



Questo libro appartiene a:



Come disegnare
**CREATURE
FANTASTICHE**



Kev Walker

 IL CASTELLO

BESTIE NOTTURNE

Molte bestie sfruttano l'oscurità della notte per nascondersi.

Le creature notturne possono essere tranquille e mansuete o predatrici e pericolose. I documentari naturalistici possono darvene un'idea.

Trovare l'ispirazione

Anche un temporale estivo può essere d'ispirazione, infatti rappresenta bene le forze oscure della natura all'opera.

Alcune creature, assolutamente incapaci di far del male nella realtà, ci terrorizzano solo perché vivono di notte. I pipistrelli sono creature mansuete, eppure la loro reputazione è esattamente l'opposto.

Imparate a disegnare la struttura ossea per migliorare le vostre doti di artista. I musei di storia naturale hanno sempre diversi scheletri in esposizione.

Le creature che subiscono una completa metamorfosi, come questa falena, sono in grado di risvegliare l'immaginazione e offrire due bestie fantasy al posto di una.



1



2



3



4



6



5



7

Fig. 1: Temporale
Fig. 2: Corvo in volo

Fig. 3: Muta della cicala

Fig. 4: Teschio di mammut

Fig. 5: Fossile di uccello preistorico

Fig. 6: Fossile di pesce preistorico

Fig. 7: Pipistrello

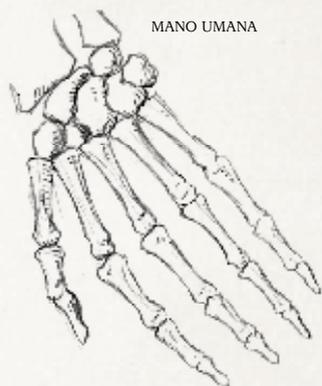
Raccogliete qui materiale di ispirazione di animali notturni.
Attaccate fotografie e fate degli schizzi, pensando a quali dettagli cambiare
per trasformare l'animale in una creatura fantasy.

PROFILO DELLA BESTIA

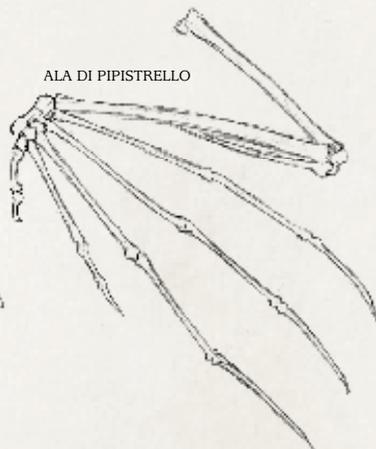
SPIRITO DELLA NOTTE

Lo spirito della notte è una creatura magica che prende vita nel cielo notturno più tetro. Si può manifestare in diverse forme, ma preferisce assomigliare alle altre creature della notte. Questa incarnazione comprende elementi dei gatti, dei pipistrelli e dei gufi.

Lo spirito della notte può essere lungo anche 4,5 metri. Ogni sua apparizione è diversa dalla precedente perché assume le sembianze di tutti gli animali notturni, ma è sempre riconoscibile dal luccichio stellare che porta dentro di sé. Si può trovare nell'ombra più scura della notte più cupa, specialmente quando in cielo c'è la luna nuova (l'astro passa dalla fase calante a quella crescente).



MANO UMANA



ALA DI PIPISTRELLO

Ali di pipistrello

Osservate la somiglianza che c'è tra la struttura ossea della mano di un uomo e quella dell'ala di un pipistrello.



Ali e artigli

Per rendere la creatura più minacciosa potete accentuare le forme degli artigli, scompigliare la pelliccia e lacerare i bordi delle ali.

Spuntare da una nuvola

Lo spirito della notte prende vita dall'angolo più scuro di una nuvola e assume man mano le sembianze e le caratteristiche di altre creature della notte.



Prima dipingete le zone più scure ed i contorni con i colori acrilici, se volete inserire un luccichio particolare usate un inchiostro acrilico iridescente.



PIUME FANTASY

Questi due schizzi mettono in evidenza il contrasto tra l'approccio realistico e quello fantasy. L'esagerazione delle forme della piuma dà al secondo disegno più intensità e sensazione.



Dallo schizzo al dipinto

La composizione a matita mostra come sono stati assemblati tra loro i diversi elementi della creatura.

Adesso disegnatte il vostro spirito della notte.

Esagerare

In questi tre disegni potete vedere il contrasto tra la realtà e l'interpretazione dell'artista. Il risultato finale include la cattiveria e la malvagità necessarie ad una bestia.



PROFILO DELLA BESTIA

SPIRITO DEL MARE

Lo spirito del mare incorpora tutta la forza dell'oceano ed ha un carattere facilmente irritabile. Misura circa 7 metri dalla testa alla coda, circa due volte le dimensioni di un uomo, anche se le proporzioni della testa e delle braccia possono trarci in inganno. Riesce a nuotare a velocità impressionante grazie alla sua enorme coda e alle mani palmate. La sua carnagione verde-blu e i capelli simili ad alghe gli consentono di rimanere perfettamente mimetizzato nell'ambiente marino.

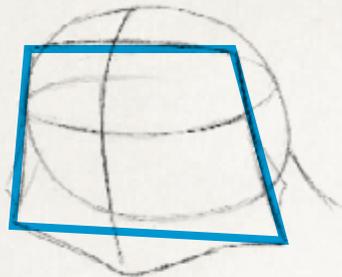
Può capitare che lo spirito del mare venga in soccorso a qualche naufrago, ma, dato il suo carattere, è più facile che capovolga una barca per dispetto. Quando considera qualche oggetto umano pericoloso per il suo reame, come una baleniera giapponese o una petroliera inquinante, la sua rabbia diventa implacabile. Agitando con forza la coda riesce a produrre onde talmente grosse da far colare a picco le navi più grosse. Se non bastasse, la coda ha artigli talmente affilati e una forza così immensa da aprire un falla nello scafo.

Questo spirito del mare ha un aspetto misterioso quasi alieno. Incorpora elementi tipici della flora e della fauna marina. Il fatto che abbia due arti e una testa umanoide possono legittimamente far pensare che sia una creatura intelligente capace di comunicare.



Mani palmate

Le mani palmate sono indispensabili per una creatura che vive nell'acqua perché servono a generare più forza motrice di quella ottenibile con delle semplici mani umane, come se fossero le pinne dei pesci.



Creare la testa

È possibile creare la forma della testa, più piatta e con occhi e bocca più grandi di quella umana, sfruttando poche sagome di base. Iniziate da una forma trapezoidale, come in questo esempio, così da non perdere i riferimenti.



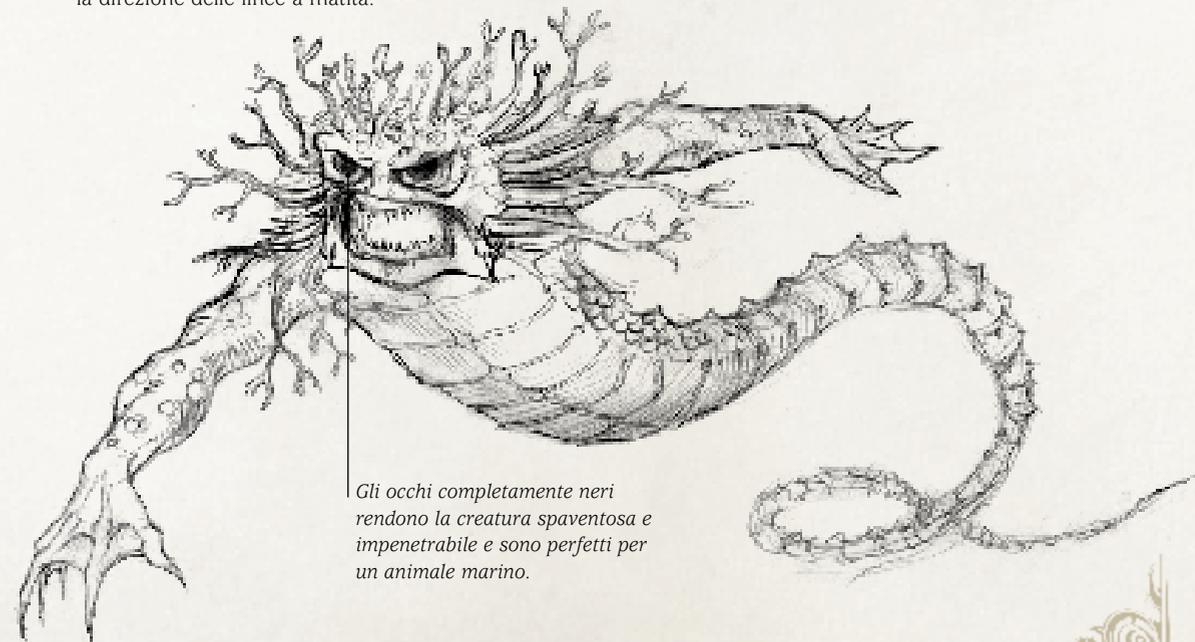
Disegnare le braccia

Per dare alle braccia una forma più naturale potete sfruttare diverse forme sovrapposte. Fate in modo che ogni segmento sia accavallato al successivo e segua la direzione del braccio. Otterrete così un effetto prospettico che darà l'impressione che il braccio avanzi verso l'osservatore. Questo schizzo esagera intenzionalmente l'effetto con delle frecce che indicano la direzione delle linee a matita.



Capelli

Lo spirito del mare sfrutta i suoi capelli simili ad alghe per confondersi con l'ambiente circostante.



Gli occhi completamente neri rendono la creatura spaventosa e impenetrabile e sono perfetti per un animale marino.

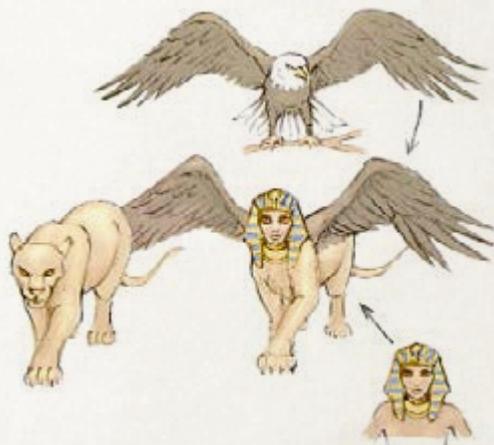
PROFILO DELLA BESTIA

SFINGE

La sfinge, una creatura con il corpo da leone e la testa di donna, nella mitologia greca era un mostro alato inviato dagli dei per punizione, che impediva a chiunque di entrare o uscire dalla città di Tebe. In Egitto esistono molte statue di sfinge con la testa umana, ma non sempre hanno il corpo di leone. La grande sfinge della piana di Giza è uno dei monumenti antichi più conosciuti al mondo ed è anche il simbolo nazionale dell'Egitto.

La sfinge aveva un ruolo da guardiano e, sebbene la civiltà egiziana sia scomparsa molto tempo fa, le sfingi sono rimaste a guardia delle tombe dei faraoni e dei tesori sepolti nelle sabbie del deserto da migliaia di anni.

Il possente corpo da leone e le sue enormi ali la rendono una creatura molto potente, capace di muoversi sulla terra e nel cielo a grandi velocità. Le sfingi sono anche molto intelligenti e spesso pongono indovinelli a chi gli si pone dinanzi. Sono esseri fieri ed arroganti e non conviene a nessuno prenderle in giro.



Ispirazione e origini

La sfinge ha il corpo di un leone, le ali di un'aquila e la testa di un essere umano. Quando la disegnate fate riferimento agli esseri che la compongono.



Disegnare la zampa

Notate come i due artigli centrali siano, come per un vero leone, leggermente protesi.



Disegnare gli occhi

Il trucco degli occhi egiziano prevede di circondare l'occhio con una spessa linea nera come nella figura.



Quando disegnate le piume iniziate da una forma ovale, poi aggiungete i tratti diagonali. Le piume si sovrappongono come in questo esempio.

Per disegnare la pelle del leone basta eseguire delle linee parallele di diverse lunghezze. Per darle un aspetto meno uniforme variate ogni tanto l'angolo.



Creare la forma del corpo

Iniziate a disegnare la sfinge partendo da uno schizzo di massima delle sue forme, poi aggiungete progressivamente i dettagli.

Influenza egizia

La sfinge indossa tradizionalmente un copricapo egiziano.



Colorate la vostra sfinge con pastelli, matite o digitalmente. Colorate le diverse aree con colori uniformi, poi date forma inserendo le ombreggiature e le lumeggiature. Per definire al meglio la pelle, le piume e il metallo, usate pennelli di diversa misura.

PROFILO DELLA BESTIA

CORSARO DEL DESERTO

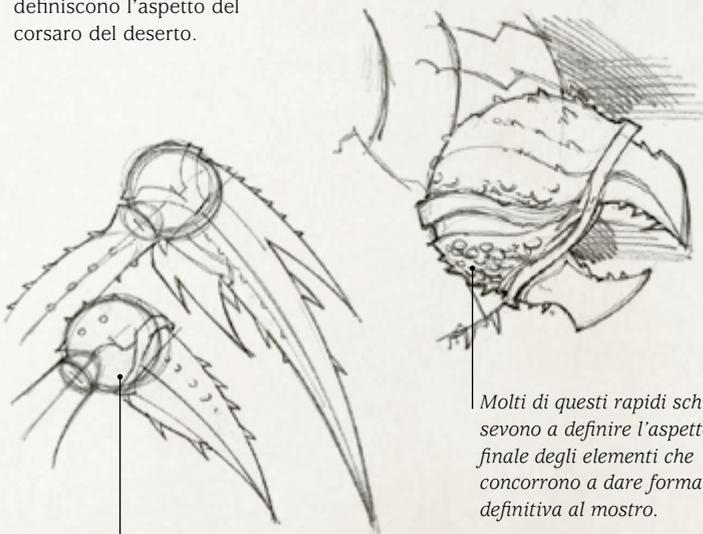
Nelle notti più fredde e cupe del deserto, le tribù beduine si stringono attorno ai focolari a sussurrare storie che narrano di strane e terrificanti creature in agguato tra le dune. La più temuta di tutte è il corsaro del deserto, un mostro talmente spaventoso da far morire di paura.

Si racconta che questa creatura sia capace di nascondersi sprofondando nella sabbia e persino di muoversi nelle profondità delle dune, per poi emergere di colpo e colpire le prede con il veleno contenuto nel pungiglione della coda. La preda viene sezionata con le robuste chele e divorata con il becco tagliente.

Quando si disegnano bestie di questo tipo è sempre meglio utilizzare del materiale di riferimento. Questa creatura incorpora elementi dei granchi, degli scorpioni e dei rapaci.

Elementi vari

Crea degli schizzi per definire i vari elementi che definiscono l'aspetto del corsaro del deserto.



Le zampe del mostro sono realizzate con semplici forme geometriche.

Molti di questi rapidi schizzi servono a definire l'aspetto finale degli elementi che concorrono a dare forma definitiva al mostro.



L'artista ha sviluppato con la matita nera lo schizzo appena eseguito, dando forma all'aspetto definitivo delle zampe della bestia.



Schizzo veloce

Questo schizzo veloce è stato eseguito con un marker indelebile a punta grande ed incorpora tutte le caratteristiche fondamentali della bestia senza badare troppo ai dettagli. Prima di stabilire la forma definitiva della creatura bisogna eseguire molti schizzi di questo tipo.



Creare la forma del corpo

Per valutare l'andatura di questa creatura bisogna eseguire degli schizzi simili a questo. Modificando la disposizione dei pesi e delle masse si otterrebbe una bestia completamente diversa.



Il disegno a matita è stato affinato inchiostrando il disegno a china per uno spettacolare effetto in bianco e nero.

BASATO SUL MONDO REALE

Questo schizzo della coda di un vero scorpione è lo stesso usato per il corsaro del deserto.



SPIRITO DELLE PALUDI

Lo spirito delle paludi è capace di riprodurre il suo ambiente naturale unendo tra loro diversi elementi fino ad avere una forma fisica tangibile. È una creatura difficile da scorgere perché il suo corpo è parte dell'ambiente circostante e quindi è sempre perfettamente mimetizzato. All'interno del suo corpo possono rimanere temporaneamente imprigionate anche altre creature della palude, come ad esempio i serpenti.

Questo mostro delle paludi suole emergere molto lentamente dalla superficie dell'acqua. Tutti i suoi movimenti sono molto lenti, ma riesce ad estendere le protuberanze delle braccia con grande agilità. Può cambiare forma con estrema facilità e riesce ad arrampicarsi su alberi o su qualunque altra superficie verticale semplicemente "crescendoci" sopra come un rampicante. Un viaggiatore sprovvisto potrebbe essere inghiottito dallo spirito delle paludi in pochi istanti ed essere risucchiato nelle profondità oscure dell'acqua senza alcuna possibilità di scampo.

Questa terrificante creatura è stata colorata con Photoshop, stendendo i verdi e i marrone con lo strumento Aerografo, che vi permette di costruire progressivamente i colori come con le velature trasparenti.



Elementi che compongono il corpo della bestia

Esercitatevi a disegnare i vari elementi che possono comporre il corpo della bestia, come ramoscelli con foglie, rampicanti, tronchi e serpenti.

Costruire il corpo

Disegnate la sagoma di base del mostro e poi tracciate le principali linee su cui svilupperete i rampicanti e i rami, magari provate a inserirli direttamente nella sagoma della creatura. Infine aggiungete i dettagli più piccoli, come le foglie e le altre creature imprigionate.



Aggiungere dettagli

La bocca e gli occhi dello spirito delle paludi sono delle cavità realizzate dalla vegetazione che entra nella testa. Più il corpo è ricoperto da piante, meglio è.

REALIZZARE LA MANO

Realizzate la forma base di una mano con dei rami, poi ricopriteli con piante rampicanti e foglie fino ad ottenere l'aspetto desiderato.

