



Editrice Stamparte: dir. red. amm. pub.: 40124 Bologna - via Morandi, 4 tel. 051580736 - fax 051582414

Direttore responsabile: Arrigo Quattrini

Carte d'arte *on-line* (www.cartedarte.it) - 040701

Un cenno sull'incidere e sull'acquaforte

Fare incisione non vuol dire imitare e *riprodurre* qualità di altre tecniche, ma ottenerne di nuove ed esprimere particolari modi della creatività. Anche se *produce più esemplari*, l'incisione è un mezzo espressivo originale ed ogni foglio è *un originale*: dai suoi inizi fino ad oggi ha contribuito in modo determinante all'affermazione e allo sviluppo dell'autonomia del segno e del disegno. Attraverso una ricerca tecnica continuata nei secoli, dal Quattrocento ai nostri giorni, la storia dell'incisione è permeata da una vitalità rinnovatrice, che non si riscontra in altre tecniche artistiche.

La storia della tecnica incisoria può partire dalla xilografia, già in uso nel '300, per la stampigliatura su carta e stoffa a mezzo di matrici di legno intagliato: la xilografia, come le più moderne incisioni su linoleum o plastiche, è un'incisione in rilievo, sulla stampa risultano soltanto le zone lasciate a rilievo sulla matrice; dati i numerosi passaggi necessari dall'ideazione dell'immagine alla sua applicazione su legno, all'intaglio e infine alla stampa, con l'introduzione dell'incisione su lastra di metallo la xilografia viene via via meno usata.

L'incisione su lastra infatti è frutto di un rapporto più diretto fra ideazione ed esecuzione, sia nel caso della incisione diretta - bulino, puntasecca, che in quello dell'incisione indiretta - acquaforte, acquatinta. La differenza tra queste due tecniche incisorie è di tipo tecnico-stilistico: nel bulino e nella puntasecca, i ferri incidono il metallo direttamente, con solchi o deformazioni, le "barbe", che determinano segni netti o sfumati; nell'acquaforte può prevalere invece la qualità dei toni e del chiaroscuro: non si incide direttamente sul metallo, ma sullo strato di una vernice protettiva stesa sulla lastra, che poi viene immersa in una soluzione acquosa, per essere sottoposta alla morsura dell'acido. Al gesto dell'incidere perciò non corrisponde pienamente e immediatamente, come nell'incisione diretta, la qualità finale del segno: la concentrazione dell'acido, i tempi ed i modi della morsura formeranno il segno che al momento dell'intervento sulla vernice è solo un progetto. Le concentrazioni dell'acido danno la qualità della morsura e quindi la precisione dei segni: l'acido forte, violento e veloce corrode molto, allarga e può alterare il segno; l'acido debole, delicato e lento, ne conserva la precisione. I tempi influiscono sulla profondità dell'incisione e perciò sulla intensità dei segni: solchi poco profondi contengono poco inchiostro e danno segni chiari, solchi profondi danno segni scuri. Con un'unica immersione si ottengono segni di una data intensità di nero; con immersioni successive e di diversa durata si ottengono segni di diversa intensità e, ancora, di diversa qualità. Terminate le morsure, si controlla che ogni parte abbia raggiunto gli effetti desiderati e si pulisce la lastra, che è pronta per la prima prova di stampa... basta avere un foglio di carta già bagnata. Se questa prova soddisfa l'autore, essa diventa il "*bon a tirer*", il campione per la tiratura. Se si desidera apportare qualche modifica, si interviene incidendo di nuovo, ripetendo tutte le operazioni necessarie. Le prove di stampa relative ai successivi interventi di incisione si dicono poi primo, secondo, terzo etc. stato. L'acquatinta è un'incisione realizzata soprattutto per zone: praticamente è un metodo di granitura sottile della lastra, che, appositamente preparata e immersa in acido più o meno a lungo, rende alla stampa diverse intensità della tinta, in grigio o a colori.

La complessità e l'interesse di queste tecniche (qui si è dato qualche cenno soltanto di alcune), interesse sperimentale e squisitamente artigianale, possono dare un'idea del perché l'incisione sia stata e sia valutata ed apprezzata come arte a sé stante.

A. Q.