

Altre  
visioni

78



MELOSDRAMA  
Associazione Culturale  
melosdrama@libero.it  
Via Arturo Martini 1f, Pozzuoli (Na)

Claudia Esposito

## Restituzione prospettica

© Teatrino dei Fondi/ Titivillus Mostre Editoria 2010  
via Zara, 58, 56024 Corazzano (Pisa)  
Tel. 0571 462825/35 – Fax 0571 462700  
internet: [www.titivillus.it](http://www.titivillus.it) • [www.teatrinodeifondi.it](http://www.teatrinodeifondi.it)  
e-mail: [info@titivillus.it](mailto:info@titivillus.it) • [info@teatrinodeifondi.it](mailto:info@teatrinodeifondi.it)

ISBN: 978-88-7218-300-7

  
Titivillus

Un sentito e affettuoso ringraziamento rivolgo al prof. Antonio Giarrizzo, al prof. Giovanni Girosi ed alla prof.ssa Paola Visone per la costante presenza e la fiducia accordatami.

## *Indice*

p.	11	<b>Premessa</b>
	12	<i>1. Prospettiva e sua applicazione in scenografia</i>
	17	<b>Prospettiva</b>
	17	<i>1. Elementi della prospettiva e norme prospettiche</i>
	28	<i>2. Metodi prospettici</i>
	28	<i>2.1 Metodo dei punti di distanza</i>
	31	<i>2.2 Metodo dei raggi visuali</i>
	33	<i>3. Il punto di vista in relazione allo spettatore a teatro</i>
	41	<b>Restituzione</b>
	41	<i>1. L'Illusione secondo la profondità del palcoscenico</i>
	47	<i>2. Il Teatro Olimpico di Vicenza</i>
	50	<i>3. Restituzione teorica e restituzione empirica</i>
	50	<i>3.1 Creazione del bozzetto e ipotesi di due diverse profondità per la realizzazione</i>
	80	<i>3.2 Ricavare la profondità e le misure di un bozzetto attraverso la restituzione</i>
	89	<b>Conclusioni</b>
	91	<b>Bibliografia</b>

Il saggio della dott.ssa Esposito, dedicato alla *Restituzione prospettica*, si configura come significativo contributo all'approfondimento di itinerari tra le discipline artistiche e dello spettacolo, obiettivo perseguito dall'Associazione *MelosDrama* fin dalla fondazione.

La ricerca, infatti, risponde all'esigenza di promuovere il perfezionamento degli allievi delle Accademie e di tutti coloro che operano nel settore della scenografia.

L'Associazione, ha accolto l'invito del prof. Giovanni Giosi – docente di Scenotecnica presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli – a pubblicare la ricerca dell'autrice, sua brillante allieva.

La pubblicazione della dott.ssa Esposito, attualmente tutor presso la Cattedra di Scenotecnica dell'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino, apre una serie di studi dedicati alle Discipline dello spettacolo.

*prof. Giovanni Giosi*

*prof. ssa Paola Visone  
Presidente dell'Associazione MelosDrama*

Nello spazio scenico, teatrale, televisivo e cinematografico, la percezione di un'immagine in prospettiva e di un'illusione ottica deve corrispondere alla realtà metrica e geometrica.

La percezione della profondità è formata da indizi che permettono di capire e valutare lo spazio tridimensionale. La loro conoscenza e il loro studio consentono di conoscere le regole che costituiscono la base della rappresentazione prospettica.

Lo scopo della pubblicazione di Claudia Esposito è quello di far apprendere agli studenti delle scuole di scenografia e agli interessati di teatro le norme e la pratica del lavoro della restituzione prospettica.

*Antonio Giarrizzo  
Docente di Scenotecnica presso  
l'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino*

## PREMESSA

Questo breve scritto nasce dall'esigenza di dare una forma concreta e scientifica al passaggio dalla scena bidimensionale a quella tridimensionale, ovvero alla realizzazione del prodotto scenografico. La scenografia è come ben sappiamo una forma d'arte che non si limita alla creazione di un puro oggetto artistico autosignificante. La scenografia vive in funzione dello spazio in cui e per cui nasce, oltre che alle componenti simboliche e di interpretazione del testo e alle esigenze registiche. Il bozzetto scenografico approvato dal regista non è altro che la previsione di una composizione tridimensionale che verrà poi realizzata nello spazio scenico e per questo deve essere costruito in partenza secondo le leggi prospettiche (teatrali).

L'intento è allora in primo luogo quello di individuare queste fondamentali leggi prospettiche e capire come queste siano strettamente legate alla scenografia; ed in secondo luogo applicare le stesse per arrivare alla realizzazione scenica.

La scenografia esiste solo nel momento in cui si apre il sipario ed inizia l'evento teatrale, soltanto nel momento in cui la visione si concretizza attraverso l'occhio dello spettatore. L'obiettivo principale della scenografia è quello di realizzare la finzione e l'illusione di una realtà tridimensionale che corrisponda perfettamente alla visione bidimensionale del bozzetto da quel medesimo punto di vista.

Per fare questo occorre in primo luogo essere a conoscenza delle basilari leggi ottiche e prospettiche e dopo applicare quelle speciali regole che collocano la scenografia sul punto di tangenza delle due sfere dell'architettura e della pittura.

### 1. Prospettiva e sua applicazione in scenografia

La prospettiva lineare è come sappiamo un metodo di rappresentazione universalmente riconosciuto come metodo unico di rappresentazione grafica dello spazio. Se volessimo fare una rapida panoramica storica, diremmo che tutti i trattati e gli studi relativi alla prospettiva nei diversi periodi storici fino alla sua acquisizione piena di come la conosciamo oggi erano basati sulla dicotomia tra metodo di rappresentazione piano – cioè basato su leggi matematiche – e metodo di rappresentazione retinico – cioè basato sulle leggi ottiche. Le due sfere, ottica e matematica, sono state spesso messe in contrasto ed alternativamente prese in considerazione come fondamento della rappresentazione per finire poi definitivamente con la netta supremazia della prospettiva piana e dunque con l'adozione di un metodo fondato sull'astrazione della realtà in quanto esso costruisce uno spazio puramente matematico in contrapposizione con quello psicofisiologico:

La percezione ignora il concetto di infinito; piuttosto essa è fin dall'inizio legata a determinati limiti della capacità percettiva e quindi a un ambito limitato e definito dello spazio. (...) L'omogeneità dello spazio geometrico si fonda in ultima analisi sul fatto che tutti i suoi elementi, i "punti" che si raccolgono in esso, non sono altro che contrassegni di posizione, i quali tuttavia, al di fuori di questa relazione, della "posizione" in cui si trovano gli uni rispetto agli altri, non possiedono un contenuto autonomo. Il loro essere si risolve nel loro rapporto reciproco: è un essere puramente funzionale e non sostanziale<sup>1</sup>.

Cioè nella rappresentazione prospettica noi traduciamo l'immagine che riceviamo della realtà astraendola attraverso principi matematici quali il concetto dell'infinito (due rette parallele si incontrano in un punto all'infinito – il punto di fuga) o la collocazione nello spazio di un punto attraverso delle coordinate rispetto ad un sistema di assi, punto che nella realtà non esiste, ma che noi adottiamo per identificare una forma spaziale.

E ancora:

(la prospettiva) prescinde dal fatto che noi non vediamo con un occhio fisso, bensì con due occhi in costante movimento, e che ciò conferisce al "campo visivo"

<sup>1</sup> Cit. in E. Panofsky, *La prospettiva come "forma simbolica"*, p. 13; E. Cassirer, *Philosophie der symbolischen Formen*, 1925.

una forma "sferoide"; non considera l'enorme differenza tra l'"immagine visiva" psicologicamente condizionata, attraverso la quale il mondo visibile si presenta alla nostra coscienza, e l'"immagine retinica" che si forma meccanicamente nel nostro occhio fisico (...); infine essa trascura il fatto importantissimo che in questa immagine retinica – a prescindere dalla sua "interpretazione" psicologica e anche dal movimento dello sguardo – queste forme sono proiettate non su una superficie piana bensì su una superficie concava (...)² (fig. 1).

La prospettiva sferica cioè – o retinica – descrive quello che realmente vede il nostro occhio. Pur tenendo in considerazione questo, se noi ci apprestiamo a disegnare a mano libera ciò che vediamo, prevale la nostra "coscienza della forma" per cui noi non rappresentiamo ciò che vediamo secondo la deformazione naturale che avviene sulla nostra retina, ma secondo la coscienza che abbiamo dell'oggetto che stiamo rappresentando.

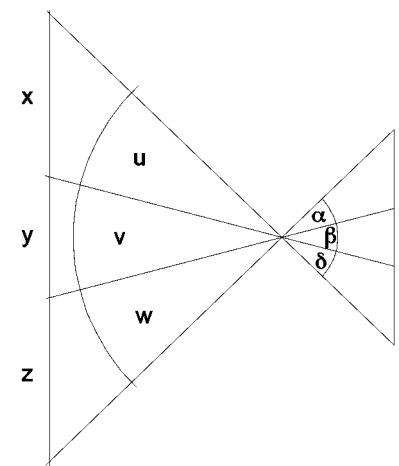


Fig. 1 – Spiegazione delle "aberrazioni marginali" (Panofsky).

Pur escludendo che gli antichi conoscessero già la prospettiva piana quale la conosciamo noi, cioè la prospettiva basata sulle leggi matematiche, è interessante vedere come Vitruvio nel suo *De architectura* del 25 a.C. (circa) identificasse la prospettiva con la *scenographia* ovvero

<sup>2</sup> Ivi, pp. 14-15.

applicazione delle leggi ottiche alle arti figurative e costruttive nel loro complesso, e quindi non soltanto le regole della rappresentazione sul piano, bensì anche le regole della configurazione architettonica e plastica, almeno in quanto essa tende a neutralizzare le deformazioni apparenti, determinate dal processo visivo<sup>3</sup>.

Le specie della Disposizione le quali in greco si chiamano *Idee*, sono la Pianta (nel testo *Ichnographia*), l'Alzato (*orthographia*) e la Prospettiva (*Scenographia*). La Pianta è quel disegno in piccolo fatto con compasso, e riga, secondo il quale poi si formano le figure delle Pianta in grande. L'Alzato è l'aspetto della facciata e un disegno in piccolo colorito colle misure corrispondenti all'opera futura. La Prospettiva è il disegno ombreggiato della facciata e de' fianchi, che sfuggono, sì che concorrano tutte le linee visuali a un punto (nel testo *circinique centrum omnium linearum responsus* cioè "in riferimento al vertice del circolo")<sup>4</sup>.

E ancora Vitruvio parla della prospettiva nel VII libro del *De architectura* a proposito delle tragedie di Eschilo:

In primo luogo Agatarco, mentre Eschilo insegnava in Atene la tragedia, faceva le scene, e ne lasciò un trattato: presero motivo da costui Democrito, e Anassagora per farne un secondo: come cioè si debbano, secondo il punto di veduta e di distanza, far corrispondere ad imitazione del naturale tutte le linee a un punto stabilito come centro: e ciò perché con una cosa non vera si possano nelle scene rappresentare immagini di edifici veri, e benché dipinti sopra facciate dritte, e piane, sembrino alcune allontanarsi, e altre avvicinarsi<sup>5</sup>.

Nella nota a questo passo Galiani sottolinea come non ci siano dubbi sull'uso della prospettiva presso gli antichi, sebbene senza osservare le "regole precise della prospettiva" e quale uso facevano di questa nella scenografia già in senso illusionistico.

Da qui possiamo già capire come da sempre ci sia un legame indissolubile tra la scenografia e la prospettiva. Nella progettazione scenografica noi interveniamo in uno spazio bidimensionale tenendo conto della sua futura tridimensionalità. Sempre. In quanto bastano già un fondale (quindi una superficie bidimensionale) ed un attore a formare la terza dimensione. E

<sup>3</sup> Ivi, p. 70.

<sup>4</sup> Marco Vitruvio Pollione, *De Architectura*, traduzione di Berardo Galiani, 1758, libro I.

<sup>5</sup> Ivi, libro VII.

se abbiamo uno spazio tridimensionale, non possiamo eludere la questione prospettiva, indipendentemente se ciò che vogliamo rappresentare rispetti o no elementi reali; perché ogni forma assume il suo preciso significato in relazione allo spazio in cui è rappresentata ponendosi in forma dialettica con tutte le altre forme contenute nello spazio stesso.

La scenografia, seguendo la definizione di Panofsky della prospettiva, è una forma d'arte simbolica, in quanto nasce nell'interpretazione di un altro elemento caratterizzante l'evento scenico, sia esso testo teatrale, sceneggiatura, pezzo musicale o altro. Ed ogni forma nel suo specifico essere costituisce il simbolo di un pensiero, di un particolare contenuto poetico o stilistico. E non è mai (non deve essere) semplice sfondo dell'azione senza elementi significanti, sia pur essi realistici. In particolare, nella progettazione scenografica teatrale siamo di fronte allo spazio simbolico per eccellenza: il palcoscenico. Qui tutto avviene in uno spazio limitato oltre il quale non possiamo andare e dove tutto necessariamente è finzione; tutto è progettato e costruito in funzione di quello spazio. In questo senso, mentre con la prospettiva rinascimentale la scena rappresentata diventava una porzione di uno spazio più vasto, il senso dello spazio teatrale è una concezione che si avvicina di più a quella medievale, in quanto nella creazione della scena andiamo a riempire uno spazio limitato, finito – quello del palcoscenico – in cui avviene l'azione, ricavando da qui i connotati simbolici della visione.

#### *Uso della prospettiva*

Partendo dalla prospettiva rinascimentale e attraversando tutta la storia delle arti visive vediamo come le varie forme stilistiche si differenziano tra loro secondo le proprie prerogative di contenuti, principalmente proprio attraverso l'impostazione prospettica. La prospettiva rinascimentale prevedeva la visione centrale della scena, in cui con il punto di vista sempre più basso la figura umana ne risultava predominante, in accordo con il pensiero umanistico per cui l'uomo poteva controllare con l'intelletto ciò che lo circondava. Già con la prospettiva accidentale si ha una destabilizzazione della composizione classica: i due punti di vista suggeriscono un movimento dello sguardo e già una perdita dell'attenzione verso un "centro", fino ad arrivare alle moltiplicazioni di punti di vista delle grandi prospettive illusionistiche del '700 in cui avviene la perdita della lettura, della percezione dello spazio totale. Ma ancora più di tutto è la deformazione prospettica a suggerire il senso d'instabilità che fu proprio di alcuni



movimenti artistici moderni: punto di vista altissimo, fughe accentuate, deformazione geometrica.

Tutto questo vale anche ovviamente per la rappresentazione teatrale o cinematografica. Ed è a questi aspetti simbolici o stilistici della prospettiva che noi ricorriamo per l'interpretazione scenografica della messinscena. Ogni tipologia di scena dunque ha il suo significato: una scena "parapettata", ossia composta dalle tre pareti frontale e laterali e spesso dal soffitto, ha già in sé il suo senso di staticità; se a quella stessa scena noi applichiamo delle deformazioni, come inclinando le pareti e il pavimento o abbassando il soffitto, avremo già dato alla messinscena attraverso quella costruzione un carattere di instabilità.

Questa è l'importanza della prospettiva nella messinscena; indipendentemente se ciò che rappresentiamo rispetti o no le regole prospettiche, queste saranno sempre alla base della progettazione scenografica, poiché ci troviamo sempre di fronte ad uno spazio tridimensionale.

E se anche volessimo ignorare le regole prospettiche nella creazione del bozzetto, nel momento della messinscena, cioè della realizzazione, per rispettare quella forma (bozzetto) avremo bisogno di quelle regole e della restituzione che su esse si fonda.

## PROSPETTIVA

Pur non essendo propriamente questo un testo sulle proiezioni prospettiche, ma piuttosto sull'applicazione della prospettiva alla scenografia, è bene partire con un compendio sugli elementi della prospettiva e sulle principali norme prospettiche in quanto rappresentano il punto di partenza sia nella nostra scena bidimensionale (il bozzetto) poiché ci servirà una corretta inquadratura, un corretto punto di vista e quindi una prospettiva corretta per generare un bozzetto corretto, ma principalmente realizzabile; sia in quella tridimensionale (la realizzazione scenica) perché sempre attraverso le medesime norme ed i medesimi elementi riusciremo ad arrivare a soluzioni tecniche che ci permetteranno di costruire la nostra scenografia rispettando esattamente l'immagine prospettica di partenza.

### *1. Elementi della prospettiva e norme prospettiche*

- **Punto di vista (PV):** centro di proiezione = occhio dell'osservatore
- **Piano di terra o geometrico:** piano sul quale si trova la figura spaziale da rappresentare e il punto di stazione dell'osservatore
- **Quadro o piano prospettico:** piano perpendicolare al piano di terra posto fra la figura spaziale e il PV su cui si forma l'immagine prospettica
- **Linea di orizzonte (LO):** linea d'intersezione tra il quadro e il piano orizzontale passante per PV e parallelo al piano geometrico
- **Punto principale (P):** proiezione ortogonale del punto di vista sul quadro
- **Punto di stazione (PS):** proiezione ortogonale del punto di vista sul piano geometrico