

Sommario



Concerto presso il Plaza

| | |
|-------------------------------------|----|
| Prefazione | 6 |
| Capitolo 1 | |
| <i>Strumenti e tecniche</i> | 12 |
| Strumenti al tratto | 14 |
| Strumenti per colorare | 16 |
| Album per schizzi | 18 |
| L'attrezzatura | 20 |
| Disegno dal vivo | 22 |
| Disegnare corpi | 24 |
| Disegnare tratti | 26 |
| Tecnica del contouring | 28 |
| Creare le tonalità in bianco e nero | 30 |
| Tavolozza dei colori | 32 |
| Tonalità e colore | 34 |
| Interpretare lo schizzo | 36 |
| Correzioni digitali | 40 |

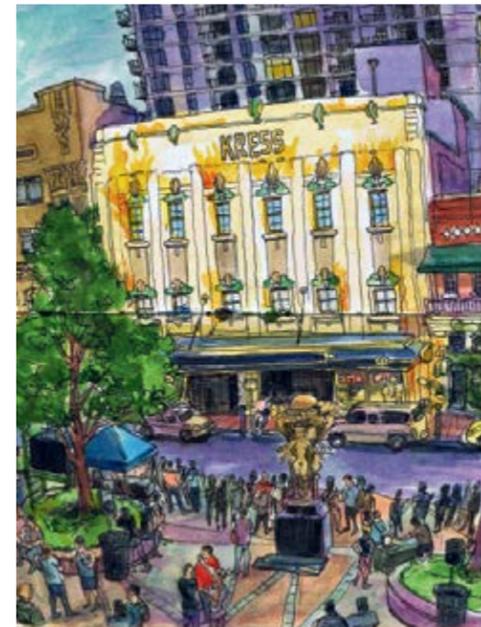
| | |
|---|----|
| Capitolo 2 | |
| <i>Girare per la città'</i> | 42 |
| Uscire dallo studio | 44 |
| Schizzare sul posto | 46 |
| Miniature | 48 |
| Composizione | 50 |
| Prospettiva: un punto di fuga | 52 |
| Prospettiva: due o tre punti di fuga | 54 |
| Prospettiva: curva a tre punti | 56 |
| Prospettiva: vederla | 58 |
| Spazio e distanza: interni | 60 |
| Spazio e distanza: esterni | 62 |
| Registrare il mutare della città | 64 |
| L'ancora dello schizzo | 68 |
| Studi dettagliati | 72 |
| Natura in città | 74 |

| | |
|--------------------------|----|
| Capitolo 3 | |
| <i>Popolare il mondo</i> | 78 |
| Persone nel contesto | 80 |
| Lo schizzo affollato | 84 |
| Animali di città | 86 |
| Azione e movimento | 90 |
| Ritratti urbani | 94 |
| Espressioni | 96 |

| | |
|------------------------------|-----|
| Capitolo 4 | |
| <i>Scegliere il soggetto</i> | 98 |
| Vita nella strada | 100 |
| Vita al parco | 102 |
| Mezzi di trasporto | 104 |
| Spettacolo | 108 |
| Vita lavorativa | 110 |
| Le vacanze | 112 |
| Edifici | 114 |
| Caffè, bar e ristoranti | 118 |
| Celebrazioni | 120 |
| Problemi sociali | 122 |
| Notizie locali | 124 |
| Indice analitico | 126 |
| Ringraziamenti | 128 |



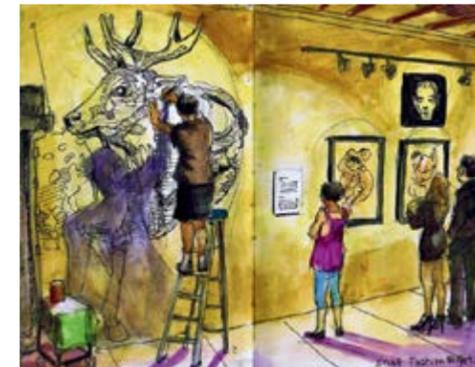
Graffiti a Miami



Proiezioni sull'edificio Kress



Blues al mercato delle pulci



Notte della moda



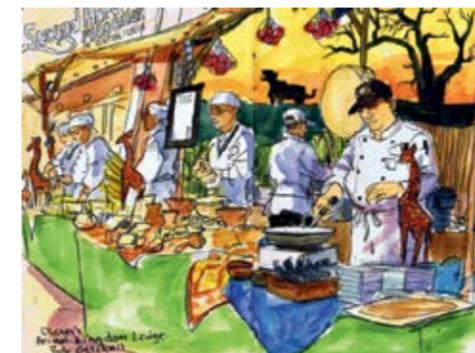
Flash Mob



Pancho



Kelly Richards al piano



Bob Getchell presso il Disney Animal Kingdom Lodge

Composizione

Per ogni artista che lavora sul posto, la composizione non è altro che un interessante raggruppamento di elementi. Lo spazio che circonda i diversi oggetti è altrettanto importante. Disegnando anche lungo il bordo della pagina si suggerisce all'osservatore che il mondo continua anche oltre il limite dell'inquadratura.

Una targa sopra la mia scrivania mi ricorda: "Non disegnare oggetti, disegna idee". L'album per schizzi non è solo un posto dove catalogare il mondo che ci circonda, ma è anche uno strumento per conoscere la comunità dove viviamo.

La prima cosa da valutare prima di iniziare uno schizzo è quanta parte della scena può entrare nella pagina. Se il soggetto è un edificio alto, segnate il punto più alto e quello più basso per assicurarvi che possa entrare all'interno della composizione. Se il soggetto è un panorama, indicate l'oggetto più a destra e quello più a sinistra. In genere gli elementi che stanno racchiusi tra questi elementi possono sempre venire alterati per compensare la situazione. Quando lavoravo come grafico negli anni 80 tutto il lavoro di impaginazione andava fatto a mano, dato che i computer ancora non erano parte del gioco. Indicavo l'ingombro delle immagini suggerendole con pochissimi tratti, aiutandomi con un proiettore. Questo iniziava uno schizzo dovevete pensare allo stesso modo. Usate la matita per indicare le sagome più grandi della composizione prima di passare ai dettagli.



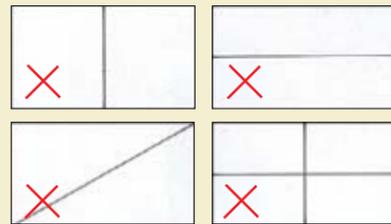
▲ **Considerare i terzi** Quando si schizza sul posto, non è necessario essere precisi quando si considerano i terzi. In questo schizzo il piano del pavimento incontra la parete circa all'altezza

del terzo inferiore. Lasciate che sia il luogo dell'evento a suggerirvi cosa fare. Questa composizione è partita dall'idea di disporre il direttore d'orchestra a sinistra e la tuba sulla destra.

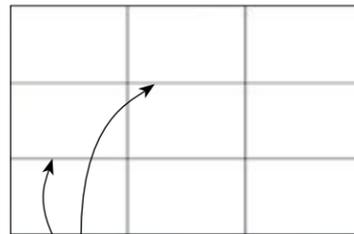
Consigli compositivi

- Evitate linee che seguano la griglia del foglio di lavoro.
- Non disegnate linee parallele ai lati del foglio, specialmente ai suoi margini.
- Ricercate forme trapezoidali e triangolari più che forme squadrate.
- Equilibrate i diversi oggetti della composizione come se le due metà del foglio fossero i piatti di una bilancia.
- Le linee curve sono un modo elegante per guidare lo sguardo dell'osservatore. Ecco perché nei miei schizzi trovate curvati elementi chiaramente diritti, come le pareti.
- Rimuovete tutti gli elementi che impediscono di vedere qualche parte della storia che raccontate. Se un albero vi blocca la visuale, cancellatelo. Se una persona vi impedisce di vedere oltre, dedicateli temporaneamente al resto della scena.

► **Evitare simmetrie** Non c'è niente di più noioso di una immagine il cui punto focale sta esattamente al centro della pagina. Molto meglio inserire il punto focale leggermente scentrato. Vedere a pagina 52.



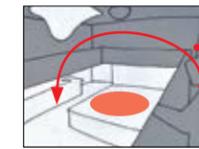
► **La regola dei terzi** Questa regola propone di collocare il punto focale all'intersezione delle righe che dividono un'immagine in tre parti orizzontali e verticali. Questi punti creano maggiore tensione, energia ed interesse rispetto alla composizione, quindi perché non sfruttarli?



Decidete se volete porre l'orizzonte sul primo o sul secondo terzo del foglio.



▲ **Primo terzo verticale** Ana Rojo ha diviso questa scena notturna in terzi. È importante che la strada non converga con l'orizzonte al centro della pagina, ma sul primo terzo verticale.



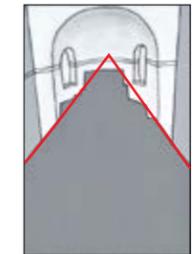
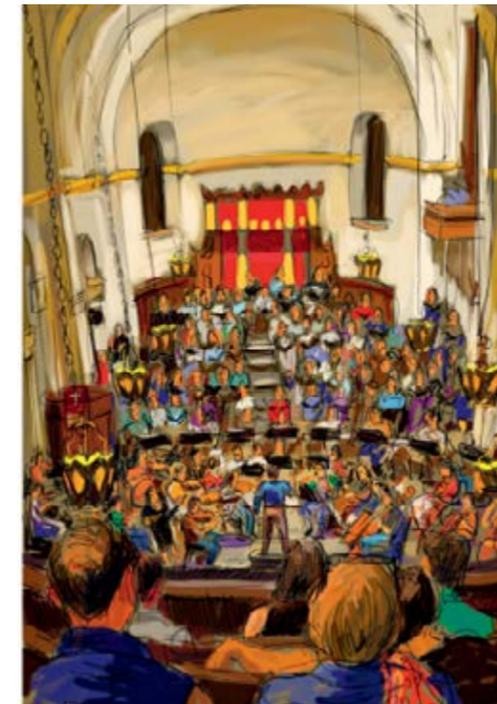
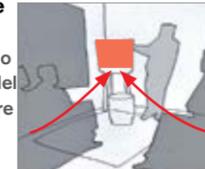
Prima le sagome principali

Persino le scene più complesse, come questo locale, possono venire rappresentate da poche semplici sagome geometriche. In questo schizzo ho disegnato per primo il lampadario, più grande del reale, così da dargli maggior enfasi. Subito dopo sono passato all'apertura creata dalla balconata. Notate come non ci siano linee parallele ai margini della strada. L'avventore in primo piano è arrivato sul tardi e l'ho sfruttato per bilanciare il lato destro della composizione.



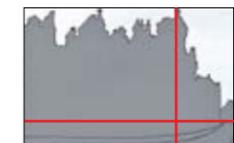
Creare un corridoio visuale

Potete invitare l'occhio a seguire un determinato percorso ponendo degli spettatori a entrambi i lati del soggetto principale, così da creare una specie di corridoio visivo. Il punto focale è ovviamente scentrato. Chiaramente se una persona indica con la mano il punto focale, istintivamente l'osservatore capisce che è qualcosa di importante, che vale la pena scrutare a fondo.



Disattendere le regole

Questo schizzo digitale è uno dei rari casi in cui una composizione simmetrica appare piacevole, grazie alla grande forma triangolare suggerita dal coro.

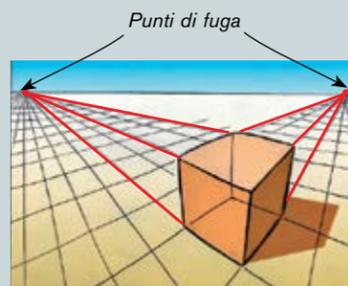


◀ **Evitare il centro** L'orizzonte in questo schizzo molto basso, quindi ci suggerisce di guardare verso l'alto. Il centro della facciata della chiesa è spostato sui primi due terzi verticali, così da stare lontano dalla rilegatura della pagina dell'album. Tutti i dettagli delle finestre e delle porte sono stati aggiunti solo dopo queste decisioni compositive.

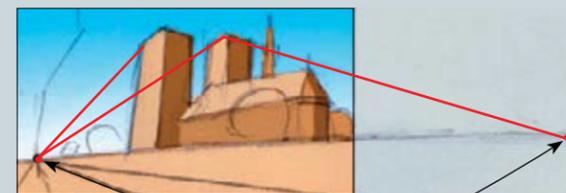
Prospettiva: due o tre punti di fuga

La prospettiva a due punti di fuga è più evidente quando si osserva un grande edificio o una stanza da un suo angolo. Quella a tre punti di fuga è utile per suggerire l'imponenza degli edifici e degli oggetti.

Con questo tipo di prospettiva capita spesso che uno dei due punti si venga a trovare al di fuori del foglio. Se lavorate sul posto e osservate una strada che si va a perdere nello sfondo, avrete una chiara indicazione di dove si troverà il primo punto di fuga lungo l'orizzonte. Se quella strada conduce a nord, potete stare certi che il secondo punto di fuga si troverà a est. Non utilizzo mai righelli o linee per indicare i punti di fuga, mi basta avere un'idea di massima della loro posizione così da poterli utilizzare come guida. Lo schizzo non deve essere tecnicamente preciso, l'importante è che la scena



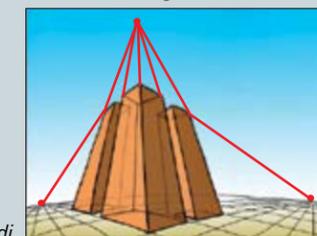
◀ **Due punti** I due punti di fuga sono sulla linea dell'orizzonte e ognuno partecipa alla definizione dei lati dell'oggetto cubiforme. Notate come i due punti siano posti a 90° rispetto al centro del cubo.



◀ **Secondo punto esterno** Spesso il secondo punto di fuga viene a trovarsi esterno al foglio. Basta avere un'idea generica della sua posizione per realizzare comunque uno schizzo realistico. Non occorrono righelli o altri strumenti: basta il buon senso.

Prospettiva: due o tre punti di fuga

Punto di fuga 3



Punto di fuga 1

Punto di fuga 2

▲ **Terzo punto superiore** Immaginate di disegnare un edificio molto alto all'angolo di una strada. Osservando la cima di un grattacielo, vi trovereste un terzo punto di fuga, oltre le nuvole. Non è importante definire la sua posizione esatta, basta semplicemente considerare l'effetto a cono, con la base dell'edificio può larga rispetto alla cima.

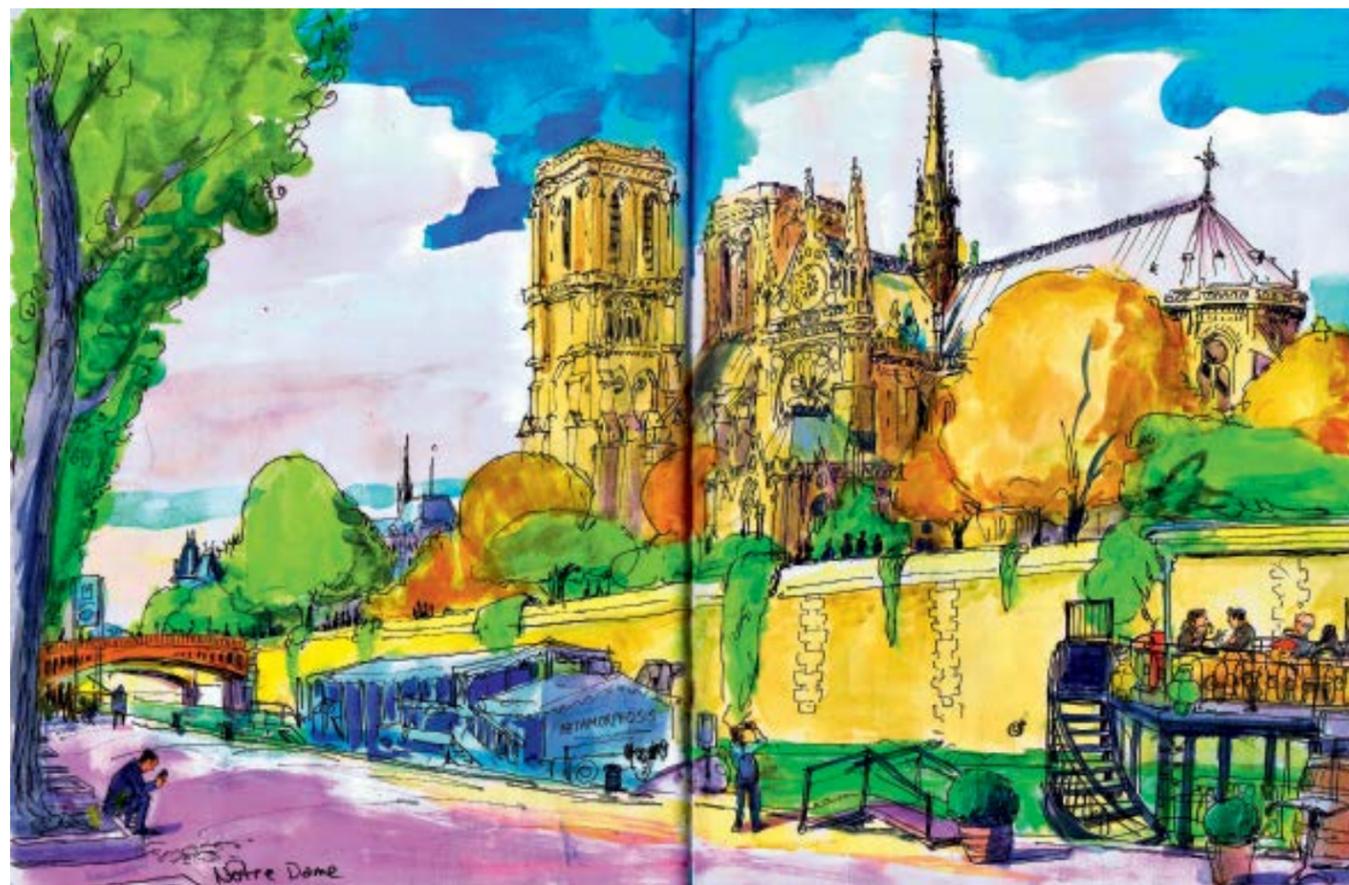
appaia credibile e racconti chiaramente i fatti come si sono svolti. Quando si osservano edifici molto alti o grandi profondità allora si viene a creare un terzo punto di fuga, necessario a suggerire il senso di scala verticale. La prospettiva a tre punti di fuga è a data a suggerire ampi spazi. Un oggetto alto apparirà ancora più imponente se domina l'osservatore. La testa di un gigante può apparire piccola, mentre i suoi piedi apparirebbero enormi a qualunque persona che li osservasse da vicino. Nei parchi a tema questo effetto viene sfruttato nei piani alti, costruendo delle

finestre più piccole rispetto a quelle dei piani inferiori, così da creare l'illusione di un edificio ancora più imponente della realtà. Questo deve essere l'obiettivo di ogni artista, ovvero sfruttare la prospettiva come uno strumento adatto a realizzare immagini capaci di raccontare una storia. È un modo per far entrare porzioni più ampie della realtà all'interno dello spazio limitato di un foglio.

▼ **Edifici imponenti** La storia che racconta questo schizzo del Notre Dame non è solo la bellezza della sua architettura, ma anche l'uomo che gli scatta una fotografia e quello che sta seduto all'ombra e guarda il suo cellulare.



Punto di fuga



▲ **Terzo punto inferiore** Questo schizzo è stato realizzato da una balconata sopraelevata. Un terzo punto di fuga appare presentarsi sotto al pavimento. Le persone sedute nella stanza occupano un cubo immaginario che si affusola verso il terzo punto di fuga. Dato che due punti di fuga sono esterni alla pagina non li ho disegnati, ma solo sottintesi. Una volta compreso il principio potete adattarlo a qualunque tipo di schizzo.

Punto di fuga 1



Punto di fuga 2

Punto di fuga 3

Registrare il mutare della città

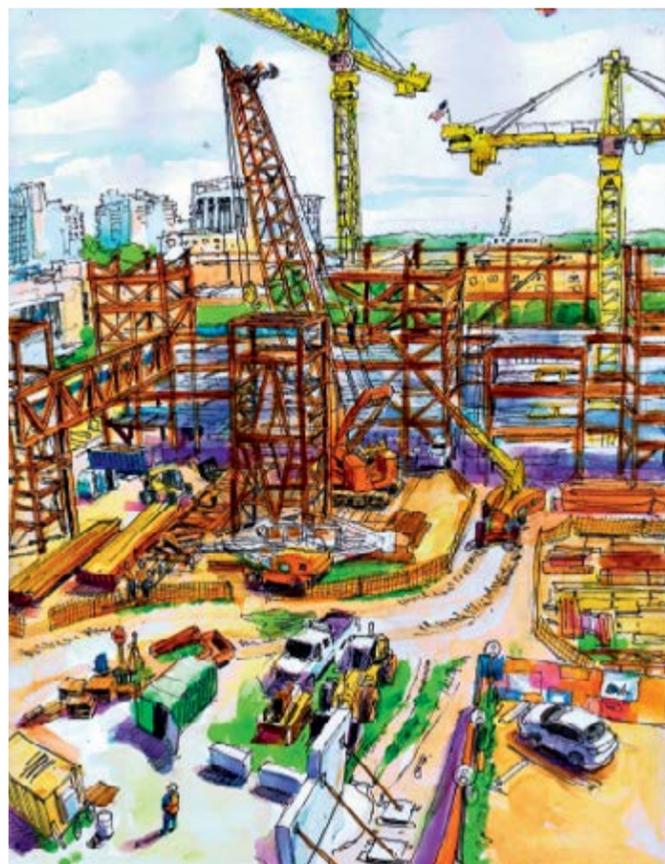
Quando ho iniziato a realizzare uno schizzo al giorno mi limitavo a ritrarre gli edifici della città. Non c'è niente di più affascinante dell'osservare un cantiere che crea una nuova costruzione dal nulla.

I cantieri offrono infinite opportunità di schizzo: lunghe gru che si slanciano nel cielo e la nuda intelaiatura dell'edificio sono pronte per venire schizzate dagli artisti. Ogni edificio ha la propria personalità e un po' come un attore su un palco, ha bisogno di apparire solidamente ancorato al terreno e deve apparire riconoscibile al primo sguardo. Ricordate che nessuna vista cittadina è completa se non include qualche elemento umano, quindi aguzzate lo sguardo alla ricerca di persone per le strade o di operai al lavoro.

Gli schizzi urbani servono proprio a registrare il mutevole volto di una città in continua evoluzione. Il lavoro dell'artista è proprio quello di documentare tutti questi

cambiamenti. Mentre starete eseguendo il vostro schizzo alcuni passanti si fermeranno per chiacchierare con voi. Un artista seduto è qualcosa che attira

Continua a pagina 66

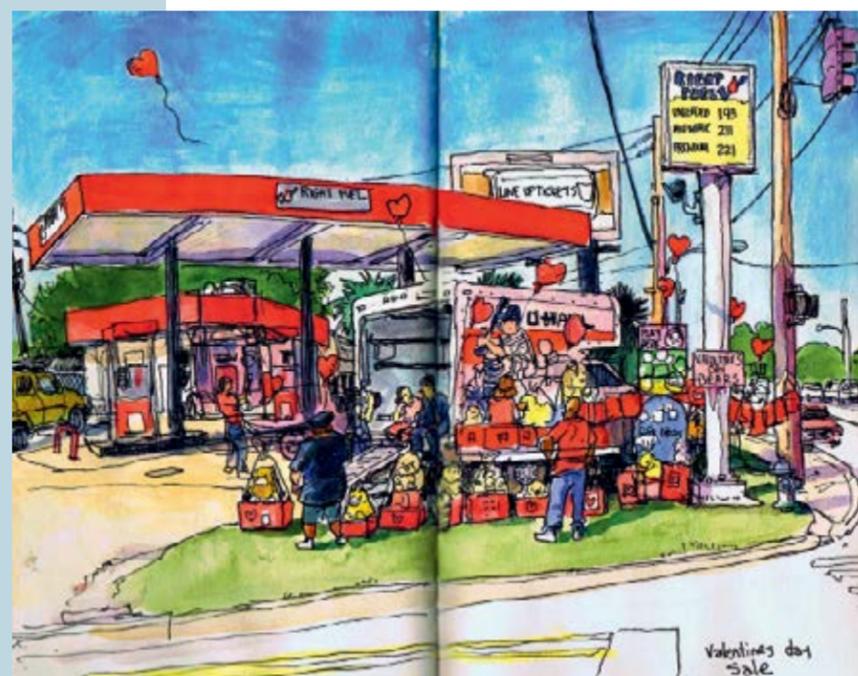


▲ **Struttura interna** Questo schizzo di un edificio in costruzione non mi ha soddisfatto fino a che non ho aggiunto la persona nel primo piano. A quel punto la scena mi è apparsa completa e realistica.

▼ **In bella vista** Persino l'edificio più comune può raccontare la vita quotidiana di una città. Anzi, questi luoghi sono quelli che hanno maggiore personalità!



▲ **Grandi altezze** L'edificio ritratto da Pete Scully appare incredibilmente alto proprio perché i piani in costruzione sono stati disegnati molto più piccoli di quelli più in basso.



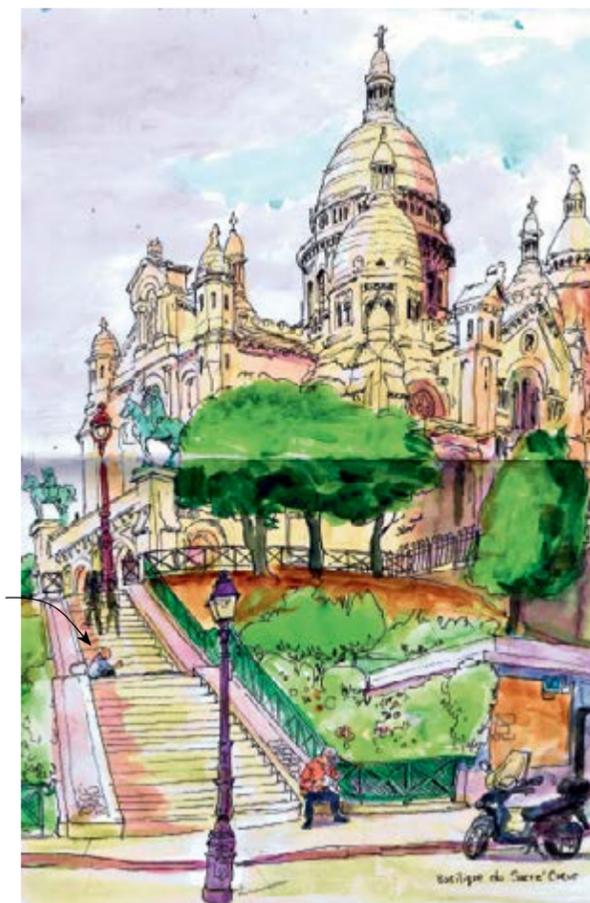
▲ **Architettura organica** Benedetta Dossi non utilizza frequentemente delle linee rette: le forme sporgono e rientrano, dando un aspetto organico all'intero schizzo. Le autovetture appaiono come una specie di bolla!



◀ **Interesse umano** In questo schizzo Juan M. Josa tratta le arcate di mattoni con cura, mentre la persona che chiede la carità invita l'osservatore a completare la storia con la sua fantasia.

La persona che chiede la carità cattura l'attenzione.

Registrare il mutare della città



Questa persona che chiede la carità a Parigi invita l'osservatore a esplorare l'intero schizzo.

▲ **Vecchio e nuovo a confronto** Gli edifici storici sono già stati schizzati dagli artisti migliaia di volte. Un moderno artista di città deve riuscire a dargli un tocco attuale, ad esempio inserendo una persona che chiede la carità.



▼ **Quartiere affollato** Ana Rojo ha fatto un ottimo lavoro ritraendo il quartiere del cinema Cines Callao. Ha popolato la scena con molte persone nello sfondo, nella mezza distanza e nel primo piano.

sempre l'attenzione e vi accorgete che ogni giorno incontrerete nuove persone. Tenete occhi e orecchie bene aperti per ogni storia che può mostrarsi interessante. Molto spesso troverete informazioni utili di cui vale la pena prendere appunti perché non dovete dimenticare l'importanza della parte scritta del vostro blog quotidiano: lo schizzo assumerà immediatamente un nuovo significato.

Gli edifici sono interessanti perché sono il luogo dove si svolge la storia di molti esseri umani. Vi scoprirete ben presto guidati dalla ricerca di luoghi dove le persone sono solite raccogliersi.

Bar, teatri e chiese sono solo una piccola parte di questi luoghi. Io vivo in una città che per nove mesi all'anno presenta un caldo insopportabile, quindi sono solito frequentare luoghi freschi dove è possibile bere una bevanda ghiacciata. La vostra città presenterà opportunità altrettanto interessanti.

Quando si viaggia è naturale schizzare gli edifici, specialmente se ci si trova in una città ricca di storia e di architettura. Gli schizzi sono un ottimo modo per svelare il passato e presentare il moderno. Scoprite la storia nascosta della vostra città e condividetela con gli altri.



Paul Heaston



Studio architettonico: stazione di Denver

La mia passione per gli schizzi è iniziata nel 2007, durante un semestre in Italia e prima di Denver ho schizzato in San Antonio, Bozeman nel Montana. Lavoro come illustratore commerciale. Tra i miei progetti passati ho trascorso sei mesi tra il 2008 e il 2009 a disegnare ogni edificio del centro cittadino di Bozeman in un album per schizzi tascabile. Ho passato anche tre mesi a completare una vista panoramica lunga ben 3 metri e mezzo della città di San Antonio in un album per schizzi ripiegabile (dal 2010 al 2011). Ho il mio blog personale: Three Letter Word per Art.

La stazione della filovia di Denver è immensa e proprio per questo l'ho schizzata in un piccolo album per schizzi spiralato. Ho sfruttato la prospettiva curva a tre punti per riuscire a includere tutto l'edificio all'interno della pagina.

1 Iniziate schizzando leggermente la sagoma e l'arcata dalla stazione con una matita 2B, così da stabilire la composizione e quali elementi vi saranno inclusi.

2 Suddividete le sagome più grandi in aree più piccole e iniziate a valutare le proporzioni e la posizione dei diversi dettagli. A questo punto la posizione delle porte e delle finestre inizia ad emergere. In seguito potrà venire corretta, ma per ora è un buon punto di partenza.

3 Gli elementi più specifici iniziano ad emergere, tra cui i dettagli della facciata a mattoni, gli edifici dello sfondo e le autovetture parcheggiate. Questi elementi del primo piano sono gli ultimi nella fase a matita, ma saranno i primi durante l'inchiostatura.

4 Le automobili sono state inchiostrate subito perché avrebbero potuto venire spostate in ogni momento. Ricordate di completare un'autovettura prima di passare alla successiva, onde

evitare sorprese. Durante questo schizzo il minivan di destra è andato via ed è stato subito sostituito da un SUV. Fortunatamente non avevo ancora iniziato a inchiostrarlo e ho potuto correggerlo, prima a matita.

5 Una volta finite le autovetture, dedicatvi ai dettagli dello sfondo, con un ritmo più tranquillo e rilassato. Potete stare certi che l'edificio rimarrà al suo posto molto a lungo.

6 Aggiungete altri elementi nel primo piano, ad esempio i parcometri e i lampioni. Continuate inchiostrando i mattoni della facciata, facendo attenzione alle linee che attraversano l'intero edificio senza interruzioni, specie quelle che separano gli elementi architettonici come le finestre o i piani.

7 Una volta finita la struttura di base, iniziate a pensare ai dettagli più piccoli, come quelli dei telai della finestra e le insegne.



Album da disegno

Penne con inchiostro a pigmenti da 0,1 e 0,3 mm

Gomma vinilica

Matita 2B e temperamatite

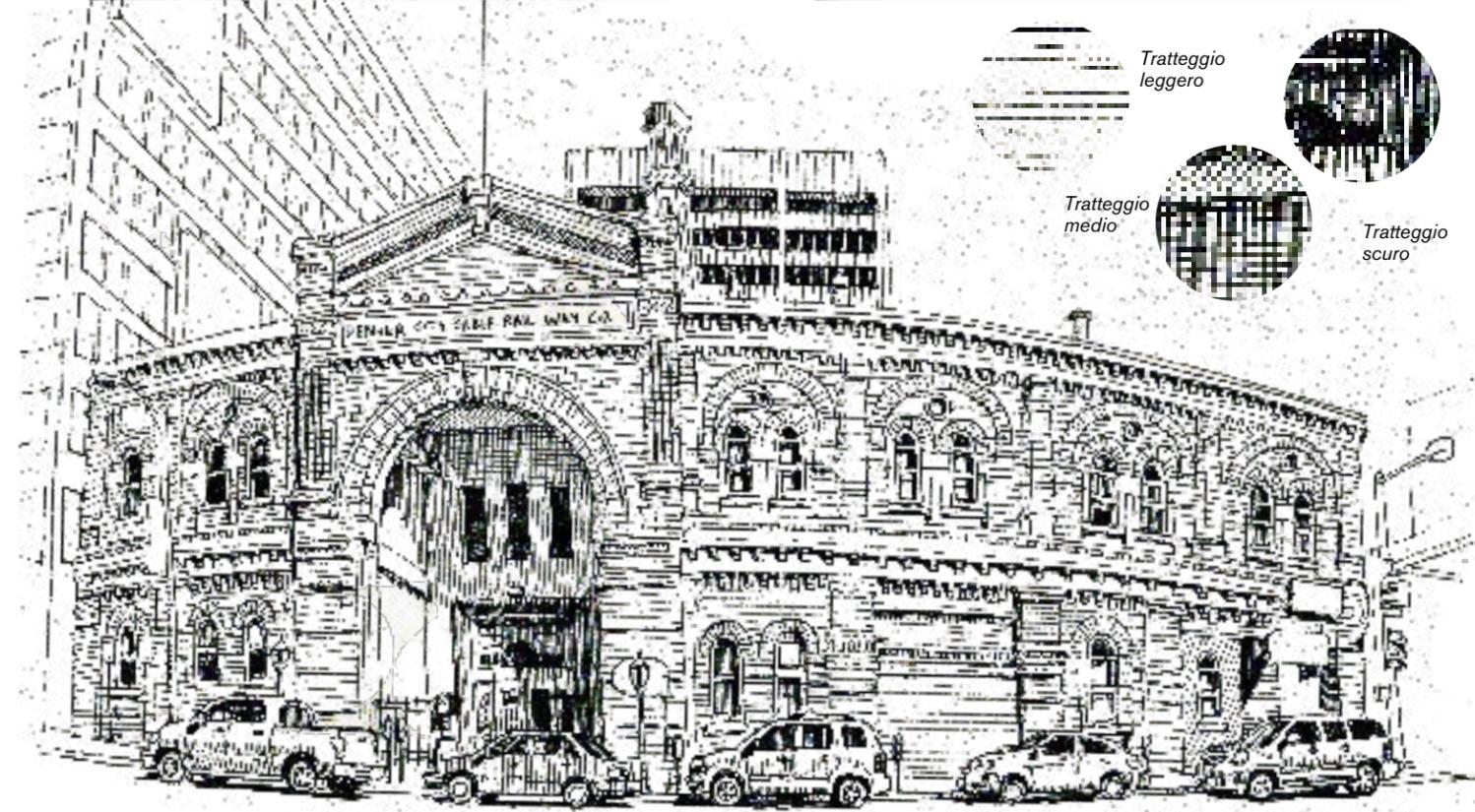
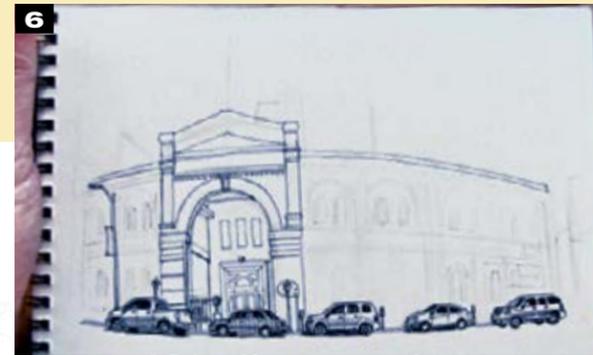
Borsa in tela

Farmacarta

Registrare il mutare della città

◀ **Attrezzatura** Preferisco il temperamatite di metallo per la sua resistenza e compattezza. Una buona matita 2B è fondamentale perché mantiene a lungo la punta, pur avendo la capacità di realizzare tratti sufficientemente scuri e cancellabili con la gomma vinilica. Le penne per disegno tecnico della Staedler sono economiche e offrono inchiostri indelebili. È importante avere anche una borsa resistente dotata di molte tasche.

Ho trovato questa tracolla in un negozio per articoli militari. Gli album per schizzi della Strathmore sono economici e hanno i fogli perforati, per uno strappo facilitato.



Tratteggio leggero

Tratteggio medio

Tratteggio scuro

▲ Stazione della filovia della città di Denver

L'ultima valutazione da fare è in merito alle tonalità. Mentre eseguite lo schizzo le condizioni di luce variano, quindi è bene non disegnarle se non al termine. In questo caso ho usato i tratteggi per suggerire la posizione delle ombre dei diversi elementi. Le tonalità, se usate in modo efficace, possono trasformare uno schizzo piatto in qualcosa dall'aspetto tridimensionale che sembra voler staccarsi dalla pagina.



Natura in città

Ogni città offre un parco o una strada alberata. Ogni artista urbano deve saper incorporare questi elementi all'interno del suo lavoro. Lavorando all'aperto si incontrano grandi sfide e grandi soddisfazioni. Il sole e le nubi influenzeranno ogni aspetto del vostro schizzo.



Scattate una fotografia di riferimento per completare lo schizzo a casa.



I paesaggi sono qualcosa di inanimato. Solo aggiungendo al loro interno un elemento umano possono raccontarci qualche storia. È proprio l'intervento umano, o la sua totale assenza, ad affascinarci. Se pianificate di lavorare all'aperto, dovrete considerare le condizioni meteorologiche. Le muffole sono perfette per le giornate più fredde, così come dell'ombra può offrirvi refrigerio in una calda giornata estiva. Un artista deve imparare a giudicare con precisione il percorso del sole lungo l'arco celeste, in caso contrario si potrebbero non cogliere delle ombre fondamentali. Il vento può far svolazzare i fogli, quindi delle pinze o degli elastici potrebbero aiutarvi a stabilizzare il vostro album per schizzi. La prima difficoltà che si incontra sono sicuramente gli alberi. Imparate a schizzarli in un modo del tutto simile a quello già visto

▲ **Disegnare le radici** Quando si vedono delle belle radici che cercano di trovare la loro via verso il suolo è facile immaginarle come delle dita che affondano nel

terreno. La corteccia dell'albero segue le forme sottostanti e questo elemento è molto più importante della precisa disposizione dei diversi elementi legnosi.

per le persone: disegnateli dalla base del tronco verso l'alto, assicurandovi che appaia solidamente ancorato al terreno. I rami si spingeranno verso l'esterno, ma fate attenzione a dove si connettono al tronco. Osservate lo spazio negativo tra i rami man mano che ne aggiungete di altri. Poi valutate la sagoma complessiva del fogliame dell'albero. È semplice suggerirlo con delle lavature colorate, basta preservare gli sprazzi di cielo che è possibile vedervi attraverso. Sfruttate la prospettiva atmosferica



dipingendo le foglie più lontane con una tonalità bluastra. Cercate sempre l'opportunità di aggiungere l'elemento umano. Se la scena include una sola persona, assicuratevi di includerla. Gli schizzi urbani ricordano solo desolazione se non si include all'interno qualche persona. Se state schizzando in un parco allora avrete molte più opportunità di schizzare delle persone: dedicate attenzione a ogni nuova persona che entra nella scena perché potrebbe essere quella che stavate aspettando.

▲ **Profondità** Il fogliame di questo schizzo di Cristina Curto è suggerito da vivaci lavature di colore. I tratti a penna aiutano a definire i singoli elementi, mentre i colori diventano via via meno saturi e più bluastrici man mano che si allontanano dal primo piano. I colori caldi sono riservati agli elementi realizzati dall'uomo.

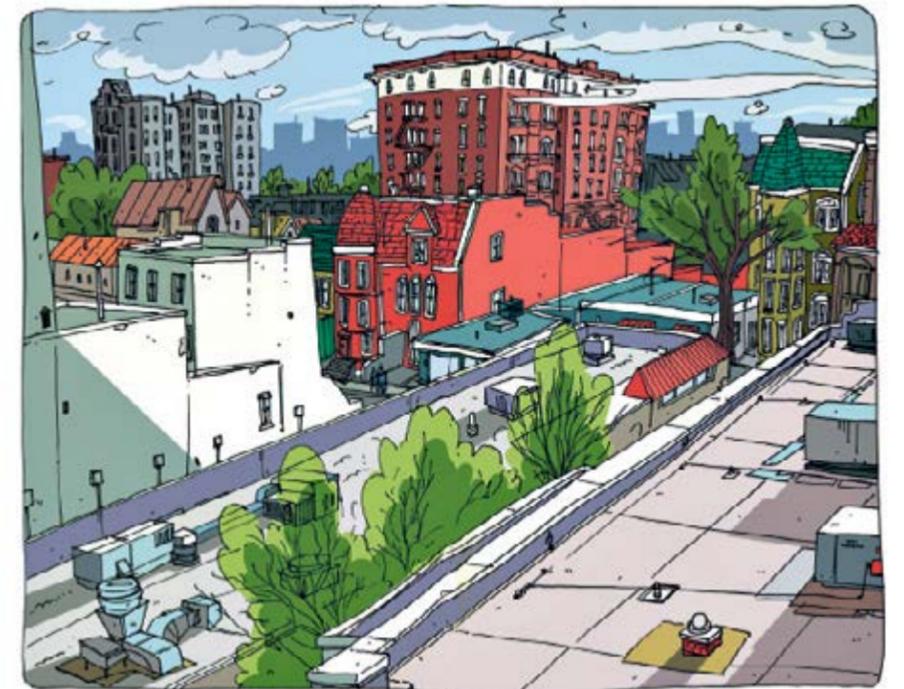
Lavatura blu chiaro per far recedere

Lavature di colori vivaci



Tronco definito dai tratti a penna.

▼ **Individuare le persone** Andate in un parco pubblico per schizzare le persone mentre si rilassano e giocano, come ha fatto Kumi Matsukawa in questo esempio. I concerti e gli eventi sportivi all'aperto offrono infinite opportunità di schizzare persone che interagiscono con l'ambiente naturale. Se sentite suonare della musica ad alto volume, avvicinatevi per vedere cosa fanno le persone.



◀ **Fogliame** In questo schizzo, Teoh Yi Chie ha dipinto il fogliame dell'albero con del verde chiaro nella parte superiore e del verde scuro in quella inferiore.

▲ **Tra i tetti** Tin Salamunic ha schizzato il fogliame verde che fa capolino tra gli edifici. La natura trova sempre il modo di farsi strada in un ambiente urbano, fosse anche solo tra le spaccature delle superfici di cemento.