



Nome Insegnante: Renata prado

Materia: arte e immagine - disegno

Classe: III media

Titolo Lezione: La prospettiva

Cos'è la prospettiva

La prospettiva è un insieme di regole che ci permette di rappresentare su una superficie piana (come un foglio o una tela) gli oggetti così come li vediamo nello spazio reale. In pratica, serve a dare **profondità e realismo** ai disegni. Senza prospettiva, tutto apparirebbe piatto, come se fosse disegnato su una fotografia bidimensionale senza distanza tra gli oggetti.

La linea dell'orizzonte

- La **linea dell'orizzonte** rappresenta l'altezza dei nostri occhi quando guardiamo il paesaggio.
- Tutto ciò che sta sopra la linea è visto dall'alto; tutto ciò che sta sotto la linea è visto dal basso.
- È fondamentale perché ci aiuta a capire dove posizionare il **punto di fuga**.

Esempio:

Se disegni un edificio, la linea dell'orizzonte ti dirà se lo stai guardando dal piano terra (vedrai la base più grande) o dall'alto (vedrai il tetto).

Il punto di fuga

- Il **punto di fuga** è il punto in cui tutte le linee parallele sembrano convergere quando guardiamo in profondità.
- Serve a dare l'illusione della distanza.
- Gli oggetti più vicini appaiono grandi, quelli più lontani appaiono più piccoli e si avvicinano al punto di fuga.

Esempio:

Quando guardi una strada o binari di un treno, noti che sembrano incontrarsi in un punto lontano: quello è il punto di fuga.

4. Prospettiva centrale (a un punto di fuga)

- La **prospettiva centrale** utilizza un **solo punto di fuga** sulla linea dell'orizzonte.
- Tutte le linee parallele principali degli oggetti convergono verso quel punto.
- È perfetta per rappresentare **strade, corridoi o ambienti semplici**, dove c'è un unico senso di profondità.

Passaggi per disegnare un ambiente semplice:

1. Traccia la **linea dell'orizzonte**.
2. Segna il **punto di fuga** su questa linea.
3. Disegna le linee principali degli oggetti (muri, pavimento, tetto, pavimentazione) che convergono tutte verso il punto di fuga.
4. Aggiungi dettagli come porte, finestre o arredi, facendo attenzione che seguano le linee guida della prospettiva.

Esempio:

Disegnare un corridoio: le pareti laterali, il pavimento e il soffitto sembrano restringersi man mano che si avvicinano al punto di fuga.