

Università degli Studi *Mediterranea* di Reggio Calabria
Dipartimento di Architettura e Territorio
Corso di studio in Architettura Quinquennale A.A. 2013-2014 - primo semestre
Corso di Fondamenti della Rappresentazione A (ICAR 17 - 6 CFU)
condotto da Daniele Colistra

Comunicazione 7 del 27 novembre 2013*

1 - ESONERO RELATIVO AL SECONDO MODULO (Disegni 1-15)

2. L'OCCHIO E LA MANO (6). Disegni 26-30. Il controllo dello spazio.

Un disegno dal vero è quasi sempre un disegno in prospettiva. La prospettiva, dal punto di vista proiettivo, è la forma di rappresentazione che si avvicina maggiormente alla visione umana. Le sue regole sono più semplici di quanto si pensi. Gli esercizi proposti non approfondiscono nozioni di tipo proiettivo ma mettono a fuoco alcune regole generali. In particolare, tramite la realizzazione di disegni da posizioni inusuali, proveremo a osservare gli oggetti in modo diverso da quello convenzionale, liberandoci dagli schemi mentali precostituiti, lasciando che sia l'occhio a guidare il disegno e non la conoscenza che abbiamo degli oggetti.

26 – Disegnare la propria mano. Dividere il foglio in sei quadranti. Disporre la mano di fronte al volto, con i polpastrelli puntati verso gli occhi, a una distanza di circa trenta centimetri. Chiudere un occhio (la visione binoculare nel disegno di oggetti ravvicinati è un handicap) e, guardando l'oggetto più che il foglio, disegnare ciò che si vede con la penna o con una matita ben appuntita, utilizzando solo linee. Modificare la posizione della mano ed effettuare gli altri 5 disegni.
Strumenti: matita HB o penna.

27-29 - Prospettiva centrale, accidentale, a quadro inclinato. Scegliere un'architettura semplice e di piccole dimensioni. Disporsi in modo da poter vedere un prospetto frontalmente e un prospetto di scorcio. Disegnare la vista prospettica dell'architettura e la pianta (solo i muri esterni). Ripetere l'esercizio disponendosi in modo da vedere due prospetti di scorcio. Ripetere l'esercizio avvicinandosi e guardando verso l'alto, in modo da favorire la percezione dello scorcio verso l'alto. Se l'architettura non ha un'altezza rilevante, per il terzo disegno è possibile scegliere un altro soggetto.
Strumenti: matita 2H.

* Il contenuto delle comunicazioni non corrisponde interamente a quello delle lezioni in aula. Rappresenta solo un promemoria per la verifica e l'approfondimento degli argomenti trattati.

30 - Progressione prospettica. Scegliere uno spazio interno in cui la profondità prevalga sulle altre direzioni (la navata di una chiesa, il corridoio di casa o di uno spazio pubblico, la hall di una stazione ferroviaria, un capannone, ecc.). Dividere il foglio in sei quadranti. Dividere idealmente lo spazio interno in sei parti, nel senso della profondità. Disegnare sei prospettive in progressione, avvicinandosi sempre di più alla parete di fondo. Disegnare solo gli spigoli degli oggetti, senza ombreggiature.
Strumenti: matita 2H o penna.

3 - ESEMPI DI REDAZIONE E IMPAGINAZIONE DI ELABORATI GRAFICI

4. QUARTO MODULO. Pattern geometrici a matrice esagonale e pentagonale.

Costruzione e divisione della matrice esagonale in 12 parti uguali.

Costruzione della matrice pentagonale.

Gli esempi spiegati in aula, tratti dal volume di E. Broug (si veda il programma), saranno disponibili prossimamente in formato pdf.