e a riconoscere i vari tipi di messaggi visivi.

Esercitazioni

- Distinguere i messaggi visivi dell'uomo da quelli naturali: in un'immagine di paesaggio rilevare gli interventi umani.
- All'interno di un'immagine urbana, elencare i messaggi visivi.
- Analizzare i graffiti delle civiltà primitive: riconoscimento degli oggetti rappresentati; ipotesi sugli oggetti non identificabili.
- Esercitazione grafica: semplificazione e stilizzazione delle forme (tecnica del disegno e del graffito).
- Osservazione, analisi e riproduzione di pittografie primitive (collegamento interdisciplinare con Storia).
- Osservare i geroglifici egiziani: formulazione di un messaggio utilizzando immagini (collegamento interdisciplinare con Storia).
- Analisi di un antico alfabeto (per esempio, dell'alfabeto runico), della composizione dei segni e della loro interpretazione.
- Considerazioni sulle immagini simboliche nella mitologia e nella tradizione cristiana (collegamento interdisciplinare con Storia e con Italiano).
- Esercitazione grafica: scegliere e disegnare degli animali come simboli di aspetti caratteriali propri e altrui.
- Distinguere i simboli dai segni, dalle immagini e dai segnali.
- In un'immagine urbana, identificare i vari tipi di segnali presenti.
- Collegamenti interdisciplinari: considerazioni sul valore comunicativo dei vari tipi di linguaggio.

3 L'efficacia della comunicazione visiva

Possiamo facilmente renderci conto della grande **potenza dei messaggi visivi** a scopo comunicativo, informativo o persuasivo. La comunicazione visiva può essere percepita istantaneamente, anche a livello inconscio, ed è in grado di suggestionare con estrema efficacia e di imprimersi profondamente nella memoria; una comunicazione uditiva media, al contrario, richiede un certo tempo per essere trasmessa e recepita ed esige l'attenzione del suo destinatario per tutta la sua durata.

Prendiamo ad esempio i **messaggi pubblicitari**: se la descrizione e le lodi del prodotto fossero unicamente verbali, la comunicazione risulterebbe lunga, noiosa e poco efficace; servendosi invece di immagini e di brevissime comunicazioni verbali, se ben congegnati, catturano l'attenzione del potenziale cliente, gli trasmettono informazioni e suggestioni relative al prodotto e, quindi, lo invogliano all'acquisto.

Ancor più significativa è la potenza delle immagini nella trasmissione di informazioni complesse, come nel caso delle immagini simboliche che possono tradurre in forma visiva degli insegnamenti filosofici o religiosi. Analogamente le carte geografiche, i progetti architettonici o gli schemi grafici tecnici permettono un'immediata percezione ed il controllo visivo di situazioni varie e articolate.

L'**efficacia** della comunicazione visiva dipende dal **contenuto** del messaggio, quindi dalla sua *funzione* (per esempio la descrizione di un oggetto, l'illustrazione di un evento o la spiegazione di un'idea), e soprattutto dalla sua **forma** (struttura, composizione, colore etc.): infatti, dei messaggi il cui contenuto è estremamente importante possono risultare poco efficaci perché la loro forma visiva è inadeguata; al contrario, un'immagine ben strutturata può catturare l'attenzione su qualcosa di scarso interesse reale.

Per una **comunicazione efficace** un'immagine deve essere chiara, sintetica e non dispersiva; pertanto le occorre:

- mettere in evidenza in modo chiaro gli elementi più significativi del contenuto del messaggio;
- evitare la presenza di elementi superflui che possano deviare l'attenzione dal tema principale;
- determinare una reazione psicologica nel destinatario esercitando suggestioni, evocando memorie, destando emozioni o curiosità;
- presentare una sintesi strutturale e concettuale tale da potersi imprimere nella mente del destinatario.

In classe

Obiettivi

- Prendere coscienza della grande efficacia comunicativa dei linguaggi visivi.
- Imparare a distinguere la forma e il contenuto all'interno di un messaggio visivo.
- All'interno di un'immagine, imparare a valutare l'efficacia della comunicazione in rapporto alle sue soluzioni formali.

Esercitazioni

- Esaminare delle immagini (pubblicitarie e pittoriche) per definirne il contenuto del messaggio visivo.
- Valutare l'efficacia delle immagini: analizzare la composizione e gli elementi che ne fanno parte e valutare in che modo contribuiscono, positivamente o negativamente, all'efficacia comunicativa.

4 Le funzioni del linguaggio visivo

Ogni forma di comunicazione risponde a precise finalità, come informare, persuadere, raccontare o insegnare. Di conseguenza, il *contenuto* di un messaggio visivo sarà necessariamente espressione della *finalità* del messaggio stesso; ma anche la *forma* che il messaggio assume dipenderà dalla sua funzione: infatti, il contenuto e la forma di un messaggio pubblicitario avranno delle caratteristiche diverse rispetto ad un quadro o ad un'immagine simbolica e ogni tipo di comunicazione visiva verrà strutturato secondo una logica e delle regole dipendenti dalle sue finalità.

Possiamo, quindi, distinguere i vari **tipi di messaggi visivi** in base alle loro diverse **funzioni**.

- **Funzione descrittiva:** quando lo scopo del messaggio visivo è quello di descrivere un soggetto, l'immagine sarà *realistica*, tenderà cioè a descrivere il soggetto, nella sua struttura complessiva e nelle sue parti, in modo che l'immagine corrisponda il più possibile alla realtà. Per esempio: un'immagine fotografica o un documentario filmato, un rilievo architettonico, la riproduzione grafica di un dipinto. Possiamo riscontrare un intento descrittivo nelle opere dell'**arte naturalistica** (rappresentazioni, aderenti alla natura, di paesaggi, nature morte, ritratti), **realistica** (descrizioni aderenti alla realtà) o **verista** (cruda descrizione delle condizioni sociali e umane).
- **Funzione imitativa:** un'immagine può avere lo scopo di *imitare* un modello copiandolo (riproduzioni, copie, falsi) o ispirandosi rigorosamente ad esso; la storia dell'arte fornisce

numerosi esempi di artisti che imitavano lo stile di altri (per esempio, i Manieristi del Cinquecento imitavano la *maniera* di Michelangelo o di Raffaello). Un altro aspetto della funzione imitativa si può riscontrare in quegli artisti che sostenevano che l'Arte dovesse *imitare la Natura*, cioè attenersi scrupolosamente alle sue forme e ai suoi insegnamenti.

- **Funzione informativa:** può essere assolta da immagini con carattere più selettivo rispetto a quelle descrittive. Infatti, per informare una persona di un evento, non c'è bisogno di descriverlo in tutti i suoi particolari ma sarà sufficiente comunicarne la notizia; messaggi visuali di tipo informativo possono essere le **insegne** e i **cartelli** stradali, i **servizi fotografici** e tutte le informazioni comunicate in forma visiva dalla **stampa**, dalla **televisione**, da **Internet** etc.
- **Funzione narrativa o illustrativa:** le immagini costituiscono un mezzo estremamente efficace per narrare un evento o illustrare un testo scritto; fin dall'antichità i miti, le leggende e le narrazioni epiche sono stati illustrati da **affreschi**, **pitture vascolari**, **rilievi** e **sculture**. La nostra *civiltà dell'immagine* è ricchissima di esempi di messaggi visivi concepiti a scopo narrativo e descrittivo: dalle **illustrazioni** dei libri ai disegni dei **fumetti** o alle **sequenze fotografiche**; il **cinema**, la **televisione** e la **computer grafica** consentono poi di realizzare narrazioni per immagini in movimento che si sviluppano nel tempo superando i limiti di una narrazione fondata su immagini singole e statiche.
- **Funzione interpretativa:** esprime l'intenzione di dare una versione personale di una determinata immagine. Come l'attore interpreta una parte, cioè imprime un determinato carattere con la recitazione, così un artista conferisce ad un'immagine l'impronta della sua personalità e del suo *modo di vedere*.
- **Funzione educativa:** la trasmissione di un insegnamento trova nelle immagini un formidabile supporto. Nel Medio Evo l'**arte sacra** assolveva ad una funzione educativa utilizzando le immagini affrescate sulle pareti delle chiese, la cosiddetta *Bibbia dei poveri*. Un altro importante aspetto della funzione educativa è dato dalle **immagini mnemotecniche**, in cui cioè un insegnamento viene sintetizzato in forma di diagrammi, schemi o figure (come nelle *figure simboliche e allegoriche*). La funzione educativa fondata sulla memoria visiva trova riscontro nell'importanza attribuita alle illustrazioni e all'impaginazione dei libri scolastici; in un *sillabario*, per esempio, troviamo delle figure semplici e familiari (animali, oggetti) associate alle lettere allo scopo di attivare la memoria visiva del fanciullo nell'apprendimento della scrittura.
- **Funzione simbolica:** ha sempre avuto una fondamentale importanza nella creazione dei messaggi visivi e l'Arte, fin dai tempi più antichi, si è espressa in chiave prevalentemente simbolica. Le conoscenze, le credenze religiose e le concezioni filosofiche delle varie civiltà sono state tradotte nei messaggi visivi della produzione artistica conferendole il carattere di **arte sacra**. Così il **tempio**, concepito come il simbolo dell'universo e del suo centro, veniva costruito in base alle leggi dell'armonia cosmica; le raffigurazioni delle *divinità* degli Egizi o dei Greci erano personificazioni simboliche delle forze naturali e soprannaturali. Oltre alle forme d'arte legate a concezioni sacre e tradizionali, la funzione simbolica si può ritrovare in qualsiasi forma di comunicazione visiva quando questa si pone lo scopo di alludere a qualcosa: così un pezzo di stoffa colorata in un determinato modo diventa una bandiera e simboleggia una nazione; oppure il disegno di due cuori trafitti da una freccia diventa il simbolo dell'amore che unisce due adolescenti.
- **Funzione esortativa:** un'immagine assolve ad una funzione esortativa quando è realizzata allo scopo di spingere qualcuno a fare (o non fare) qualcosa. Un **messaggio pubblicitario** ha lo scopo di convincere all'acquisto e al consumo di un determinato prodotto; un manifesto di **propaganda** elettorale esorta a votare per un determinato partito; al contrario, un **cartello** stradale di divieto di transito esorta il guidatore di un'autovettura a non percorrere quella determinata strada. Un'immagine sacra o allegorica può avere un'analoga funzione esortativa, spingendo una persona a tenere un certo comportamento.

- **Funzione celebrativa:** talvolta i messaggi visivi servono ad acclamare ed esaltare qualcuno o qualcosa, come nel caso delle opere d'arte celebrative della grandezza degli imperatori romani o di Napoleone. Facilmente queste forme artistiche possono diventare *retoriche*, cioè fondare su luoghi comuni e magnificare il soggetto *amplificandone*, per esempio, la bellezza e le proporzioni. La propaganda e la pubblicità possono assumere toni celebrativi che tendono ad eccedere nell'esaltazione, alterando la realtà.
- **Funzione espressiva:** un'immagine si definisce *espressiva* quando tende a comunicare uno stato d'animo, un'emozione o un sentimento. Nell'arte moderna, a differenza di quella antica, gli artisti hanno preso a manifestare i loro sentimenti individuali, come si può osservare, per esempio, nelle opere del **Romanticismo** e dell'**Espressionismo**; quest'ultimo movimento artistico, come si deduce dal suo stesso nome, tendeva ad accentuare la capacità espressiva dell'immagine mediante l'uso di violenti contrasti cromatici e deformazioni figurative. L'espressività si può ottenere infatti accentuando i gesti o le espressioni dei volti, sottolineando alcuni particolari, operando delle deformazioni o delle modificazioni (nei colori, nelle proporzioni, nelle forme) che risultino particolarmente significative per *esprimere* un certo messaggio; per esempio: colori forti e drammatici possono esprimere un'idea di violenza o di tensione, mentre tinte delicate possono suggerire un'immagine di pace e dolcezza.
- **Funzione immaginativa:** il desiderio di tradurre le immagini concepite dalla **fantasia** o nel **sogno** in immagini reali ha sempre trovato nell'arte visiva un alleato prezioso. Il patrimonio figurativo dell'antichità è ricco di **immagini fantastiche** e mostruose, di esseri metà uomini e metà animali, di strane metamorfosi e di paesaggi immaginari: il **linguaggio simbolico** si serve spesso delle più strane creazioni per esprimere contenuti complessi, come si può osservare nelle bizzarre e inquietanti decorazioni scultoree romaniche e gotiche (sui fregi dei portali, nella decorazione dei capitelli o dei doccioni). Un artista esprime appieno la sua **creatività** utilizzando forme immaginarie e paradossali, associando fra loro elementi diversi e contrastanti, inventando creature fantastiche e ambienti irreali; si pensi a pittori come **Hieronymus Bosch** o **Max Ernst**, vissuti in epoche diverse ma accomunati da un'immaginazione straripante, o ad un movimento artistico come il **Surrealismo**, fondato sulla descrizione di immagini oniriche e sulle libere e imprevedibili associazioni d'idee dell'inconscio.
- **Funzione estetica** (dal greco *aisthesis*: sensazione, sentimento): si fonda sulla percezione della bellezza, dell'eleganza e dell'armonia formale; naturalmente, un'intenzione estetica, cioè di ricerca della bellezza e dell'armonia, è sempre stata presente nella creazione artistica, anche se la finalità complessiva dell'opera era volta ad altri scopi. Nell'età moderna si è invece giunti alla teorizzazione di un'estetica fine a sé stessa, di una bellezza che non servisse da veicolo ad altri tipi di messaggi, sintetizzata nella formula *l'art pour l'art*, ovvero «l'arte per l'arte». In tal senso si può interpretare la **pittura di genere** (*paesaggio, natura morta*); in particolare, l'**arte astratta** può esser vista in rapporto ad una finalità puramente estetica in quanto è concepita come un gioco di forme e colori privo di riferimenti ad un contenuto che non sia quello dell'opera in sé.
- **Funzione ludica:** un messaggio visivo può anche essere finalizzato a divertire. Comunicazioni visive di tipo ludico (dal latino *ludus*, gioco) possono essere gli spettacoli, le immagini umoristiche (vignette, caricature etc.), le storie a fumetti, i film e, in genere, qualsiasi immagine il cui scopo principale sia quello di distrarre e suscitare il riso.
- **Funzione tecnica o progettuale:** un'ultima categoria di comunicazioni visive comprende tutte quelle immagini con precise funzioni nell'ambito della **produzione**, come il disegno tecnico, la progettazione architettonica, il disegno industriale etc. A questo tipo di immagini si richiede precisione e chiarezza, in quanto costituiscono una specie di mediazione fra l'idea di qualcosa e la sua realizzazione pratica e servono per illustrare le intenzioni del progettista agli esecutori materiali dell'opera.

Le diverse funzioni fin qui elencate possono raggrupparsi secondo **tre finalità fondamentali**:

- **descrivere** qualcosa di reale (funzioni descrittiva, imitativa, informativa, interpretativa, illustrativa, tecnica e progettuale);
- **comunicare** idee e concezioni di interesse generale o specifico (funzioni educativa, simbolica, esortativa, celebrativa, ma anche illustrativa, ludica, tecnica e progettuale);
- **esprimere** visioni personali (funzioni espressiva, immaginativa, estetica, ma anche interpretativa, illustrativa, ludica).

In classe

Obiettivi

- Acquisire coscienza del vasto campo di possibilità comunicative offerte dai linguaggi visivi.
- Imparare a distinguere i messaggi visivi in rapporto alle loro funzioni.
- Saper valutare l'efficacia di un messaggio visivo in relazione alle sue finalità.

Esercitazioni

- Esaminare delle immagini e riconoscere le funzioni espresse.
- Esaminare delle opere d'arte di diversi periodi e di diversi soggetti e definire le funzioni che esprimono.
- Esercitazioni grafiche: realizzare lavori di natura descrittiva (per esempio, un paesaggio), comunicativa (progettare un manifesto pubblicitario), espressiva (inventare delle figure fantastiche).

5 Il linguaggio simbolico

Il linguaggio simbolico merita una particolare attenzione per la grandissima importanza che ha sempre avuto e continua ad avere nella comunicazione umana. Come abbiamo visto, il simbolo può essere definito un *segno che allude ad una cosa o ad un concetto utilizzando la rappresentazione di qualcosa di diverso*.

Gli uomini hanno sempre adoperato forme di linguaggio simbolico visivo o verbale per esprimere concezioni astratte o per trasmettere informazioni stabilendo vari tipi di **relazione** fra l'oggetto della comunicazione e la forma simbolica che essa assumeva, ovvero fra il significato e l'immagine:

- l'**analogia** consiste nella relazione che si stabilisce fra due cose diverse fra loro, ma che presentano un comune carattere o comportamenti simili; per esempio: si può stabilire un'analogia fra il comportamento del leone e quello di un uomo coraggioso, per cui il leone diventa simbolo del coraggio. Gli antichi Egizi adoperavano l'immagine di un uccello dalla testa umana per alludere all'anima dell'uomo la cui natura, volatile e immateriale, veniva considerata analoga a quella di un uccello; in tal modo l'immagine simbolica permetteva di dare forma visiva ad una cosa immateriale e invisibile come l'anima grazie al rapporto di analogia stabilito fra il comportamento dell'uccello (la sua capacità di volare) e il concetto di anima libera dal peso e dai vincoli del corpo;
- la **somiglianza** ricorre a un'immagine che presenta una certa affinità di forma o di funzione con l'oggetto da simboleggiare. Nei geroglifici egizi il cuore umano è simboleggiato da un vaso a due anse sia per la somiglianza della forma sia per quella delle funzioni, poiché tanto il vaso quanto il cuore sono contenitori di liquidi;
- il **rapporto fonetico**, poiché cose diverse possono essere collegate per la somiglianza dei loro nomi o in base a giochi di parole. I primi cristiani, ad esempio, utilizzavano l'immagine di un pesce come simbolo di Cristo in quanto il termine greco *Iktyos* (pesce) rimanda foneticamente

a Jesus Christus ed è composto con le iniziali delle parole greche *Iesous Xristòs Theou Yiòs Sotèr* (Gesù Cristo, Figlio di Dio, Salvatore).

Nel linguaggio simbolico le **immagini** assumono particolare importanza in quanto possono esprimere in modo sintetico, immediato ed efficace delle concezioni astratte, filosofiche, morali o religiose che richiederebbero una più articolata esposizione verbale o che altrimenti sarebbero difficilmente esprimibili: in questo senso l'*immagine simbolica* assume un **potere evocativo** in quanto suggerisce alla mente, ovvero *evoca*, i concetti ad essa collegati (così come l'immagine di un leone evoca l'idea del *coraggio* e della *forza* e quella di una colomba può simboleggiare la *pace* o lo *Spirito Santo*). Un altro importantissimo aspetto delle immagini simboliche, sia figurative sia astratte (per esempio, diagrammi, formule e schemi grafici), è il loro uso come **strumento mnemotecnico**, in quanto permettono di memorizzare agevolmente, e quindi di richiamare alla memoria, informazioni e ragionamenti complessi.

Le immagini simboliche possono essere chiare e comprensibili (fondate cioè su normali associazioni di idee) o **enigmatiche** (dal *sensu coperto*), composte cioè secondo un **codice** particolare e incomprensibile a chi non ne possiede le *chiavi interpretative*. È il caso del *simbolismo araldico* o di quello *esoterico*, il cui senso nascosto e segreto è destinato solo agli *iniziati* di una determinata associazione.

Per gli antichi Greci e Romani il simbolismo si legava alla **mitologia** ed esprimeva le concezioni cosmologiche, religiose e morali proprie della cultura dell'epoca: le immagini degli Dei simboleggiavano le forze della natura (per esempio Zeus rappresentava l'energia cosmica, Demetra la Madre Terra etc.), oppure alludevano ai caratteri e alle attività degli uomini (come Hermes, simbolo dell'intelligenza, dell'abilità e del dinamismo): la rappresentazione degli Dei e i loro **attributi** (la folgore di Zeus o i calzari alati e il caduceo di Hermes) traducevano in forme visive l'insieme di concezioni e informazioni collegabili alla divinità in questione.

Analogamente la **tradizione cristiana** ha adottato, fin dalle origini, un linguaggio simbolico esprimendosi con immagini come il *Chrisma* (o monogramma di Cristo) o il *Tetramorfo* (l'immagine dei quattro Evangelisti raffigurati sotto forma di Animali).

Durante il Medio Evo nelle composizioni letterarie dette *Bestiari* si descrivevano i comportamenti reali o leggendari degli **animali**, stabilendo delle *analogie* con i comportamenti umani e, quindi, proponendo l'uso convenzionale delle immagini delle bestie come simboli di *virtù morali* e di *vizi*.

Anche la nostra epoca ha le sue immagini simboliche che, ovviamente, si legano alla cultura contemporanea: i marchi di fabbrica o i simboli dei partiti sono esempi del linguaggio simbolico attuale. E la **pubblicità** adopera spesso un linguaggio di tipo simbolico per suggerire idee di eleganza, comodità, qualità o potenza attraverso immagini allusive, suggestive ed efficaci.

Il linguaggio simbolico può assumere le più diverse forme di messaggio visivo: può esprimersi nell'architettura di un tempio, in un dipinto, in una scultura o in un diagramma geometrico. Enumeriamo di seguito alcune forme assunte negli scorsi secoli dal linguaggio simbolico e di cui possiamo trovare numerose, interessanti testimonianze artistiche e documentarie.

- **Iconografia sacra:** per *iconografia* (dal greco *eikòn*, immagine, e *graphia*, descrizione) si intende il modo in cui vengono raffigurate le immagini delle divinità, dei Santi e di qualsiasi personaggio celebre. Una disciplina particolare, l'**iconologia**, studia tali immagini analizzando il modo in cui i personaggi venivano rappresentati, il loro abbigliamento, le posizioni e i gesti, gli attributi e gli oggetti presenti nella scena etc., interpretandone i significati simbolici.
- **Figure allegoriche** (dal greco *allos agoreyo*, dico qualcosa di diverso): servono ad esprimere concetti astratti come le *virtù morali* utilizzando, in genere, una figura umana circondata da attributi (oggetti, animali) che alludono ai diversi aspetti del concetto simboleggiato. Per

esempio, la *virtù* della *Forza* veniva rappresentata come una donna vestita d'una corazza e armata che domava un leone (simbolo, in tal caso, delle passioni).

- **Stemmi:** in epoca romana erano delle pergamene ornate da ghirlande, recanti la genealogia di una famiglia; con questo termine si sono poi indicate le immagini composte su uno Scudo o Arme gentilizio per esprimere i titoli di nobiltà di una famiglia. Tali stemmi erano composti secondo il *linguaggio araldico*, ovvero in base ad un particolare *codice* simbolico che si traduceva nella forma, nei colori, nelle suddivisioni (partizioni) dello scudo e negli elementi rappresentati in forme geometriche o figurate (animali o oggetti).
- **Emblemi** (dal greco *en ballo*: metto dentro): il termine *emblema* era adoperato dai Romani per indicare una decorazione a mosaico con un'immagine inserita in una cornice, o degli ornamenti in rilievo; successivamente passò a indicare una figura concepita secondo uno specifico *codice* simbolico e destinata a suggerire delle idee mediante associazioni analogiche.
- **Imprese:** costituite, in genere, dall'unione di una figura simbolica e di un motto o frase allusiva, furono utilizzate in origine dai cavalieri nei tornei come affermazione di un intento o per comunicare quest'ultimo alla propria dama (*imprese amorose*); in seguito furono usate per lo più come espressioni di un'intenzione o di un concetto (*imprese militari, morali, religiose* etc.).

In classe

Obiettivi

- Prendere coscienza della presenza di significati simbolici nell'arte in rapporto ad una più generale comprensione di diverse situazioni culturali.
- Acquisire le informazioni necessarie a comprendere il senso simbolico di alcune immagini dell'arte antica e cristiana.
- Sviluppare la sensibilità interpretativa, stimolando la curiosità e il gusto per la ricerca.

Esercitazioni

- Osservazione e analisi di immagini di particolare interesse simbolico come le raffigurazioni classiche degli Dei o immagini dell'iconografia cristiana (collegamenti interdisciplinari con Storia e Italiano).
- Collegamenti interdisciplinari con Italiano (il mito e le immagini; le tradizioni simboliche; il linguaggio allegorico) e con Religione (l'iconografia sacra).
- Esercitazione grafica: esecuzione di tavole ispirate alle divinità mitologiche e interpretazione delle loro funzioni.
- Analisi di raffigurazioni simboliche e confronto fra i diversi tipi di linguaggio adoperato.
- Considerazioni sull'iconografia sacra ed esecuzione di disegni ispirati alle tradizionali raffigurazioni di scene e personaggi sacri.
- Esercitazioni grafiche: invenzione e realizzazione di immagini allegoriche, emblemi, stemmi o imprese.