



## **UNITÀ DI APPRENDIMENTO**

### **DISCIPLINA: Discipline Plastiche e Scultoree**

#### **CLASSE SECONDA**

#### **LICEO ARTISTICO indirizzo BIENNIO COMUNE**

### **COMPETENZE**

- Individuare i maggiori aspetti estetici, espressivi e comunicativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca plastico-scultorea.
- Utilizzare e trattare i materiali specifici (quali l'argilla, la cera, il gesso) applicando i principi fondamentali che regolano la costruzione della forma attraverso il volume e il trattamento della superficie.
- Utilizzare e trattare i materiali principali usati nella formatura e nelle tecniche speciali della scultura, nonché di gestire le tecniche per la riproduzione originale, seriale e per la finitura degli elaborati.
- Organizzare autonomamente i tempi e il proprio spazio di lavoro.
- Modellare autonomamente altorilievi di media complessità e tutto tondi semplici e di piccola dimensione, da modello.
- Essere consapevole che la scultura è una pratica e un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale, che non è solo riducibile ad un atto tecnico, ma è soprattutto forma di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.

### **ABILITÀ**

- Saper predisporre in maniera autonoma gli elementi strutturali per la realizzazione di un altorilievo e di un tutto tondo di piccole dimensioni.
- Saper analizzare e rappresentare in altorilievo e tutto tondo (modellato), attraverso i metodi della restituzione plastico-scultorea, forme semplici secondo le regole della composizione e i principi fondamentali della percezione visiva.
- Saper analizzare e rappresentare, da modello, figure umane ed animali (torso, mezzo busto, etc.) attraverso le regole della rappresentazione plastico-scultorea.
- Saper individuare le interazioni essenziali tra la realtà e la scultura e tra quest'ultima e i diversi linguaggi artistici.
- Saper organizzare ed utilizzare autonomamente gli elementi che costituiscono un laboratorio di scultura.



## CONOSCENZE

### UDA 1 – RAPPRESENTARE NELLE TRE DIMENSIONI

- Dal disegno al rilievo al tutto tondo
- Figura e sfondo, concavità e convessità
- Comporre per piani, forme, volumi, pieni e vuoti nel tuttotondo
- Progettare e realizzare una decorazione
- Progettare e realizzare un oggetto funzionale

### UDA 2 – DAL PROGETTO ALL'OGGETTO

- Progettare per uno spazio urbano
- Progettare e sviluppare forme scultoree
- Le fasi progettuali (schizzi preliminari, sviluppi, tavole tecniche)
- I volumi nello spazio
- Percezione del volume e i contrasti tra i pieni e i vuoti

### UDA 3 – LA FORMA

- La linea incisa
- L'andamento
- I contorni racchiusi, chiusi e aperti
- Pieni e vuoti
- Simmetrie, ritmi, moduli, proporzioni ed equilibri
- Forme statiche, forme dinamiche e linee di forza
- Forme organiche e geometriche
- La forma funzionale

### UDA 4 – LA LUCE

- Le variazioni della luce sulla superficie lavorata
- Le variazioni di luce sulle qualità della materia
- La direzione della luce
- Luce naturale e luce artificiale
- L'uso espressivo della sorgente luminosa

### UDA 5 – RAPPRESENTARE IL CORPO UMANO



- I rapporti proporzionali e la struttura della figura umana
- La struttura scheletrica e i principali muscoli della figura umana: la mano, l'arto superiore, il piede, l'arto inferiore, il tronco
- La figura in movimento
- La figura umana in scorcio prospettico
- La rappresentazione dei moti dell'animo: l'autoritratto

#### **UDA 6 – LA COPIA DAL VERO CON LA TECNICA DELLA MODELLAZIONE**

- La copia a rilievo
- La copia a tuttotondo
- La resa dei materiali
- Il ritratto in scultura

#### **ABILITÀ MINIME**

- Conoscere i principali procedimenti per la copia dal vero.
- Conoscere l'aggetto dei piani, il bassorilievo, l'altorilievo.
- Conoscere l'uso degli strumenti e delle tecniche per modellare.
- La capacità di progettare e realizzare una semplice armatura, per il sostegno degli elaborati.
- Saper rappresentare lo spazio prospettico in un rilievo, partendo da una immagine reale di un paesaggio naturale.
- Conoscere le fasi progettuali di un'opera plastica.
- Conoscere le tecniche dell'intaglio diretto ed indiretto.
- Conoscere la lavorazione dei principali materiali tradizionali e contemporanei.
- Conoscere alcuni aspetti della composizione e le teorie della percezione visiva.

#### **CONOSCENZE ESSENZIALI**

##### **RAPPRESENTARE NELLE TRE DIMENSIONI**

- Dal disegno al rilievo al tutto tondo
- Figura e sfondo, concavità e convessità
- Comporre per piani, forme, volumi, pieni e vuoti nel tuttotondo

##### **DAL PROGETTO ALL'OGGETTO**



Progettare e sviluppare forme scultoree

- Le fasi progettuali (schizzi preliminari, sviluppi, tavole tecniche)
- I Volumi nello spazio
- Percezione del volume e i contrasti tra i pieni e i vuoti

### LA FORMA

- La linea incisa
- L'andamento
- I contorni racchiusi, chiusi e aperti
- Pieni e vuoti
- Forme statiche, forme dinamiche e linee di forza

### LA LUCE

- Le variazioni della luce sulla superficie lavorata
- La direzione della luce
- Luce naturale e luce artificiale
- L'uso espressivo della sorgente luminosa

### IL DISEGNO DELLA FIGURA UMANA

- La testa: struttura e proporzioni
- La rappresentazione della testa di profilo
- La rappresentazione frontale della testa
- La rappresentazione della testa di scorcio
- Riproduzione plastica dei particolari della testa

### LA COPIA DAL VERO CON LA TECNICA DELLA MODELLAZIONE

- La copia a rilievo
- La copia a tuttotondo
- Il ritratto in scultura

### TIPOLOGIA DI VERIFICHE

Prova Pratica.