

Caratteristiche del disegno

La parola disegnare porta con sé il concetto di segno, di traccia lasciata su di un supporto da uno strumento guidato da una mano.

Per disegnare occorre tracciare dei segni. Ci dedicheremo pertanto in prima istanza alla **linea**. La utilizziamo per tracciare dei contorni che rappresentano le zone di confine delle cose. La linea è un'astrazione, una convenzione visto che nella realtà non esiste.

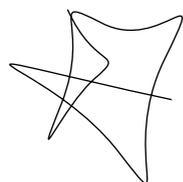
Le linee chiuse racchiudono **forme**, superfici che le hanno per confine. E questo già basta per realizzare un disegno.

Parleremo anche di forme o spazi negativi, entità che non siamo abituati a percepire ma che sono fondamentali per imparare a disegnare.

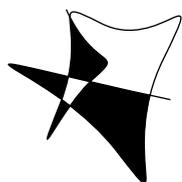
Impareremo quindi a valutare e costruire i **toni**, ovvero le sfumature di chiaro-scuro che tanto contribuiscono all'illusione della luce e dell'ombra nonché del rilievo.

Tratteremo delle **trame**, ovvero della struttura "tattile" delle superfici.

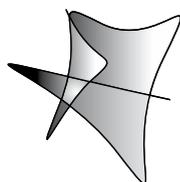
Solo alla fine ci interesseremo al **colore**, una ulteriore dimensione che ci avvicina alla pittura.



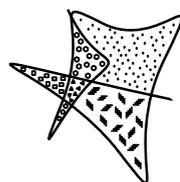
Linee



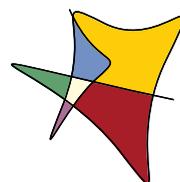
Forme



Toni



Trame



Colori

Dovremo imparare a percepire il mondo attraverso questi cinque aspetti. Noi non ritrarremo infatti delle cose, ma le linee, le forme, i toni, le trame e i colori di cui sono fatte. E così, senza accorgercene, creeremo l'illusione delle cose sul nostro foglio.

Sarà necessaria un po' di pazienza e perseveranza perché, il modo migliore per imparare a disegnare è... disegnare.

Più si disegna, meglio si disegna.

L'ideale sarebbe imporsi di realizzare un disegno al giorno. Ma non vi sto chiedendo dei sacrifici perché questa attività vi darà serenità e puro piacere e vi accompagnerà per la vita rendendovela più bella.

Da domani, vedrete il mondo con occhi nuovi.

Un consiglio

Procuratevi una cartellina e conservatevi tutti i vostri lavori: potrete così constatare giorno dopo giorno i vostri progressi e ricavarne incoraggiamento a continuare. È bene indicare in ogni disegno il nome,

la data, la località e, perché no, anche l'eventuale occasione (per esempio viaggio, festa, ricorrenza). Sono indicazioni che diverranno preziose per voi e per gli altri con il passare del tempo.



La trama

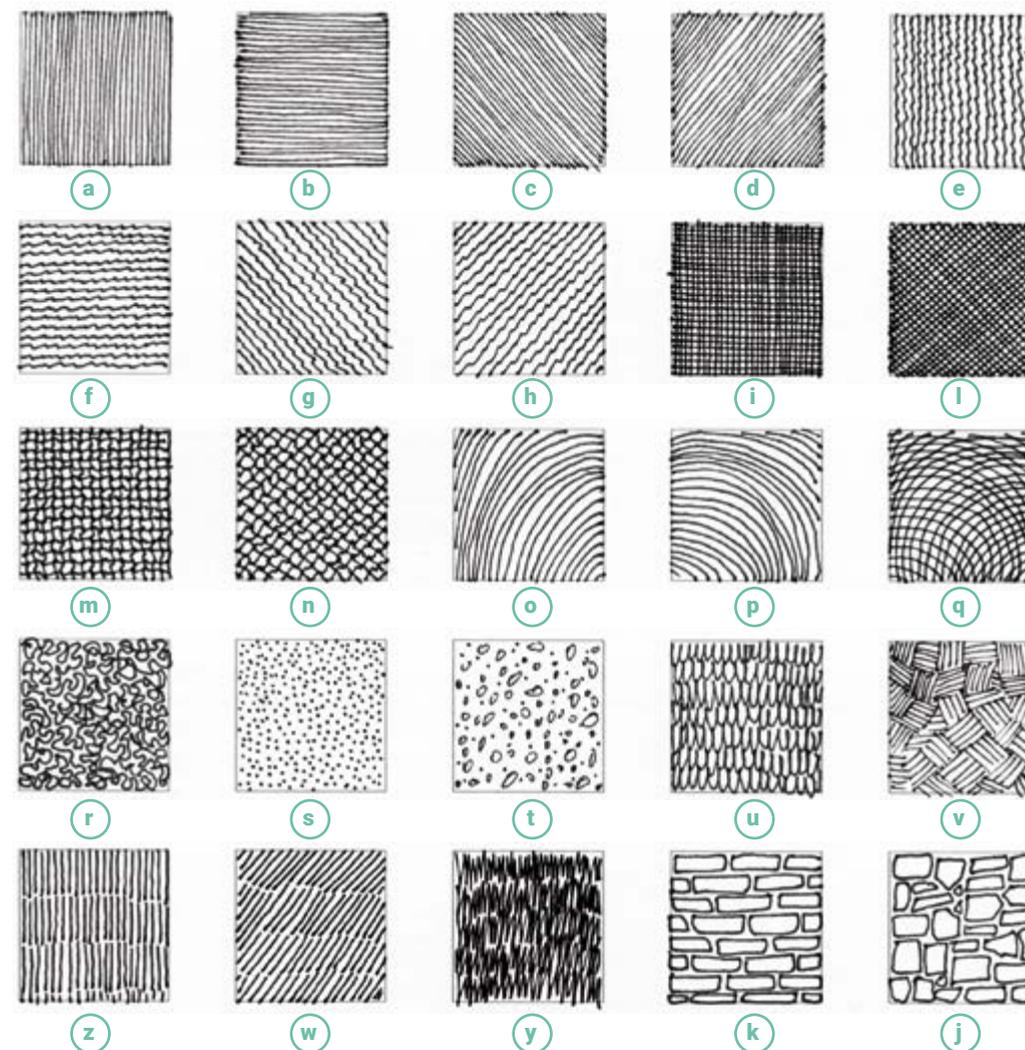
La trama è l'aspetto di superficie delle cose che ci dà informazioni sul materiale di cui sono fatte e ci procura inoltre una sensazione tattile. Esistono superfici lisce come il vetro, il metallo e la porcellana, superfici ruvide come la corteccia di una quercia, superfici riflettenti come il metallo lucido e superfici trasparenti come l'acqua e il vetro. Il disegnatore e il pittore devono imparare a rendere tutte queste trame. Con la matita o la penna a inchiostro, la trama si suggerisce mediante il tratto. Un tratto adatto può evocare il fogliame di una determinata specie vegetale (useremo tratti diversi per il fogliame di una quercia e quello di una palma), le tegole di un tetto, la superficie increspata di un lago, la pelliccia di un gatto, la capigliatura di una donna. Occorrerà esercitarsi molto a tracciare i tratti che vi propongo più avanti e a inventarne di propri. Spesso un artista si riconosce dal particolare stile dei suoi tratti.

Tratteggio a penna o pennarello

Con pennarello o penna e inchiostro, esercitatevi a riprodurre i tratti della tavola alla pagina successiva. Cercate di tracciare linee equidistanti con calma, senza perdere però la necessaria spontaneità. Una certa imprecisione non è un difetto, ma rende vive e naturali le trame. Non dimenticate che non ci stiamo esercitando nel disegno tecnico strumentale.

Inventate altri tipi di tratti ed esercitatevi ogni volta che ne avrete l'occasione. Ciò educerà mano e occhio e vi aiuterà a memorizzare una serie di strutture visive con le quali produrre toni diversi mediante strumenti a inchiostro che, per loro

natura, non sono in grado di produrre sfumature di grigio ma solo neri puri. A distanza, queste trame lineari vengono percepite come dei grigi più o meno intensi. I vari toni si possono ottenere mediante linee più o meno spesse, più o meno distanziate, trame e puntini più o meno fitti. Sovrapponendo più tratti si ottengono toni via via più scuri. Ripetete questi esercizi usando la matita.



Quadrati a, b, c, d: linee diritte equidistanti verticali, orizzontali e oblique.

Quadrati e, f, g, h: linee mosse ed equidistanti verticali, orizzontali e oblique.

Quadrati o e p: linee curve.

Quadrati i, l, m, n, q: sovrapposizione di due trame dello stesso tipo ma diversamente inclinate.

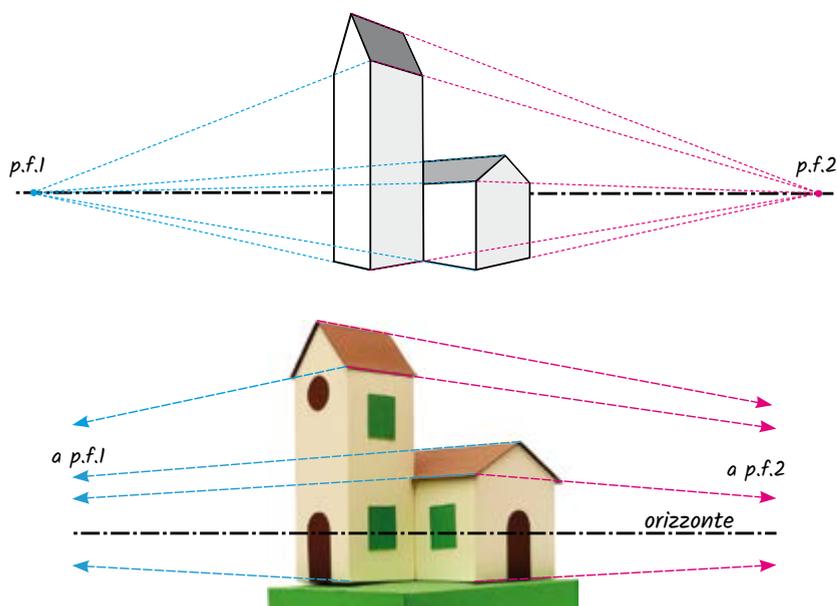
Quadrati r, s, t, u, v, y, k, j: diversi tipi di trame che possono simulare strutture naturali e artificiali.

Quadrati z e w: trame lineari di serie di tratti contigui senza sovrapposizioni.



Prospettiva accidentale (a due punti di fuga)

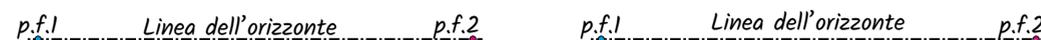
Quando nessuna delle facciate è parallela al quadro, i loro bordi si dirigono verso due distinti punti di fuga. Solo le linee verticali (parallele ai lati verticali del quadro) restano verticali e parallele fra loro. Se immaginiamo di ruotare il fabbricato in senso orario, il punto di fuga 1 (p.f.1) si avvicinerà verso il centro del disegno mentre il punto di fuga 2 (p.f.2) se ne allontanerà sempre più uscendo dal foglio verso destra. Quando la facciata sarà divenuta parallela al quadro, p.f.2 sarà all'infinito e ricadremo nel caso della prospettiva a un punto di fuga che è, alla fin fine, un caso particolare della prospettiva accidentale.



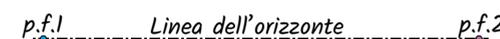
Nei nostri disegni dal vivo, spesso uno dei punti di fuga sarà fuori dal foglio di disegno. Ai fini dello schizzo non è necessario essere estremamente precisi con costruzioni geometriche. Potremo stimare a occhio l'andamento delle linee di fuga o misurarle in via approssimata con una matita (vedi tecniche di misurazione).

Esercizio: cubo in prospettiva accidentale

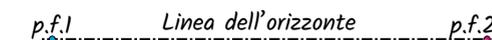
La parte più vicina è uno spigolo e tutte le facce si allontanano da noi per cui le vediamo di scorcio. Disegnate piuttosto distanti i due punti di fuga, altrimenti compariranno delle distorsioni (proprio come negli schemi sotto dove, per motivi di spazio, i punti di fuga sono troppo vicini) e l'effetto sarà simile a quello di una ripresa fotografica con obiettivo grandangolare e punto di vista molto vicino al soggetto. Moltissimi oggetti hanno forma cubica o di parallelepipedo. Anche gli edifici sono costituiti da forme semplici che possiamo assimilare a cubi, piramidi, cilindri. Dopo aver fatto questo esercizio, provate a riprodurre scatole (scatole di scarpe, cartoni del latte) secondo questa prospettiva.



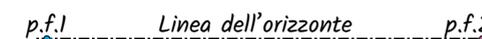
1. Disegnate lo spigolo del cubo, la linea dell'orizzonte e, su di essa, due punti di fuga (p.f.1 e p.f.2).



3. Tracciate ora due segmenti verticali leggeri che indichino le estremità delle due facce laterali.



2. Tracciate delle linee leggere dagli estremi dello spigolo ai due punti di fuga.



4. Dall'incrocio di queste linee con quelle di fuga, tracciate altre linee verso gli stessi punti di fuga. Otterrete così anche la faccia superiore del cubo.



Aspetti della composizione

Comporre significa disporre in un certo modo nel quadro, gli elementi della scena. La composizione è armoniosa, funziona, quando è messo in evidenza il soggetto principale, il protagonista del racconto, in altre parole, ciò che ci ha spinto ad aprire il carnet e a prendere la matita. Tutti gli altri elementi devono essere di supporto al soggetto principale e contribuire a guidare lo sguardo su di esso, senza prenderne il sopravvento.

Il punto di vista

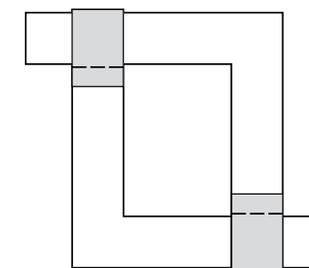
Per far questo, è molto importante la scelta del punto di vista. Spostiamoci a destra e a sinistra, abbassiamoci o alziamoci, magari salendo su di un muretto, fino a che i vari elementi si dispongono nel modo che vogliamo. Rispetto al fotografo, noi artisti abbiamo il grosso vantaggio di poter ignorare elementi di disturbo semplicemente non disegnandoli e di aggiungere o spostare altri elementi nel posto giusto per raggiungere il miglior equilibrio compositivo.

L'inquadratura

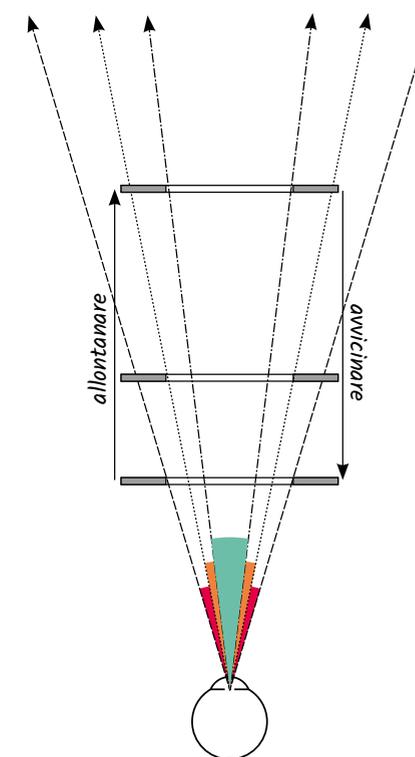
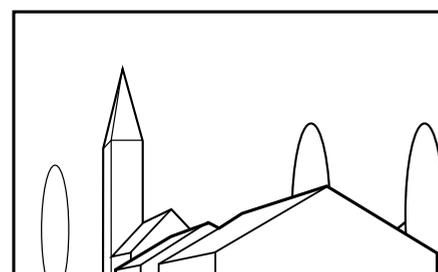
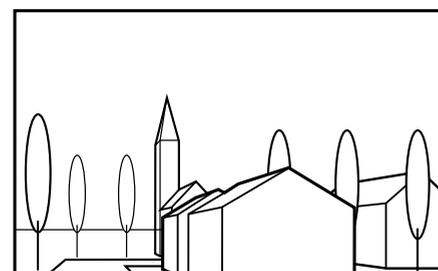
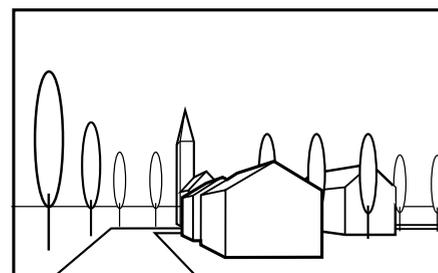
Quando disegniamo una scena, scegliamo un frammento del mondo che ci circonda. In altre parole, ritagliamo una parte da una scena più vasta. Questo comporta due scelte: *cosa includere* e *cosa escludere*.

Per aiutarci nella scelta dell'inquadratura possiamo utilizzare le due mani incrociando l'indice e il pollice della destra e della sinistra. Oppure possiamo costru-

irci un semplice mirino (vedi Appendice) ritagliandolo da un pezzo di cartone. È ovviamente opportuno che i lati dell'apertura del mirino siano in proporzione con i lati del foglio su cui disegneremo. Inoltre, avvicinando o allontanando il mirino dall'occhio, selezioneremo una parte maggiore o minore della scena, proprio come faremmo in fotografia utilizzando lo zoom.



Due modi per aiutarsi nella scelta dell'inquadratura: usare le mani o un mirino regolabile in cartoncino.



Avvicinando e allontanando il mirino dall'occhio, si allarga e si restringe lo spazio inquadrato.

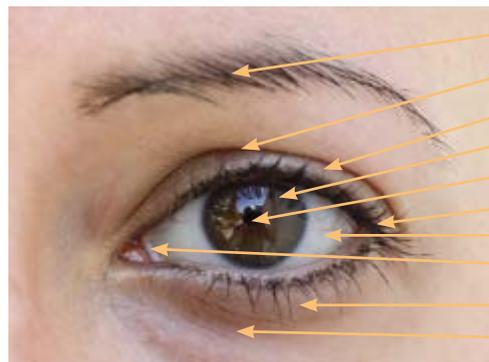


Anatomia e terminologia

Ricordo di aver visto alcuni anni fa, nella hall dell'albergo in cui ho pernottato, un dipinto di una figura, un mezzo busto di donna. Si trattava della copia di un quadro famoso.

L'artista era dotato di buona tecnica, ma il dipinto aveva degli evidenti e grossolani errori di anatomia. Eppure l'originale era perfetto. Il fatto è che "riusciamo a vedere solo ciò che conosciamo".

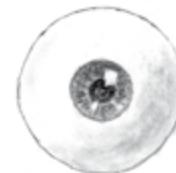
Nelle accademie, una delle materie più importanti è l'anatomia artistica. Se ne avete voglia, potete approfondire l'argomento acquistando qualche volume che ne tratti approfonditamente. Io vi darò gli elementi essenziali che vi permetteranno di affrontare il disegno di figura senza problemi. Inizieremo dagli elementi del viso per passare alle proporzioni della testa fino a quelle del corpo. Iniziamo dall'organo che più di tutti è prezioso al pittore.



sopracciglio
solco palpebrale superiore
palpebra superiore
iride
pupilla
ciglia
sclera
caruncola lacrimale
palpebra inferiore
solco palpebrale inferiore

Gli occhi

Gli occhi sono formati dal bulbo oculare che è di forma sferica ed è rivestito esternamente dalla sclera, una membrana fibrosa di colore bianco. Nella parte anteriore del bulbo oculare la sclera è interrotta dalla cornea, una coppetta trasparente di raggio più piccolo e quindi prominente. Attraverso la cornea è visibile l'iride, una membrana che può avere colore diverso nei diversi individui e che ha al centro un foro, la pupilla. La contrazione o decontrazione dell'iride modifica il diametro della pupilla che si dilata in situazioni di luce scarsa e si restringe in condizioni di luce intensa. La cornea è lucida e riflette l'ambiente e le luci intense presenti. Sono proprio questi riflessi a conferirle vita e, nel disegno, verosimiglianza. Quello che vediamo dell'occhio è la parte lasciata scoperta dalle palpebre. Delle due palpebre, solo quella superiore è mobile. Nell'angolo prossimo al naso, è visibile la caruncola lacrimale, organo che drena il liquido lacrimale (sempre prodotto per l'umidificazione dell'occhio) e lo riversa all'interno del naso. Quando ci commuoviamo vedendo per esempio un film sentimentale, ci soffiamo infatti il naso prima che magari sgorghino le lacrime. Nell'occhio normalmente aperto, la palpebra inferiore è tangente all'iride mentre quella superiore la nasconde in parte, senza tuttavia coprire la pupilla. Se la palpebra superiore, pur non chiudendo totalmente l'occhio, copre parzialmente la pupilla, avvertiamo subito che la persona è assennata. Nelle espressioni di terrore o meraviglia le palpebre, e in particolare quella superiore, lasciano ben scoperta tutta l'iride.



Il bulbo oculare isolato, visto di fronte.



Il bulbo oculare isolato, visto di profilo. Si nota la sporgenza della cornea.



Le palpebre lasciano scoperta una parte dell'occhio.



Occhio normalmente aperto: palpebra inferiore tangente all'iride, palpebra superiore che la copre in parte.



Occhio assennato.



Occhio con espressione di terrore/stupore.

mario sarà tendente al freddo e uno al caldo, come nello schema alla pagina precedente. Una tavolozza ancor più ristretta può limitarsi al Giallo limone Winsor, al Blu Winsor (tonalità rossa) e al Rosa permanente.

Mescolanze Utilizzando una tavolozza limitata a sei colori, cui aggiungerete l'ocra gialla, provate a ottenere i tre secondari attraverso tutte le combinazioni possibili, come nell'esempio qui sotto.

Esercitatevi a dipingere con una tavolozza limitata a tre colori e quindi con una a sei colori. Il bianco è quello della carta, mentre il nero o un colore scuro che vi si avvicina (bigio), lo potete ottenere mescolando nelle giuste proporzioni tre primari.



Esercitarsi con le mescolanze.

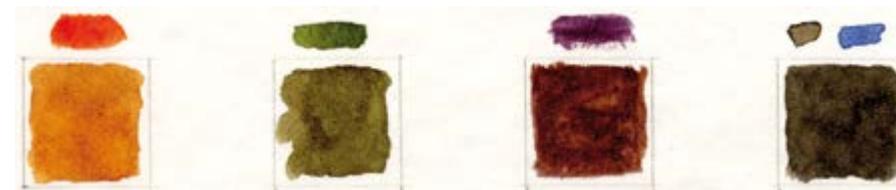
Spegnere i colori In natura i colori raramente sono puri, brillanti come quelli che escono dal tubetto. Colori vivi, saturi, li troviamo quasi solo nelle corolle dei fiori. È importante quindi imparare a spegnerli attenuandone la saturazione per renderli più naturali.

Il segreto consiste nell'aggiungere al colore un pizzico del complementare. Alla pagina successiva si è attenuata la vivacità dell'arancione aggiungendovi un pizzico di blu, del verde aggiungendovi un pizzico di rosso e del viola aggiungendovi un pizzico di giallo.

Ottenere il nero Una tinta molto scura, vicinissima al nero, la si può ottenere mescolando il blu oltremare con il terra di siena bruciata o con il terra d'ombra bruciata (quarto quadretto alla pagina successiva).

Per mantenerla neutra occorre che le proporzioni fra le due tinte sia giusta.

Si può procedere all'inizio per tentativi (diverrete presto bravi) aggiungendo un po' di terra se riscontrate una dominante blu o un po' di blu se riscontrate una dominante marrone. Per il grigio, basta diluire con acqua quest'ultima miscela.



Spegnere i colori e ottenere il nero

Ottenere i bigi I bigi sono tinte quasi neutre che si possono ottenere mescolando nelle giuste proporzioni i tre primari o aggiungendo a un colore il suo complementare.

In basso si sono ottenuti otto bigi mescolando di volta in volta tre diversi primari della tavolozza limitata di sei colori: 1. giallo limone; 2. giallo di cadmio; 3. rosso di cadmio; 4. cremisi d'alizarina; 5. blu oltremare; 6. blu cobalto.

Sotto ogni quadratino sono indicate le triplette di colori utilizzati. Ripetete per conto vostro questo esercizio cercando di ottenere delle tinte neutre. Per riuscirci, come già detto per il nero, si può procedere all'inizio per tentativi spegnendo l'eventuale dominante con un po' del colore complementare della dominante stessa.

Più facile a farsi che a dirsi, anche se all'inizio può sembrare non immediato indovinare la giusta quantità da aggiungere. Ma sensibilizzarvi a ciò è proprio lo scopo di questo esercizio.

Ottenere il nero mescolando il blu oltremare al terra di Siena bruciata o al terra d'ombra bruciata è in fondo unire due complementari per loro natura già abbastanza scuri. Infatti il marrone (il colore delle terre) altro non è che un arancione scuro, complementare del blu. Che poi, derivando l'arancione dalla somma dei primari rosso e giallo, con l'aggiunta del blu torniamo alla mescolanza dei tre primari.

