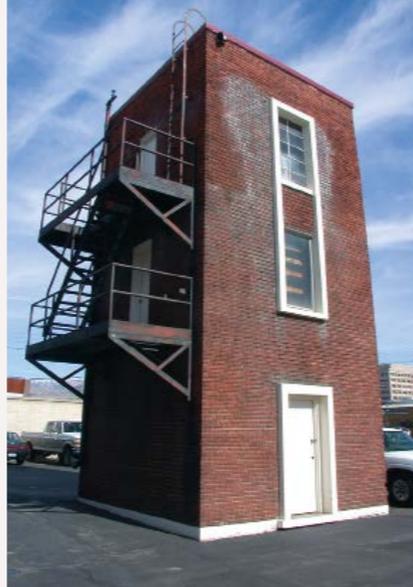
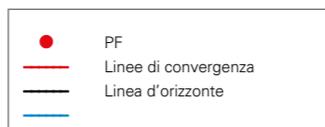
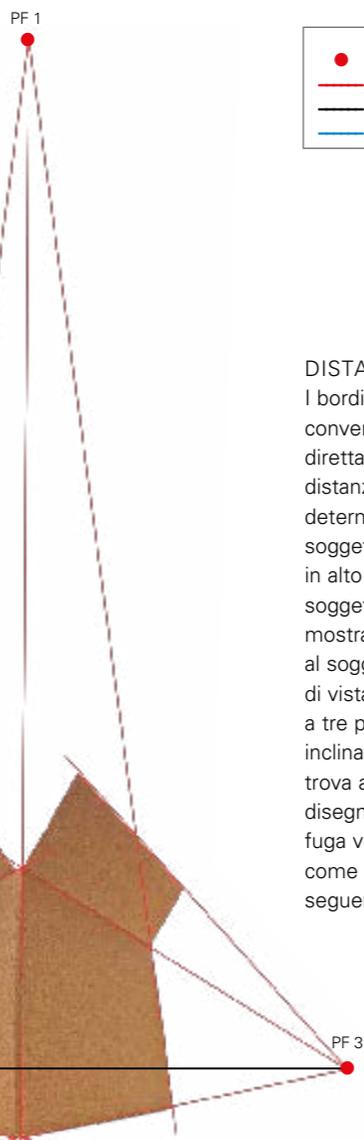


Vedere

In una prospettiva a tre punti, ci saranno gli stessi punti di fuga destro e sinistro presenti in una vista a due punti, con l'aggiunta di un terzo punto direttamente sopra o sotto il centro della vista. Nel disegno, le linee orientate verticalmente nello spazio sembreranno convergere sul terzo punto

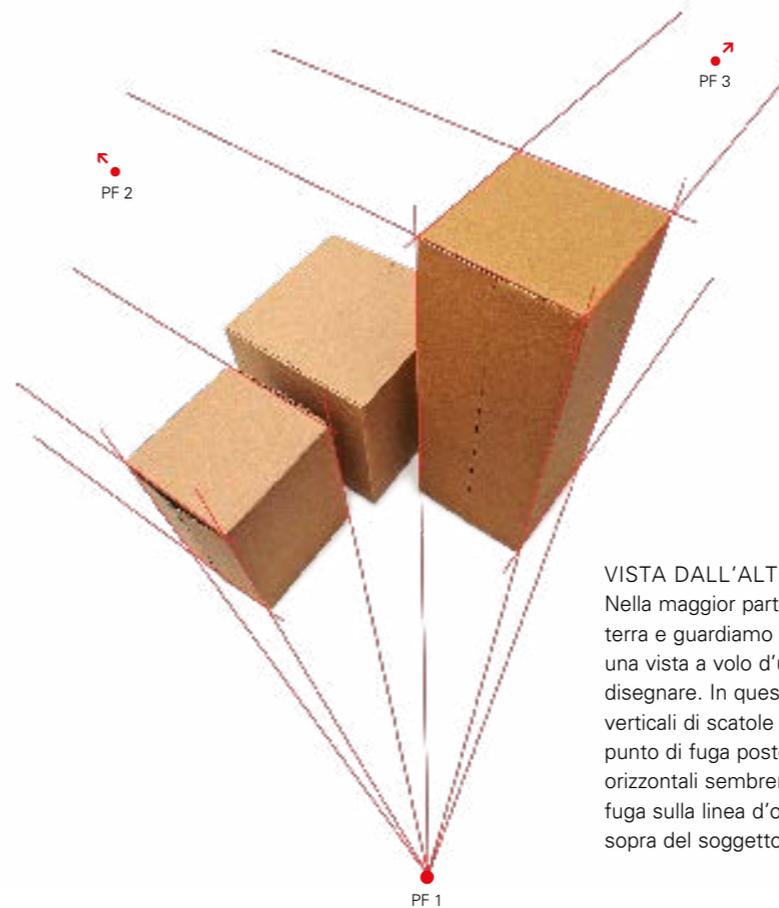
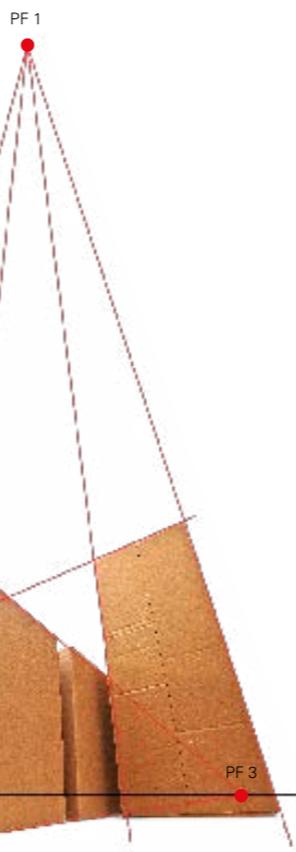


GUARDANDO IN SU
Come nel caso della prospettiva a due punti, anche con quella a tre punti si vedono le linee che convergono su punti a destra e a sinistra lungo la linea dell'orizzonte, ma con l'aggiunta di un terzo punto di fuga che compare direttamente sopra o sotto il soggetto. Se guardiamo la scatola sotto, vediamo che l'altezza d'occhi è piuttosto bassa e il raggio visuale principale è inclinato verso l'alto, sull'area al di sopra della scatola. Questo significa che la parte superiore della scatola è più lontana dal nostro punto di vista – anche se di poco – e per questo dovrebbe sembrare più piccola del fondo.



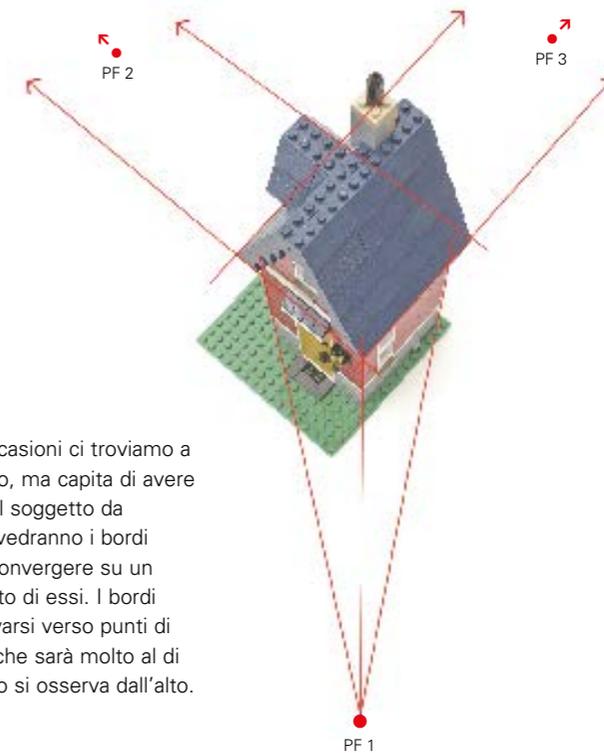
▲ Vista da vicino, anche una torre semplice come questa sembrerà convergere su un punto direttamente sopra di essa.

DISTANZA DEL PUNTO DI FUGA
I bordi verticali della scatola sembreranno convergere su un punto posto direttamente al di sopra della scatola; la distanza tra punto e scatola sarà determinata dalla vostra distanza dal soggetto osservato. Più si è lontani, più in alto sarà il punto di fuga sopra al soggetto. L'immagine in basso a destra mostra come il punto di fuga si avvicina al soggetto a mano a mano che il punto di vista si fa più vicino. Con la prospettiva a tre punti, il raggio visuale principale è inclinato in alto o in basso. Quando ci si trova al di sopra di un soggetto da disegnare e si guarda in giù, il punto di fuga verticale sarà sotto al soggetto, come negli esempi in alto alla pagina seguente.



VISTA DALL'ALTO

Nella maggior parte delle occasioni ci troviamo a terra e guardiamo verso l'alto, ma capita di avere una vista a volo d'uccello del soggetto da disegnare. In questi casi, si vedranno i bordi verticali di scatole o edifici convergere su un punto di fuga posto al di sotto di essi. I bordi orizzontali sembreranno elevarsi verso punti di fuga sulla linea d'orizzonte, che sarà molto al di sopra del soggetto quando lo si osserva dall'alto.



VISTE SPETTACOLARI

La prospettiva a tre punti diventa molto utile quando si vuole assumere un punto di vista più estremo su un soggetto: stare ai piedi di un'altra torre, per esempio, o guardare giù dalla cima di un edificio molto alto.



Notate che la linea d'orizzonte non si vede in questi esempi. Se il raggio visuale principale è molto inclinato, verso l'alto o il basso, la linea d'orizzonte si troverà nel nostro campo visivo periferico estremo, sempre che sia visibile. Per includere quello che si trova nella vista periferica in genere è necessaria la prospettiva curvilinea, trattata alle pagg. 92–109.



Orizzonte molto al di sotto



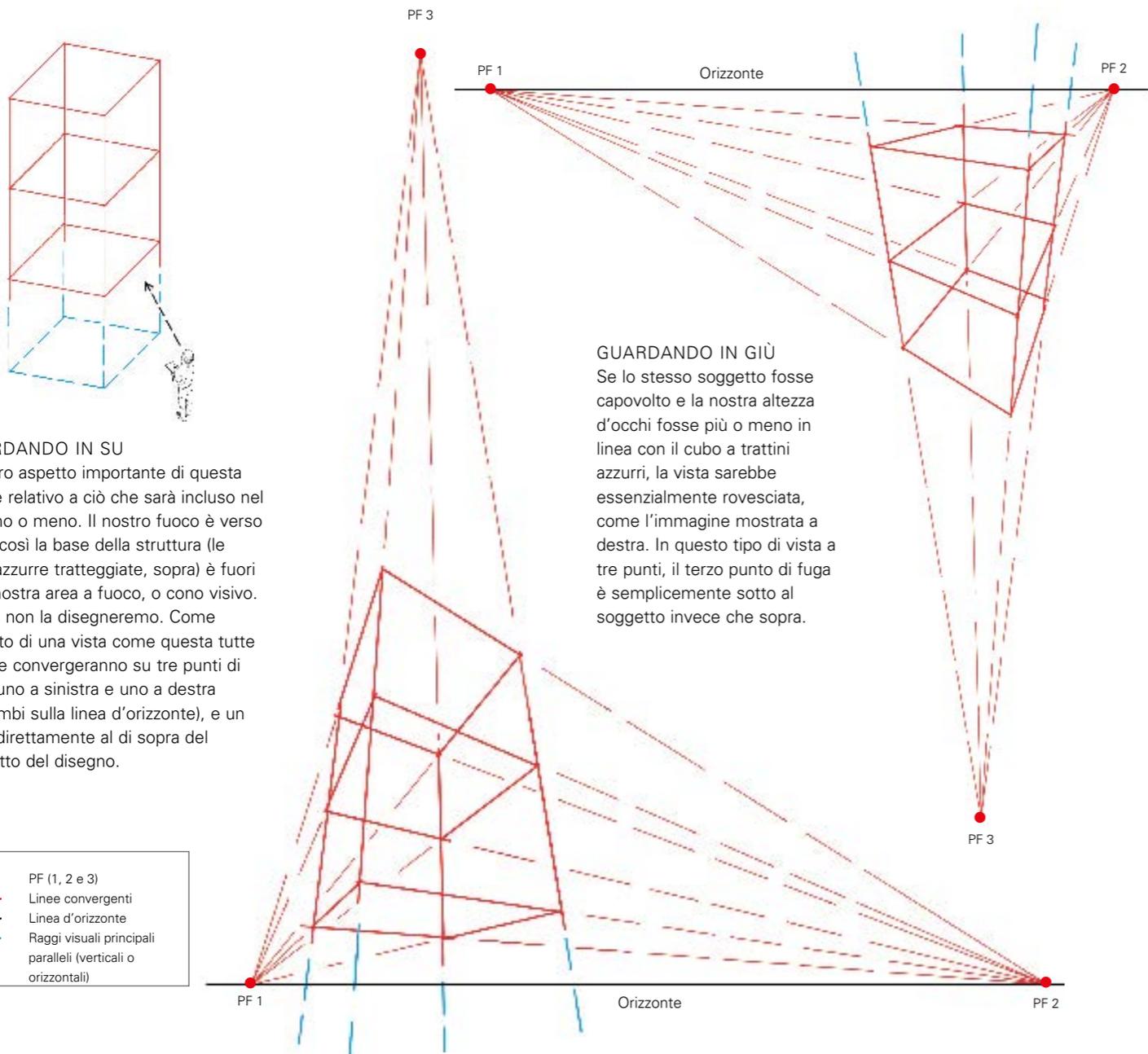
Orizzonte molto al di sopra

Capire

Aggiungendo due livelli al nostro cubo di base, possiamo iniziare a illustrare il funzionamento della prospettiva a tre punti. La cosa più importante è che il raggio visuale principale non è più perpendicolare ai bordi verticali dei cubi impilati. In altre parole, tutte le linee visibili da questo punto di vista e lungo questo raggio visuale sembreranno convergere su punti di fuga.

VAI ALL'ESERCIZIARIO

Per aiutarvi a capire la prospettiva a tre punti, leggete questa sezione, poi andate alle pagg. 126-129 e provate la serie di esercizi nelle griglie.



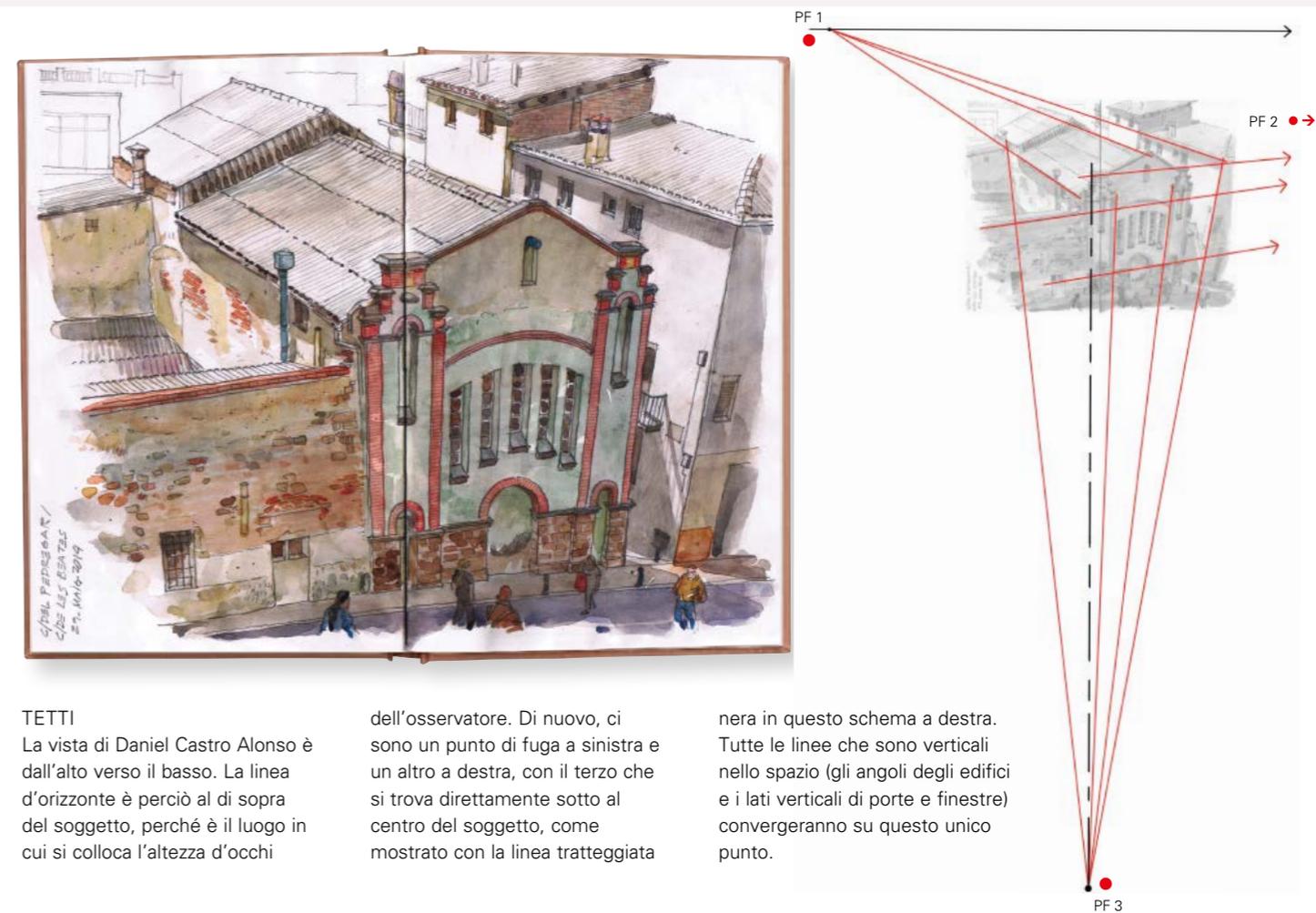
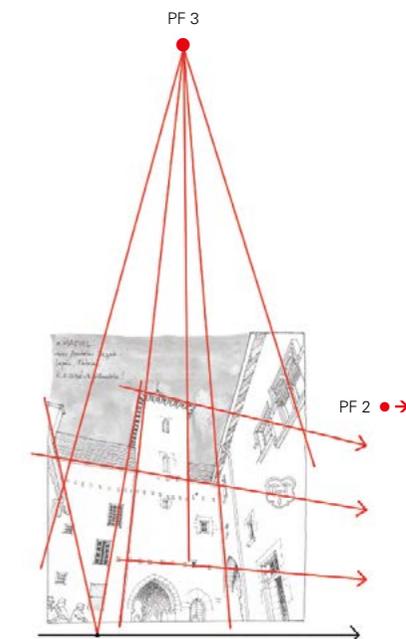
GUARDANDO IN SU
Un altro aspetto importante di questa vista è relativo a ciò che sarà incluso nel disegno o meno. Il nostro fuoco è verso l'alto, così la base della struttura (le linee azzurre tratteggiate, sopra) è fuori dalla nostra area a fuoco, o cono visivo. Perciò non la disegneremo. Come risultato di una vista come questa tutte le linee convergeranno su tre punti di fuga: uno a sinistra e uno a destra (entrambi sulla linea d'orizzonte), e un terzo direttamente al di sopra del soggetto del disegno.

- PF (1, 2 e 3)
- Linee convergenti
- Linea d'orizzonte
- - - Raggi visuali principali paralleli (verticali o orizzontali)

GUARDANDO IN GIÙ
Se lo stesso soggetto fosse capovolto e la nostra altezza d'occhi fosse più o meno in linea con il cubo a trattini azzurri, la vista sarebbe essenzialmente rovesciata, come l'immagine mostrata a destra. In questo tipo di vista a tre punti, il terzo punto di fuga è semplicemente sotto al soggetto invece che sopra.



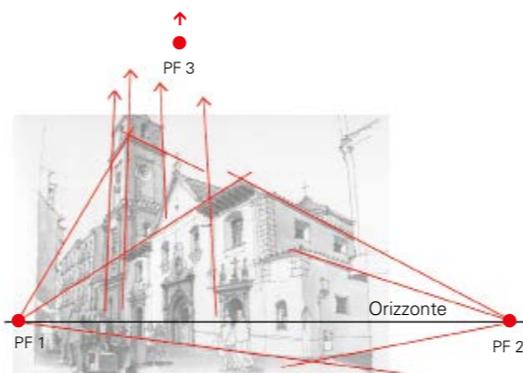
TORRE
In questa opera di Gérard Michel (a sinistra), la vista è rivolta in alto verso la torre. Un gruppo di linee si allontana verso il punto di fuga destro, fuori dalla pagina in questo caso, indicato dalle frecce nello schema a destra. Un altro gruppo di linee converge sul punto di fuga sinistro, vicino al gruppo di figure in basso a sinistra. Il muro sulla destra deve aver avuto un'angolazione diversa, non parallela al muro sinistro, perché non converge sul punto di fuga sinistro (questa situazione sarà trattata nel capitolo sulla prospettiva a più punti). Al terzo punto di fuga, direttamente sopra al centro del soggetto, fanno capo le linee verticali del cortile.



TETTI
La vista di Daniel Castro Alonso è dall'alto verso il basso. La linea d'orizzonte è perciò al di sopra del soggetto, perché è il luogo in cui si colloca l'altezza d'occhi

dell'osservatore. Di nuovo, ci sono un punto di fuga a sinistra e un altro a destra, con il terzo che si trova direttamente sotto al centro del soggetto, come mostrato con la linea tratteggiata

nera in questo schema a destra. Tutte le linee che sono verticali nello spazio (gli angoli degli edifici e i lati verticali di porte e finestre) convergeranno su questo unico punto.



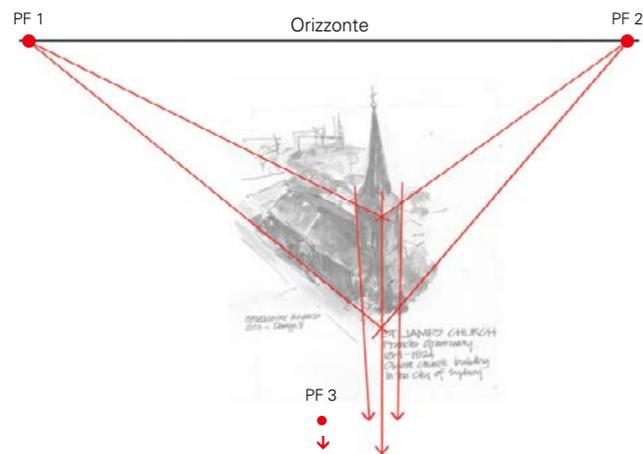
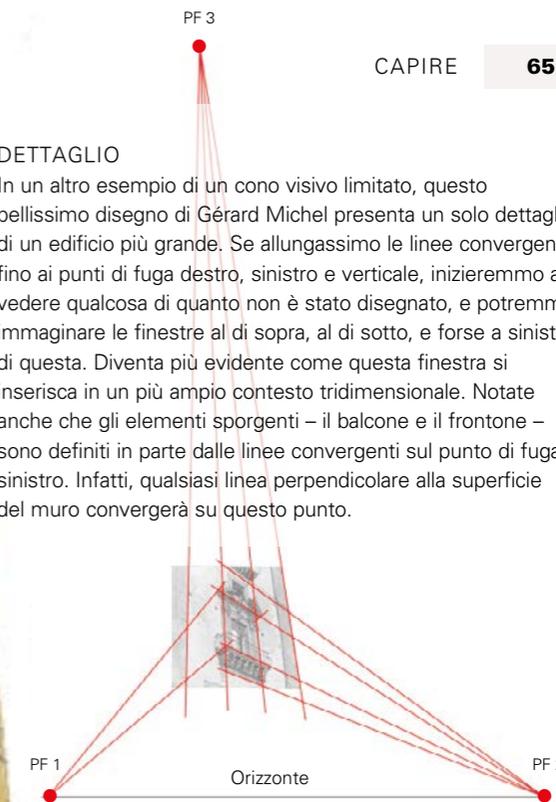
CHIESA D'ANGOLO E TORRE

In questo panorama urbano di Luis Ruiz, l'artista era posizionato a una certa distanza dal soggetto, perciò il punto di fuga verticale è molto al di sopra della vista e la sua collocazione può essere solo suggerita con le frecce, come nello schema sopra. Non è così essenziale essere precisi quando si ha a che fare con un punto di fuga che è tanto fuori dalla pagina, ma bisogna fare in modo che le linee convergenti presentino una struttura coerente. Dovrebbero dare l'impressione netta di convergere tutte su un unico punto, per quanto possibile.



DETTAGLIO

In un altro esempio di un cono visivo limitato, questo bellissimo disegno di Gérard Michel presenta un solo dettaglio di un edificio più grande. Se allungassimo le linee convergenti fino ai punti di fuga destro, sinistro e verticale, inizieremmo a vedere qualcosa di quanto non è stato disegnato, e potremmo immaginare le finestre al di sopra, al di sotto, e forse a sinistra di questa. Diventa più evidente come questa finestra si inserisca in un più ampio contesto tridimensionale. Notate anche che gli elementi sporgenti – il balcone e il frontone – sono definiti in parte dalle linee convergenti sul punto di fuga sinistro. Infatti, qualsiasi linea perpendicolare alla superficie del muro convergerà su questo punto.

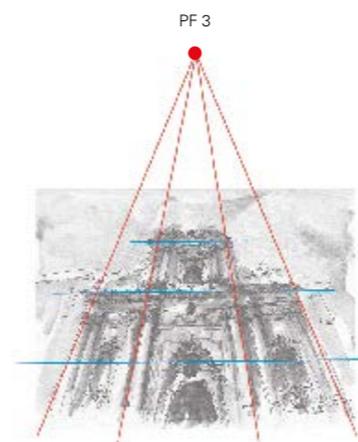


SOPRA AL CAMPANILE

Nello schizzo ad acquarello di Liz Steel della St. James Church, l'altezza d'occhi e la linea d'orizzonte che ne risulta sono ancora più in alto della punta del campanile, così la linea d'orizzonte e i punti di fuga a essa associati, destro e sinistro, non sono sulla pagina. Ciononostante, c'è un chiaro senso di coerenza nelle linee convergenti verso tutt'e tre i punti di fuga, anche in quello che sembra essere uno schizzo piuttosto indefinito. Può essere utile visualizzare ripetutamente dove si trovano i punti di fuga in rapporto al vostro disegno, magari usando una riga lunga, o anche mettendo un piccolo ciottolo o un altro oggetto a terra al di là dell'album degli schizzi, più o meno in corrispondenza di un particolare punto di fuga.



- PF
- Parallela al raggio visuale princ.
- Linea d'orizzonte
- Perpendicolare al raggio visuale principale



CHIESA IMPONENTE

L'acquarello della facciata di una chiesa barocca, opera di Liz Steel, tecnicamente non è una prospettiva a tre punti, anche se presenta alcuni elementi simili. Poiché



l'artista era "in asse" con la chiesa (si trovava cioè apparentemente sulla linea centrale dell'edificio), non ci sono punti di fuga destro o sinistro molto evidenti. C'è solo il punto di fuga verticale direttamente al

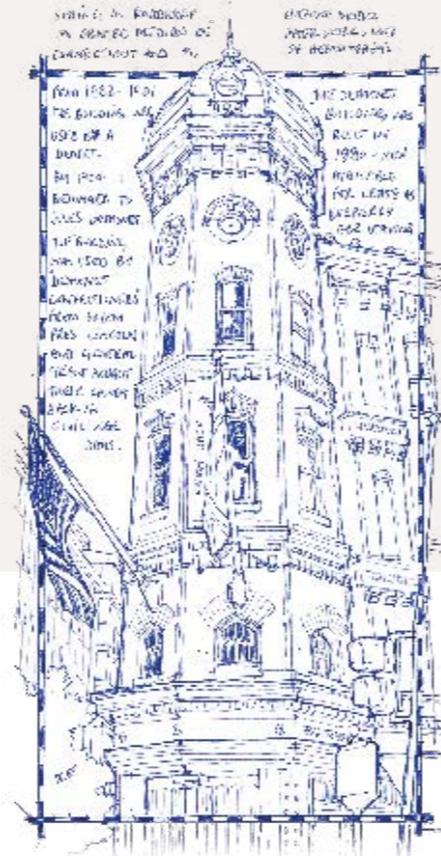
di sopra del soggetto. Il risultato in realtà è più simile a una prospettiva a un punto, ma poiché il raggio visuale principale era diretto verso l'alto, quel punto è in alto invece di essere sulla linea d'orizzonte.

Applicare

Per applicare la prospettiva a tre punti bisogna trovare un soggetto adatto dall'evidente orientamento verticale, e poi enfatizzare questo orientamento con l'uso di linee che convergono su un punto di fuga posto sopra o sotto il soggetto.

TORRE CON BORDO
Richard Johnson • Inchiostro

► Richard Johnson ha aggiunto un bordo rettilineo come per accentuare il restringersi della torre d'angolo mentre si eleva allontanandosi dall'osservatore.

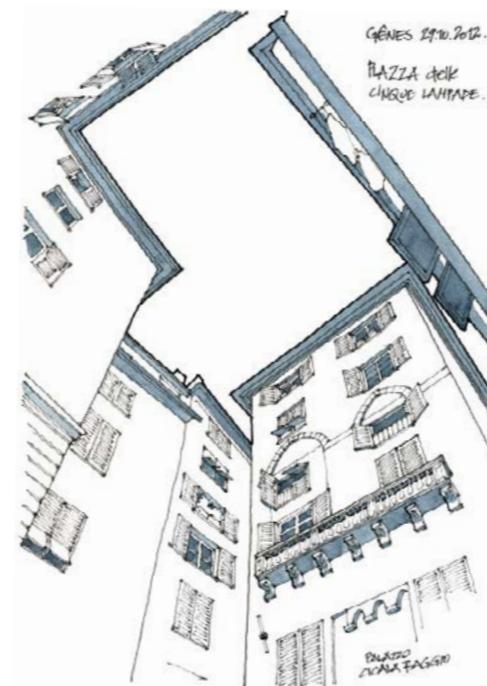
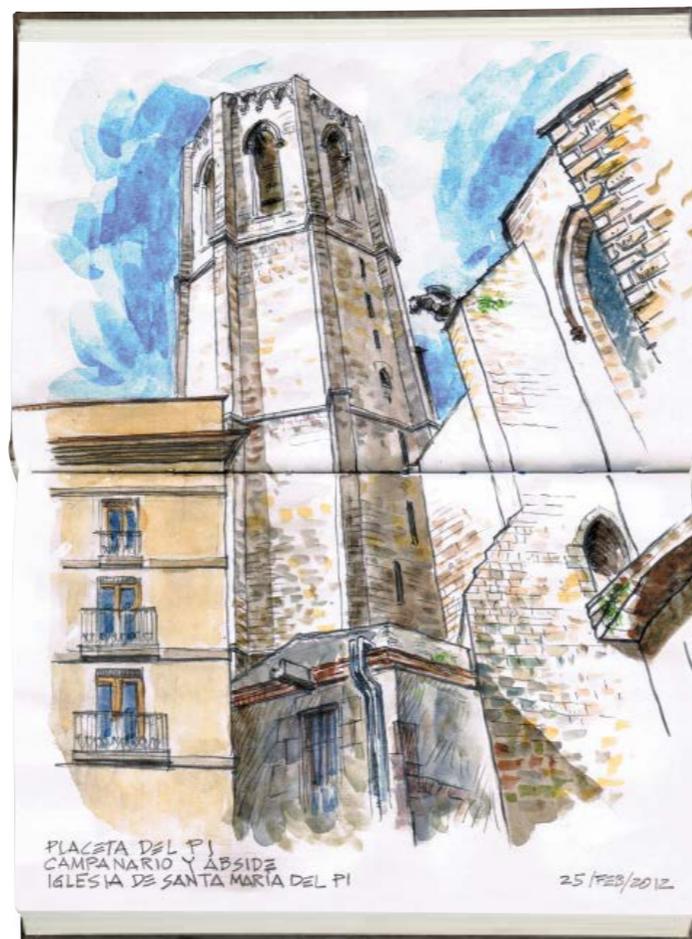


APPARTAMENTI "ADDOBBATI"
Omar Jaramillo • Acquarello

▲ La prospettiva a tre punti è uno dei migliori approcci per ritrarre le torri (e gli angoli che assomigliano a torri). Qui, i muri adiacenti sono stati portati in avanti verso il centro, in particolare a destra, e l'artista ha riempito lo spazio con i fili del bucato che si incrociano.

TORRE ESAGONALE
Daniel Castro Alonso • Acquarello

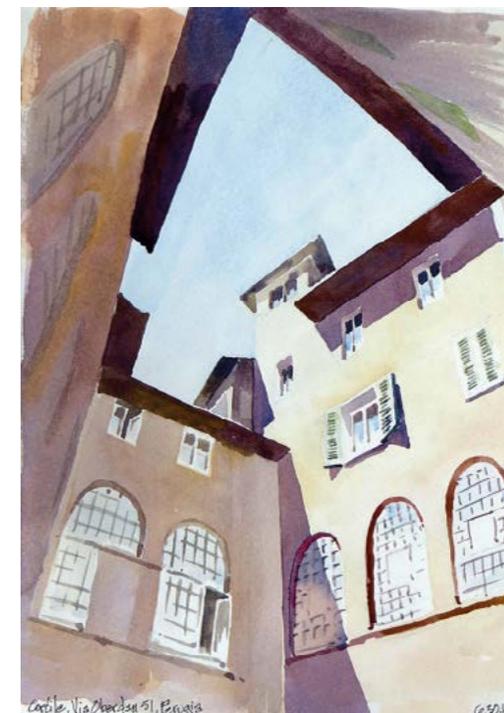
► Castro enfatizza l'altezza di questa torre gotica e del bastione adiacente, posizionando con attenzione un solo doccione incombente che sbircia in giù dall'alto.



GUARDARE VERSO IL CIELO
◀ Gérard Michel • Acquarello

VISTA DI CORTILE
► Matthew Brehm • Acquarello

Gli spazi ristretti dei cortili conducono immediatamente lo sguardo in alto verso il cielo, e costituiscono una meravigliosa sfida da schizzare. Nelle due immagini qui proposte ci sono più di tre punti di fuga e anche un tocco di prospettiva curvilinea nel disegno a destra. Ma i fondamentali di entrambe le viste sono basati su un solo punto di fuga in alto, e due grandi gruppi di linee convergenti che vanno da destra e sinistra verso i punti di fuga sulle linee d'orizzonte al di sotto delle immagini.



SPAZI DELIMITATI



RAVVIVARE UNA COMPOSIZIONE
Daniel Castro Alonso • Acquarello

◀ Questa immagine mostra come una prospettiva a due punti del tutto ordinaria possa essere resa molto più vivace con un tocco deciso di convergenza a tre punti. Se il nucleo della vista sul lato sinistro del disegno è costruito solo con i punti di fuga sinistro e destro, l'angolo a destra è inclinato in su verso il centro. Mentre si imposta lo schizzo, non è necessario riflettere troppo per decidere di applicare la prospettiva a tre punti in modo da vivacizzare ulteriormente una vista, soprattutto se il soggetto si eleva sulla vostra testa o se vi ritrovate posizionati al di sotto di esso. Basterà qualche linea strategica convergente su un punto molto sopra o sotto per accentuare la dimensione verticale.

APPARTAMENTI