

DALLA STRUTTURA DELLA FORMA ALLA PROSPETTIVA INTUITIVA

Per prospettiva intuitiva intendiamo una
visualizzazione dell'immagine tridimensionale
eseguita a mano libera senza l'uso di
strumenti di misurazione -

SOLO MATITA



è comunque
necessario
conoscere e
rispettare alcuni
dati fondamentali -

- 1 - LINEA DI ORIZZONTE
- 2 - PUNTO DI VISTA E
PUNTI DI FUGA
- 3 - PROSPETTIVA CENTRALE
PROSPETTIVA
ACCIDENTALE



LINEA DI ORIZZONTE



La linea di orizzonte
è una linea virtuale
che passa all'altezza
dei nostri occhi.
È UNA SOLA.

Solitamente non ci accorgiamo di questa
linea di demarcazione fantasma.

Proviamo a renderla in qualche modo reale

mettiamo una
matita
all'altezza
degli
occhi



Guardiamo
al di sopra
degli
occhiali



Sopra
l'orizzonte

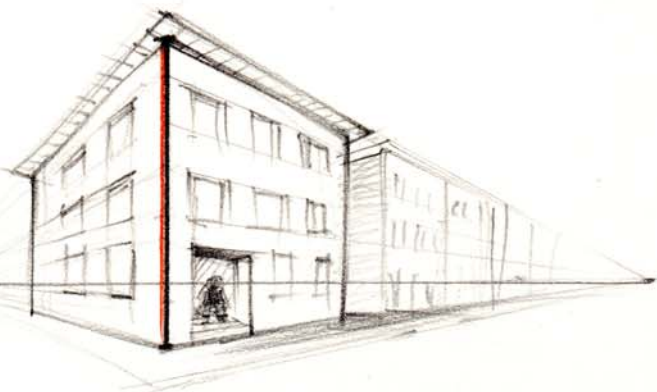


sotto
l'orizzonte

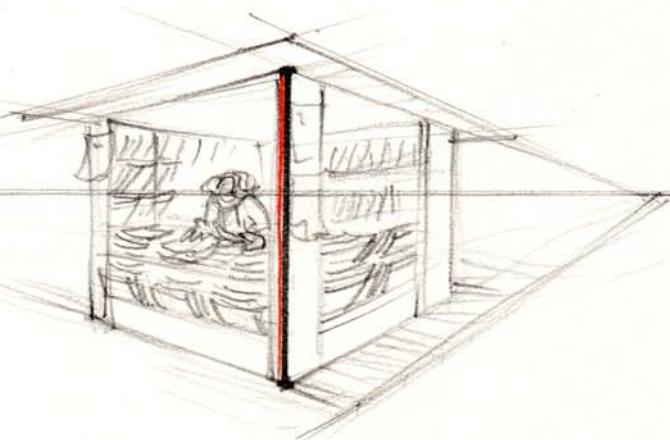


Una immagine è
percepita in modo
diverso a seconda
della collocazione
rispetto
all'orizzonte

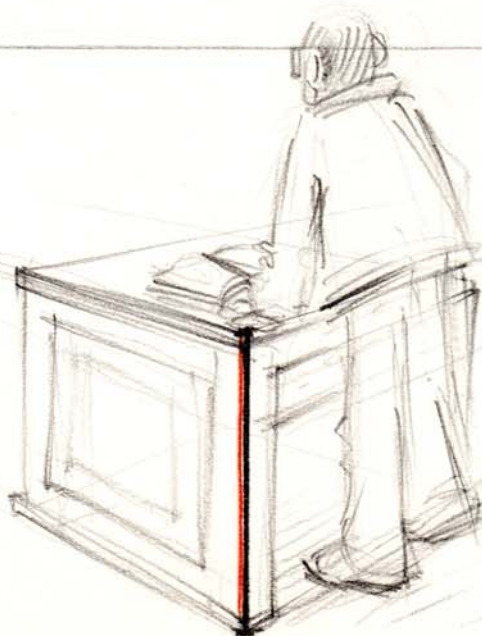
ORIZZONTE



ORIZZ.



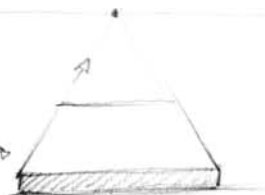
ORIZZONTE



IL SEGMENTO
DI PARTENZA
E DELLA
STESSA
MISURA.

PUNTO DI VISTA

IL PUNTO DI VISTA È LA
PROIEZIONE DEI NOSTRI OCCHI
SULLA LINEA DI ORIZZONTE
CORRISPONDE AL PUNTO DI FUGA
NELLA PROSPETTIVA CENTRALE.



quando una forma è
parallela all'osservatore
le linee laterali convergono
sul punto di vista.



CERCARE
"IL MIRACOLO
DELL'OSTIA
PROFANATA"
DI PAOLO UCCELLO



Prospettiva
centrale

PROSPETTIVA ACCIDENTALE

quando una forma
presenta all'osservatore
un vertice abbiamo
una prospettiva accidentale



CENTRALE

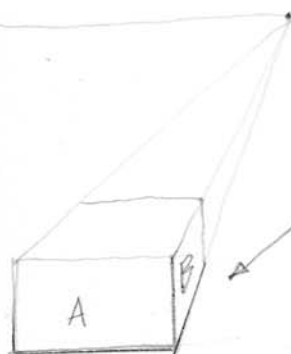
FV



PF

ACCIDENTALE

PF



OCCHIO:
A volte si
Tende a fare
questo errore!

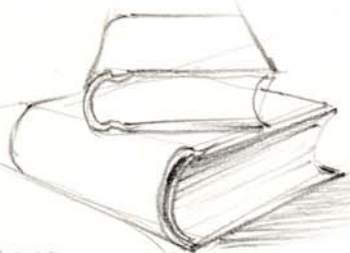
SE il lato A
è parallelo
all'osservatore
NON vedo il
lato B

Questo può
esistere se ho davanti
un gruppo di oggetti
che entrano tutti nel
mio cono ottico.

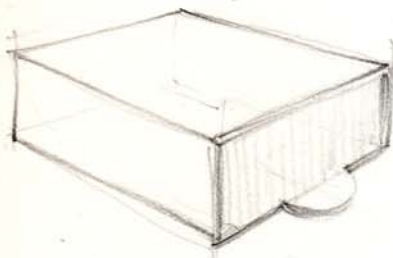


DISEGNARE LIBRI E PICCOLI OGGETTI

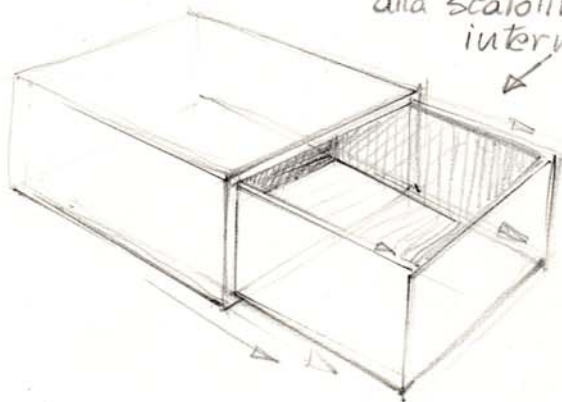
6



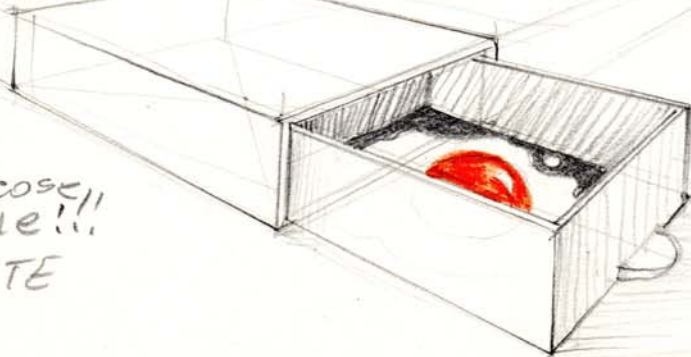
DISEGNARE
IN TRASPARENZA



per usare
dal punto di fuga
linee che danno origine
alla scatola
interna



nelle
scatoline
si trovano cose
stranissime!!!
PROVATE



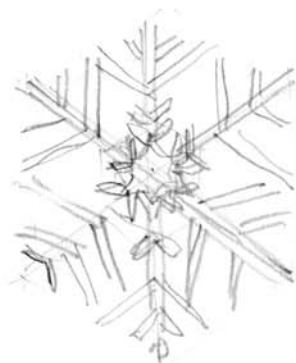
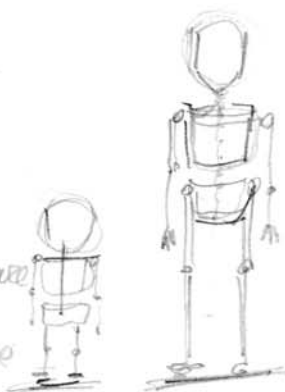
Lavoriamo sulla struttura della forma -

consideriamo

LA STRUTTURA PORTANTE
E LA STRUTTURA MODULARE -

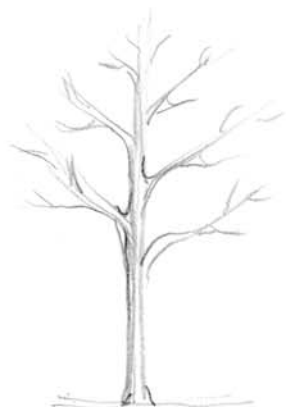
La struttura portante
è lo "scheletro" della forma -

possono cambiare
le dimensioni
ma la struttura
è la medesima



... dovrebbe essere un
fiocco di neve

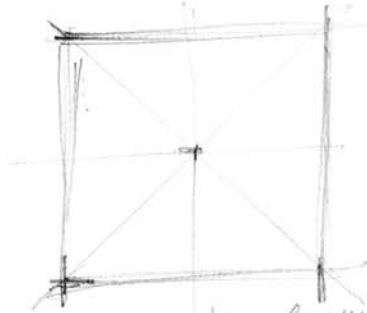
Vi consiglierò di cercare
su internet: strutture
dei minerali, strutture di
esseri viventi microscopici
→ FIBONACCI DAY 2019



La struttura
degli alberi e delle foglie
risponde ad una legge
della crescita (della
quale non so dire
nulla)

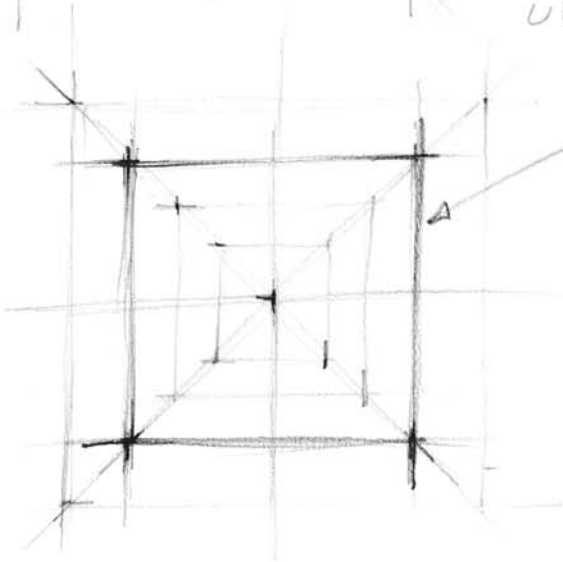
La struttura modulare nasce spesso dalla struttura portante, risponde a leggi matematiche che io non oso nemmeno sfiorare.

Lavoriamo sulle forme geometriche di base e evidenziamo le due strutture



questa forma dà origine a innumerevoli forme.

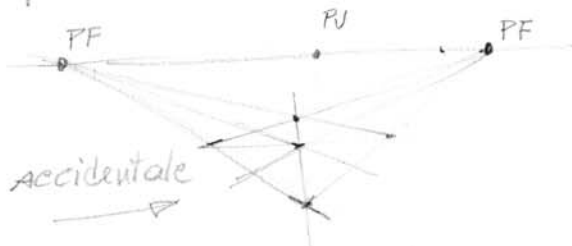
abituiamoci a disegnare le linee di struttura un poco più lunghe del necessario, facciamo le uscite dai vertici come se avessero una vita ulteriore nello spazio -



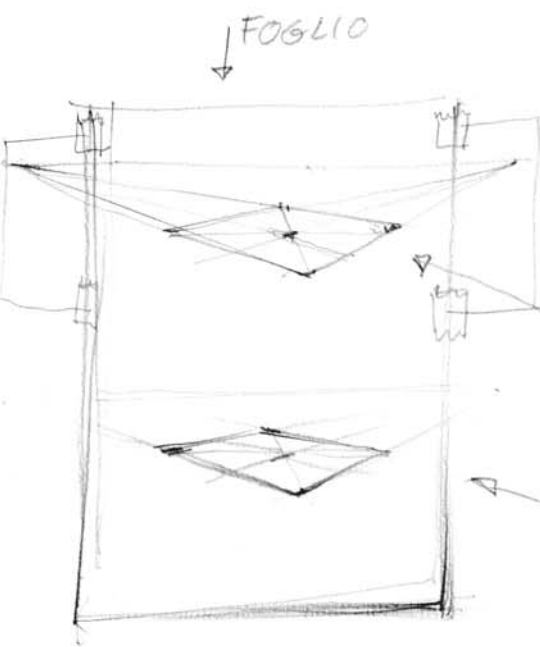
questa è la struttura portante da noi pensata, ma è anche la struttura degli innumerevoli quadrati che possono nascere all'interno e all'esterno della medesima.

Disegnare la forma quadrata in prospettiva

(9)



non mettere i punti di fuga equidistanti dal punto di vista - in questo modo si evita di avere il vertice in primo piano sullo stesso asse del V. in 2° piano



← foglio in appiattita per punto fuga

Disegnare la forma utilizzando righello e punti di fuga.

disegnare la stessa immaginando le fughe - (occhio ai lati in 2° piano)

Nel tirare le righe partenze dalla forma NON dai punti di fuga.



← occhio alle mediane si tende a NON mandarle alle giuste fughe.



QUESTA STRUTTURA È
modulare perché si
può dividere in
sottomoduli o comporre
con altri moduli.

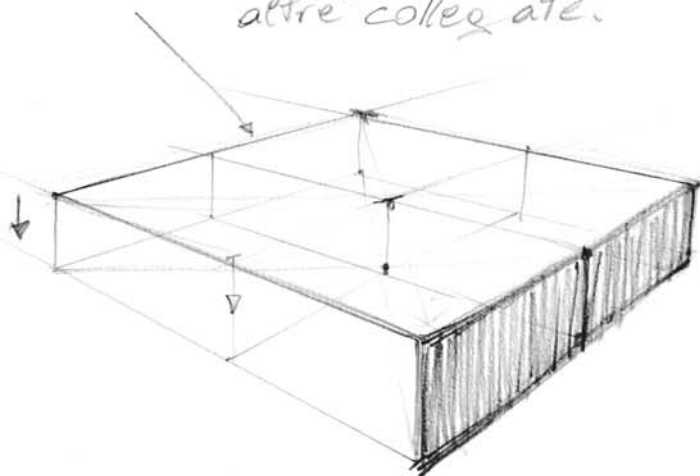
ALL'interno
possiamo
evidenziare
sottomoduli

all'interno
possiamo
far
nascere
altri
moduli

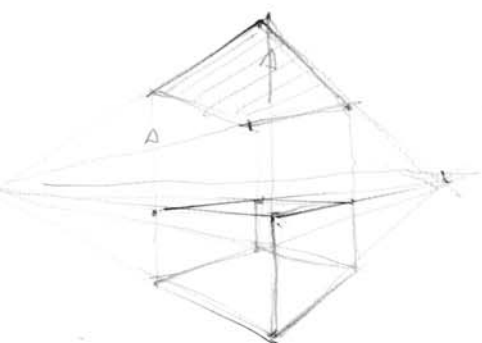
altri moduli...

altri moduli.....

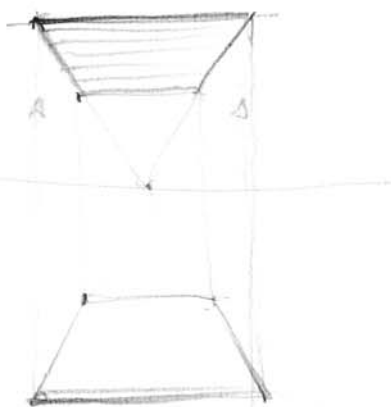
le linee di struttura di una forma
ci servono per disegnare
altre collegate.



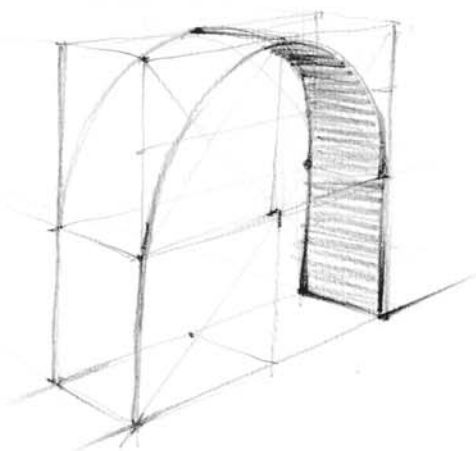
(di nascosto
aiutatevi
con un
righello)



disegnare
la forma
sopra e
sotto
l'orizzonte.



il gioco è il medesimo
anche con
la forma
in verticale



(se le linee
non si incontrano
proprio bene
imparare a
rubacchiare)

AVETE DISEGNATO
LE SCATOLINE?



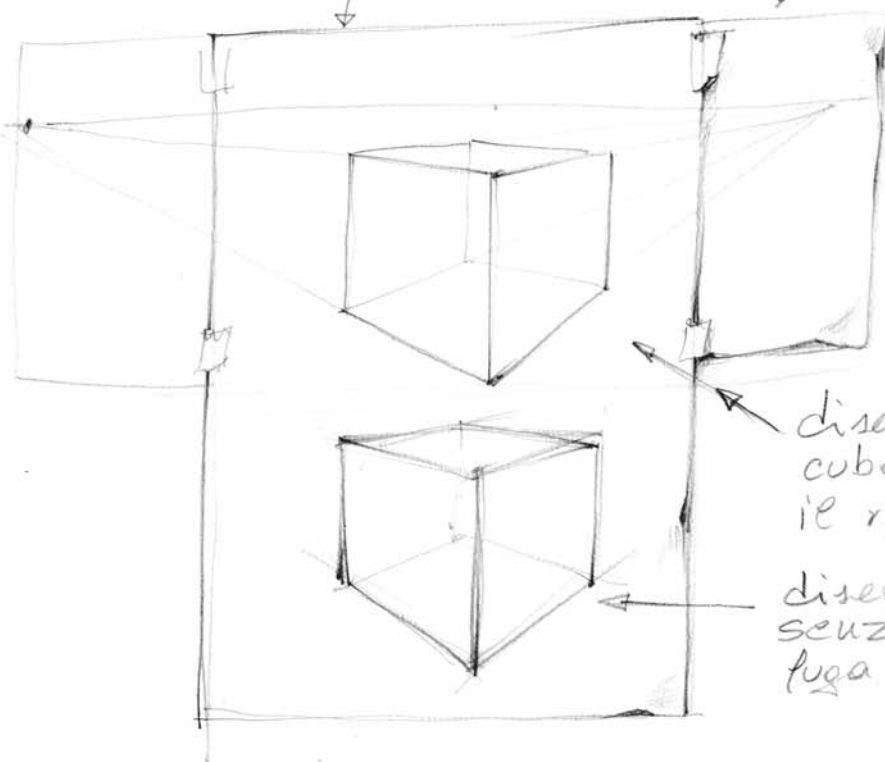
NE AVEVO
COMPERATE PER VOI
UNA DECINA!!



SUL CUBO
SAPETE TUTTO
QUINDI AVANTI

FOGLIO

poglietti per
i punti di fuga

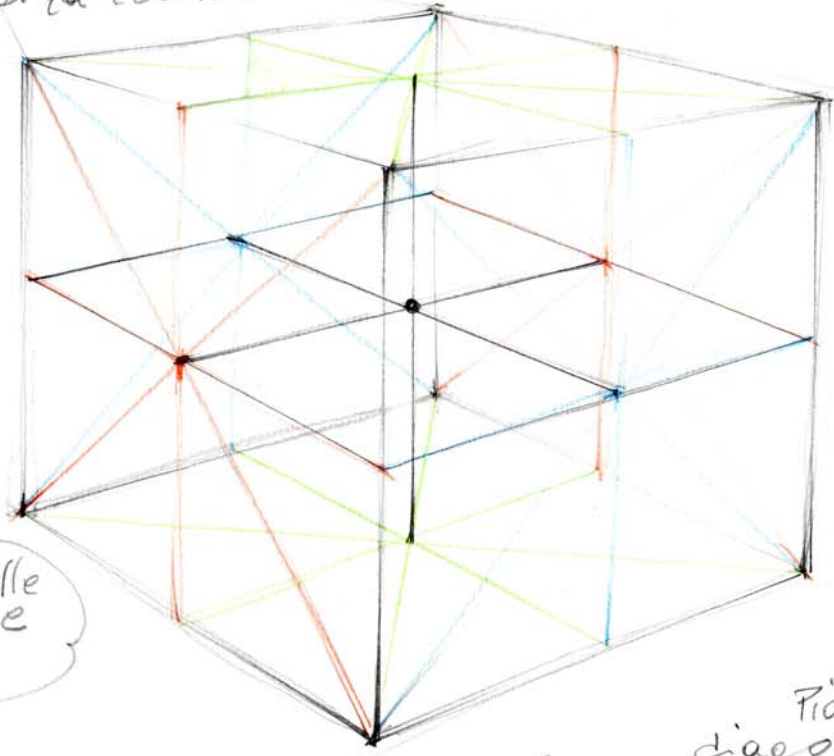


disegnare un
cubo usando
il righello

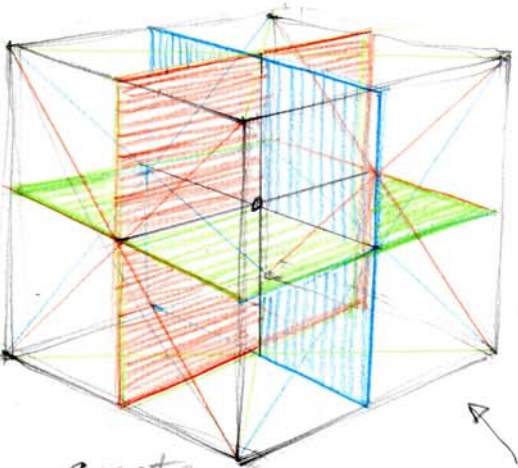
disegnare il cubo
senza i punti di
fuga e senza il righello

13
 Disegnare la struttura aiutandosi con colori -
 agire su ogni lato singolarmente coprendo
 gli altri - adattamento nei punti di raccordo
 (rubacchiare)

sembra un caos e lo è
 poi ci si fa l'occhio -

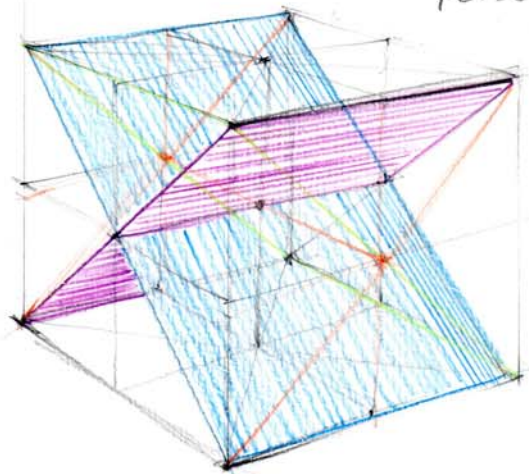


Piani delle
 mediane

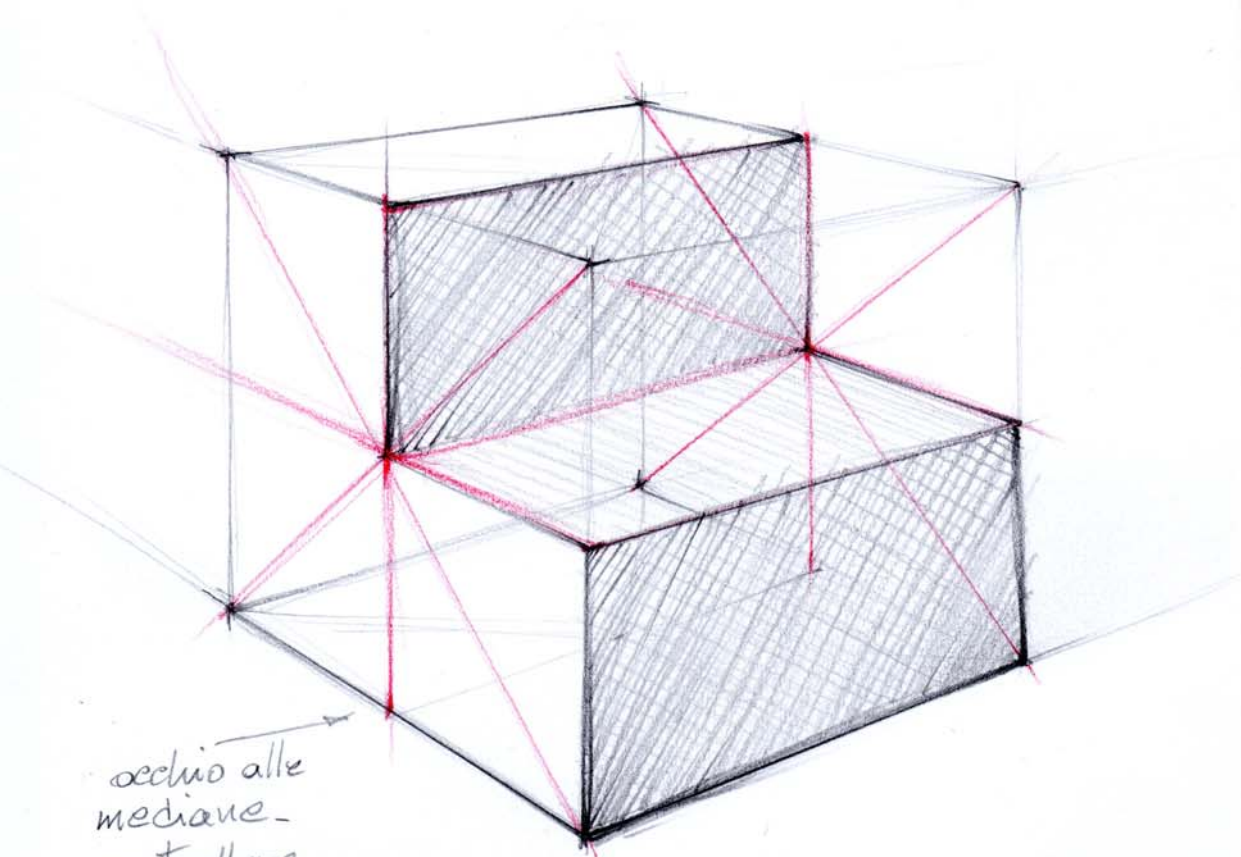


questa
 specie di Porta girevole
 è una struttura
 utilissima -
 disegnata molte volte -

Piani delle
 diagonali
 (ne ho evidenziati
 solo due perché mi sono
 persa)



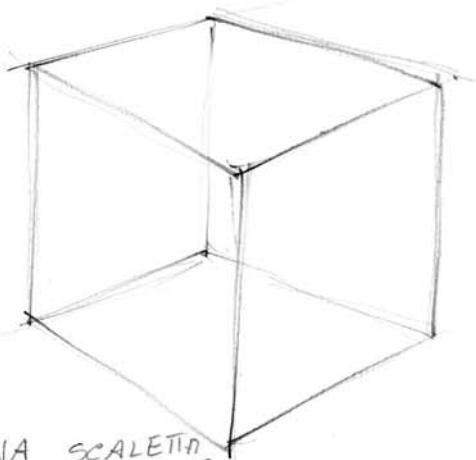
Cerchiamo di familiarizzare
con la struttura del cubo lavorando
su facce contrapposte -
(agire su due sole facce è più semplice)



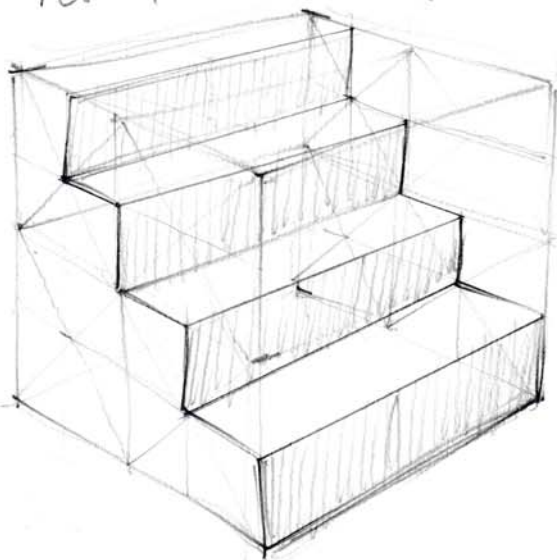
occhio alle
mediane -
controllare
con le
squadrette -

provare a inserire
del chiaroscuro
per evidenziare i
tagli effettuati -

COSA C'E' DENTRO
IL CUBO? ↓



UNA SCALETTA
Per l'armadio?...?
per il paradiso?



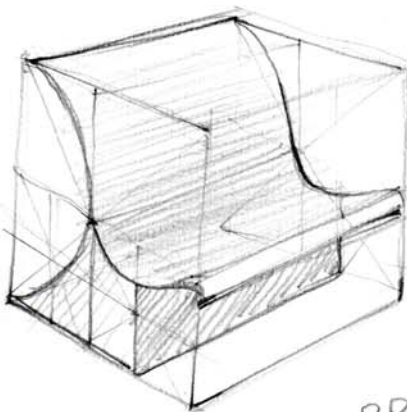
io qui in campagna
non faccio un cubo
vediamo voi!!



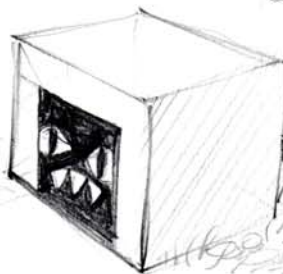
E' un portapenne
LO GIURIO!! ↓



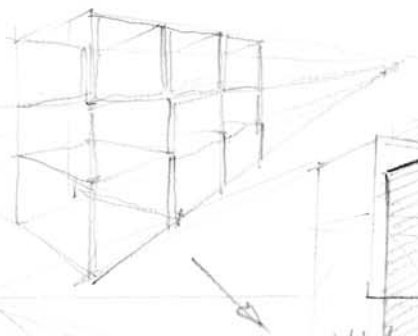
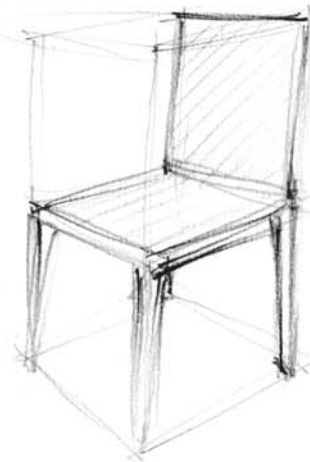
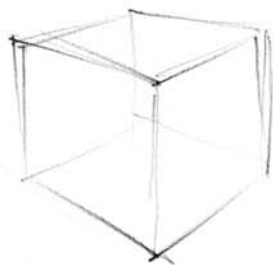
una panchina?



e qui?? ↓

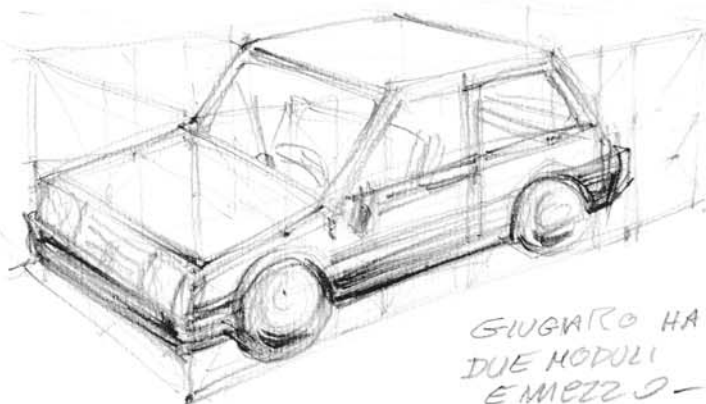


UNENDO PIÙ MODULI?



QUESTA È UNA
libreria -
(non molto
precisa)
NASCE accostando
e tagliando
nove moduli

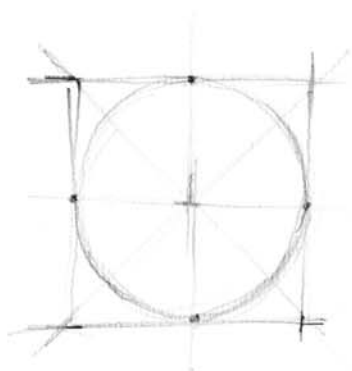
QUESTA È
LA MIA PANDA !!



GIUGARCO HA USATO
DUE MODULI
E MEZZO -

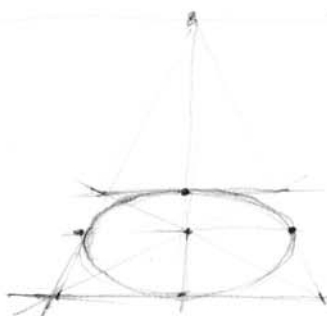
E LE FORME CIRCOLARI? E QUELLE SFERICHE??

16

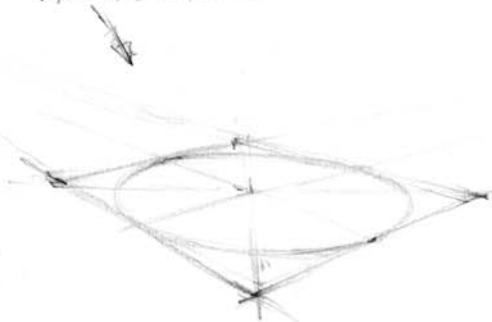


per collocare il cerchio
nello spazio è necessario
inserirlo nella struttura
quadrata -

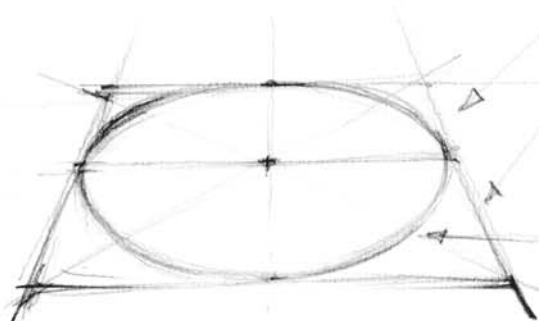
prospettiva
centrale



PROSPETTIVA
ACCIDENTALE

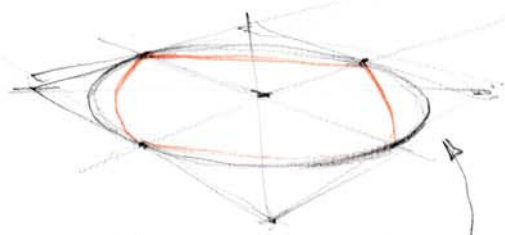


La parte anteriore
è sempre più ampia
della parte in secondo
piano -



il punto sulla
diagonale va
cercato con regno
leggero lentamente.
poi lo si marca -

ESERCIZI per FAR GIRARE BENE LE ELLISSI —

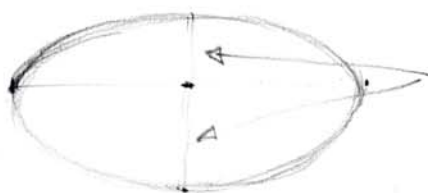


il segno rosso
è quello che tendiamo
a fare se siamo distratti

OCCHIO:
il vostro cervello
ci spinge a unire
le varie parti della
forma usando la via
più breve —



Disegnare con cura un'ellisse
inserita nella struttura, poi disegnarne
altre utilizzando solo l'asse centrale —

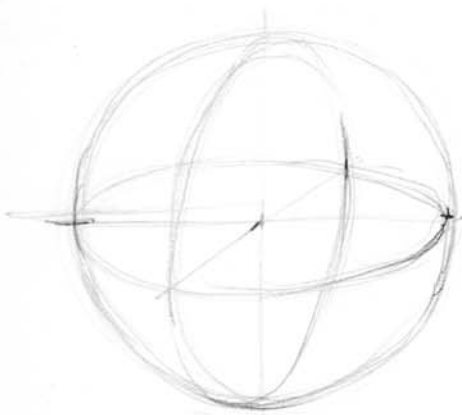


OCCHIO:
controllare l'ampiezza
di questi due segmenti.

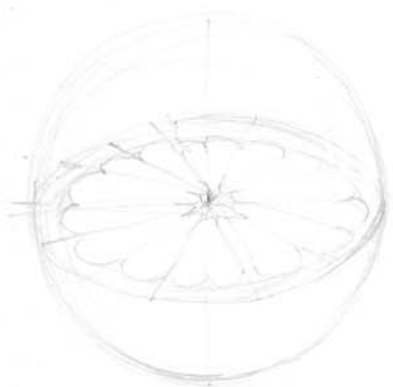


se l'ellisse che
avete fatto sembra
un perciolino
ricominciare da capo
e disegnare
30 ellissi!!

A COSA
SERVE ?!



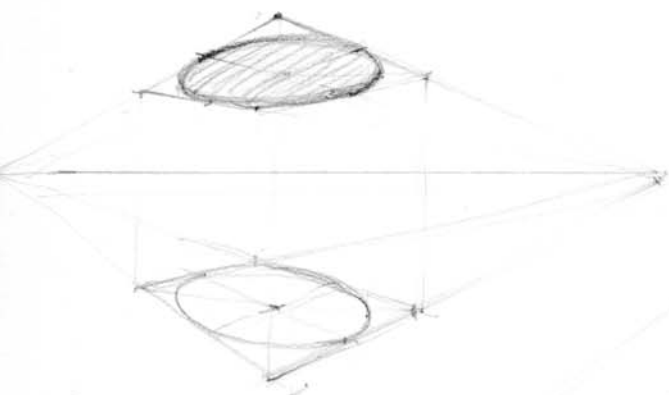
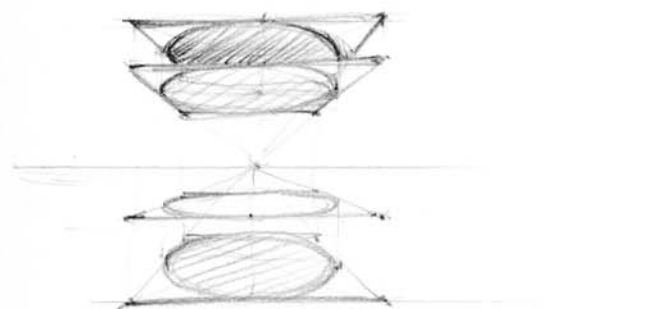
serve
Moltissimo!!!



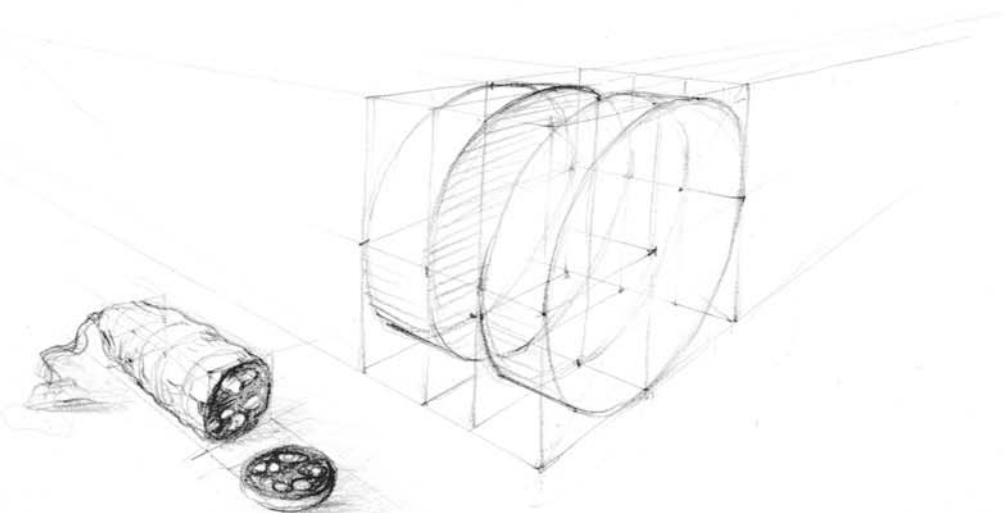
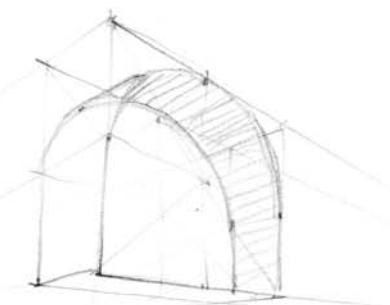
DISEGNARE ELLISSI
sopra e sotto
L'ORIZZONTE -

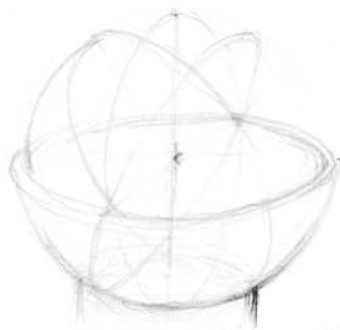
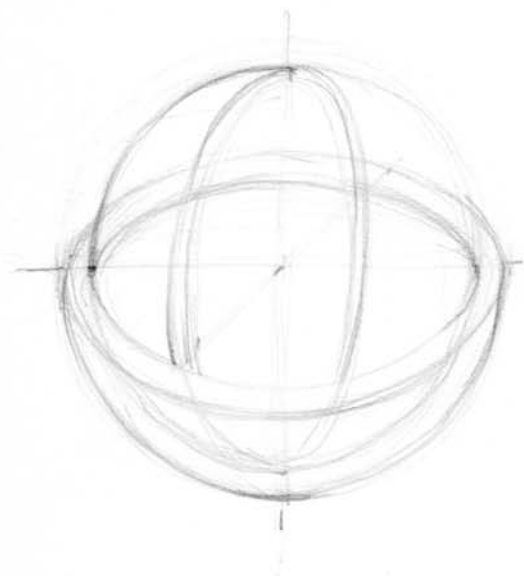
Prosp. centrale
e accidentale -

usate matite 2B
(io, in quarant'anni
sull' Appennino, ho
solo una 4B e come
vedete faccio
"pastrocchi")

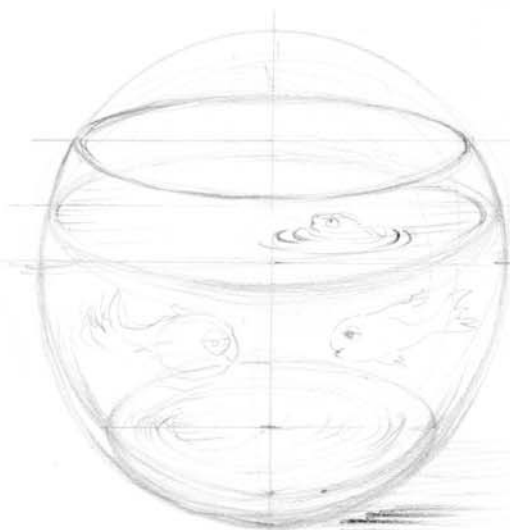
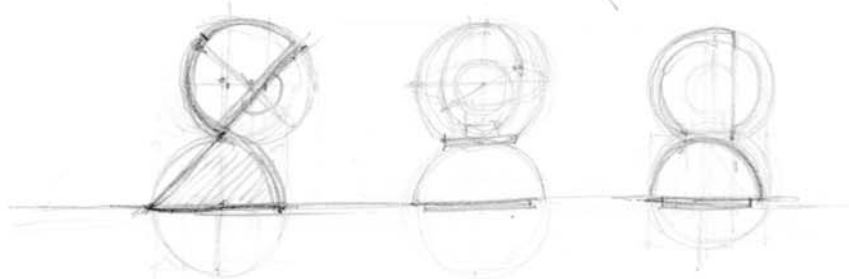


usare le
squadrette.



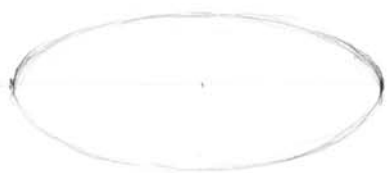


vado a memoria
pensando alle
lampade "ECLISSI" di
ARTEMIDE

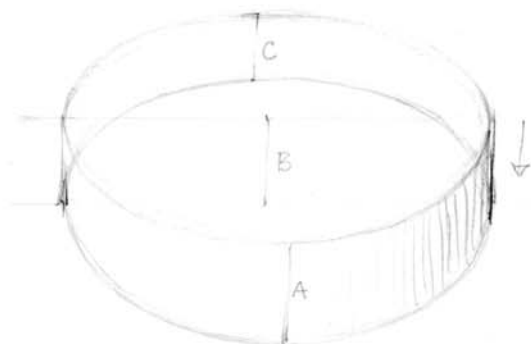


QUI ARTEMIDE NON
SI È VISTA

cercare l'ellisse utilizzando
solo l'asse centrale
partire con segni leggeri
← OCCHIO AI VERTICI DELL'ASSE



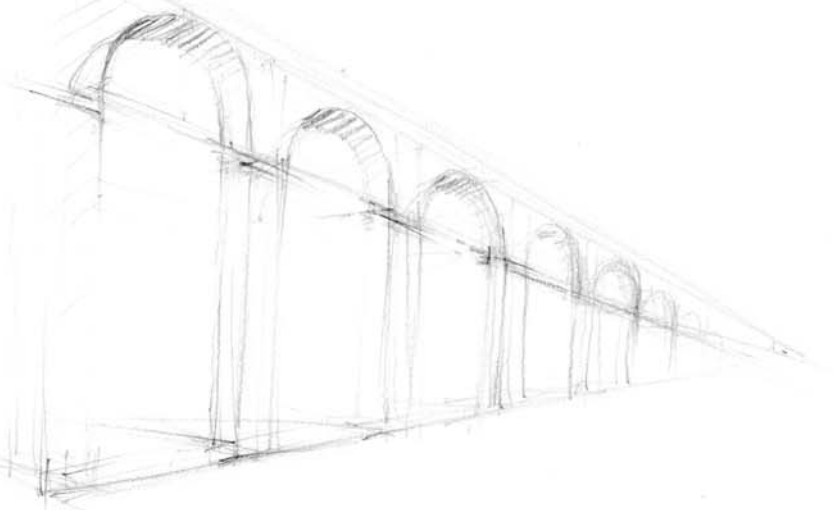
controllare il
rapporto decrescente
fra i segmenti A, B, C. →



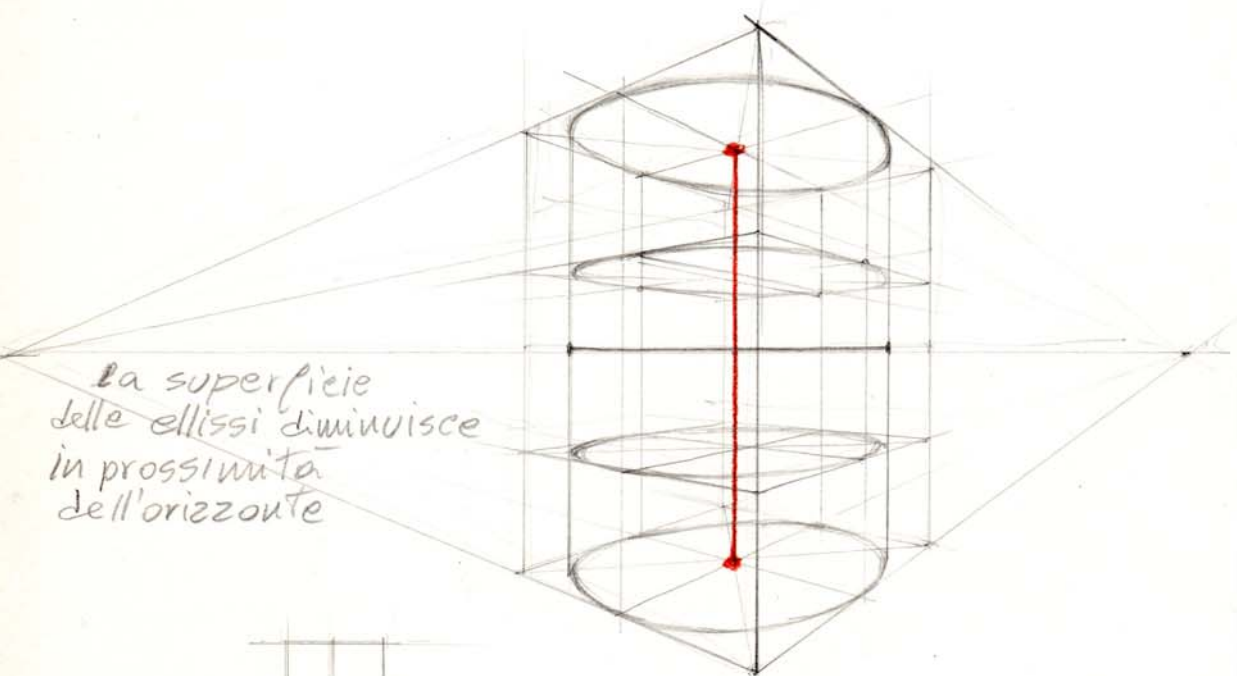
PIZZA AL
SALAMINO
Piacente



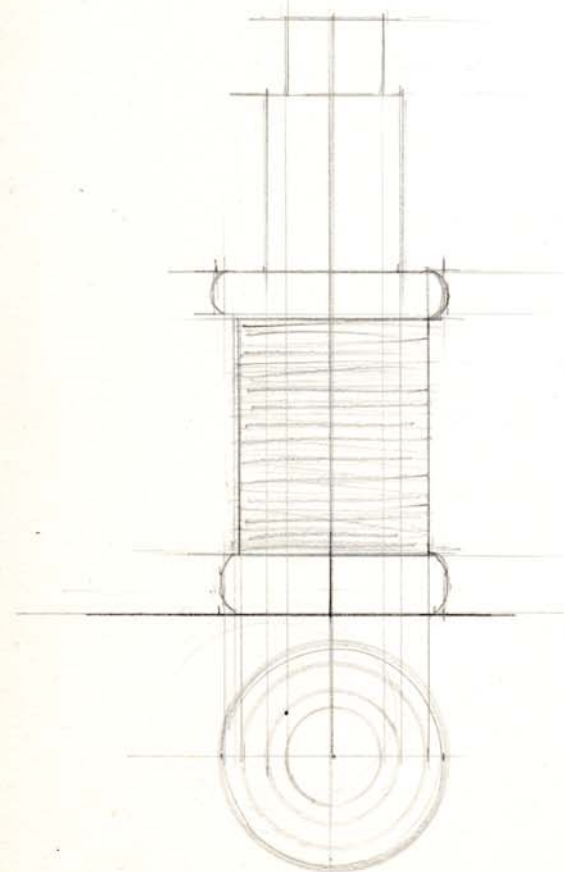
come la
giri, la giri,
la storia è
sempre
la stessa.



STRUTTURA NELLE FORME CHE RUOTANO ATTORNO AD UN ASSE VERTICALE

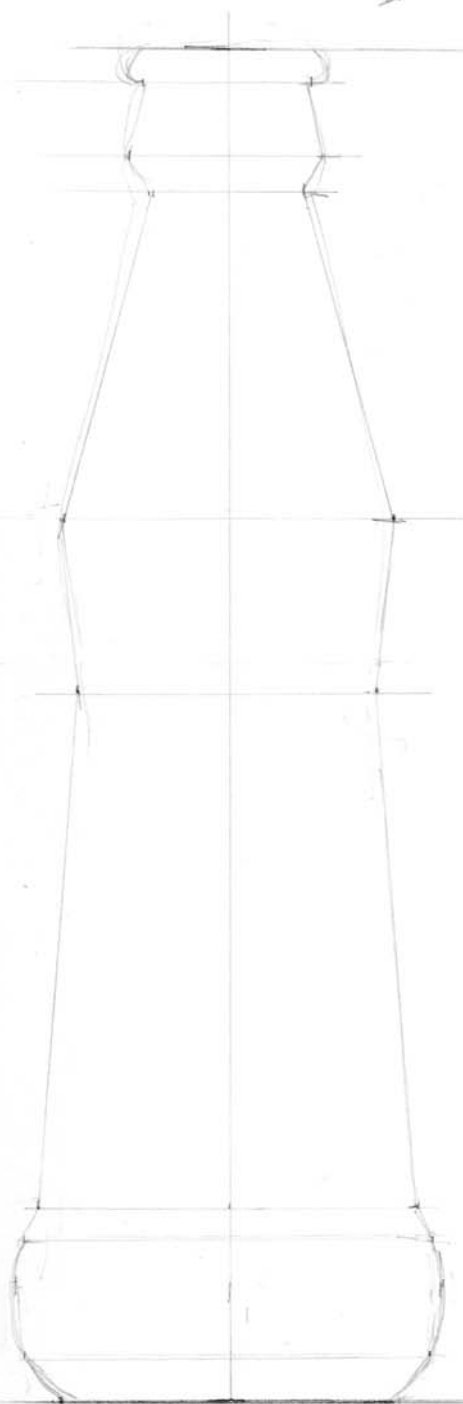


per disegnare una
forma cilindrica è
utile schizzare
pianta e prospetto



Schizzare velocemente
oppure usare le
squadrette -
va tutto bene -
l'obiettivo è capire
cos'è e chi è l'oggetto.

mettere una bottiglietta sul foglio disegnare il profilo
tirare l'asse. ripianare con lesquadrette.



disegnare
le ellissi
cercando di
armonizzarle
dall'alto verso
il basso

chiaroscuri
 trasparenze
 riflessi
 vengono
 dopo questa
 operazione



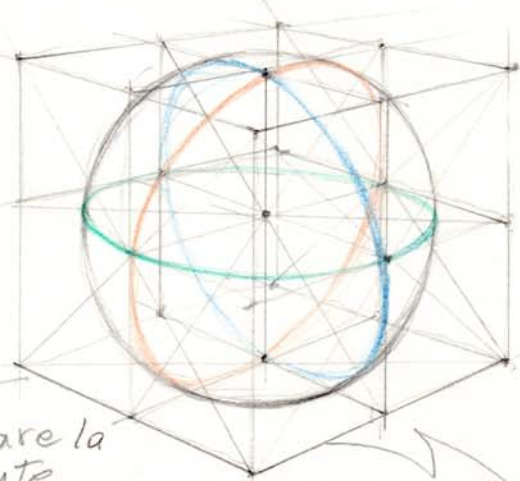
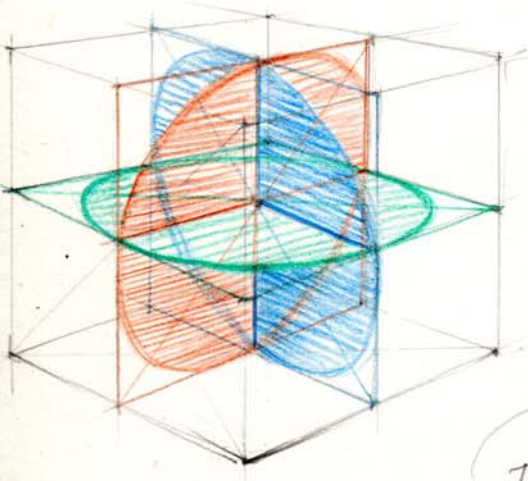
l'esercizio non è il bel disegno
ma la giusta sequenza delle ellissi-
noi tendiamo sempre a costruire
l'ellisse superiore più ampia del dovuto

STRUTTURA DELLA SFERA

utilizzando i piani delle
mediane troviamo la
struttura della sfera.

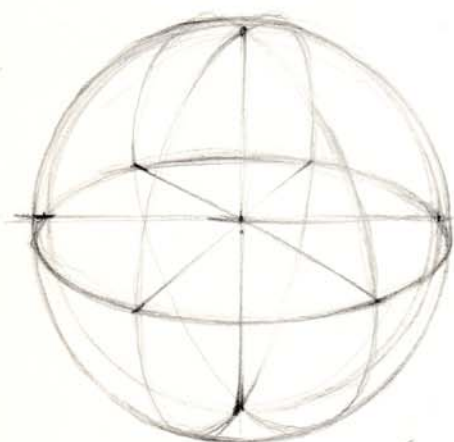
20

disegnare
le ellissi sui
tre piani delle
mediane

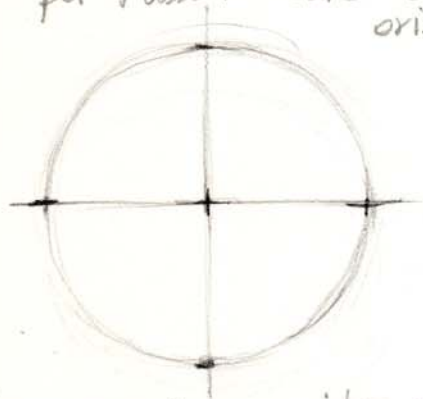


cercare la
Tangente -
partire con segno
leggerissimo - ecco la SFERA

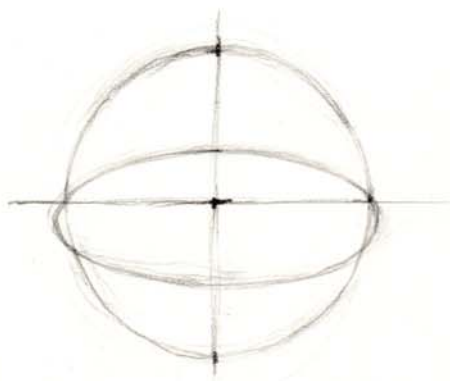
costruire la struttura della
sfera a mano libera - senza
utilizzare la struttura esterna
del cubo (Tenere davanti
la struttura costruita con
le squadrette -)



disegnare un cerchio (con il compasso)
poi l'asse verticale e l'asse
orizzontale

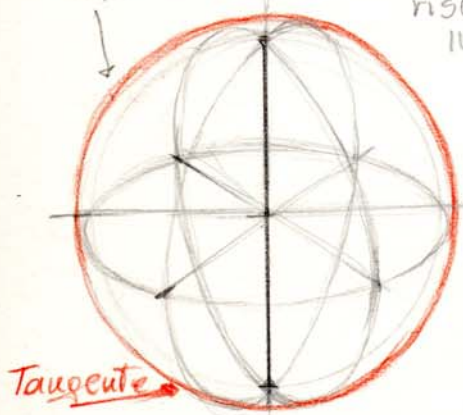


costruire
l'ellisse
orizzontale poi le
verticali



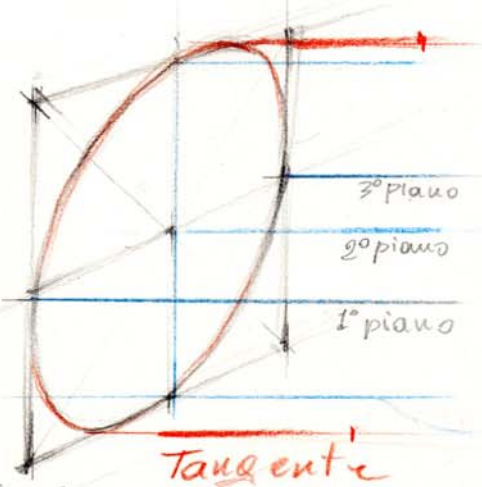
cercare la
Tangente

due vertici delle
ellissi verticali
risultano
interni alla
sfera



Tangente

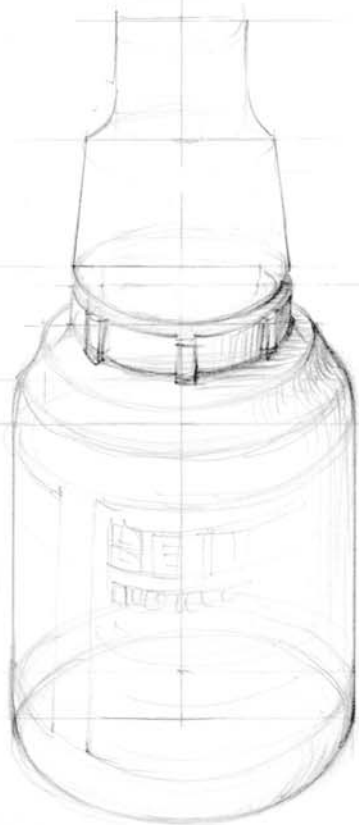
essendo
la forma in
prospettiva
il piano
centrale è
minore del 1° piano -
la reale forma della sfera la troviamo
con la tangente -



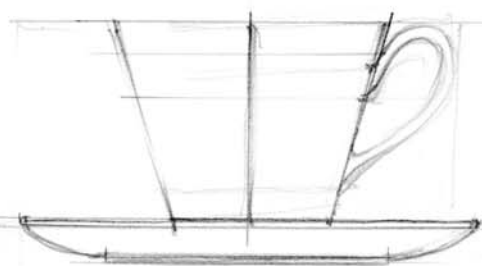
Tangente



BASTAA ELLISSIIII
VOGLIO DISEGNARE UN FIORE,
UNA RANA, UN BIGNONE!!!



PRENDIAMO UN CAFFÈ!



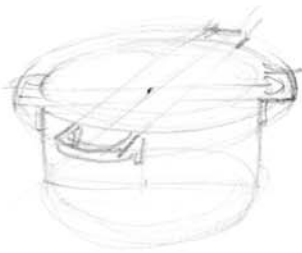
QUELLA È
UNA TAZZINA!



E SE IL MANICO
È DAVANTI? DI LATO?
DIETRO?...



E SE È UNA PENTOLA, UN CESTO,
UNA PADELLA?



È SEMPRE
LA STESSA
STORIA!

