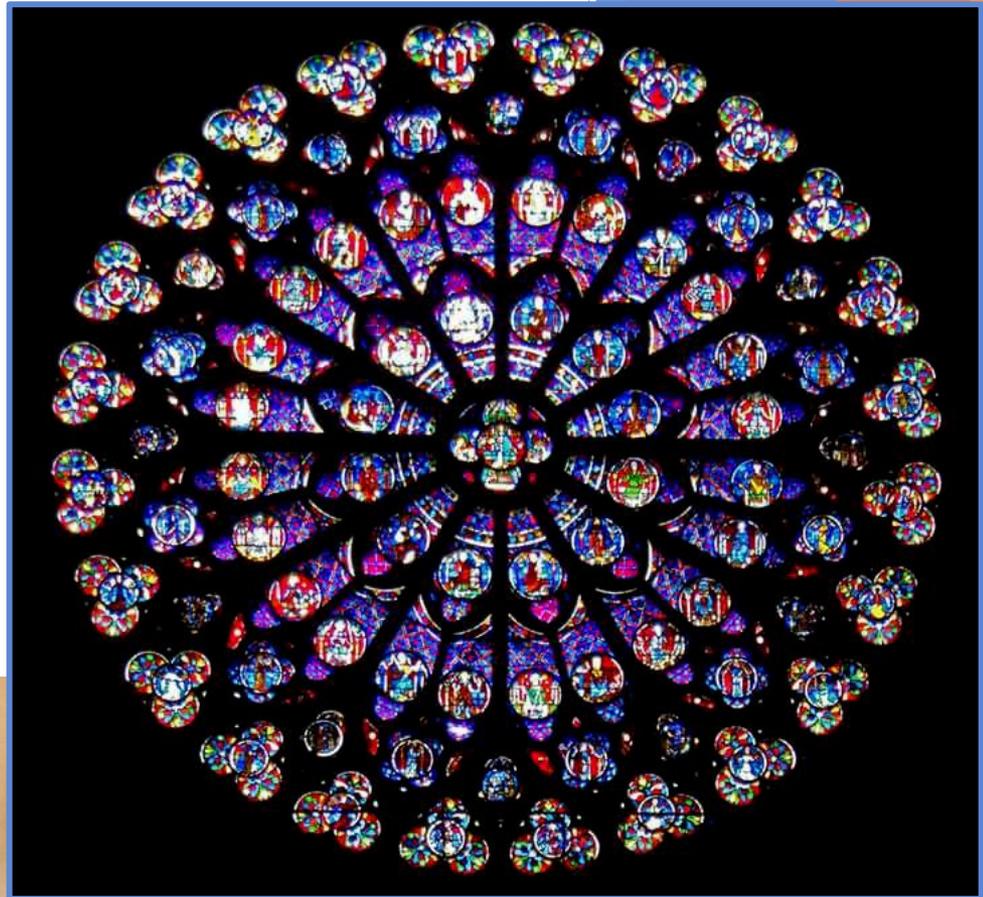
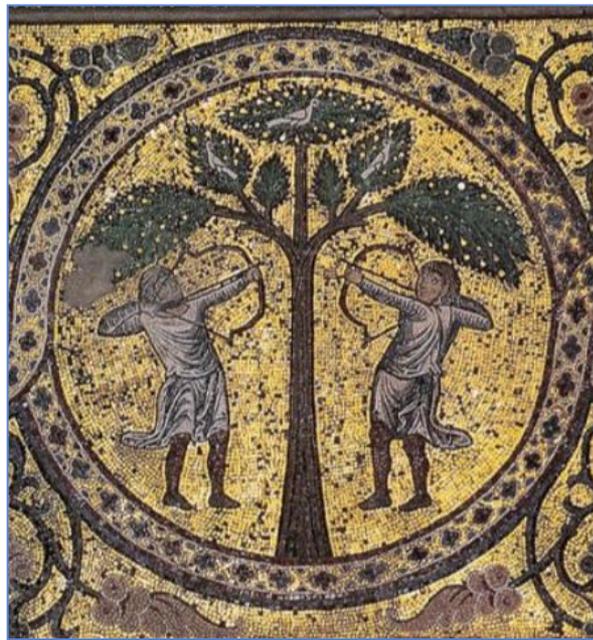


# Simmetria



# Simmetria



Un'immagine è **simmetrica** quando le parti che la compongono si trovano in esatta corrispondenza rispetto a un punto, a un asse, a un piano. La simmetria può riguardare la forma, la dimensione e la posizione degli elementi. Un'immagine simmetrica comunica un senso di **regolarità** e di **ordine**, per cui, anche a livello psicologico, ci mette a nostro agio. Il termine deriva dal greco *sýmmetros*, che significa "di eguale misura" e "ben proporzionato". Molte volte nell'architettura, nelle arti figurative e nelle arti minori la simmetria è stata utilizzata e valorizzata: basti guardare il prospetto di un edificio sacro, sia di un tempio greco o romano, sia di una chiesa cristiana. Tuttavia la simmetria può produrre anche immagini banali e inespressive.

Un esempio di simmetria speculare tratto da mosaici medievali a Palermo:  
immagine di arcieri dalla palazzina detta della Zisa.

# Simmetria

## I quattro movimenti delle figure per creare simmetrie

Nelle immagini bidimensionali, riconosciamo quattro movimenti che permettono di muovere una figura senza alterarne le dimensioni. Analizzeremo degli esempi tratti da disegni di **Maurits Cornelis Escher**.

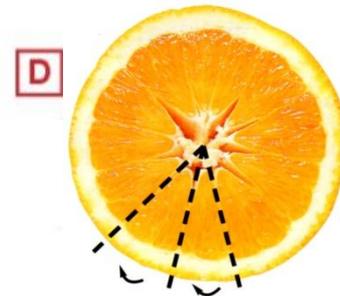
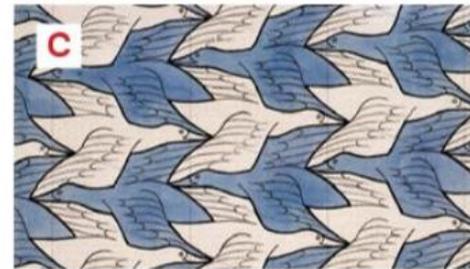
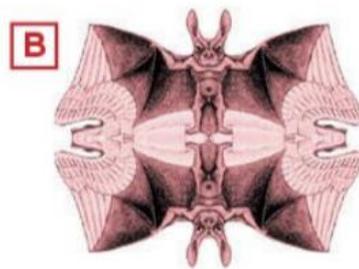
**A. Traslazione** La figura slitta in modo regolare, ovvero secondo una precisa direzione e a uno stesso intervallo.

**B. Riflessione** Si tratta di una simmetria speculare, in quanto le figure vengono ribaltate rispetto a una li-

nea mediana, detta **asse di riflessione**. Nella figura si ha una duplice riflessione, rispetto sia a un asse orizzontale, sia a uno verticale.

**C. Riflessione con scorrimento** La figura viene trasformata attraverso due movimenti: una riflessione attorno a un asse e una traslazione parallela all'asse di riflessione.

**D. Rotazione** Le figure girano attorno a un centro fisso, il **centro di rotazione**.



# Esempi di simmetria



Jacopo Vignola, **Villa Lante**, 1566. Baginara

Un caso particolare di simmetria è quello delle carte da gioco, nelle quali la figura subisce un doppio ribaltamento, prima lungo l'asse orizzontale, poi lungo quello verticale.



**Tappeto persiano**

Un curioso esempio di simmetria radiale è quello della pianta poligonale della città di Palmanova, progettata nel 1593.

