

Modi di apparire del colore

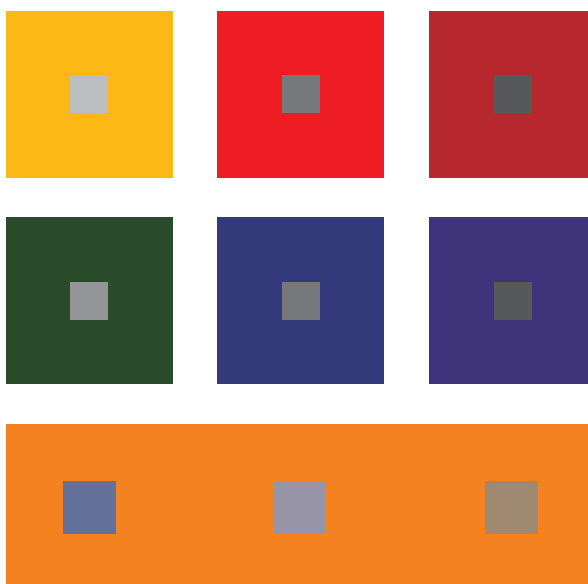
Il sistema percettivo umano non è in grado di cogliere appieno gli attributi di un determinato colore mediante la sua osservazione isolata.

Per poter definire con precisione una sensazione di colore, infatti, è necessario che questa sia paragonata a un'altra sensazione di colore: solo la giustapposizione e il confronto per accostamento permettono di percepire i colori in modo certo. Questo fenomeno è definito **principio di relazione**. Il contesto modifica sempre la percezione del colore.

In particolare, il **contesto** può essere:

- **ricco**, quando lo stimolo di colore si presenta insieme ad altri stimoli di colore, influenzandosi reciprocamente;
- **povero**, quando lo stimolo di colore si presenta su sfondo grigio o nero e il grado di influenza è ridotto al minimo. Il medesimo stimolo di colore, quindi, varia a seconda se si trova in un contesto ricco o povero.

L'importanza del contesto nella percezione di un medesimo colore su sfondi diversi trova la sua esplicitazione più evidente nel fenomeno del **contrasto simultaneo**: come si può osservare dall'immagine, sebbene sia lo stesso, il quadrato grigio all'interno dei nove quadrati più grandi viene percepito in modo diverso a causa del contesto in cui di volta in volta si trova inserito.



Per i colori superficie, se sono piatti, gli unici attributi di un certo interesse sono: chiarezza, tinta e croma.

Oltre alla distinzione tra contesto ricco e povero, vi è anche quella tra colore isolato e colore non isolato. Il **colore isolato** è uno stimolo di colore che non subisce l'influenza di altri colori in un contesto povero e, quindi, uniforme; il **colore non isolato**, invece, è uno stimolo di colore in un contesto ricco, cioè con altri stimoli di colore in prossimità. Le nozioni di colorimetria sono costruite essenzialmente a partire dai colori isolati, sebbene la quotidianità presenti situazioni più complesse in cui solitamente si ha a che fare con contesti ricchi e colori non isolati.

Ci sono vari modi di apparire del colore tra cui si ricordano principalmente i seguenti.

- **Modo superficie**: oggetti opachi che riflettono la luce che li illuminano.
- **Modo illuminante**: oggetti autoluminosi che emettono luce.
- **Modo volume**: oggetti più o meno trasparenti (come, per esempio, un cubetto di ghiaccio, un bicchiere di vetro, ecc.) in grado di generare il colore per mezzo del passaggio della luce attraverso il loro corpo semitrasparente.