

Capitolo primo

VEDERE

/ve-dé-re/ = percepire con gli occhi

Il primo passo per diventare un bravo grafico è imparare a vedere. Vedere è un verbo con il quale si descrive un'azione semplice, che apparentemente non richiede nulla di eccezionale, perché la vista è uno dei cinque sensi che usiamo quotidianamente per esplorare il mondo intorno a noi.

Ma è proprio l'occhio il punto di partenza per "fare grafica", perché la visione è alla base del percorso didattico per diventare dei bravi creativi. Per sviluppare, cioè, uno sguardo analitico e critico sul mondo visivo.

Un grafico, infatti, non "guarda" le cose, perché il suo sguardo è allenato a "vedere" e a leggere la realtà attraverso la conoscenza dei meccanismi della percezione visiva.

Il verbo "guardare" descrive un atteggiamento superficiale che percepisce passivamente la realtà, mentre il verbo "vedere" implica l'azione di cogliere con consapevolezza quello che la vista ci trasmette, andando oltre la superficie delle cose per cogliere il significato visivo della realtà.

Allenare graficamente il proprio sguardo non è un percorso immediato e neppure veloce: è una capacità che si coltiva col tempo ed è un esercizio progressivo che ci può arricchire, di giorno in giorno, rendendoci sempre più bravi a riconoscere e utilizzare le leggi basilari della percezione.

Partendo dall'analisi del processo visivo, nei primi decenni del Novecento sono state teorizzate dagli esponenti della Gestalt¹ le leggi percettive che costituiscono la grammatica visiva, ovvero quell'insieme di regole che ci dà la possibilità di cogliere e capire i segni o le immagini grafiche, permettendoci una comunicazione visiva efficace.

In questo primo capitolo si affrontano i meccanismi percettivi legati alla forma e alla tridimensionalità, per cominciare a utilizzare i nostri occhi in modo nuovo e imparare a "vedere graficamente".

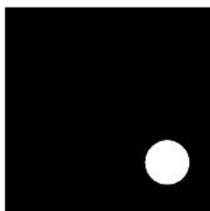
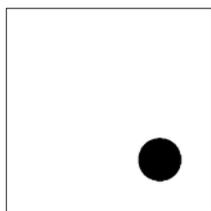
¹ Gestalt: "Teoria della forma". Scuola della psicologia sorta agli inizi del XX secolo intorno alla rivista *Psychologische Forschung*, fondata nel 1921 da Max Wertheimer, Kurt Koffka e Wolfgang Köhler.

VEDERE LE FORME

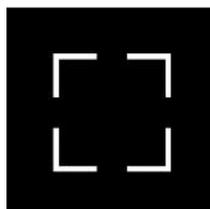
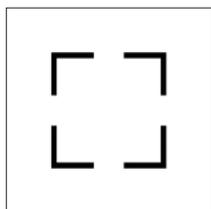
Quando vediamo un oggetto, il nostro sistema percettivo isola e distingue la sua forma dallo sfondo, definendo il suo contorno all'interno del campo, cioè dello spazio a esso circostante.

Dal rapporto tra la forma e lo sfondo nascono e si sviluppano tutti i messaggi visivi che vengono veicolati attraverso immagini, segni e testi che assumono il ruolo di "figura" sul supporto/formato che diviene "sfondo". In linea generale, il nostro occhio percepisce come "figura" una forma che risulta piccola, definita da una linea chiusa, con contorno convesso, simmetrica e con spessore regolare.

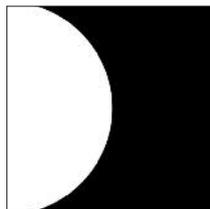
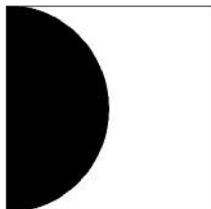
In questi esempi vediamo infatti che la percezione finale di "figura" e di "sfondo" non cambia, anche se cambia il colore delle aree dei disegni.



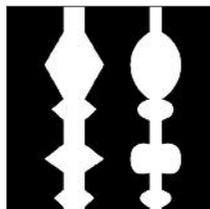
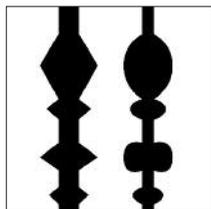
L'area piccola è "figura".



L'area chiusa – o quasi chiusa – è "figura".



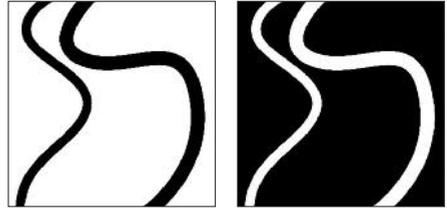
L'area convessa è "figura".



L'area simmetrica è "figura".

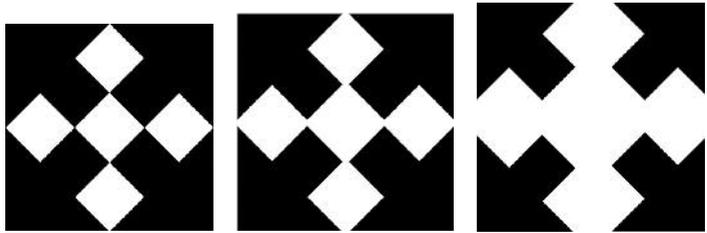
Vedere

L'area con spessore regolare è "figura".

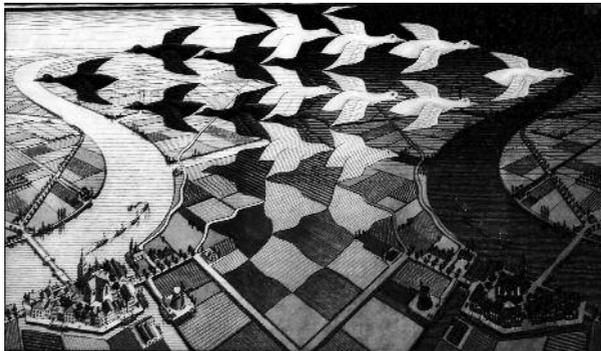


La percezione della figura varia in rapporto allo spazio circostante e in alcuni casi si possono realizzare degli interessanti effetti di alternanza visiva tra la figura e il suo sfondo che creano soluzioni grafiche percettivamente equivalenti, generando dei "giochi" ottici accattivanti e curiosi.

Frecce
o quadrati?

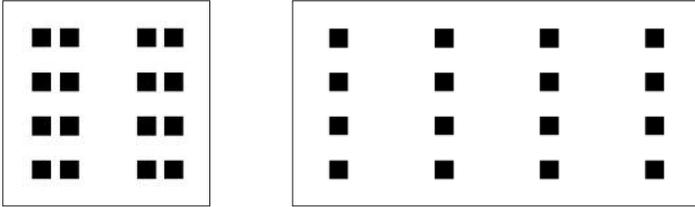


Queste alternanze percettive hanno ispirato la produzione artistica di Maurits Cornelis Escher, incisore e grafico olandese, nelle cui opere si scoprono più livelli visivi di scambio continuo tra figura e sfondo, con soluzioni molto creative, come in *Day and Night* del 1938.

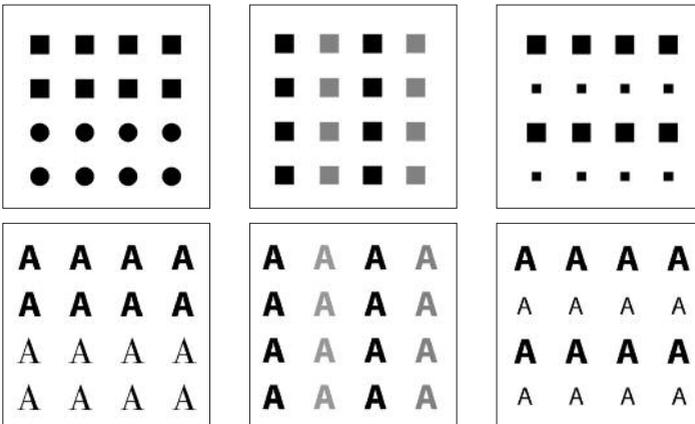


Le forme, dopo essere state individuate dal nostro occhio come figura all'interno di una composizione visiva e del formato/sfondo, entrano in rapporto con le altre figure della composizione formando dei gruppi visivi che possono essere percepiti in base a:

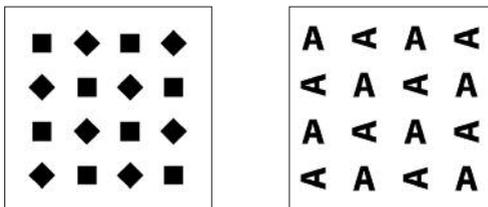
1) **vicinanza** (le forme più vicine tra loro tendono a essere percepite come un unico insieme);



2) **somiglianza** (gli elementi simili per forma, colore, dimensione vengono percepiti come unità);

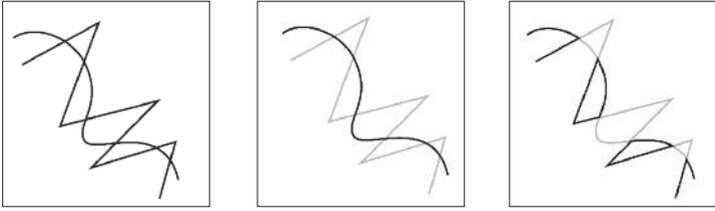


3) **direzione** (le forme che seguono un movimento comune tendono a essere percepite come insieme);

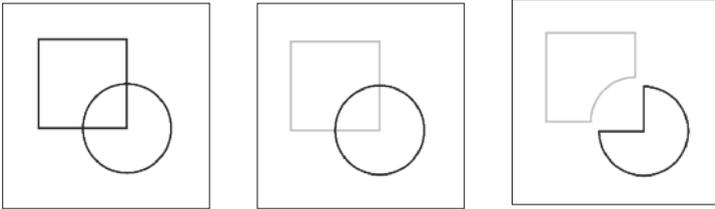


4) **continuità e coerenza** (linee e forme sovrapposte vengono percepite come unità quando si intersecano, anche se le configurazioni che potrebbero emergere sono molteplici).

Vedere



La prima composizione viene percepita come due linee sovrapposte, una curva e una spezzata, non come la terza configurazione.



La prima composizione viene percepita come due forme sovrapposte, un quadrato e un cerchio, non come la terza configurazione.

Per un grafico le leggi percettive, finora presentate con esempi sulle forme, non rimangono solo teorie isolate e astratte. Queste dinamiche, infatti, possono essere riconosciute negli stampati e nei progetti grafici attraverso l'osservazione della disposizione dei testi e delle immagini.



Gerarchie visive basate sulle variabili stilistiche di un font: leggo prima quello che vedo con uno spessore maggiore.



Saper gestire la percezione dei testi e delle immagini tenendo sempre a mente questi concetti basilari permette la creazione di progetti grafici che veicolano messaggi visivi comprensibili ed efficaci.