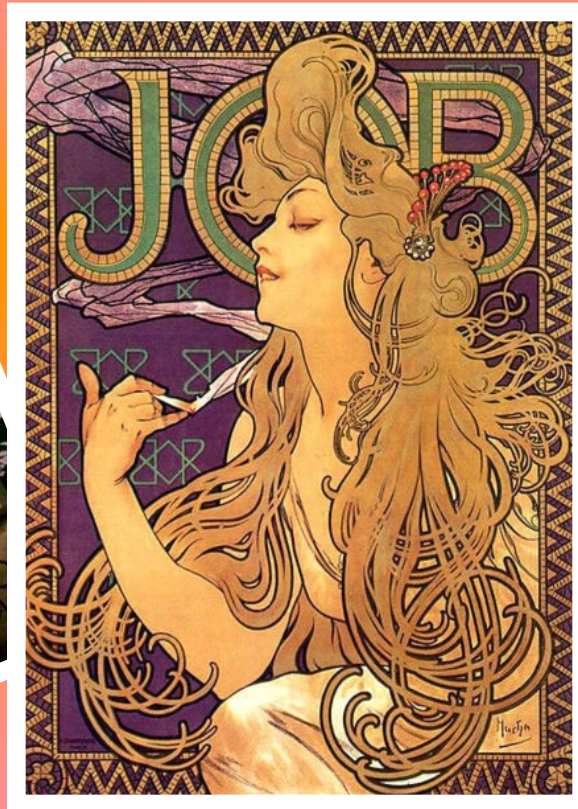


LA GRAFICA



A cura di Antonella Jelitro
www.aj-arte.com

COSA È LA GRAFICA

Il termine **grafica** deriva dal verbo greco *graphein* che significa **scrivere, disegnare, incidere, dipingere**.

La GRAFICA CONTEMPORANEA è, in sostanza, una disciplina artistica nella quale la creatività è al servizio, in genere, della produzione industriale, del commercio oppure del mondo culturale.

Un **logo**, un **manifesto**, una **locandina**, un **francobollo**, la **copertina** di un libro o di un disco, un **avviso pubblicitario** sono immagini prodotte dai **graphic designer**.



LOGO dell'ENI, disegnato da **Luigi Brogini**



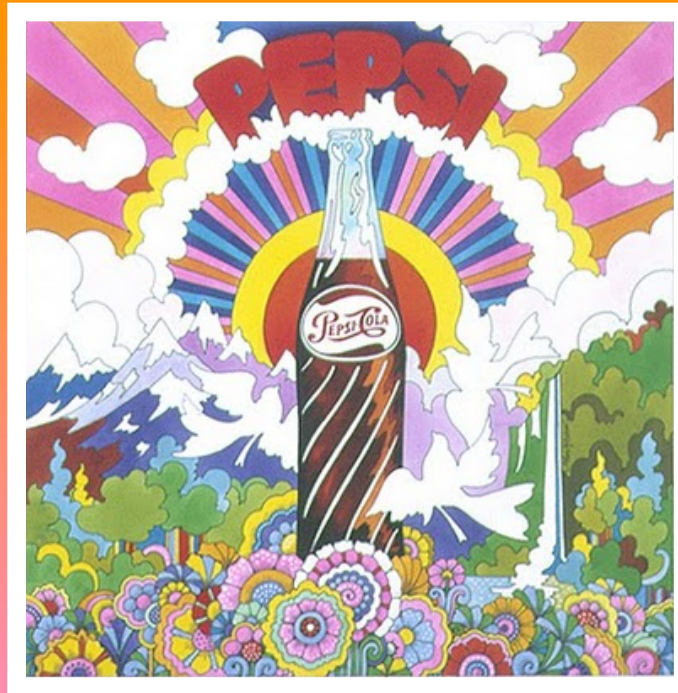
VEDUTA DI PIAZZA DELLA ROTONDA
acquaforte di **Giambattista Piranesi**,
tratta dalle "Vedute di Roma"

Vi è poi la GRAFICA D'ARTE che, invece, ha una storia molto antica e comprende **disegni, incisioni** ed **illustrazioni**.

Si tratta di opere di **grandi artisti**, del passato e del presente.

Parte prima

LA GRAFICA CONTEMPORANEA



IL GRAPHIC DESIGNER

La nostra società è ricca di immagini che ci circondano ogni giorno. Molte di tali immagini sono di tipo fotografico, come quelle in **formato video** che vediamo al cinema, in televisione o in internet, ma molte altre sono frutto del lavoro dei grafici, che rielaborano immagini fotografiche, creano **disegni e grafiche**, utilizzano e impaginano **scritte** per realizzare manifesti pubblicitari, copertine di libri, e altre opere grafiche.

Si può, dunque, affermare che il lavoro del grafico ha anche una valenza culturale e che fornisce un'importante contributo al formarsi del gusto estetico della società del suo tempo.

Tuttavia, egli deve rispondere alle esigenze, generalmente di tipo commerciale, dei suoi committenti, che spesso sono industriali e commercianti.

Nel mondo della grafica pubblicitaria si possono distinguere due figure diverse. La più importante è quella del **direttore creativo** (*art director*), il quale formula il messaggio da comunicare, sviluppa progetti creativi, guida un'equipe di professionisti, quali grafici, fotografi, illustratori e film maker. Poi vi è la figura del **grafico creativo**, che si occupa di come il messaggio, il contenuto del progetto deve essere visualizzato; egli traduce in immagini le proprie sensazioni ed emozioni.

IL LOGO

Il **logo** è un **marchio di fabbrica**, cioè un'immagine capace di presentare e simboleggiare un'azienda, un prodotto, un'idea.

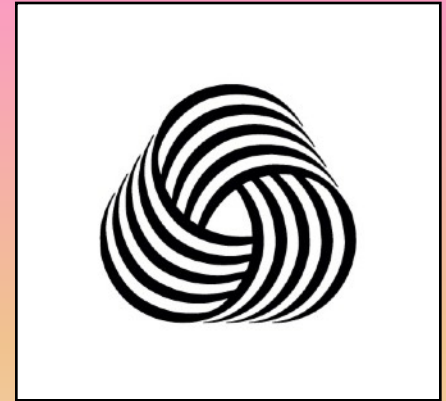
Si tratta di una **comunicazione visiva** con l'OSSERVATORE-CONSUMATORE, atta a conquistare la sua fiducia, che si serve di forme semplici e chiare come quelle geometriche.

Il logo deve essere **univoco** e non deve essere confuso con nessun altro; esso può essere completato con il **nome della ditta** o dell'industria.

Un'IMMAGINE ha un **potere comunicativo immediato** e dunque superiore a qualsiasi spiegazione verbale.

Un antesignano del moderno logo era il marchio che identificava, a partire dal XV secolo, **editori e stampatori**.

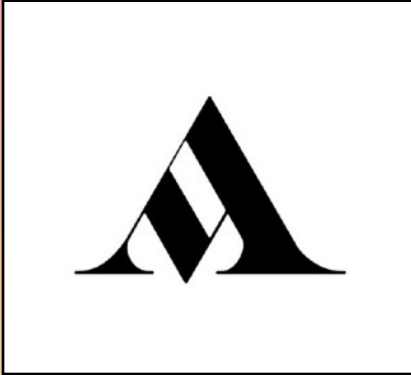
Questo famoso marchio è stato disegnato dal designer italiano **Franco Grignani** nel 1964, su richiesta dei produttori di **pura lana vergine** e rappresenta in modo stilizzato un gomitolo di lana.



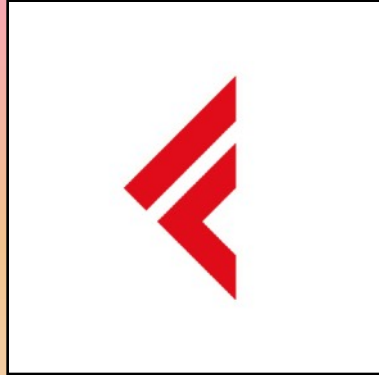
Il secondo logo della **Apple** è stato disegnato da **Rob Janoff**, il quale con un gioco di parole fa riferimento al **byte** informatico, che foneticamente somiglia a **bite** (morso). Intendeva anche comunicare che i prodotti Apple sono allettanti come la mela di Eva.



Loghi e Graphic-designers famosi in Italia



LOGO della **Arnaldo Mondadori Editore**, disegnato da Bob Noorda nel 1969.



LOGO della **Feltrinelli**, disegnato da Bob Noorda nel 1981 con Salvatore Gregoriotti.

Il graphic-designer olandese **Bob Noorda** (1927-2010) si è formato nell'istituto IVKNO di Amsterdam, in cui direttore ed insegnanti provenivano tutti dal Bauhaus. Noorda è stato attivo in Italia a partire dagli anni '50 del secolo scorso e ha disegnato i loghi di aziende importanti, come la Feltrinelli, la Mondadori, o di eventi culturali come la Biennale di Venezia.

L'italiano **Massimo Vignelli** (1931-) è stato un eclettico graphic-designer, attivo anche negli USA, dove ha lavorato per importanti industrie come la **Knoll** e l'**IBM**. In Italia ha realizzato molteplici loghi, tra cui quelli di Cinzano, Benetton, Ducati, Lancia, TG2.



Loghi famosi nel mondo



Il logo della **Bialetti**, il celebre *omino con i baffi*, è stato disegnato nel 1958 da **Paul Campani**, il quale prese ispirazione dai baffi di Renato Bialetti, figlio di Alfonso l'inventore della 'moka', la caffettiera che è diventata un'icona del Made in Italy.

Uno dei loghi più famosi al mondo è quello della grande stilista francese **Coco Chanel**, disegnato da lei stessa per la sua casa di moda. Si tratta di un disegno semplice ma efficace, che propone le iniziali della stilista, intrecciate e poste in modo speculare, che intendono rappresentare dei petali di camelia.

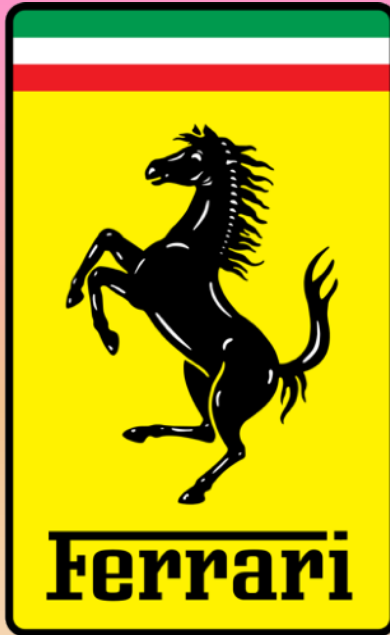




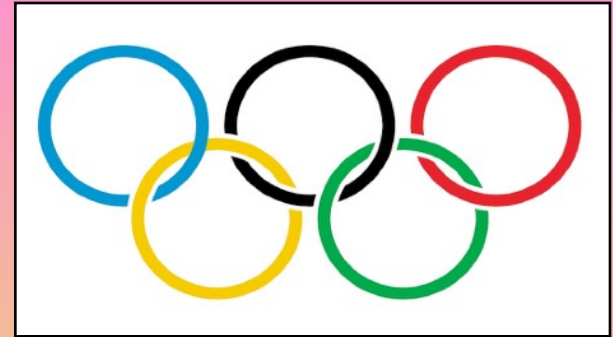
Il logo della “Coca cola” fu ideato da Nel 1886 **Frank Mason Robinson**, un contabile che si servì del carattere spenceriano, che era molto popolare fra i contabili dell’epoca.



Il logo di “I love New York” è stato ideato da **Milton Glaser** nel 1976 per il Dipartimento del Commercio dello Stato di New York.



Il logo della Ferrari è riconoscibile dal tipico cavallino nero, che era il simbolo che l’eroe della prima guerra mondiale **Francesco Baracca** apponeva sui suoi aeroplani. Furono i genitori dell’aviatore a suggerire ad Enzo Ferrari di riprenderlo per la sua scuderia. In seguito fu aggiunto il fondo giallo, che è il colore di Modena.



La bandiera olimpica fu ideata da **Coubertin** nel 1913, secondo il quale i cinque anelli si riferiscono ai cinque continenti abitati e i sei colori (compreso il fondo bianco) sono quelli presenti nelle bandiere di tutto il mondo.



Il logo della metropolitana di Londra, disegnato da **Edward Johnston** nel 1916

I MARCHI DI STAMPATORI

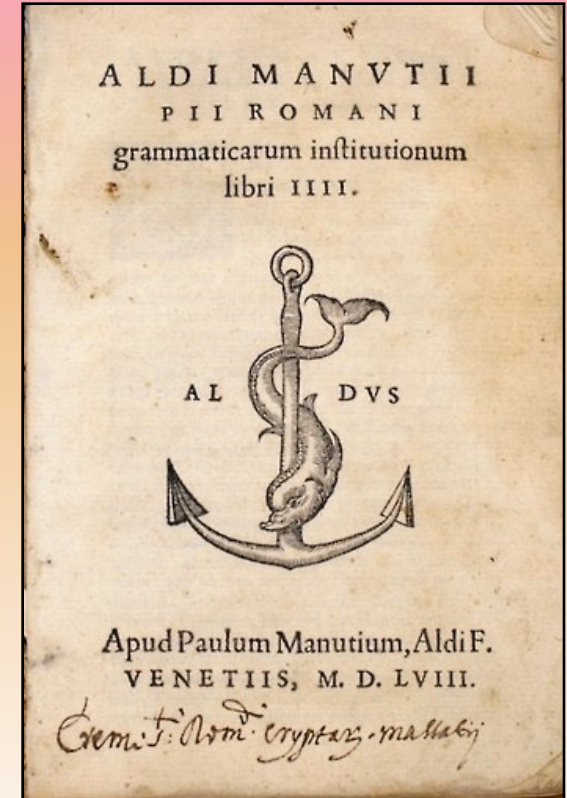
ESEMPI ANTICHI di loghi sono i **marchi di Stampatori**, che rappresentavano le officine dei TIPOGRAFI o degli EDITORI, sorti nel **XV secolo**, dopo l'invenzione della stampa.

Alcuni stampatori ed editori utilizzavano una sigla con le loro **iniziali**, altri crearono una cosiddetta **marca parlante**, cioè un disegno che alludeva al loro nome; ad esempio, Michel Le Noir di Parigi utilizzava la rappresentazione di una testa di moro.

Altri editori inventarono dei simboli, come Aldo Manuzio, un editore veneziano, che scelse la rappresentazione di un'ancora ed un delfino.

Successivamente, alla fine del secolo, al simbolo fu aggiunto **un motto**; quello di Manuzio era: "**Festina lente**" (affrettati lentamente), motto caro agli imperatori romani Augusto e Vespasiano.

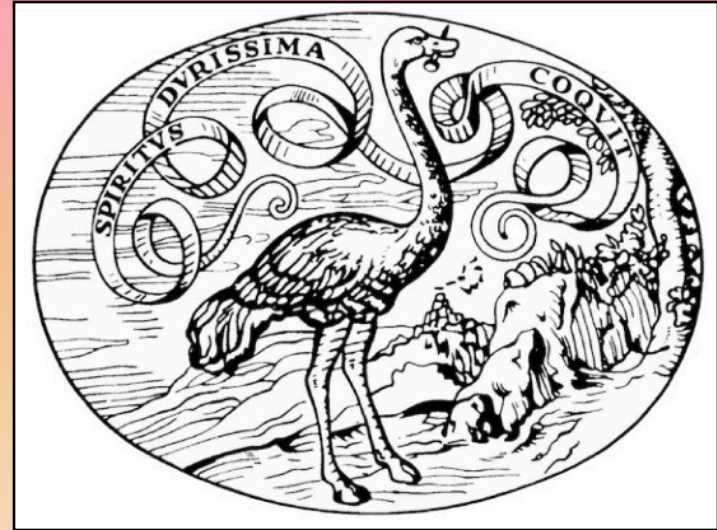
Tali marchi erano collocati nella pagina del **frontespizio** dei libri realizzati a stampa.



MARCHIO dello Stampatore veneziano del Cinquecento **Aldo Manuzio**.

Altri marchi tipografici

La MARCA TIPOGRAFICA dello Stampatore di Anversa **Christophe Plantin** (1520 ca.–1589), rappresenta un **compasso d'oro** (nome della sua stamperia), accompagnato dal motto "**Labore et Constantia**", che allude alla necessità di lavorare con costanza, ma anche dell'aiuto divino simboleggiato dalla mano.



MARCA TIPOGRAFICA della **Casa Editrice Einaudi**, nata a Torino nel 1933.

Vi è rappresentato uno struzzo con la testa alta ed un chiodo stretto nel becco; nell'immagine si snoda un cartiglio in cui è scritto il motto: "**Spiritus Durissima Coquit**", che allude alla capacità degli spiriti valorosi di resistere alle difficoltà della vita.

MONOGRAMMI E FIRME DI PITTORI

Il grande pittore ed incisore tedesco rinascimentale **Albrecht Dürer** apponeva a tutti i suoi **dipinti** ed a tutte le sue **incisioni** una firma costituita dalle sue iniziali sovrapposte.

È un segno di riconoscimento inequivocabile simile ad un marchio di fabbrica.

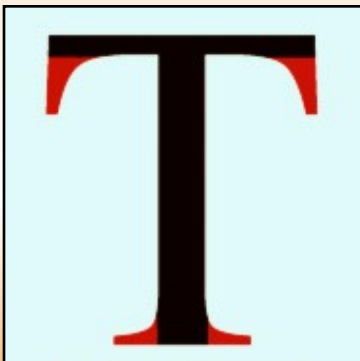


Il pittore torinese **Giacomo Balla**, uno dei più importanti esponenti del Futurismo, firmava i suoi dipinti con la dicitura "Balla Futurista" o come **Futur Balla**, facendo chiaro riferimento alla sua appartenenza al movimento futurista.

LA SCRITTURA E I CARATTERI

I Graphic Designer spesso progettano utilizzando le lettere, i cosiddetti **caratteri tipografici**, di conseguenza è importante conoscerne le **capacità espressive** e le **caratteristiche stilistiche**.

Non di rado i grafici ricorrono all'**assemblaggio** dei caratteri, accostandoli per somiglianza o per contrasto. Difatti, i caratteri sono aggregati in **famiglie**, in base a delle caratteristiche comuni (stile, altezza, larghezza).



Esempio di carattere con grazie (evidenziate in rosso).



Luca Pacioli, progettazione della lettera "A",
De Divina Proportione, 1497.

Le **grazie** sono degli abbellimenti di un carattere e derivano dalla traccia lasciata dagli antichi strumenti di scrittura (ad esempio la penna d'oca) quando la mano si alzava completando il gesto di scrittura.

I caratteri

LE PRINCIPALI FAMIGLIE DI CARATTERI:

I BASTONI (Sans Serif) sono caratteri dalla forma lineare e privi di grazie, in cui tutti gli spessori sono uguali. Un carattere appartenente a questa famiglia è l'**Helvetica**:

A B C D E F G

Gli EGIZI sono caratteri dalla forma lineare, ma presentano grazie terminali, che hanno lo stesso spessore delle verticali. Un esempio è il carattere **Rockwell**:

A B C D E F G

I ROMANI ANTICHI sono caratteri che presentano un contrasto tra le aste verticali più spesse ed i filetti e le grazie più sottili; le grazie sono caratterizzate da una leggera curvatura. Un esempio è il **Times New Roman**:

A B C D E F G

I **ROMANI MODERNI** sono molto simili ai romani antichi, ma le grazie terminali sono orizzontali e prive di curvatura. Un esempio è il carattere **Bodoni**:

A B C D E F G

Le **SCRITTURE** sono caratteri che derivano dalle scritture a mano antiche e si distinguono per la loro inclinazione verso destra. Uno di tali caratteri è il **Savoy LET**:

A B C D E F G

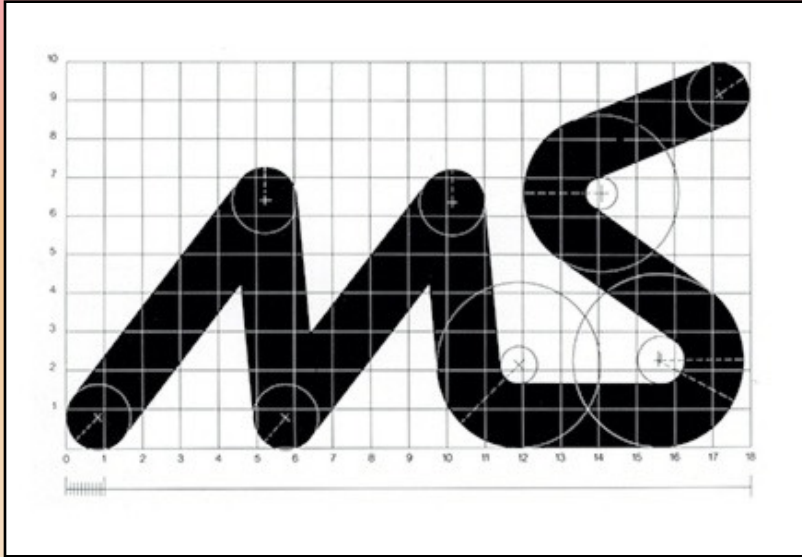
Le **FANTASIE** sono caratteri modificati in modo libero e non classificabile. Un esempio è il carattere **Herculanum**:

A B C D E F G

Un altro esempio è il carattere **Papyrus**:

A B C D E F G

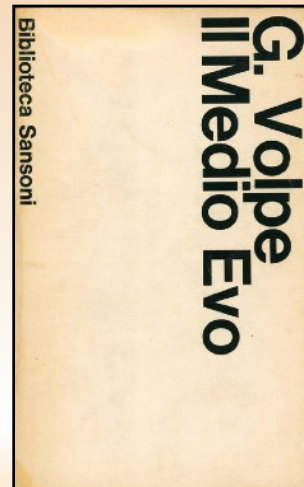
PROGETTAZIONE GRAFICA CON LE LETTERE



Il marchio disegnato da **Franco Grignani** per l'azienda **MonteSud Petrolchimica** nel 1965 ci rivela che dietro l'apparente semplicità vi è un attento studio delle forme, delle esatte proporzioni e dei rapporti più armoniosi che è possibile determinare fra di esse.

Il designer **Massimo Vignelli** negli anni '70 del secolo scorso rivoluzionò la grafica delle copertine dei libri, realizzando per la **casa editrice Sansoni** le copertine della collana "Biblioteca Sansoni".

L'idea era semplice ma innovativa: Vignelli capovolse le scritte ponendole in verticale, utilizzando il medesimo carattere.

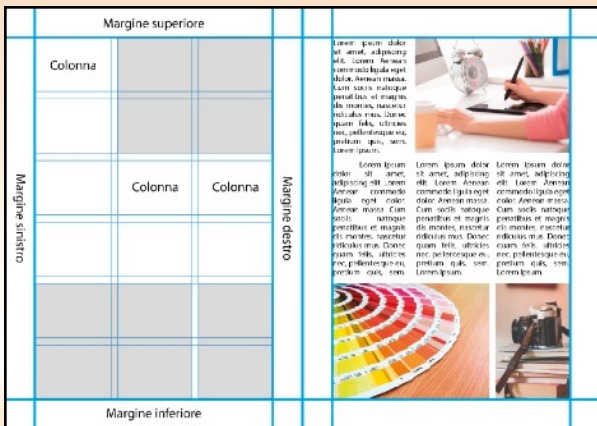


L'IMPAGINAZIONE

La programmazione grafica di libri, giornali e riviste consiste nella **impaginazione**, che parte dalla strutturazione della cosiddetta **gabbia tipografica**.

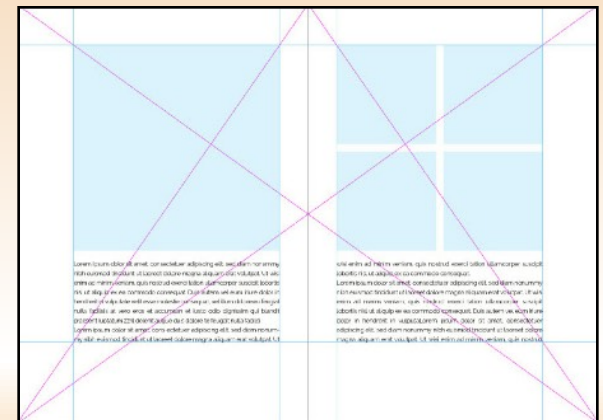
La gabbia è una **griglia geometrica**, invisibile nel risultato finale, composta da linee orizzontali e verticali che servono a stabilire l'ampiezza delle colonne che contengono il testo (giustezza del testo) e la distanza del testo dalla fine della pagina (margini). La gabbia può essere simmetrica o asimmetrica.

Se deve impaginare **un libro**, il grafico impaginatore deve innanzitutto stabilire il tipo di carta ed il formato da utilizzare, poi procede a progettare la gabbia tipografica. Grande importanza, per il successo di vendita, riveste il design della copertina e della sovracoperta, se è prevista.



A sinistra: gabbia tipografica di una rivista (schema e risultato).

A destra: gabbia tipografica simmetrica di un libro.



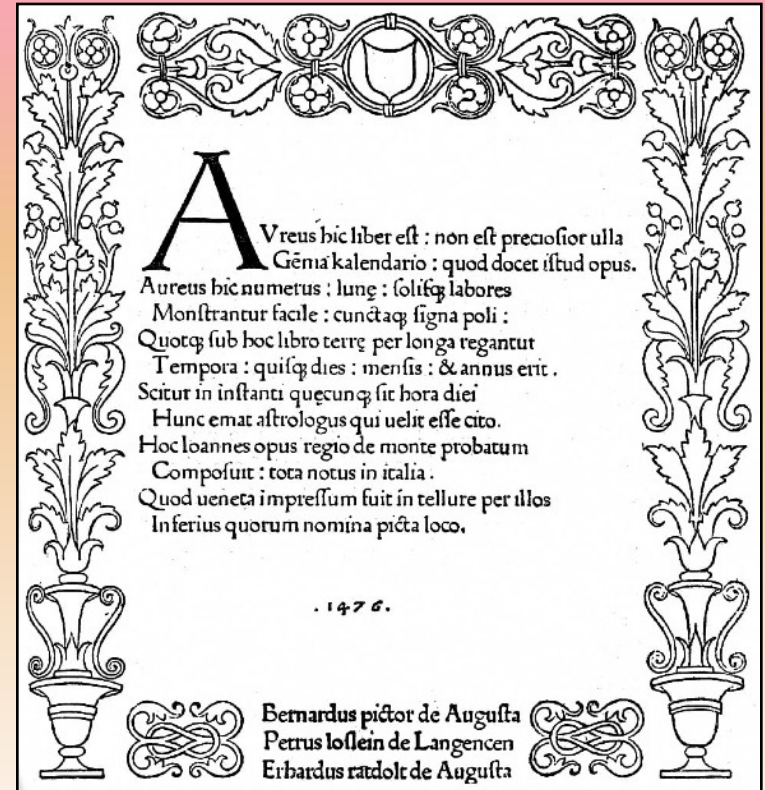
IL FRONTEPIZIO

Il termine frontespizio deriva dal latino tardo *frontispicium*, composto di *frons-frontis* (fronte) e di *specere* (guardare), ed indica la prima pagina (pari) di un libro posta di fronte alla pagina dispari.

Nel frontespizio sono indicati il titolo dell'opera, il nome di autore ed editore, ma possono anche essere rappresentati il marchio tipografico e dei fregi ornamentali.

Nei manoscritti medievali e anche nei primi libri a stampa (detti incunaboli) non vi era un frontespizio, ma una pagina iniziale bianca che serviva a proteggere il testo.

Il primo frontespizio appartiene ad un libro a stampa del 1476, il *Kalendarium* opera di **Regiomontano** (Johannes Regiomontanus) e stampato dall'editore tedesco **Erhard Ratdolt** (1447 circa -1528) di Augusta.



Regiomontano, frontespizio del "Kalendarium" edito nel 1476 da Erhard Ratdolt, in una ristampa del 1893.

IL MANIFESTO

Il manifesto è un lavoro grafico che presenta alcune difficoltà, a causa del grande formato che richiede.

La sua funzione può essere puramente commerciale, quando serve a pubblicizzare un prodotto, oppure informativa, culturale od educativa.

Un manifesto, per comunicare in modo efficace il suo messaggio, deve colpire l'attenzione dell'osservatore in modo immediato e deve essere **leggibile e comprensibile** in modo altrettanto immediato.

Per raggiungere tali scopi, il graphic designer deve servirsi di **forme e scritte grandi** e di **colori vivaci**, oppure di forti contrasti cromatici, come quello bianco-nero.



Manifesto della ditta italiana Olivetti, 1921.



Manifesto pubblicitario della ditta Martini di epoca Liberty.

Il potere delle immagini

Le immagini rappresentano una forma di comunicazione silenziosa, un linguaggio particolare fatto di segni e colori, capace di influenzarci, di sedurci, di suscitare in noi sensazioni ed emozioni.

Un'immagine, se formulata nel modo giusto, è capace di propagandare un pensiero, una convinzione, un'ideologia.

È il caso del **manifesto pubblicitario dello "Zio Sam"** realizzato da **James Montgomery Flagg** per il reclutamento nell'esercito americano durante la prima guerra mondiale. Nel manifesto è rappresentato, con un autoritratto dell'autore stesso, il simbolo degli Stati Uniti d'America, lo zio Sam, che guardando l'osservatore con sguardo penetrante e con il dito puntato verso di lui gli chiede, o per meglio dire gli comanda, di arruolarsi.

Il potere di tale immagine è di immobilizzare e coinvolgere lo spettatore in prima persona.



Parte seconda

LA GRAFICA D'ARTE



INCISIONI E STAMPE D'ARTE

La stampa d'arte consiste nella creazione di **una matrice** da cui si ricavano numerose stampe, permettendo di vendere ogni copia ad un prezzo minore di una pittura, che invece rappresenta un pezzo unico. Dopo l'introduzione della **carta** in Occidente si svilupparono diverse tecniche di incisione e stampa.

La tecnica più antica è la **xilografia**; il termine xilografia deriva dal greco e significa "*scrittura sul legno*".

Il primo utilizzo di tale tecnica risale al VII secolo a.C. e si deve agli antichi egizi, i quali mediante stampi a rilievo decoravano i tessuti. In Europa ebbe larga diffusione nel Medioevo.



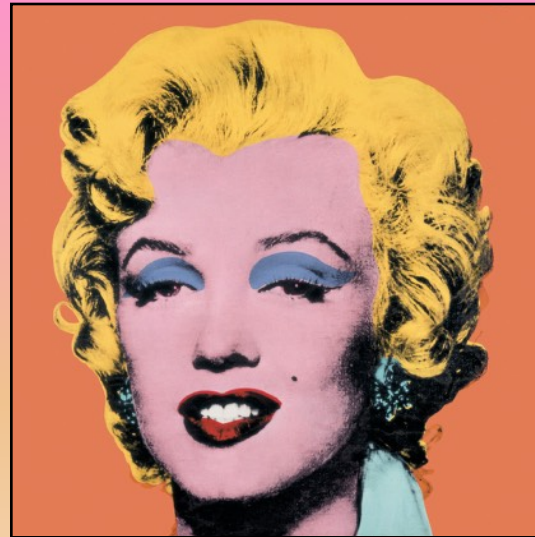
Bulino cinquecentesco



Xilografia quattrocentesca



Acquaforte rinascimentale



Serigrafia novecentesca



Litografia ottocentesca

Nel Quattrocento fu inventata la tecnica dell'**incisione a bulino**, che diversamente dalla xilografia utilizzava una matrice metallica, così come la tecnica dell'**acquaforte** inventata nel Cinquecento.

Nell'Ottocento fu inventata la tecnica della **litografia**, che permetteva la produzione di stampe a più colori.

La **serigrafia** è una tecnica anticamente usata dai cinesi, ma che ebbe grande diffusione in Occidente nel Novecento.

LA CARTA

Prima dell'invenzione della carta le civiltà antiche utilizzavano *il papiro*, in seguito *la pergamena*, che si ricavava da pelli animali (vitello, pecora, capra) trattate in modo da poterci scrivere sopra.

La carta fu inventata in Cina nel II - III secolo a.C., ricavata da stracci di canapa, cortecce d'albero e vecchie reti da pesca.

Alcuni **maestri cartai cinesi** fatti prigionieri dagli arabi rivelarono il segreto della fabbricazione della carta; gli arabi ne diffusero la conoscenza in Spagna, dove nacquero le prime cartiere nel XII secolo d.C..

In Italia questa tecnica giunse da Damasco, grazie ai traffici commerciali che tale città intratteneva con Venezia. La prima e più importante cartiera in Italia sorse a **Fabriano**.



La cartiera Miliani a Fabriano nell'Ottocento

Le cartiere dovevano sorgere vicino ad un corso d'acqua ed erano strutturate in diversi piani.

L'itinerario della carta



La materia prima era costituita da **stracci**, che all'epoca erano una risorsa scarsa perché il vestiario era molto caro. Al primo piano delle donne effettuavano una cernita e tagliavano gli stracci in piccoli quadrati, che attraverso un buco nel pavimento gettavano in una vasca al piano di sotto dove venivano lavati, poi asciugati ed in seguito lasciati fermentare per settimane.

Gli stracci fermentati diventavano una poltiglia chiamata **pisto**, che in seguito veniva sciolto in una tina piena d'acqua e scaldato. Un **telaio**, circondato da una cornice chiamata **cascio**, si immergeva nella tina e, fatta colare l'acqua, quando il pisto si asciugava e si solidificava si otteneva il foglio di carta. Le fasi successive prevedevano la **collatura** (il foglio veniva immerso in una colla ricavata da pelli animali) e la **cialandratura** (il foglio veniva levigato a mano con una pietra d'agata, nei secoli successivi con una pressa).



In alto: forma e cascio
In basso: la pressatura dei fogli



LA XILOGRAFIA

La xilografia (dal greco *xilon* = legno, *grapho* = disegno) è la tecnica di stampa più antica, utilizzata dagli **antichi egizi** per decorare i sarcofagi, ma era in uso anche presso altre civiltà per realizzare **tessuti stampati**. La matrice lignea si stampava a stampiglio sul tessuto, vale a dire come un timbro.

Questa tecnica ebbe ampia diffusione in Europa a partire dal Trecento, poiché la produzione della morbida “carta bambagina” la rese possibile.

In Europa la matrice più antica è il **Bois Protat**, incisa su entrambi i lati con una *Crocifissione* ed una *Annunciazione*.



Il **Bois Protat**, impressione (a sinistra) e matrice (a destra)

La tecnica xilografica

Il procedimento consiste nell'incidere una **tavoletta di legno** (pero, ciliegio o bosso) tagliata di filo, cioè tagliando il tronco dell'albero in verticale, secondo il verso delle fibre.

Dopo avere riportato il disegno, si incidono i contorni con un **coltello corto** e poi si scavano le parti che devono restare bianche con strumenti chiamati **sgorbie**.

Infine si inchiostra la tavoletta con un **tampone** od un rullo e si stampa con una **pressa meccanica** su un foglio di carta inumidita.



Foto in alto: vari tipi di sgorbie
Foto in basso: il legno di filo



La xilografia nell'editoria

Dopo l'introduzione della carta in Europa la xilografia si affermò come linguaggio artistico, ma soprattutto trovò impiego nell'editoria con le cosiddette **xilografie tabellari**, cioè tavole intagliate con testo ed immagine.

Verso la metà del Quattrocento, grazie ai **caratteri tipografici mobili** utilizzati da **Gutenberg** (1400-1468), vi fu la possibilità di stampare contemporaneamente parole e immagini, il **libro stampato** iniziò a prendere il posto del **codice miniato** e le xilografie sostituirono le illustrazioni dipinte.

Tra le opere più significative si devono menzionare le illustrazioni realizzate dall'artista tedesco **Albrecht Dürer** della **Apocalisse**, fra il 1496 ed il 1498.



Albrecht Dürer, "L'Arcangelo Michele lotta con il drago", dall'APOCALISSE, xilografia, 1496-1498

IL BULINO

La tecnica incisoria del bulino prende il nome dallo strumento con cui si incide, uno strumento appuntito e tagliente in origine utilizzato dagli orefici.

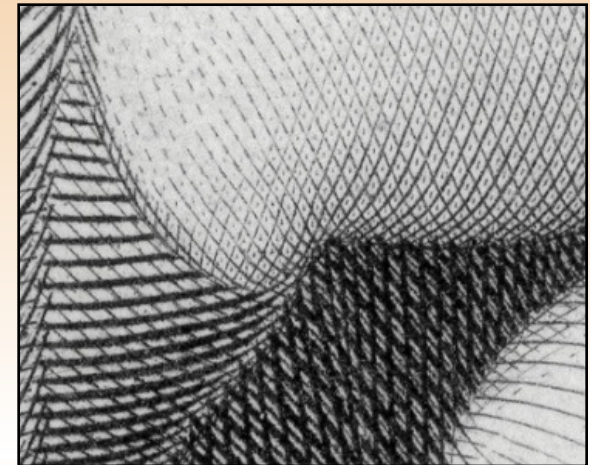
La matrice è una **lastra di metallo**, generalmente di rame, dello spessore di pochi millimetri e con gli angoli arrotondati.

Il **bulino** ha una **punta a becco** ed un manico tondeggiante che viene impugnato saldamente dall'incisore; esso produce un taglio netto, nitido ma è uno strumento rigido e per realizzare le linee curve si deve far ruotare la lastra metallica, che solitamente era poggiata su un cuscino di cuoio.

Questa tecnica si diffuse in Europa dal quarto decennio del Quattrocento e tra i più importanti artisti che la utilizzarono ricordiamo Albrecht Dürer, Luca da Leyda, Andrea Mantegna, Marcantonio Raimondi e Agostino Carracci.



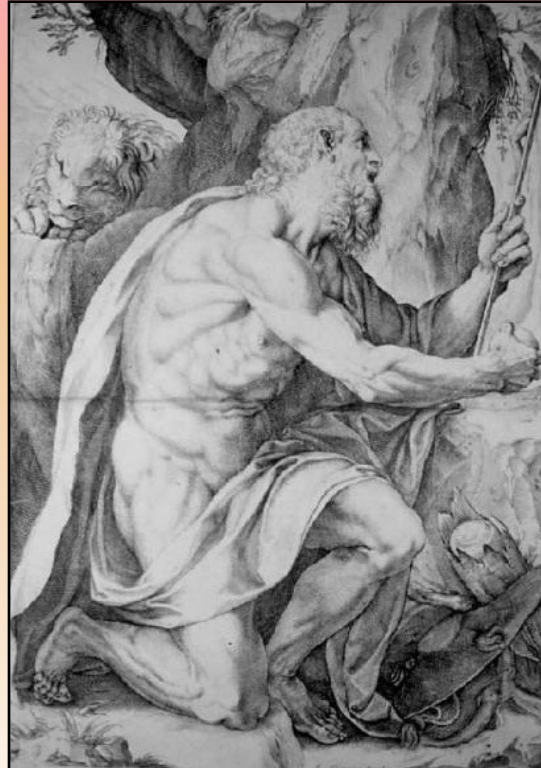
Foto in alto: lo strumento del bulino.
Foto in basso: particolare ingrandito di una incisione a bulino.



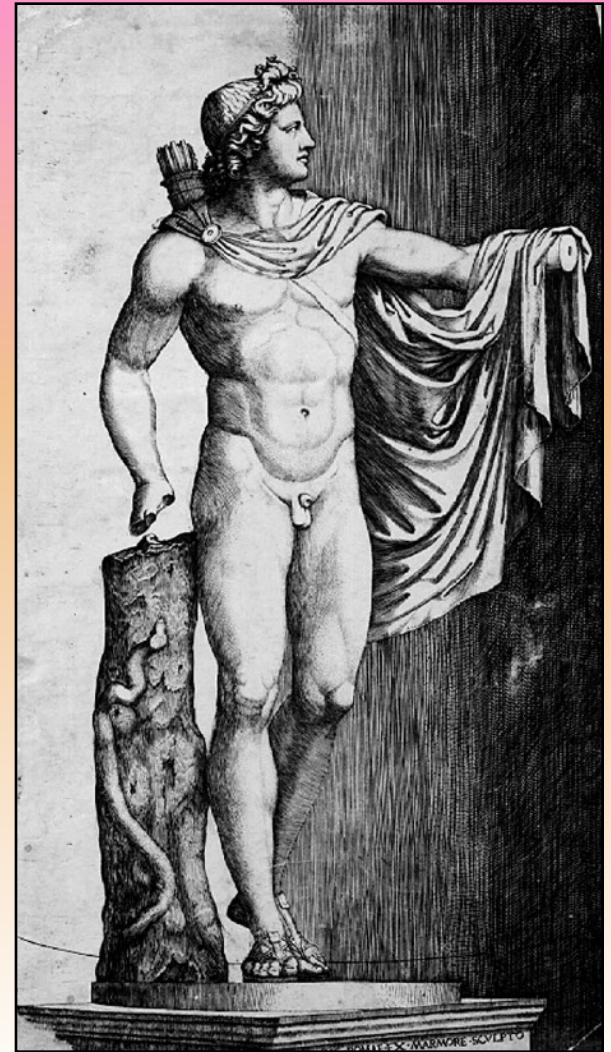
I bulini di grandi artisti



Pablo Picasso, senza titolo, dal portfolio Solidarité, bulino, 1937



Agostino Carracci, "San Gerolamo", 1602, bulino, ultimato da Francesco Brizio



Marcantonio Raimondi, "Apollo del Belvedere", bulino, 1530-1532

L'ACQUAFORTE

L'acquaforte è una tecnica che come il bulino ha per matrice una lastra di metallo, ma è un **sistema di incisione indiretta**.

Difatti, l'incisore non incide direttamente la lastra metallica, la quale viene prima ricoperta da uno strato di **vernice resistente agli acidi**, composta da cera, bitume e mastice.

Successivamente l'artista incide la vernice con una punta e ogni suo tratto toglie la vernice scoprendo la lastra, che quando il lavoro incisivo è terminato viene immersa nel **mordente**, cioè una soluzione composta da un acido (cloridrico o nitrico) disciolto in acqua.

L'acido corrode le parti della lastra lasciate scoperte, che corrispondono al disegno dell'incisore. A morsura completata, si sciacqua la lastra, la si inchiostra e si procede alla stampa mediante un **torchio calcografico**.

La durata della morsura e lo spessore delle linee incise determina, nella stampa finale, l'intensità del tratto.



Un torchio calcografico



Matrice calcografica di fine '800

Le acquaforti di grandi artisti



Rembrandt, "Autoritratto appoggiato al parapetto", acquaforte, 1639



Federico Barocci, "Annunciazione",
acquaforte e bulino, 1584-1588

LA LITOGRAFIA

La tecnica della litografia fu inventata a Monaco nel 1778 da **Aloys Senefelder** (1777-1834); si tratta di un procedimento di stampa in piano in cui la matrice è una lastra di pietra su cui l'artista può disegnare direttamente.

Su una **lastra di pietra calcarea** si realizza un disegno con **matite o pastelli grassi**, la cui essenza oleosa aderisce alla superficie porosa della pietra e respinge l'acqua con cui successivamente si bagna la lastra.

Infine, si inchiostro la matrice con un **inchiostro litografico oleoso e idrorepellente**, che aderisce soltanto sulle parti disegnate.

L'ultimo passaggio consiste nella stampa mediante un **torchio litografico**.



Foto in alto: materiali e strumenti per la litografia
Foto in basso: torchio litografico



Le litografie di grandi artisti



Edouard Manet, "Esecuzione di Massimiliano d'Asburgo",
litografia, 1869



Henri de Toulouse Lautrec,
"Moulin Rouge", litografia a quattro
pietre, 1891

LA SERIGRAFIA

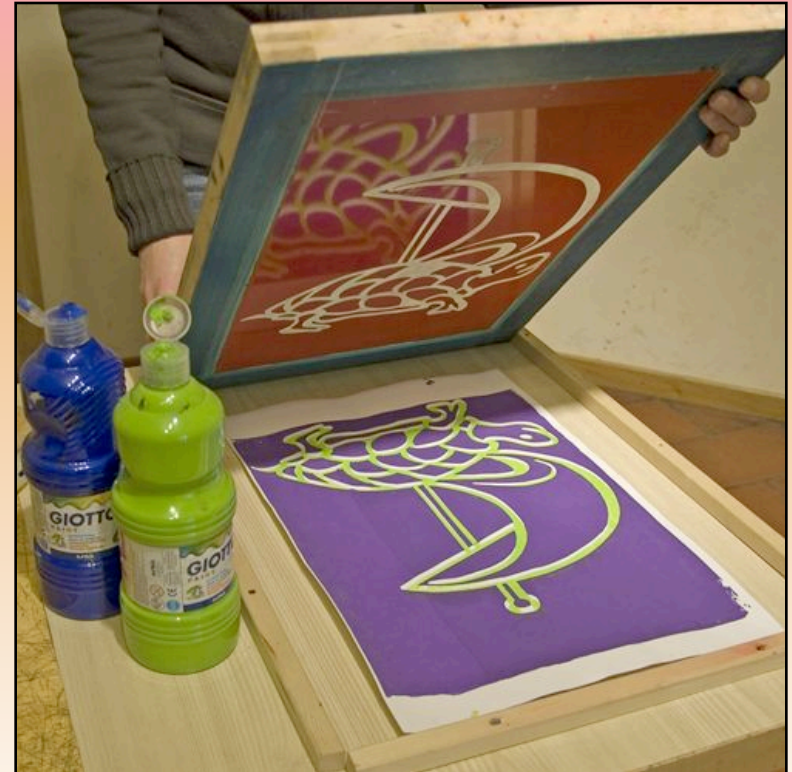
La serigrafia è un antico metodo di stampa, già in uso presso i cinesi da diversi secoli.

Anche con questa tecnica ci si serve di una **matrice**, che è costituita da un tessuto (seta o nylon) montato su di un telaio in legno o metallo.

Sul tessuto l'artista deve realizzare un **disegno**, mediante materiali impermeabili quali colle o matite e pastelli grassi, oppure incollando sagome di materiali protettivi.

Al di sotto del telaio si pone un foglio di carta e con **una spatola** si stende il colore, che filtra soltanto nelle zone del tessuto lasciate libere dai materiali protettivi (colle, matite, pastelli, sagome).

Questa tecnica di stampa consente quasi esclusivamente **immagini a campiture piatte**, prive di sfumature.



La stampa con il telaio serigrafico

La serigrafia e l'arte

Gli artisti della seconda metà del Novecento si sono interessati alla serigrafia come innovativo mezzo di espressione artistica, che consente di stampare un'immagine non soltanto sulla carta ma anche su **altri supporti**, quali il metallo ed il legno, e di ottenere numerose copie da una stessa matrice.

Si deve considerare che la serigrafia d'arte si può suddividere in tre categorie: la serigrafia originale, la riproduzione d'arte ed il manifesto.

Per **serigrafia originale** si intende una serie di stampe numerate e firmate dall'artista, di cui non esistono altre copie ad eccezione delle prove di stampa e di cui è stata distrutta la matrice (o cliché), dopo la stampa. Il gallerista che vende tali opere deve rilasciare un certificato che garantisca il numero di copie totali, perché maggiore è il loro numero minore sarà il valore commerciale.

La **riproduzione d'arte** è la riproduzione di un'opera esistente, ad esempio un dipinto di un artista famoso; a volte si tratta di copie numerate e firmate dal serigrafo, di notevole valore commerciale.

I **manifesti** erano in passato realizzati in serigrafia ed utilizzati per l'affissione nei muri cittadini, ad esempio a scopi pubblicitari, o invece divenivano poster atti a decorare i muri di abitazioni private, o locandine per cinema e teatri; in tal caso, la tiratura era molto alta.

Le serigrafie di grandi artisti



Piero Dorazio, "Il Ponte di Carlo", serigrafia



Andy Warhol, (after) "Flowers"
(Sunday b. Morning),
serigrafia a colori su carta

BIBLIOGRAFIA

A. Hohenegger, “Graphic Design”, ed. Romana Libri Alfabeto, 1983, Roma.

L. Braida, “Stampa e cultura in Europa”, ed. Laterza, 2011, Bari.

A. Fuga, “Tecniche e materiali delle arti”, collana ‘Dizionari dell’arte’, ed. Electa, 2004, Milano.

A. Renzitti, “La xilografia”, in “le tecniche d’incisione a rilievo. Xilografia”, a cura di Ginevra Mariani, Istituto Nazionale per la Grafica, De Luca Editori d’Arte, 2006, Roma.

L. Negro, “Serigrafia”, ed. Il Castello, 1987, Milano.

W.J.T. Mitchell, “Che cosa vogliono le immagini?”, in “Teorie dell’immagine. Il dibattito contemporaneo”. a cura di Andrea Pinotti. Antonio Somaini. ed. Raffaello Cortina. Milano.

SITOGRAFIA

<https://www.museodelmarchioitaliano.it/bob-noorda/>

<https://www.museodelmarchioitaliano.it/massimo-vignelli/>

<https://www.annaritaschioppa.com/2019/02/19/lorigine-del-logo-chanel/>

<https://www.crearelogo.it/i-logo-designers-piu-famosi-della-storia/>

<https://minimegaprint.com/blog/10-migliori-loghi-di-sempre-storia-e-retroscena/>