

+++++

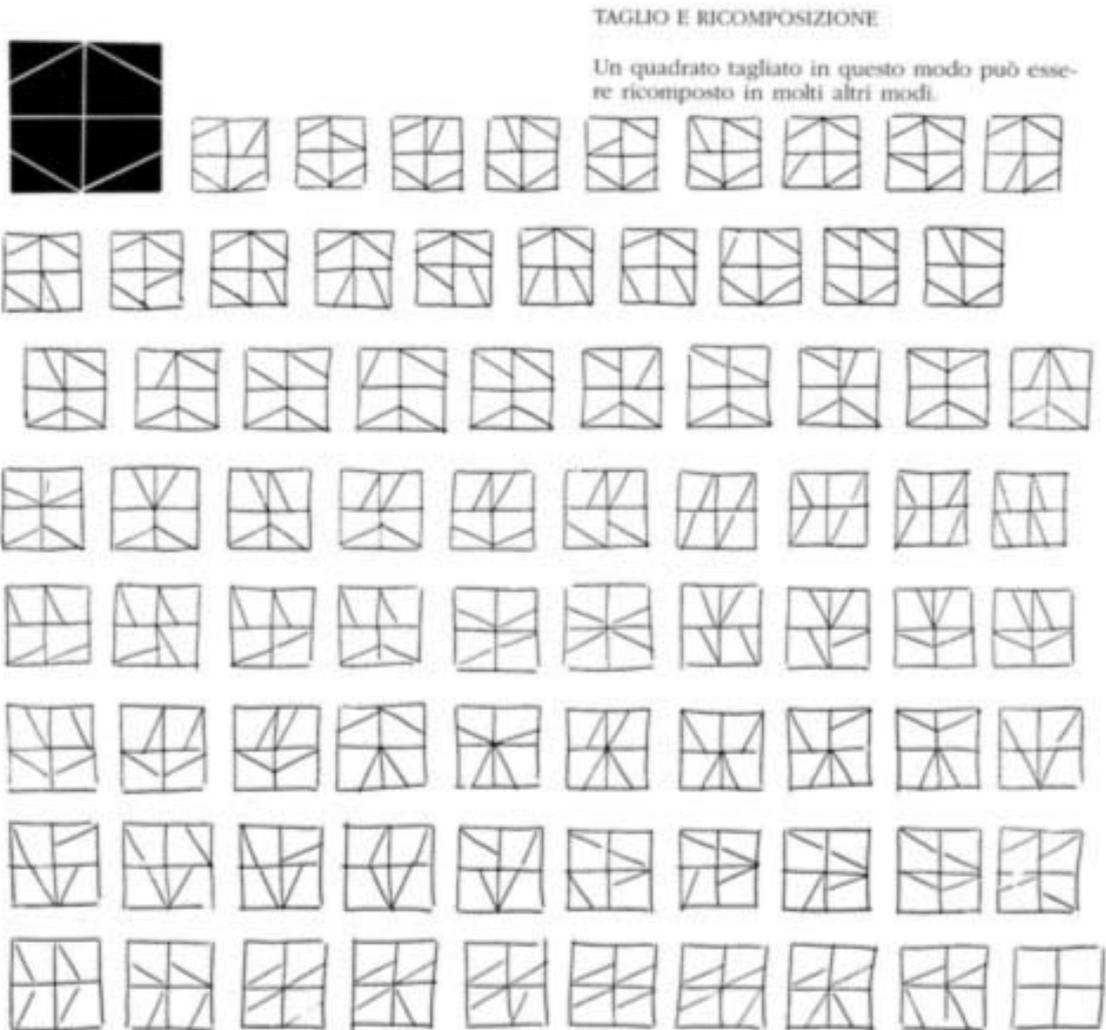
LSFb .

Graphic design – Veronica Dal Buono

+++++

### I QUADRATI TRASFORMAZIONALI

Scomporre, ricomporre, creare  
un linguaggio di icone



*Diagramma di Bruno Munari*

## *1<sup>a</sup> fase*

Disegnare a mano su carta. Digitalizzare in fase successiva.

Utilizzo di fogli/cartoncini formato A3.

### **Tav. 1. Scomposizione**

- disegna 25 quadrati posizionandoli in una griglia di righe per colonne 5 x 5; rappresenta i quadrati con lato di 40 mm.
- suddividi ogni quadrato in 4 quadrati, tracciando le linee mediane.
- utilizzando linee verticali, orizzontali o diagonali a libera scelta, suddividi (in due) ciascuna delle 4 parti interne a ciascun quadrato, affinché il quadrato maggiore risulti composto da 8 parti.

Risulteranno 25 quadrati differenti tra loro per la suddivisione interna.

### **Tav. 2. Ricomposizione**

- scegli uno solo dei 25 diagrammi quadrati che hai creato: il quadrato “matrice”.

(Per la selezione si suggerisce osservare a distanza il diagramma complessivo e scegliere il quadrato che si ritiene più “efficace”)

- disegna una griglia di base di 4 x 4 quadrati come quello scelto. A lato, fuori dalla griglia, riproduci anche il quadrato “matrice”.
- utilizzando le parti interne del quadrato scelto, riempi di colore nero, fondendole, parti a scelta di ciascun quadrato. Ne risulteranno 16 nuovi diagrammi in forma quadrata.

Ogni quadrato del sistema sarà differente dall'altro pur sottendendo il medesimo disegno di base.

## *2<sup>a</sup> fase*

Svolgibile con Illustrator/Indesign.

### **Tav. 3. Creazione**

Tornando al quadrato “matrice”, scomponilo nelle parti geometriche in cui è stato suddiviso nella fase iniziale.

Si compongano tali parti geometriche generate dalla suddivisione in figure geometriche, con l’obiettivo di creare 5 icone diverse che tra loro compongano una sequenza, un set, un sistema.

Non modificare la scala dei singoli elementi in relazione l’uno all’altro.

Puoi creare più copie di ciascuna parte interna e ripeterne più volte l’utilizzo.

**Le 5 icone:** è richiesto che le figure geometriche ottenute con la ricomposizione abbiano un senso, un nesso relazionale tra di loro, con valenza figurativo-illustrativa, ovvero siano appartenenti allo stesso contesto narrativo.

Il set di icone può rappresentare elementi figurativi di qualunque ambito contestuale (figure umane, simboli, animali, natura, cucina, musica, sport, oggetti, attività lavorative, tipografia...).

Si impagini la tavola componendo le icone in una sequenza di senso, come se raccontassero una storia.

### **Tav. 4. Materializzazione**

Scegli un materiale (carta, cartoncino, legno, plastica...) che sia facilmente tagliabile (può esservi un senso relazionale con il tema delle 5 icone come un effetto sensoriale, colore, analogia, contrasto...).

Ritagliando i quadrati opportunamente e componendoli, crea una versione materica, tridimensionale, tangibile, del set di icone, fissandole opportunamente al supporto.

Fissa la sequenza di icone al supporto nella sequenza di senso prescelta e idonea alla presentazione.

### ***Per concludere***

Crea una breve animazione video (45” massimo di durata) che racconti e monti in sequenza la costruzione delle icone partendo dalle origini del quadrato “matrice” e quindi attribuendo un senso dinamico alle icone.

Ricorda i brevi video grafici osservati in classe.

I video verranno condivisi in cartella drive e presentati alla classe.

Alcuni esempi.

