

# *La prospettiva*

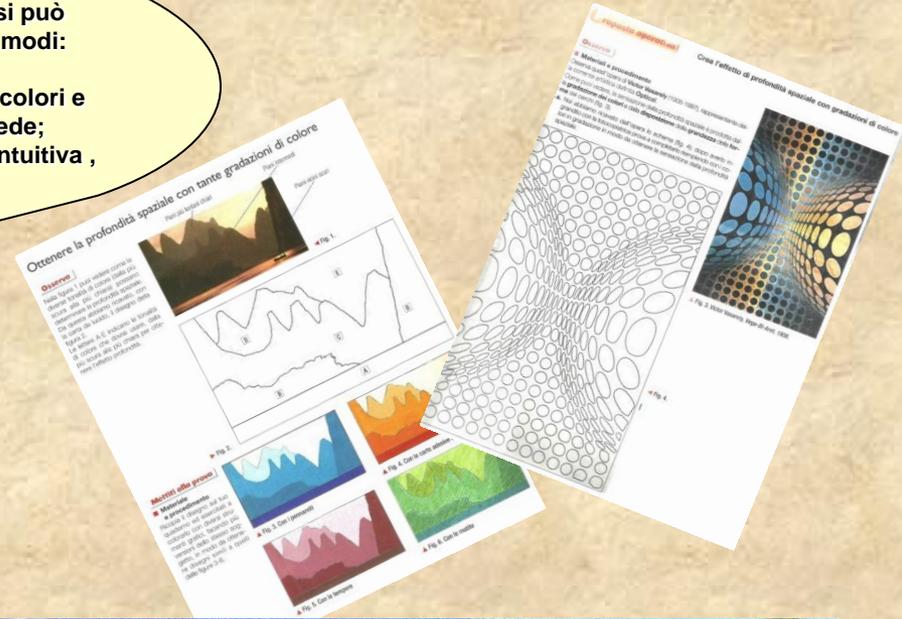
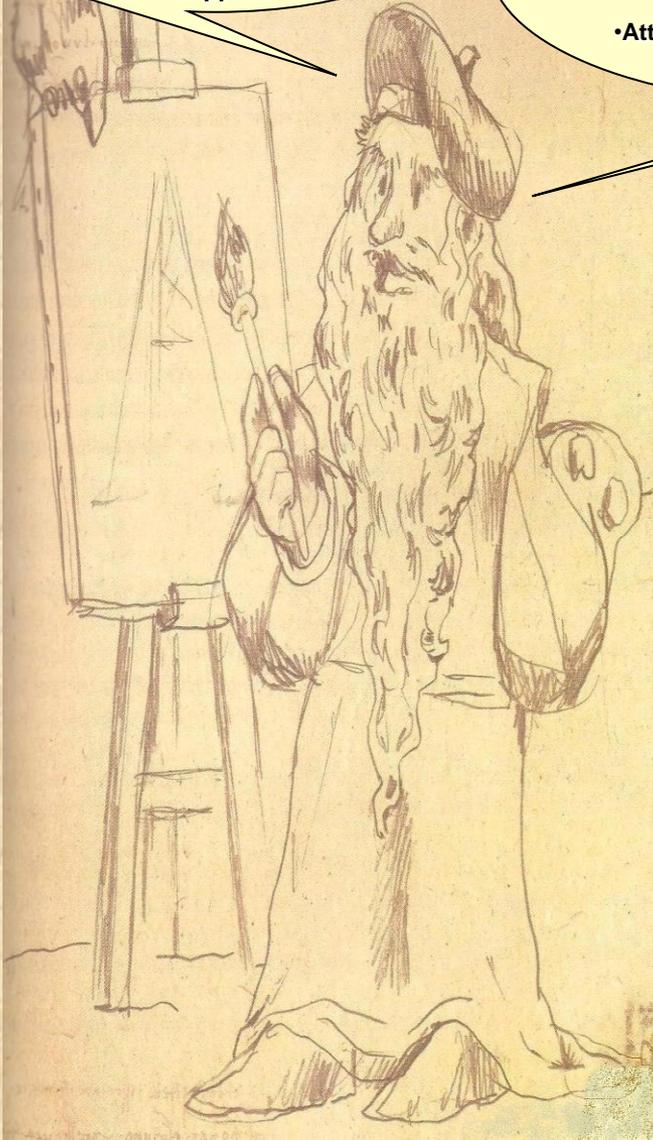


**A cura di: prof.ssa Annamaria Donadio  
Audio e animazioni: prof. Gaetano Amato**

Salve ragazzi! Sono Leo e vi guiderò in questo viaggio intorno alla prospettiva intuitiva ed alle sue applicazioni.

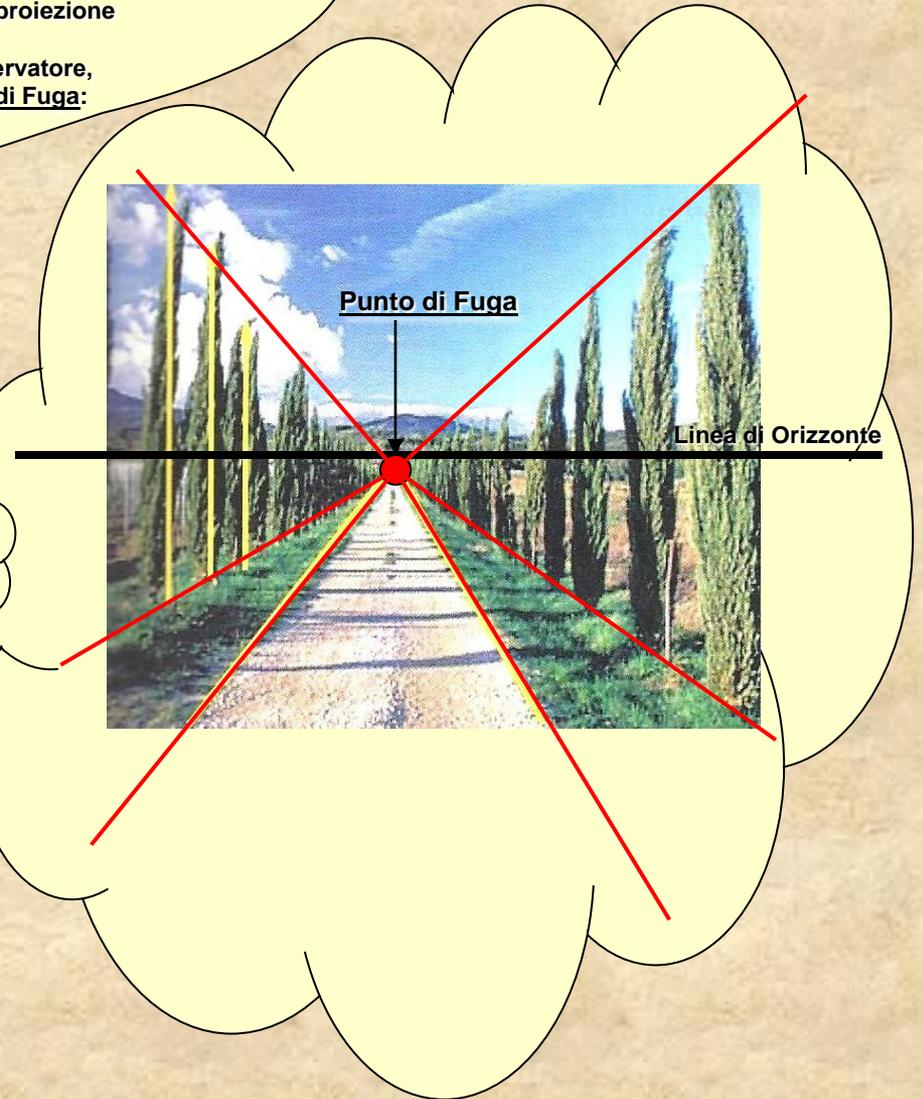
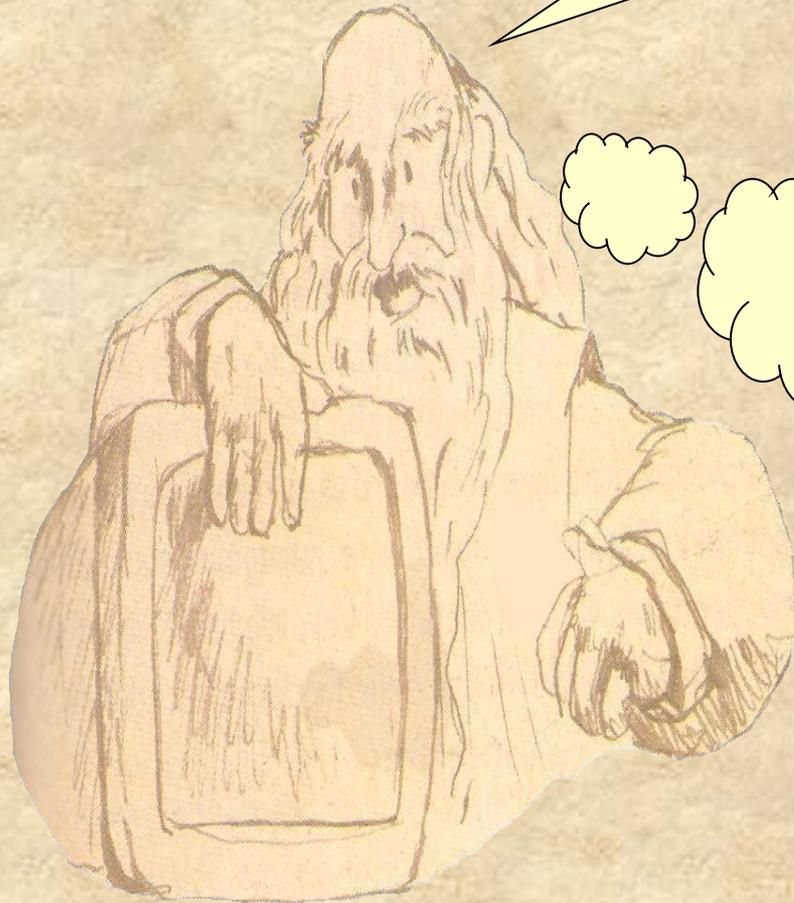
Lo spazio, nel disegno, si può rappresentare in diversi modi:

- Attraverso gradazioni di colori e forme, come nelle schede;
- Attraverso la prospettiva intuitiva, come nella foto...



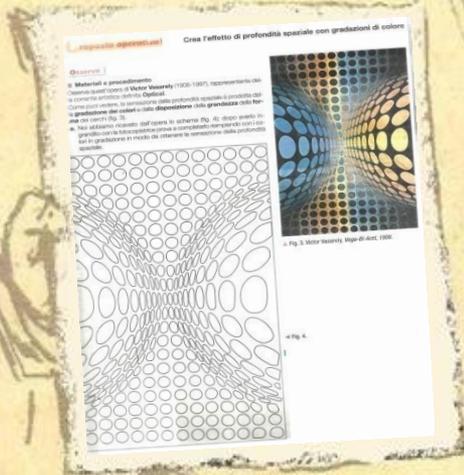
La prospettiva si fonda sulle leggi della percezione visiva. Si parla di “prospettiva intuitiva”, se le immagini, pur non applicando le regole geometriche, danno l'impressione della profondità basandosi sui seguenti tre dati della percezione visiva:

- Gli oggetti distanti sembrano più piccoli rispetto a quelli vicini.
- Le linee verticali ed orizzontali restano tali, rispetto al piano di proiezione dell'oggetto.
- Le linee parallele, poste perpendicolarmente rispetto all'osservatore, sembrano convergere verso un punto che viene detto Punto di Fuga:



Adesso mettetevi alla prova!  
Eseguite degli esercizi per  
sviluppare la percezione della  
profondità o la ricerca del  
punto di fuga nelle immagini

Certamente!  
Nelle slides che seguono ci  
sono le schede che vi  
serviranno per esercitarvi.



Ma come facciamo, Leo!!!  
Tu sei un genio, ma noi  
abbiamo bisogno di spunti e  
suggerimenti. Ci puoi aiutare?

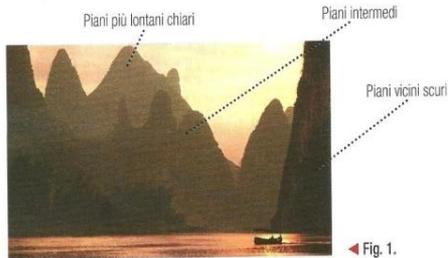
# Esercitazioni sul gradiente di profondità spaziale:

Ottenere la profondità spaziale con tante gradazioni di colore

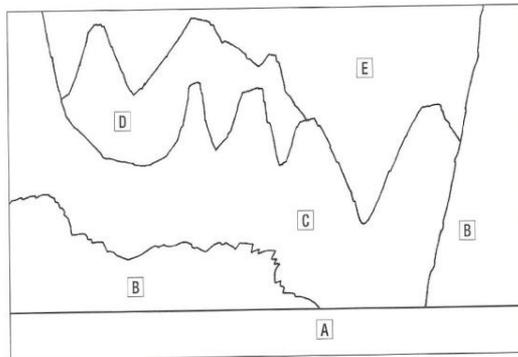
## Osserva

Nella figura 1 puoi vedere come le diverse tonalità di colore (dalla più scura alla più chiara) possano determinare la profondità spaziale. Da questa abbiamo ricavato, con la carta da lucido, il disegno della figura 2.

Le lettere A-E indicano le tonalità di colore che dovrai usare, dalla più scura alla più chiara per ottenere l'effetto profondità.



◀ Fig. 1.

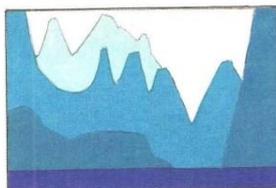


▶ Fig. 2.

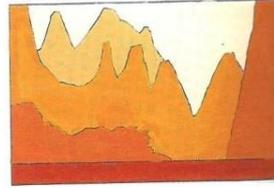
## Mettiti alla prova

### Materiale e procedimento

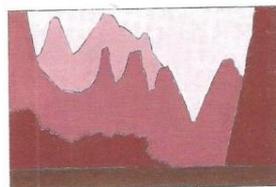
Ricopia il disegno sul tuo quaderno ed esercitati a colorarlo con diversi strumenti grafici, facendo più versioni dello stesso soggetto, in modo da ottenere disegni simili a quelli delle figure 3-6.



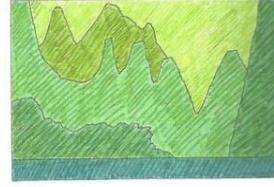
▲ Fig. 3. Con i pennarelli



▲ Fig. 4. Con le carte adesive colorate



▲ Fig. 5. Con le tempere



▲ Fig. 6. Con le matite

## 1 Visualizziamo i piani di profondità **COLLAGE**

### Occorrono:

- carte veline colorate
- foglio da disegno
- forbici e colla
- pennelli e acquarelli

**1** A tre quarti del foglio **disegna la linea di orizzonte**.

**2 Colora** la parte in alto con un colore che sfuma verso l'alto, scurendosi. Colora la parte in basso con un altro colore che sfuma verso il basso, scurendosi. Hai creato un paesaggio vuoto.

**3 Ritaglia** nella carta velina forme in differenti dimensioni.

**4 Incollale** sotto la linea di orizzonte: prima le forme

più piccole, poi progressivamente quelle più grandi a mano a mano che ti allontani dalla linea di orizzonte. Disponile in modo da creare un paesaggio di forme.



# Altri esempi di profondità spaziale e di individuazione del punto di fuga:

## Proposta operativa

Crea l'effetto di profondità spaziale con gradazioni di colore

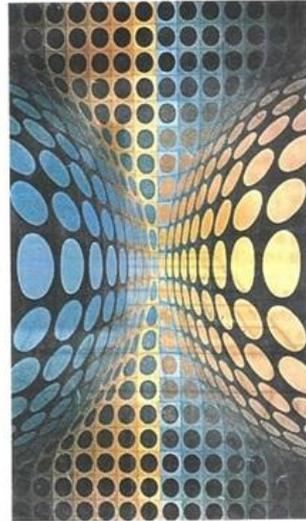
### Osserva

#### Materiali e procedimento

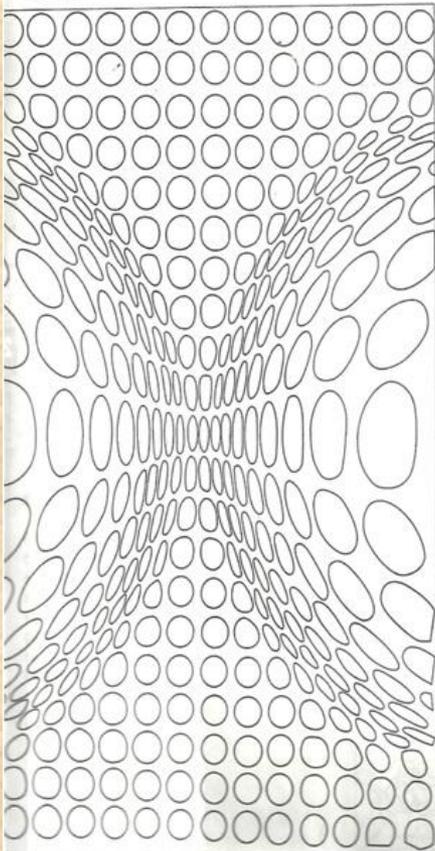
Osserva quest'opera di **Victor Vasarely** (1908-1997), rappresentante della corrente artistica definita **Optical**.

Come puoi vedere, la sensazione della profondità spaziale è prodotta dalla **gradazione dei colori** e dalla **disposizione della grandezza della forma** dei cerchi (fig. 3).

a. Noi abbiamo ricavato dall'opera lo schema (fig. 4); dopo averlo ingrandito con la fotocopiatrice prova a completarlo riempiendo con i colori in gradazione in modo da ottenere la sensazione della profondità spaziale.



▲ Fig. 3. Victor Vasarely, Vega-Bi-Aret, 1906.



◀ Fig. 4.

2

Oltre l'immagine

TECNICA MISTA

#### Occorrono:

- l'immagine di un soggetto in prospettiva
- un foglio
- forbici e colla
- matita e matite colorate
- righello

**1** Incolla l'immagine in un angolo del foglio.

**2** Cerca il **punto di fuga** dell'immagine.

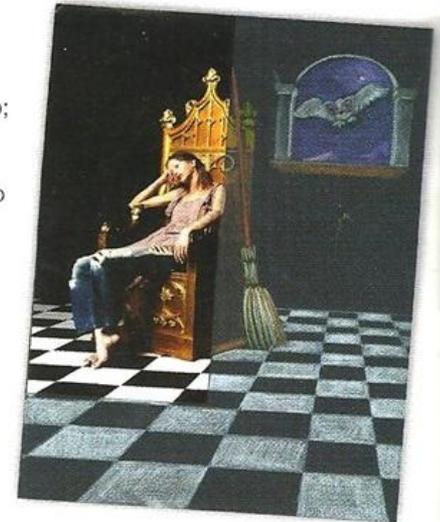
Se il soggetto è ritratto in prospettiva centrale, il punto di fuga sarà uno; diversamente i punti di fuga saranno due. Non è detto che cadano all'interno del foglio.

**3** **Completa**

l'immagine disegnando le parti mancanti e arricchendola di nuovi elementi.

**4** **Colora** le parti

disegnate come proseguimento dell'immagine incollata.



## I TRUCCHI DEL MESTIERE

Per iniziare, traccia le linee con tratto leggero; alla fine del lavoro ripassa con il pennarello quelle che vuoi evidenziare, cancellando tutto il resto con la gomma.

**Nel Rinascimento la prospettiva viene messa a punto come metodo grafico per rappresentare la profondità spaziale.**

**Ne vengono, per la prima volta definite le regole geometriche per rappresentare su una superficie a due dimensioni gli oggetti posti in uno spazio tridimensionale.**



**Filippo Brunelleschi**, tra il 1410 ed il 1420, elaborò per primo un procedimento geometrico per la rappresentazione dello spazio tridimensionale. Partendo dal disegno della pianta e dell'alzato dell'oggetto, si proiettano i raggi visivi provenienti dall'oggetto stesso verso un punto di vista fisso che corrisponde alla posizione dell'osservatore.

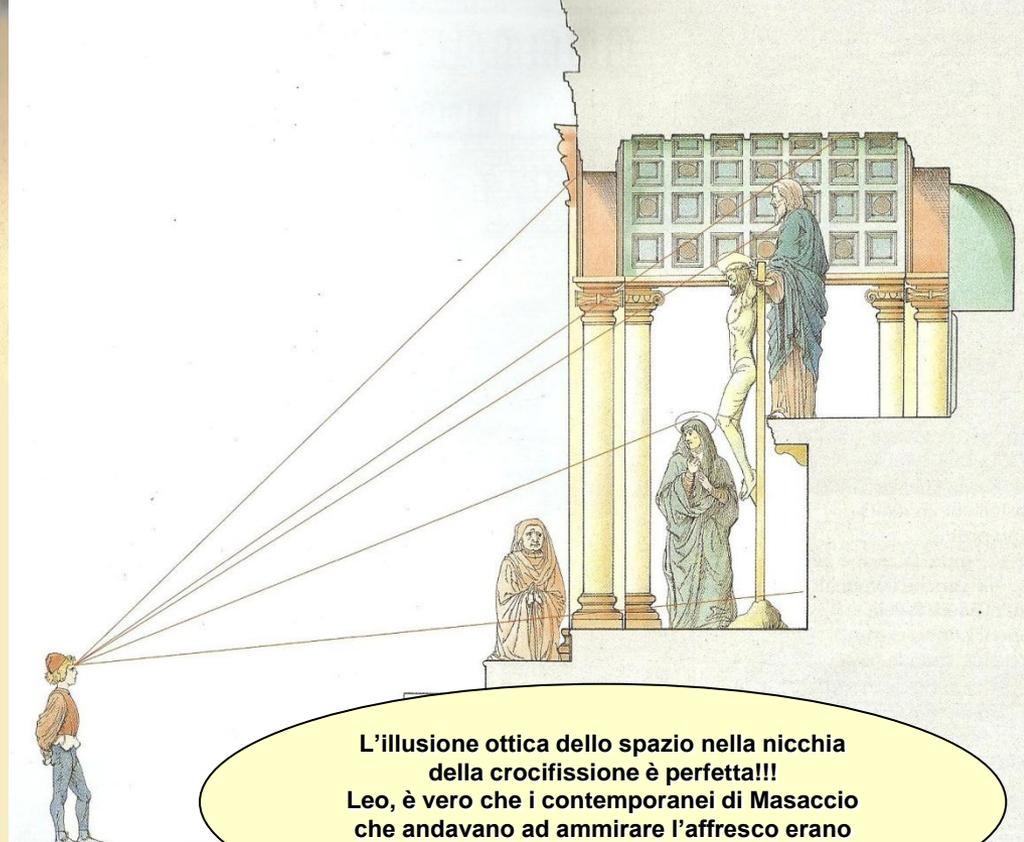
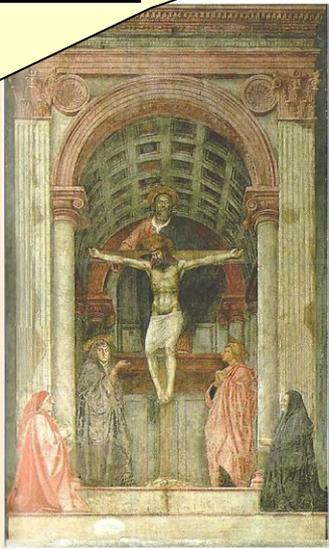
Tra l'oggetto ed il punto di vista s'interpone un piano, detto piano della rappresentazione o "quadro prospettico", che viene attraversato dai raggi visivi e su cui viene costruita la visione prospettica.



Per comprendere le leggi della visione, Brunelleschi adoperò una tavoletta con un foro, attraverso il quale osservò l'immagine del Battistero di Firenze riflessa da uno specchio per ricostruirne la visione prospettica.

I pittori fiorentini, come Masaccio, furono tra i primi ad applicare le regole prospettiche di Brunelleschi.

Guardate che bello, si tratta della "Trinità" di Masaccio. E' un affresco dipinto nella Chiesa di Santa Maria Novella nel 1427.



L'illusione ottica dello spazio nella nicchia della crocifissione è perfetta!!!  
Leo, è vero che i contemporanei di Masaccio che andavano ad ammirare l'affresco erano convinti di trovarsi davanti ad uno spazio vero, ricavato proprio nella parete?



Certo che è vero!  
Ciò dipende dal fatto che il punto  
di vista dell'osservatore è posto ad  
altezza media dell'uomo, ma ai  
piedi del crocifisso. In più ci sono  
altri due punti di fuga simmetrici.

Osservate  
questo studio e  
ve ne renderete  
conto!

Raggi visivi

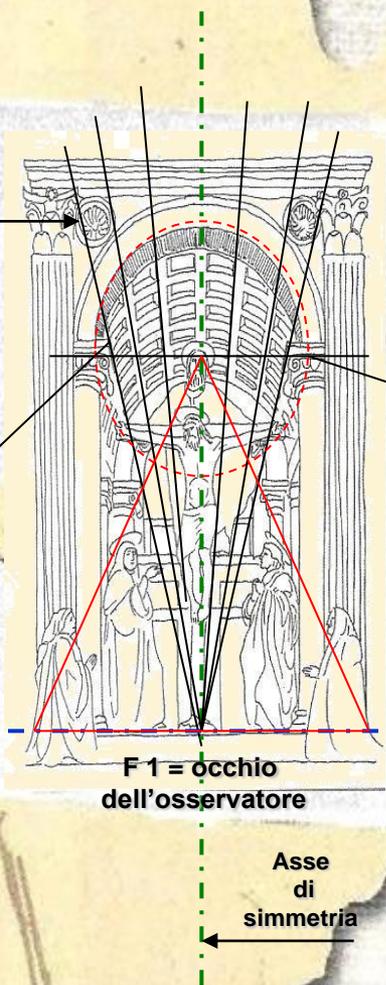
F 3

Linea di orizzonte

F 2 = simmetrico  
ad F 3

F 1 = occhio  
dell'osservatore

Asse  
di  
simmetria



La prospettiva a "volo d'uccello", presenta una visione dall'alto con un angolo visuale di circa 45°. E' stata utilizzata soprattutto nelle antiche vedute aeree delle città



Nel paesaggio che fa da sfondo alla Gioconda si può, osservare un esempio di "prospettiva aerea". Qui la profondità spaziale è ottenuta riproducendo gli effetti dell'atmosfera della luce a seconda della distanza degli oggetti dall'osservatore, come nel caso delle montagne.



Geniale, Leo!!!  
Sfumare i colori per  
ottenere la profondità!



Adesso, però, è giunto il momento di disegnare! Con i miei amici Miki e Raf vi daremo alcune "dritte" per ottenere delle discrete prospettive intuitive con uno e due punti di fuga.

Naturalmente, non mancheranno le schede illustrate da scaricare per esercitarvi!

**BUON LAVORO!**

Seguite le nostre istruzioni, esercitatevi e diventerete presto degli esperti!



### 3 Realizziamo una prospettiva centrale **DISEGNO**

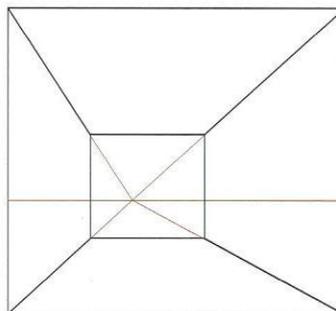
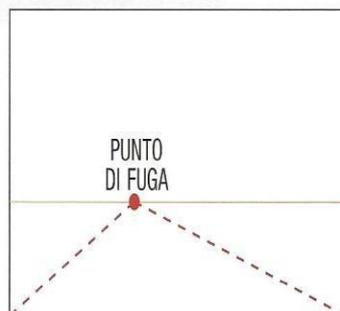
Come ormai sappiamo, nella prospettiva centrale viene utilizzato un unico punto di fuga che coincide con la posizione del nostro sguardo. Ecco un semplice metodo per raffigurare lo spazio interno di una stanza.

**1** Stabilisci l'altezza della **linea di orizzonte**: disegna una linea di orizzonte poco più in basso o poco più in alto della metà del foglio, in modo che si possa vedere meglio il pavimento o il soffitto.

**2** Definisci quindi la posizione del **punto di fuga** sulla linea di orizzonte. Evita di situarlo all'intersezione delle diagonali: spostalo più a destra o più a sinistra, così l'ambiente apparirà più interessante.

Per iniziare, traccia le linee con tratto leggero; alla fine del lavoro ripassa con il pennarello quelle che vuoi evidenziare, cancellando tutto il resto con la gomma.

**3** Traccia una linea orizzontale sul "pavimento" e alza la **parete di fondo**, di forma rettangolare. Poi realizza gli altri spigoli interni della stanza.

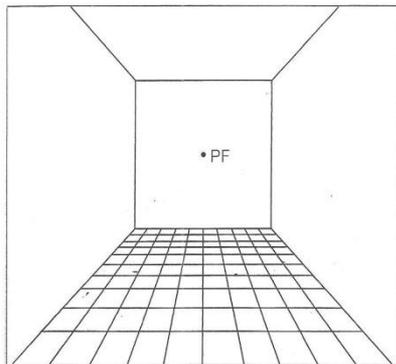


**Segui le istruzioni illustrate nella scheda e comincia a stabilire i punti fondamentali per impostare una prospettiva con una sola Fuga. Poi scarica le schede seguenti per esercitarti!**



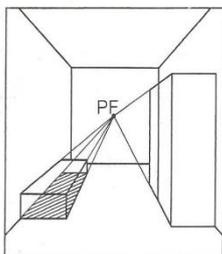
# Esercitazioni sulla prospettiva di un interno con un solo punto di fuga:

## Arreda una stanza usando la prospettiva centrale

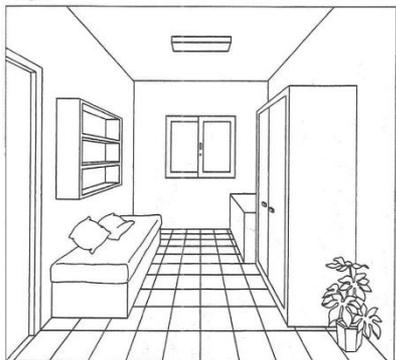


▲ Fig. 6.

► Fig. 7.



▼ Fig. 8.



### Osserva |

Con questo esercizio ti proponiamo di arredare una stanza vista in prospettiva centrale. Puoi usare lo schema della figura 6 come punto di partenza per sistemarvi i mobili, i quadri e le finestre.

### Mettiti alla prova |

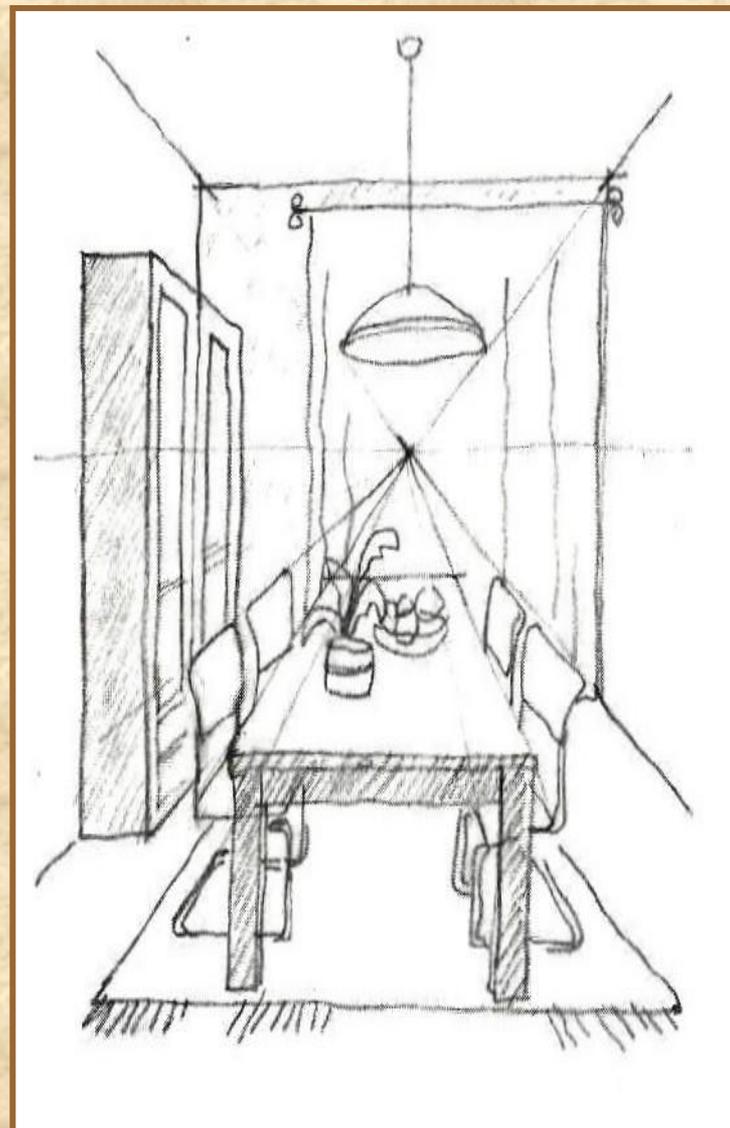
#### ■ Materiale

Per realizzare questo elaborato ti occorrono:

- un foglio da disegno, o una fotocopia della figura 6;
- una matita con la mina dura (H, F, 2H);
- riga e squadra.

#### ■ Procedimento

- Fai una fotocopia ingrandita della figura 6, oppure traccia uno schema simile su un foglio da disegno, e decidi quale tipo di stanza intendi arredare: una camera da letto, un salotto, una cucina, ecc.;
- disegna le sagome di ciascun mobile od oggetto, ricordando che i lati paralleli alle pareti laterali dovranno convergere nel punto di fuga, come mostra la figura 7;
- aggiungi poi gli altri elementi dell'arredamento: otterrai un disegno in prospettiva simile a quello della figura 8.



## ATTIVITÀ

Come negli esempi a fianco, disegna quadrati uguali e fissa una linea di orizzonte, un punto di fuga, una serie di linee convergenti.

**Disegna forme base in prospettiva, sotto e sopra la linea dell'orizzonte; [a-b].**

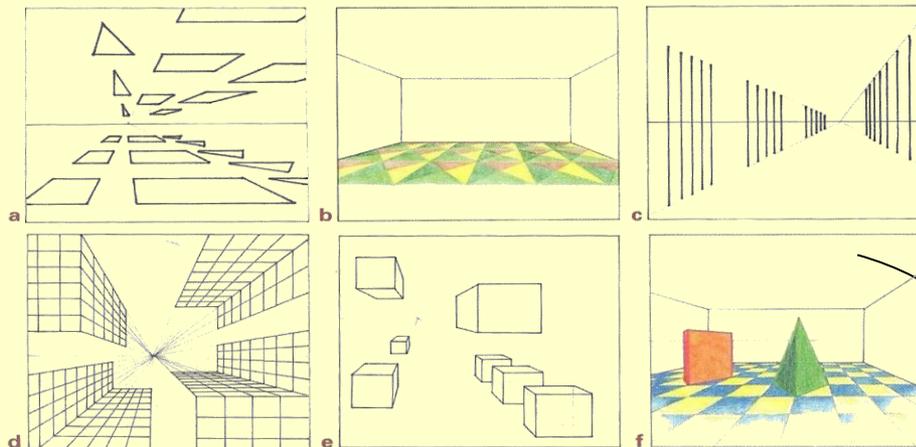
**Disegna rette verticali con altezze progressive [c].**

**Disegna scacchiere [d].**

**Disegna un cubo sotto, a cavallo e sopra la linea dell'orizzonte [e].**

**Disegna una piramide e un parallelepipedo su un pavimento a scacchiera a base quadrata [f].**

**Ripeti l'esercizio spostando il punto di fuga cambiando le figure base e i solidi.**



**Bravo! Ora continua con l'altra  
esercitazione.  
Ha pensato Leo per te e ...  
BUON LAVORO!!**



Eccovi altre istruzioni per eseguire una prospettiva intuitiva di un esterno.  
Per esempio un quartiere urbano come nelle slides che seguono ...

## Esercitazioni sulla prospettiva di un esterno con un solo punto di fuga:

### 1. DISEGNARE UNA CITTÀ IN PROSPETTIVA CENTRALE

Senza ricorrere a complicate costruzioni di geometria descrittiva, è possibile disegnare, in modo intuitivo, la prospettiva centrale di un edificio, con forma di parallelepipedo, fino ad inventarci una parte di città. Aiutandoti con gli schemi che seguono, disegna un insieme di edifici, piazze, strade, giardini, ecc.

i. Su un foglio da disegno traccia la **linea d'orizzonte (L.O.)** e su di essa fissa un **punto di fuga (F)**.

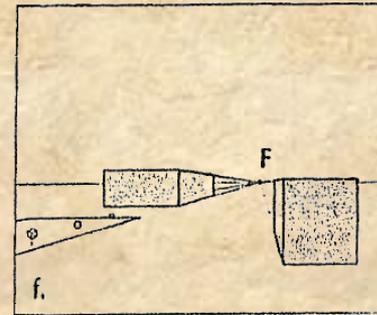
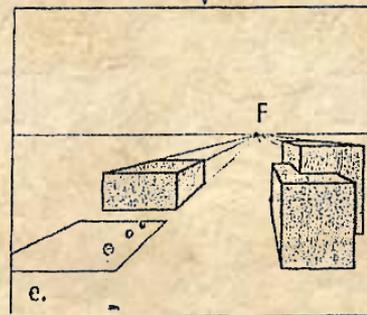
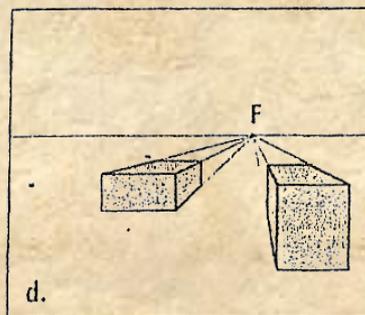
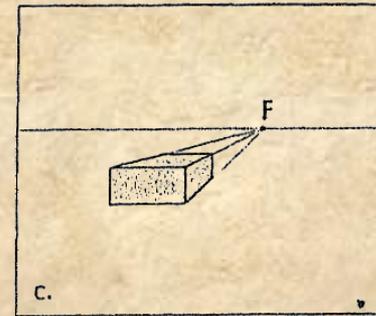
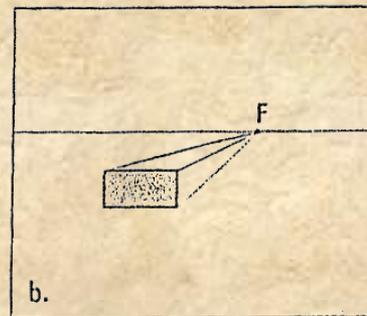
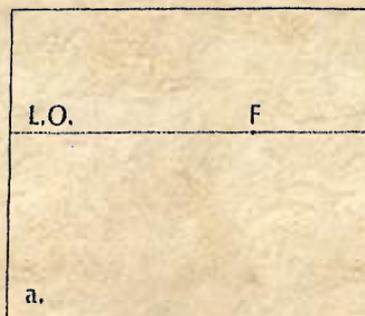
ii. Nella parte bassa del foglio disegna un rettangolo (la faccia dell'edificio) e unisci tre vertici con il punto di fuga.

iii. Dove vuoi far terminare l'edificio, disegna un tratto orizzontale ed uno verticale tra le rette di fuga che escono dai vertici del rettangolo.

iv. Disegna un altro edificio, nella parte destra del foglio.

v. Aggiungi, utilizzando lo stesso metodo, altre forme.

Prova ad abbassare la linea d'orizzonte. Che cosa cambia nel modo di rappresentare lo spazio?

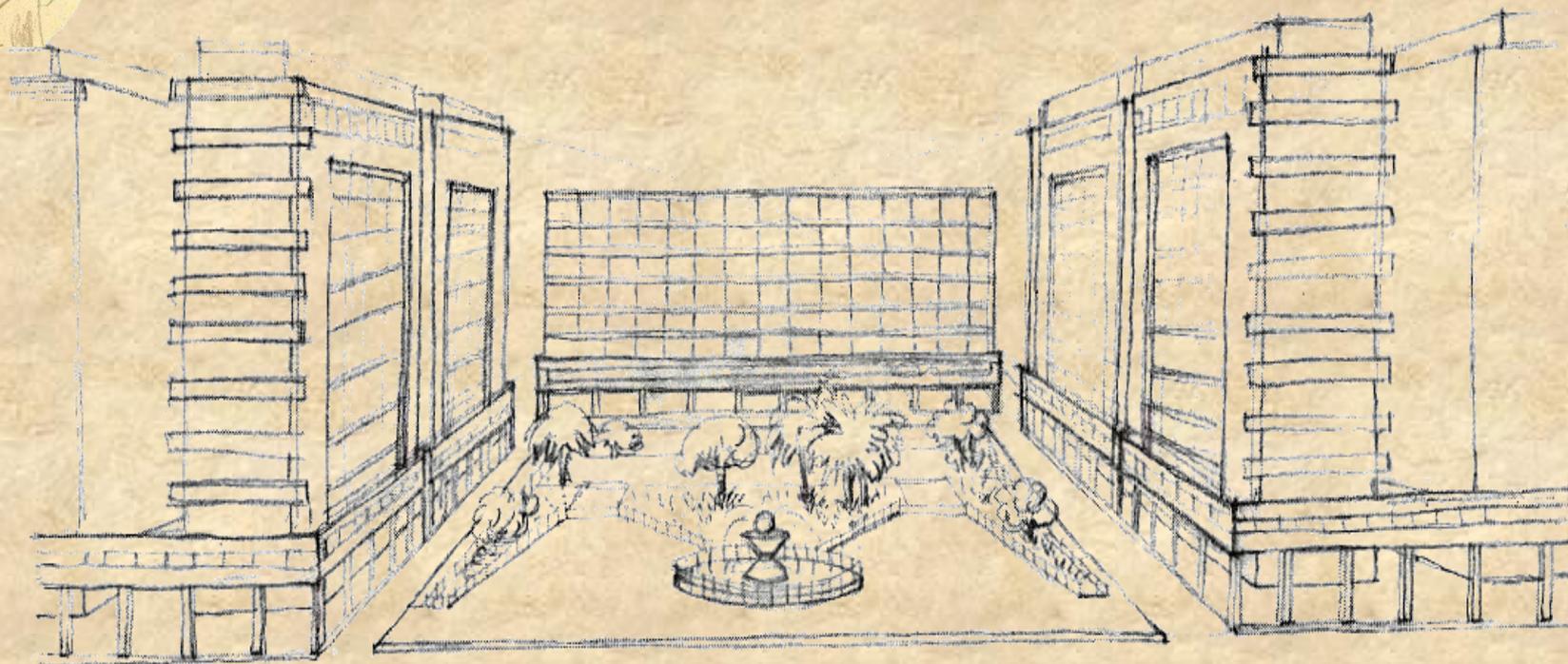




**Disegna i volumi degli edifici.** La piazza è delimitata dal lungo volume dell'edificio a nord e da due edifici più alti su ciascuno dei lati est e ovest.

I volumi degli edifici poggiano su terrazze e sono sorretti da pilastri quadrangolari che creano un percorso porticato sui tre lati della piazza. Tutti gli edifici hanno il tetto piano.

**Lo schizzo prospettico frontale** evidenzia i volumi. La griglia delle finestre sulle facciate dà loro leggerezza.

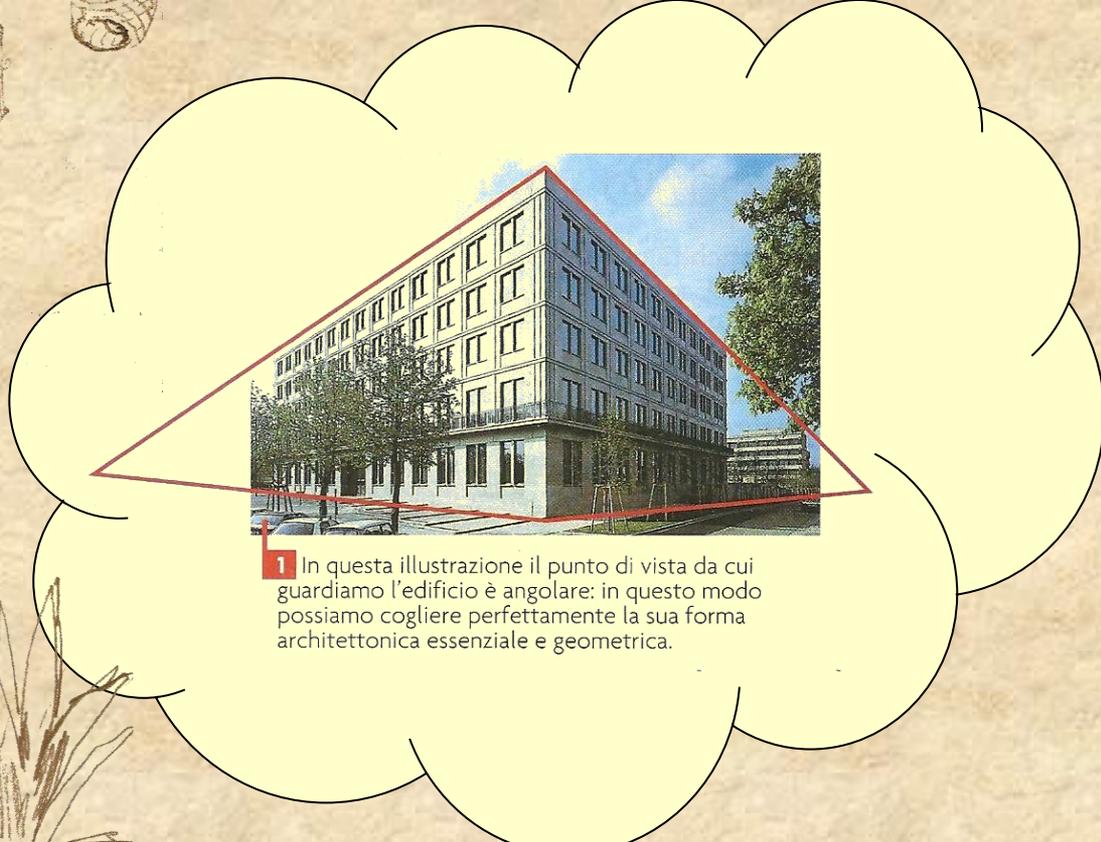




E, infine, questo è l'esempio della prospettiva urbana di una piazza eseguita con un solo punto di fuga!

Prova anche tu a fare qualcosa di simile.

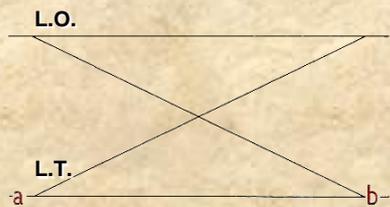




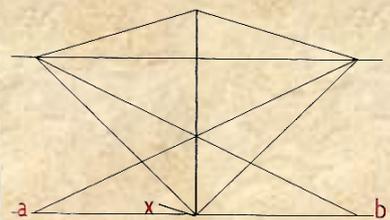
**1** In questa illustrazione il punto di vista da cui guardiamo l'edificio è angolare: in questo modo possiamo cogliere perfettamente la sua forma architettonica essenziale e geometrica.



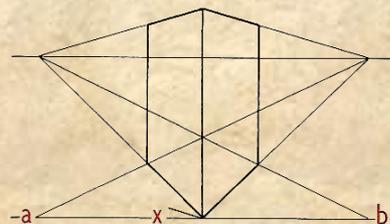
# Disegnare un volume in prospettiva accidentale



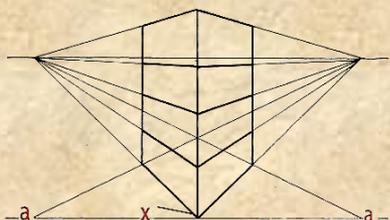
**1.** Prima stabiliamo la linea di terra su cui appoggiare lo spigolo dell'edificio, quindi la linea dell'orizzonte sulla quale individueremo i due punti di fuga. Sulla linea di terra segniamo i punti **a** e **b** e congiungiamoli ai punti di fuga, come vedi nel disegno.



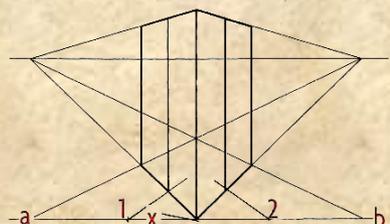
**2.** A metà dei punti **a** e **b** individuiamo il punto **x**, dal quale innalzeremo lo spigolo principale dell'edificio, di poco superiore alla linea dell'orizzonte. Congiungiamo quindi le due estremità dello spigolo con i punti di fuga.



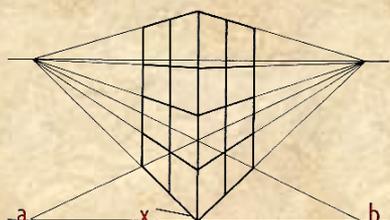
**3.** Completiamo la forma con le due facce in prospettiva, come si vede nel disegno. È molto importante che gli assi verticali conclusivi siano paralleli all'altezza tracciata in precedenza.



**4.** Per aumentare l'effetto prospettico, suddividiamo un certo numero di volte lo spigolo principale e tracciamo una serie di linee convergenti al punto di fuga.



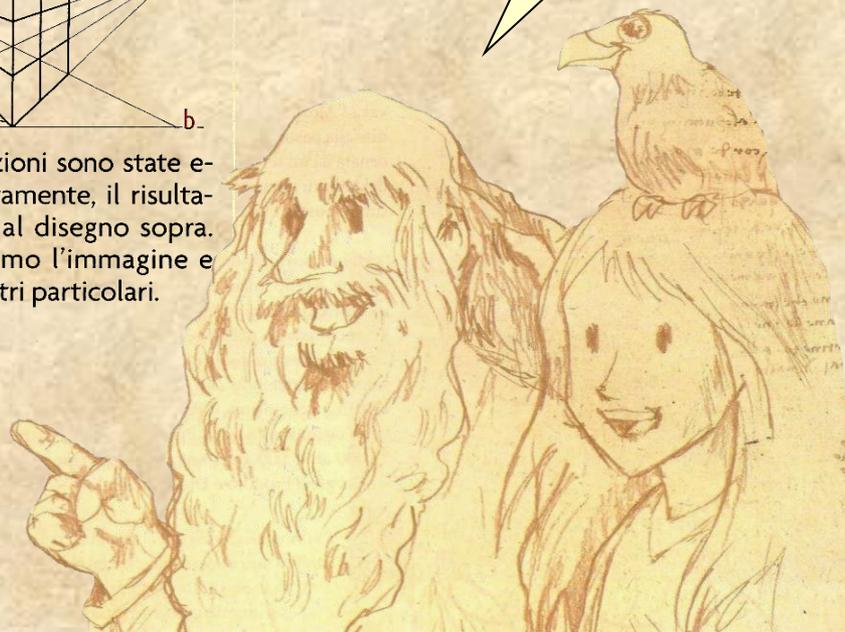
**5.** Possiamo suddividere ogni faccia anche in senso verticale individuando sulla linea di terra i punti **1** e **2** che congiungendosi ai punti di fuga intersecheranno la base del solido permettendo la costruzione di altre linee verticali parallele all'altezza.



**6.** Se le indicazioni sono state eseguite correttamente, il risultato sarà simile al disegno sopra. Infine, coloriamo l'immagine e aggiungiamo altri particolari.

Adesso segui passo-passo le istruzioni della scheda che ti propongo ed imparerai a realizzare una prospettiva intuitiva a due punti di fuga.

Essa è molto utile per rappresentare correttamente un ambiente urbano, come vedrai nelle slides seguenti.

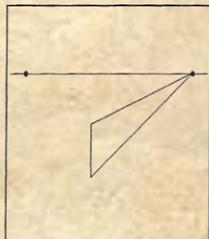


## DISEGNARE UN EDIFICIO IN PROSPETTIVA ACCIDENTALE

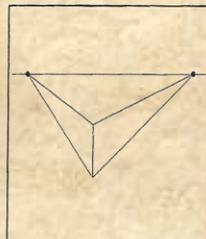
me per la prospettiva centrale, è possibile disegnare in modo intuitivo, ma corretto dal punto di vista geometrico, la prospettiva accidentale di un edificio, o di una serie di edifici, con forma di parallelepipedo. serva le fasi illustrate in questa pagina e ripeti l'esercizio introducendo alcuni elementi modificatori, a tuo piacimento.



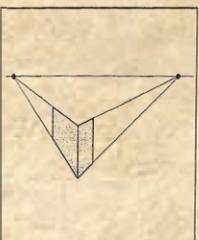
1. Su un foglio da disegno, nella parte alta, traccia la linea d'orizzonte (L.O.) sopra su di essa due punti di fuga (F1 e F2).



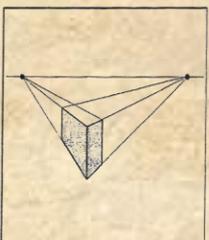
2. Nella parte bassa del foglio disegna un segmento verticale, che sarà lo spigolo del primo edificio: nella prospettiva, infatti, le linee verticali si mantengono tali.



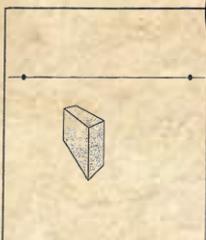
3. Unisci gli estremi del segmento con i punti di fuga F1 e F2: qui convergono le linee dell'edificio, orizzontali e parallele tra loro nella realtà, oblique e convergenti in prospettiva.



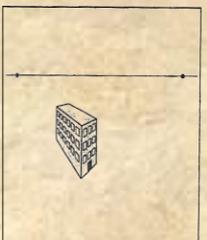
4. A un certo punto, dove vuoi far terminare l'edificio, disegna un tratto verticale tra le rette di fuga che vanno verso F1 e F2.



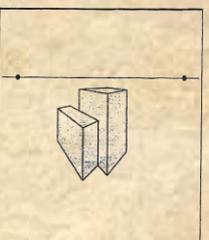
5. Unisci gli estremi superiori di questi due nuovi segmenti ai rispettivi punti di fuga: così si disegna la faccia superiore del parallelepipedo.



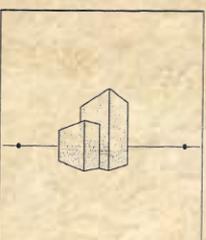
6. Cancella le linee di costruzione e avrai il primo edificio in prospettiva: nel disegno tecnico gli spigoli nascosti si dovrebbero tratteggiare.



7. Ora aggiungi i dettagli: porte, finestre, cornici, ecc., sempre indirizzando le linee ai rispettivi punti di fuga; per la corretta dimensione di porte e finestre sarà necessario fare qualche prova.



8. Terminato il primo edificio, con lo stesso procedimento ne puoi aggiungere un altro, in posizione diversa, più in alto o più in basso rispetto alla linea dell'orizzonte o sovrastante l'edificio già eseguito.



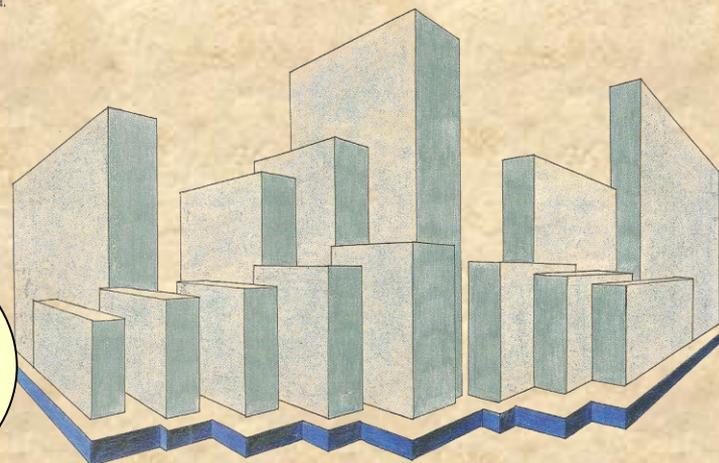
9. Prova infine a creare un disegno abbassando la linea dell'orizzonte: il procedimento non cambia ma l'effetto visivo si, perché gli edifici sono visti dal basso e sembrano più grandi ed imponenti.

## La prospettiva accidentale

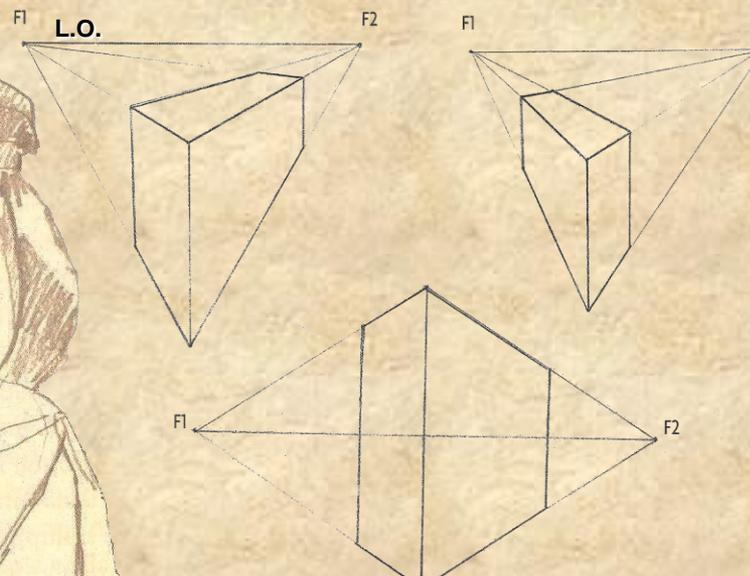
### 1 Il paesaggio urbano

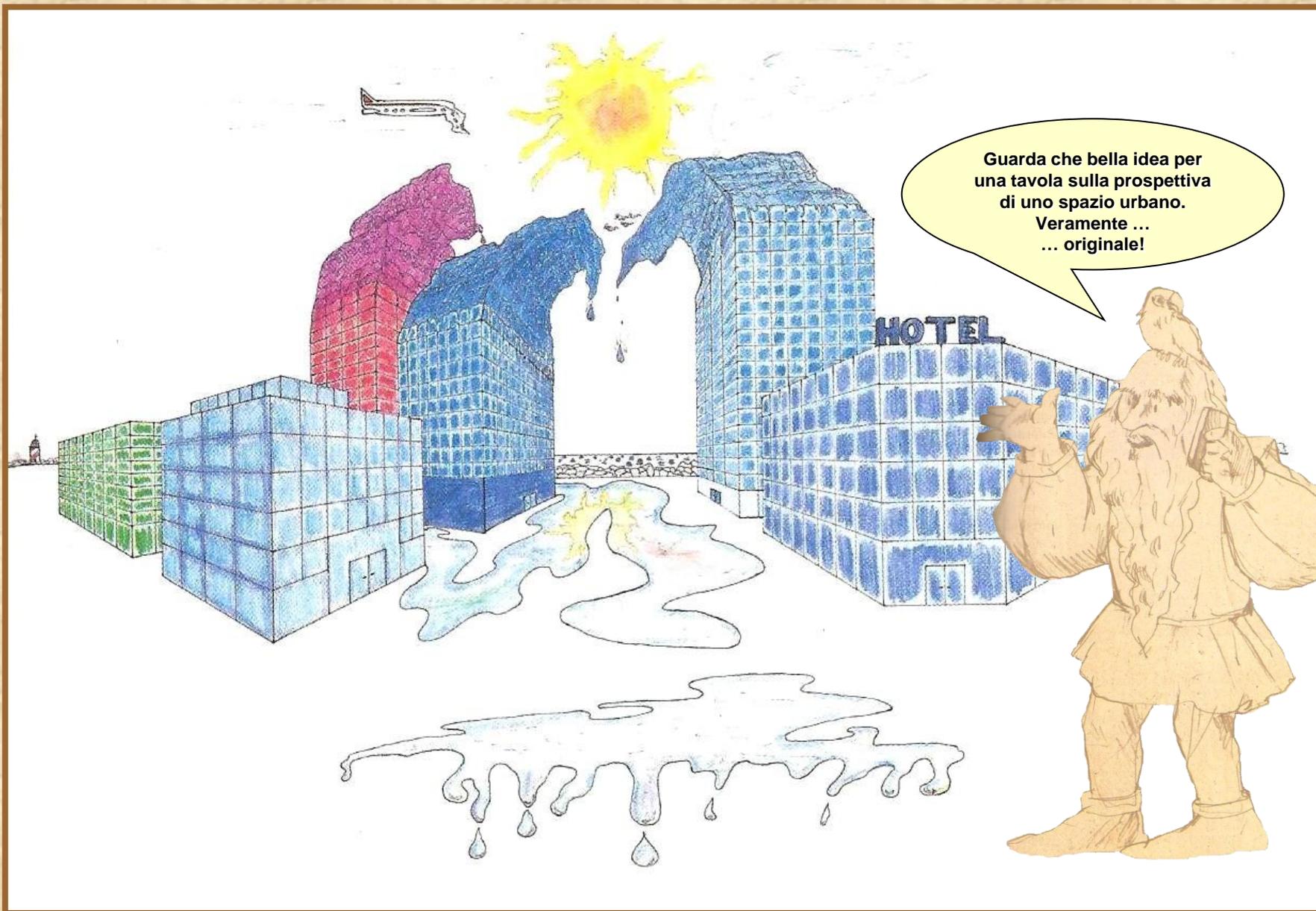
Seguendo le indicazioni di pag. 141 sulla prospettiva accidentale, disegna una composizione di volumi geometrici simile a quella che vedi riportata in questa pagina.

Colora il tuo disegno con le matite colorate. Per rendere tridimensionalità dei solidi colorare una faccia con un tono più scuro.



Nei disegni alle mie spalle si nota come, cambiando l'altezza della L.O. rispetto all'osservatore, cambia la prospettiva!





Guarda che bella idea per  
una tavola sulla prospettiva  
di uno spazio urbano.  
Veramente ...  
... originale!

# Le eventuali applicazioni pratiche della tecnica della prospettiva:

## I profili

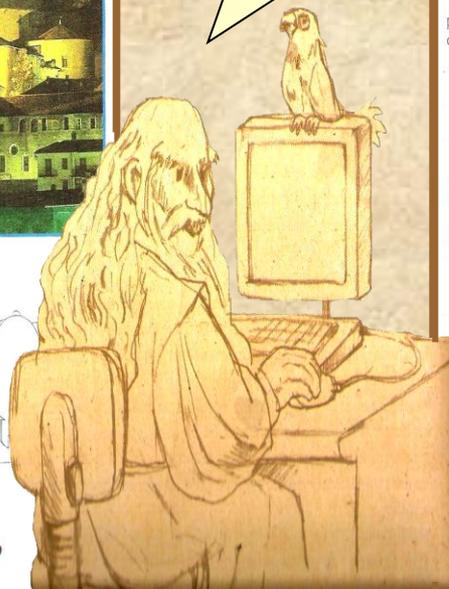
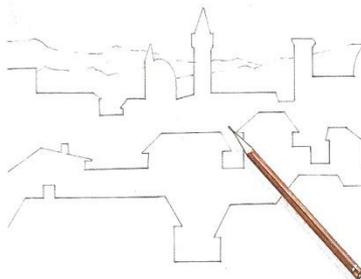
**P**oggia un foglio di carta lucida sull'immagine di un paesaggio cittadino; disegna il profilo delle case in primo piano. Ripeti l'operazione per le case più lontane. Colorale con le tempere, usando un solo colore. Per i profili delle case più vicine, usa il tono di colore più scuro.



Ecco alcune applicazioni pratiche con cui analizzare gli spazi urbani!

## Materiale

- Foglio di carta lucida
- Matita
- Carta carbone
- Foglio da disegno
- Tempere



1 Disegna il profilo delle case che vedi.

2 Dipingi con il tono di colore più scuro i profili delle case più vicine.

2

## Le facciate

**Osserva** gli edifici di una zona della tua città, a te particolarmente familiare, e nota i colori diversi delle facciate.

**Caratterizza** con matite colorate o pennarelli la facciata di questo palazzo disegnato da una tua coetanea.

## Materiale

- Cartoncino robusto
- Forbici
- Matite colorate o pennarelli
- Colla o nastro adesivo



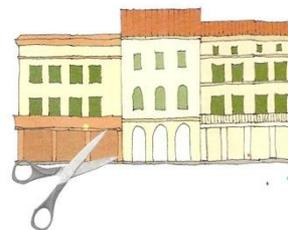
Due vedute di palazzi fiorentini.



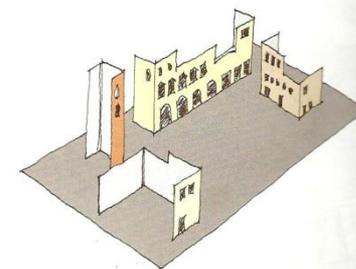
Giorgio De Chirico, *Mistero e malinconia di una strada*, olio su tela, 875 x 71 cm; 1914, Collezione privata.



1. Disegna le facciate su un cartoncino robusto, facendo attenzione alle varie proporzioni.



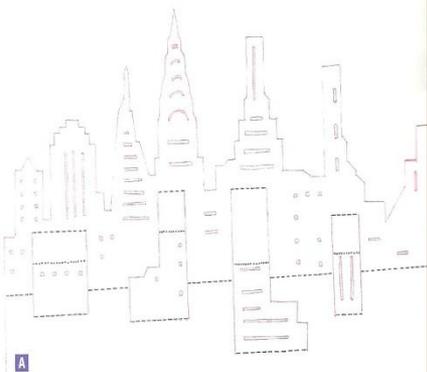
2. Colora i profili realizzati e ritagliali con cura.



3. Costruisci un plastico della zona con le sagome ottenute.

## Il Kirigami

*Kirigami* è un termine giapponese che significa tagliare la carta. Questa tecnica, infatti, permette di trasformare un foglio in una composizione tridimensionale con pochi tagli e pieghe. Per realizzare un kirigami, devi procurarti dei fogli di carta, ruvida o liscia, sufficientemente rigida per mantenere le pieghe e non curvarsi su se stessa; puoi sceglierla bianca oppure colorata. Quando usi il taglierino, proteggilo il piano di lavoro con un cartone liscio e spesso.



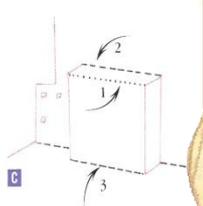
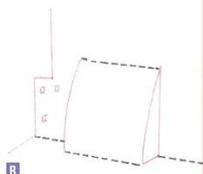
## Realizza una sky-line di carta

Per realizzare il kirigami che ti proponiamo fotocopia il modello (fig. A) ingrandendolo del 200% e riportalo sul cartoncino (24 x 32 cm), ricalcolando con un foglio di carta grafitata (usata per tracciare i disegni senza macchiare il foglio; è simile alla carta carbone ma con un velo di grafite). Traccia segni molto leggeri.

Con il taglierino incidì il foglio lungo le linee che nel modello sono indicate con un segno rosso. Aiutarti con una riga per eseguire i tagli dritti.

Appoggia un righello lungo la linea tratteggiata che segna la metà del foglio e incomincia a piegare su se stesso il cartoncino per avere una parte orizzontale (base) e una verticale (piega a valle). Poiché questa piega non va fatta

in corrispondenza degli edifici che si sollevano, devi eseguirla un tratto alla volta (fig. B). Incomincia a piegare il primo edificio a sinistra, aiutandoti sempre con il righello (fig. C); esegui prima la piega a monte (n. 1) e poi le due a valle (n. 2 e 3). Procedi nello stesso modo per gli altri edifici. Piega a metà un cartoncino di colore contrastante (24 x 32 cm) e incolla il kirigami facendo coincidere le due pieghe (fig. D). Ponendo il lavoro in controluce si ottengono effetti chiaroscurali molto suggestivi (fig. E).



D

E



## Composizioni su piani spaziali

La sequenza di semplici silhouettes ritagliate nella carta e disposte su più piani spaziali crea una sorta di panorama tridimensionale. L'effetto di profondità è suggerito anche dalla diversa altezza di ogni piano. Gli elementi sono incollati a una striscia di carta che ha la funzione di tenerli uniti.

Oppure potete ricorrere al "Kirigami", una tecnica giapponese per piegare la carta. Seguite le istruzioni nelle schede alle mie spalle!

# Altri esempi di attività con la carta adatti a rendere la profondità di figure o dello spazio:



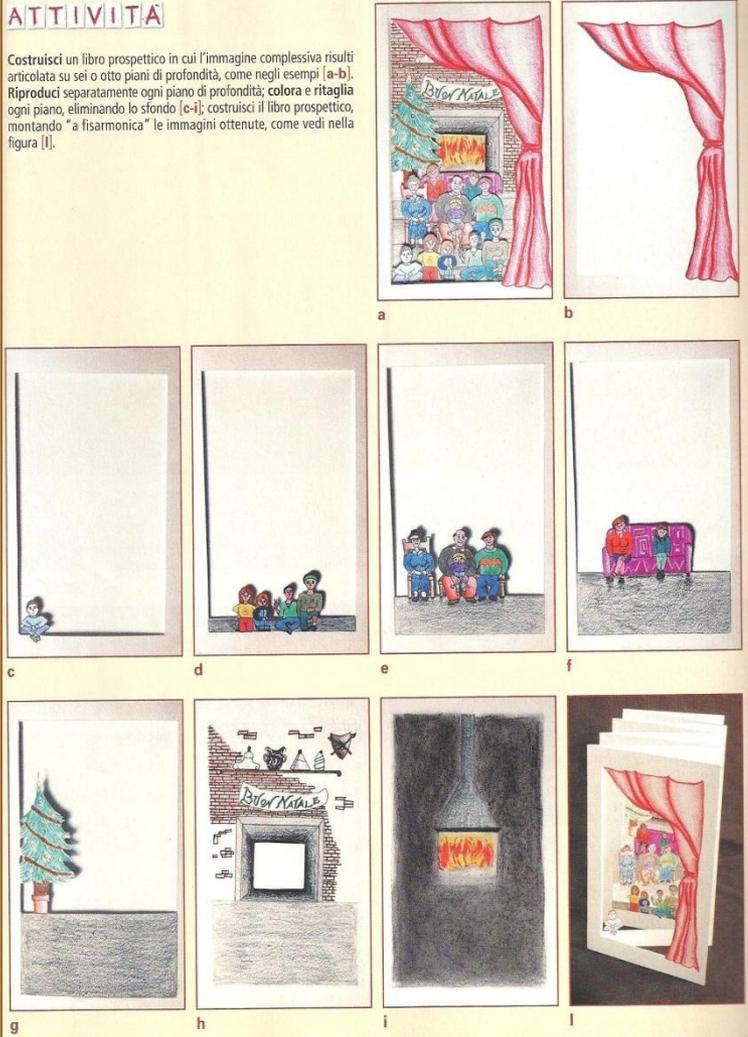
Le diverse sagome ritagliate sono state incollate sovrapponendole per produrre l'effetto del bassorilievo.

### Bassorilievi e sculture

La sovrapposizione di pezzi di carta incollati solo parzialmente a un supporto rigido crea l'effetto di un *bassorilievo*, grazie anche alle ombre prodotte dall'illuminazione laterale, che ne accentuano il rilievo. Il cartoncino rigido può essere usato per la realizzazione di vere e proprie *sculture*, perché permette di ottenere strutture tridimensionali anche abbastanza robuste, facili da decorare.

### ATTIVITÀ

Costruisci un libro prospettico in cui l'immagine complessiva risulti articolata su sei o otto piani di profondità, come negli esempi (a-b). Riproduci separatamente ogni piano di profondità; colora e ritaglia ogni piano, eliminando lo sfondo (c-i); costruisci il libro prospettico, montando "a fisarmonica" le immagini ottenute, come vedi nella figura (l).



a b

c d e f

g h i l

# Guardare la città come Ambrogio Lorenzetti: esperimento di “scenografia urbana”.

Progetto

## Ambrogio Lorenzetti Effetti del Buon Governò in città e in campagna

1338-1339  
Affresco, larghezza 14 metri  
Siena, Palazzo Pubblico  
Particolare

1. Guarda gli edifici

2. Guarda le bucatore

3. Guarda i colori

→ Vol. A  
pag. 116 La città medievale: Siena

## Guardare la città

LETTURA  
DELL'OPERA

Quest'opera è la rappresentazione di una città con i suoi edifici, i monumenti e la vita dei suoi abitanti. Lorenzetti sapeva evidentemente ben guardare la sua città, come puoi renderti conto osservando l'intero affresco a pagina 117 del volume A. In questo particolare è raffigurato il centro di Siena, con gli edifici attorno alla cattedrale.

**1. Gli edifici.** Le case sono addossate le une alle altre. Hanno profonde arcate che si aprono sulla strada e tetti in coppi a spioventi o con merlature. Sui terrazzi e sui balconi ci sono persone indaffarate. Le parti aggettanti, come i cornicioni, sono sorrette da strutture in legno.

**2. Le bucatore.** Molte finestre sono *bifore*, con colonnina centrale e archetti a tutto sesto. Alcune sono sormontate da un arco a sesto acuto. Altre sono semplici *monofore*, a volte con gli scuri.

**3. I colori.** Il campanile della cattedrale è in pietra a fasce bianche e nere. Le case hanno colori intensi che caratterizzano l'immagine urbana: mattone, grigio o bianco.

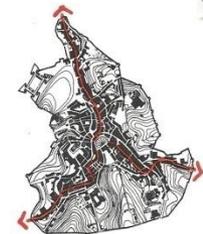
Guarda il centro storico. Ci sono borghi e centri storici nelle città del nostro Paese che hanno mantenuto nel tempo le loro caratteristiche originarie. Sulla piantina della tua città cerca il centro storico. Fai un sopralluogo e metti in evidenza con alcuni disegni gli elementi che caratterizzano gli edifici: il colore, i volumi degli edifici, i particolari architettonici.

Disegna le bucatore. Sovrapponi un foglio di lucido al particolare ingrandito e disegna i vari tipi di finestre.

Evidenzia i colori. Ridisegna questa parte di affresco con le matite colorate e accentua i colori delle case.



Ricostruisci i volumi. Prepara dei cartoncini con i colori delle case. Disegna su di essi i profili dei volumi degli edifici, le bucatore, le merlature, la linea dei tetti. Ritaglia queste forme, piegale in corrispondenza degli spigoli e sistemale su un cartoncino rigido in modo da realizzare un piccolo modello tridimensionale.



La pianta di Siena si è sviluppata su tre colli con una conformazione *tentacolare*. Il centro con Piazza del Campo e Piazza del Mercato è all'incrocio delle tre strade principali che seguono le curve di livello.



## Osserva ed elabora



### 3 La città medievale

Esegui una ricerca sulla città medievale e sull'abbigliamento dell'epoca; raccogli materiali iconografici utili per gli esercizi seguenti.

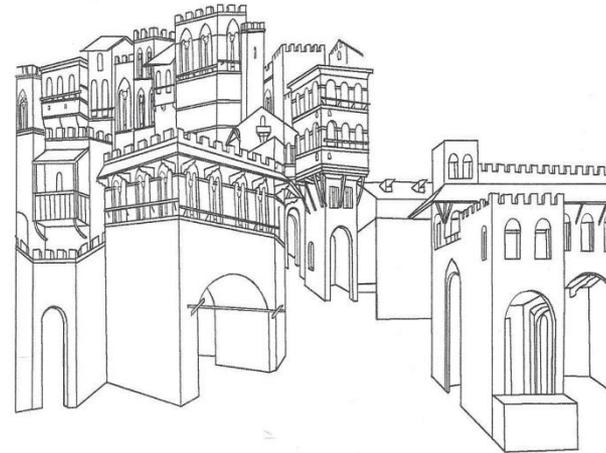
a) Per disegnare una panoramica della città medievale

- Ingrandisci a mano o con la fotocopiatrice i disegni ricavati dai dettagli dell'affresco di Ambrogio Lorenzetti (vedi p. 157).
- Continua la composizione con gli edifici e i personaggi della medesima opera o aggiungendo i dettagli di città di altri dipinti.
- Decora gli abiti dei personaggi con nuovi ornamenti.



b) Per creare un allestimento teatrale ambientato nel Medioevo

- Riporta su un foglio di acetato il disegno e proiettalò con la lavagna luminosa direttamente sulla parete dell'aula.





**Ricordate di riprodurre fedelmente  
i colori dei palazzi e delle case.  
Solo così l'effetto scenografico  
sarà perfetto!  
Osservate attentamente la slide  
che segue.**







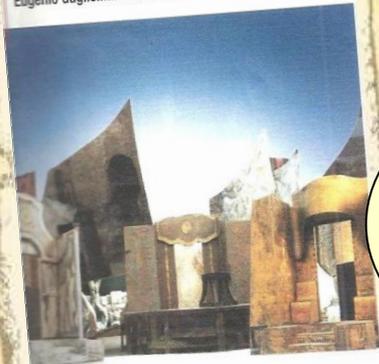
Un'altra applicazione della tecnica della prospettiva è la "scenografia" teatrale! Infatti, la scena può essere dipinta sul fondale e sulle quinte dando, così, l'illusione di uno spazio prospettico sul quale si svolge la scena del dramma.

Certamente! Ma guarda le slides che seguono e ti sorprenderai!

E' vero che questa tecnica si usa soprattutto per i balletti e la lirica?

**Modest Petrovic Mussorgski, *Chovanščina*,**  
foto di scena. 1992. San Pietroburgo, Teatro Mariinskij.

Eugenio Guglielminetti, modello per l'Amleto.



**E' tutto vero!**  
Alcuni elementi della scenografia  
possono essere spostati, in scena, anche  
dagli stessi attori.  
Si tratta di elementi mobili o di quinte  
dipinte che scorrono su ruote.

**E' vero che per produrre una  
scenografia lo scenografo deve  
ingrandire gli elementi prodotti nel  
bozzetto e nel modellino?  
Abbiamo anche sentito dire che  
bisogna essere esperti nel  
funzionamento dei congegni meccanici  
che, spesso, fanno muovere le scene  
sul palcoscenico.  
Che ci dici in proposito?**





Il modellino della scenografia, come quello che ho in mano, viene costruito in base a quanto immaginato nello schizzo. In esso si stabiliscono anche quali elementi devono essere "praticabili" dagli attori e quali hanno solo "funzione decorativa".

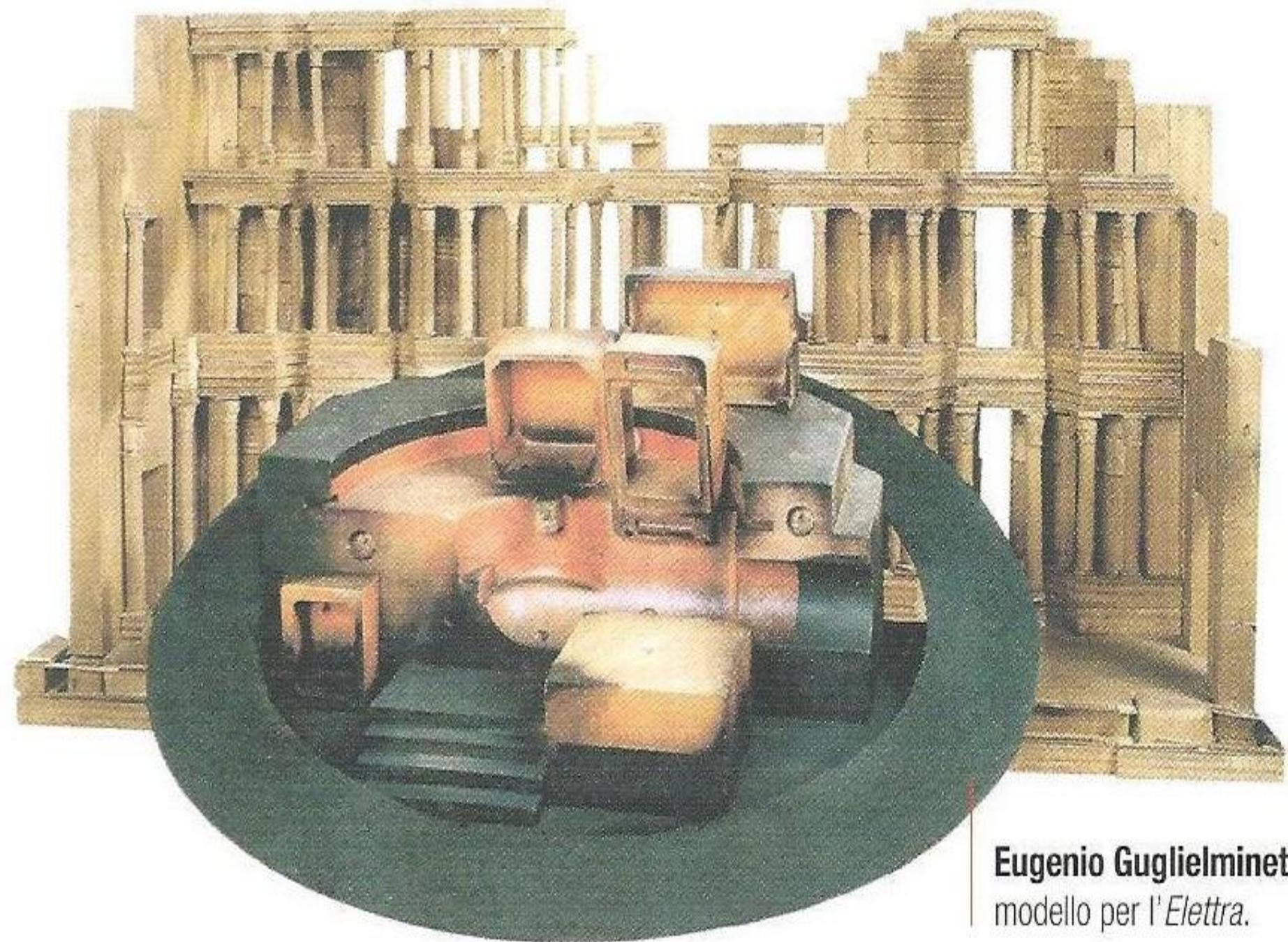
E questi vengono costruiti con materiali più leggeri!  
Per esempio polistirolo, vetroresina, cartapesta e simili ...  
Poi, lo spostamento degli elementi di scena può avvenire sia a sipario chiuso che sotto gli occhi degli spettatori.

Già! Ma tutto dipende dalla suddivisione in atti e dallo svolgimento della storia rappresentata!  
Ma, ora, guarda le foto seguenti di bozzetti e modellini di scena!



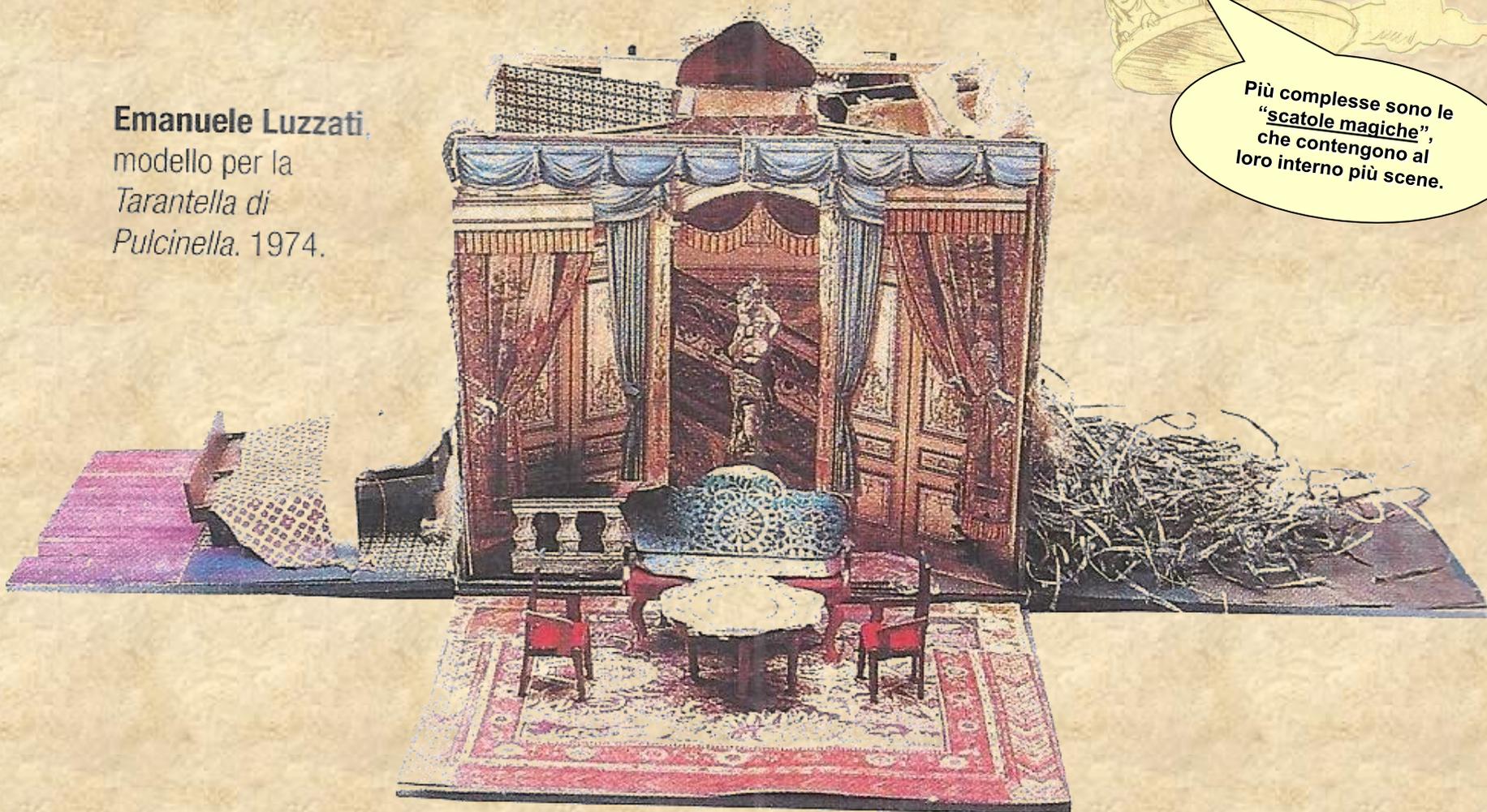
**Emanuele Luzzati**, modello per  
*Il barbiere di Siviglia*. 1992.  
Genova, Teatro Carlo Felice.





**Eugenio Guglielminetti,**  
modello per l'*Elettra*.

**Emanuele Luzzati**,  
modello per la  
*Tarantella di*  
*Pulcinella*. 1974.

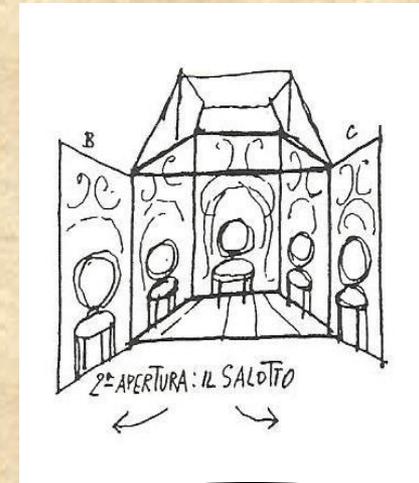
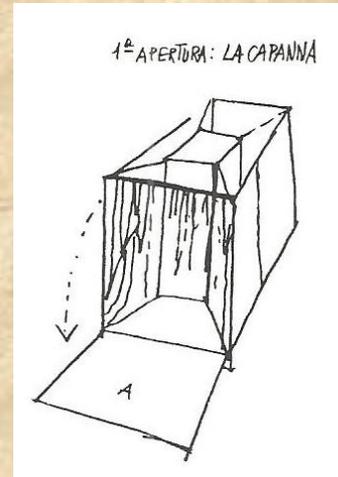
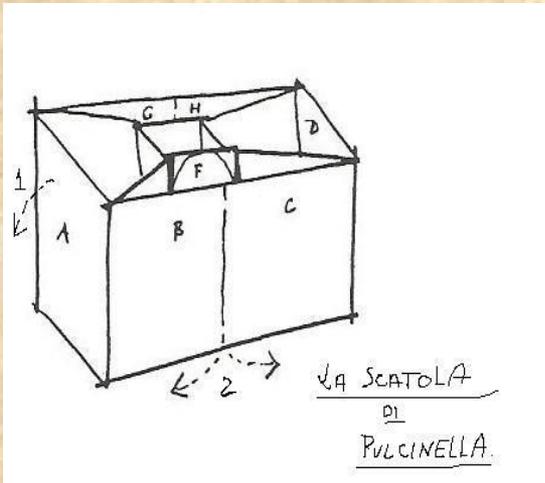


Fatta ruotare intorno ad un perno, la scatola presenta ogni volta una nuova faccia che, aperta, mostra una prospettiva o un ambiente diverso.

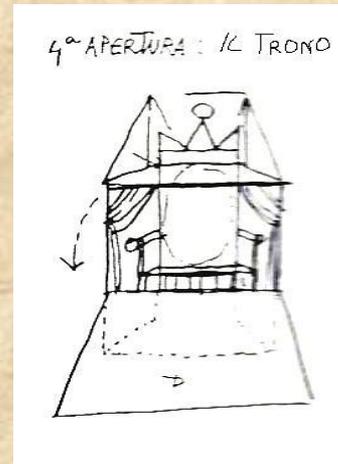
L'esempio qui sotto: è dello scenografo Emanuele Luzzati

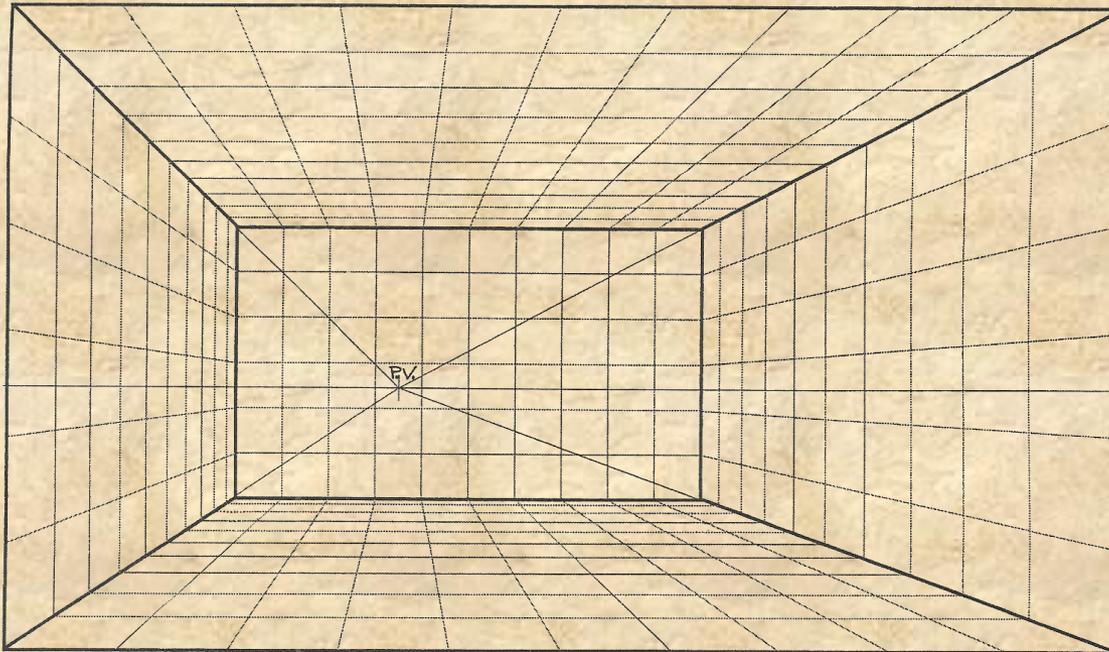
Più complesse sono le "scatole magiche", che contengono al loro interno più scene.

# Esercitazione sulla costruzione di una "scatola magica"



Ora provate voi a costruirne una con l'esempio alle mie spalle.





Infine, potete provare ad usare lo schema a fianco per un bozzetto di scena dipinta da completare con una, o più, marionette come quella di Arlecchino qui accanto.  
**BUON LAVORO!!!!**

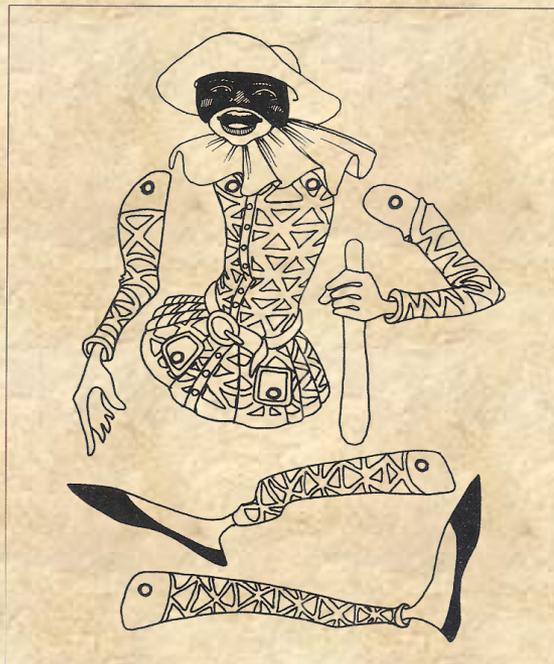
**1** Rielabora lo schema [1] per progettare una scenografia teatrale in prospettiva. Puoi ispirarti al dipinto della città ideale [3] per un'ambientazione in epoche del passato.

Puoi utilizzare la tecnica del fotomontaggio, ricavando le immagini da riproduzioni di opere d'arte. Estendi la tua progettazione anche ai costumi teatrali, con abiti dell'epoca.

Se progetti una scenografia per uno spettacolo di marionette, costruiscile come nell'esempio [2], reinterpretando le parti che costituiscono il manichino della figura umana (vedi *Laboratorio di modelli*, pag. 2).

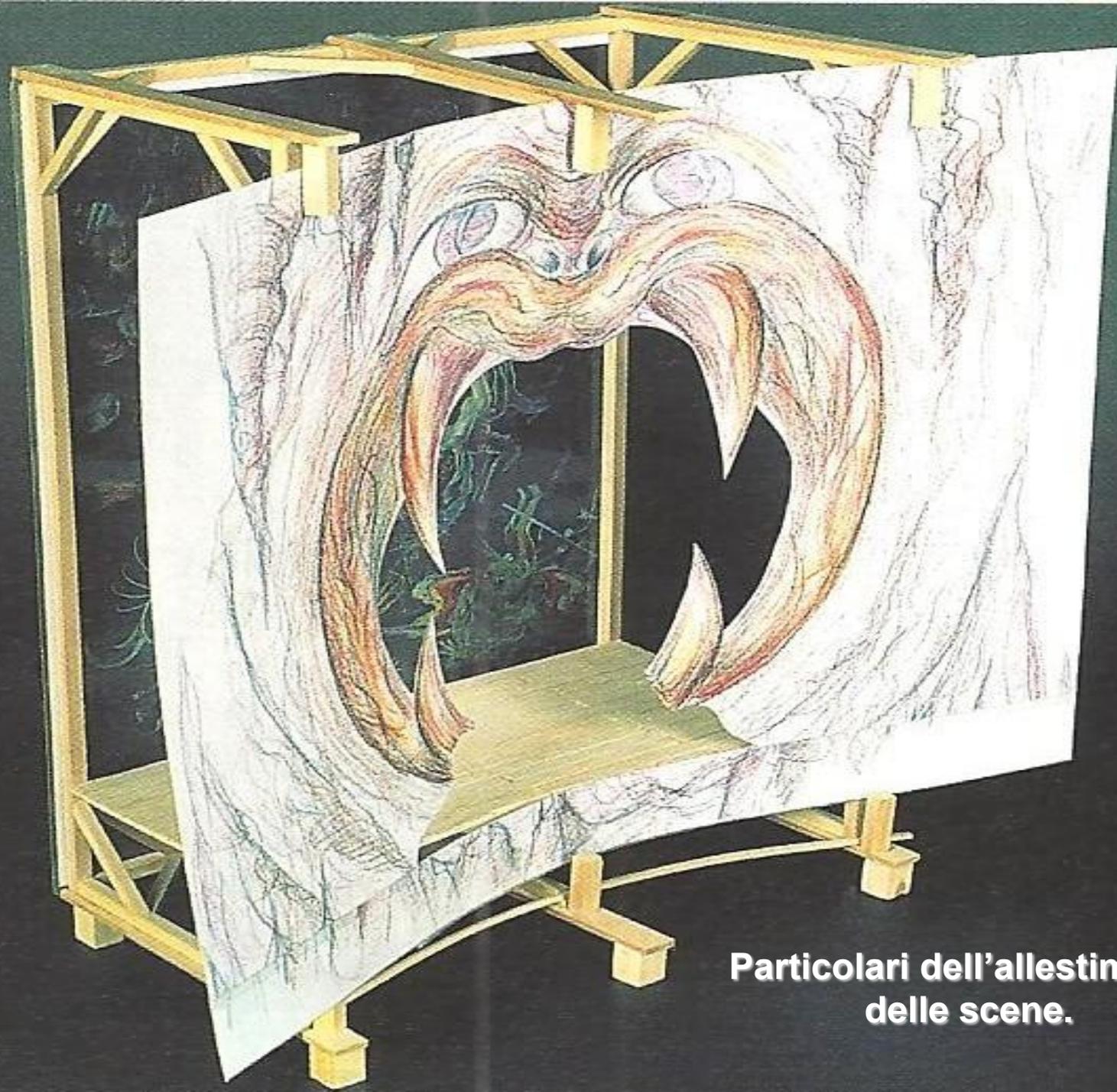
**Prima di salutarvi vi invitiamo a guardare i lavori di alcuni studenti nelle slides seguenti!**

**Ciao e ... alla prossima!**



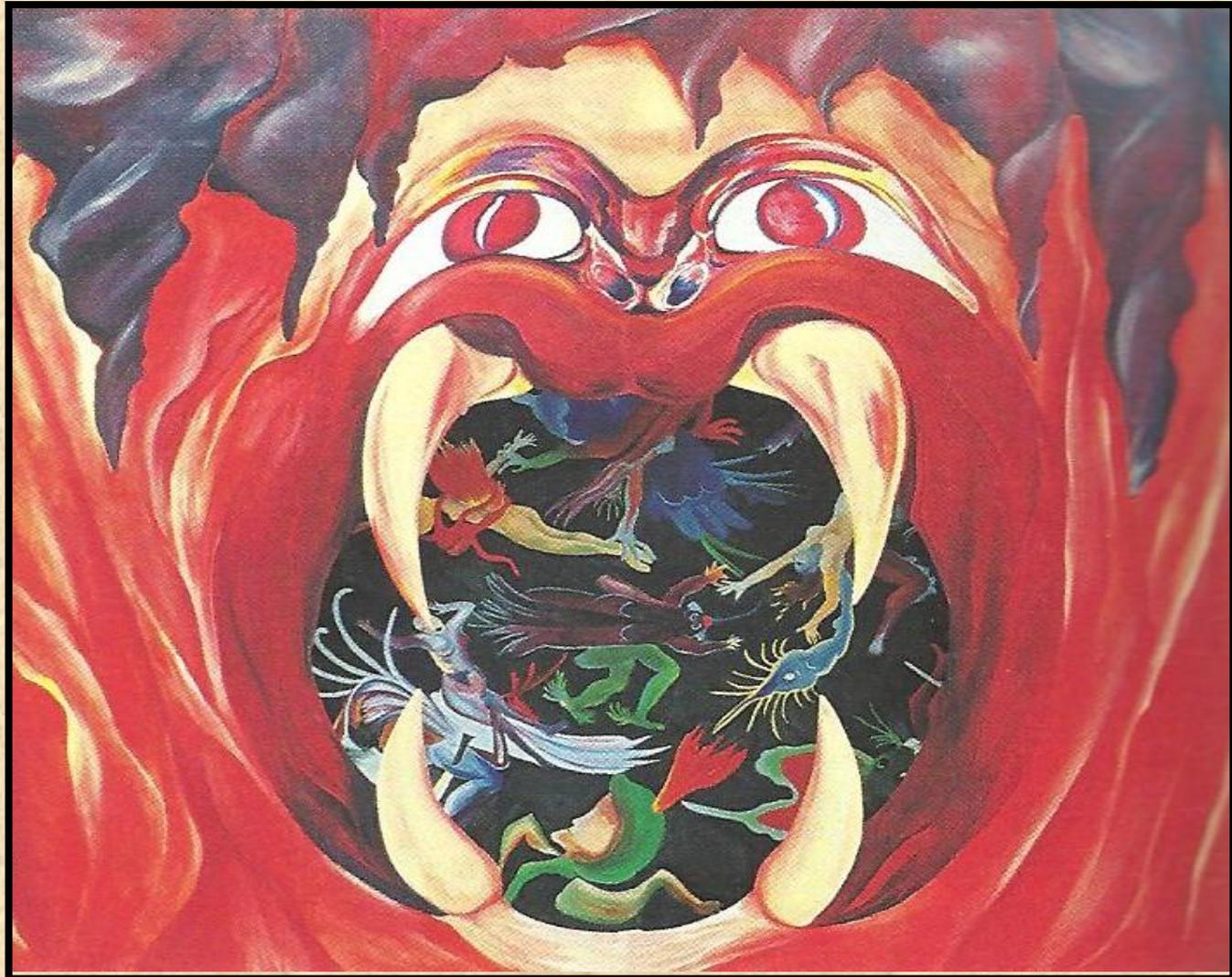
Scenografie realizzate dagli allievi  
dell'Istituto d'Arte Felice Faccio  
di Castellamonte.

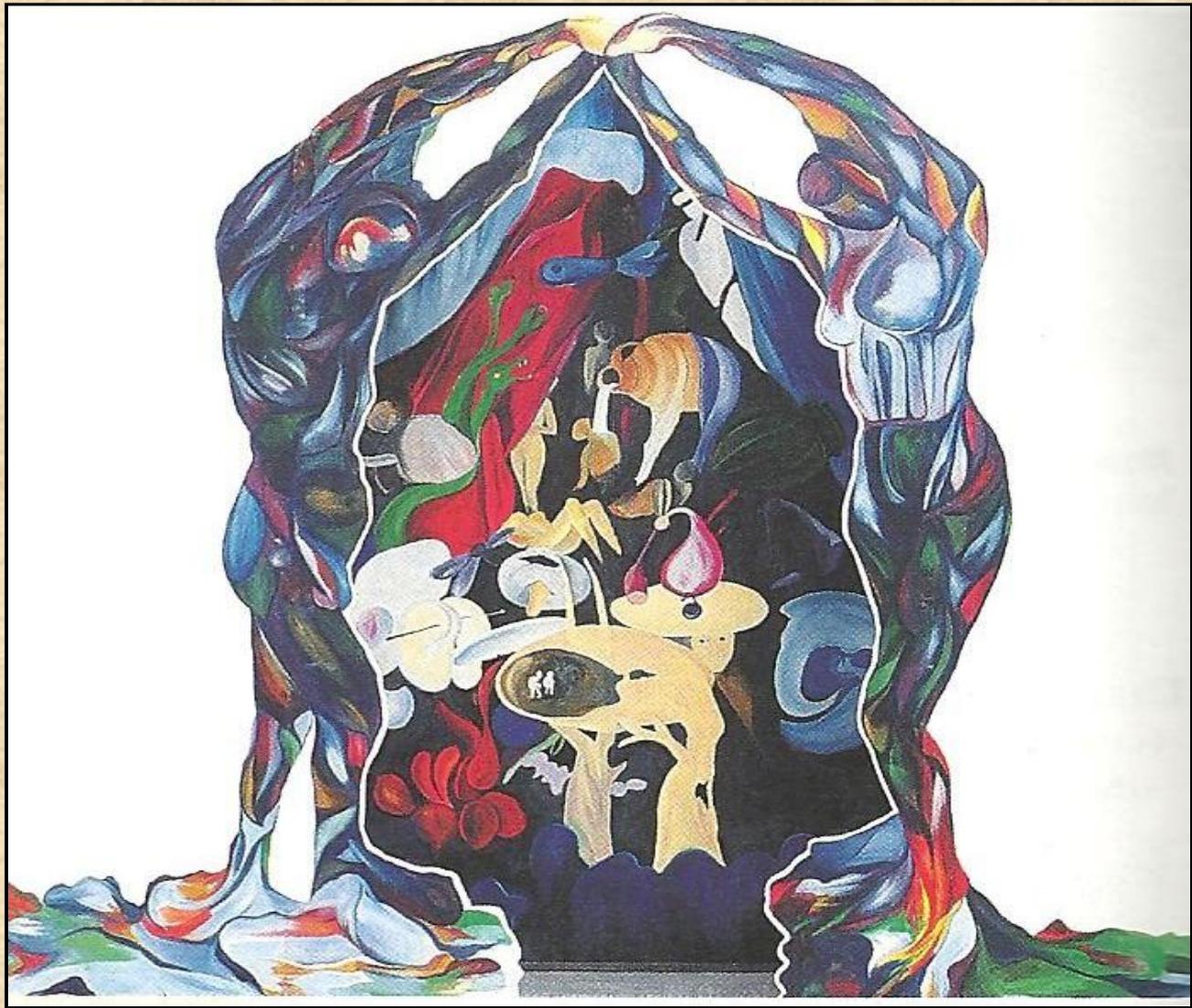




**Particolari dell'allestimento  
delle scene.**

**Le scene realizzate in scala reale:**





# I bozzetti dei costumi:

