

Università degli Studi *Mediterranea* di Reggio Calabria
Dipartimento di Architettura e Territorio
Corso di studio in Architettura Quinquennale A.A. 2013-2014 - primo semestre
Corso di Fondamenti della Rappresentazione A (ICAR 17 - 6 CFU)
condotto da Daniele Colistra

Comunicazione 1 del 16 ottobre 2013*

1 - INTRODUZIONE AL DISEGNO

Abbiamo riflettuto sui seguenti concetti:

- il disegno è il linguaggio dell'architetto;
- l'architetto non costruisce; l'architetto disegna; tuttavia, etimologicamente, egli è o *archon ton technon*, colui che detiene il controllo su tutti coloro che realizzano la costruzione;
- disegnare vuol dire esprimere un significato: *significare = signum facere*;
- il disegno non si può insegnare, ma solo imparare. Si possono insegnare i trucchi, le scorciatoie, le convenzioni, ma non si può insegnare a disegnare;
- non esistono disegni giusti o sbagliati; esistono disegni che comunicano e disegni muti;
- disegnare è innanzitutto riconoscere, ricordare, constatare, registrare;
- il disegno è consapevolezza continua:

Nessuno studioso di zen oserebbe insegnare ad altri se non dopo aver vissuto con il proprio maestro per almeno dieci anni. Tenno, essendo trascorsi i suoi dieci anni di tirocinio, divenne insegnante. Un giorno andò a far visita al maestro Nan-in. Era un giorno di pioggia e Tenno portava degli zoccoli di legno e un ombrello. Quando Tenno entrò, Nan-in gli disse: "hai lasciato gli zoccoli di legno e l'ombrello sotto il portico, non è vero? Dimmi, hai messo l'ombrello a destra o a sinistra degli zoccoli?". Tenno non seppe rispondere e si confuse. Capì che non era stato capace di praticare la consapevolezza costante. Così divenne allievo di Nan-in e studiò per altri dieci anni per raggiungere la consapevolezza costante. [...]

Dopo anni di preparazione, il discepolo pregò il maestro di dargli l'illuminazione. Il maestro lo portò in un boschetto di bambù e gli disse: Guarda quel bambù com'è alto. Guarda quell'altro là, com'è basso".

In quel preciso istante il discepolo fu illuminato.

2 - PRESENTAZIONE DEL PROGRAMMA DEL CORSO

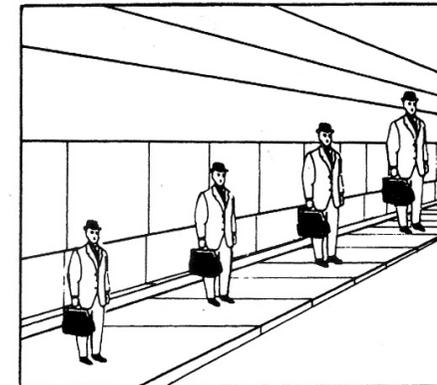
Si veda il contenuto del file "Programma.pdf".

3 - PRESENTAZIONE DELLA SCHEDA DI ISCRIZIONE

4 - EXTEMPORE. RITRATTO DEL PROPRIO COMPAGNO

Molti pensano che realizzare un ritratto (o un autoritratto) sia difficilissimo. La difficoltà non sta nel disegnare ma nel vedere. La visione è spesso ostacolata dalla conoscenza. Fin dalla nostra infanzia abbiamo sviluppato un sistema di simboli che ci impedisce di vedere le cose così come sono; troviamo più comodo sostituire alla conoscenza che deriva della visione una conoscenza preconstituita, resa disponibile dalla nostra memoria. Disegniamo un viso, un occhio, un naso non nel modo in cui lo vediamo, ma nel modo in cui lo abbiamo schematizzato e conservato nella memoria. Occorre scardinare al più presto questo pericoloso sistema simbolico e percepire correttamente i rapporti proporzionali che sussistono fra gli elementi che compongono un oggetto (in questo caso: un viso).

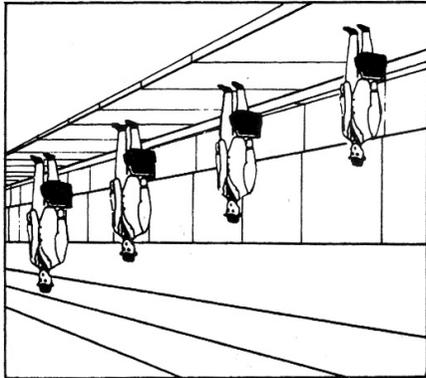
Nel volume *Disegnare con la parte destra del cervello*, Betty Edwards suggerisce questo esempio per farci comprendere come il cervello cerchi di adattare la visione a immagini preesistenti. Nella figura sottostante, il primo uomo a destra sembra più alto degli altri.



Proviamo a misurare tutte le figure con un righello. Consteremo che l'altezza delle diverse figure è identica, ma nonostante questa consapevolezza continueremo a stimare il primo uomo a destra più alto di tutti gli altri. Ciò deriva dalla consuetudine di osservare e interpretare lo spazio prospettico. Sappiamo che in una prospettiva gli oggetti riducono le loro dimensioni con l'aumentare della distanza, e quindi gli oggetti lontani, a parità di dimensioni, ci sembrano più grandi di quelli vicini.

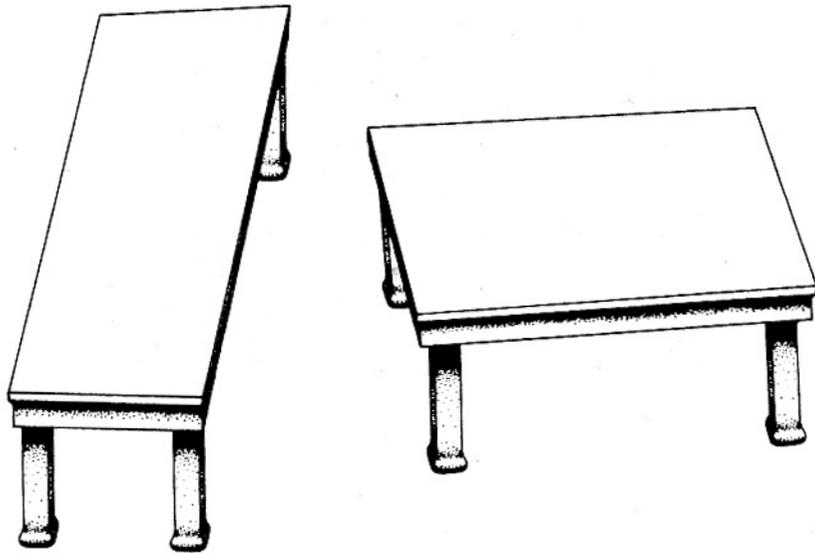
* Il contenuto delle comunicazioni non corrisponde interamente a quello delle lezioni in aula. Rappresenta solo un promemoria per la verifica e l'approfondimento degli argomenti trattati.

Proviamo a capovolgere l'immagine.



Ora il cervello è spiazzato: non riconosce più lo spazio prospettico. L'occhio può avere il sopravvento sulla razionalità, e le figure appaiono così come sono: di dimensioni uguali.

Le illusioni ottiche sono state studiate per anni dagli psicologi della visione, con risultati spesso sorprendenti. Una delle illusioni più efficaci è stata proposta da Roger Shepard nel 1990. Sareste disposti a scommettere che la superficie dei due tavolini riprodotti in basso sia assolutamente identica per forma e dimensioni? (ricalcate su un foglio trasparente il piano di uno dei due tavolini e sovrapponetelo all'altro...).



Un classico esempio dimostra come spesso il cervello trasforma le nozioni visive in base ai pregiudizi e alle nozioni che possiede: il mistero della testa piatta.



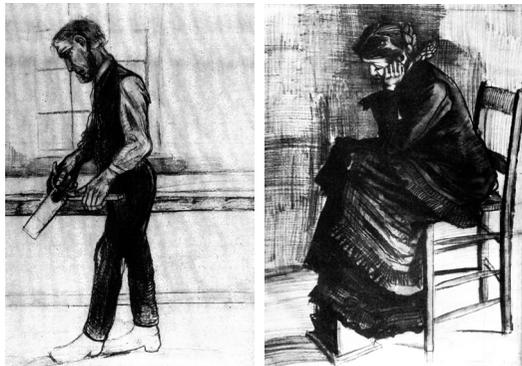
Nonostante la linea orizzontale che unisce gli occhi si trovi a metà della testa, molti tendono a disporla più in alto. Per quale motivo? Probabilmente perché il cervello si rifiuta di sforzarsi ad osservare, e preferisce utilizzare simboli precostituiti per rappresentare ciò che gli occhi vedono. La parte superiore del volto offre pochi elementi. Quella inferiore è molto più ricca. Quindi l'attenzione si concentra su questa parte, che viene ingiustamente sopravvalutata e sovradimensionata. Sono le proporzioni generali, e non l'accuratezza dei particolari, a fare un buon disegno. Ad esempio, il disegno di un principiante migliora con alcuni ritocchi delle proporzioni.



Nella colonna sinistra dell'immagine che segue sono riportati i lineamenti di tre volti; in quella centrale, gli stessi lineamenti sormontati da una "testa piatta"; nella colonna di destra, un disegno che ritrova le giuste proporzioni.

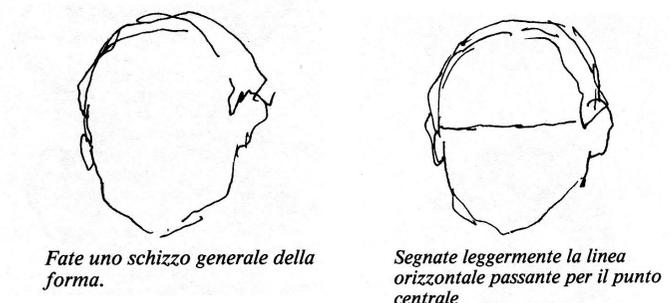


Anche i disegni dei grandi artisti non sono immuni da errori. Tutti hanno dovuto esercitarsi con pazienza e imparare. Van Gogh, che fino a 27 anni non aveva mai disegnato, nel 1880 (a 27 anni, appunto) disegnava in modo goffo e approssimativo (immagine a sinistra: notate la “testa piatta”). Nel 1882 aveva fatto grandi progressi (disegno a destra - notate la testa di scorcio).



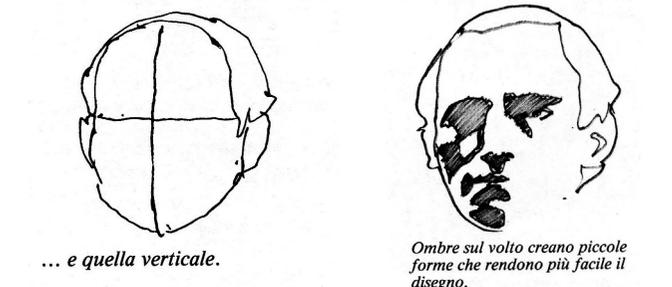
La nostra cultura è pervasa di misticismo e di sensazionalismo. Spesso si dice che per suonare bene uno strumento o per disegnare si debba “nascere” virtuosi. In realtà non è così: i grandi virtuosi dell’arte o della musica si sono esercitati duramente prima di ottenere i risultati che li hanno resi famosi. Un esempio. Charlie Parker, saxofonista statunitense del secolo scorso, dopo avere suonato con scarsi risultati il trombone è passato al sax e si è esercitato tutti i giorni, per 11-15 ore al giorno, per quattro anni. Poi si è fatto assumere come sguattero in un locale di Kansas City per poter ascoltare dalla cucina i musicisti che si esibivano la sera (essendo nero oltre che povero, non poteva ascoltarli dalla sala). In altre parole: per ottenere risultati in qualunque disciplina, occorre esercitarsi a lungo e scegliere dei maestri da imitare.

Come ho già detto, non si può insegnare a disegnare, si può solo imparare. L’unica cosa che può essere insegnata sono gli espedienti, i trucchi, le scorciatoie. Ecco alcuni consigli di Bert Dodson per chi si accinge a disegnare un ritratto frontale. Li potete trovare nel volume *Le chiavi del disegno* (Newton). Altri libri che spiegano come affrontare il tema del ritratto sono B. Hogarth, *Come disegnare la testa*, e D.R. Graves, *Come disegnare i ritratti*, entrambi editi dalla Newton.



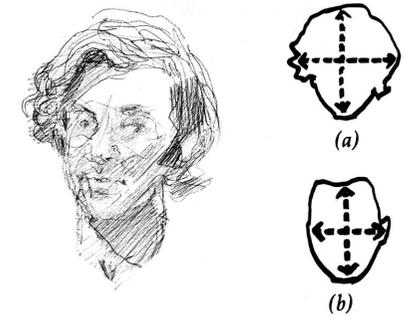
Fate uno schizzo generale della forma.

Segnate leggermente la linea orizzontale passante per il punto centrale



... e quella verticale.

Ombre sul volto creano piccole forme che rendono più facile il disegno.

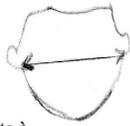


Confrontate altezza e larghezza di (a) tutta la testa e (b) forma del volto.



Socchiodete gli occhi per ottenere una vaga sintesi e, mentre lavorate, continuate a socchiudere spesso gli occhi. Vi aiuterà a rendervi conto dei rapporti tra tutti i punti.

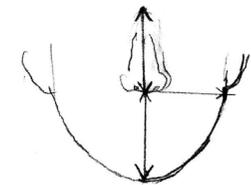
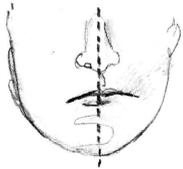
Qual è il punto in cui un volto è più largo? Di solito all'altezza degli zigomi.



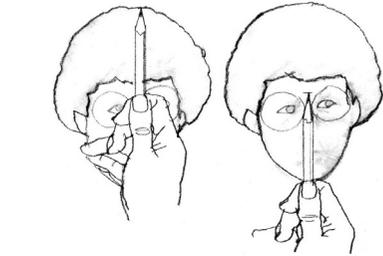
Cercate quei tratti che vi sembrano particolarmente distintivi: qui le labbra sono sottili e gli angoli della bocca leggermente piegati verso il basso.



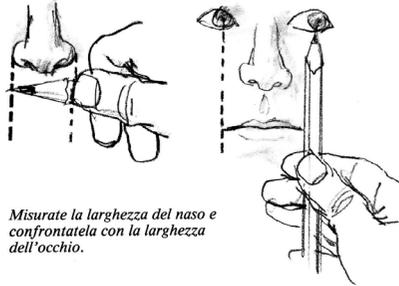
Il centro della bocca e la base del naso si trovano di solito sulla linea mediana verticale. In questo disegno la bocca è leggermente asimmetrica rispetto a tale linea a causa dell'angolo visuale e dell'arcata dentale leggermente sporgente.



Misurate la lunghezza del naso e confrontatela con la distanza tra la base del naso e il mento. Confrontatela anche con la distanza tra naso e orecchio.



Collocate gli occhi all'altezza del punto centrale, accertandovene mediante misurazioni.



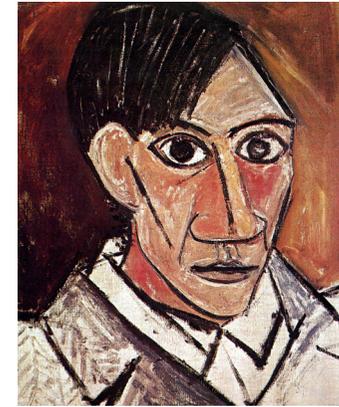
Misurate la larghezza del naso e confrontatela con la larghezza dell'occhio.



Misurate la distanza tra gli occhi, che di solito corrisponde alla larghezza di un occhio.



Prendete nota, dal vostro angolo visuale, dei punti esatti di intersezione tra collo e mascella. Rifuggite dalla tendenza di fare il collo troppo sottile.



Realizzazione dell'esercizio

I quattro autoritratti (M.C. Escher, 1943; P. Picasso, 1907; P. Klee, 1922; G. de Chirico, 1914) possono essere considerati come paradigmatici di altrettanti modi di vedere: da una rappresentazione iperrealista e verosimigliante (ma denunciata ironicamente dalla cornice di uno specchio) fino a una rappresentazione astratta e altamente simbolica. Non cercate le regole presentate in precedenza in questi disegni: i grandi artisti - dopo averle conosciute e praticate - possono derogare a tutte le regole!!!

Durata: 90 minuti (per entrambi i ritratti). 50 minuti per l'esecuzione del disegno.

Materiali: matita HB, foglio A4.

1. Posizionarsi di fronte al modello/a
2. Osservare il modello per 10 minuti senza disegnare. Individuare i principali caratteri del volto e riportarli sul foglio.
3. Iniziare a disegnare seguendo il metodo riportato precedentemente, partendo dalle proporzioni generali per poi arrivare a definire i particolari.
4. I ritratti saranno realizzati in sessioni di 20 minuti. Al termine di ogni sessione, i ruoli si invertono: il disegnatore posa e il modello disegna.