

DANIELA ANTONELLO - GIUSEPPE FORTI

5

Occhio... all'immagine!

Quaderni operativi di Educazione all'Immagine
per la Scuola Elementare

Classe Quinta



Signum
SCUOLA

DANIELA ANTONELLO - GIUSEPPE FORTI

Occhio... all'immagine!

Quaderni operativi di Educazione all'Immagine
per la Scuola Elementare

Classe Quinta

Signum
SCUOLA

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

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

© 1993 by Signum Scuola® - Padova

Ristampe

6 5 4 3 2 1 0 1996 1995 1994 1993

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

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

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

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

In copertina: Joan Miró, Vladimir, 1975.

*Daniela Antonello e Giuseppe Forti, prima di diventare direttori didattici, hanno insegnato per diversi anni
nelle scuole elementari della provincia di Padova.*

*In particolare Daniela Antonello ha svolto esperienze di tipo pittorico/grafico ed attività di animazione
teatrale nella scuola anche in corsi di formazione per docenti.*

*Giuseppe Forti si è occupato di audiovisivi, ed è stato formatore dell'I.R.R.S.A.E. VENETO nel piano
pluriennale di aggiornamento relativo ai Nuovi Programmi per la scuola Elementare.*

*La presente serie di quaderni operativi è frutto di un lavoro collaborativo da parte degli autori in ciascuna
fase della sua realizzazione. Si precisa comunque che Daniela Antonello ha curato principalmente le parti
relative a Immagine e percezione, Tecniche e materiali, Progetto Museo, Giuseppe Forti le parti relative a
Immagine e comunicazione, Immagine e media tecnologici e la ricerca iconografica.*

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

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

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

- IMMAGINE E PERCEZIONE :	blu/cyan
- IMMAGINE E COMUNICAZIONE:	violetto
- TECNICHE E MATERIALI:	rosso magenta
- IMMAGINE E MEDIA TECNOLOGICI:	rosso arancio (1 ^o ciclo)
- APPROCCIO ALL'OPERA D'ARTE:	giallo (1 ^o ciclo)

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

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

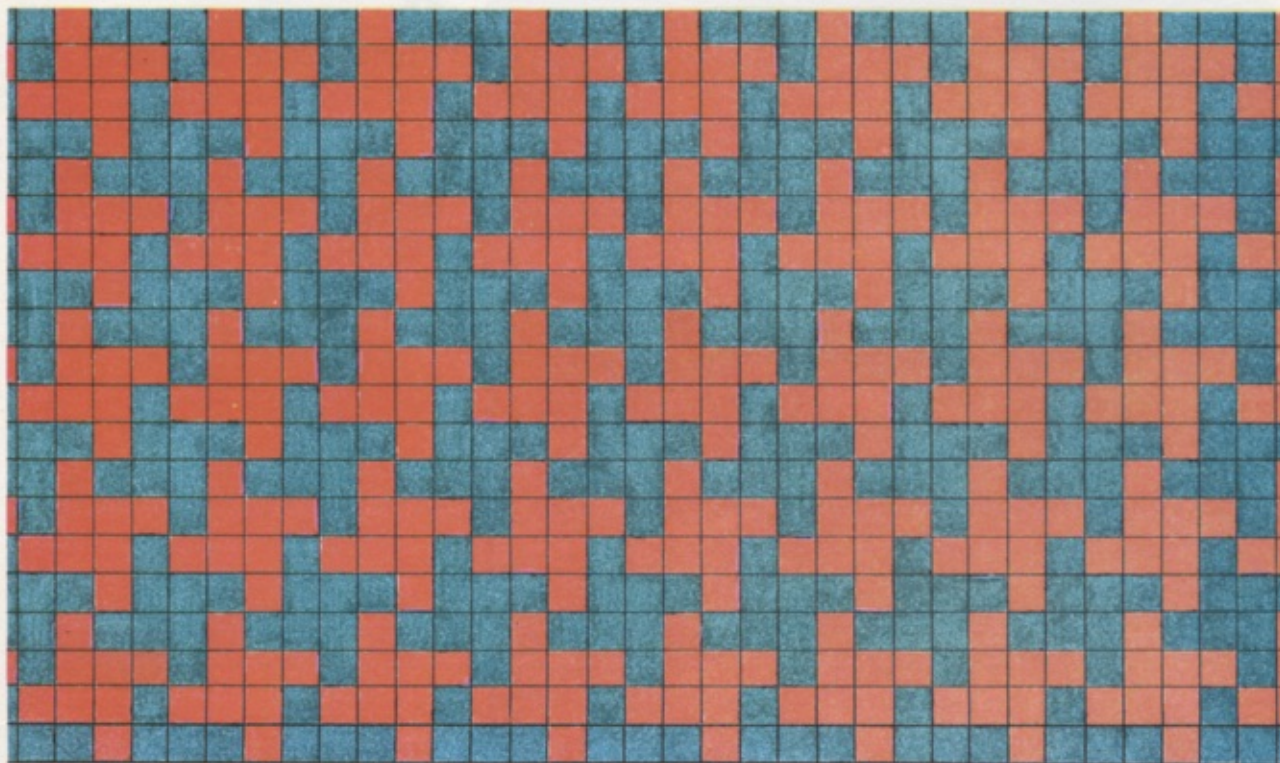
Il curriculum è stato calibrato per poter essere attuato in un tempo di due ore settimanali di lezione per un anno scolastico.

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

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

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

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

**1**

Su un foglio quadrettato, o predisposto con una particolare "griglia" di segni, riempi gli spazi, come nell'esempio sopra, colorando con colori complementari (verde-rosso, arancione-blu, giallo-viola) che diano il massimo contrasto.

Osserva infine il risultato e cerca di descrivere le sensazioni visive che provi.

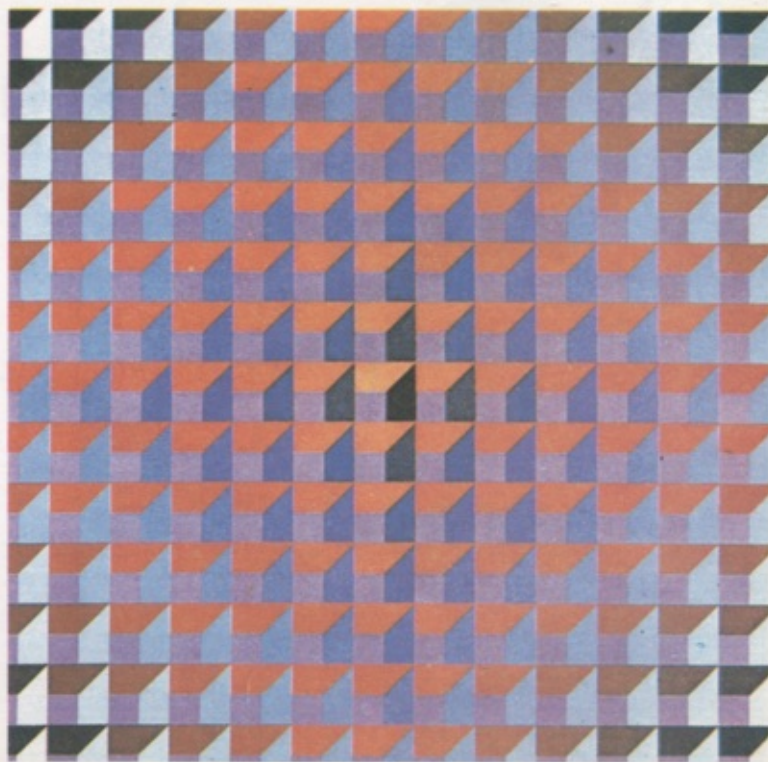
2

L'opera che vedi a destra è di J. P. Yvaral e si intitola "Struttura ambigua".

Puoi "leggerla" in due modi.

Nel primo vedrai una specie di scaffalatura, nella seconda, invece, una struttura in rilievo, come se fosse una grande tavoletta di cioccolato.

Sforza la tua attenzione fino a quando vedrai le due forme ma... attento: riesci a vederle contemporaneamente?





1

Il personaggio dell'opera grafica di M.C. Escher, che tu ormai conosci, sta osservando, perplesso, un oggetto un po' particolare. Sapresti dire che cosa c'è di strano in quell'oggetto?

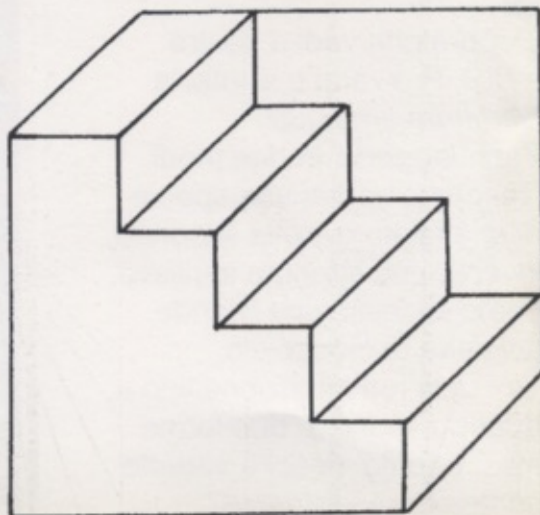


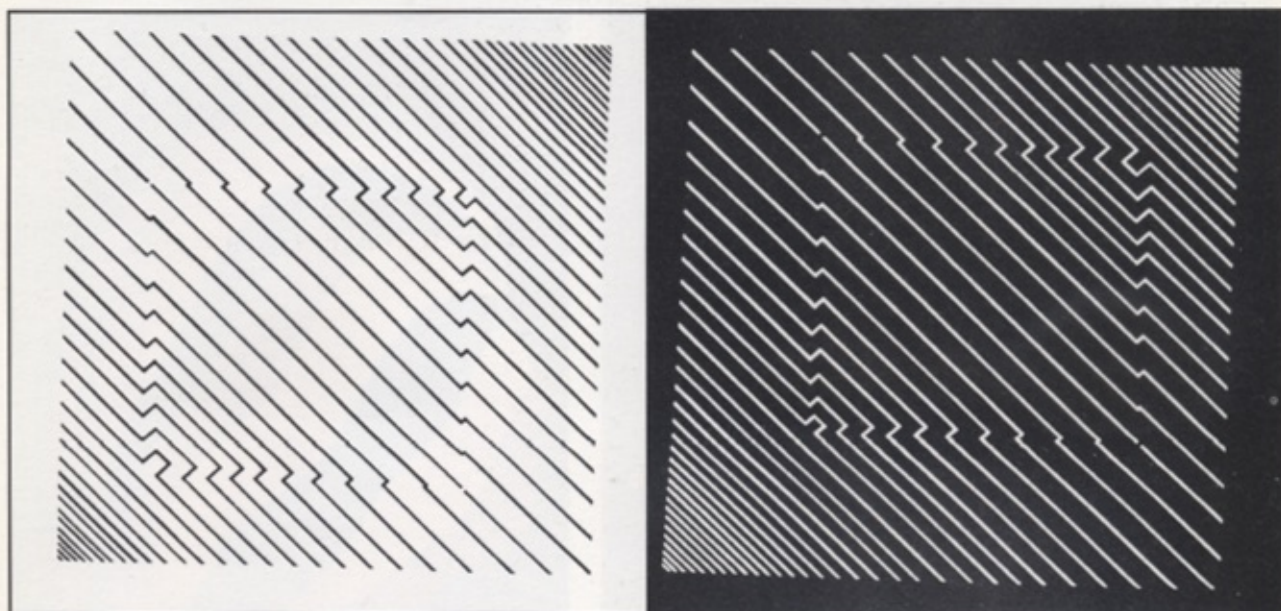
2

L'immagine a sinistra rappresenta una signora anziana e una giovane. Riesci a vedere i due personaggi contemporaneamente?

3

Osserva la figura qui sotto. Si tratta di una scala... o di un sottoscala?





1

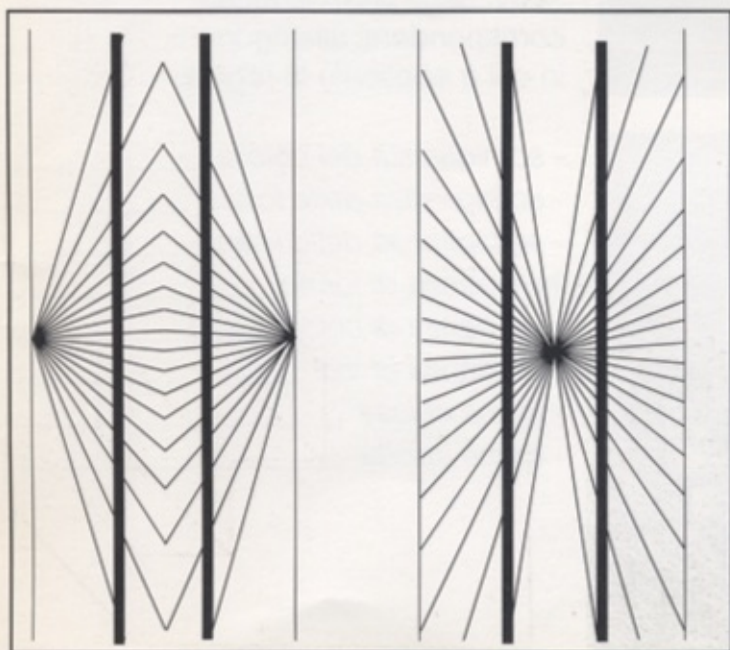
Che effetto ti fa fissare i due disegni di cui si compone l'opera grafica di Victor Vasarely che vedi sopra? Che cosa ti sembra di vedere? Riesci a spiegarne il motivo?

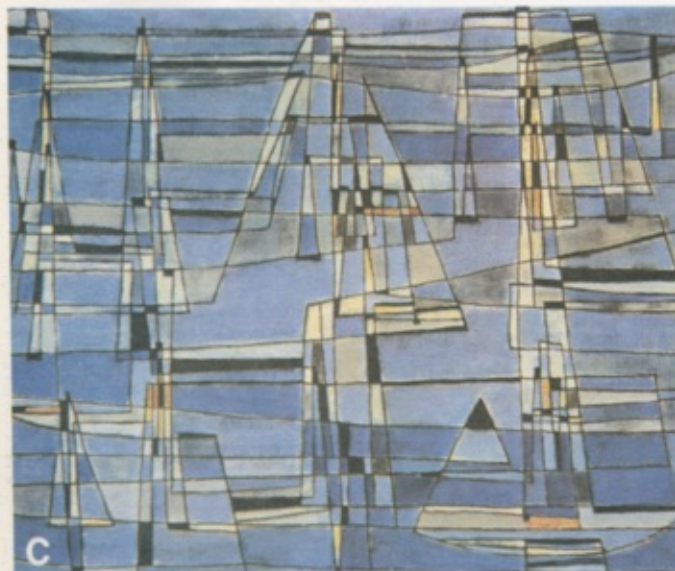
2

Anche l'opera a sinistra è di Victor Vasarely. Osserva attentamente i due disegni di cui si compone e cerca di descriverne il diverso effetto visivo.

3

Ti sembrano paralleli e dritti i segmenti in neretto della figura sotto? Controlla con un righello.



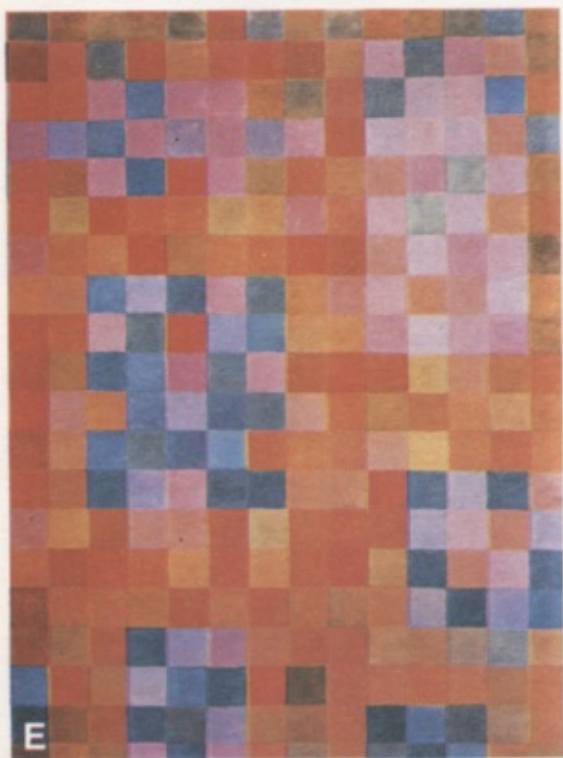


1

Osserva le immagini di queste due pagine e individua la regola usata dal pittore nell'eseguirle. Scrivi negli spazi le lettere corrispondenti alle figure in cui è applicata la regola.



- somiglianza del colore _____
- somiglianza della forma _____
- somiglianza delle linee _____
- vicinanza di forme _____
- vicinanza di colori _____
- vicinanza di luci _____
- forme chiuse _____
- forme aperte _____



Le immagini di queste due pagine sono:

"A": W. Kandinski, *Alcuni cerchi*, 1926. New York, The Solomon R. Guggenheim Museum

"B": Immagine pubblicitaria

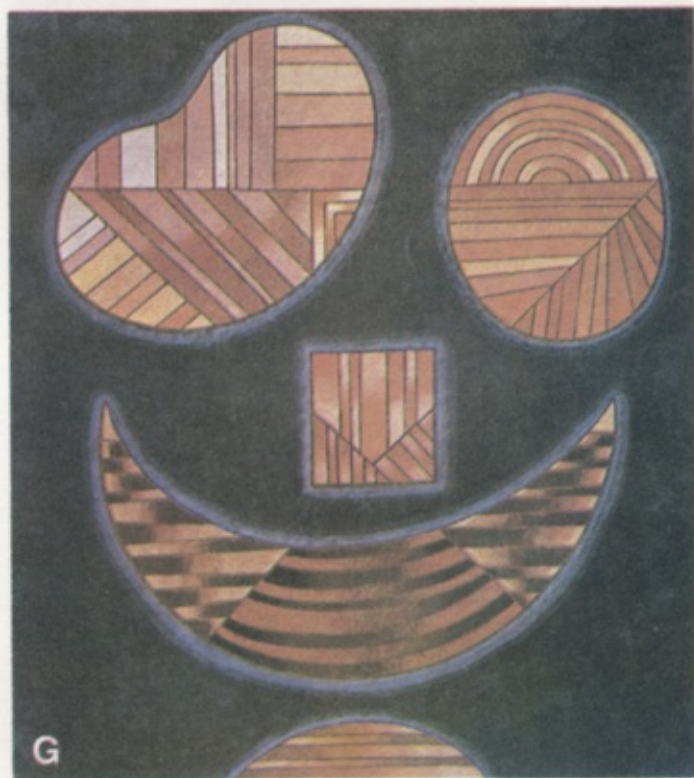
"C": G. Singier, *Ricostruzione del porto*, 1951. Milano, Collezione privata.

"D": W. Kandinski, *Volteggio*, 1935. New York, The Solomon R. Guggenheim Museum

"E": J. Itten, *Modulazione Arancione, verde, blu*. Berna, Bundeshaus

"F": W. Kandinski, *Contatto*, 1924. Parigi, Collezione Nina Kandinski

"G": O. Nebel, *Quintetto*, 1963. N. York, The Solomon R. Guggenheim Museum





A

René Magritte: *La voce dei venti*, 1932



B

Gino Severini: *Ballerina + mare = mazzo di fiori*



C

1

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

"A": _____

"B": _____

"C": _____

Dove si trova l'elemento più importante nella composizione?

"A": in alto in basso

a destra a sinistra

"B": in alto in basso

a destra a sinistra

"C": in alto in basso

a destra a sinistra

Sapresti spiegare perchè questo elemento attira la tua attenzione?

Segna uno dei motivi indicati:

- Per la dimensione "A" "B" "C"

- Per il colore "A" "B" "C"

- Per la posizione "A" "B" "C"

- Per il numero degli elementi presenti "A" "B" "C"



Leonardo: *L'ultima cena*

1

Sei capace di individuare il peso nelle opere di questa pagina?



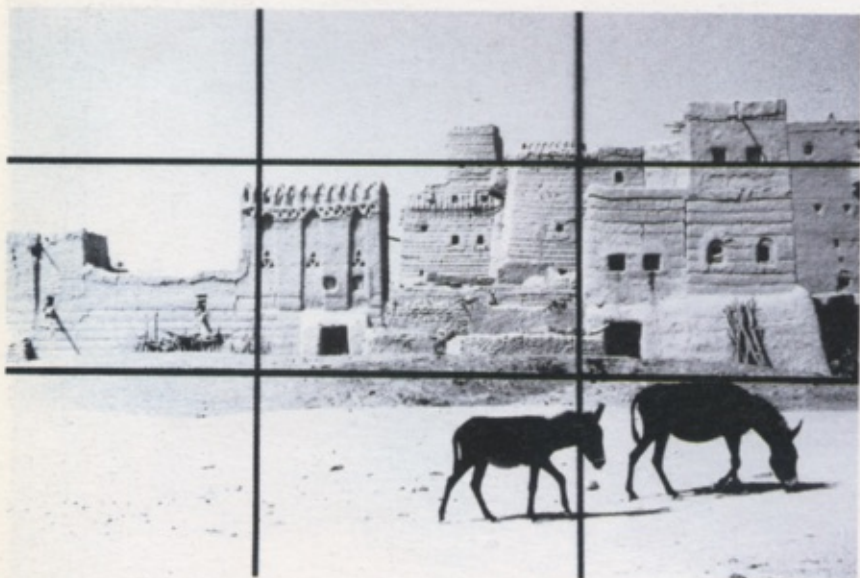
J. Itten: *Variazione II*, 1967



Joan Miró: *Il sorriso dalle ali fiammeggianti*, 1953

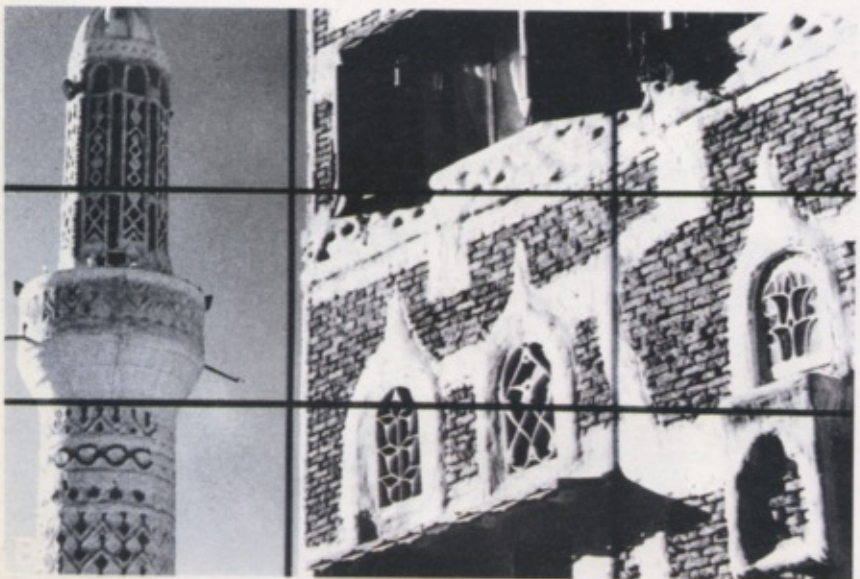


V. Kandinsky: *Strada a Murnau con donne*

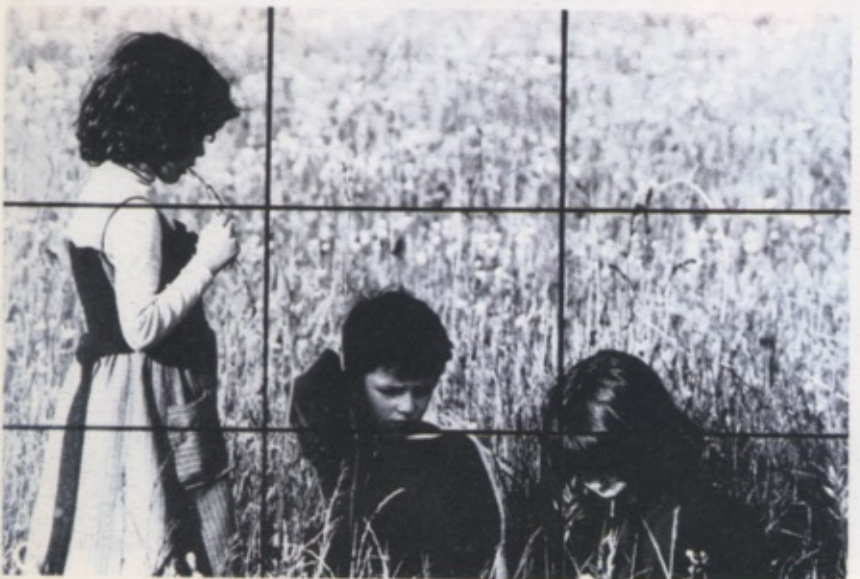
**1**

Osserva le immagini e descrivi come sono stati disposti gli elementi nei vari terzi in cui è suddivisa la composizione.

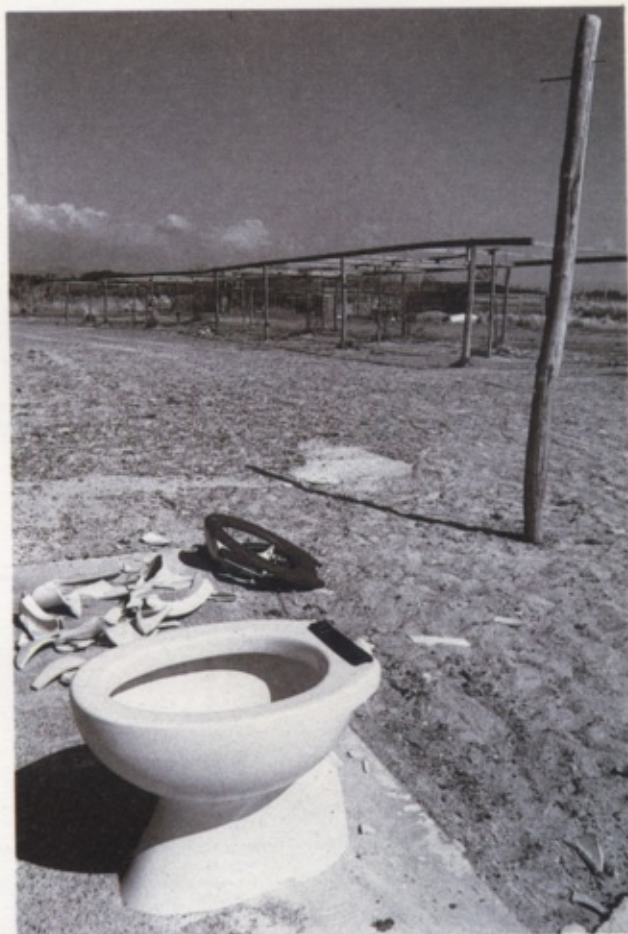
"A": _____



"B": _____



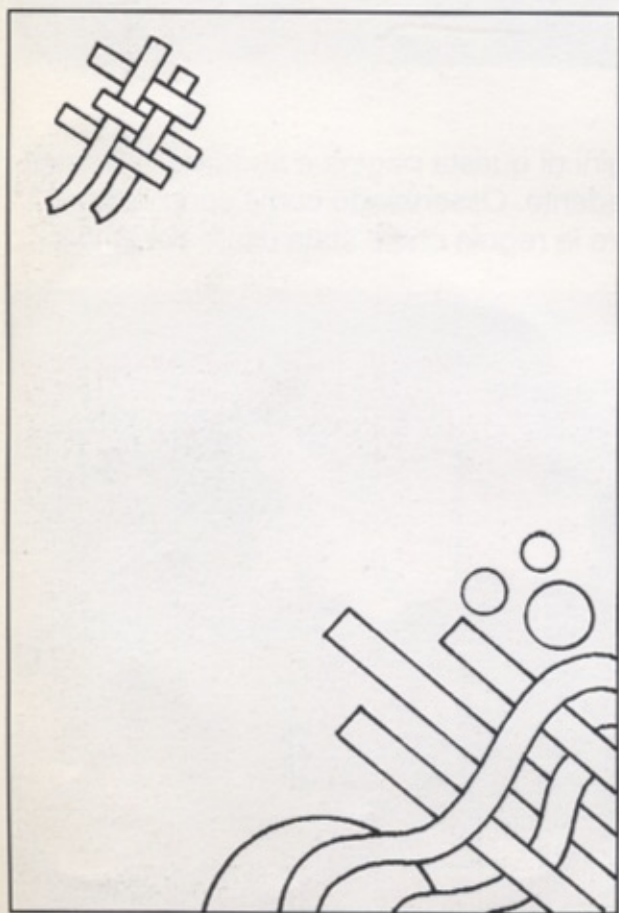
"C": _____



1

Poni un lucido o carta trasparente sulle immagini di questa pagina e suddividile in terzi orizzontali e verticali, come nella pagina precedente. Osservando come sono disposti gli elementi delle immagini cerca di individuare la regola che è stata usata per la loro "composizione".





1

Disegna e colora nel riquadro già strutturato che vedi sopra questi elementi: cielo, collina, lago. Sistema una barca nel lago in modo da metterla in evidenza. Se vuoi puoi ingrandire lo schema fotocopiandolo.

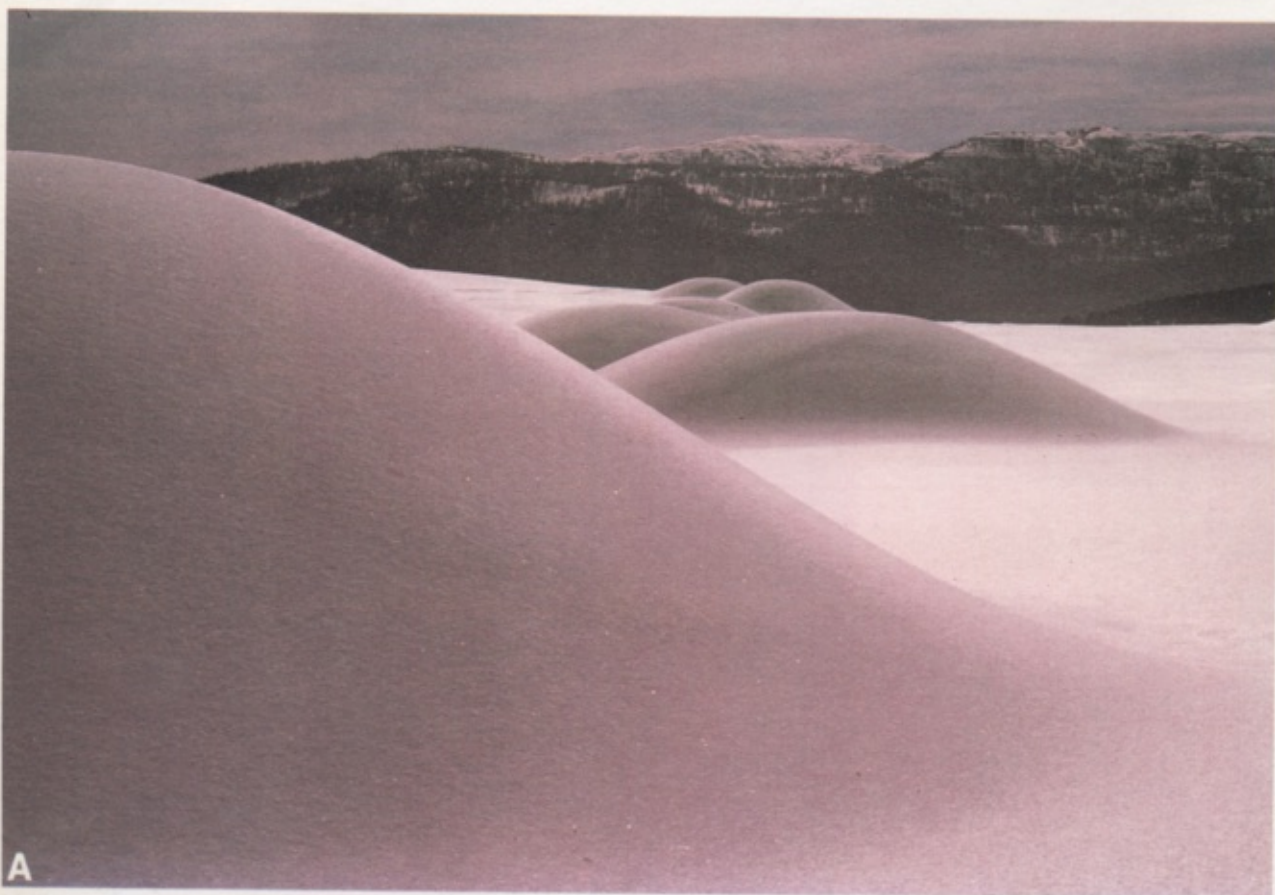
2

Osserva l'immagine a sinistra e individua la ragione per cui è squilibrata. Poi fotocopiala ingrandendola e, con la tecnica del collage, incolla strisce di colore in modo da riequilibrare la composizione.

1

Realizza dei disegni utilizzando la regola dei terzi, come negli esempi di questa pagina.

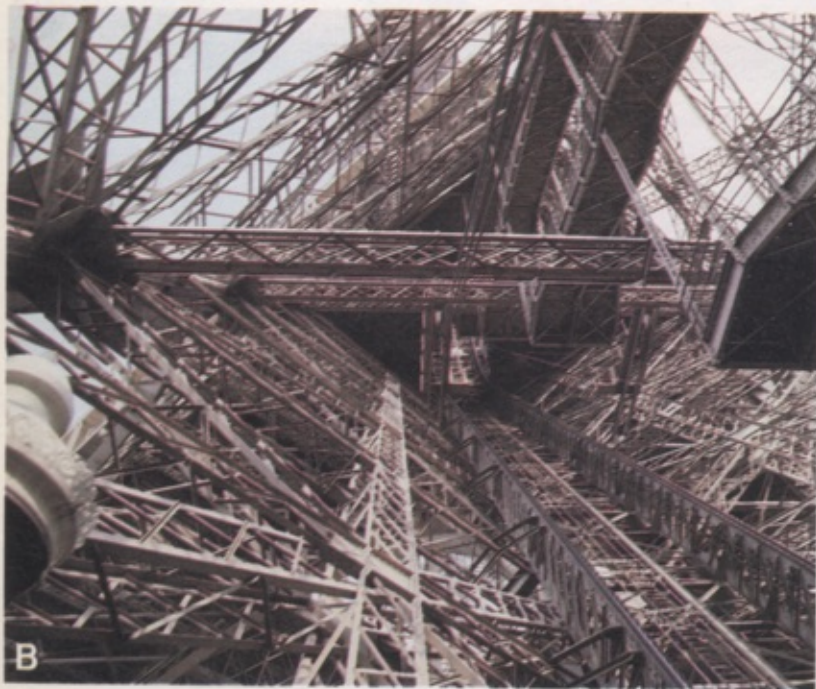




A

1

Ricorderai che nelle immagini ci sono delle linee immaginarie che conducono il nostro occhio quando le guarda. Nelle figure di queste due pagine le linee di forza sono: verticali, orizzontali, oblique, circolari, spezzate. Trascrivi l'indicazione al posto giusto nella pagina seguente.



B



C



"A": le linee di forza sono: _____
e ispirano le sensazioni di: _____

"E": le linee di forza sono: _____
e ispirano le sensazioni di: _____

"B": le linee di forza sono: _____
e ispirano le sensazioni di: _____

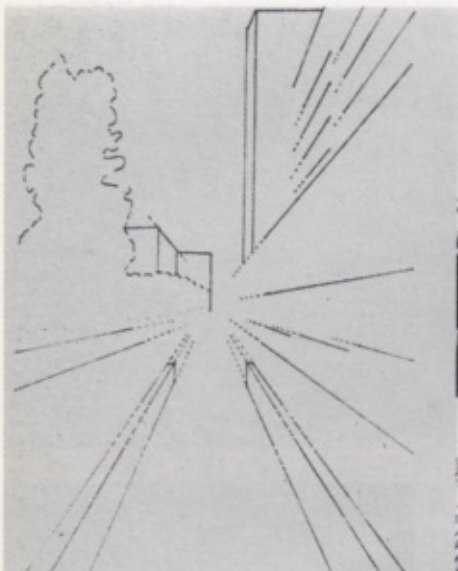
"F": le linee di forza sono: _____
e ispirano le sensazioni di: _____

"C": le linee di forza sono: _____
e ispirano le sensazioni di: _____

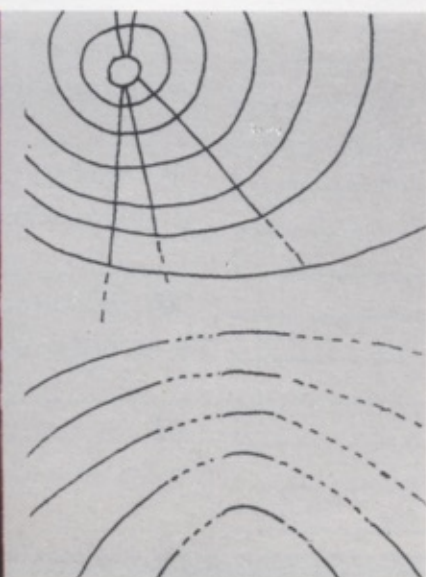
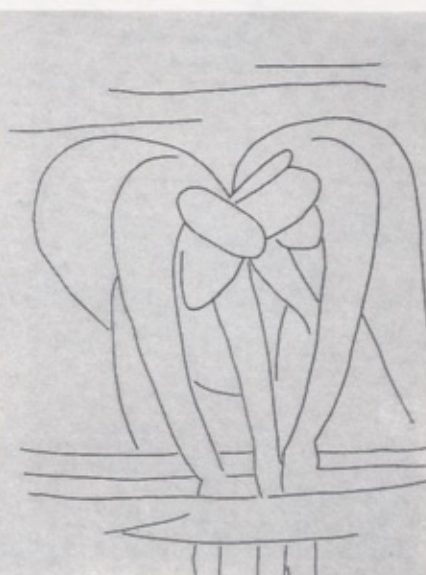
"G": le linee di forza sono: _____
e ispirano le sensazioni di: _____

"D": le linee di forza sono: _____
e ispirano le sensazioni di: _____

"H": le linee di forza sono: _____
e ispirano le sensazioni di: _____



1 Ricerca immagini di vario tipo e, con l'aiuto di carta da lucido ricalca le linee di forza, come negli esempi di questa pagina.





V. Van Gogh: *Strada con cipressi*



M. Duchamp: *Nudo che scende le scale n.2*

1

Nei quadri moderni riprodotti in questa pagina le linee di forza sono date dagli andamenti dei colori.

Metti sopra le immagini un lucido trasparente e segna le linee di forza con un pennarello nero. Che sensazioni ti danno queste opere?

Rispondi segnando **vero** o **falso**

nella tabella qui sotto:

	Fig."A"	Fig."B"	Fig."C"
Staticità	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>
Movimento	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>
Slancio	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>
Fissità	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>
Dinamismo	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>
Stabilità	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>
Mobilità	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	V <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>



C. Angrand: *La Senna all'alba, 1889*

**1**

Osserva le figure e completa la tabella alla pagina seguente segnando con una crocetta per ogni immagine quali sono, secondo te, le caratteristiche che ne indicano la profondità.



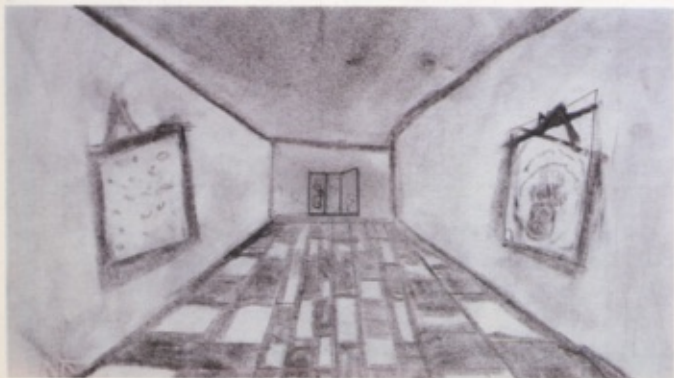


D

E

INDICATORI DI PROFONDITA'

	"A"	"B"	"C"	"D"	"E"
- posizione delle figure all'interno della composizione					
- chiarezza e luminosità dei colori					
- ombreggiature					
- ricchezza di particolari più facilmente visibili					
- sovrapposizione degli elementi					
- grandezza dei particolari					



1

Osserva l'immagine sopra e rispondi:
- Che grandezze hanno i personaggi in primo piano rispetto a quelli sullo sfondo?

- I personaggi più lontani in che parte della composizione si trovano rispetto a quelli in primo piano?

2

Fotocopia la foto a sin. ingrandendola e prolunga le linee dei pavimenti, del soffitto e dei mobili fino al centro (come nella foto del grattacielo a pag. 18). Che cosa osservi?

3

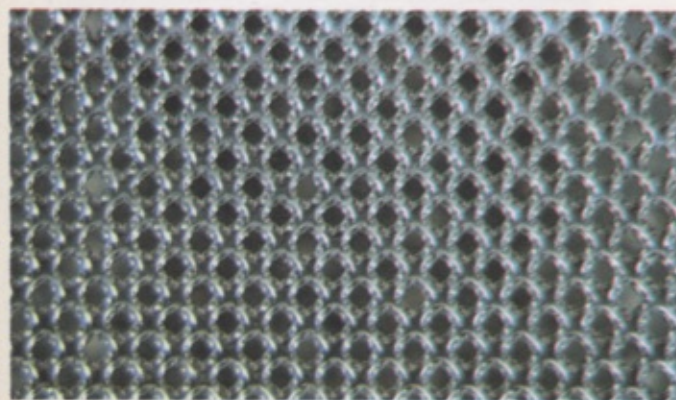
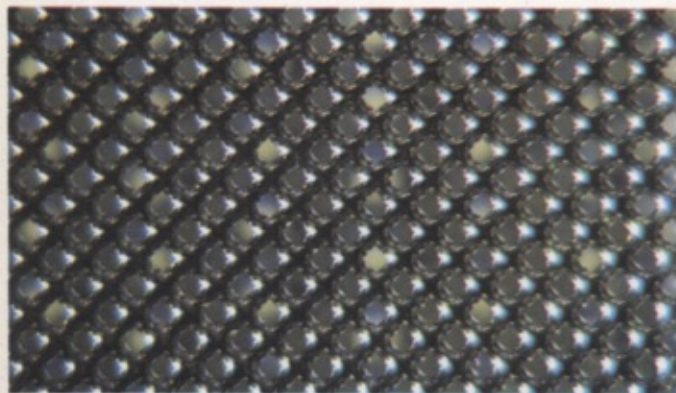
Prova tu a disegnare una stanza dando ad essa il senso di profondità, come nell'esempio a sinistra



G. De La Tour: Il neonato

1 Nelle immagini di questa pagina la luce e le ombre sono state utilizzate per esprimere sentimenti ed emozioni. Che cosa provi guardandole? Descrivi...



**1**

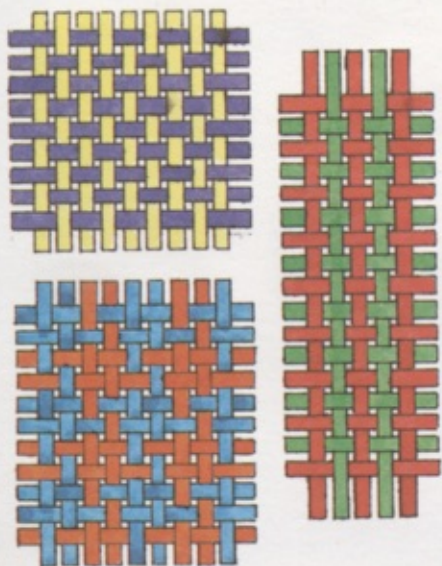
Osserva l'effetto della luce sulle cose che ti circondano e cerca di riprodurlo con il disegno usando una matita tenera come nella figura in alto.

2

Le due foto a sinistra rappresentano entrambe lo stesso particolare ingrandito di una grattugia per il formaggio. Sai dire a che cosa è dovuta la differenza tra le due immagini?

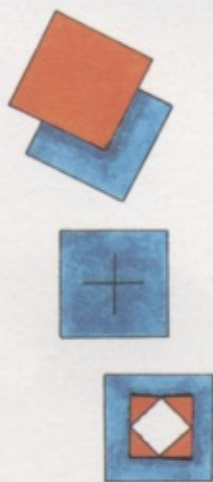
(Pag. 5)

Con strisce seghettate di colori complementari (rosso-verde, blu-arancione, giallo viola) tagliate tutte uguali, crea delle composizioni intessendole alternativamente, come se tu stessi realizzando un tappeto.



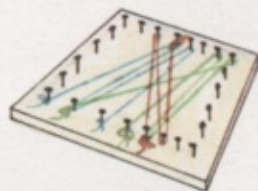
(Pag. 6,7)

Realizza un cartoncino "double face" incollandone due dai colori complementari uno sotto l'altro. Esegui poi dei tagli a forma di "+" con un coltellino e piega le parti. Attaccandone tanti uno accanto all'altro otterrai composizioni interessanti in rilievo.



(Pag. 7)

Piantando dei chiodini su dei supporti di compensato cerca, unendoli con dei fili colorati di lana, di creare composizioni con effetti cromatici particolari.



(Pag. 10,11)

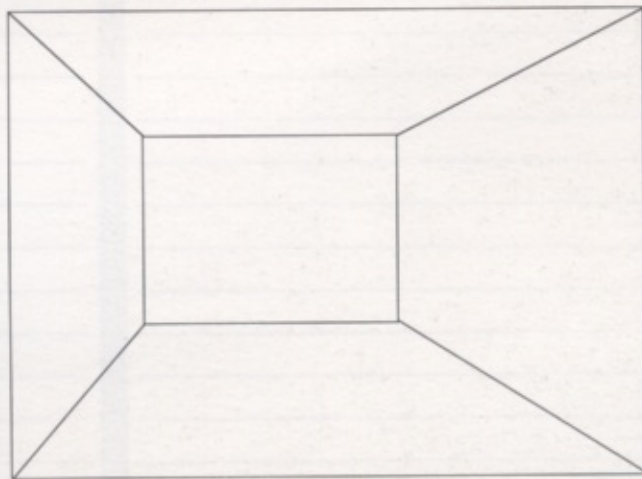
Cerca il "peso" in fotografie, riproduzioni di opere d'arte, immagini pubblicitarie, disegni, immagini varie, che avrai portato a scuola con i compagni.

(Pag. 23, 24)

Mantenendo la stessa posizione, fotografa all'aperto un oggetto in momenti diversi della giornata. Osserva da dove viene la luce e confrontane gli effetti nelle varie foto che avrai scattato.

(Pag. 22)

Fotocopia, ingrandendolo, lo schema-base disegnato qui sotto ed inserisci al suo interno personaggi, mobili, oggetti nel modo che ti sembra più corretto per chi guarda.





1

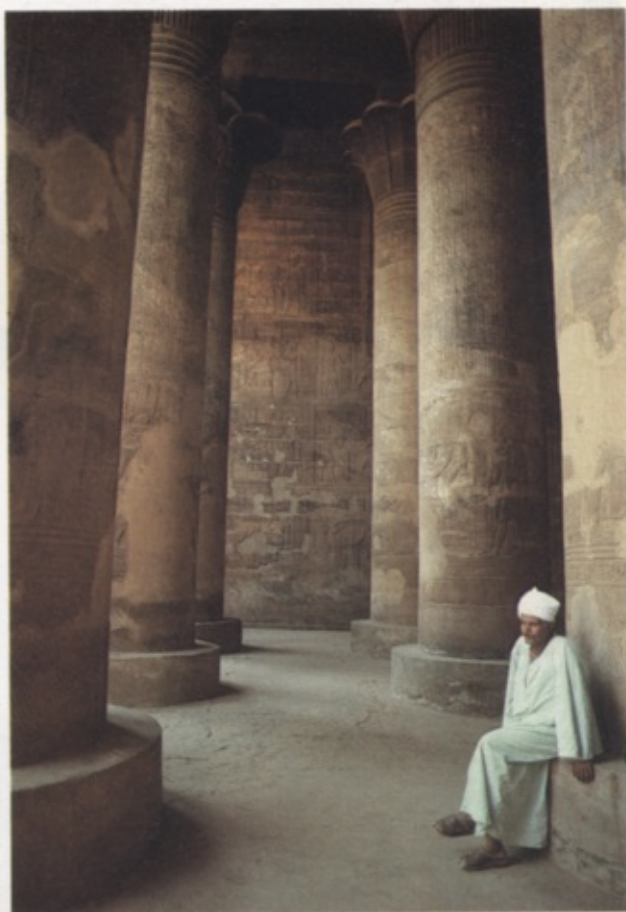
Osserva l'immagine e descrivila dal punto di vista denotativo (la descrizione pura e semplice di quello che vedi) e connotativo (quello che pensi, quello che ti ispira, cosa ti suggerisce di fare, ecc.).

Descrizione denotativa

Descrizione connotativa

**1**

Osserva le immagini di questa pagina e per ognuna di esse scrivi quello che ti sembra un titolo adatto. Confronta i tuoi titoli con quelli dei compagni raggruppando in una tabella i titoli simili o che si assomigliano. Quale significato simile hanno i titoli attribuiti alla prima immagine? Se i titoli che avete inventato sono risultati molto diversi, sai spiegarne il motivo?



Epoca e Storia Illustrata insieme!

Passato, presente e futuro del verbo esserci.

Cominciamo dal futuro del 3 aprile 1993, tutti i lettori di Epoca riceveranno, una volta al mese, insieme a Epoca, e al prezzo della sola Epoca, anche Storia Illustrata!

Continuiamo al presente: Giuliano Ferrara, nuovo direttore editoriale di Storia Illustrata, sta già indagando la storia con il piglio giornalistico e

Epoca!
STORIA

ricomincia, il punto salernitano di Epoca si arricchisce in avventura e spirito critico.

Facciamo con il passato: la storia, come dicevano i Padri, è maestra di vita.

È dal 3 aprile tutti i lettori di Epoca, con abbonamenti all'attualità, avranno la possibilità di leggere e vedere la storia, quasi, nei finestrini notturni, e di scoprire così

Piacere, Tunisia!

È un piacere raggiungerli

Così diversa eppure così vicina. È questa la convenienza della Tunisia, l'usa di felicità che è facile raggiungere con voli diretti da Roma e Milano e con voli organizzati dalle principali città italiane; in traghetto con auto a seguito da Genova, Cagliari e Trapani; con velocissimi aerei da Trapani e Pantelleria.

È un piacere viverli

La Tunisia sa essere ospitale con tutti, perché il livello delle strutture ricettive è elevatissimo; il clima è sempre ideale; caldo e ventilato d'estate, tepido d'inverno. Mare limpido, spiagge immacolate per godersi il giorno, feste e spettacoli per scatenarsi la notte, il grande Sahara per l'avventura, artigianato, tappeti preziosi, gioielli d'argento.

È la storia? Si respira ovunque, tra i mosaici romani, imponenti moschee e nella antica Cartagine.

È tu non aspettare l'estate per scoprire la Tunisia: puoi venire tutto l'anno, anche il prossimo week-end.

TUNISIA
il gusto mediterraneo

Si desidera ricevere maggiori informazioni sulle possibilità di vacanza in Tunisia:

Nome e Cognome _____ Telefono _____

Indirizzo _____

Cap _____ Città _____

1

L'immagine pubblicitaria a sinistra rappresenta un personaggio che avrai visto spesso in televisione. Esso compare in una foto scattata durante la rivoluzione cinese, avvenuta qualche anno prima che il personaggio nascesse. Come è stato possibile realizzare l'immagine? Anche nella foto a destra i personaggi non sono realmente in Tunisia: basta osservare attentamente le ombre per capire che l'immagine è stata manipolata. Saresti capace anche tu di manipolare immagini ritagliate dai giornali utilizzando solo colla, forbici... e fantasia?



2

Osserva la fotografia a sinistra e prova ad immaginare come è stata realizzata. Sappi solo che:

- non si tratta di un montaggio o di un collage;
- la fotografia è stata realizzata con una semplice macchina fotografica;
- che nella realtà la bambina era più alta del compagno... e che attualmente sta molto bene!

Se hai capito il trucco, prova anche tu!

1

Ritaglia il particolare di una fotografia, disegno, opera d'arte e incollala su di un foglio. Mantenendo per quanto ti è possibile lo stesso tipo di segno e di colore crea attorno ad essa un nuovo contesto, come nell'esempio a destra.



2

Incolla volti di personaggi noti o di tuoi conoscenti o compagni di classe, ad alcune caricature, come nella figura a destra e poi attribuisce loro un titolo.

Puoi eseguire lo stesso esercizio creando tu le caricature di base a cui attribuire il volto.





1 La Ferrari di Berger esce a circa 290 all'ora



2 Dopo venti metri il primo urto a 45° contro il muro



3 La vettura rimbalza, gira su se stessa e scarica energia



4 Quel che rimane della Ferrari prende fuoco



5 L'incendio divampa alimentato dalla benzina



6 I pompieri accorrono da poche decine di metri



7 I primi getti bastano a spegnere l'incendio



8 Berger, estratto dal suo «guscio» indeformabile, è vivo



9 Il pilota della Ferrari viene caricato sull'ambulanza

1

L'immagine sopra è formata da nove fotografie messe in sequenza che descrivono un incidente durante una corsa automobilistica. Osserva anche le tre immagini sotto che rappresentano la successione di un evento naturale. Sai dire quale?

Trova immagini in sequenza di soggetti naturali o prodotti dall'uomo, e realizzane, con i compagni un cartellone da appendere con una breve descrizione degli eventi rappresentati.





1

Osserva l'immagine "A" e descrivi brevemente che cosa rappresenta.

Osserva l'immagine "B" e descrivi brevemente che cosa rappresenta.

Leggi ora la didascalia capovolta in fondo alla pagina e, in base alla informazione che hai ricevuto rispondi alle seguenti domande:

- Che cosa ti indicano ora le due immagini accostate?

- La prima immagine ha ancora il significato che le avevi dato inizialmente? _____

- Prova a ridescrivere le due immagini.

- Che cosa è cambiato nella tua descrizione dopo aver letto la didascalia?

Sei in grado di trarre da solo le tue conclusioni?

L'immagine "A" rappresenta un angolo pittoresco della città di Padova fotografato attorno al 1950. L'immagine "B" rappresenta lo stesso angolo dell'immagine "A" trasformato nel tempo e fotografato circa 40 anni dopo, alla fine degli anni '80.



1 Scrivi un breve commento alla fotografia a sinistra, immaginandone il significato. Leggi poi la didascalia capovolta in fondo alla pagina, che indica il soggetto reale della foto e confrontala con il tuo commento e con quello dei tuoi compagni. Che conclusioni puoi trarre dal confronto?



2 Osserva la fotografia a destra. Potresti capire immediatamente di che cosa si tratta, senza guardare l'immagine sotto?

Un portatore di un mater... (caption for the second image, partially obscured)

CLANDESTINI IL TRAFFICO DEI PREMESSI FALSI

Vu' cumprà una nuova vita?

Soggiorni, carte verdi, codici fiscali. A comprari sono in tanti. Chi li vende? Poliziotti, impiegati d'ambasciata, impresari...

di LARA MARAZZINI

Migliori offerte per la prima giornata. Ma chi li vende? Poliziotti, impiegati d'ambasciata, impresari...
 Soggiorni, carte verdi, codici fiscali. A comprari sono in tanti. Chi li vende? Poliziotti, impiegati d'ambasciata, impresari...
 Soggiorni, carte verdi, codici fiscali. A comprari sono in tanti. Chi li vende? Poliziotti, impiegati d'ambasciata, impresari...
 Soggiorni, carte verdi, codici fiscali. A comprari sono in tanti. Chi li vende? Poliziotti, impiegati d'ambasciata, impresari...



FALSA. A destra, indiano del mercato di Roma, venditori ambulanti

relativa. Dice di un portatore...
 relativa. Dice di un portatore...
 relativa. Dice di un portatore...

relativa. Dice di un portatore...
 relativa. Dice di un portatore...
 relativa. Dice di un portatore...



relativa. Dice di un portatore...
 relativa. Dice di un portatore...
 relativa. Dice di un portatore...

La foto in alto è tratta da una rivista e rappresenta lo scrittore Giuseppe Pontigga nel suo studio dove lavora.



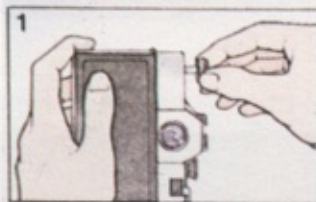
1 Quali delle due figure sopra e a destra trasmettono meglio il messaggio relativo a: "Suggerimenti su come passare un divertente fine settimana"? Perché?

2 Osserva le due immagini sotto e rifletti attentamente segnando quali risposte, secondo te, sono vere o false. Esse sono:

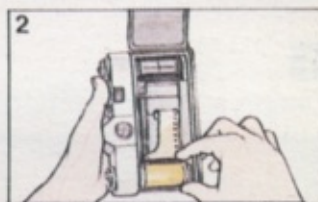
- utili perchè danno una indicazione:
 - vero falso
- belle perchè disegnate bene:
 - vero falso
- educative perchè fanno assumere un comportamento corretto:
 - vero falso
- simpatiche perchè sollecitano l'allegria:
 - vero falso



Caricamento di una fotocamera da 35 mm



La pellicola va inserita e tolta dalla macchina in luogo protetto dalla luce del sole. Aprite il dorso della fotocamera.



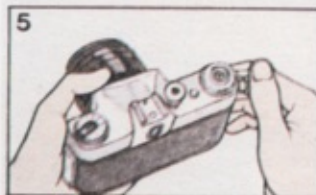
Inserite il caricatore di pellicola nella sede al di sotto della manovella di riavvolgimento. Poi riabbassate la manovella di riavvolgimento.



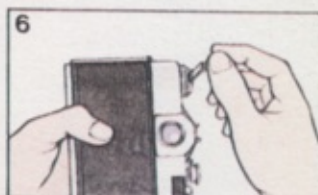
Fissate la coda della pellicola nell'apposita fessura sul rullino vuoto, assicurandovi che i fori della pellicola s'inseriscano sulla dentatura.



Avvolgete la pellicola alternativamente premendo il bottoncino dello scatto e muovendo la leva del riavvolgimento.



Richiudete il dorso dell'apparecchio e continuate ad avvolgere fino a che nel contafotogrammi appare la cifra 1. Ricordatevi di regolare la sensibilità. Quando avete scattato tutte le pose, dovete riavvolgere la pellicola nel suo contenitore.



Per riavvolgere la pellicola, premete il bottone del riavvolgimento e alzate la manovella di riavvolgimento. Riavvolgete fino a quando avvertite una variazione della tensione. A quel punto potete estrarre il caricatore dall'apparecchio.



1

Osserva le due immagini che vedi sopra. Esse rappresentano la pubblicità dello stesso prodotto. Sei capace di individuare quali sono le differenze più importanti tra i due manifesti? Quale delle due pubblicità è più invitante e convincente? Perché?



2

L'immagine a sinistra vuole dirti che:

- una bambina ha colto una rosa perchè le piace il suo profumo
 vero falso
- la bambina è felice perchè ha trovato un fiore
 vero falso
- questa è una bella bambina
 vero falso
- la boccetta di profumo ai piedi della bimba deve essere comprata
 vero falso
- la donna è importante e le si deve dedicare un "inno"
 vero falso



1
 Quasi tutte le pubblicità trasmettono un messaggio evidente ed uno nascosto. Sapresti individuarli nelle immagini di questa pagina? Per la prima immagine ti aiuteremo noi.

Fig. "A" - Messaggio evidente: "Compra gli occhiali Persol"». Messaggio nascosto: "La ragazza che porta gli occhiali Persol è un tipo speciale. Se comprerai gli occhiali Persol sarai anche tu un tipo speciale"

Adesso continua tu con le altre due immagini!



Con i videoregistratori professionali Grundig, i perfezionisti vedono ciò che volevano.



Cari pignoli, avete finalmente trovato quello che cercavate da sempre: il SuperVHS Grundig. Oltre ad avere tutto ciò che potete chiedere, il VS 680VPT e il camcorder S-VS180 riproducono con una nitidezza impressionante anche particolari molto sottili e altrimenti invisibili; possono infatti lavorare con il nuovo sistema nato dal VHS per migliorare la qualità delle immagini. Quelle che ottenete potranno essere elaborate dal videoregistratore qui riprodotto più e meglio che da qualsiasi altro. Nessuno, infatti, ha la sua memoria digitale. L'audio è stereo e hi-fi: per avere un'incisione impeccabile potete regolarlo manualmente, e sincronizzare quel che volete con il mixer incorporato. Quando fate un montaggio, la settima testina vi permette degli inserimenti senza disturbo anche in scene pesantissime. Un nuovo sistema, con decodificatore teletext ad alta capacità, porta il Televideo su qualunque televisore e semplifica ancora di più la programmazione automatica delle registrazioni. La titolatrice vi offre, oltre a trentanove caratteri, la possibilità di elaborarli. E il telecomando pieghevole pilota sia il decodificatore che la titolatrice. Insomma: qualsiasi compito possiate fare, il Super VHS Grundig lo vince (e non certo per un pelo).



GRUNDIG



Kelémata



1

Osserva le immagini e rispondi.
- Qual è il soggetto principale?

"A": _____

"B": _____

"C": _____

Se i prodotti pubblicizzati dalle immagini sono: "A": Videoregistratore, "B": Crema per il viso, "C": Vestiti per bambini, c'è un rapporto tra il prodotto pubblicizzato e il soggetto principale? Se sì qual'è?

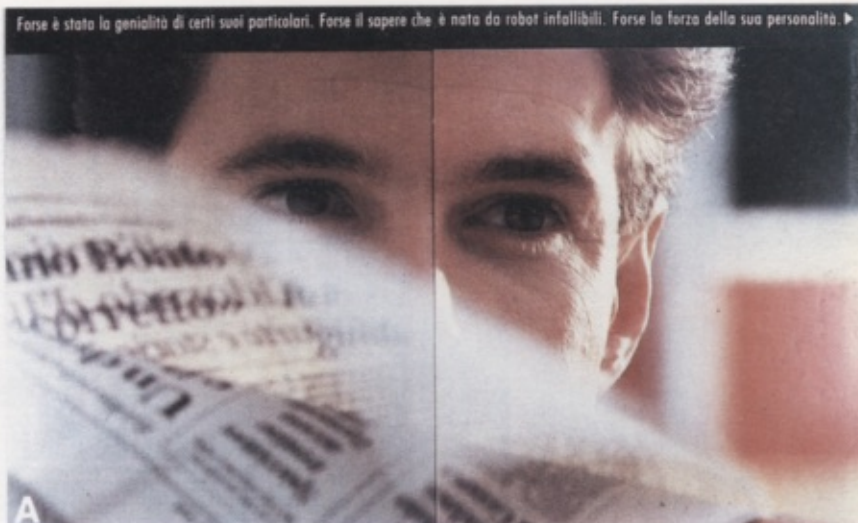
"A": _____

"B": _____

"C": _____

1

Osserva la figura "A".
 a destra. Riesci a capire
 di che prodotto si tratta?
 Osserva ora la figura "B".
 Che rapporto ha con la
 precedente?
 Sapresti dire perchè
 il messaggio è stato
 costruito in due immagini
 invece che in una sola?
 Sai individuare in quali
 altri occasioni
 le trasmissioni televisive
 o i giornalini per bambini
 usano questo sistema
 di "lasciare in sospeso"
 i messaggi?
 Ricorda e raccogli
 pubblicità di questo tipo.



2

Perchè spesso le copertine dei dischi
 o dei libri hanno immagini strane
 come quella a destra?
 Raccogline di simili e componi
 un cartellone da esporre in classe.





1

Osserva le due figure di questa pagina.

Quale delle due ti trasmette un senso di ordine? _____ Quale di confusione? _____

Quali sono gli elementi che indicano l'ordine o la confusione?

"A": _____

"B": _____



- Qual è il tipo di colore usato?

"A": _____

"B": _____

- Come sono le luci o le ombre?

"A": _____

"B": _____

- Com'è il peso delle figure?

"A": _____

"B": _____

- Che tipo di linee riconosci?

"A": _____

"B": _____

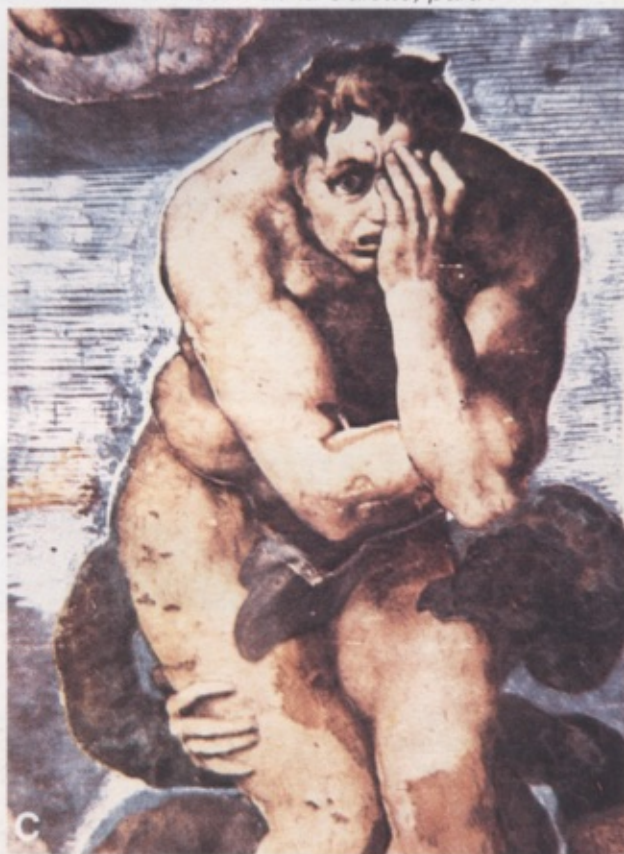


1
 Osserva le immagini di questa pagina.
 Quali messaggi ha voluto trasmettere
 il pittore o il fotografo che le ha realizzate?

"A": _____

"B": _____

"C": _____



Michelangelo: *Giudizio universale*, part.



1

Osserva le immagini di questa pagina.

Pur essendo completamente diverse, sia per il soggetto che per il mezzo con cui sono state realizzate; hanno comunque un elemento comune che è dato dalla funzione per la quale sono state realizzate.

Sapresti dire quale?

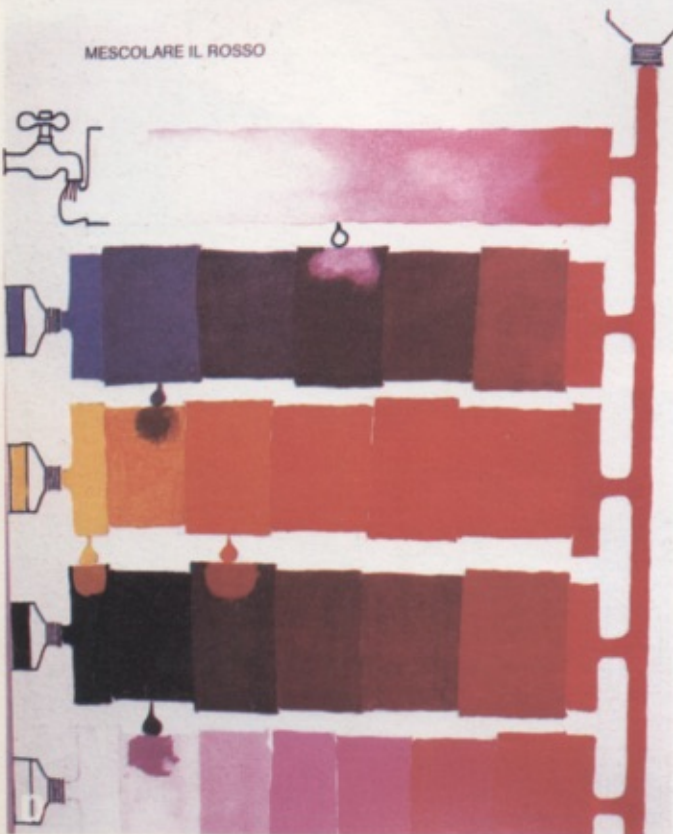
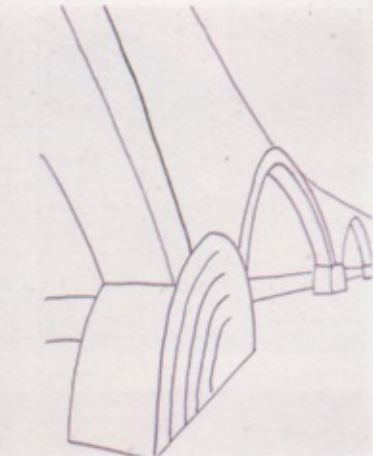
Sapresti dire anche quali sono i particolari delle immagini che sono caratteristici della stessa funzione?



1

Utilizzando in modo opportuno i colori, cerca di realizzare delle composizioni grafiche che abbiano la stessa funzione delle immagini della pagina precedente, come negli esempi.





1 Osserva le immagini di questa pagina. Esse ti danno delle informazioni sui colori, sulle superfici, sulle linee di forza, sull'uso di determinati strumenti. Sapresti indicare, per ogni immagine, che tipo di informazione ti dà?

"A": _____

 "B": _____

 "C": _____

 "D": _____

Sapresti dire, quindi, qual è la funzione che le immagini di questa pagina hanno in comune?

1

Osserva le immagini e segna quali funzioni hanno, scrivendole in ordine di importanza.

Figura "A":

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____



Figura "B":

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____



Figura "C":

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____



Raffaello: Ritratto di Leone X

C'E' UN GESTO IN PIU' PER AUMENTARE
LA SICUREZZA.

PER NON DECOLLARE ALLACCIATE LE CINTURE.

C'è un gesto in più per aumentare la sicurezza: allacciare le cinture prima di partire. Così, in caso di stop improvviso, i freni bloccheranno l'auto, e le cinture bloccheranno voi. Viaggiare più sicuri è un segno di intelligenza.



CAMPAGNA DI PREVENZIONE E DI EDUCAZIONE STRADALE

Ministero dei Lavori Pubblici
ISPettorato CIRCOLAZIONE E TRAFFICO



1

Le immagini di questa pagina hanno varie funzioni. Scrivi qual è quella prevalente.

"A": _____

"B": _____

"C": _____

"D": _____

TENNIS TECNICA '88:
LA CINTURA DI SICUREZZA

Un nuovo standard nel tennis. Tecnica '88 è la risposta a una ricerca che ha portato alla creazione di una scarpa che unisce la massima leggerezza e la massima elasticità. Tecnica '88 è la risposta a una ricerca che ha portato alla creazione di una scarpa che unisce la massima leggerezza e la massima elasticità.

TECNICA
UN MONDO DI SPORT

B

Kodak ama loro.

Pellicole Kodacolor Gold.

C

Il Più Bel Modo Di Esprimersi.

Damiani
gioielli

D



1
 Scrivi il significato simbolico che assume
 il colore nelle tre immagini di questa
 pagina.

"A" _____

"B" _____

"C" _____



VIZIATEVI



A



B



C

1

Osserva i colori usati nelle tre pubblicità di questa pagina e rispondi alle domande. Quali sono i colori dominanti nelle tre immagini e che sensazioni trasmettono?

"A" _____

"B" _____

"C" _____

Studiando i diversi messaggi pubblicitari compila una tabella di come vengono abbinati più spesso i colori tra loro e con quale scopo. Compila altre tabelle osservando opere d'arte o cartelli/segnali indicatori.

1

Osserva l'opera di Franz Kupka a sinistra intitolata "Gamma in giallo". Che significato simbolico ha voluto dare l'autore ai colori verde, giallo, arancione?



2

Leggi le due poesie qui sotto e crea delle composizioni che esprimano le stesse sensazioni, usando i colori adeguati, secondo il significato che tu dai ad ogni colore.

CADON LE FOGLIE

*Cadon le foglie come farfalle:
ve n'è di rosse, ve n'è di gialle,
volteggiano un momento,
e partono col vento.*

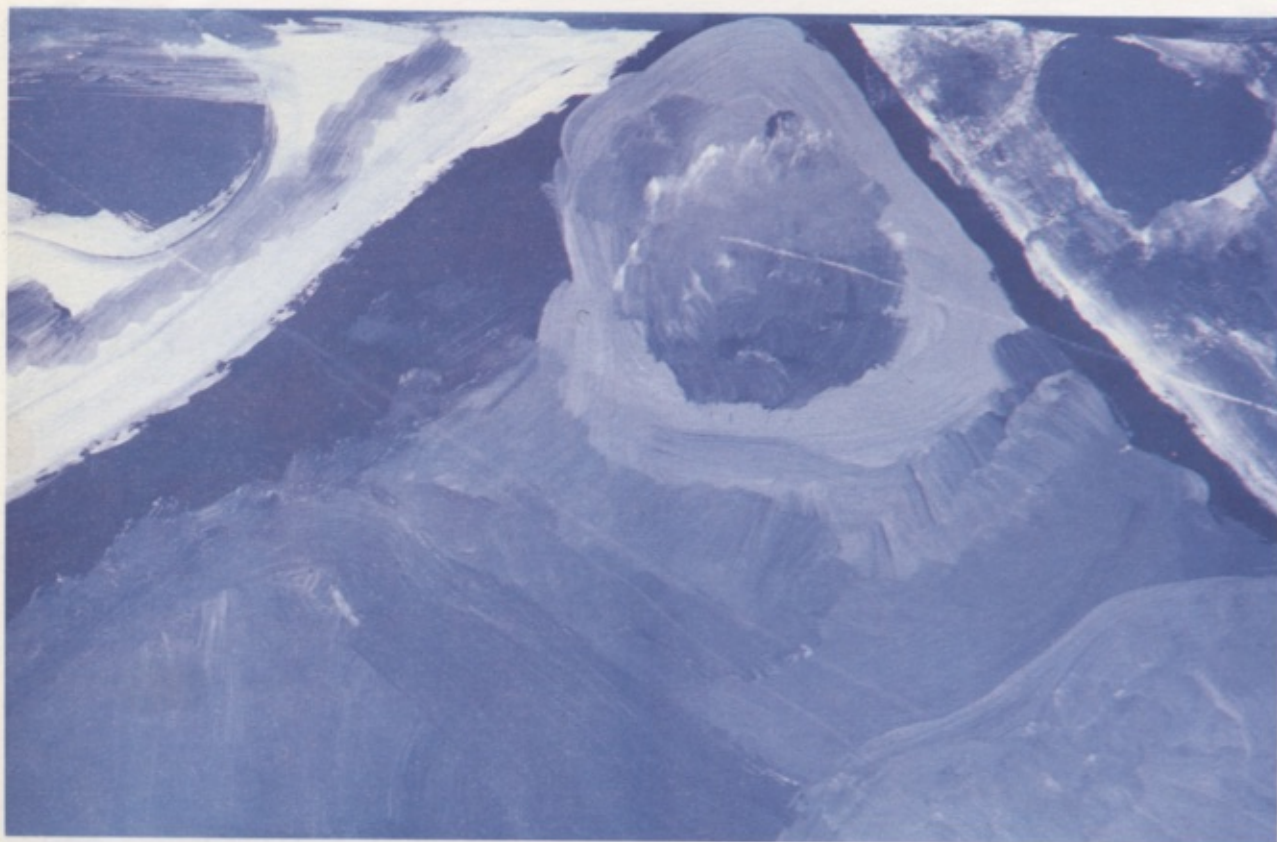
*E la povera pianta là, nell'aria,
rabbrivisce, nuda e solitaria.
(M. Maltoni)*

SPUGNE DI NEBBIA

*Dal grigio della nebbia fitta
traspaiono cipressi,
ombre nere spugne di nebbia.
E di lontano diradando lento
viene un suono di campana
quasi spento.*

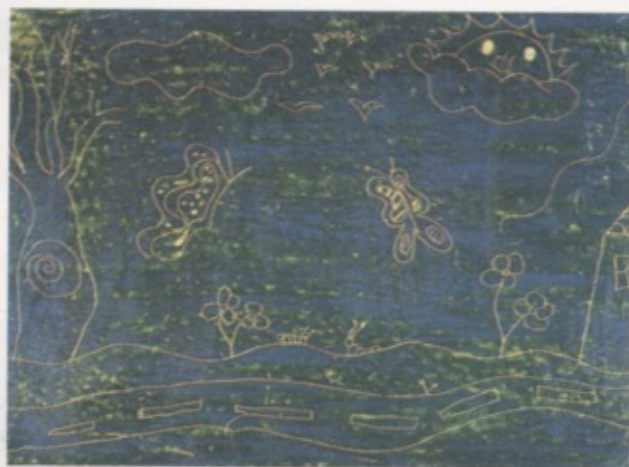
(A Palazzeschi)



**1**

Osservando le immagini compila la tabella dei colori scrivendo le qualità, le azioni, i nomi che ogni colore ti fa venire in mente come nell'esempio qui sotto. Continua tu per gli altri colori del disco cromatico.

colore	qualità	azioni	nomi
verde	calmo vivo	vivere germogliare	pace speranza
	_____	_____	_____



(Pag. 26)

Scegli, dal tuo libro di lettura, un brano di tipo denotativo e uno di tipo connotativo. Illustrali e poi osserva e confronta i due disegni rilevando come i due tipi di messaggi ti permettono di ricavarne differenti comunicazioni di tipo visivo.

(Pag. 29)

Costruisci un libretto in cui, all'ultima pagina avrai incollato una tua fotografia o quella di un tuo compagno. In tutte le pagine precedenti ritaglia un foro in cui si vede il tuo viso. Divertiti a creare con la tecnica del collage personaggi diversi, di te stesso, in ogni pagina.

(Pag. 31)

Scegli tre foto della tua vita o della storia della tua famiglia. Inventa una storia in sequenza che può essere vera o di pura fantasia.

(Pagg. 33, 41)

Raccogli in grandi cartelloni immagini che abbiano le diverse funzioni fin qui presentate. Sapresti accompagnarle con messaggi verbali che abbiano la stessa funzione?

(Esempi.

Funzione informativa:

"Questa strada porta a Venezia".

Funzione esortativa:

"Per favore, abbassa la radio".

Funzione fatica:

"Ehi, senti!"

Funzione espressiva ed emotiva:

"Sono contento di vederti".

Funzione estetica:

"M'illumino d'immenso".

Funzione metalinguistica:

"Andare è un verbo".

(Pagg. 33, 41)

Dopo aver osservato le immagini raccolte, realizza disegni, dipinti, fotografie, collages che abbiano le funzioni diverse fin qui presentate.

(Pagg. 33, 41)

Ogni gruppetto di compagni di classe scelga una funzione e studi un progetto per un grande cartellone esplicativo da esporre.

(Pag. 42)

Sapresti creare dei messaggi visivi con funzione "metalinguistica", che spieghino, ad esempio, l'uso dei diversi pennarelli, matite o colori a cera, o come si ottengono le diverse tonalità mescolando i colori primari?

(Pag. 28)

Lavorando di forbici e di colla divertiti a sostituire in immagini tratte da riviste e giornali i volti dei personaggi con foto di compagni o conoscenti.

(Pag. 33)

Osserva attentamente e ridisegna su di un cartellone tutte le immagini, cartelli ecc. che incontri lungo la strada da casa a scuola e all'interno della scuola stessa che, secondo te, hanno la funzione informativa-referenziale.

(Pagg. 38, 39)

Trasforma macchie di colore stese su di un foglio in immagini di tipo espressivo-emotivo che esprimano gioia, allegria, tristezza, noia, ecc.

**1**

Modella dei visi con la creta e usali come stampi per realizzare delle splendide maschere di carnevale come quelle della figura in alto. Sopra la base di creta incollerai via via pezzi di cartapesta bagnata fino a quando avrai ottenuto uno strato sottile. Poi lascerai asciugare e la maschera sarà pronta.

Dipingila e opera i fori per bocca e occhi.

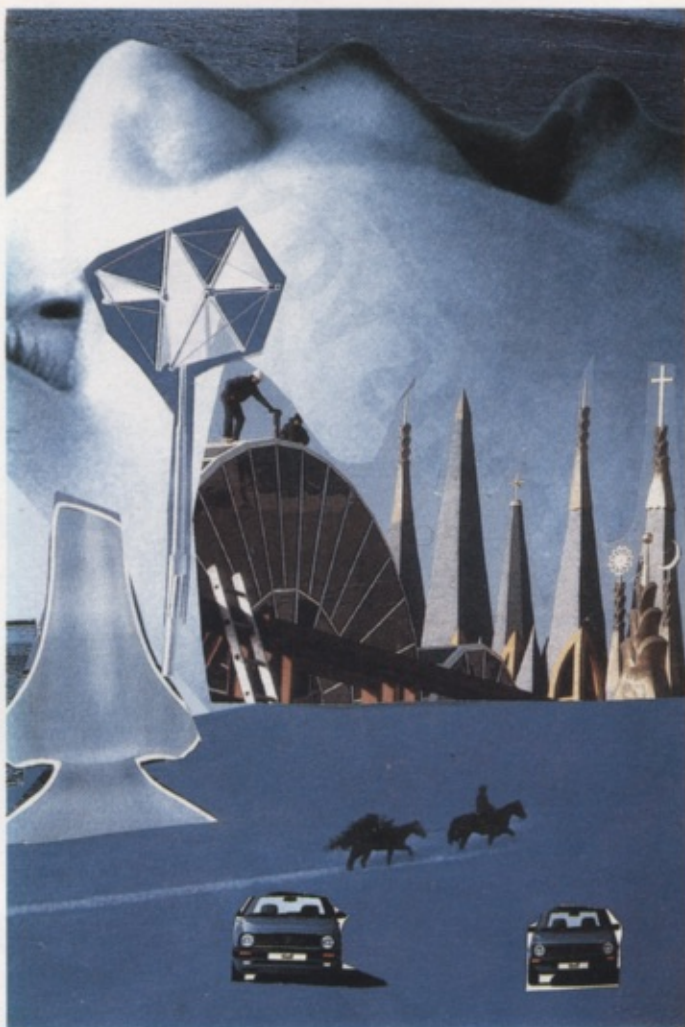
2

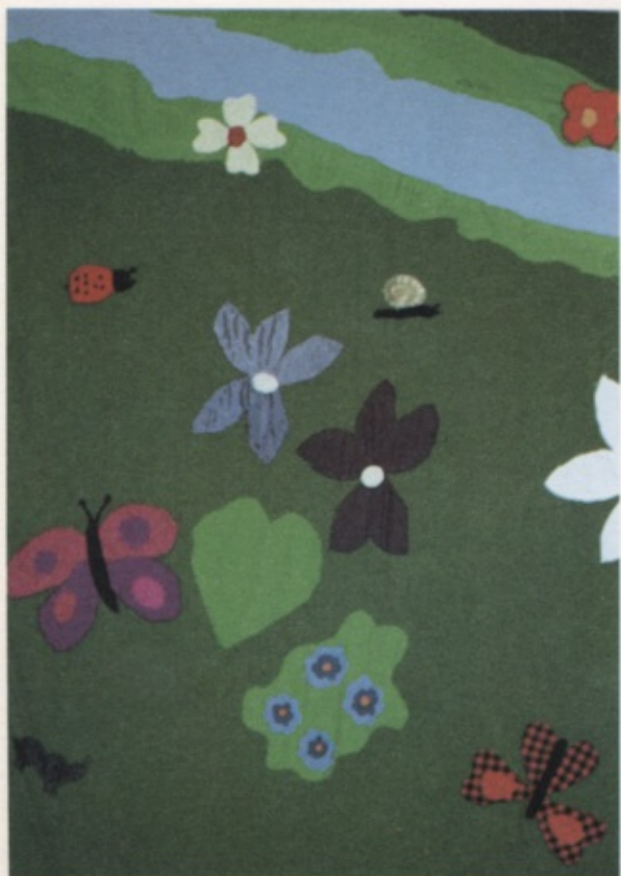
Ti ricordi i mosaici di cartapesta che hai realizzato in seconda? Con lo stesso sistema cerca di ottenere dei mosaici un po' più elaborati, come quello della figura a sinistra. (Se non ricordi bene, ti suggeriamo di stendere uno strato di cartapesta sottile e di tagliarlo in tanti quadretti uguali che lascerai essiccare. Quando saranno bene essiccati colora i quadretti con colori diversi).



1

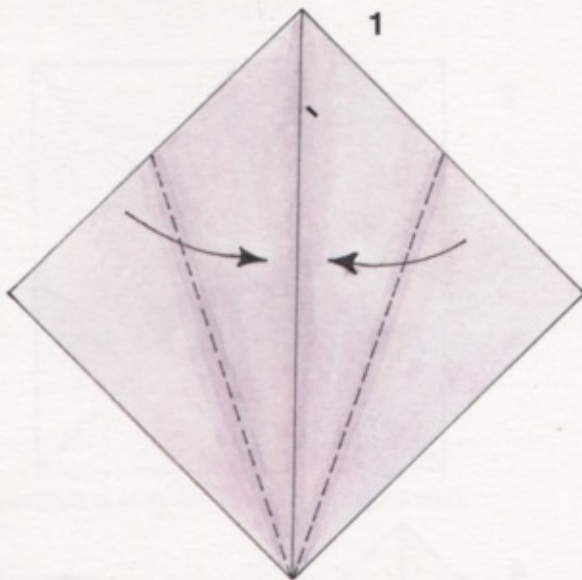
Raccogli illustrazioni colorate da riviste e giornali e, ritagliandole, realizza dei collage "tonali" come negli esempi di questa pagina. (Se non sai che cosa significa "tonale", prova ad arrivarci da solo osservando attentamente le figure. Aiutati anche andando a vedere a pag. 60)



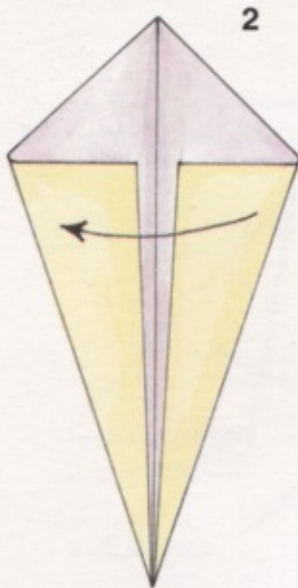


- 1** Procurati dei ritagli di stoffa colorata, filo, aghi, colla e, partendo da un progetto disegnato, realizza dei collage di stoffa come quelli degli esempi di questa pagina.
Con questa specie di "arazzi" potrai abbellire i corridoi della tua scuola o la tua cameretta.

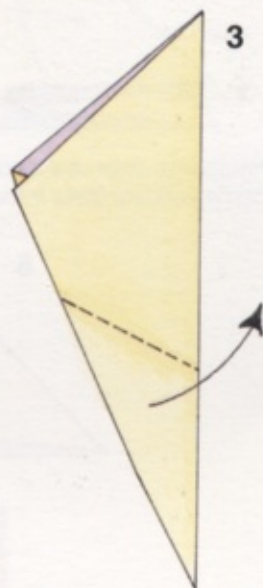
LA GALLINA



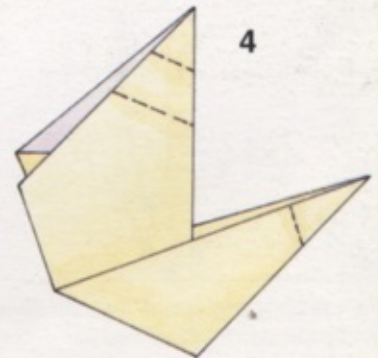
Piega un foglio quadrato lungo la diagonale e poi piegalo ancora come indicato dalle frecce



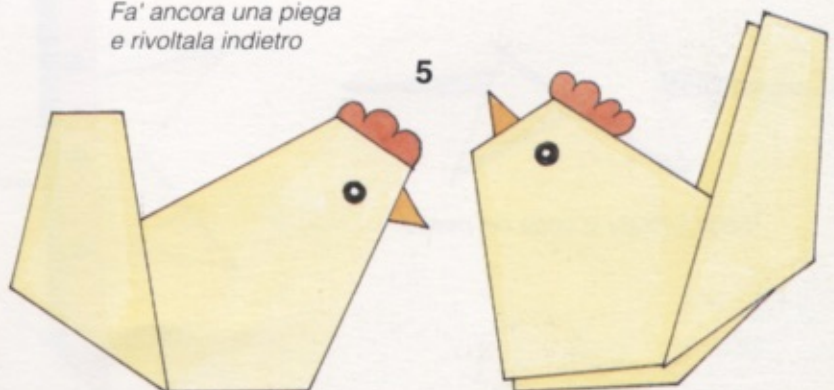
Piega ancora a metà



Fa' ancora una piega e rivoltala indietro



Piega la punta della coda e rivoltala indietro. Esegui poi, per la testa, due pieghe a soffietto.



Tira fuori il becco, ritaglia una piccola cresta rossa e incollala all'interno della testa.

1

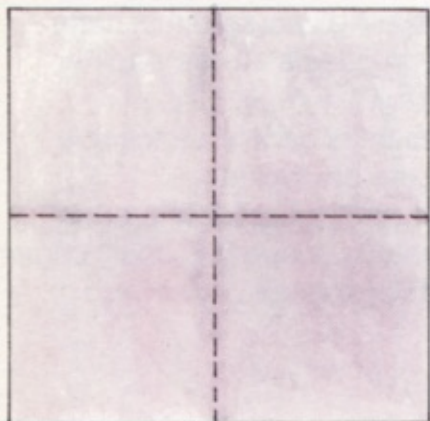
Ricordi l'"origami"?

Seguendo le istruzioni prova a realizzare gli animaletti di carta indicati in questa e nelle pagine seguenti.

Al posto della carta da fotocopie puoi usare dei foglietti di carta colorata prodotti proprio per la realizzazione di piccoli "origami". Buon divertimento!

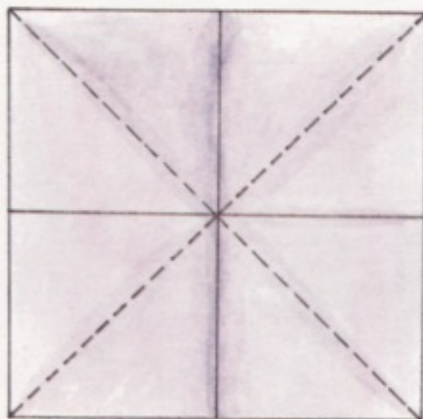
IL PESCE

1



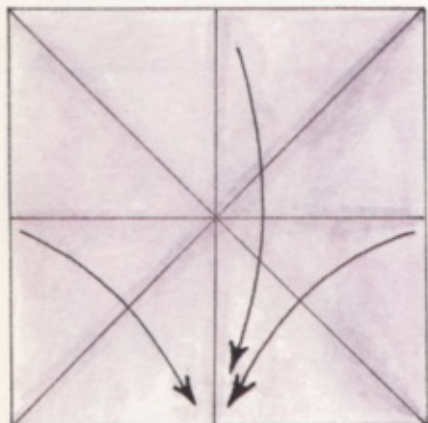
Usa un foglio quadrato e piega le sue linee mediane verso di te

2



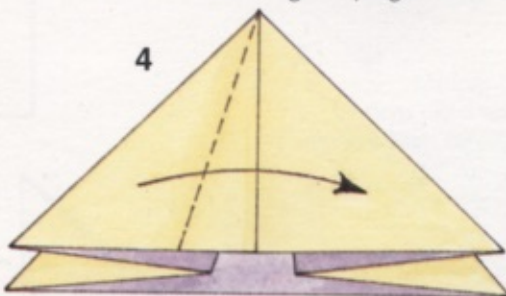
Gira il foglio e piega verso di te le diagonali

3



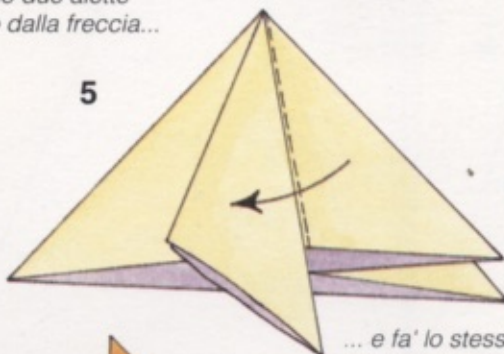
Fa' combaciare i punti indicati dalle frecce iniziando da quelle in basso

4



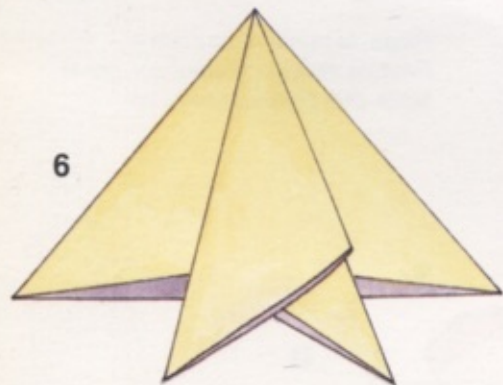
Piega una delle due alette come indicato dalla freccia...

5



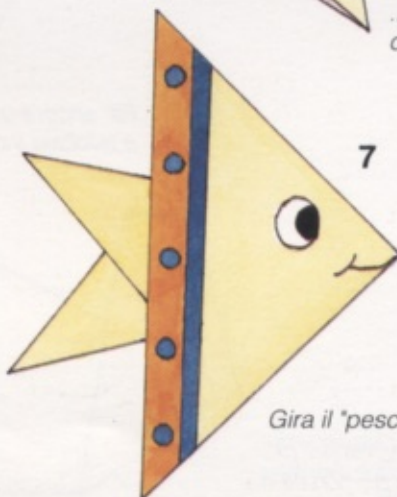
... e fa' lo stesso dall'altra parte.

6



Ecco formata la coda del pesce.

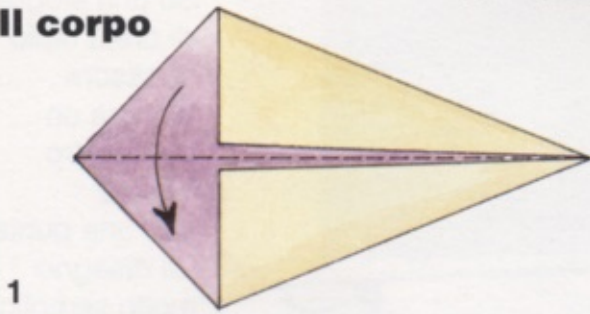
7



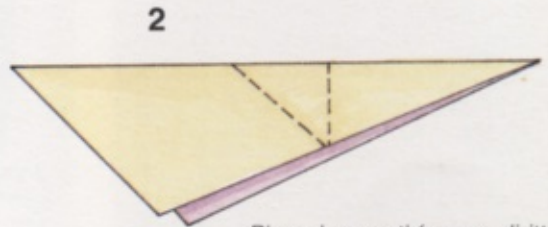
Gira il "pesce" e decora.

IL CAGNOLINO

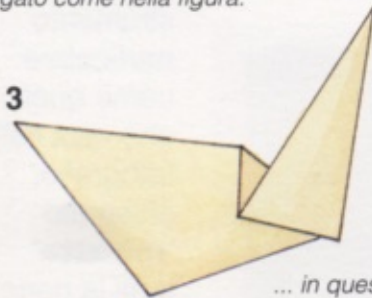
Il corpo



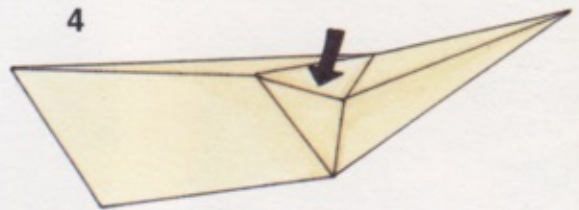
1
Usa un foglio quadrato
piegato come nella figura.



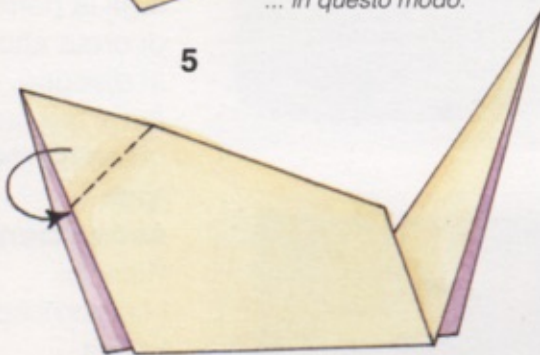
2
Piega in avanti (segno diritto)
e indietro (segno obliquo) ...



3
... in questo modo.



4
Schiaccia le pieghe all'interno.



5

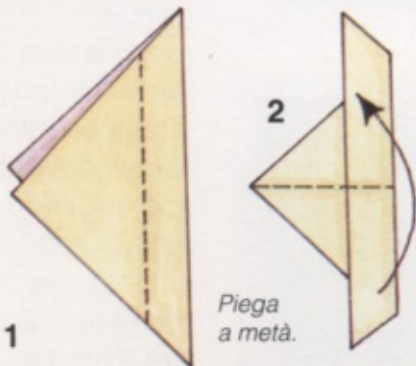
Piega il beccuccio del foglio in avanti...



6

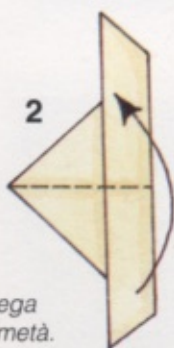
... e piegalo all'interno.

La testa



1

Piega
a metà.



2

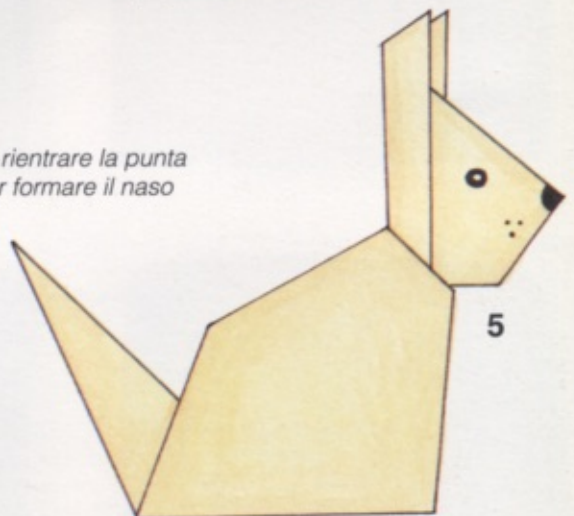


3

Fa' rientrare la punta
per formare il naso



4



5

Usa un foglio quadrato un po' più
piccolo, piegalo sulla diagonale ed
esegui un'altra piega verso di te.

Inserisci la testa sul corpo,
ed ecco il tuo cagnolino!

**1**

Su una sfoglia di creta dello spessore di circa un centimetro traccia con una punta un disegno molto semplice e poi, con uno strumento particolare come quello che vedi nelle fotografie, chiamato

"miretta", togli la parte di creta attorno al disegno. Avrai ottenuto un bassorilievo **"per scavamento"**.

Rifinisci i contorni con le dita,

2

Esegui altri disegni sulla sfoglia di creta e questa volta, invece di togliere la parte attorno al disegno, riempi i suoi contorni, aggiungendo dei pezzetti di creta che premerai tra loro. Otterrai un bassorilievo **"per aggiunzione"**.

**1**

Puoi rendere più resistenti le tue realizzazioni in creta cuocendole dentro un forno da vasaio. Se non ce l'hai a scuola, cerca con la tua maestra un artigiano che, gentilmente, potrà cuocere le tue opere.

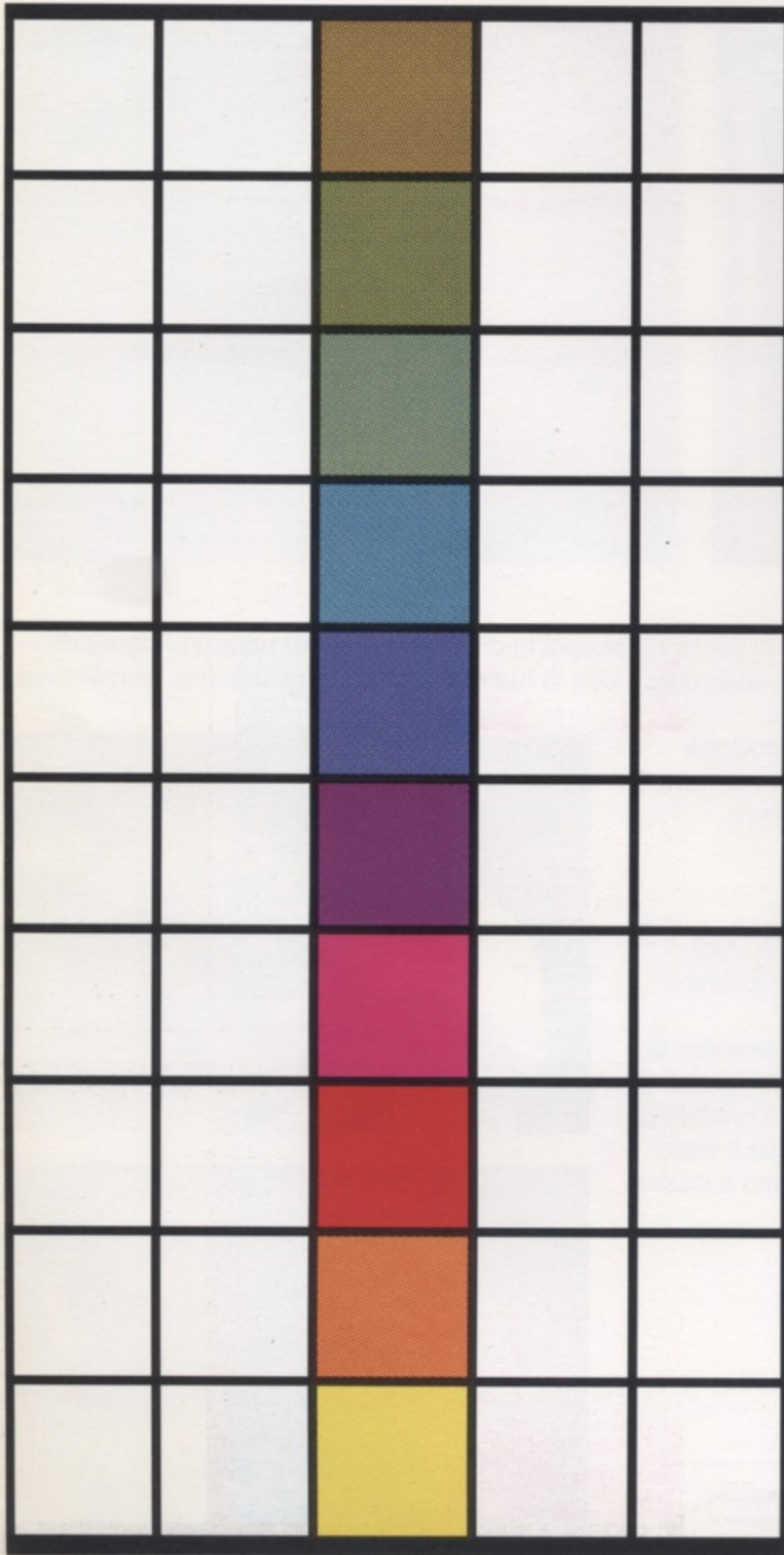
Che differenza c'è tra un prodotto essiccato all'aria e uno cotto al forno? Osserva la foto in alto a destra

2

Puoi dipingere o immergere i tuoi prodotti in appositi colori in polvere sciolti in acqua.

Poi anche i colori si cuociono dando sfumature a volte molto diverse dal colore originario o, se usi la cristallina, diventando trasparenti come il vetro, come nell'immagine in basso a destra.



**1**

Osserva la tabella: i colori al centro rappresentano l'insieme dei colori primari, secondari e ternari che hai scoperto negli anni scorsi.

Essi hanno la caratteristica di essere brillanti e, per questo, si dicono anche "**saturi**".

Colora le colonne a sinistra dei colori saturi aggiungendo sempre più nero, e le colonne a destra aggiungendo sempre bianco.

Che effetto si ha aggiungendo il bianco?

E aggiungendo il nero?

1

Osserva le tre immagini.

Nella immagine "A" i colori primari sono stati accostati tra loro.

Nella immagine "B" i colori primari sono stati separati da strisce bianche.

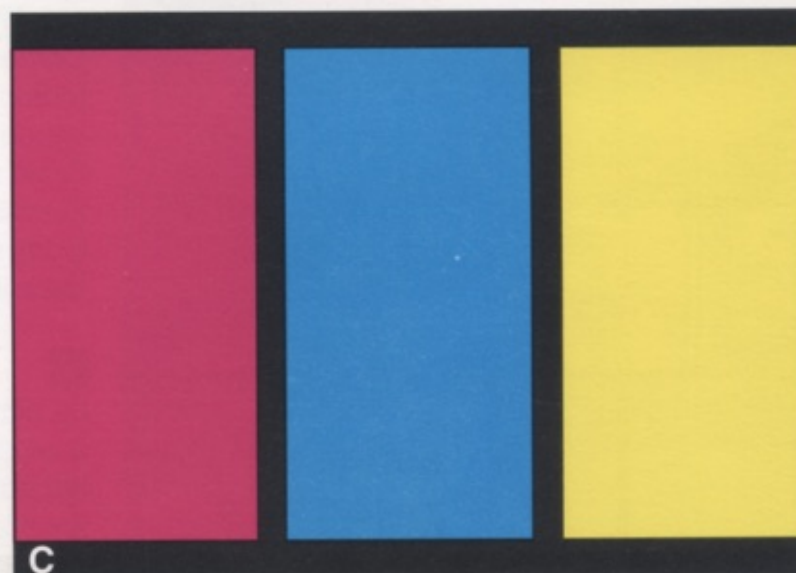
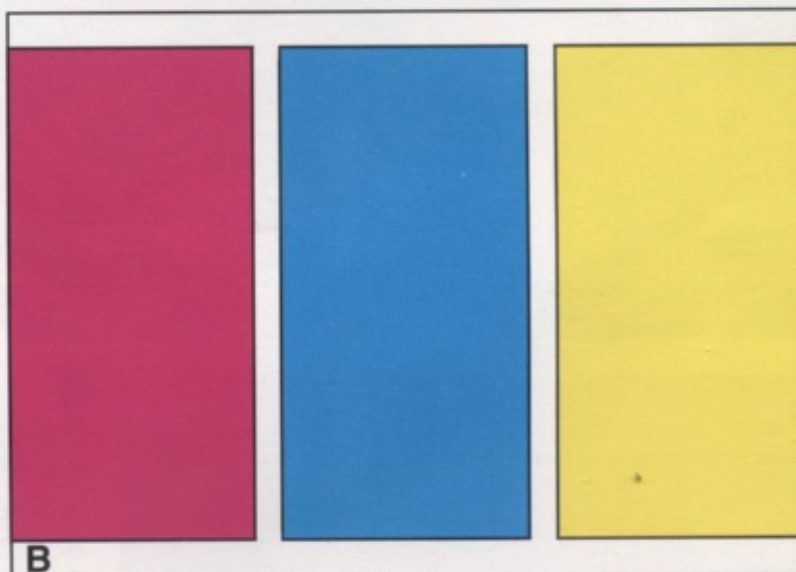
Nella immagine "C" i colori primari sono stati separati da strisce nere.

Scrivi qui sotto qual è il diverso effetto dei tre colori nelle tre immagini e a che cosa, secondo te, è dovuto.

"A": _____

"B": _____

"C": _____





1

Il quadro sopra è di André Derain e si intitola

"*Ponte di Blackfriars a Londra*".

Analizza i colori usati dal pittore.

Come sono (vivaci, scuri, luminosi ecc.)?

Come sono stati accostati tra loro (colori caldi/colori freddi, primari/secondari, complementari ecc.)?

Quali sono le parti più in risalto?

Perchè?

Quali sensazioni manda

nel suo insieme la composizione?

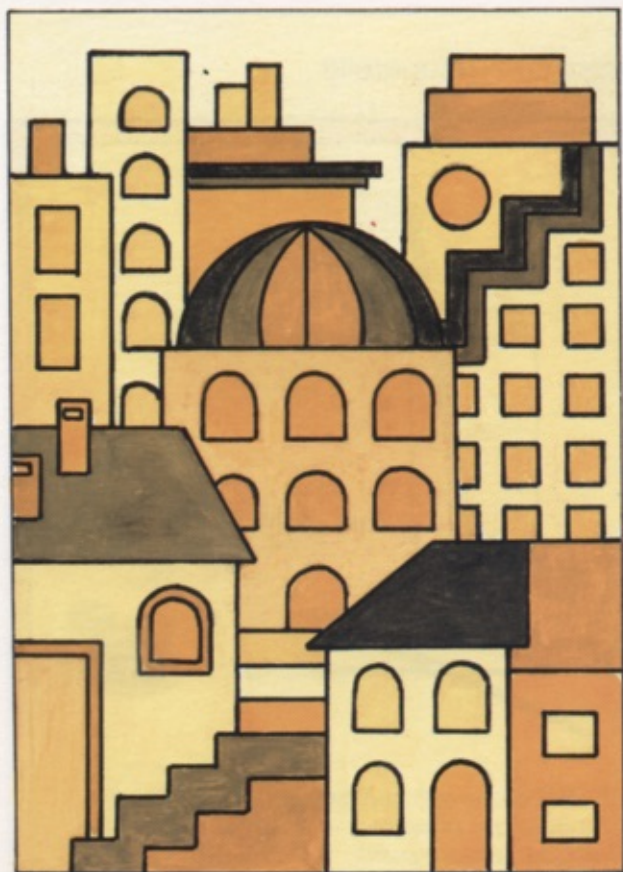
2

La pittura di E. Vuillard che vedi a sinistra si chiama "**tonale**".

Sai spiegare perchè?

Sai realizzare anche tu

composizioni pittoriche "**tonali**"?



1

Esegui un disegno a matita o con un pennarello nero, fotocopialo in tre fogli diversi e colorala le copie ottenute usando in ciascuna solo un colore sfumato in varie gradazioni, aggiungendo, eventualmente, del bianco e del nero, come negli esempi di questa pagina.

Osserva i risultati e descrivi i diversi effetti espressivi e le diverse emozioni che suscitano.



1

Segui le istruzioni per poter realizzare dei disegni con l'acquarello



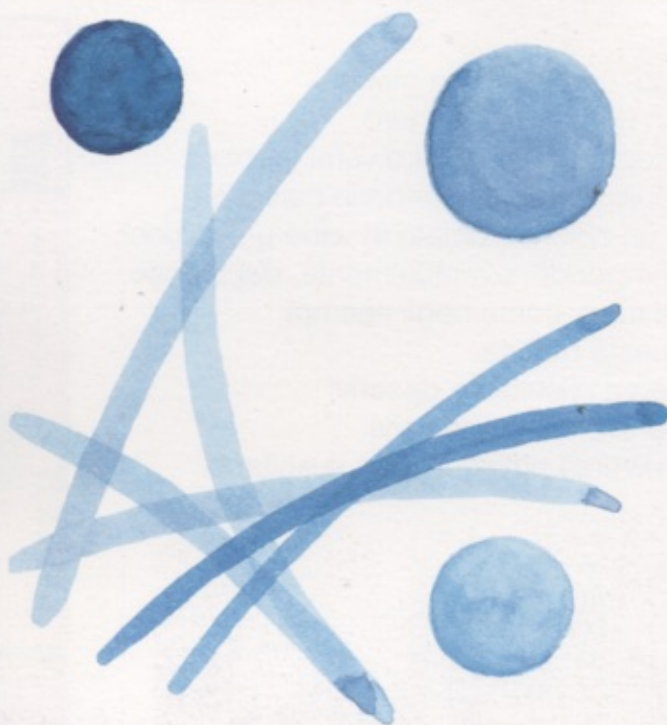
1 - Gli acquarelli sono in commercio sotto forma di pastiglie colorate o di tubetti di pasta, come le tempere.



2 - Per il loro uso servono pennelli morbidi, un piatto per provare a mescolare il colore e acqua sempre pulita.



3 - E' consigliabile usarli su superfici bianche ruvide, che assorbono meglio l'acqua.



4 - Le sfumature si ottengono con velature sovrapposte, fino a ottenere la tonalità desiderata. I colori si schiariscono o si scuriscono dosando opportunamente la quantità d'acqua.



5 - Ricordati che il colore del supporto trasparirà sempre attraverso le successive velature.



6 - Si può anche ricorrere alla spugna bagnata per inumidire il foglio prima di stendervi il colore.



7 - Puoi lavorare con la stessa tinta variandone l'intensità...



8 - ...o con pennelli poco bagnati, su superfici di diversa grana, spruzzando il colore su fogli inumiditi. Otterrai così delle forme astratte su cui potrai successivamente intervenire con altri strumenti.



1 Usando vari strumenti (matite colorate, pennarelli ecc.), realizza disegni con la tecnica dei pittori divisionisti (puntini, lunette, segmenti, cerchi, ecc.).



(Pag. 50)

Con la cartapesta puoi sempre creare dei piccoli elementi di base (palline, triangoli, farfalle, ecc.) che poi, una volta asciutti potrai colorare e usare per costruire delle composizioni ad "altorilievo" o a collage di elementi ripetuti, come per il mosaico.

(Pag. 51)

Usando carte di caramelle o di cioccolatini realizza dei collage dai colori sgargianti, brillanti come gli ori colorati o trasparenti come le carte veline

(Pag. 51)

Usando foglie secche che avrai provveduto a far essiccare dentro a libri pesanti, sfrutta le tonalità dei colori marrone e giallo per realizzare delle composizioni tonali.

(Pag. 51)

Tagliando fettine sottili di tappi di sughero potrai completare a collage un paesaggio che avrai disegnato in precedenza.

(Pag. 52)

Si possono eseguire collage di diverso tipo, ad esempio usando gli stampi delle mani o dei piedi come elementi ripetuti, dello stesso colore. Puoi ritagliarli e attaccarli come foglie di albero, lasciando che le dita delle mani penzolino

(Pag. 53)

Usa un elemento di base, (ad es. una barchetta) realizzato con la tecnica dell'origami e ripetilo in più colori. Realizza dei collage in rilievo incollando gli elementi uno accanto all'altro.

(Pag. 60)

Usando tutti i tipi di giallo e di senape che riesci a trovare in classe tra i vari colori che ciascuno di voi ha con sé, realizza un disegno che rappresenti il deserto e i suoi abitanti. Prova a creare un paesaggio tonale con tutti i tipi di un altro colore!

(Pag. 61)

Inventati e realizzati il colore! Servendoti di pietre rosse, foglie, petali di fiore, frutta, terra, legni e quanto altro puoi trovare in natura, facendone una poltiglia e mescolandola a colla vinilica tipo "Vinavil" e ad acqua, cerca di realizzare dei colori naturali con i quali eseguire dei dipinti. Puoi usare anche bibite o sciroppi diversi (vino, birra, menta, lampone, ecc.)

(Pag. 60, 61)

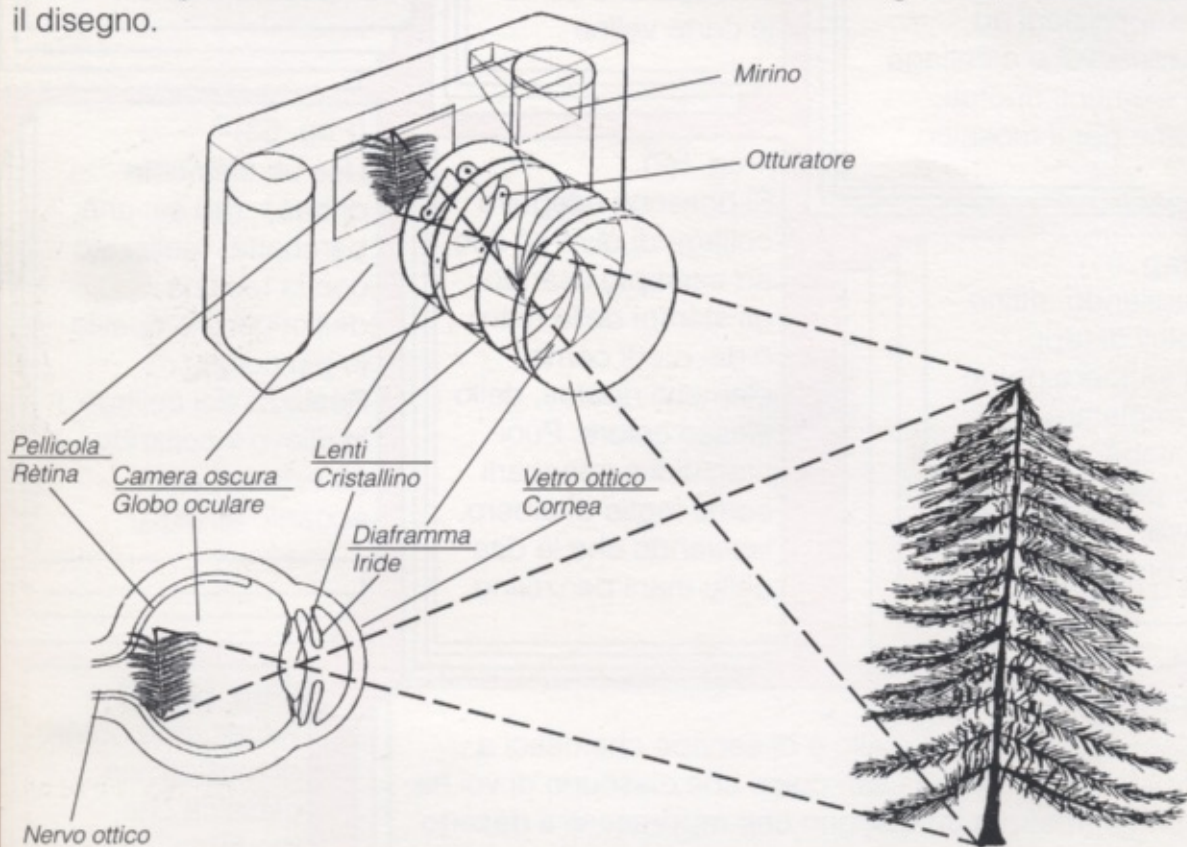
Ascoltando brani di musica, sia classica che moderna, usa liberamente i colori a tempera esprimendo i sentimenti che la musica ti suscita dentro.



L'anno scorso hai imparato a fotografare usando una scatola da scarpe. Quest'anno proverai ad usare una macchina fotografica vera. Segui le istruzioni contenute in questa e nelle prossime pagine, e buon divertimento.

1 - La macchina fotografica e l'occhio.

La macchina fotografica, come la scatola da scarpe che hai usato l'anno scorso, si basa sul principio della "camera oscura" anche se, in verità, è un po' più complicata. Infatti, più che alla nostra simpatica scatola, una macchina fotografica "vera" somiglia all'occhio umano. Per farci un'idea della somiglianza, osserviamo il disegno.



2 - I tre elementi.

Ti ricordi i tre elementi che favoriscono lo scurimento del cartoncino sensibile alla luce? Ripassiamoli assieme, cercando di metterli in relazione con le parti della macchina fotografica e con le corrispondenti parti dell'occhio.

Cartoncino	Macchina fotografica	Occhio
- QUANTITA' DI LUCE	→ DIAFRAMMA	→ IRIDE
- SENSIBILITA' DEL CARTONCINO	→ SENSIBILITA' PELLICOLA	→ RETINA
- TEMPO DI ESPOSIZIONE	→ OTTURATORE	→ (nell'occhio non c'è)

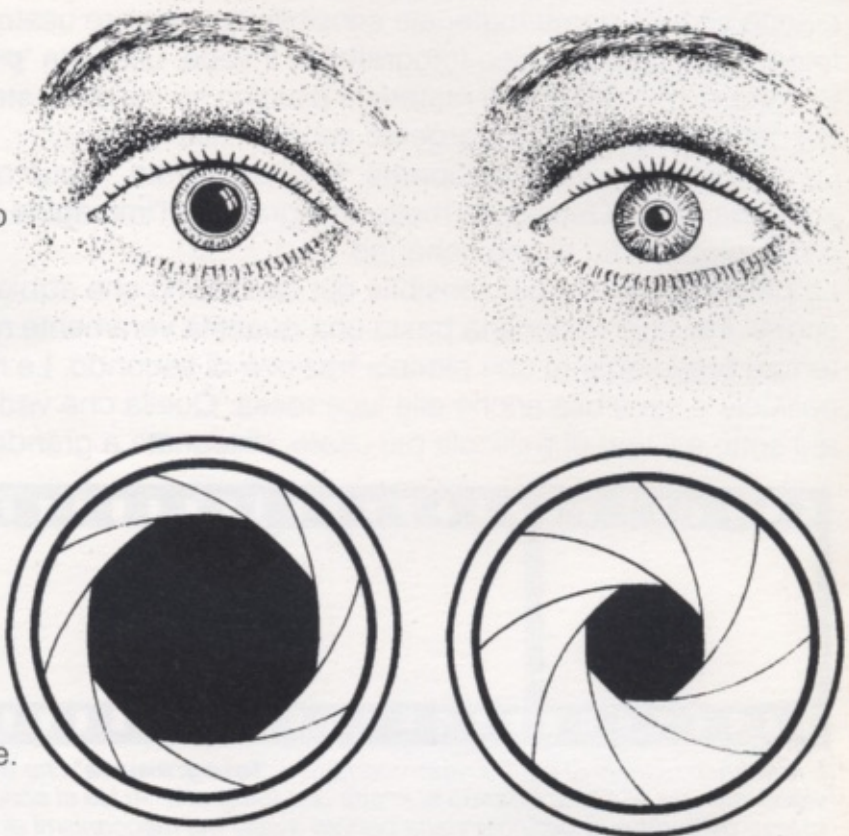
... Otturatore... diaframma... a cosa serviranno tutti questi marchingegni?
Vediamoli di seguito, uno alla volta.

3 - La quantità di luce e il diaframma.

La quantità di luce è regolata dal **diaframma**.

Si tratta di un dispositivo a lamelle che allarga o restringe l'apertura dell'obiettivo funzionando proprio come l'iride del nostro occhio.

Le diverse aperture del diaframma sono indicate di solito da alcuni numeretti ottenuti con dei calcoli particolari, e sono uguali in tutte le macchine fotografiche. Lo schema qui sotto ti darà un'idea dei diaframmi e del loro uso.



Iride dell'occhio e diaframma della macchina fotografica a confronto

Se nella scena da fotografare c'è
meno luce ← → **più luce**
il diaframma è
più aperto ← → **meno aperto**



e quindi lascia passare
più luce ← → **meno luce**

Come puoi osservare, ai numeri piccoli corrisponde un'apertura di diaframma più grande, ai numeri più grandi corrisponde un'apertura di diaframma più piccola. Via via che si passa da un numerino più piccolo ad un altro più grande, la quantità di luce che passa si dimezza ogni volta: ad es., a diaframma **8** la luce che passa è **metà** rispetto al diaframma **5,6** e **doppia** rispetto al diaframma **11**.

4 - La sensibilità della pellicola.

L'anno scorso, come materiale sensibile hai sempre usato il cartoncino fotografico. Le macchine fotografiche, invece, usano la "**pellicola**" o "**film**". Si tratta di una striscia di materiale plastico su cui sono stesi, come nel cartoncino, dei sali d'argento sensibili alla luce.

La pellicola, una volta sviluppata, fissata e lavata, si può osservare in trasparenza. Questo permette di ingrandire l'immagine a piacere o di proiettarla su di uno schermo.

La pellicola è molto più sensibile del cartoncino che abbiamo usato negli anni scorsi. Per impressionarla basta una quantità veramente minima di luce e un tempo breve quanto una piccola frazione di secondo. La maggior parte delle pellicole è sensibile anche alla luce rossa. Quella che vediamo nella illustrazione qui sotto è il tipo di pellicola più usato, disegnata a grandezza naturale.



I rettangoli bianchi al centro rappresentano il "**fotogramma**" che è la parte della pellicola che viene esposta alla luce quando si scatta una fotografia. Ai lati ci sono le "**perforazioni**", per mezzo delle quali la pellicola viene portata avanti dai meccanismi di avanzamento.



Ci sono molti tipi di **unità di misura della sensibilità** delle pellicole. Il più semplice è quello degli **ISO**, sigla inglese che sta per **International Standards Organisation**. Una pellicola segnata con **100 ISO**, ad es., è il **doppio più sensibile** di una di **50**.

A sinistra puoi vedere due tabelle che di solito trovi nelle confezioni delle pellicole e che ti indicano i diaframmi da usare nelle diverse situazioni di luce e con un certo tempo di esposizione, come vedremo più avanti. Quella sopra ti indica i diaframmi di una pellicola di sensibilità **50**, quella sotto di **100**. Confrontando i numeri delle due tabelle, cosa osservi ?

5 - I diversi tipi di pellicole.

Ci sono diversi tipi di pellicole, utilizzabili con qualsiasi macchina fotografica:

- Pellicole negative in bianco e nero,

da cui si possono ricavare delle stampe e ingrandimenti positivi in bianco e nero su carta.



- Pellicole negative a colori,

da cui si possono ricavare delle stampe positive a colori e ingrandimenti su carta.



- Pellicole per diapositive,

da cui si ricava già sulla pellicola una immagine positiva a colori, che si può osservare in trasparenza o che si può proiettare con un apposito proiettore. Anche da una diapositiva si possono ricavare stampe su carta a colori o ingrandimenti





6 - L'otturatore e il tempo di esposizione.

Anche la tua scatola da scarpe fotografica aveva un otturatore: si trattava del dito con cui "otturavi" il forellino fino a quando decidevi di esporre il cartoncino alla luce. Terminata l'esposizione, il tuo dito tornava ad otturare il forellino. Anche la macchina fotografica ha bisogno di qualcosa che "otturi" l'obiettivo per far passare solo la quantità di luce necessaria e per il tempo sufficiente.



Il pulsante di scatto mette in funzione un "otturatore" meccanico o elettronico che fa passare la luce per il tempo necessario e poi si richiude. L'otturatore è costituito di alcune lamelle come nella figura a sinistra, o da una vera e propria "tendina".



Dato che, come abbiamo visto, la pellicola è sensibilissima, per l'esposizione è sufficiente un tempo brevissimo, molto più breve di un secondo.



Anche i diversi tempi di esposizione sono indicati da numeretti scritti in questo modo:



1 2 4 8 15 30 60 125 250 500 1000.



Questi numeri non sono "interi" ma, a parte l' "1" che indica proprio un secondo, sono tutti abbreviazioni di frazioni. Si dovranno leggere quindi come "un secondo, una metà di secondo, un quarto di secondo, un ottavo, un quindicesimo, un trentesimo"... fino a "un millesimo" di secondo.

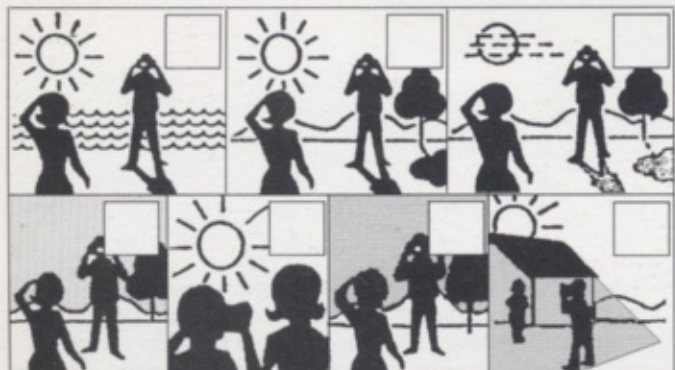


Sai dire, pensando alle frazioni, quali numeri indicano tempi più veloci e quali più lenti?

7 - Tempo di esposizione, sensibilità della pellicola e diaframma.

Hai già visto che nelle confezioni delle pellicole trovi sempre le indicazioni sui diaframmi da usare. Il tempo di esposizione che quasi sempre è consigliato è **125**, cioè un centocinquantesimo di secondo. Nella prima tabella di pag. 68 la sensibilità della pellicola è di **50 ISO**. Nella seconda tabella la sensibilità è raddoppiata a **100 ISO** e anche i diaframmi sono cambiati.

Nella tabella qui sotto la sensibilità è di **200 ISO**: osservando attentamente



le prime due tabelle completa i disegni aggiungendo nei riquadri i numeretti dei diaframmi. Troverai forse qualche difficoltà a riempire il primo riquadro in alto a sinistra perchè di solito, nelle macchine fotografiche, il diaframma più chiuso è "22". Cosa farai, allora, se c'è troppa luce?

8 - Il tempo di otturazione e la velocità del soggetto.

Perchè, secondo te, in una macchina fotografica ci sono molti tempi di otturazione?

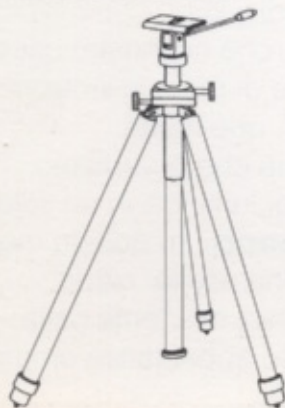
Per aiutarti, osserva le due immagini a destra: quella sopra è stata ottenuta con un tempo di otturazione molto breve, quella sotto con un tempo di otturazione più lungo... perchè? (La soluzione è scritta capovolta qui sotto).



(Quando il soggetto si muove velocemente, occorre un tempo di otturazione molto breve, altrimenti il soggetto risulterebbe "mosso", cioè non nitido. Quando invece il soggetto è immobile, il tempo di otturazione può anche essere più lungo.)

9 - Il treppiede.

Quando c'è poca luce e devi usare la macchina fotografica a mano libera con un diaframma aperto e un tempo di otturazione molto lento (1/30, 1/15, 1/8 ecc.), quasi certamente otterrai una immagine "**mossa**", cioè "non nitida", come quella a destra. In questo caso dovresti fissare la macchina sopra un appoggio solido, come, ad es. un treppiede. Una foto mossa ti potrebbe venire anche se premi bruscamente il pulsante di scatto. Come mai?



Con un buon treppiede puoi realizzare foto con poca luce come quella sopra, per la quale possono essere necessari anche parecchi minuti di esposizione. Da che cosa sono state provocate le scie luminose e perchè?

10 - "Sottoesposto" e "sovraesposto".

Cosa succede se si sbaglia il diaframma o il tempo di esposizione?



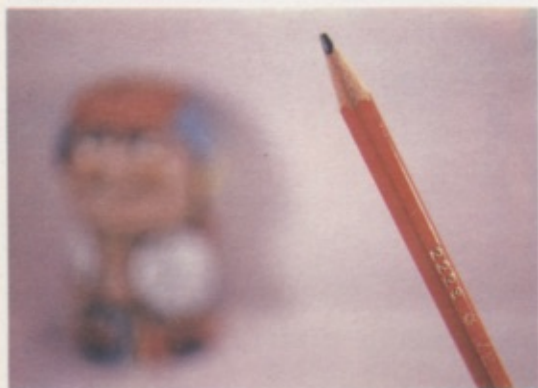
Se il diaframma è troppo chiuso o il tempo troppo veloce: l'immagine è **sottoesposta** (troppo scura).



Se il diaframma e il tempo sono corretti l'immagine è **esposta correttamente**.



Se il diaframma è troppo aperto o il tempo troppo lento: l'immagine è **sovraesposta** (troppo chiara).



11 - La messa a fuoco.

Prova a tenere davanti al naso una matita e, chiudendo bene un occhio, concentra su di essa la tua attenzione.

Guardando in questo modo prova a descrivere lo sfondo: esso ti apparirà molto probabilmente confuso o, come si usa dire, "**sfocato**" come nella fotografia a sinistra.

Prova poi a spostare la tua attenzione dalla matita allo sfondo: la matita ti apparirà sfocata, mentre, questa volta, vedrai lo sfondo nitidissimo.

Questo succede perché nel nostro occhio abbiamo una specie di piccola lente, detta "**crisallino**", che mette "**a fuoco**" gli oggetti che guardiamo concentrando i raggi luminosi in un solo punto, chiamato "**fuoco**". In questo modo l'immagine sulla retina risulta nitida.

Il crisallino nell'occhio, e la lente nella

macchina fotografica servono a permettere che, con un foro abbastanza ampio, le immagini possano essere ugualmente viste in modo nitido.



12 - La messa a fuoco e la distanza.

Dall'esperimento con la matita puoi capire che, sia il cristallino, sia la



lente della macchina fotografica, si regolano sulla distanza del soggetto.

Nell'occhio questa regolazione è automatica. Fotografando, invece, devi essere tu a farlo, aiutandoti con appositi dispositivi della tua macchina o, se quella che usi è di tipo economico, cercando di valutare "ad occhio" la distanza del soggetto e regolare di conseguenza l'obiettivo, secondo una scala graduata in metri o in piedi.

In qualche macchina fotografica, al posto dei metri o dei piedi, ci sono dei simboli come quelli della figura sopra. Essi hanno la stessa funzione di regolare la distanza del soggetto e rappresentano il mezzo busto o **primo piano**, la **figura intera**, il paesaggio o **campo lungo**.

13 - La profondità di campo.

Cosa succede se, però, il soggetto si trova a distanze diverse rispetto al mezzo busto, alla figura intera o al paesaggio?

La foto risulterà forse sfocata?

Osserviamo le immagini a destra.

Nella prima si vede nitidamente un pupazzo in primo piano e uno sfocato sullo sfondo. Nella seconda, invece, sono tutti e due a fuoco.

Se si mette a fuoco un soggetto, può succedere che anche altri punti, davanti e dietro ad esso, siano ugualmente nitidi.

La zona nitida in una fotografia si chiama "**profondità di campo**"

e dipende da alcune condizioni tra cui l'apertura del diaframma.

Nella prima immagine dei pupazzi il diaframma è molto aperto e la profondità di campo è minima. Nella seconda il diaframma è più chiuso e la profondità di campo è più grande.



Concludendo... - Non ti resta, adesso, che incollare l'occhio al mirino della tua macchinetta e premere il pulsante. Ti ricordi la **regola dei terzi**, il **peso e l'equilibrio**, il **punto di vista** e tutte le altre cose che hai già imparato? Dovrai tenerne conto quando scatterai le tue fotografie... e non dovrai scoraggiarti se le tue prime foto ti sembreranno inquadrature male, mosse, sfocate ecc.. Ricorda che gli errori servono anche per imparare... a non farne più!

Ora che hai imparato un po' ad usare la macchina fotografica, prova con i tuoi compagni a realizzare un "fotoromanzo", cioè una storia illustrata da fotografie. Segui le istruzioni di queste pagine e... buon lavoro!



1 - La progettazione

Ti ricordi quando hai realizzato un fumetto?

a - Per prima cosa sei partito da un'**idea**.

b - Poi hai sviluppato l'idea in tante parti, episodi o **sequenze**, scrivendo la **scaletta** degli avvenimenti da rappresentare.

c - Infine hai scritto la **sceneggiatura**, utilizzando lo schema che ti abbiamo suggerito.

Per realizzare un fotoromanzo il procedimento è lo stesso.

Cambia solo il prodotto finale, cioè fotografie al posto di disegni.

L'organizzazione richiede però

che la sceneggiatura sia un po' più complicata per non trovarti, al momento di realizzare le fotografie, con qualcosa che non avevi previsto.

2 - La sceneggiatura. Lo schema di sceneggiatura dovrà essere ampliato prevedendo, oltre all'immagine e al testo, anche un luogo per le riprese, gli attori e il materiale occorrente. Ti suggeriamo quindi lo schema qui sotto, che si riferisce alle prime quattro inquadrature della figura che vedi sopra.

Seq.	Inq	Quello che si vede	Testo-dialogo	Quello che serve		
				Luogo	Attori	Materiale
1	1	C.M. - La mamma birichina sta ballando in soggiorno. A terra sono sparsi dei dischi.	MAMMA: Com'è bello stare senza far niente!	Aula Laboratorio	Vera	Vestito girad. dischi, lucidatr. piana
	2	P.P. La mamma sta fumando una sigaretta	MAMMA: Ed ora una bella sigaretta per rilassarmi un po'!	Aula Laboratorio	Vera	Vestito sigaretta
	3	P.P. La mamma si sta truccando seduta al tavolo.	MAMMA: Quasi quasi mi rifaccio il trucco!	Aula Laboratorio	Vera	Vestito, scatole trucco
	4	C.M. La figlia vede il disastro combinato dalla mamma e si dispera.	DIDASCALIA: Quella mamma, però, aveva una figlia bravissima. FIGLIA: Guarda cos'ha combinato quella birbona	Aula Laboratorio	Loretta	Grembiule, fazzoletto, dischi, tavolo, sedie

3 - Lo "story board".

Dopo aver scritto la sceneggiatura del fotoromanzo è conveniente passare allo "story board" cioè alla realizzazione di una "tavola" o foglio di medie dimensioni, su cui disegnare la storia, inquadratura per inquadratura, proprio come hai fatto con il fumetto, in modo da avere tutti gli elementi per la organizzazione delle scene e degli sfondi, e facilitare così la fase che vedremo subito dopo.



3 - Spoglio della sceneggiatura.

Dopo la stesura della sceneggiatura, esaminando attentamente la colonna che indica "Quello che serve" farai lo "spoglio della sceneggiatura".

Userai per questo una tabella come quella a destra, che ti servirà

Sequenze	I	II	III	IV	V
Luoghi	soggiorno				
	giardino				
	entrata				
	giardino				
Personaggi	mamma figlia	figlia amici	mamma nonna	figlia amici	mamma figlia nonna

per raggruppare le riprese secondo lo stesso luogo, gli stessi attori, lo stesso materiale. La lettura della tabella permette di procedere con la ripresa in modo logico: le due scene che si svolgono in soggiorno andranno riprese per comodità una dopo l'altra, anche se nella storia i due momenti si trovano all'inizio e alla fine. Le scene e le inquadrature verranno rimesse poi nel giusto ordine cronologico alla fine di tutto il lavoro con quello che si chiama "il montaggio".



4 - Organizzazione della scena. Effettuando lo spoglio della sceneggiatura ti renderai conto della necessità di trovare o realizzare tutti quegli elementi che devono far parte della scena. Alcuni di essi potranno già essere presenti a scuola (sedie, tavoli, armadi). Altri invece (vestiti, oggetti vari, quadri per le pareti) dovranno essere procurati. Altri ancora (sfondi, oggetti di cartone o di cartapesta ecc.) dovranno essere realizzati a scuola nei laboratori.

4 - Distribuzione dei ruoli e ripresa. Sarà utile ricordarti che, mentre puoi realizzare un fumetto anche da solo, per il fotoromanzo ci vorrà per forza la collaborazione di più compagni: gli interpreti dei personaggi, i tecnici che si occuperanno delle luci, i truccatori, gli scenografi che realizzano le scene, i trovarobe che procurano i materiali occorrenti, l'operatore che scatta le foto, il segretario che controlla la sceneggiatura per vedere se tutto è a posto, il regista che organizza la scena e suggerisce agli attori che cosa devono fare. Ti consigliamo di usare pellicola da diapositive, perchè puoi sia proiettarla su di uno schermo (così il tuo fotoromanzo diventa quasi un film!), sia far stampare le fotografie a colori su carta.

Quando usi le lampade devi procurarti una pellicola per diapositive adatta alla luce artificiale, oppure mettere sull'obiettivo un filtro azzurro.



6 - Il montaggio. Terminata la ripresa dovrai mettere le immagini nel giusto ordine, servendoti della sceneggiatura. Se deciderai di proiettare le tue diapositive, non dovrai far altro che metterle nel giusto ordine nel caricatore

e proiettarlo. Se deciderai invece di usare le fotografie stampate, potrai fotocopiarle della grandezza che vorrai, e incollarle su di un foglio nel modo che ti sembrerà più adatto, come nella figura a sinistra.

In questo caso la tua storia fotografica potrà essere riprodotta più volte e distribuita agli amici fotocopiando le pagine con le foto già incollate, o ciclostilandole, se nella tua scuola c'è il ciclostile. Perderai i colori, ma l'effetto grafico a volte è molto interessante.



Si chiamano **"audiovisivi"** tutti gli strumenti che servono per riprodurre la realtà attraverso le immagini, fisse o in movimento, e i suoni. La parola **"audiovisivo"**, però, al singolare, indica di solito una serie di diapositive che rappresentano un certo argomento, accompagnate da un commento sonoro.

Realizzare un audiovisivo è facile come realizzare un fotoromanzo e le fasi della sua progettazione sono più o meno le stesse.

1 - L'idea o l'argomento - Questa volta il tema del tuo lavoro non sarà una storia, ma qualsiasi altro argomento di tipo storico, geografico, scientifico, come, ad esempio, il tuo paese o il tuo quartiere.



2 - La scaletta. Con i tuoi compagni dovrai decidere a questo punto, quali degli aspetti dell'argomento vorrai trattare nell'audiovisivo, e definire, quindi, una scaletta.



3 - La sceneggiatura - Dovrai sviluppare la scaletta con uno schema di sceneggiatura molto simile a quella che hai scritto per il fotoromanzo. Potrai anche prevedere un accompagnamento musicale e indicare il titolo del brano che avrai scelto.

Argomento o seq.	Inquadratura	Quello che si vede	Commento parlato	Musica	Annotazioni

4 - Lo "story board"

Anche nel caso dell'audiovisivo potrai disegnare su di una tavola di dimensioni adeguate tutte le inquadrature previste dalla sceneggiatura.



5 - Lo spoglio della sceneggiatura.

La sceneggiatura e lo "Story board" ti indicheranno quali argomenti o immagini sono più comprensibili con una fotografia o quali richiedono la realizzazione di disegni o grafici. Potrai anche prevedere di riprodurre le illustrazioni di qualche libro.

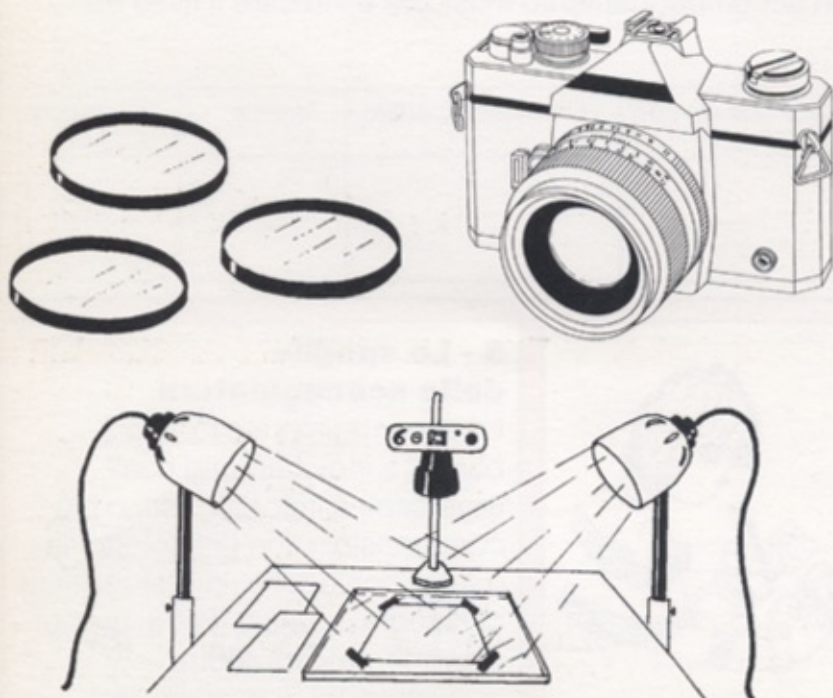


6 - La realizzazione di eventuali disegni o grafici.

Se devi realizzare dei disegni o dei grafici da riprodurre, ti consigliamo di realizzarli della grandezza, al massimo, di un foglio da album. Le dimensioni ridotte del disegno o del grafico ti semplificheranno le cose al momento di fotografarlo.

Ricordati inoltre che i fogli dovranno avere più o meno le stesse proporzioni dell'immagine che si forma sulla pellicola: il lato corto del foglio, quindi, dovrà essere circa **due terzi** del lato lungo. Ricorda inoltre di lasciare libero il bordo del foglio da elementi importanti del tuo disegno o grafico, perchè fotografandoli potresti senza volerlo escluderli dall'inquadratura.

7 - La ripresa. Le foto di paesaggi, persone, edifici ecc., possono essere fatte con qualsiasi macchina fotografica. Per le riproduzioni di disegni, grafici, illustrazioni da libri, invece, devi procurarti una macchina "**reflex**", come quella del disegno. Essa ha il mirino che, grazie ad un piccolo specchio interno, ti permette di vedere direttamente il soggetto attraverso l'obiettivo, e ti consente così di inquadrare con sufficiente precisione il disegno da riprendere.



Occorrente per la riproduzione

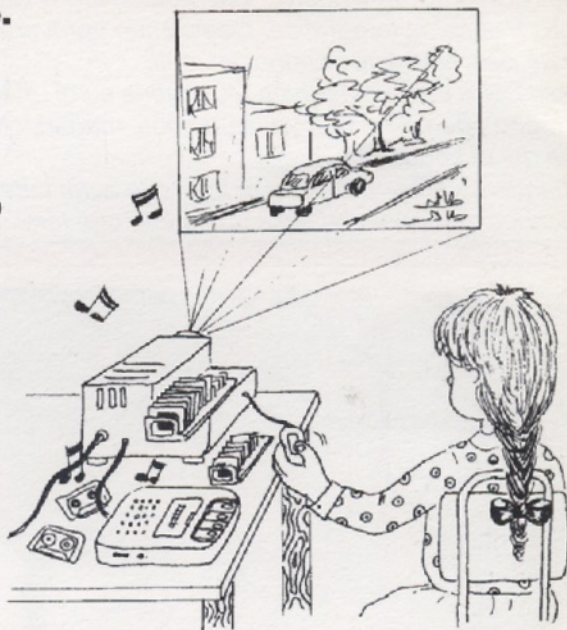
- a) Una serie di lenti addizionali da avvitare sull'obiettivo della macchina reflex per fotografare disegni o soggetti molto piccoli.
- b) Un supporto sufficientemente stabile al quale fissare la macchina fotografica.
- c) Due lampade per illuminare le immagini da riprodurre.
- d) Un vetro spesso per mantenere piani i fogli da riprodurre.
- e) Del cartoncino colorato per riquadrare le illustrazioni dei libri ed escludere eventuali scritte o altro.

8 - Il montaggio e la sonorizzazione.

La serie di diapositive così prodotta può anche essere accompagnata da una cassetta audio con la registrazione di un commento sonoro, parlato o musicale. Esistono proiettori di diapositive che hanno la possibilità di essere **"sincronizzati"** con un registratore.

Questo significa che il passaggio da una diapositiva all'altra avviene in base ad un impulso registrato su cassetta assieme al commento sonoro.

Puoi però accontentarti di registrare il tuo commento con la musica, cambiando le diapositive in alcuni punti che tu conosci bene, seguendo il testo scritto sul quale avrai tracciato alcuni segnali.



9 - Il Mixer. Per registrare assieme commento parlato e musica, si può usare un piccolo **mixer** che consiste in una apparecchiatura per miscelare i suoni. Potrai quindi registrare prima il commento, poi la musica e, con il mixer collegato a tre registratori, riverserai il tutto in un'unica cassetta. Più semplicemente puoi leggere il commento al microfono, mentre, grazie al mixer, un registratore o un giradischi mescola la musica alle tue parole, registrandole assieme.



Conclusioni.

Realizzare un audiovisivo non è così difficile. Si tratta semplicemente di tradurre le tue ricerche storiche, geografiche, ambientali ecc. non solo nei soliti cartelloni da appendere alle pareti, ma anche in uno strumento che può servire sia a te per imparare meglio, sia ai compagni che verranno a scuola dopo di te e che potranno già trovare pronta una serie di audiovisivi, o **"diateca"**.



L'anno scorso, se ti ricordi, hai provato a realizzare una breve animazione servendoti della macchina fotografica. Quest'anno riproverai utilizzando altre tecniche, le stesse che vengono usate per realizzare i cartoni animati.

Fissa bene la tua macchina fotografica su di un trappiede o su di un piano d'appoggio qualsiasi in modo che non si muova, aiutandoti, magari, con del robusto nastro adesivo, e segui le istruzioni che qui di seguito troverai.

Quando avrai finito la serie di foto, e le avrai fatte sviluppare, mettile in ordine e, servendoti della cucitrice componi con esse un libretto che farai scorrere velocemente tra le dita



1 - Pupazzi animati.

Metti dei pupazzi su di uno sfondo e immagina che essi debbano compiere un certo movimento. Spostali allora leggermente e scatta una foto, poi spostali ancora e torna a scattare.

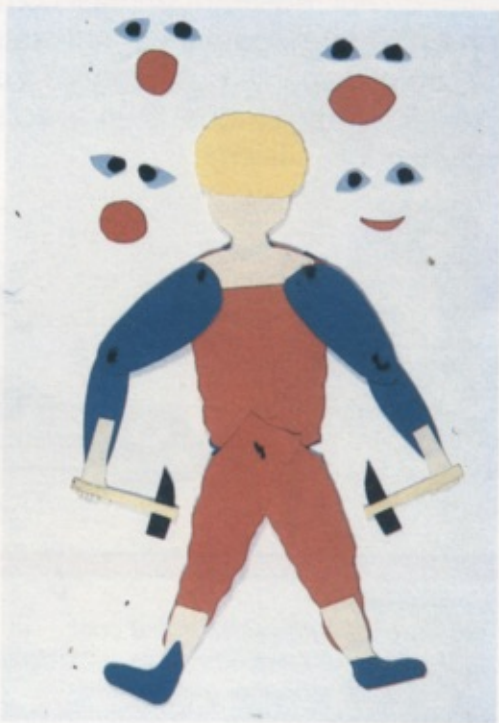
Procedi così fino a quando il movimento dei pupazzi non sarà completato.

2 - Decoupage.

Questa parola in francese significa "il tagliare a pezzi". E' una tecnica che consiste nella realizzazione di pupazzi in cartoncino, con gli arti snodabili, come nella figura.

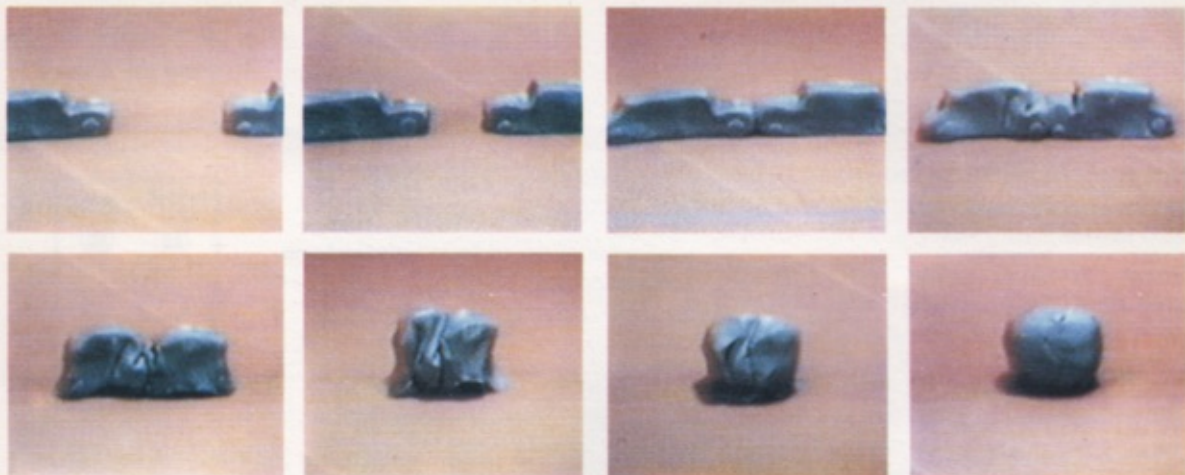
Le giunture dovranno essere rinforzate da un filo sottile in modo che braccia, gambe e corpo possano assumere le varie posizioni. Alcune parti del corpo, come la bocca, gli occhi, ecc., che hanno a loro volta una loro mobilità, possono essere realizzati in diverse posizioni o dimensioni.

Con le mani, quindi, sposterai i personaggi



sul piano di ripresa e ad ogni spostamento scatterai una fotografia.

Facendo scorrere le foto riunite in un libretto vedrai i tuoi pupazzi muoversi da soli!



3 - Plastilina. La plastilina ti permette di modellare pupazzi da usare come personaggi da animare, ma puoi anche partire da una palla di plastilina e modificarla via via, scattando una fotografia ad ogni successiva modifica. Sfogliando velocemente il libretto che, come al solito, avrai realizzato con le fotografie, vedrai una massa informe che prende forma da sola e che si trasforma quasi per magia. Nell'esempio sopra due automobiline di plastilina si scontrano e si fondono in un'unica palla.

4 - Pixillation.

Con questa parola inglese intraducibile si indica una tecnica molto simile a quella dei pupazzi. Con la macchina fotografica ferma sul treppiede riprenderai un compagno in un angolo dell'aula o del cortile della scuola (attenzione: niente altro si dovrà muovere nell'inquadratura!). Poi lo farai spostare da un'altra parte, scatterai ancora e così via più e più volte. Quando sfoglierai velocemente il libretto che avrai realizzato con le fotografie, vedrai il tuo compagno saltellare velocemente da una parte all'altra dell'inquadratura.

Prova adesso a pensare che trucco viene usato nel cinema per far sparire improvvisamente un personaggio dalla scena.



Conclusioni. Hai fin qui provato qualche tecnica di animazione. Di solito, però, i cartoni animati vengono realizzati con la "cinepresa", che non è altro che una macchina fotografica un po' più complicata che riproduce su di una pellicola un certo numero di fotogrammi al secondo. Facendo scorrere alla stessa velocità la pellicola dentro un proiettore, avrai l'illusione del movimento. Ecco il **cinema!**

Per realizzare un cartone animato la cinepresa funziona proprio come una macchina fotografica: puoi riprendere, ad es., i singoli spostamenti di un pupazzo uno alla volta. Proiettando la pellicola a velocità normale, i tuoi pupazzi si muoveranno da soli sullo schermo! Con la cinepresa potresti ottenere delle animazioni un po' più lunghe, rispetto a quelle ottenute con le fotografie riunite in un libretto da far scorrere tra le dita! Vuoi provare?



Ora che hai imparato come si fa un fotoromanzo o un audiovisivo, puoi anche provare a realizzare un breve filmato servendoti della telecamera. La progettazione è la stessa, e uguale è anche la fase della sceneggiatura. Devi solo imparare qualche altra cosa sull'uso della telecamera e sul linguaggio dell'immagine in movimento.

Due parole sulla telecamera - Non aver paura della telecamera: non è molto diversa rispetto ad una macchina fotografica. Ecco le sue parti principali.

Microfono incorporato che, assieme alle immagini, registra contemporaneamente anche i suoni

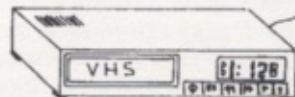
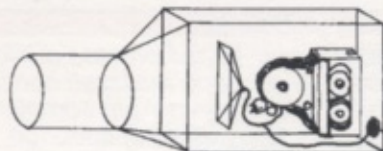
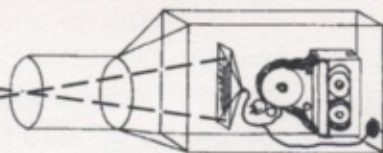
Comandi del **videoregistratore** incorporato

Obiettivo "zoom" che permette di avvicinare o allontanare l'immagine

Alloggiamento della **videocassetta**

Mirino elettronico

Non è altro che un minuscolo televisore in bianco e nero, ingrandito da una lente, che permette di controllare l'inquadratura e la messa a fuoco.



Anche la telecamera ha un obiettivo con un diaframma automatico e una specie di otturatore elettronico che, 25 volte in un secondo, forma una immagine su di una piastrina che si trova al posto della pellicola.

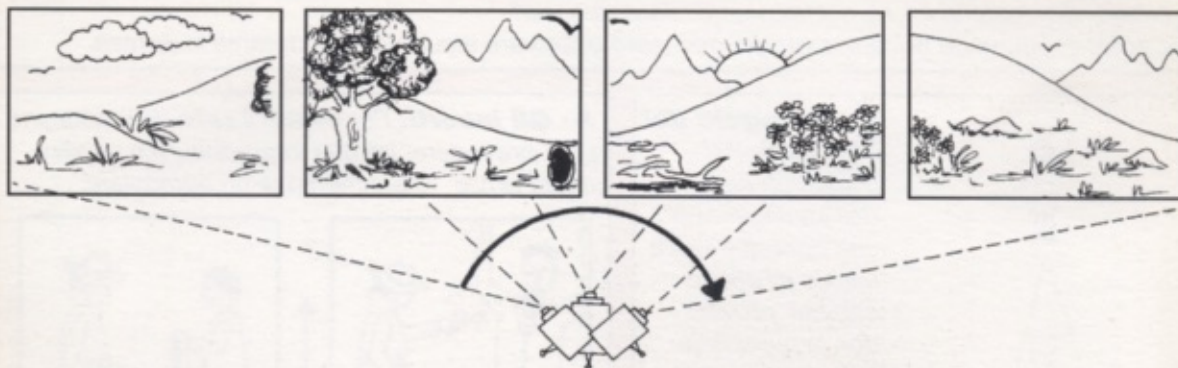
Questa piastrina trasforma i raggi luminosi in impulsi elettrici e li invia al video-registratore, quasi sempre incorporato nella telecamera, che li registra a sua volta sul nastro magnetico della videocassetta.

Se colleghi la telecamera con il televisore: puoi vedere la ripresa mentre viene effettuata o puoi vederla registrata più e più volte: Il videoregistratore, infatti, ha gli stessi comandi di un registratore a cassette: puoi andare avanti, indietro, vedere e sentire, rivedere e risentire.

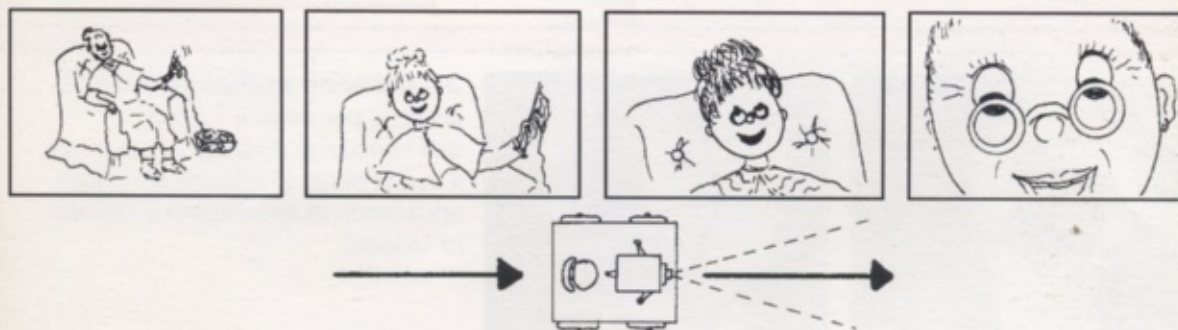
Il videoregistratore manda gli impulsi elettrici al televisore che, 25 volte al secondo li ritrasforma in immagini sul suo schermo. Per il fenomeno della persistenza dell'immagine sulla retina si ha così l'illusione del movimento.

Puoi anche copiare le tue riprese collegando la telecamera ad un altro videoregistratore.

Ormai hai capito che tante immagini "fotografate" le une vicino alle altre, sulla pellicola o sul nastro magnetico, scorrendo, ti danno l'illusione del movimento, ma il movimento non è solo quello dei soggetti inquadrati: anche l'inquadratura, nel cinema e in televisione, può muoversi creando effetti particolari. In queste pagine troverai alcune delle regole più semplici da osservare quando si usa la telecamera e si riprendono dei soggetti in movimento.



1 - Panoramica. Nel cinema e nella televisione non si muovono solo i personaggi, ma, a volte, anche l'inquadratura. Quando la tua telecamera è fissata sul treppiede o è saldamente impugnata in mano, e segue un elemento della scena che si sposta, hai una **"panoramica"**. Attento! Se non è strettamente necessario, non andare e venire a destra e a sinistra senza fermarti: questo movimento della scena potrebbe dare fastidio agli spettatori.

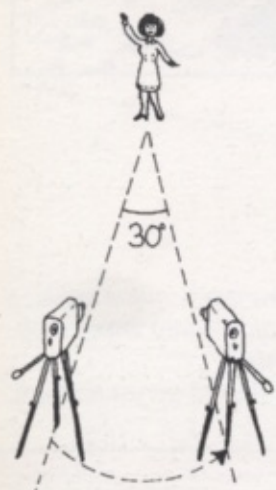


2 - Carrellata. In questo caso la telecamera è fissata su di un carrello spinto a mano (nel tuo caso potrebbe anche essere una carriola!) e si avvicina, si allontana dal personaggio o lo accompagna nel movimento. Nel cinema e nella televisione veri ci sono dei carrelli particolari che permettono di sollevare la telecamera o la cinepresa e di inquadrare la scena dall'alto.



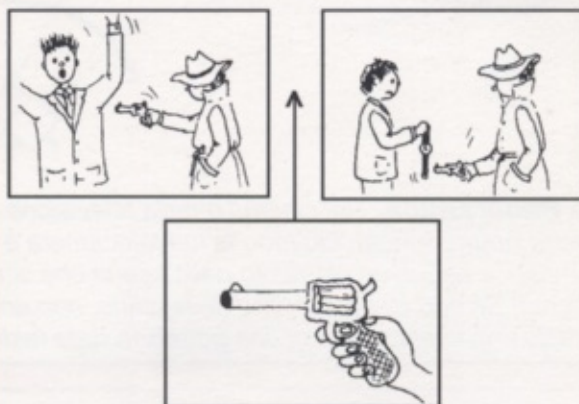
3 - Zoom. Anche le telecamere più economiche sono dotate di un obiettivo chiamato **"zoom"** che ha la possibilità di allargare o di restringere il campo di ripresa, in modo di avvicinare o allontanare il soggetto senza bisogno di spostarsi, come nel gioco del **"vicino-lontano"** che hai imparato negli anni scorsi. Anche con lo zoom non bisogna esagerare: andare avanti e indietro più e più volte di seguito con l'inquadratura potrebbe far venire il mal di mare agli spettatori.

Realizzando il fotoromanzo hai capito che le sequenze possono anche essere riprese in un ordine diverso rispetto a quello cronologico della storia. Lo stesso vale anche per il film che stai realizzando. Per rimettere le sequenze nel loro giusto ordine collegherai con un apposito cavetto il videoregistratore della telecamera con un altro registratore e "riverserai" le tue riprese dal primo al secondo mettendo l'uno in "play" (visione) e l'altro in "rec" (registrazione). Quando vorrai interrompere la scena metterai il secondo in pausa e cercherai con il primo l'altra ripresa da riversare. Controllerai il tutto sul televisore. Semplice, no? Per poter eseguire un buon montaggio devi però osservare alcune regole durante la ripresa.



1 - La regola dei 30 gradi. Per evitare un salto dell'immagine tra una ripresa e l'altra (simile all'effetto che hai provato con la tecnica di animazione della "pixillation"), quando interrompi una ripresa devi spostarti di circa 30 gradi, come nella figura.

2 - Gli inserti. Per evitare il salto dell'immagine puoi prevedere, tra una inquadratura e un'altra quasi simile, l'inserimento di un particolare.



3 - Attacco sull'asse. Un altro sistema per evitare il salto dell'immagine è quella di spostare il punto di ripresa avanti o indietro, spostando la telecamera o usando lo "zoom".

4 - "Angolazioni contigue". Quando riprendi due personaggi che parlano, puoi passare da una inquadratura all'altra spostando la macchina in modo da riprenderli come nella figura.



5 - Campi e controcampi. Quando riprendi due persone che parlano, puoi spostare la cinepresa, come nella figura, senza però mai superare la linea immaginaria che li unisce. In ogni caso lo spostamento non deve essere inferiore ai 30 gradi.



6 - Dissolvenze. Un modo di passare da una inquadratura all'altra può essere quello che vedi nelle figure a destra. La dissolvenza semplice si chiama **"in chiusura"** quando l'immagine svanisce lentamente fino al buio completo e **"in apertura"** quando, invece, dal buio l'immagine appare un po' alla volta. La dissolvenza incrociata, invece, si ha quando, mentre una immagine svanisce, l'altra si forma lentamente al suo posto. Con la tua telecamera però, ti sarà possibile effettuare solo dissolvenze in chiusura e in apertura. Per quelle incrociate occorrono apparecchiature molto sofisticate.



Per terminare ti proponiamo un esercizio di "lettura" di uno "spot" pubblicitario con l'aiuto di un videoregistratore che possa anche fermare le immagini.

Suddividi un foglio in tanti riquadri e in ogni riquadro disegna il contenuto di ogni singola inquadratura.

Sotto al riquadro scriverai:

- a) di che tipo di inquadratura si tratta (primo piano, figura intera ecc.);
- b) che tipo di movimento effettua la telecamera;
- c) una breve descrizione dell'inquadratura.



1

A sinistra puoi vedere il particolare di un quadro di Pieter Bruegel, pittore fiammingo del 1500, che si intitola "Banchetto nuziale". Osservalo attentamente e ridisegna la scena mantenendo lo stesso tipo di inquadratura con personaggi, oggetti, ecc. nella stessa posizione, ma come se la "scena" fosse ambientata ai giorni nostri.

2

Osserva le opere che vedi sotto e nella pagina seguente. Esse sono:

"A": *Giorgione: L'adorazione dei pastori, 1500 c.a., olio su tavola*

"B": *Duccio di Boninsegna: L'ingresso a Gerusalemme, 1308-11, tempera su tavola.*

"C": *Claude Monet: I papaveri vicino ad Argenteuil (part.), 1875, olio su tela*

"D": *Umberto Boccioni: Elasticità, 1912, olio su tela*

Osservale attentamente e rispondi:

- Cosa c'è nello sfondo? (elimina dalla tua osservazione tutto ciò che si presenta nei piani più vicini al tuo sguardo).

- Descrivi ogni singolo elemento dello sfondo (personaggi, animali, piante, fiori, erbe ecc..) mettendo in rilievo:

- i colori usati

- le luci e le ombre

- la posizione nel quadro

- le dimensioni e lo spazio occupato nell'insieme

- i "segni" usati dall'artista per dipingere l'elemento considerato (pennellata, puntini, striscio...)

- la funzione che svolge nel contesto (decorativa - descrittiva- espressiva ecc)

- Che riflessioni ricavi dal confronto dei vari elementi rispetto alle diverse epoche?



A

92



B



C

1 Servendoti dell'inquadratore inquadra alcuni elementi delle opere di queste pagine e ricopiali ingrandendoli.



D

**1**

Le due opere sopra sono di Simone Martini, pittore del 1300. Quella a sinistra rappresenta "La Vergine annunciata" e quella a destra "La sacra famiglia".

Che cos'ha di particolare il loro sfondo? Ricalca con la carta carbone una delle due opere e fotocopila due volte l'immagine a ricalco, ingrandendola. Colora poi lo sfondo di una delle due riproduzioni con un pennarello dorato a punta grossa (di quelli che si vendono in qualsiasi cartoleria soprattutto durante il periodo natalizio) e lo sfondo dell'altra con altri colori, a tua scelta. Ad opera conclusa osserva e rispondi:

Che effetto ti fa la prima immagine? _____

Che messaggio ti trasmette? _____

E la seconda? _____

Puoi allora capire meglio perchè gli artisti sceglieressero l'oro per lo sfondo?

2

Individua, attraverso una ricerca in libri di Storia dell'Arte, l'epoca in cui si usò molto lo sfondo tutto d'oro e individua in che parti dei loro quadri gli artisti usarono la tecnica della "stesura dell'oro" e con che intenti.

3

Sapresti dire, ai giorni nostri, in quali immagini, opere, pubblicità...., viene usato l'oro e con che scopo? Puoi farne, assieme ai compagni, una ricerca su di un cartellone illustrativo.



Simone Martini: *Seppellimento di Cristo*, part., 1333



Paolo Uccello: *La caccia*, part., 1460



Giorgione: *Adorazione dei magi*, part., 1500



Rubens: *Giardino d'amore*, part., 1632/34



Gainsborough, *Il carretto per il mercato*, part. 1786*

1

Scegli un particolare da osservare in più opere, a partire dall'antichità ai giorni nostri, (come, ad es., gli alberi) attraverso le immagini che potrai trovare in una enciclopedia d'arte completa o in più cataloghi che avrai procurato e portato a scuola.

E' importante che sia un particolare che di solito **sfugge all'attenzione** es.: l'erba, gli alberi, l'occhio, l'aureola, il sole, gli anelli ecc..

Prepara un cartellone che rappresenti l'evoluzione del soggetto scelto attraverso il tempo e, con i tuoi compagni, cerca di fare alcune osservazioni sui cambiamenti che ritieni più interessante sottolineare.



Seurat: *Domenica alla Grande Jatte*, part. 1884/86



Piero Della Francesca: Ritratto di Federico II da Montefeltro, 1465



Duccio di Boninsegna: Madonna con il bambino e due angeli, 1283/84



Hans Holbein il Giovane: Ritratto di Georg Gisze, 1532

1

Osserva i ritratti di queste pagine, eseguiti in epoche diverse, e descrivi/ lavora secondo lo schema seguente.

Come cambiano i colori?

Ci sono sfumature? Se sì, come vengono eseguite? (col nero - con colori più scuri...)

Come cambiano le luci? E le ombre?

Come cambiano le linee?

Come cambiano le forme?

Come cambiano le espressioni?

Che tecniche diverse sono state scelte per l'esecuzione dell'opera?

Quali particolari arricchiscono il ritratto?

Secondo te sono personaggi famosi?

Sono ricchi e/o nobili o sono personaggi del popolo?

Se tu potessi dare a ciascuno di loro la possibilità di esprimersi, che cosa direbbero o penserebbero? (Aggiungi ad ogni immagine un fumetto).



Rubens: Autoritratto, 1638/39 (part.).



Thomas Gainsboroughs: La contessa Mary Howe, 1765 c.a.



Jean Dominique Ingres: Louis-François Bertin, 1822.



Vincent Van Gogh: Autoritratto, 1887



Joan Miró: Vladimir, 1975



A
Hans Holbein il Giovane: *Gli Ambasciatori*, part., 1533



B
Francisco de Zurbaran: *Natura morta*, part., 1633



C
J. Baptiste Chardin: *Natura morta con paiolo*, 1750 c.a.



D
E. Delacroix: *Natura morta con crostacei*, part., 1827



E
Henri Matisse: *Natura morta con ostriche*, part. 1940

1

Osserva le "nature morte" di questa pagina e lavora secondo lo schema seguente. Quali elementi vengono rappresentati nelle opere ?

- "A": _____
- "B": _____
- "C": _____
- "D": _____
- "E": _____

Quali colori vengono usati?

- "A": _____
- "B": _____
- "C": _____
- "D": _____
- "E": _____

Quali elementi sono in primo piano?

- "A": _____
- "B": _____
- "C": _____
- "D": _____
- "E": _____

Quali elementi occupano più spazio?

- "A": _____
- "B": _____
- "C": _____
- "D": _____
- "E": _____

Che messaggio ti trasmette l'opera?

- "A": _____
- "B": _____
- "C": _____
- "D": _____
- "E": _____



Veronese: *La cena in casa di Levi*, 1573 (part.)



Giotto: *Cacciata di Gioachino*, 1302/05

1

Osserva le quattro immagini di questa pagina. Ti danno tutte, allo stesso modo, la sensazione che nelle composizioni ci siano piani diversi, alcuni più vicini a te che guardi, altri più lontani? In quale di queste figure noti di più la profondità?

In quale non c'è quasi?

In quale c'è solo "in parti" dell'opera?



Raffaello: *La Scuola d'Atene*, 1509/10



Pablo Picasso: *Guernica*, 1937 (part.)

PERCEZIONE: FIGURE REVERSIBILI E AMBIGUE

- 1) Riuscire a "leggere" rappresentazioni grafiche e ambigue..... pagg. 5, 6
 2) Saper disegnare/dipingere figure ambigue o reversibili pagg. 5,6

PERCEZIONE: ILLUSIONI OTTICHE E IMMAGINI CHE DISTURBANO

- 1) Capire che non sempre ciò che si percepisce
 di una immagine corrisponde alla realtà..... pag. 7, es. 3
 2) Conoscere effetti di movimento dato da particolari immagini..... pag. 7
 3) Saper osservare alcune opere d'arte con effetti percettivi particolari pag. 7

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

- 1) Saper leggere in opere d'arte contemporanea o classica il tipo
 di regola usata dall'artista per dare incisività al suo messaggio pittorico pagg. 8, 9

PERCEZIONE: PREGNANZA E COMPOSIZIONE

I criteri compositivi

a - Peso ed equilibrio

- 1) Saper identificare la collocazione del peso in una immagine..... pagg. 10, 11
 2) Saper individuare in immagini date l'organizzazione dei "terzi" verticali
 ed orizzontali pagg. 12, 13, 14
 3) Saper usare la regola dei terzi in una composizione pag. 15

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

- 1) Riuscire ad individuare le linee di forza in una immagine data pagg. 16, 17, 18, 19
 2) Acquisire, a livello intuitivo, il senso della profondità
 nelle rappresentazioni grafico-pittoriche o fotografiche..... pagg. 20, 21, 22

e) Luce e superfici

- 1) Capire come la luce e l'ombra caratterizzino la percezione delle superfici,
 il volume degli oggetti e la spazialità di una composizione pagg. 23, 24

COMUNICAZIONE: ASPETTI DENOTATIVI E CONNOTATIVI NEL LINGUAGGIO VISIVO

- 1) Comprendere che una immagine si può leggere nei suoi due aspetti:
 denotativo (che cosa mostra) e connotativo (che cosa vuol significare) pagg. 26, 27, 28.

Decontestualizzazione e manipolazione dell'immagine

- 1) Capire che un'immagine può essere manipolata per trasmettere
 un particolare messaggio in modo immediato pagg. 28, 29

Sequenzialità

- 2) Capire che una sequenza di immagini rende più efficace il messaggio pag. 30
 3) Capire che una stessa immagine, che, presa in sé, può avere un certo significato,
 può assumerne un altro se accostata ad altre, o se inserita in una sequenza pag. 31

Messaggio verbale collegato all'immagine

- 6) Capire che un'immagine è condizionata anche dal testo scritto che l'accompagna pag. 32

COMUNICAZIONE: FUNZIONI DEL LINGUAGGIO VISIVO

Funzione informativa o referenziale

- 2) Riconoscere immagini che abbiano come funzione principale
 quella informativa/referenziale..... pag. 33

Funzione esortativa o conativa

- 1) Saper individuare il messaggio di tipo "esortativo" trasmesso
 da una immagine pagg. 34, 35, 36
 2) Saper decodificare un messaggio pubblicitario..... pagg. 34, 35, 36

Funzione fatica o di contatto

- 1) Saper riconoscere il tipo di contatto instaurato da una data immagine..... pag. 37

Funzione espressiva o emotiva

- 1) Saper individuare il messaggio espressivo trasmesso da una immagine pag. 38, 39

Funzione estetica

- 1) Saper riconoscere e produrre messaggi visivi con funzioni estetiche..... pagg. 40, 41

Funzione metalinguistica.

- 1) Saper individuare la funzione metalinguistica di un'immagine..... pag. 42

Funzione "prevalente"

- 1) Saper rilevare la "funzione prevalente" in un messaggio visivo pagg. 43, 44

COLORE E COMUNICAZIONE

- 1) Conoscere il significato simbolico dei diversi colori pagg. 45, 46, 47, 48

TECNICHE E MATERIALI: ATTIVITA' DI MANIPOLAZIONE E COSTRUZIONE

- 1) Conoscere il supporto su cui si lavora:
- Cartapesta pag. 50
 - Carta e collage pag. 51
 - Stoffa e collage pag. 52
 - Origami pagg. 53, 54, 55
 - La creta e gli altri materiali plasmabili pagg. 56, 57

TECNICHE E MATERIALI: IL COLORE

- 1) Conoscere alcuni tipi di contrasto del colore pagg. 58, 59, 60, 61

STRUMENTI E MATERIALI

- 1) Saper ricercare diverse modalità d'uso per quanto riguarda i seguenti strumenti e materiali:
- L'acquarello pagg. 62, 63
 - Strumenti vari pag. 64

MEDIA TECNOLOGICI: ALCUNE NOZIONI DI TECNICA FOTOGRAFICA

- 1) Acquisire alcuni semplici concetti relativi alla tecnica di ripresa fotografica. pagg. 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73
- 2) Saper utilizzare il mezzo fotografico per la realizzazione attraverso il lavoro di gruppo, di un fotoromanzo pagg. 74, 75, 76
- 2) Saper utilizzare il mezzo fotografico per la realizzazione attraverso il lavoro di gruppo, di un audiovisivo pagg. 77, 78, 79.
- 3) Saper effettuare alcune elementari esperienze di cinema di animazione per mezzo della macchina fotografica..... pagg. 80, 81
- 4) Saper decodificare, almeno in forma elementare, il linguaggio del cinema e della televisione..... pagg. 82, 83, 84, 85

APPROCCIO ALL'OPERA D'ARTE

- 1) Saper cogliere il messaggio dell'opera nel contesto storico e saperlo ricontestualizzare pag. 86
- 2) Saper leggere e confrontare elementi estetici dello sfondo di opere d'arte di epoche diverse pagg. 86, 87
- 3) Saper analizzare un particolare tipo di sfondo e il relativo messaggio ed epoca storica in cui fu usato: lo sfondo oro pag. 88
- 4) Saper cogliere dai particolari osservati in opere di epoche diverse, l'evoluzione dei "segni" espressivi dell'opera d'arte e quindi dei messaggi pag. 89
- 5) Saper cogliere in ritratti eseguiti in epoche diverse l'evoluzione della riproduzione dei volti e dei messaggi connessi pagg. 90, 91
- 6) Saper cogliere gli elementi espressivi delle nature morte di epoche diverse, a confronto ed i relativi messaggi pag. 92
- 7) Saper cogliere il senso della profondità in opere di diverse epoche a confronto pag. 93

REFERENZE ICONOGRAFICHE

- Pag. 5 - J.P. Yvaral: *Struttura ambigua RBV*, 1968. Parigi, proprietà dell'artista.
- " 6 - M.C. Escher: *Oggetto ambiguo*
- " 7 - V. Vasarely: *Ilile couple*, 1952
- " " - V. Vasarely: *Zebra*, 1938
- " 10 - R. Magritte: *La voce dei venti*, 1932, Venezia, P. Guggenheim Foundation
- " 10 - G. Severini: *Ballerina + mare = mazzo di fiori*
- " 11 - Leonardo: *L'ultima cena*, Milano, Convento di S.M. Delle Grazie.
- " " - J. Itten: *Variazione II*, 1967 (part.), Zurigo, Collezione privata.
- " " - J. Miró: *Il sorriso dalle ali fiammeggianti*, 1953 - Palma di Maiorca, Collezione Pilar Juncosa de Miró
- " " - V. Kandinsky. *Strada a Murnau con donne*, Parigi, Collezione Nina Kandinsky
- " 18 - Raffaello: *La pesca miracolosa*, arazzo (part.), Museo del Vaticano
- " " - L. Russolo: *Solidità nella nebbia*, 1912, Milano, Collezione privata.
- " 19 - V. Van Gogh: *Strada con cipressi e stelle*, 1980. Otterlő, Rijksmuseum Kröller-Müller
- " " - M. Duchamp: *Nudo che scende le scale n. 2*, 1912. Filadelfia, Museum of Art.
- " " - C. Angrand: *La Senna all'alba*, 1889, Ginevra, Collection du Petit Palais.
- " 23 - G. De la Tour. *Il neonato*. Musée de Rennes
- " 39 - A. Renoir: *Le moulin de la Galette*, Particolare
- " " - Michelangelo: *Cappella Sistina. Giudizio Universale* (part.)
- " 42 - *Illustrazione in basso da "Il rosso"*, a cura di Renate Eco, Zanichelli Editore, Bologna 1979
- " 43 - Raffaello: *Ritratto di Leone X*. Firenze, Uffizi.
- " 58 - A. Derain: *Ponte di Blackfriars a Londra*, N. York, Museum of Modern Art.
- " " - E Vuillard: *Decorazione per la casa del dr. Vaquez: La biblioteca*. Parigi, Musée du Petit Palais
- " " - F. Kupka: *Gamma in Giallo*, 1907. Parigi, Musée National d'Art Moderne.
- " 85 - *Illustrazione tratta da "C.A. Michelini, Comunicare per immagini"*, Edizioni A.P.E. Mursia, Milano 1988.
- " 86 - Pieter Bruegel: *Banchetto nuziale*, 1568, Vienna, Kunsthistorische Museum
- " " - Giorgione: *L'adorazione dei Magi*, 1500 c.a., Washington, National Gallery
- " 87 - Duccio di Boninsegna: *L'ingresso a Gerusalemme*, 1308/11, Siena, Museo dell'Opera Del Duomo
- " " - Claude Monet: *I Papaveri vicino ad Argenteuil*, 1875, Collezione privata
- Pag. 87 - Umberto Boccioni: *Elasticità*, 1912, Milano, Collezione Jucker
- " 88 - Simone Martini: *La Vergine Annunziata*, 1333 c.a., Anversa, Musée Royal des Beaux-Arts
- " " - Simone Martini: *Sacra Famiglia*, 1342, Liverpool, Walker Art Gallery
- " 89 - Simone Martini, *Seppellimento di Cristo*, 1333 c.a., Berlino, Staatliche Museum
- " " - Paolo Uccello: *La Caccia*, 1460, Oxford, Ashmolean Museum
- " " - Giorgione: *L'adorazione dei Magi*, 1500 c.a., Washington, National Gallery
- " " - Rubens: *Giardino d'amore*, 1632/34 c.a., Madrid, Museo del Prado
- " " - Gainsbouroughs: *Il carretto per il mercato*, 1786/87, Londra, Tate Gallery
- " " - Seurat: *Una domenica pomeriggio all'Île de la Grande Jatte*, 1884/86, Chicago, Art Institute
- " 90 - Duccio di Boninsegna: *Madonna con il bambino e due angeli*, 1283/84, Siena, Museo dell'Opera del Duomo
- " " - Piero Della Francesca: *Ritratto di Federico II da Montefeltro*, 1465, Firenze, Galleria degli Uffizi
- " " - Hans Holbein il Giovane: *Ritratto di Georg Gisze*, 1532, Berlino, Staatliche Museum, Gemäldegalerie
- " 91 - Rubens: *Autoritratto*, 1638/39, Vienna, Kunsthistorische Museum
- " " - Thomas Gainsbouroughs: *La contessa Mary Howe*, 1765 c.a., Londra, Kenwood House
- " " - Jean Dominique Ingres: *Louis-François Bertin*, 1822, Parigi, Musée du Louvre
- " " - Vincent Van Gogh, *Autoritratto*, 1887, Amsterdam, Rijksmuseum V. Van Gogh
- " " - Joan Miró, *Vladimir*, 1975
- " 92 - H. Holbein il Giovane: *Gli ambasciatori* (part.), 1583, Londra, National Gallery
- " " - Francisco de Zurbaran: *Natura morta*, 1633, Los Angeles, Norton Simon Foundation
- " " - J. Baptiste Chardin: *Natura morta con paiolo*, 1750 c.a., Parigi, Musée du Louvre
- " " - Eugène Delacroix: *Natura morta con crostacei*, 1827, Parigi, Musée du Louvre
- " " - Henri Matisse: *Natura morta con ostriche*, 1940, Basilea, Kunstmuseum
- " 93 - Paolo Veronese, *La cena in casa di Levi*, 1573, Venezia, Galleria dell'Accademia
- " " - Giotto, *Cacciata di Gioachino*, 1302/05, Padova, Cappella degli Scrovegni
- " " - Raffaello, *La Scuola d'Atene*, 1509/10, Roma, Stanze del Vaticano.
- " " - Pablo Picasso, *Guernica*, 1937, New York, Museum of modern Art.



Questo volume, sprovvisto del talloncino a fronte, è da considerarsi copia **saggio-campione gratuito**, fuori commercio. Esente da I.V.A. (D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 633, art. 2, 3° comma, lett. d). Esente da bolli di accompagnamento (D.P.R. 6 ottobre 1978, N. 627, art. 4, n. 6). La sua messa in commercio senza il talloncino triangolare, è passibile di denuncia per evasione fiscale.

L. 12.000

D. Antonello - G. Forti
OCCHIO... ALL'IMMAGINE!
Classe Quinta
Signum Scuola - Padova
587