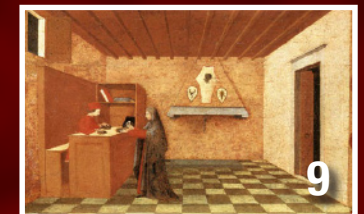
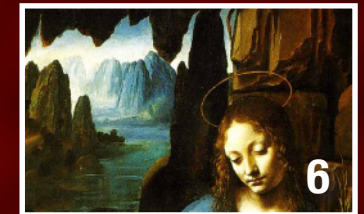
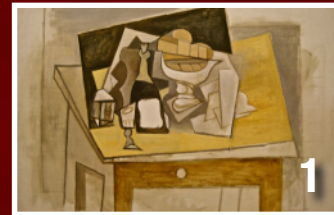


Nel giudicare la **collocazione degli oggetti nello spazio** per valutarne la distanza relativa e la profondità dello spazio stesso, oltre ai dati forniti dalla **visione stereoscopica** (binoculare) e dalla **parallasse**, ci avvaliamo anche di una serie di “**indizi di profondità**” (monoculari) dei quali non sempre siamo pienamente consapevoli.

Questi sono:

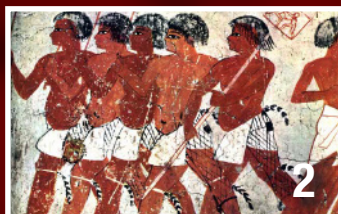
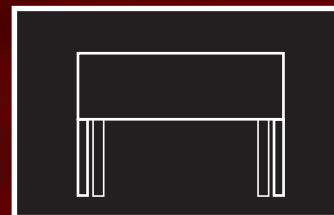
- 1) ribaltamento
- 2) sovrapposizione (scaglionamento orizzontale)
- 3) altezza sul piano (scaglionamento verticale)
- 4) diminuzione delle grandezze apparenti
- 5) gradiente di tessitura
- 6) prospettiva atmosferica
- 7) ombreggiatura
- 8) sfocatura
- 9) prospettiva lineare





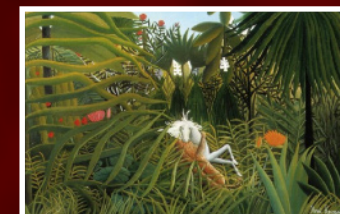
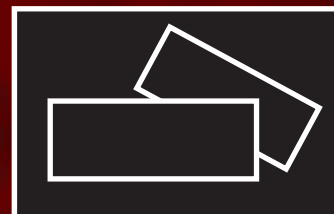
RIBALTAMENTO

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 in pianta e di profilo** attraverso il ribaltamento di un piano sull'altro (Picasso, Grande natura morta, 1917).



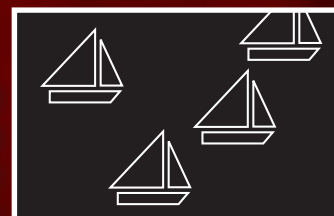
SOVRAPPOSIZIONE

Quando un oggetto copre parzialmente un altro non si può fare a meno di presumere che fra i due questo sia il più vicino a noi. Nell'antichità si usava spesso lo **“scaglionamento orizzontale”** con la sovrapposizione delle figure di profilo lungo una fascia (dipinto murale egiziano, 1420 a.C.).



ALTEZZA SUL PIANO

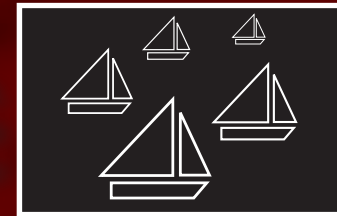
In generale, più un oggetto è situato verso l'alto del nostro campo visivo e più viene percepito come distante. Anche questo sistema era usato nell'arte antica con lo **“scaglionamento verticale”**, cioè la distribuzione degli oggetti per fasce sovrapposte (mosaico a Sant'Apollinare Nuovo, Ravenna, VI sec.).





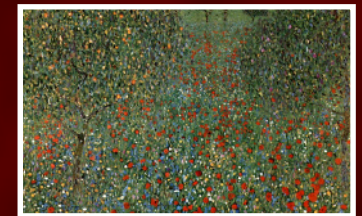
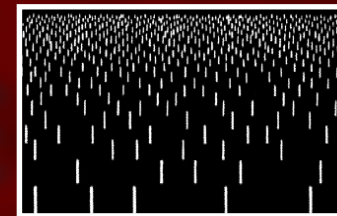
DIMINUZIONE DELLE GRANDEZZE APPARENTI

Se supponiamo di avere davanti a noi oggetti della medesima grandezza, quelli fra loro che ci appaiono **più piccoli** li consideriamo **maggiormente lontani** perché il nostro occhio percepisce gli oggetti in primo piano con dimensioni maggiori rispetto a quelli lontani (Monet, Covoni, 1891).



GRADIENTE DI TESSITURA

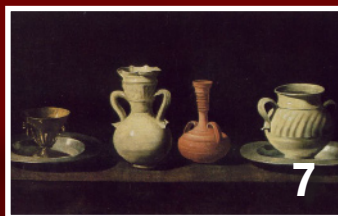
Ogni superficie ha una grana, una tessitura caratteristica il cui **progressivo addensamento** fa sembrare che la superficie si allontani dall'osservatore. Questo accade, ad esempio, con le onde del mare, con campi di fiori e con le traversine dei binari ferroviari (Monet, I papaveri, 1873).



PROSPETTIVA ATMOSFERICA

Questo effetto, teorizzato da Leonardo da Vinci, prevede che, per via dell'**addensarsi dell'atmosfera interposta**, gli oggetti lontani diventino più **sfumati**, più **chiari** e dal **colore grigio-azzurro** conferendo grande profondità ai paesaggi (Leonardo, particolare de La Vergine delle rocce, 1494).





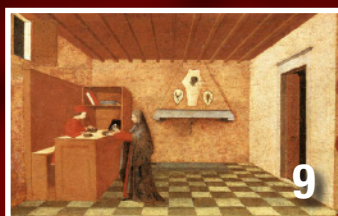
OMBREGGIATURA

La definizione 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 (Zurbaran, Natura morta con tazza e vasi, 1634).



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.



PROSPETTIVA LINEARE

È un sistema di rappresentazione nel quale gli oggetti vengono proiettati su un **quadro** da un punto a distanza finita (**occhio dell'osservatore**). Tutte le linee che si allontanano dal quadro convergono verso **punti all'infinito** posti sulla **linea d'orizzonte** (Uccello, Miracolo dell'ostia profanata, 1469).

