

BASIC DESIGN_06

[TEORIA DELLA PERCEZIONE]

Il campo fenomenologico | la simulazione di volumi

IL CAMPO FENOMENOLOGICO

Ogni forma di espressione grafica è fondamentalmente bidimensionale.
La consapevolezza dei limiti della superficie ha spinto artigiani e artisti a “rompere” il piano del disegno per creare profondità.

La simulazione di volumi

Prendiamo due segni, una croce e un quadrato, e sovrapponiamoli.
La semplice omissione di alcuni tratti in questa doppia figura provoca variazioni, dalle quali possiamo trarre le seguenti osservazioni:

A1
Il segno viene percepito come diagramma

A2
La croce appare più evidente e il quadrato è avvertito come “trasparente”

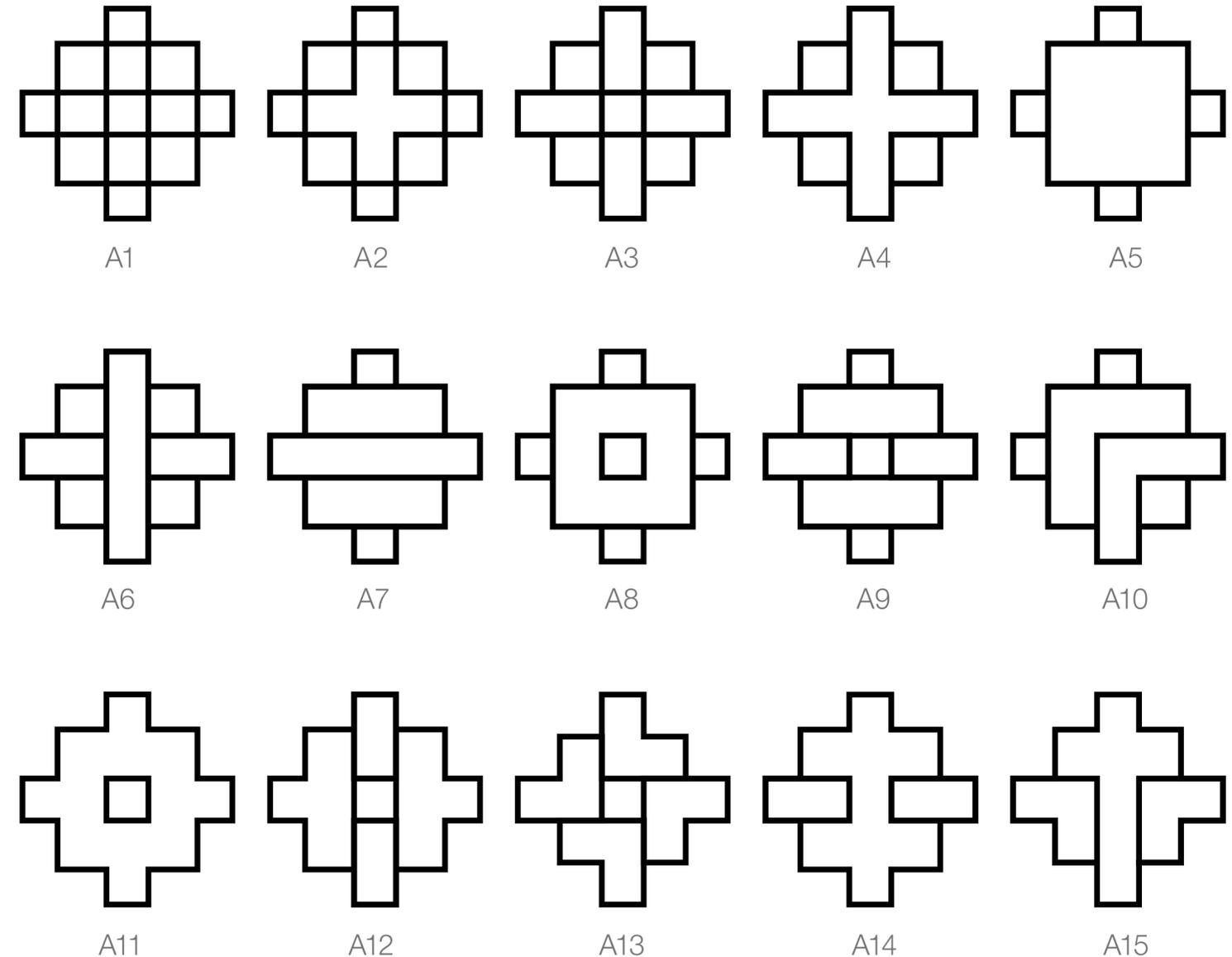
A3
È uno stato intermedio, che ancora non suggerisce il volume

A4/A5
Il quadrato e la croce sono rispettivamente riconoscibili: attraverso i dettagli sul contorno di un oggetto in primo piano la mente vede e completa l'oggetto che presume occupare lo sfondo

A6/A7
La sovrapposizione è meno evidente

A8-A10
Si riconoscono intrecci

A11-A15
Compaiono esclusivamente visioni frontali di oggetti piatti, che evocano processi meccanici (compressione, rotazione) o costruzioni particolari



IL CAMPO FENOMENOLOGICO

La sovrapposizione: l'intreccio

Due elementi - siano essi linee o superfici - possono essere uniti in due modi: per mezzo di una vera e propria "saldatura" o per mezzo della simulazione, solo apparente, di un legame. Il secondo tipo è puramente ottico.

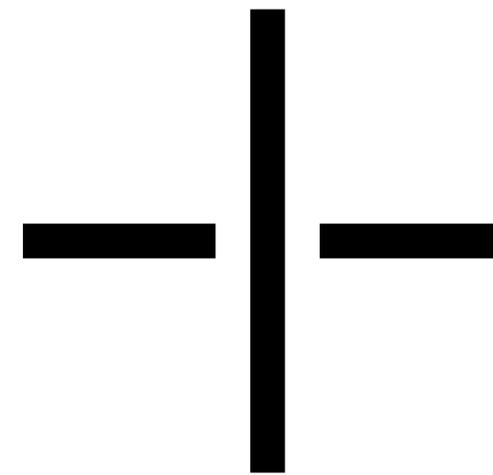
Questo tipo di disposizione evidenzia due fatti:

B1

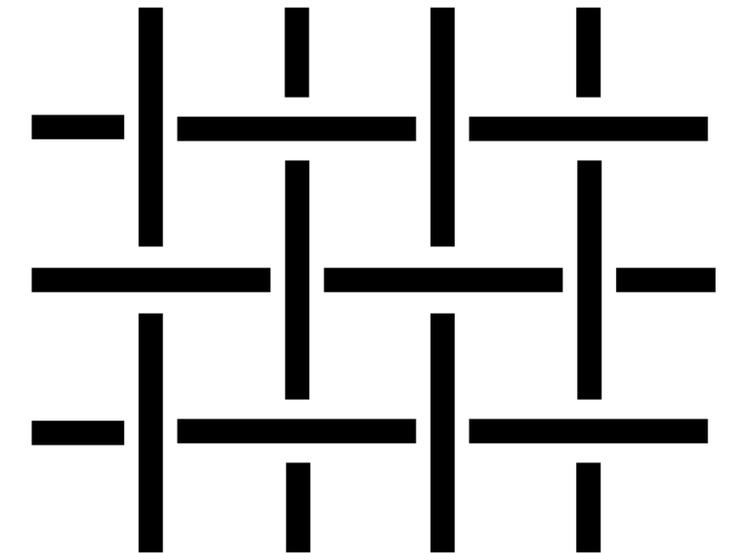
Una figura formata per semplice giustapposizione con un intervallo di spazio bianco ridotto è facilmente scomponibile nei suoi elementi costitutivi.

B2

L'interruzione dei tratti fa sì che, nell'immaginazione dell'osservatore un tratto passi sopra l'altro.



B1



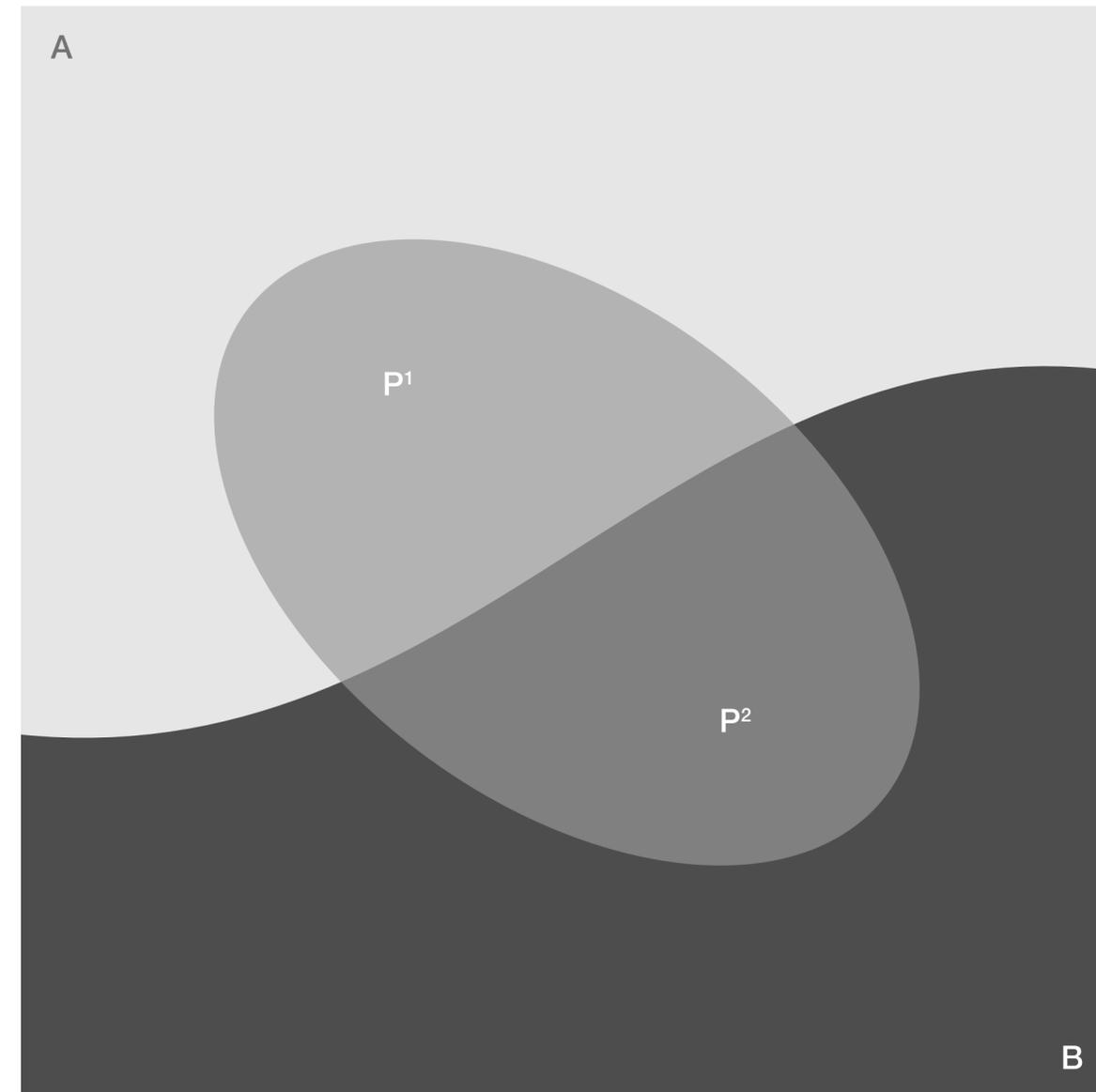
B2

IL CAMPO FENOMENOLOGICO

La sovrapposizione: la trasparenza

La trasparenza fenomenica ha bisogno, per verificarsi, delle seguenti condizioni:

- l'esistenza di almeno 4 aree, due di primo piano (**P¹** e **P²**) e due di sfondo (**A** e **B**)
- le due aree di primo piano devono essere contigue
- il contrasto tra le due aree di primo piano deve essere inferiore rispetto a quello esistente tra le due aree di sfondo ($P^1/P^2 < A/B$)



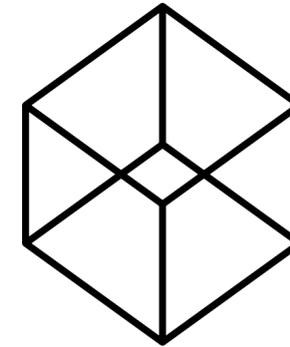
IL CAMPO FENOMENOLOGICO

Il volume:
geometria e ombra

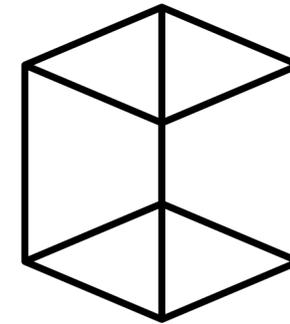
Il segno è per sua natura bidimensionale, ma esistono più possibilità per creare l'illusione che un oggetto sia tridimensionale.

Le più importanti sono:

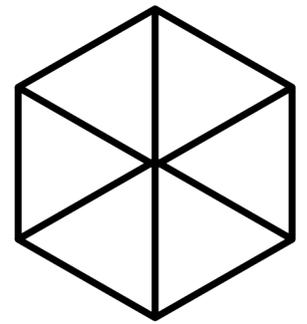
1. La simulazione della prospettiva, con la scelta di un preciso punto di vista (**C1/C2/C3**)
2. La riproduzione dell'ombra, decidendo il punto di illuminazione e scegliendo tra ombre semplici (**D1/D2/D3**) e ombre portate, ovvero proiettate su uno sfondo immaginario (**E1/E2/E3**)



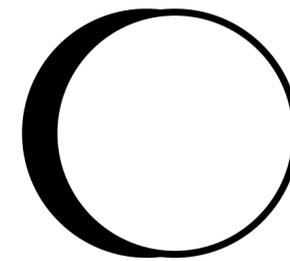
C1



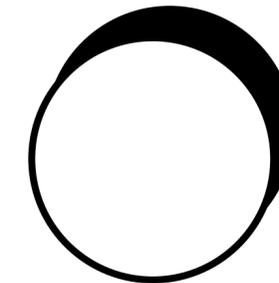
C2



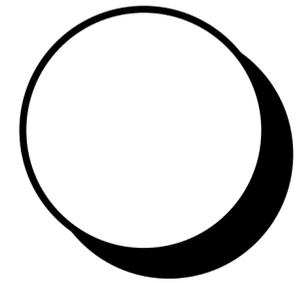
C3



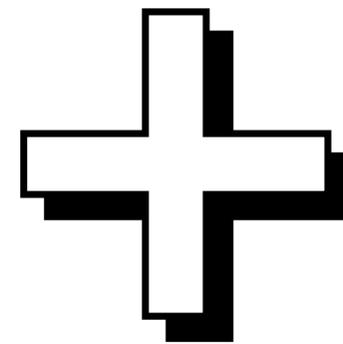
D1



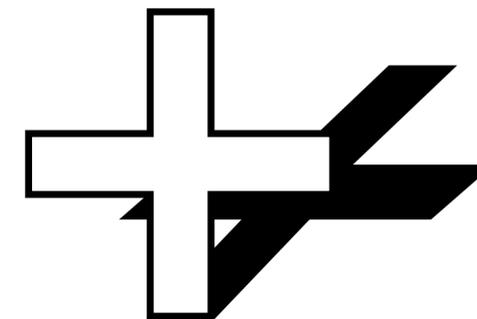
D2



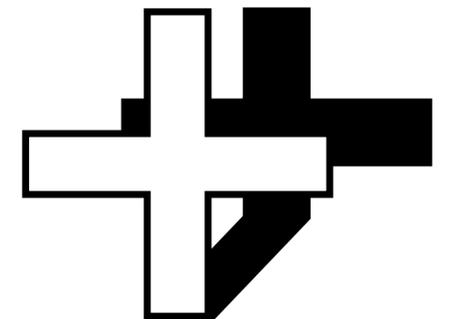
D3



E1



E2



E3

Esercitazione #06

IL CAMPO FENOMENOLOGICO | SIMULAZIONE DI VOLUMI

OGGETTO

Progettazione di strutture ritmiche basate sulla simulazione della sovrapposizione e del volume.

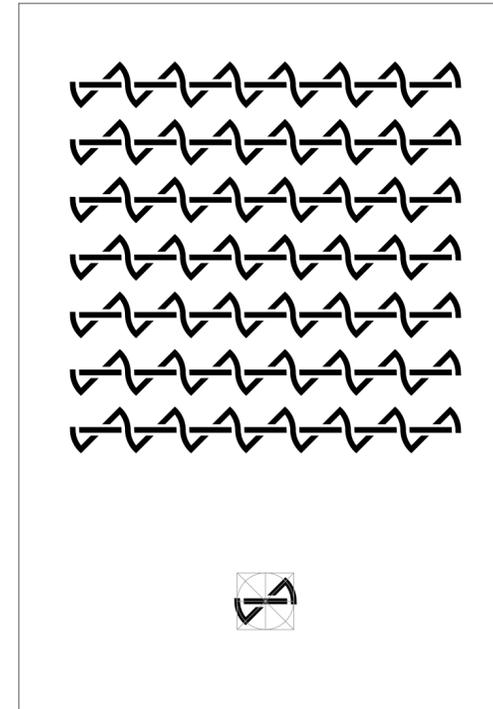
La simulazione di volumi

FINALITÀ DELL'ESERCITAZIONE

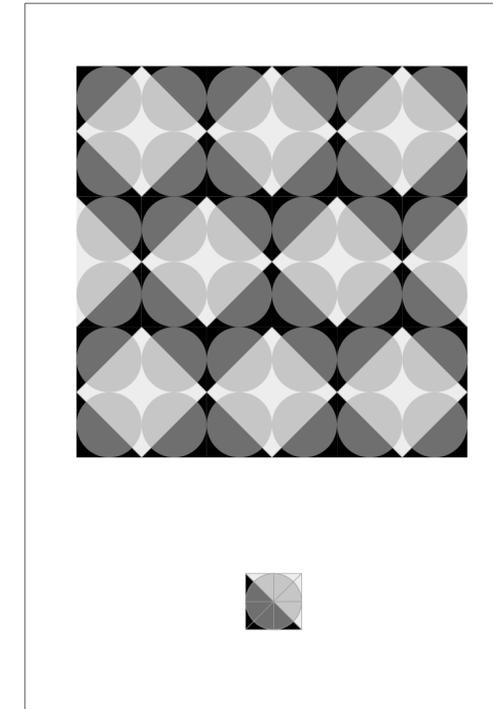
1. Individuazione di un segno, astratto o figurativo, ottenuto mediante sottrazione dallo schema della sovrapposizione dei segni fondamentali (Tav. 3/4).
2. Costruzione, mediante ripetizione, di una texture.
3. Simulazione dei seguenti fenomeni:
 - Sovrapposizione**
tramite
Intrecci (tavole in bianco & nero)
Trasparenze (tavole in scala di grigi)
 - Volume**
tramite
Geometrie (tavole in bianco & nero)
Ombre (tavole in scala di grigi)
4. Ricerca del ritmo

MODALITÀ DI ESECUZIONE

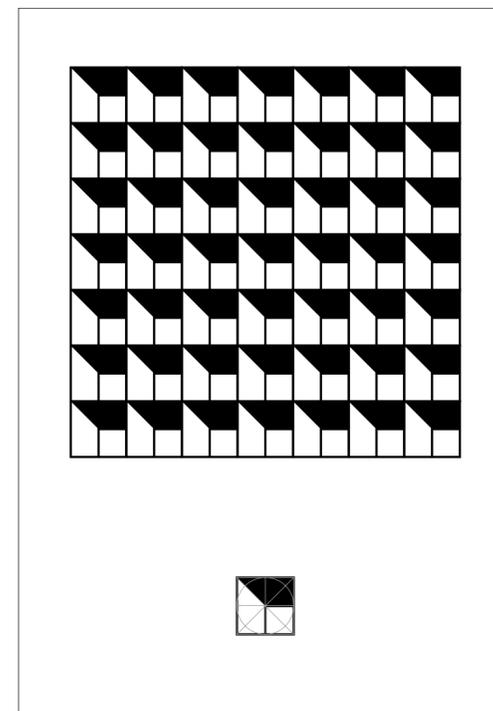
Su tre tavole per ciascuna delle quattro tipologie, tutte formato A3, l'allievo dovrà progettare altrettanti motivi decorativi, ottenuti mediante ripetizione dei segni individuati. Esercitando il controllo sulle nuove superfici ottenute tramite l'ispessimento del tratto, la campitura e la gestione della scala dei grigi, dovrà simulare sovrapposizioni e volumi nelle modalità indicate.



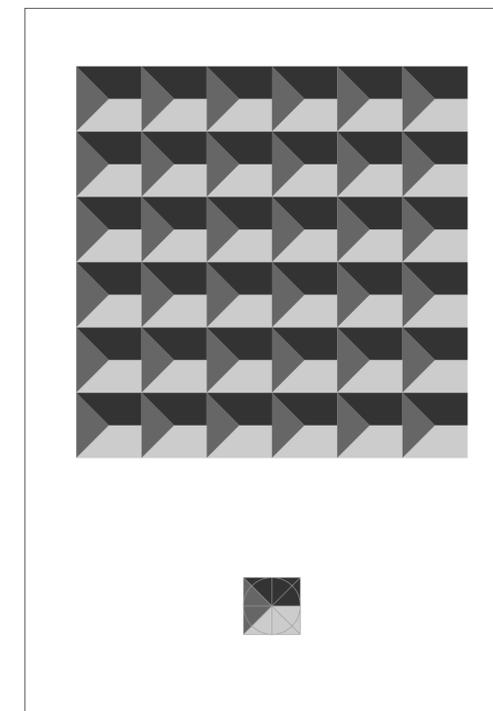
INTRECCIO



TRASPARENZA



GEOMETRIA



OMBRA

THE END