

# ACCADEMIA LIGUSTICA di BELLE ARTI

## Corso di DISEGNO

### Prof. Guido Zibordi

#### PROGRAMMA per decorazione e scenografia

Ferma restando l'impostazione generale del programma a cui si rimanda per i dettagli, il corso si occuperà di fornire un'ulteriore serie di indicazioni specifiche riguardanti l'architettura, gli spazi prospettici e gli ornati. Sarà cura del docente indirizzare gli studenti allo studio ed alla realizzazione di lavori che introducano allo spazio prospettico ad alla sua rappresentazione, alla resa di elementi architettonici (ordini, capitelli, trabeazioni, modanature) nonché all'esecuzione di ornati. Sarà dato rilievo alla rappresentazione dello spazio prospettico e delle figure e forme in esso contenute. Sarà altresì trattato il modo in cui rendere tramite vari artifici lo spazio antico e moderno, dalle quadrature romane ai trompe-l'oeil contemporanei. Una cura particolare sarà posta nello spiegare la resa di paesaggi architettonici e prospettici, reali o immaginari.

#### PROGRAMMA generale

Il corso si propone di fornire agli studenti le tecniche fondamentali del disegno.

Il disegno va inteso come la struttura portante, basilare e imprescindibile per ogni successivo passaggio nel mondo della rappresentazione artistica.

E' quindi indispensabile impossessarsi correttamente e fluidamente di questo linguaggio e della tecnica, in modo da padroneggiarli e poterli piegare ad ogni successiva elaborazione.

Il corso si propone di sviluppare le individualità di ogni allievo, all'interno di un percorso articolato e teso a valorizzare le singole caratteristiche personali, restando però sempre in linea con la tradizione figurativa che ha caratterizzato lo svilupparsi delle arti.

Sarà cura del docente fornire agli studenti tutti gli strumenti utili a far crescere e progredire le singole capacità tecniche, individuando errori e debolezze ed indicando il modo di correggerli; al contempo lo studente verrà aiutato a formare e sviluppare un approccio personale al disegno, così da far emergere un proprio linguaggio espressivo.

Il corso si terrà nei locali del Museo dell'Accademia Ligustica.

Si procederà quindi alla copia delle varie opere con svariate tecniche (grafite, carboncino, biro, pastelli, etc.) educando lo studente ad impossessarsi delle proporzioni e delle forme dell'oggetto da raffigurare.

La prassi didattica sarà ovviamente adattata di volta in volta alle esigenze dello studente, ma si muoverà secondo alcuni punti fermi.

Il disegno è un'operazione fondamentalmente intellettuale; la mano diviene strumento del cervello e grazie alla pratica i due organi tendono a fondersi, innescando un nuovo processo mentale ed una più profonda coscienza del mondo e di ciò che vediamo.

Il disegno diviene così uno strumento di conoscenza del mondo.

Il migliore risultato lo otteniamo quando riusciamo ad operare una perfetta sintesi tra il processo di raffigurazione mentale e la sua traduzione in un disegno più o meno compiuto.

Disegnare significa tradurre su di una superficie bidimensionale un oggetto tridimensionale (e questo vale anche per la copia di un quadro che è già bidimensionale, dove l'artista ha già operato la sua sintesi stilistica, ma che fa riferimento ad una realtà tridimensionale).

Va anche ricordato che nel disegnare utilizziamo linee che non esistono nella realtà, e quindi disegnare vuol dire anche prendere coscienza del fatto che creiamo un'opera che è frutto di complicati ed affascinanti meccanismi cerebrali.

## **Conoscenza della tecnica, condizione *sine qua non* per potersi esprimere**

Il disegno è una tecnica di rappresentazione imprescindibile. E' molto difficile potere rappresentare qualche cosa senza conoscere il modo in cui farlo.

La tecnica diventa così una condizione *sine qua non*, che consente di sviluppare sia il proprio talento che il libero fluire delle proprie emozioni; senza la conoscenza delle tecniche di rappresentazione viene di fatto ostacolata o addirittura impedita la volontà e la capacità di espressione dell'individuo. Semplificando: devo sapere guidare un aereo se voglio fare acrobazie altrimenti mi schianterò, devo saper suonare uno strumento se voglio eseguire una musica, devo conoscere le regole della scrittura e della lingua se voglio fare lo scrittore.

## **Disegno analitico e osservazione parziale**

Il nostro cervello è abituato a rapportarsi alla realtà esterna attraverso i cinque sensi di cui la vista è quello che, nel nostro campo, utilizziamo maggiormente, ma lo fa, da un punto di vista naturale, in modo settoriale ed utilitaristico, mentre nel disegno occorrono capacità diverse che vengono formulate utilizzando un approccio culturale ed analitico o sintetico a seconda dei casi.

Non siamo interessati solo ad alcuni aspetti della realtà, ma cerchiamo di comprenderla nella sua interezza partendo dagli equilibri delle masse per poi passare all'analisi dei dettagli ed infine giungere a ri-sintetizzare stilisticamente il tutto, ma questo è un grande sforzo che mette in gioco la nostra natura e la nostra cultura.

## **Guardare Osservare Vedere**

Normalmente ci guardiamo attorno distrattamente; il mondo, come si dice, ci passa davanti come dal finestrino di un treno in corsa, cogliamo qua e là qualche dettaglio, un colore, un movimento, ma non siamo abituati ad osservare perché non siamo stati abituati a farlo. Il disegnatore deve fare uno sforzo anche in questa direzione, perché possiamo disegnare solo se sappiamo cosa disegnare e come è fatto ciò che vogliamo rappresentare, in caso contrario continueremo a ripetere *cliché* acquisiti che con il tempo si logoreranno sempre più.

## **Copia delle opere del Museo**

Il corso si svolge copiando le opere esposte al Museo dell'Accademia, sia scultoree che pittoriche. Si tratta in massima parte di figure umane, didatticamente più utili essendo più semplice cogliere ed identificare in esse errori di forma e proporzione. La copia dal vero è necessaria per stimolare il nostro bagaglio di informazioni di fronte al reale; la sola immaginazione, privata di tale nutrimento, sarà solo falsamente creativa, e con il tempo tenderà a riprodurre sempre gli stessi schemi (che per altro dall'osservazione del reale derivano) senza alcuna evoluzione.

## **Strutturare il disegno**

Ogni disegno ha una sua struttura geometrica e linee di forza o di andamento che ne delineano le caratteristiche. Dette linee non sono obbligatoriamente identiche per tutti, ma vanno identificate e studiate per impossessarsi dell'anima più intima del soggetto.

## **Eliminazione della rigidità scolastica**

Talvolta capita che il percorso dello studente lo abbia portato a formarsi uno stile molto rifinito in fatto di contorni ed ombre, ma spesso carente di energia e di struttura e per così dire di fattura "scolastica": in questo caso è utile tentare di destrutturare tale stile, che solo apparentemente restituisce l'opera originaria, ma nasconde errori dietro un'apparente aspetto rifinito, come una mano di vernice su di un muro storto.

## **Segno aperto e segno chiuso**

Si tenterà di avviare gli studenti verso un tratto, che pur modellandosi secondo la personalità dell'allievo si mantenga fresco e sciolto, e che permetta al disegno di esprimere l'energia e la vibrazione che gli è propria. Pertanto ci si indirizzerà verso un segno aperto che si potrà tenere a livello di schizzo o di studio o chiudersi verso un lavoro più "finito".

## **Scioltezza del tratto e pratica**

Con il tempo e molta pratica il segno tenderà a diventare sempre più sciolto e libero da rigidità ed anche da formalismi vuoti di significati. Si intende insegnare agli studenti il modo di usare il disegno, così da piegarlo alle diverse esigenze.

## **Forma**

Sarà cura rintracciare le forme nel modo più preciso possibile, pur tenendo presente che esse sono comunque interpretazioni personali del reale e pertanto suscettibili di variazioni, ma occorrerà ricondurre tali variazioni all'interno di un intervallo accettabile.

## **Armonia e proporzioni delle parti**

Ogni parte del modello rispetta regole di armonia e proporzione delle parti tra loro. Sarà cura del docente aiutare lo studente in questo percorso indicando metodologie e strutture, ma soprattutto stimolandolo ad osservare il soggetto e ad esaminarlo con attenzione in modo da impossessarsene e riprodurlo il più esattamente possibile.

## **Equilibrio**

Ogni figura ha il suo punto di equilibrio, che va scoperto e rispettato altrimenti il soggetto cadrà; anche di questo aspetto si terrà conto nel corso delle copie.

## **Intervento della memoria quando la fonte è insufficiente**

Talvolta potrà capitare che il soggetto non dia le informazioni sufficienti per eseguire una copia corretta; in questo caso occorre sapere come sono fatte le cose (possiamo disegnare bene solo se sappiamo come è fatto quello che disegniamo) attingendo o alla nostra esperienza o all'integrazione con dettagli e studi di particolari dal vero.

## **Ombre**

Il disegno, nel rappresentare su di un piano bidimensionale una realtà tridimensionale, sfrutta, oltre al semplice tratto, anche diversi tipi di ombreggiature tese ad ottenere un effetto volumetrico. Si indicheranno vari tipi di ombreggiatura, privilegiando il tratteggio incrociato libero e di diversa gradazione, più o meno rifinito a seconda del valore attribuitogli.

## **La pratica**

La pratica è una buona regola, direi indispensabile: una volta indirizzati verso la giusta tecnica occorre mantenersi allenati. Ricordiamo l'incitazione del pittore Apelle: *nulla dies sine linea*. Sarebbe utile procurarsi un taccuino e disegnare il più possibile, tenendo quasi una sorta di diario figurato della propria esistenza.

In conclusione, il nostro percorso metterà in luce le difficoltà e la complessità del disegnare, prendendo coscienza di dette difficoltà e delle metodiche per superarle in modo da impossessarsi della tecnica del disegno, uno strumento estremamente potente nel rappresentare il mondo.

Sarà inoltre posta una cura particolare finalizzata all'orientamento dell'insegnamento a seconda dell'indirizzo degli studenti in modo da fornire indicazioni specifiche riferite ad ogni ambito di studio.

## **Bibliografia**

Risulta difficile indicare una bibliografia dal momento che i testi sono le innumerevoli immagini prodotte dagli artisti di tutti i tempi; sarà quindi consigliata individualmente ad ogni studente, per modellarla sulle singole esigenze in modo da essere d'esempio ed accompagnamento nel percorso di ognuno.

In generale si consigliano le raccolte di disegni, sia di autori classici che contemporanei, di cui è pressoché impossibile dare una bibliografia essendo smisurata.

Può essere utile la visione di un buon trattato di anatomia come quello di Jenő Bócsai (Vallardi 1980) per la ricchezza e la tipologia dei disegni contenuti o i trattati di George Bridgman.

Tra gli innumerevoli manuali che insegnano a disegnare (in genere di qualità non eccelsa) segnaliamo, proprio per l'ottima rara qualità, quelli di Burne Hogarth, di Andrew Loomis e *The Practice and Science of Drawing* di Harold Speed.

*Struttura Uomo e Struttura Uomo, in movimento* di A. Lolli, M. Zocchetta, R. Peretti, Angelo Colla Editore.

*Disegno, Giudizio e bella maniera*, a cura di Simonetta Prosperi Valenti Rodinò, Philippe Costamagna e Florian Härb, Silvana editrice.

E' altresì consigliata la consultazione, oltre alle opere degli artisti più classici, delle opere dei maggiori illustratori e disegnatori di fumetti da Alex Raymond a Moebius, passando per Toppi e Pinter.

E' interessante, tra gli altri, anche il libro: *La visione dall'interno. Arte e cervello* di Semir Zeki, edizioni Universale Bollati Boringhieri 2007, che analizza, da un punto di vista scientifico, i meccanismi di apprendimento del cervello in rapporto alla rappresentazione artistica.

Consiglio inoltre *Gli elementi del disegno* di John Ruskin: un libro per imparare a disegnare senza disegni, dove Ruskin ricorda: «preferisco insegnare il disegno affinché i miei allievi imparino ad amare la natura, (piuttosto) che insegnare a guardare la natura perché imparino a disegnare».

Infine ho messo a disposizione il file con tutte le immagini della lezione di presentazione, che contiene un'ampia selezione di disegni in ordine cronologico.