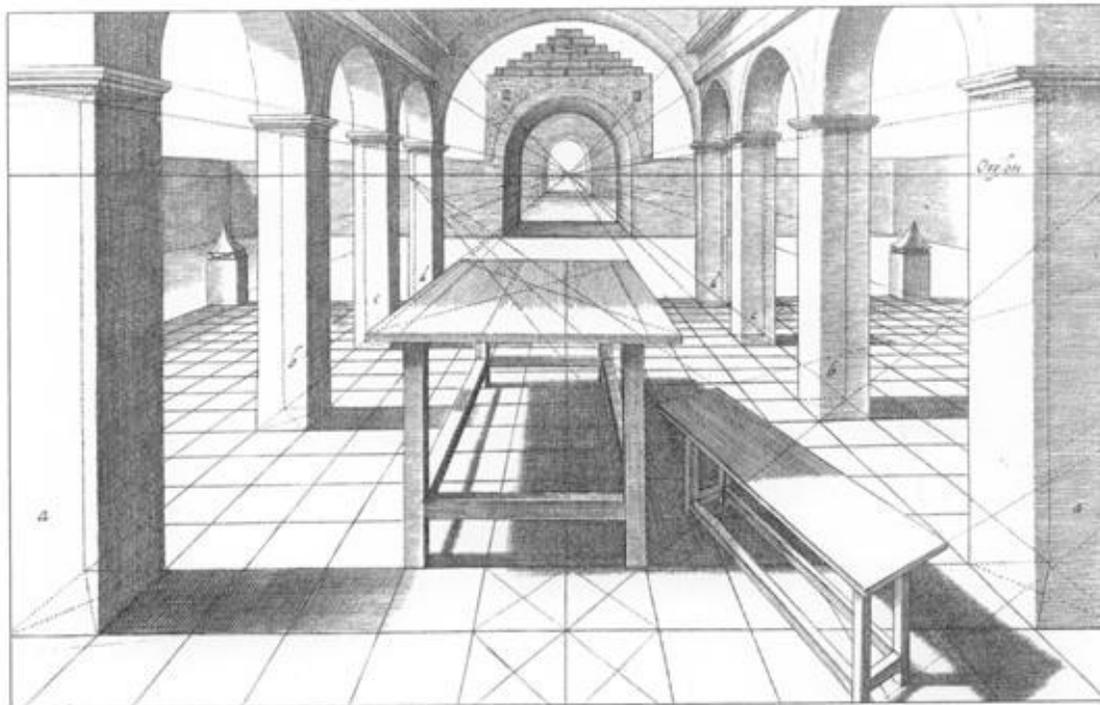


Rappresentare lo spazio in nove modi diversi

Prima di trattare in maniera approfondita l'argomento della **prospettiva lineare ed aerea**, credo valga la pena riflettere sui modi da sempre utilizzati per rappresentare la profondità spaziale.

Dal più antico passato ad oggi, risultano essere nove i modi utilizzati per raffigurare lo spazio su una superficie bidimensionale (cioè su un muro, su una tela, su una tavola di legno, su una ceramica, ecc.). Non tutti descrivono in modo perfettamente realistico lo spazio tridimensionale, così come fa la prospettiva lineare, ma riescono comunque a suggerire un senso di profondità, spesso ottenuto con una disposizione particolare degli oggetti che compongono l'immagine. In questi casi più che di una profondità vera e propria si tratta di darne una suggestione attraverso "indizi di profondità".

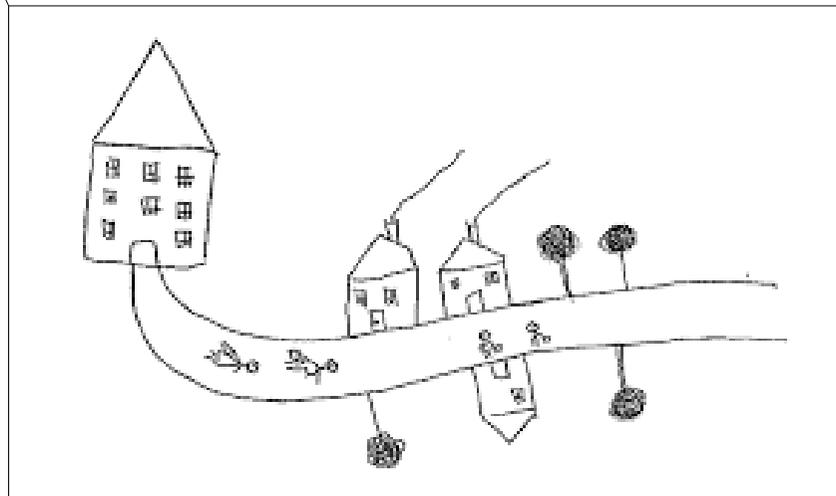
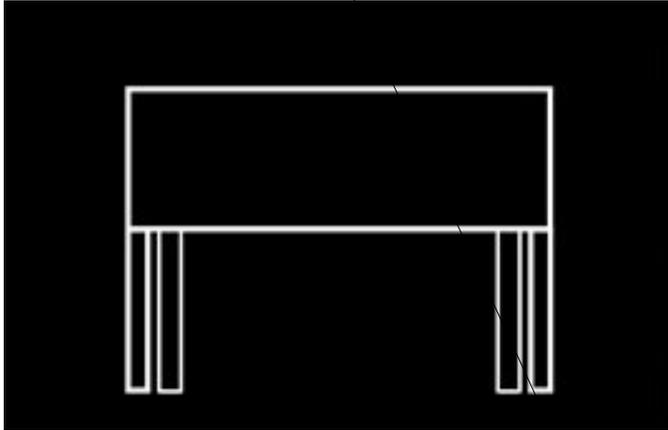
Figura 1: Immagine realizzata con l'uso della prospettiva lineare. La rappresentazione della profondità spaziale è realistica: l'ambiente è rappresentato così come lo vedrebbe l'occhio umano.



Esaminiamoli, di seguito, tenendo conto, però, che si tratta di una suddivisione leggermente forzata, in quanto spesso, nella stessa opera, possono essere presenti più "indizi di profondità" contemporaneamente. Vengono comunemente chiamati **INDICATORI O GRADIENTI DI PROFONDITA'**.

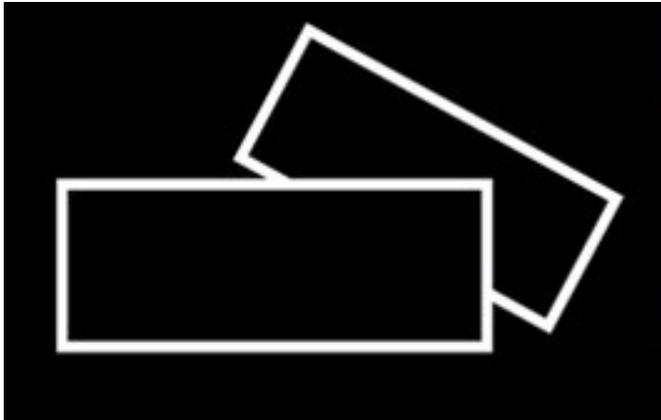
1) **RIBALTAMENTO**

Una delle modalità più antiche per la rappresentazione dello spazio e degli oggetti su una superficie bidimensionale è quella del ribaltamento: le cose sono raffigurate **contemporaneamente sia in pianta che di profilo e/o prospetto** cioè **come viste da differenti punti di vista**. Questo sistema, utilizzato nell'**arte egizia** (come si nota nella famosa rappresentazione dello stagno), sarà ripreso dal **Cubismo** per mostrare la realtà nelle sue vere forme e non come appare attraverso la deformazione prospettica (ad esempio in Picasso, Grande natura morta, 1917), ma è anche di molti disegni di bambini.



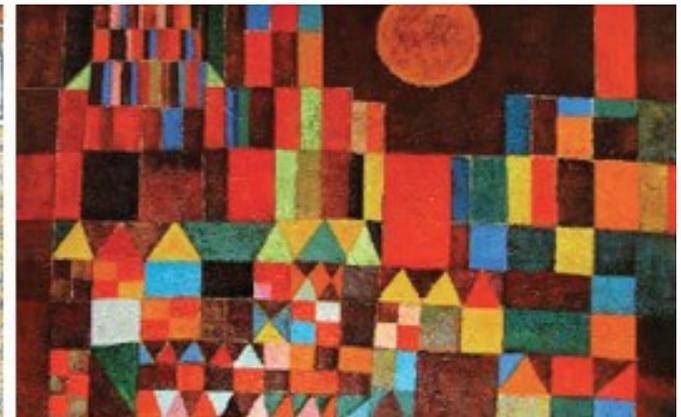
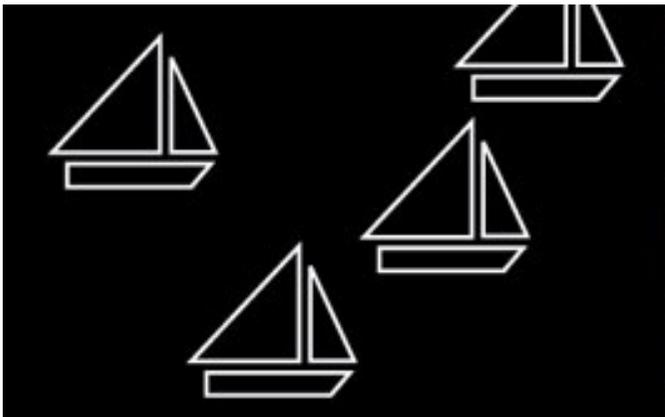
2) **SOVRAPPOSIZIONE**

Un effetto di profondità spaziale si ottiene quando un oggetto ne **copre parzialmente** (cioè solo in parte) un altro: non si può fare a meno, infatti, di presumere che, fra i due, il primo sia il più vicino a noi e che esista, quindi, una distanza fra di loro. Nell'antichità questa tecnica si usava spesso con la **sovrapposizione delle figure di profilo** lungo una fascia (si osservi il dipinto murale egiziano, 1420 a.C.). Nella pittura contemporanea alcuni artisti sono riusciti a ricreare **molti livelli di profondità** solo attraverso la sovrapposizione di elementi su vari piani (come nell'opera di Henri Rousseau, Cavallo attaccato da un giaguaro, 1910, dove in primo piano compaiono delle piante, in secondo il giaguaro, in terzo il cavallo e così via)



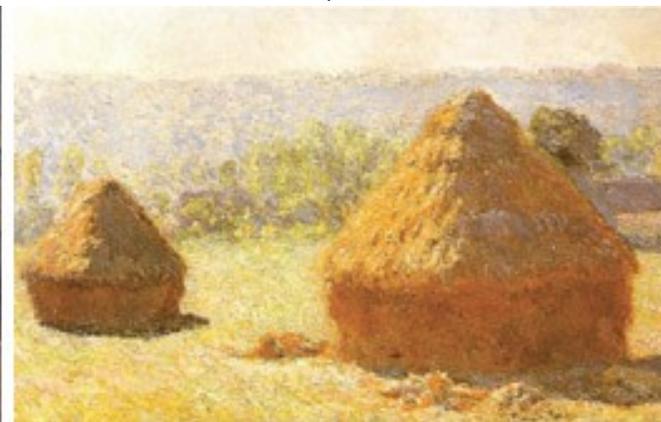
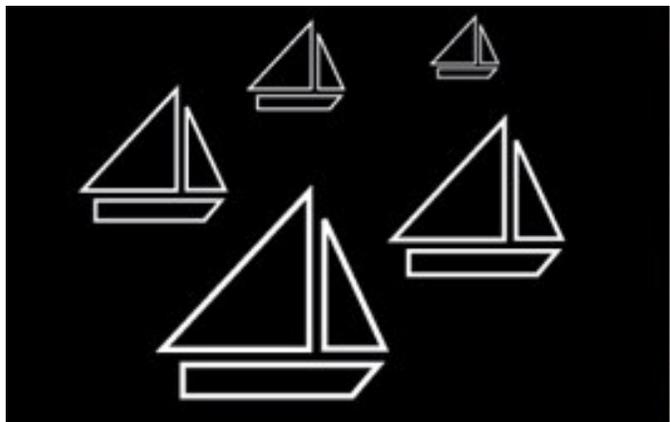
3) **ALTEZZA SUL PIANO**

In generale, più un oggetto è situato verso la **parte alta** del nostro campo visivo e più viene percepito come **distante**. Anche questo sistema era usato nell'arte antica attraverso lo "**scaglionamento verticale**", cioè la **distribuzione** degli oggetti per **fasce sovrapposte** (ad esempio nel mosaico del porto a Sant'Apollinare Nuovo, Ravenna, VI sec.). Lo stesso sistema è visibile nell'opera di Paul Klee, Castello e Sole, 1928.



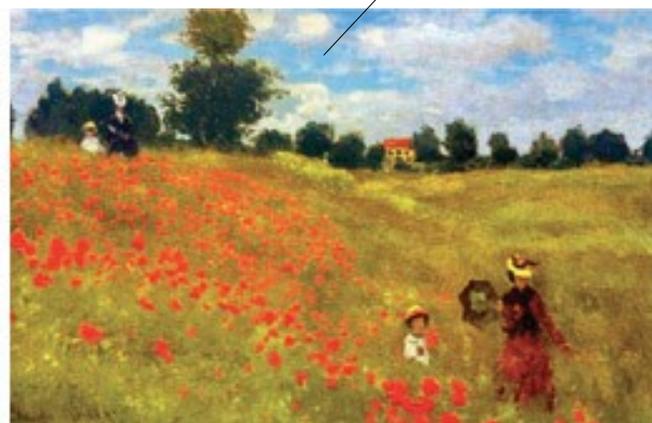
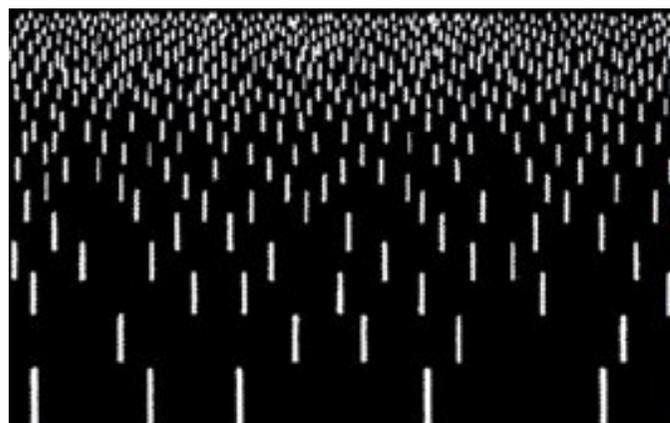
4) **GRADIENTE DI DIMENSIONE**

Se si suppone di avere davanti oggetti della medesima grandezza, quelli fra loro che appaiono **più piccoli** sono considerati **maggiormente lontani** perché l'occhio umano percepisce gli oggetti in primo piano con dimensioni maggiori rispetto a quelli lontani. Questa considerazione si manifesta già nella **pittura medievale** (si osservino le figure umane nell'affresco di Ambrogio Lorenzetti, Allegoria del Buon Governo, 1340). Come per gli indizi precedenti, anche questo si può ritrovare nell'**arte contemporanea** (ad esempio in Monet, Covoni, 1891).



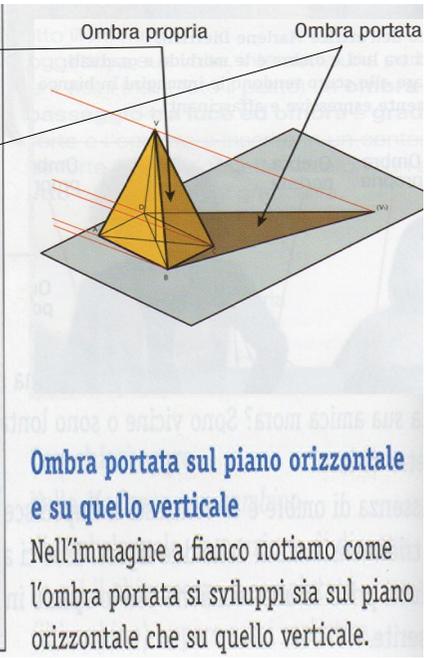
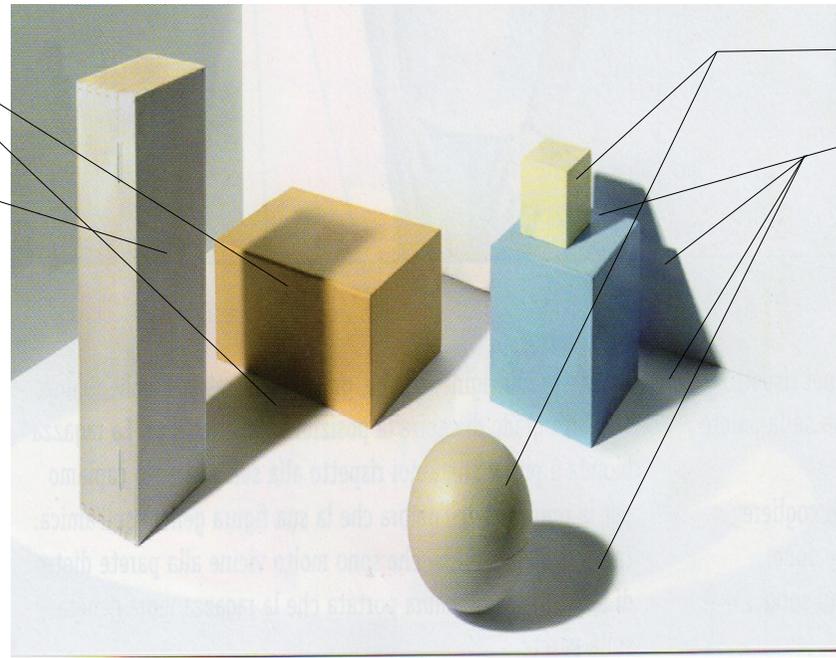
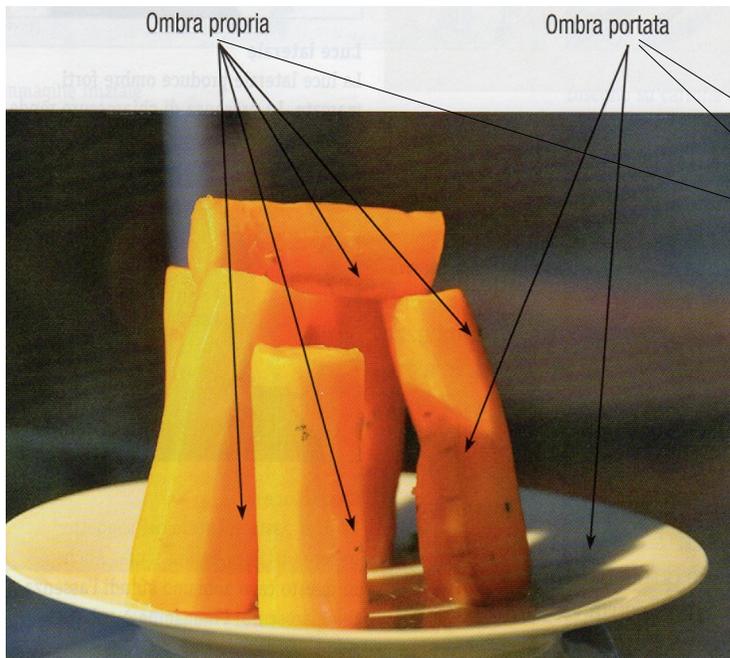
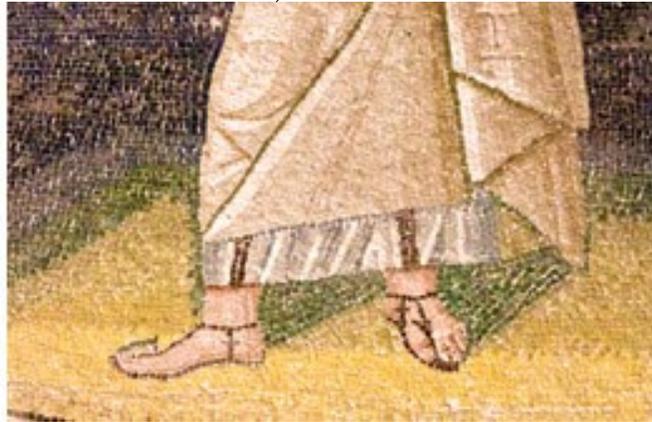
5) **GRADIENTE DI TESSITURA O TRAMA**

L'apparente **infittirsi** e **rimpicciolirsi** degli oggetti in lontananza ci appare come una trama sempre più fitta. I particolari degli oggetti si perdono con la lontananza. Questo accade, ad esempio, con le onde del mare e con campi di fiori. Si tratta di un tipo di indizio poco frequente nella pittura antica. Si riscontra, invece, in quella contemporanea con notevole frequenza (Monet, I papaveri, 1873).



6) **OMBREGGIATURA**

La distribuzione di luci e ombre sugli oggetti (**ombre proprie**) ne favorisce la percezione del volume, mentre la **proiezione** di ombre sull'area circostante (**ombre portate**) suggerisce l'**idea dello spazio**. Oggetti più luminosi, inoltre, appaiono più vicini. Nell'arte medievale l'ombra portata è spesso innaturale, una specie di lingua scura che fuoriesce dai piedi (vedi mosaici del mausoleo di Galla Placidia). È solo con la pittura realista del **Seicento** che l'ombra proiettata sullo sfondo riesce a dare una vera **idea di spazio** (come in Caravaggio, Cena in Emmaus, 1602).



7) **SFOCATURA**

La **minore nitidezza** di ciò che sta dietro l'oggetto in primo piano permette di percepire chiaramente il distacco tra oggetto e sfondo e quindi la reciproca distanza. È un effetto che somiglia alla prospettiva atmosferica ma avviene solo nella **fotografia** e nel **cinema** per distanze anche molto minori a causa della **messa a fuoco** sul primo piano o sullo sfondo.



8) **PROSPETTIVA ATMOSFERICA O AEREA**

Questo effetto, teorizzato da **Leonardo da Vinci**, e che corrisponde alla realtà, prevede che, per via dell'**addensarsi** dell'atmosfera interposta fra l'osservatore e ciò che vede, gli oggetti lontani diventino più **sfumati**, più **chiari** e dal **colore grigio-azzurro** conferendo grande profondità ai paesaggi (come si può osservare in Leonardo, particolare de La Vergine delle rocce, 1494). È un effetto ripreso da molta **pittura paesaggista** come quella romantica (ad esempio Friedrich, Le tre età dell'uomo, 1834).



PROSPETTIVA ATMOSFERICA O AEREA: Leonardo da Vinci



PROSPETTIVA ATMOSFERICA O AEREA: fotografie di paesaggi.

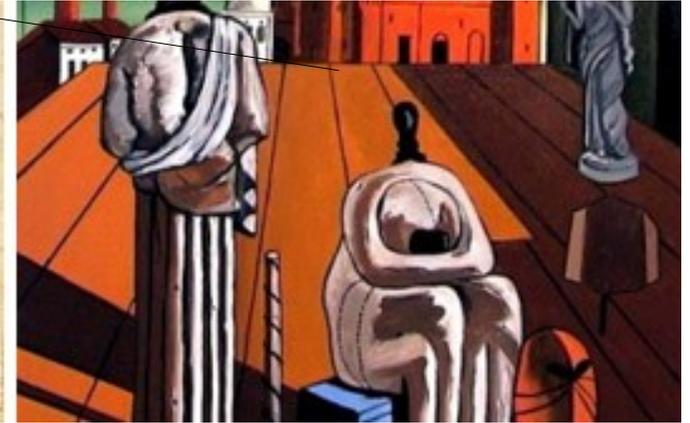
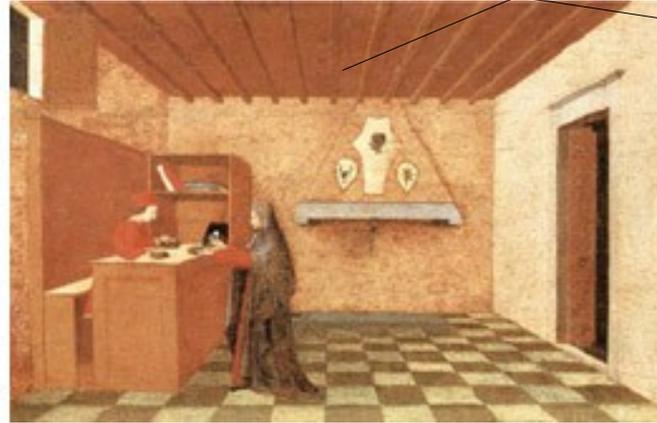
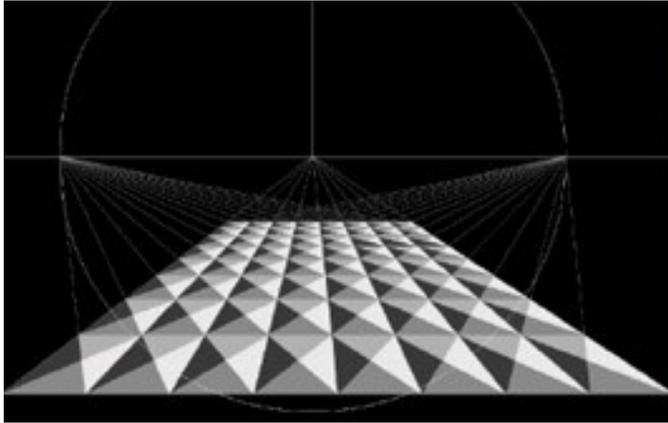


PROSPETTIVA ATMOSFERICA O AEREA: disegni (l'effetto di lontananza è ottenuto con una "libera" gradazione del colore)



9) **PROSPETTIVA LINEARE**

È il sistema più “**scientifico**” di rappresentare lo spazio e gli oggetti. La **prospettiva lineare (centrale e accidentale)** è definita nel **Rinascimento** da **Filippo Brunelleschi** ed applicata in maniera esemplare da numerosi artisti nelle loro tele (vedi Paolo Uccello nel Miracolo dell’ostia profanata, 1469, o Giorgio De Chirico, particolare de Le muse inquietanti, 1917).

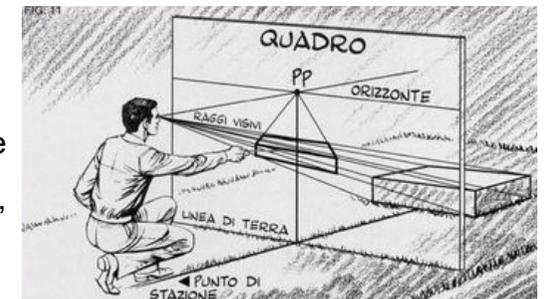
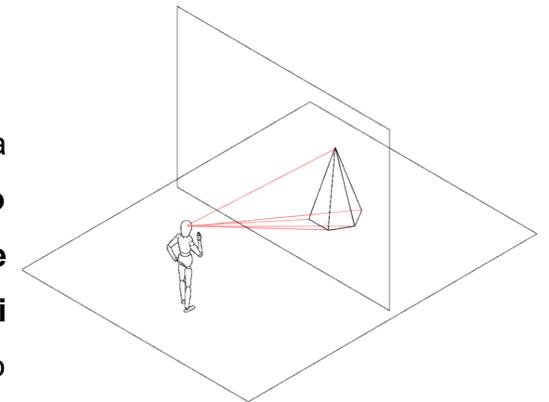


Procediamo con ordine.

DEFINIZIONE:

La **prospettiva lineare** è un metodo di rappresentazione grafica che, nel creare l'illusione della profondità di campo, ci consente di rappresentare la realtà così come la vede l'occhio umano: tutto ciò ch'è più lontano lo vediamo più piccolo e le facce laterali (o di profondità) degli oggetti che costituiscono la nostra immagine hanno lati che convergono (cioè vanno a finire) in uno o più punti chiamati **punti di fuga**. Questa rappresentazione tridimensionale di un oggetto o di uno spazio fisico dipende da tre parametri fondamentali: posizione dell'osservatore, distanza fra l'osservatore e l'oggetto e dall'altezza del punto di vista (cioè dei nostri occhi).

In pratica, quindi, si tratta di definire un osservatore (noi), scegliere l'oggetto da rappresentare, e immaginare di frapporre tra noi e l'oggetto un piano virtuale verticale, come una lastra di vetro trasparente, che rappresenta il piano sul quale disegneremo il nostro oggetto in prospettiva.

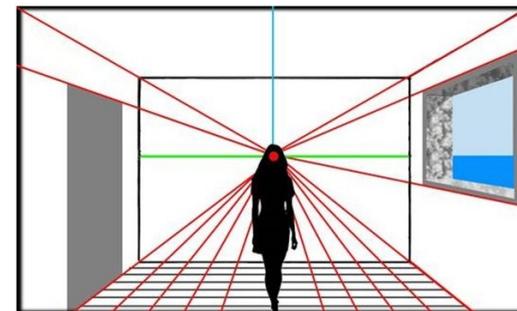


Esistono 2 tipi di prospettiva lineare:

a) **PROSPETTIVA CENTRALE**

L'osservatore è posto esattamente di fronte allo spazio o agli oggetti che si rappresentano.

La prospettiva centrale possiede un **unico punto di fuga**, posto più o meno in posizione centrale sulla linea d'orizzonte **LO**, linea orizzontale che corrisponde all'altezza dei nostri occhi. Tutte le linee di profondità convergono in questo punto.



Cliccando sul link con il tasto sinistro del mouse potrai accedere ad alcuni video su come:

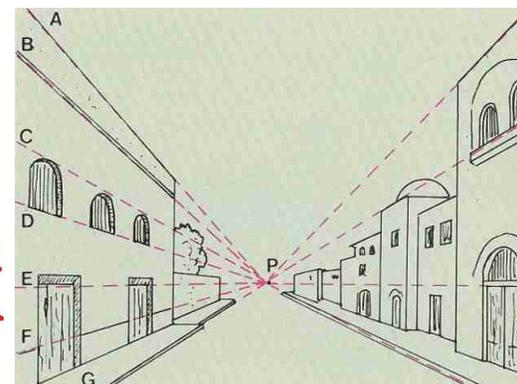
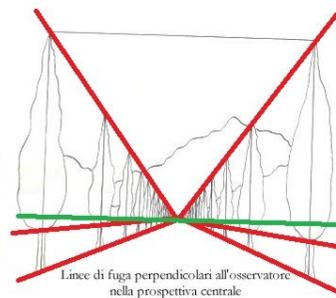
1) **disegnare solidi:** https://www.youtube.com/watch?v=_MmQqkUX2gQ&list=PLa2WloGcCTp4aBo-9Zw-i5ThBeHfvjBsO

2) **disegnare una stanza:** <https://www.youtube.com/watch?v=erqFR-XuQpo>

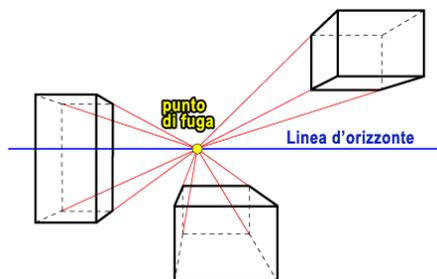
3) **disegnare gli arredi di una stanza:**
https://www.youtube.com/watch?v=_oxswqMLzGc

4) **disegnare una strada:** <https://www.youtube.com/watch?v=zIkZs-s1vhA>

5) **disegnare lettere, parole:** <https://www.youtube.com/watch?v=NUhsQ9H5QAM>



ATTENTO/A:



- a) quando l'oggetto che abbiamo di fronte si trova sopra la linea d'orizzonte (cioè sopra i nostri occhi) ne vediamo la base inferiore (il sotto);
- b) quando si trova sotto la linea d'orizzonte (cioè sotto i nostri occhi) ne vediamo la base superiore (il sopra);
- c) quando taglia la linea d'orizzonte non ne vediamo le basi, ma solo le facce frontali e laterali.

b) PROSPETTIVA ACCIDENTALE O ANGOLARE

La prospettiva accidentale permette un'inquadratura di tre quarti, o di scorcio: **l'osservatore non è posto esattamente di fronte allo spazio o agli oggetti che si rappresentano**. Possiede **2 punti di fuga** sulla linea d'orizzonte **LO**, linea orizzontale che corrisponde all'altezza dei nostri occhi. Tutte le linee di profondità convergono in questo punto.

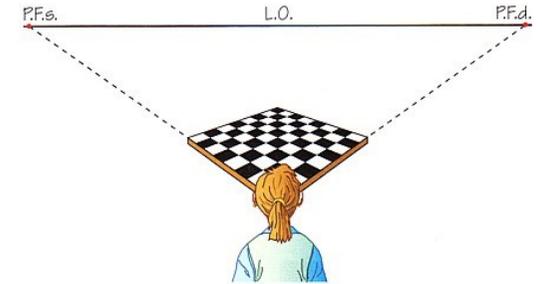


Figura 2: Qui l'osservatore è posto di fronte ad uno degli spigoli della dama e non di fronte ad uno dei suoi lati lunghi

Cliccando sul link con il tasto sinistro del mouse potrai accedere ad alcuni video su come:

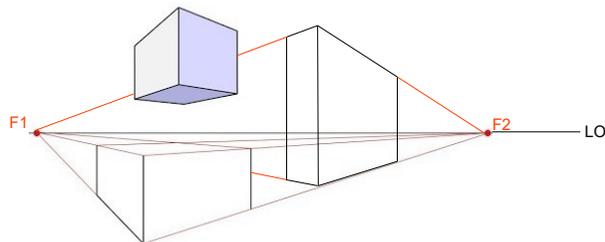
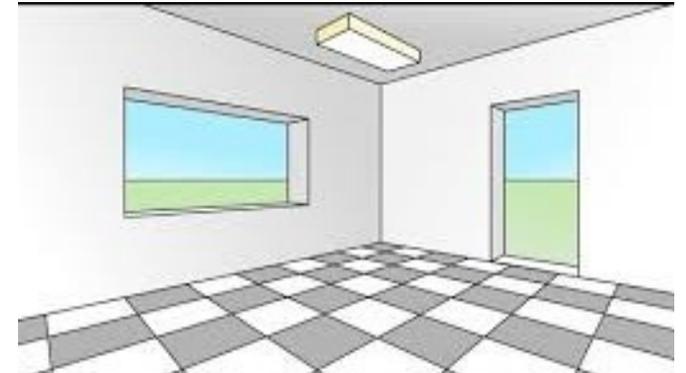
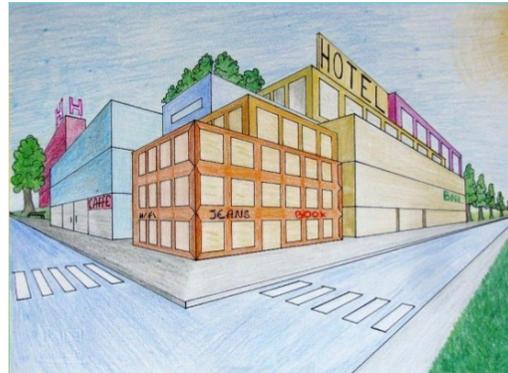
1) **disegnare solidi:** <https://www.youtube.com/watch?v=YUt9Npv925o>

2) **disegnare una stanza:** https://www.youtube.com/watch?v=f_9HXQspzOQ

3) **disegnare gli arredi di una stanza:**
https://www.youtube.com/watch?v=8_yDck3mcbU

4) **disegnare una strada:** https://www.youtube.com/watch?v=m_g0qvWKBdU

5) **disegnare un edificio moderno (in inglese):** https://www.youtube.com/watch?v=ZZuY55mqR_Q



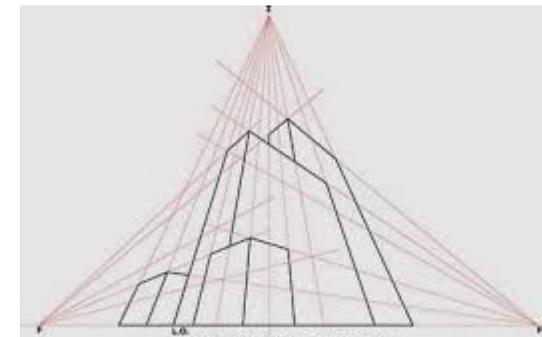
ATTENTO/A:

- a) quando l'oggetto che abbiamo di fronte si trova sopra la linea d'orizzonte (cioè sopra i nostri occhi) ne vediamo la base inferiore (il sotto);
- b) quando si trova sotto la linea d'orizzonte (cioè sotto i nostri occhi) ne vediamo la base superiore (il sopra);
- c) quando taglia la linea d'orizzonte non ne vediamo le basi, ma solo le facce laterali.

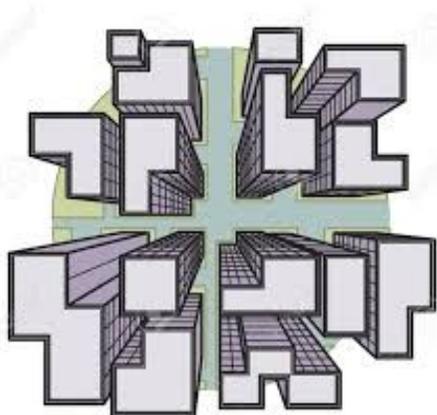


**c) PROSPETTIVA “A QUADRO INCLINATO”,
O DETTA “ACCIDENTALE A 3 PUNTI DI
FUGA”**

Come abbiamo già detto, la prospettiva accidentale permette un'inquadratura di scorcio, ma se, nel contempo, stiamo guardando verso l'alto o verso il basso, i punti di fuga diventano 3: due sulla linea d'orizzonte LO ed uno in alto, se stiamo guardando dal basso verso l'alto, o in basso, se, al contrario, stiamo guardando dall'alto verso il basso.



ATTENTO/A: Anche con la prospettiva centrale possiamo divertirci a guardare in alto, o in basso, ma il punto di fuga (ricorda!) è solo uno.



Se ti è tutto chiaro, la fase successiva all'apprendimento di queste nozioni teoriche consisterà (secondo il metodo del **learning by doing** = imparare facendo), nella **produzione** di scatti fotografici, fotomontaggi e disegni nei quali vengano utilizzati gli **indizi di profondità** in modo **consapevole** scegliendo quelli più adatti allo scopo.

Una volta acquisita dimestichezza con la **rappresentazione della profondità**, la lettura dello **spazio figurativo** sarà quasi un gioco!

(Questo documento è il risultato di modifiche e integrazioni al testo originario ed omonimo della prof. Pulvirenti presente nel sito Didatticarte)