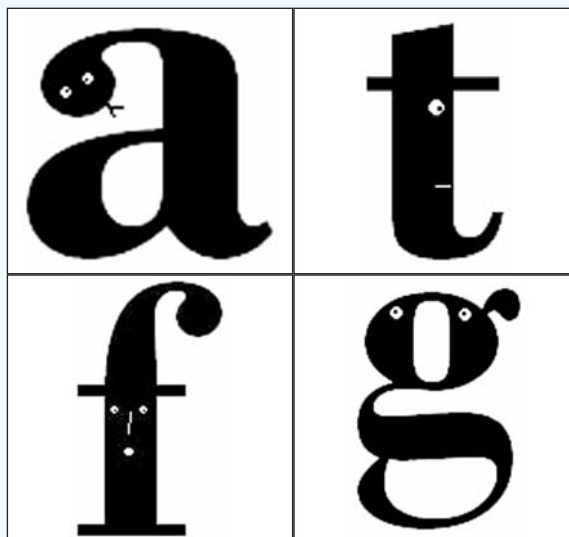




Arte e immagine

Massimiliano Tappari



Giocare con la grafica

Logo e monogramma. Il termine monogramma deriva dal greco *mònos* (uno solo) e *gramma* (lettera). Esso veniva usato fin dall'antichità per siglare documenti o opere di alto artigianato. All'interno di questo "unico segno", il monogramma può apparire sotto forma delle *iniziali* di nome e cognome di una persona oppure come logotipo che, solitamente, presenta tutto il nome per esteso. A lettere e parole spesso si unisce anche un segno grafico (*simbolo* o *icona*, che comunica per somiglianza): ne deriva un disegno unico che per brevità, è definito sinteticamente logo. Nella creazione di un logo è importante individuare un aspetto formale o un carattere espressivo che lo renda funzionale all'immagine da diffondere.

La grafica si trova per sua natura a confrontarsi con il rapporto **testo** e **immagine** e a ricercare un intreccio armonico tra questi due linguaggi. Anche quando il messaggio è composto solo da testo, questo assume una forma che lo avvicina a un disegno. In questo modo il messaggio testuale risulta più leggero e fruibile. Un lavoro sulla grafica con i bambini può iniziare proprio dall'approfondimento di questo tema, utilizzando come strumento di lavoro un catalogo dei diversi **lettering**. Una volta analizzate le infinite variazioni sul tema dell'alfabeto invitiamo i bambini a concentrare la loro attenzione su un carattere speciale che li ha particolarmente colpiti. Ingrandiamo con la macchina fotocopiatrice una o due lettere e vediamo cosa succede. Innanzitutto faremo notare come l'ingrandimento, così come accade analogamente per le riduzioni, trasformi la fisionomia dei soggetti e permetta di vederli sotto un'altra luce.

La lettera "vive"

Stimoliamo i bambini a lavorare sulla trasformazione di una lettera dell'alfabeto in personaggio.

A tal fine favoriamo piccoli e impercettibili interventi grafici che consistono nell'aggiunta di occhi, bocca, naso. Una "g" opportunamente modificata diventa così un koala con un orecchio abbassato, mentre la "t" diviene il profilo di un tale con cappello e barbetta. Con la "f" il gioco di trasformazione porta a trovare un folletto. In quest'ultimo caso viene a crearsi un interessante nesso tra la lettera iniziale della parola "folletto" e la rappresentazione grafica del folletto stesso. Il gioco può proseguire su questa strada alla ricerca delle connessioni tra immagine e testo. Per misurare l'efficacia delle proprie scoperte è consigliabile che ogni bambino mostri e verifichi con i compagni l'esito della sua ricerca. Spesso si confonde la fantasia con una forma di libertà che rende ogni stravaganza accettabile e plausibile, in realtà nell'ambito della grafica è necessario che il messaggio messo a punto utilizzi dei **codici noti** in grado di trovare una rispondenza nel pubblico. A differenza di altre forme artistiche, nella grafica gli ingredienti che spiccano in

ordine di importanza sono: **semplicità, chiarezza, funzionalità**.

Nel caso di questo esercizio creativo i bambini dovrebbero essere sollecitati a fare un lavoro minimo di sottrazione, in modo che la lettera non smetta di essere riconosciuta come tale e il personaggio sia evocato attraverso un numero limitato di dettagli aggiuntivi. Come accade per la realizzazione di un **logo** l'essenzialità delle forme risponde a un'esigenza precisa: la necessità di riprodurre il marchio in diversi formati e supporti, e la volontà di renderlo facilmente riconoscibile.