

3. Restituzione teorica e restituzione empirica

Per trattare in modo completo il metodo della restituzione affronteremo prima una parte più teorica, cioè una parte che spiega, attraverso elementi dati, quali trasformazioni geometriche subiscono le varie parti della scena in situazioni diverse, cioè cambiando un fattore, per restituire otticamente la stessa immagine di partenza. E poi una parte più empirica basata sul metodo che viene effettivamente applicato oggi nella progettazione scenografica.

3.1 Creazione del bozzetto e ipotesi di due diverse profondità per la realizzazione

Per dimostrare come gli elementi di una visione prospettica costruita secondo una determinata profondità vengano deformati nella messa in scena per restituire quella stessa visione in una profondità minore, partiremo da un bozzetto costruito correttamente in prospettiva partendo da uno spazio reale.

Individuiamo ipoteticamente lo spazio che delimita la nostra scena che misuri in larghezza 8 metri ed in profondità 8 metri (fig. 40).

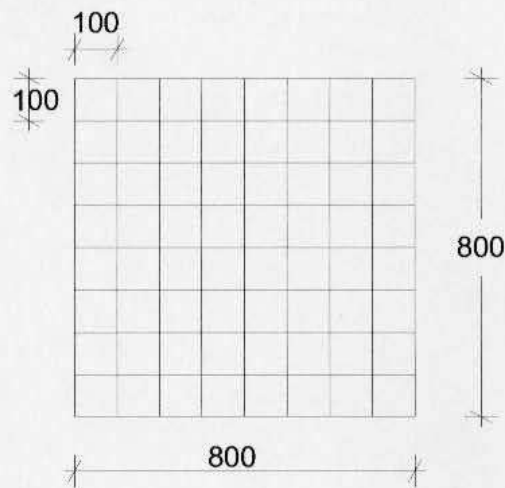


Fig. 40.

Il metodo più efficiente per chiarezza e velocità è quello di impostare la pianta (il nostro spazio sul palcoscenico) su di una griglia. Partendo da una griglia in cui il modulo base sia 1 metro per 1 metro avremo la possibilità di tenere sempre sott'occhio velocemente il nostro spazio e ci sarà utile, come vedremo in seguito, nella costruzione degli elementi del nostro progetto. Inoltre potremo vedere poi con la restituzione quali modifiche subisce il modulo base – cioè il metro – lungo la profondità della pianta teatrale.

In questo spazio costruiamo per grandi linee quelli che saranno gli elementi principali della nostra scenografia: le pareti A, B, C, D, E; di cui A, C ed E presentano l'apertura ognuna di una porta; e la parete D sul fondo una serie di archi (fig. 41).

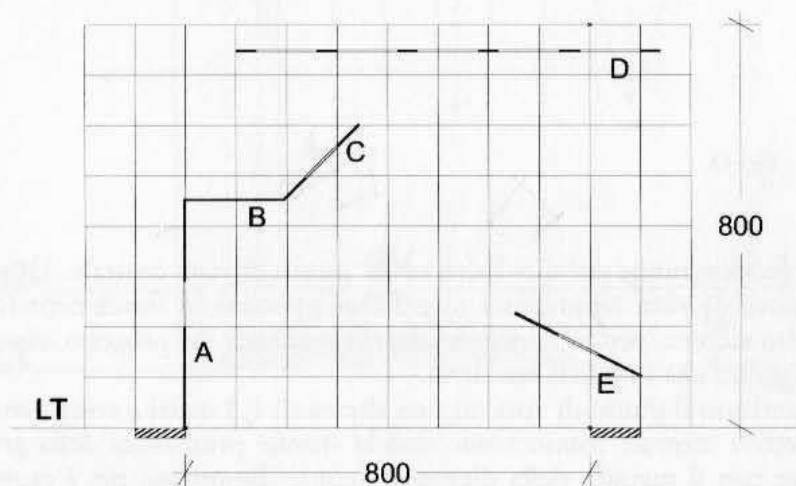


Fig. 41.

Il passo successivo è quello di costruire una prospettiva da tale pianta che diventerà poi il bozzetto da cui partiremo per arrivare alla soluzione tecnica della scena teatrale.

Come visto negli elementi fondamentali della prospettiva il punto di vista (che ora sarà il punto di vista dello spettatore) sarà posizionato ad una distanza centrale rispetto alla scena pari ad una volta e mezzo l'apertura del boccascena. Questo in corrispondenza alla norma prospettica della distanza del punto di vista. Come detto il boccascena corrisponde al quadro prospettico (fig. 42).

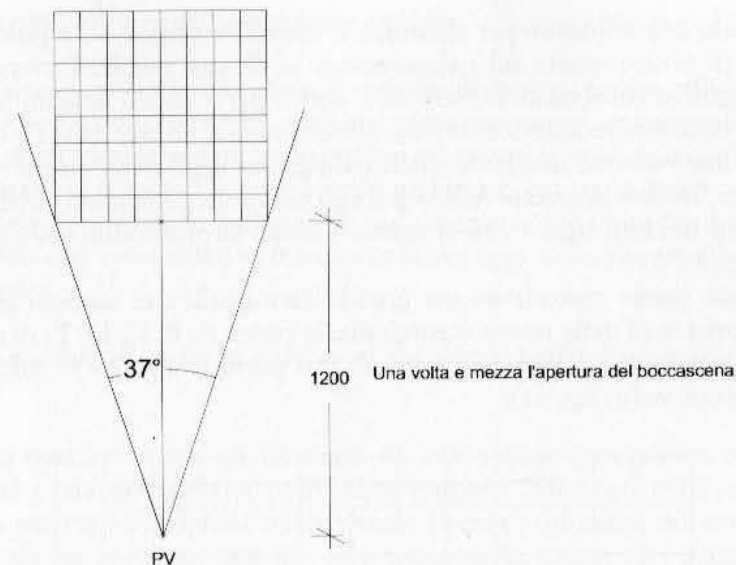


Fig. 42.

È ora fondamentale stabilire l'altezza del punto di vista centrale. L'altezza del punto di vista rappresenta una delle impostazioni fondamentali del progetto scenico, perché comanda tutta l'esecuzione del progetto, sia nella parte grafica che in quella esecutiva.

Posizioniamo il punto di vista ad una altezza di 1,5 metri e costruiamo la prospettiva centrale cominciando con la visione prospettica della griglia di base con il metodo della diagonale (come dimostrato per i punti di distanza): in ogni sua intersezione con le proiettanti ortogonali mandate al punto di fuga si trovano gli intervalli delle trasversali parallele al bocchescena.

Il metodo che usiamo è quello dei raggi visuali e posizionando il quadro prospettico direttamente sotto la pianta, tra questa e il punto di vista, otteniamo un procedimento più rapido portando perpendicolarmente la proiezione delle intersezioni dei raggi visuali con la linea di terra direttamente sul quadro. (fig. 43-44-45)

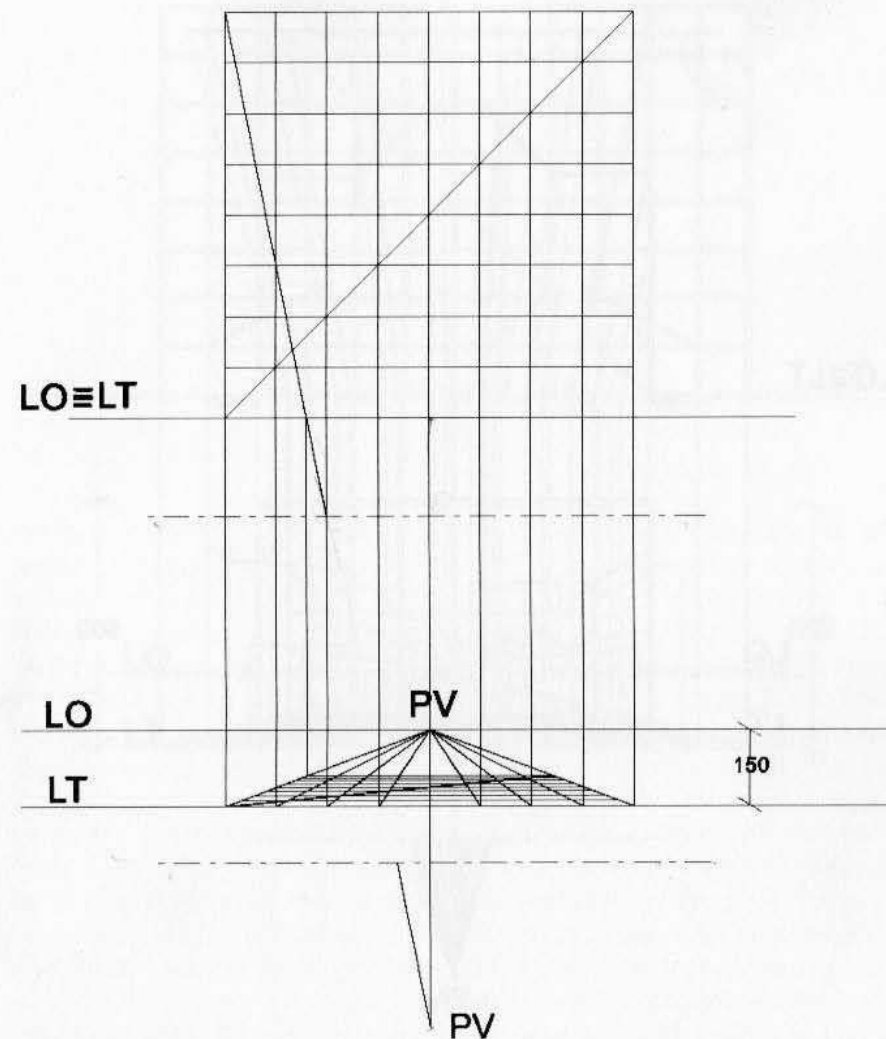


Fig. 43.

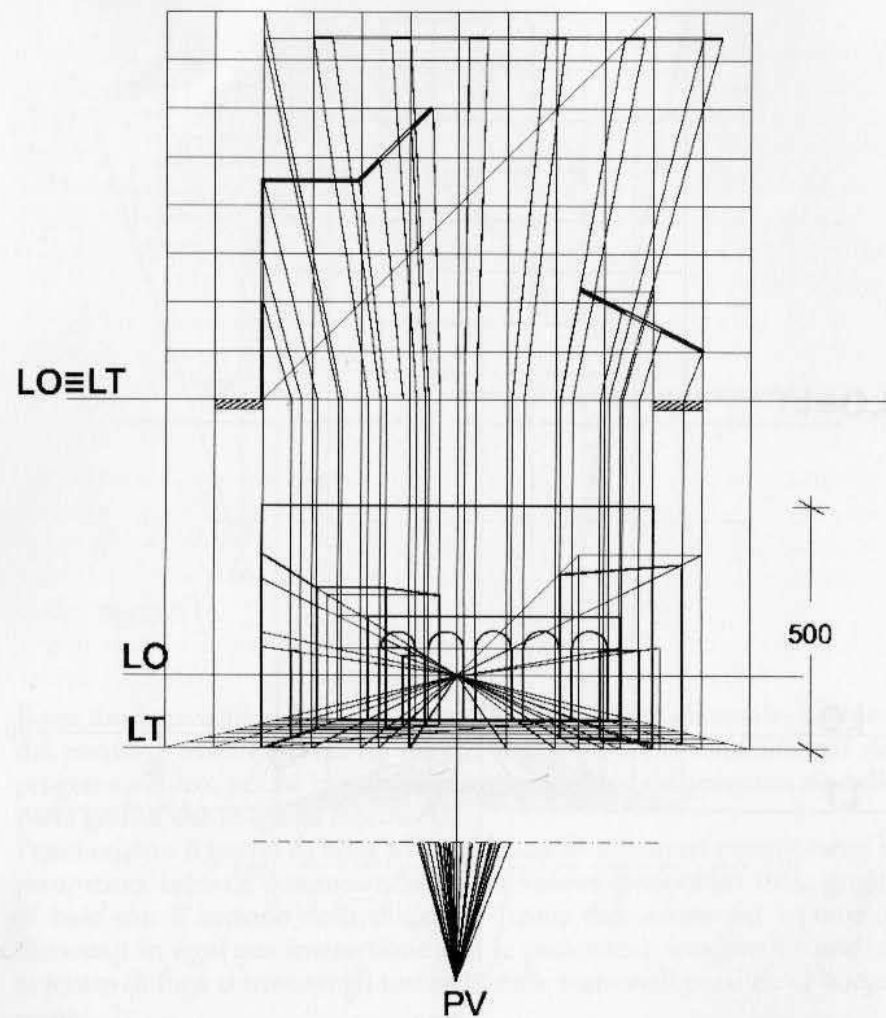


Fig. 44.

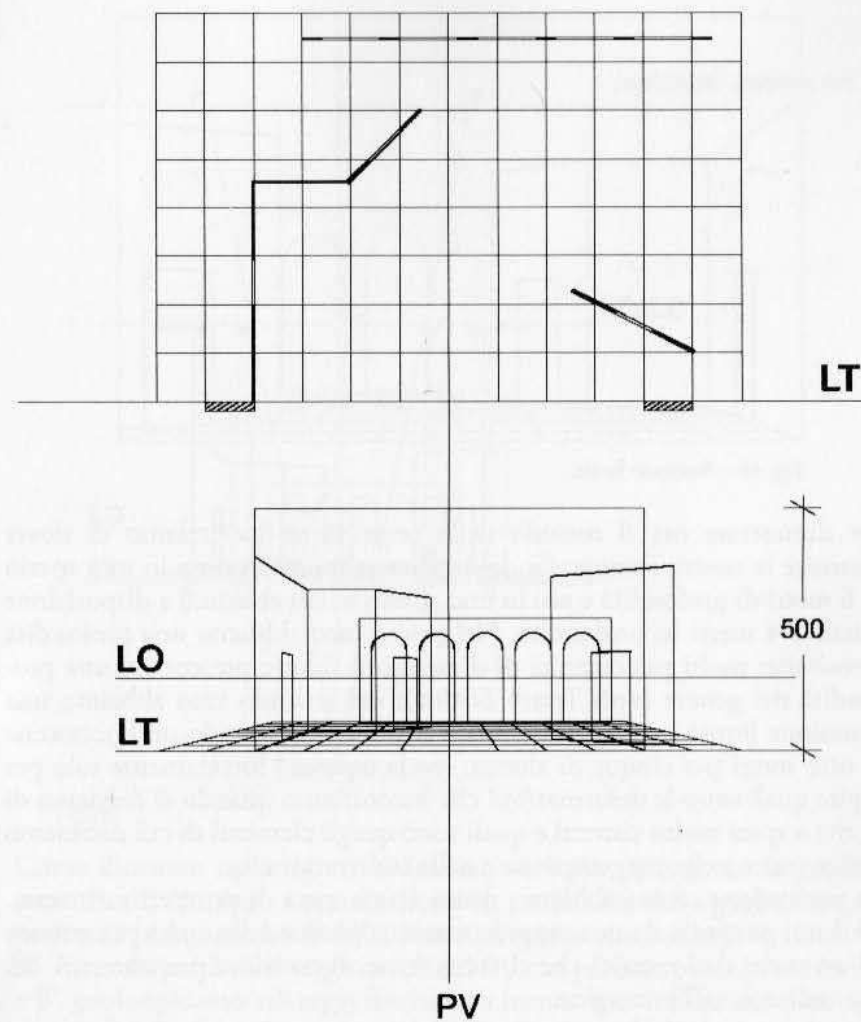


Fig. 45.

RESTITUZIONE PROSPETTICA

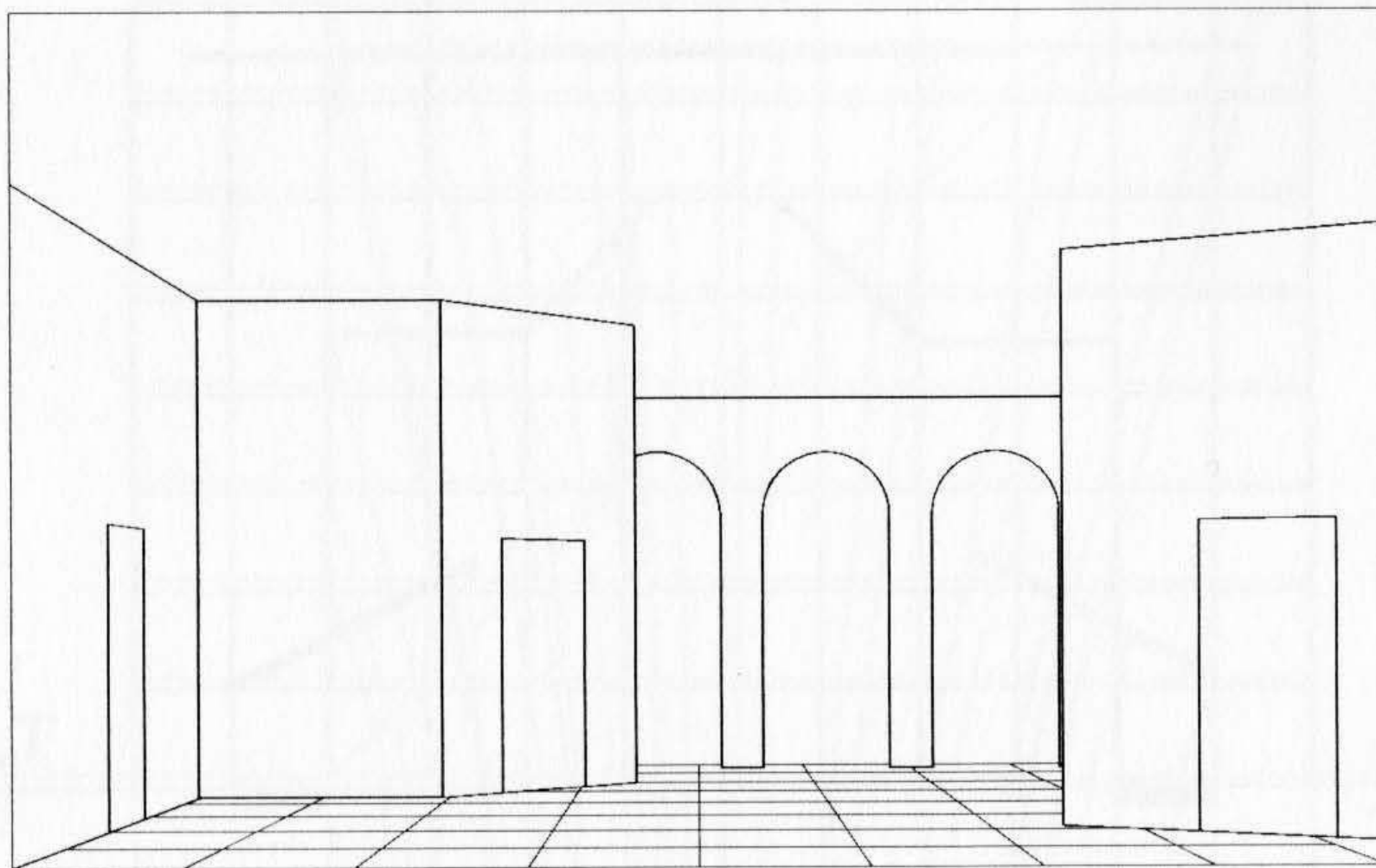


Fig. 46 – Bozzetto finale.