

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI FIRENZE

ANATOMIA ARTISTICA 2

Prof. **Davide Tito**

Solo **II anno e biennalizzazioni**

CFA: 9

Secondo semestre: giovedì 9,00/18,00 (salvo restrizioni covid 19)

Aula: A 29

Considerando acquisite le corrette conoscenze relative allo studio della disciplina del corso di Anatomia Artistica 1, il percorso di livello successivo mira ad indirizzare gli studenti verso una modalità di approfondimento personale sul tema della "morfologia" strutturato per progetti singoli, in taluni e straordinari casi anche per esigui gruppi di lavoro.

Un'attenzione alla morfologia ordinaria intesa come studio delle forme e loro naturale logica compositiva, che si espande seguendo uno schema strutturale ordinato a fronte di una identità estetica precisa e infallibile.

Indagine ponderata del potere di trasformazione plastica della "natura" di assumere diverse sembianze, mascherandosi e svelandosi in una continua capacità polimorfa proseguibile all'infinito. Un caleidoscopio di forme che scaturiscono come moduli e pattern di curiosa bellezza, capaci di influenzare e suggerire la creatività dell'artista. Un opificio, che traendo spunto dalla natura, ne reinterpreta schemi e fisionomie.

La presenza del corpo umano o parte di esso è da ritenersi soggetto protagonista ed elemento di base fondamentale per l'ideazione del tema di ciascun progetto del proprio elaborato artistico.

La libera e personale creatività di ciascun studente è da considerarsi fulcro essenziale per la genesi degli elaborati richiesti, ciò significa che ogni studente deve sentirsi chiamato a far leva su questo aspetto essenziale della propria esperienza artistica, commisurando le proprie abilità manifestando la propria cifra espressiva.

La scelta dei materiali possibili è un altro rilevante aspetto che non deve e non può essere trascurato. La ricerca, l'osservazione, il confronto e la sperimentazione sono componenti necessari per la riuscita della concretizzazione di un'idea dotata di una "fisionomia" meritevole e degna di considerazione.

Il corso offre a ciascun studente la possibilità di scelta (due obbligatori) tra i temi di seguito proposti, ponderando criticamente, le proprie reali capacità tecnico-pratiche, pertanto il docente si riserva di poter intervenire sulla possibilità di acconsentire sulla fattibilità del progetto.

SCelta OBBLIGATA LIBERA DI 2 ARGOMENTI DALL'ELenco:

- 1) PROGETTAZIONE GRAFICA E MODELLAZIONE SCULTOREA O PITTORICA FANTASY
- 2) MIRABILIA
- 3) SHADOW BOX
- 4) REMAKE
- 5) ANATOMIA SCIENTIFICA FANTASY

Nel dettaglio

PROGETTAZIONE GRAFICA E MODELLAZIONE SCULTOREA O PITTORICA FANTASY

Rifacendosi agli esempi della cinematografia fantasy, con questo corso è possibile materializzare personaggi, animali fantastici e quant'altro possa scaturire dalla fantasia di ogni allievo. Questa attività è strettamente correlata e consequenziale allo studio di base dell'anatomia artistica tradizionale, animata da un'appassionata voglia di **"modellare*" o "dipingere"**, creando realtà incredibili e fantastiche, parallele a quella reale. L'ispirazione del soggetto su cui lavorare parte dalla lettura di un libro, o dalla visione di un film o saga comunque del genere fantasy. Le fasi del progetto sono fondamentalmente due: la prima chiede la produzione di **progetti grafici dettagliati**, corredati da tavole esaustive e illustrative in bianco e nero e a colori; visioni sintetiche a 360° del personaggio. Nella fase finale è richiesta la modellazione, o la realizzazione bidimensionale a colori definitiva, del soggetto ideato. Il progetto è consigliato a tutti gli allievi appassionati del mondo fantasy, che sono particolarmente propensi e dotati di capacità grafiche e/o scultoree affini all'attività proposta.

Per gli studenti che volessero intervenire "pittoricamente" con l'uso della tavoletta grafica e/o modellazione 3d, sono benvenuti (ciò non preclude la qualità del voto finale).

* Nel caso in cui non fosse possibile fornire personalmente il materiale indicato per la modellazione del personaggio fantasy, coloro che vorranno, sempre dietro mia conferma, lavorare plasticamente dovranno procurarsi un qualsiasi materiale (già sperimentato) atto alla modellazione, attenendosi scrupolosamente alle indicazioni del sottoscritto.



MIRABILIA

Facendo riferimento al museo de LA SPECOLA di Firenze, il tema proposto lancia una piccola sfida nel cimentarsi nella realizzazione di piccole installazioni sull'ampio tema della "Natura" nel senso più lato del termine, dove mai nulla è banale, inteso anche come il mondo delle cose straordinarie e meravigliose. Una proposta che accoglie tutte le visioni possibili, sia in visione micro che in macro di: strutture, organismi, anomalie, disfunzioni, comparazioni, contaminazioni, estinzioni..., che rientrano nella logica che muove il ciclico rigenerarsi di una natura che delle volte appare anche aberrata e nuova, che si "adatta" al cambiamento come risultato di una sperimentazione irregolare della stessa.

Si consiglia vivamente di visitare quei musei e altre gallerie o luoghi che possano essere di ispirazione per la realizzazione della propria opera. Altrettanto proficua può essere la consultazione di stampe di illustrazione scientifica sui tre regni naturali.

Le dimensioni sono dettate dalle campane di vetro messe a disposizione e quindi, obbligatorie per tutti. La scelta dei materiali è libera e perciò deve essere estremamente ben oculata.

Le idee devono essere assolutamente originali e realizzate secondo un iter progettuale preciso redigendo **progetti grafici dettagliati ed esaustivi e/o bozzetti.** Il progetto deve assolutamente soddisfare la richiesta.





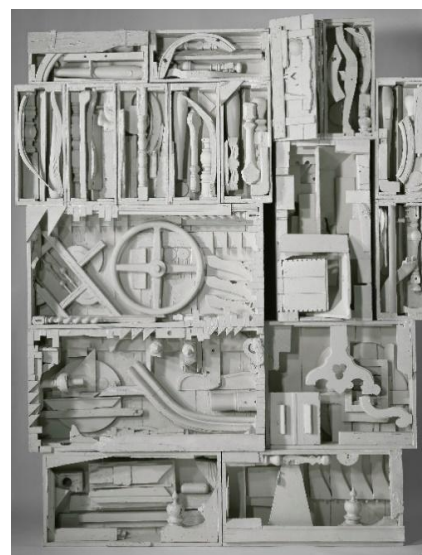
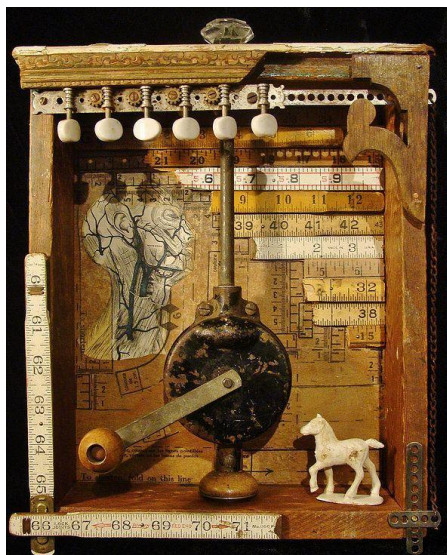
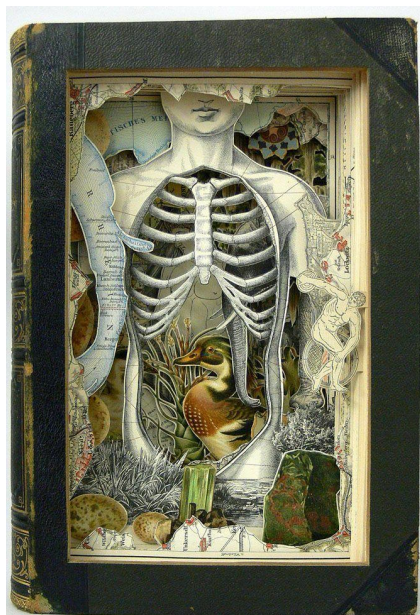
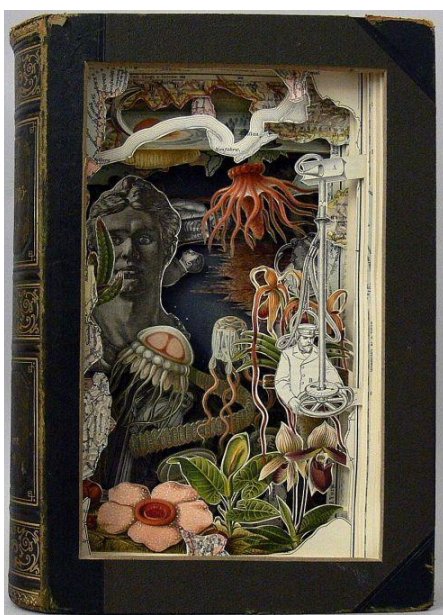
Tutto ciò dovesse servire al sostegno e/o l'ancoraggio dell'oggetto alla base, deve risultare assolutamente in armonia con il lavoro e montato su una contro base, che coincida coprendo quella della campana. Tutti gli elementi presenti devono mantenersi ad una distanza di sicurezza, seppur minima, dal perimetro della copertura in vetro. Essendo visibile a 360°, la visione deve risultare gradevole e interessante da tutte le proiezioni.

SHADOW BOX

Questa attività vuole stuzzicare la creatività dell'allievo realizzando, attraverso un lavoro parsimonioso di ritaglio delle pagine di carta di un libro qualunque, uno "scrigno della memoria". Libri di fiabe, trattati di Anatomia, Matematica, libri di ricette, una collana enciclopedica, ogni tipologia di testo può fornire spunti per la realizzazione di un mondo fatto di carta, assolutamente fantastico. Quinte sceniche, spazi prospettici improbabili che divengono reali, in una dimensione spaziale autonoma a colori o in bianco e nero.

Materiali e supporti sono liberi, come libero può essere anche il modo di reinterpretare il tema della shadow box.

E' indiscussa la possibilità che ciascuno possa interpretare a proprio modo il tema e il contenitore, purché dietro verifica e conferma del docente.



REMAKE FOTOGRAFICO

Questo progetto intende fondere in una sola esperienza, le capacità fotografiche, pittoriche e scenografiche dello studente. Il progetto vuole sviluppare la curiosità di conoscenza indagativa insita nella pratica dell'osservazione visiva, attraverso l'analisi di un'opera d'arte a scelta, pittorica o scultorea che sia. L'obiettivo è sicuramente quello di riuscire a rendere fedelmente o reinterpretandolo, in un set fotografico (illuminotecnica e spazio scenico), la scena espressa nell'opera. L'idea deve essere presentata al docente illustrando la chiave di lettura e il metodo di realizzazione. È auspicabile disporre di un luogo e dell'attrezzatura necessaria per la realizzazione della messa in scena, nella consapevolezza che per giungere allo scatto definitivo possano servire più allestimenti della stessa scena. Ove necessario non è impossibile fare uso della tecnica body painting. L'elaborato finale deve essere stampato su supporto adeguato, i dettagli saranno resi noti dal docente.

È assolutamente vietato fare uso di programmi di grafica correttiva.





ANATOMIA SCIENTIFICA FANTASY

Questo argomento di natura prettamente fantasy, vuole fare porre l'attenzione non solo sull'invenzione di un "essere vivente" scelto tra i tre regni conosciuti, ma realizzare una sorta di vera indagine e schedatura dello stesso, tutto basandosi sulle tecniche di rappresentazione tipiche dell'Anatomia scientifica. A differenza delle incorruttibili nature dei tre regni, il prodotto realizzato può contenere in sé uno o più nature già citate, organico e inorganico. Le Tavole devono essere finemente realizzate su supporti cartacei di pregio, in cui lo studio e l'analisi debbano poter dare un'idea chiara ed esaustiva di tutti gli elementi costitutivi. E' possibile realizzare un taccuino(formato A5) rilegato con almeno n° 10 rilievi estrapolati dal mondo fantasy creato, oppure n° 5 tavole di (formato A3). In entrambi i casi le tavole devono essere realizzate a colori.

E' possibile reinterpretare il tema dato solo pattuendo prima le variazioni con il docente.





P.S. Ogni iniziativa differente dalle indicazioni previste dal programma, vanno discusse con il docente di corso.

Altresì non saranno accettati elaborati al di fuori di quanto sopra descritto e di libera iniziativa dello studente.

Si ricorda che la presenza alle lezioni è sempre obbligatoria e che la non partecipazione alle lezioni e alle revisioni programmate, determinano lo scivolamento a sessioni d'esami successive come anche alla non ammissione agli esami.

Firenze, 02 settembre 2022

Prof. Davide Tito

d.tito@accademia.firenze.it