

# RACCOLTA DI SUGGERIMENTI

## PER I PARTECIPANTI AL CORSO DI DISEGNO

**FOGLI 1 > 3 - CREAZIONE DI UN PONTE IN PROSPETTIVA LATERALE E FRONTALE**

- " **4 > 5 - PONTE VISTO DAL BASSO IN PROIEZIONE PROSPETTICA**
- " **6 > 7 - ILLUSTRAZIONE PROSPETTICA DELLA RUOTA DI UN MULINO**
- " **8 > 11 - SVILUPPO DI UNA STRADA DI CAMPAGNA DALLA IMMAGINE N° 1**
- " **12 > 15 - SVILUPPO DELLA BASE DI UN CAMPANILE (PROSECCO)**
- " **16 > 23 - ESPOSIZIONE DI ORDINI ARCHITETTONICI CLASSICI**
- " **24 > 25 - FOTO DI UNA CASA DIROCCATA (S.ELIA) E RELATIVO DISEGNO**
- " **26 > 27 - FOTO IN VISIONE PROSPETTICA DEL DISTRETTO DEI VIGILI URBANI NEL  
GIARDINO PUBBLICO. CONSIGLIO DI TRADURRE IN DISEGNO**
- " **28 > 30 LA LUMEGGIATURA**
- " **31 > 32 LUMEGGIARE CON LA GOMMA**
- " **33 > 37 DISEGNARE CON LA TECNICA DEL PUNTINISMO**
- " **38 > 40 DISEGNARE OGGETTI CON MATITA DI VARIE DUREZZE**
- " **41 > 43 ANALISI DEL VOLTO**
- " **44 > 45 LA SCELTA DELLE CORNICI**
- " **46 IL LAVORO ALL'APERTO**
- " **47 - 59 - LAVORARE CON LE OMBRE**
- " **60 > 63 POTENZA DEL BIANCONERO FORTE NEI CONTRASTI**

## CREAZIONE DI ARCHI DI UN PONTE IN PROSPETTIVA FRONTALE, LATERALE SX E LATERALE DX

Sul foglio che vi ho consegnato, fissate sull'estremità dei due lati, un punto dal fondo verso l'alto a 3 cm., a 6 cm., a 13 cm., a 19 cm. e tirate le linee orizzontali. La linea a 3 cm. dal fondo sarà la linea di terra (L.T.) e quella a 6 cm., sarà la linea d'Orizzonte (L.O.) .

Ora, sulla L.T. e sulla linea a 19 cm., fissate un punto dal lato SX, a cm. 6,8,11,14,16,19,22,24,27,30,32. Partendo da quello a 6 cm, date le lettere A,B,C,D,E,F,G,H,I,K,L e tirate le verticali. Dove queste toccheranno la linea a 13 cm, segneremo rispettivamente i punti A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1,K1,L1., dove invece la verticale A tocca la linea dei 19 cm, sarà il punto A2 e dove la verticale L, tocca la stessa linea, sarà il punto L2.

Dove la verticale F-F1, incrocia la L.O., questo sarà il Punto di Vista (P.V.)

Ora tirate le linee PV-A,B,C,D,E,G,H,I,K,L.

Ora, dai punti C1,F1,I1, fissate un punto verso l'alto a 3 cm., saranno rispettivamente i punti C2,F2,I2.

Se avete il compasso fissatelo su C1 e fate il semicerchio da B1 a D1, toccando C2, lo stesso fate su F1 e I1. Se non avete il compasso, fatelo a mano, anche se non verrà perfetto.

Questa è la parte definitiva del frontale del ponte. Ora bisogna fare la parte posteriore.

Ora tirate le linee PV-C2, PV-E1, PV-G1, PV-I2.

Dove le linee PV-C2 e PV-I2, intersecano le verticali E-E1 e G-G1, saranno i punti E2-G2. Ora tirate una linea orizzontale fra questi due punti, fino a toccare le verticali C-C1 e I-I1, questi saranno rispettivamente i punti C3 - I3, mentre sulla verticale F-F1, avremo il punto F3, sulla verticale D-D1 avremo il punto D2 e sulla verticale H-H1 il punto H2.

Ora fissate il compasso (o a mano) sul punto F3, e fate il semicerchio toccando l'intersecazione PV-E1 e PV-G1. Dai punti d'arrivo del semicerchio, scendete verticalmente sino a toccare le linee PV-E e PV-G. I punti d'intersecazione, diventeranno E3 e G3.

Ora tirate una linea orizzontale fra questi due punti, fino a toccare a SX la verticale C-C1 e a DX la verticale I - I1., questi nuovi punti, diventeranno a SX C4 e a DX I4.

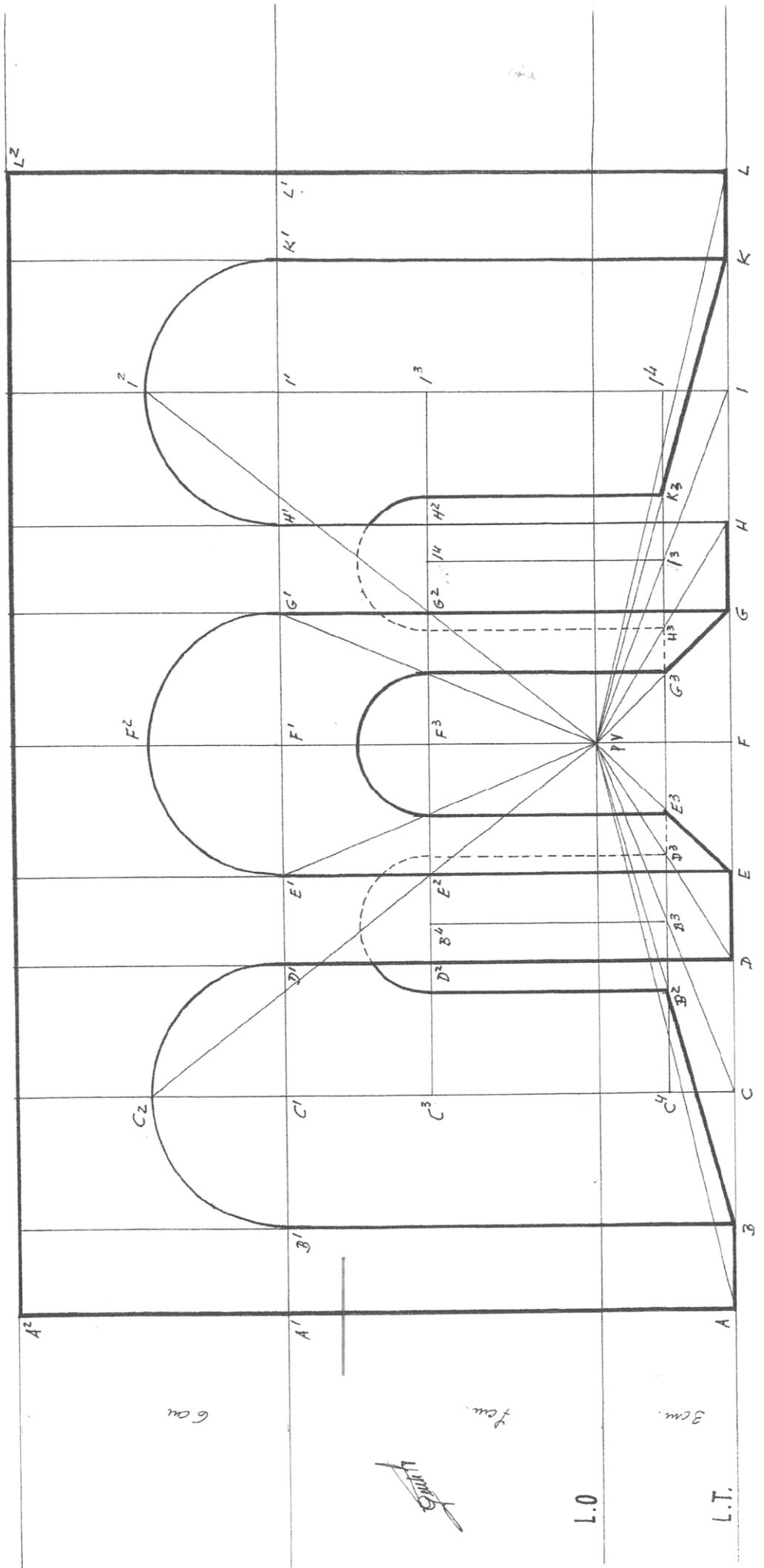
Dove questa linea orizzontale interseca le linee PV-B, sarà il punto B2, dove interseca la linea PV-C, sarà il punto B3, dove interseca la linea PV-D, sarà il punto D3 e sulla linea PV-E, sarà il punto E3, sulla linea PV-G, sarà il punto G3, sulla linea PV-H, sarà il punto H3, sulla linea PV-I, sarà il punto I3, e sulla linea PV-K, sarà il punto K3.

Ora, tirate le verticali B2,B3,D3, H3,I3,K3, fino a toccare la linea C3-I3. Dove le verticali B3 e I3, toccano la linea C3-I3, avremo i punti B4 e I4.

Ora con il compasso, o a mano, fate i semicerchi fra i punti d'arrivo delle verticali B2 /D3 e H3/K3.

Ora il disegno è finito, basta ingrossare le linee visibili e il vostro ponte è pronto

CREAZIONE DI ARCHI DI UN PONTE IN PROSPETTIVA FRONTALE - DX e SX



3cm

2

L.T.

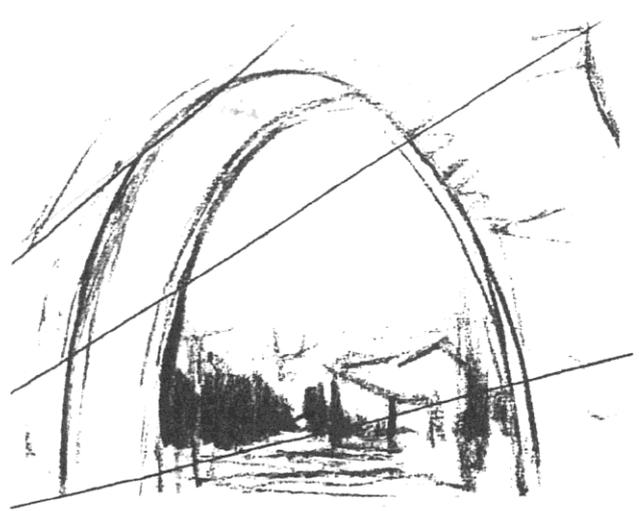
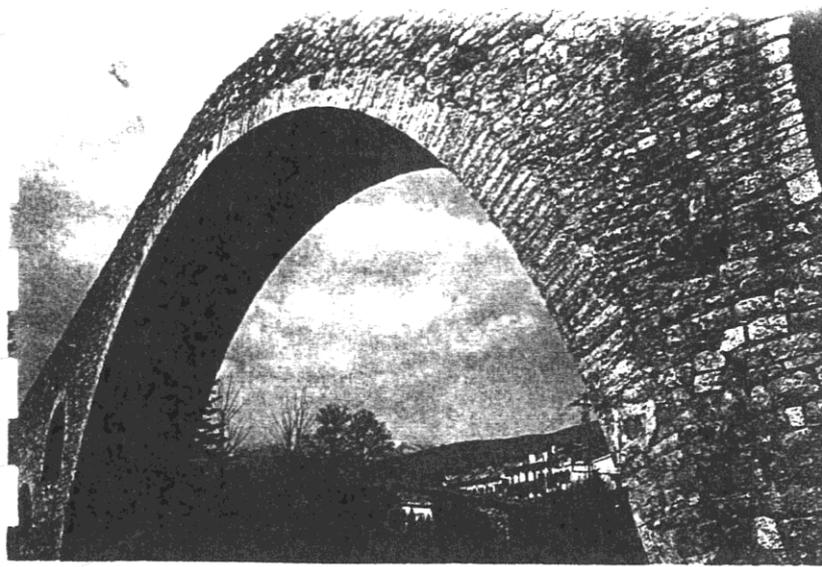
L.T.

6cm

3cm

6cm



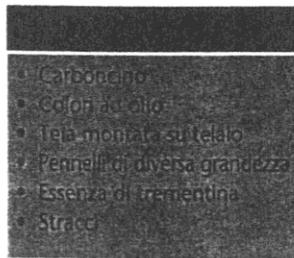


## ESERCIZIO 7

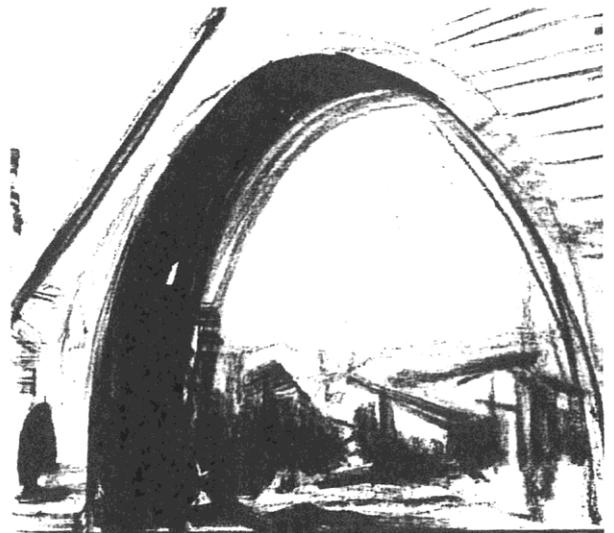
# UN PONTE VISTO DAL BASSO

(olio)

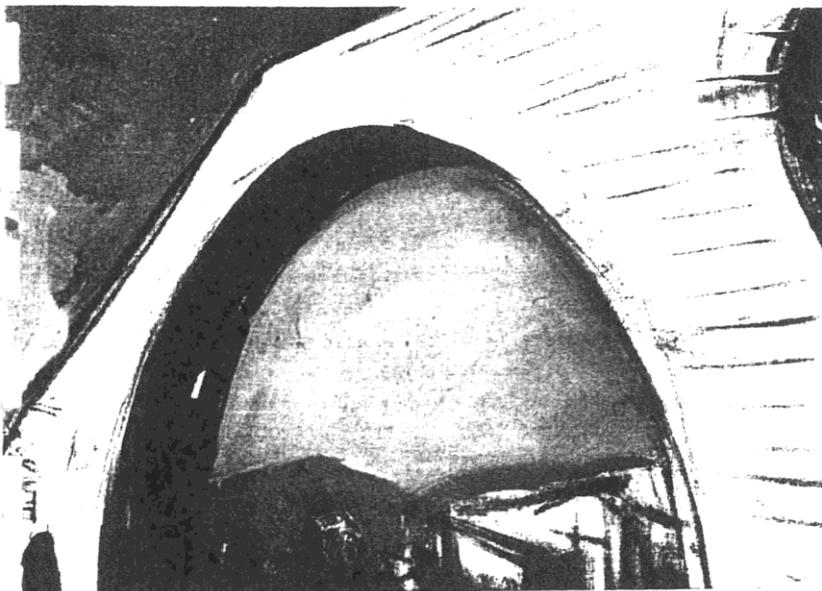
In una veduta dal basso, così come in una veduta aerea, il punto di fuga che corrisponde alla verticale si evidenzia e si accentua a seconda dell'altezza dell'oggetto rispetto alla sua estensione. Nell'esempio proposto, la lunghezza del ponte predomina sull'altezza, per cui vi è una forte tendenza ad osservare le fughe orizzontali, mentre la fuga verticale perderà di importanza. La lunghezza del ponte, che va da una parte all'altra della tela, indicherà all'osservatore le fughe situate al di sopra della linea dell'orizzonte, specie quella che procede verso sinistra, e che determina l'intera inclinazione compositiva del quadro.



1. Si esegue uno schizzo del quadro a carboncino, tenendo ben presente la diagonale che forma il ponte sul terreno, e avendo cura di disegnare correttamente l'ellissi delle arcate.

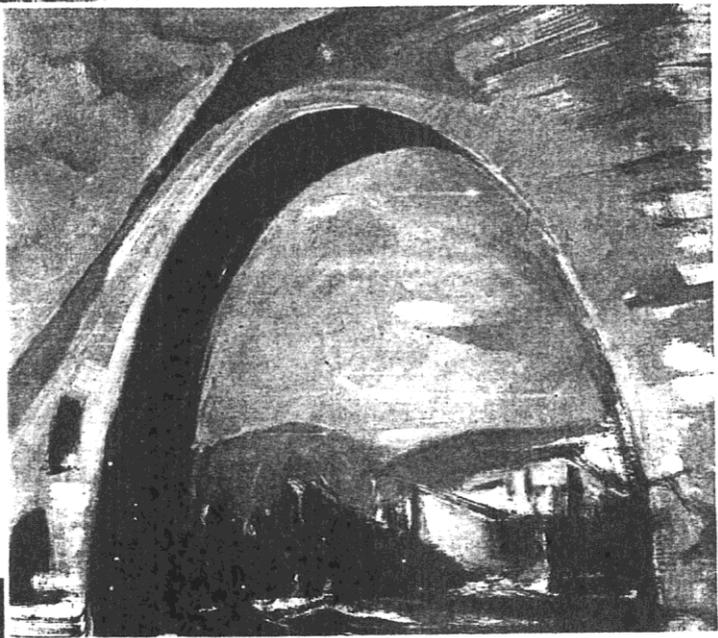
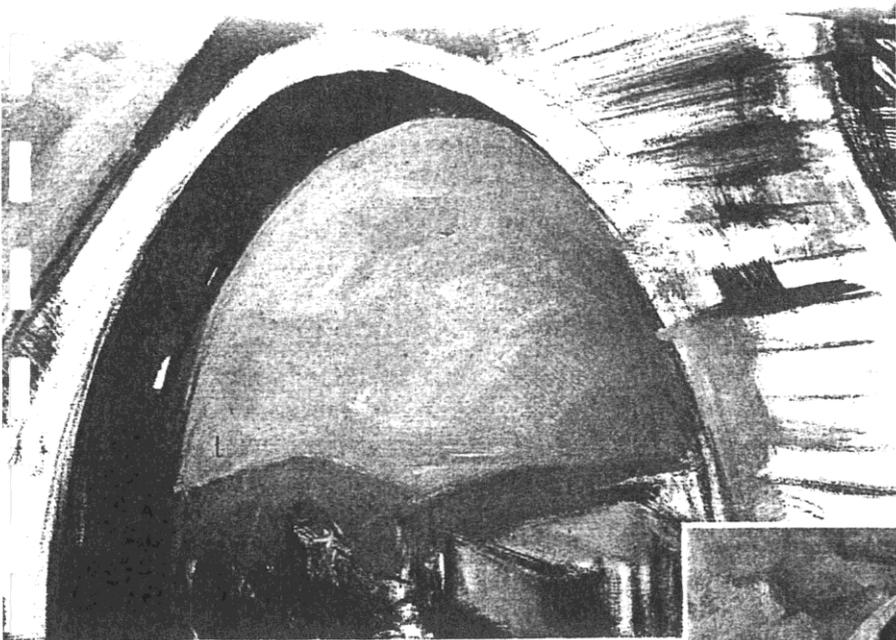


2. Usando una tonalità scura, come la terra d'ombra, si precisano le linee che definiscono il ponte, e si rafforza lo scuro della zona in controluce e le macchie cupe della vegetazione. A tal fine si utilizza un pennello piatto di media grandezza, tenuto di taglio, così da ottenere un effetto lineare.

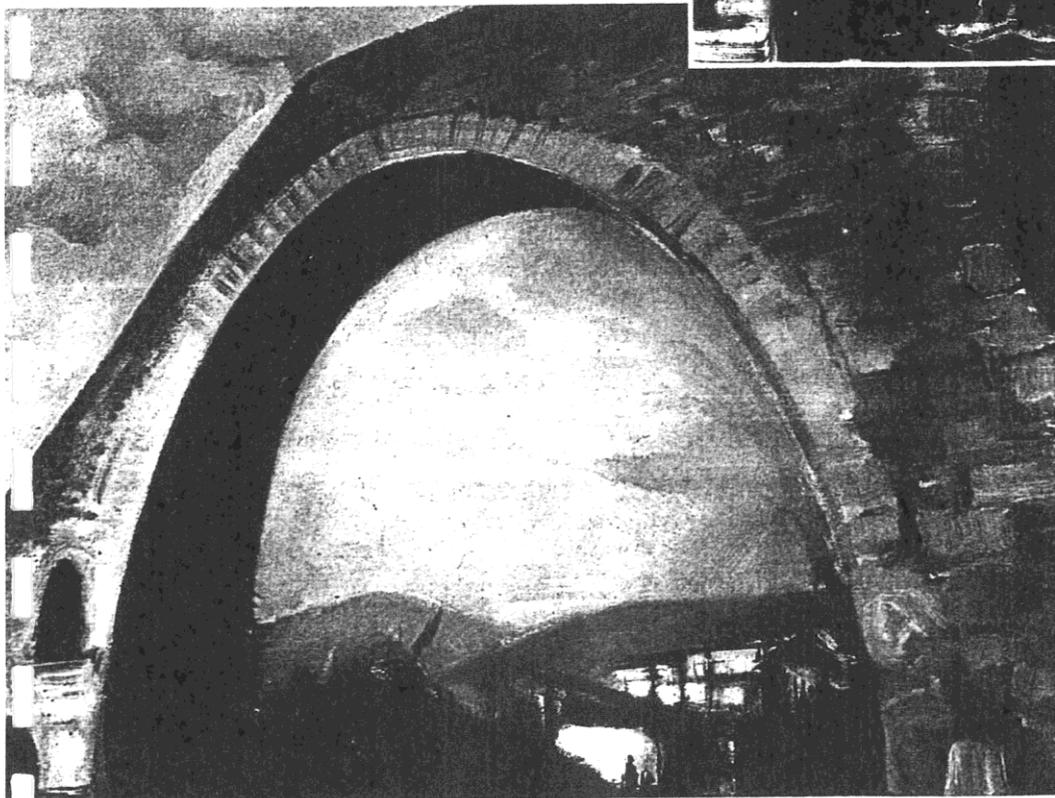


3. Usando come base lo schizzo tracciato

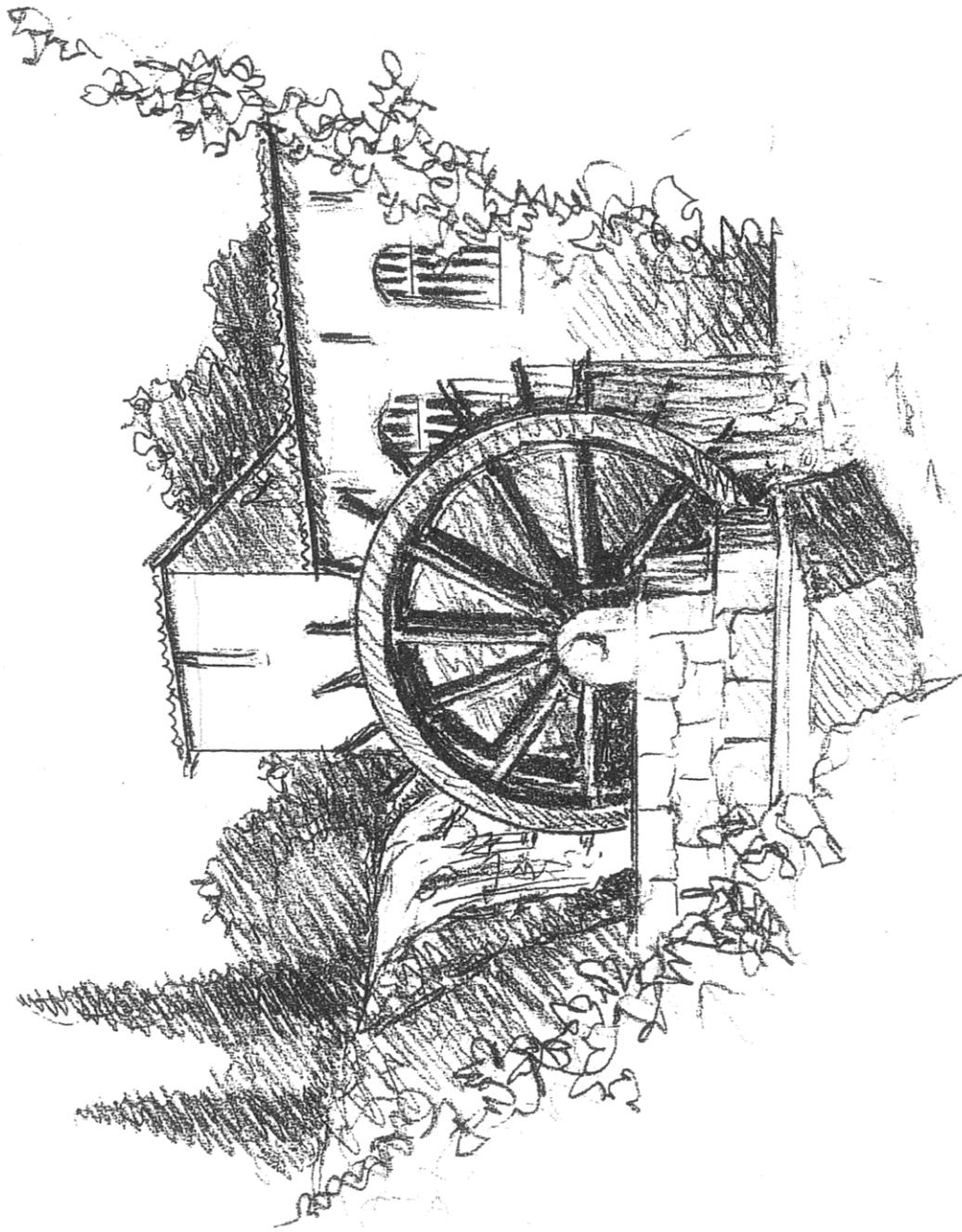
colori complementari in modo che perdano l'intensa carica di giallo propria di quella tinta.

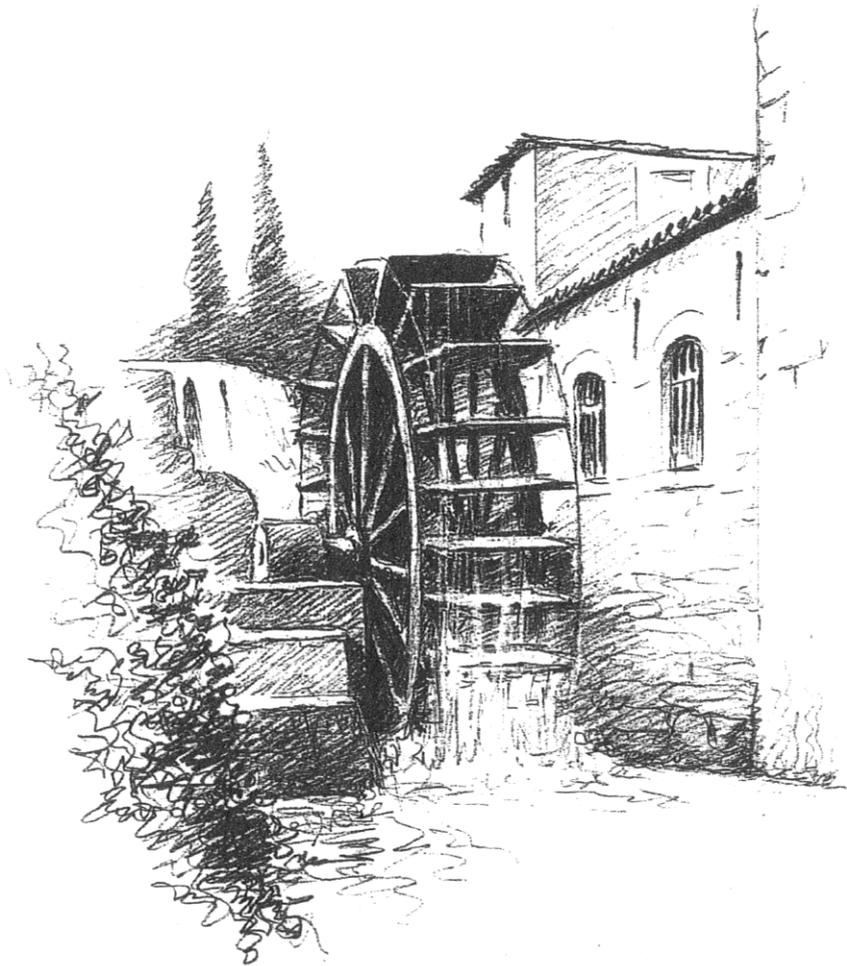
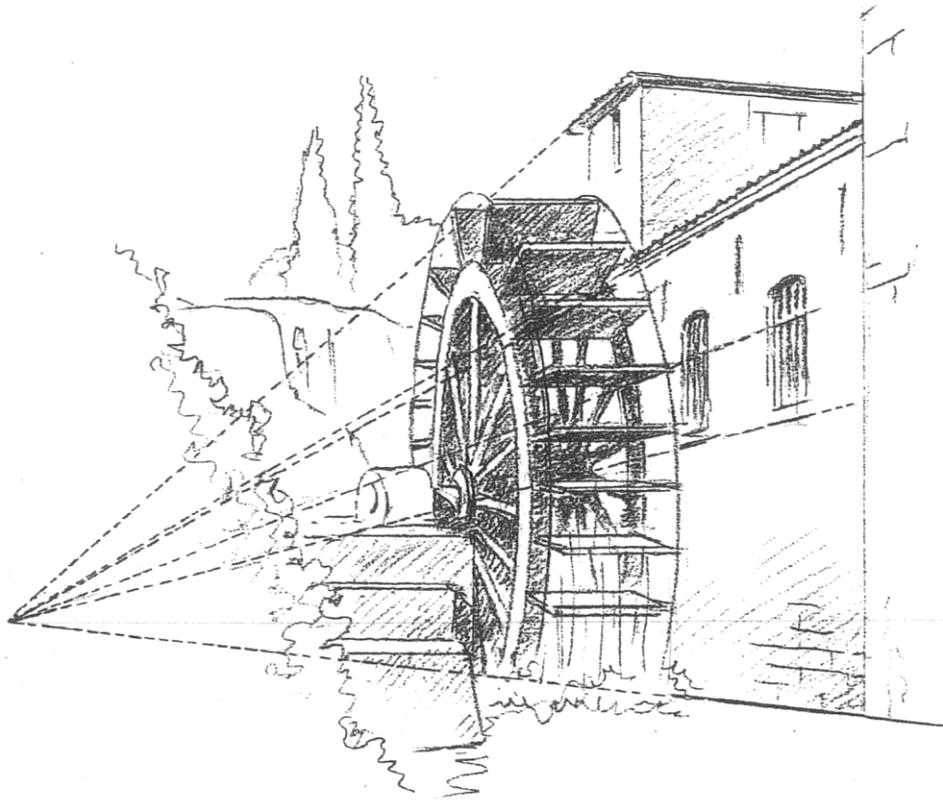


**5.** Si dipinge tutta la parte lastricata del ponte per ricoprire gli spazi bianchi ancora presenti sulla tela, e definire così correttamente le zone chiare e quelle scure.



**6.** Si riproducono le case che si intravedono sullo sfondo, e si arricchisce il lastricato che ricopre il ponte con

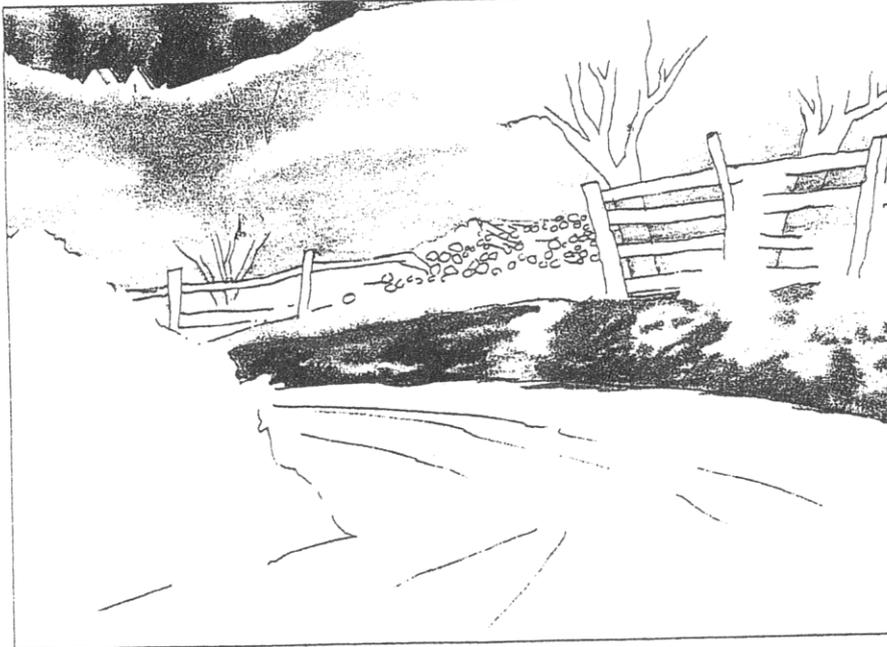
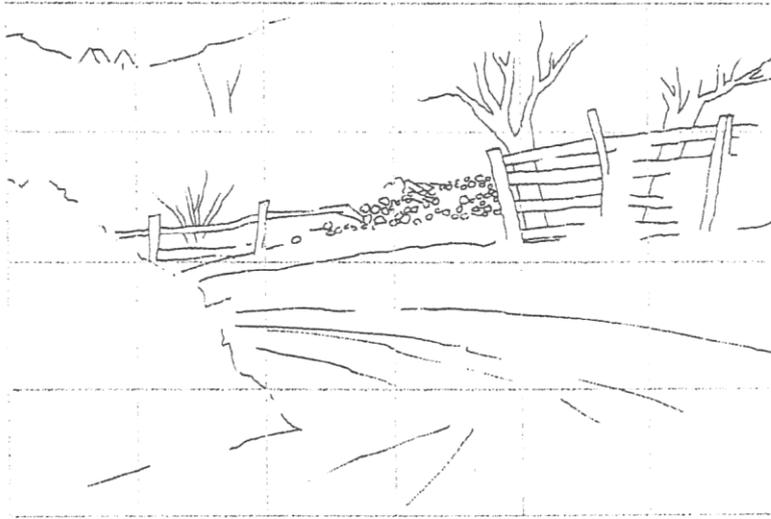




# Spiegazione Strada di campagna



Fotografia di riferimento



1

2

3



4



5



6



4



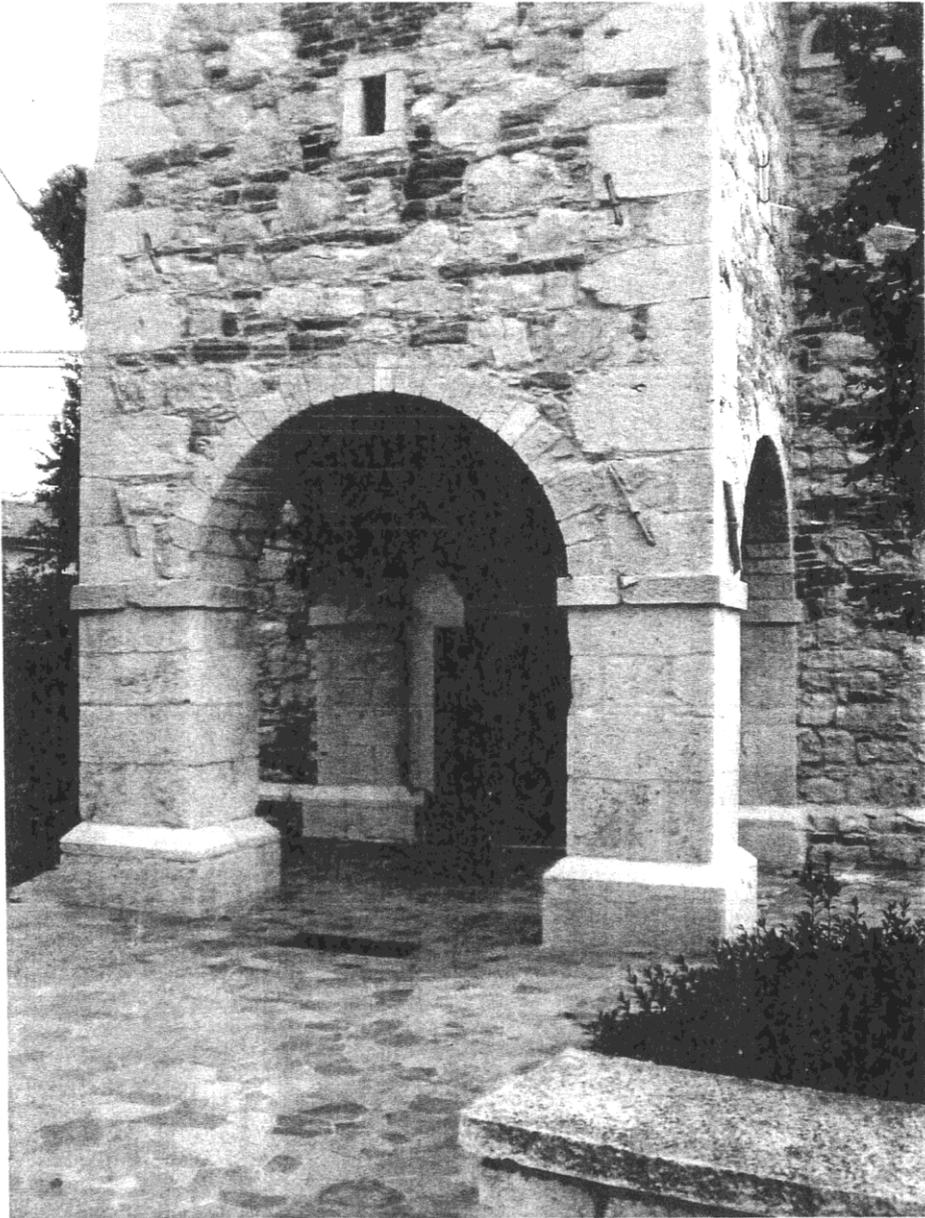
5

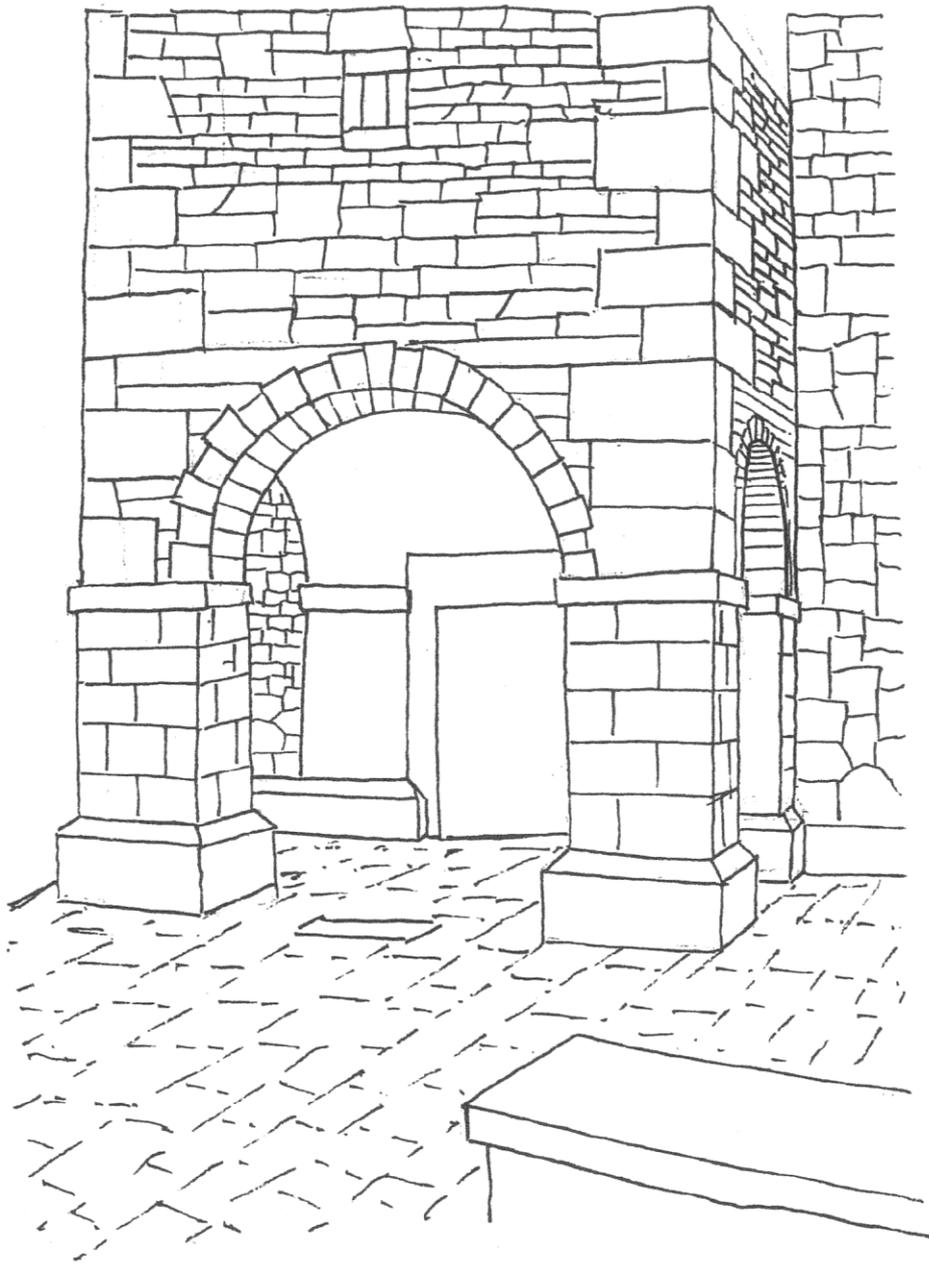


6

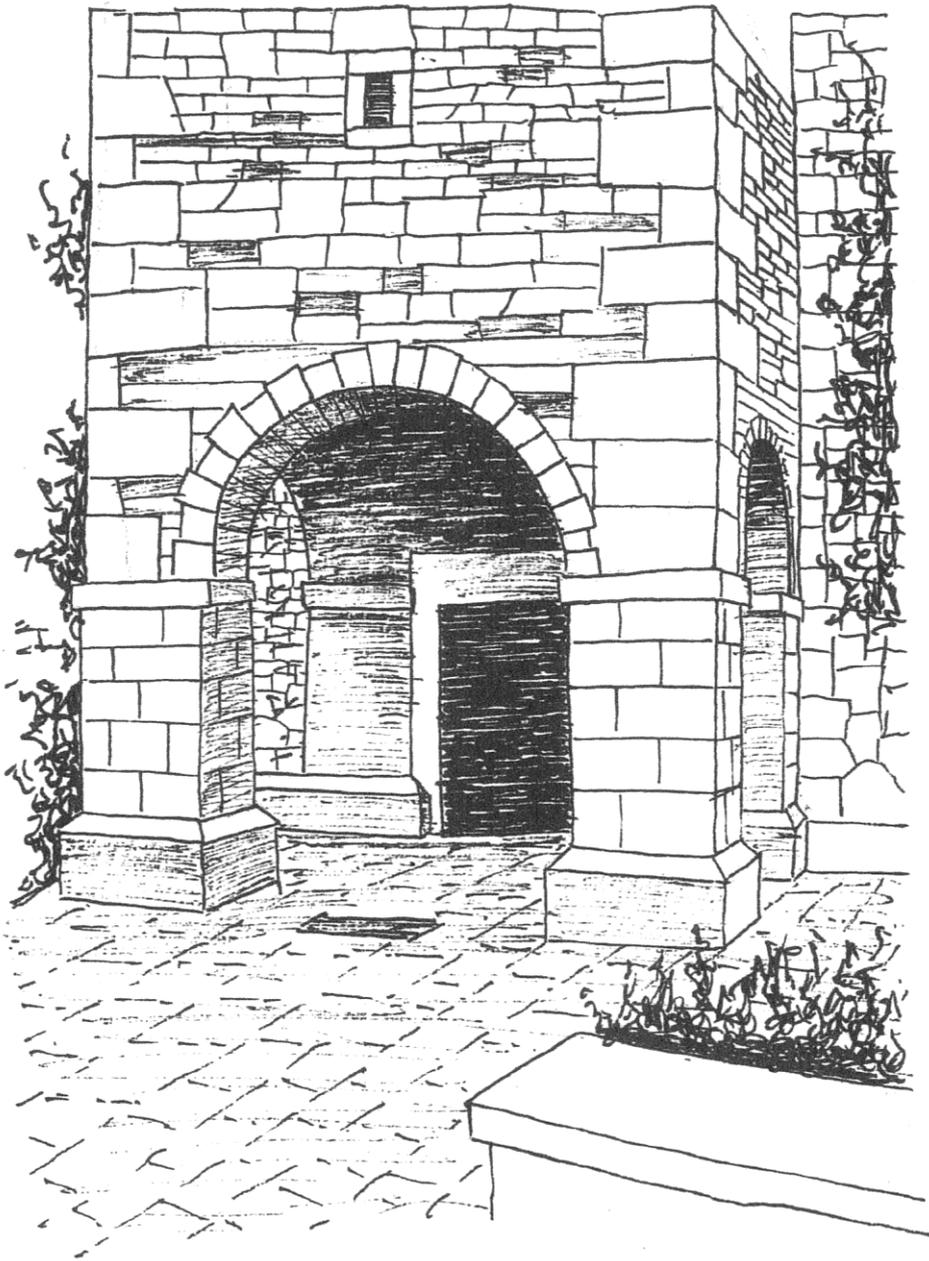


**FINALE**

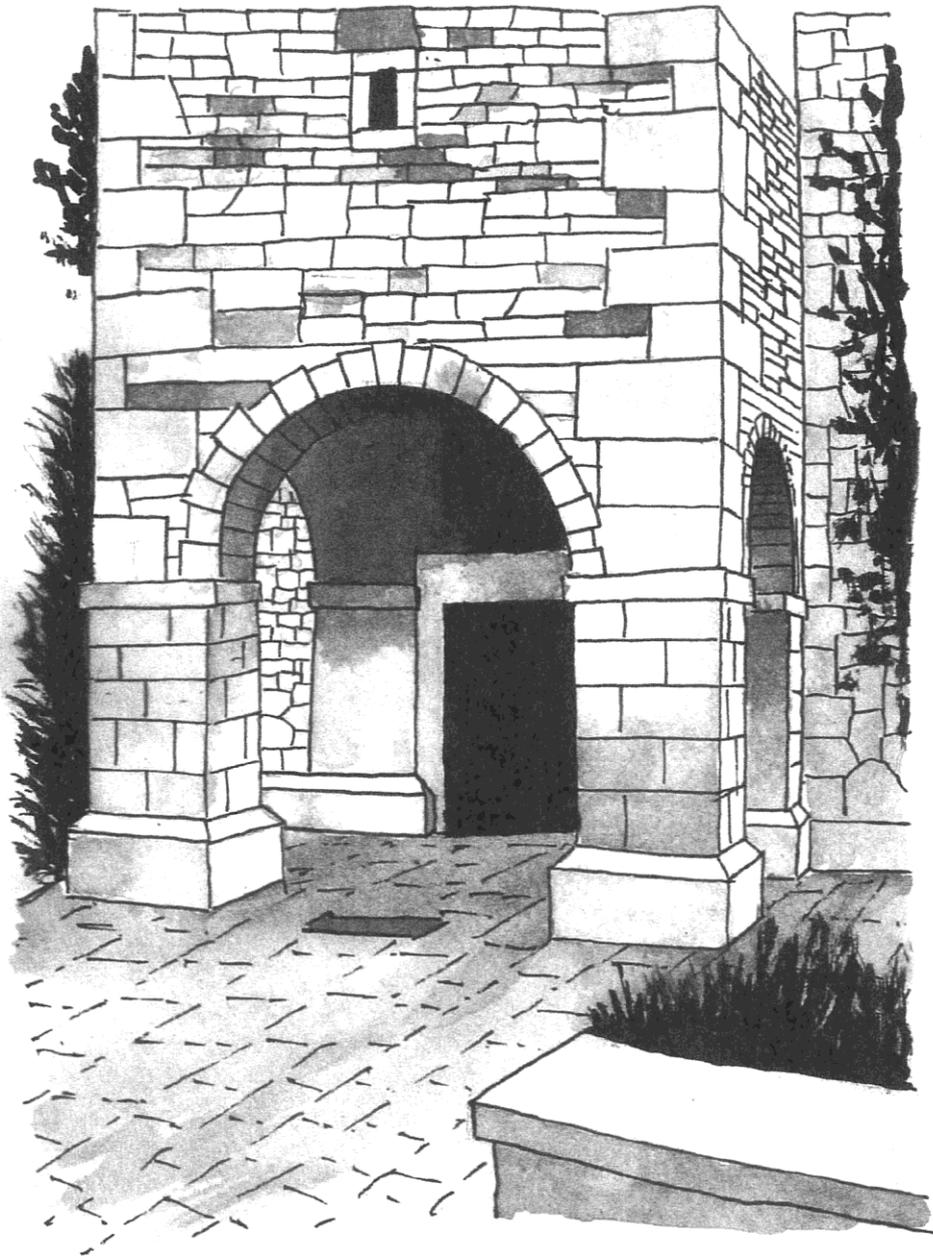




*Scott*



*gent*



*South*

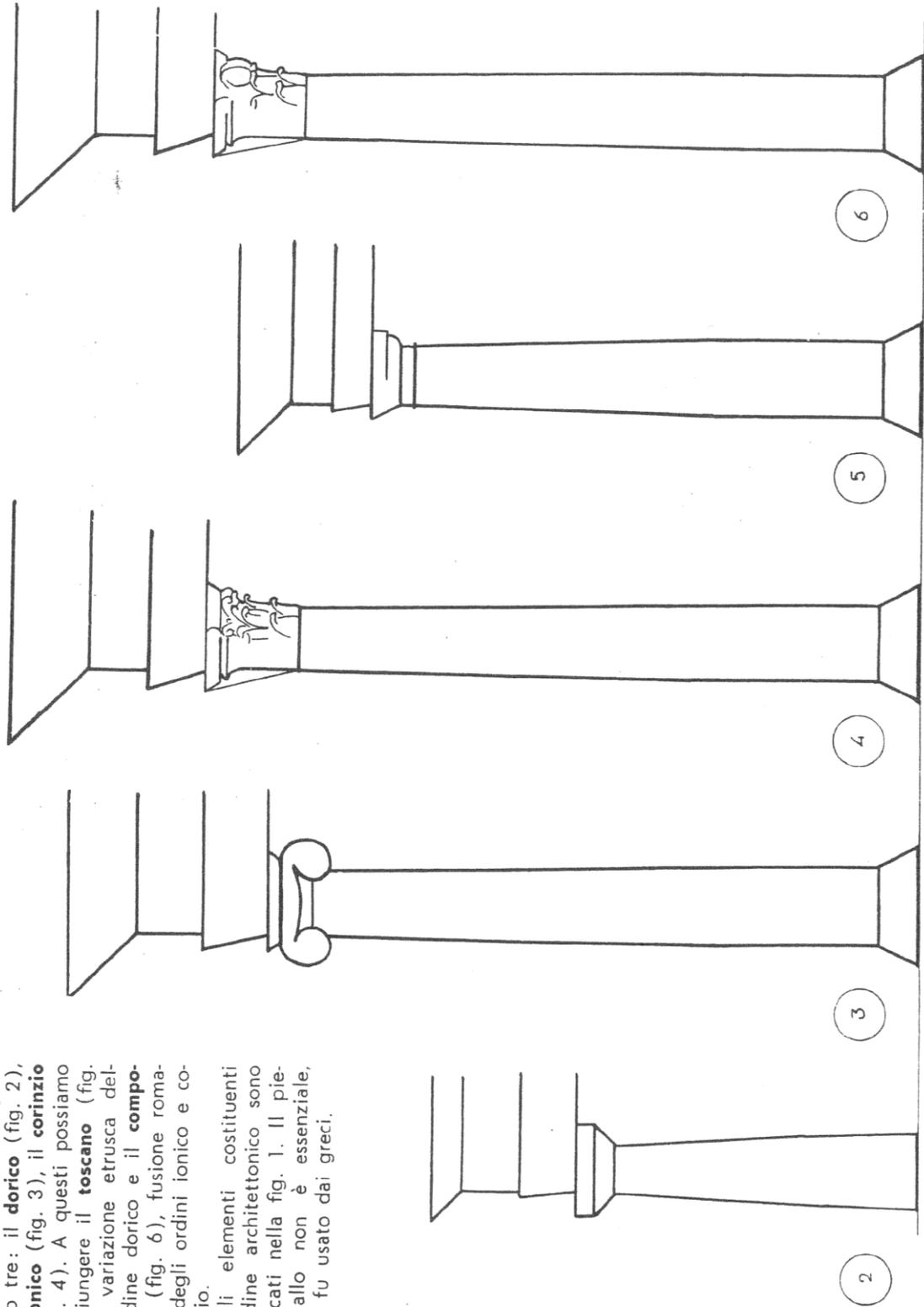
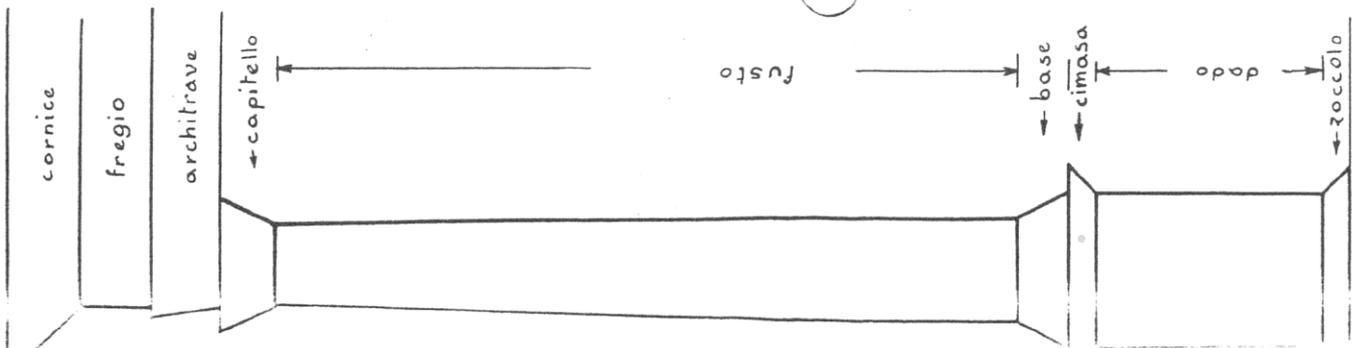
# ORDINI ARCHITETTONICI CLASSICI

Gli elementi del sistema trilitico paleolitico si evolvono e si perfezionano nel **sistema architravato**, e assumono, specialmente attraverso l'arte greca, forme così nobili e complesse, dette **ordini architettonici**, che popoli, sia del periodo classico, sia del periodo moderno, ne fanno oggetto di studio e di applicazione alle proprie costruzioni.

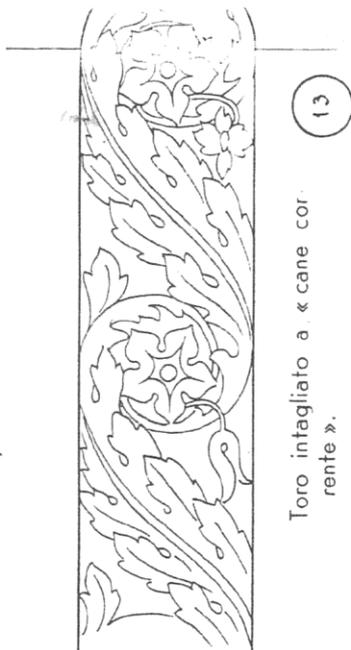
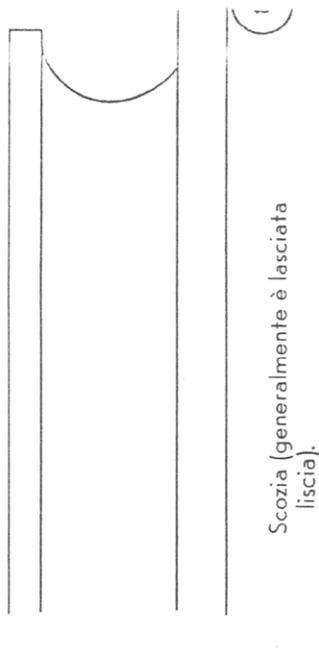
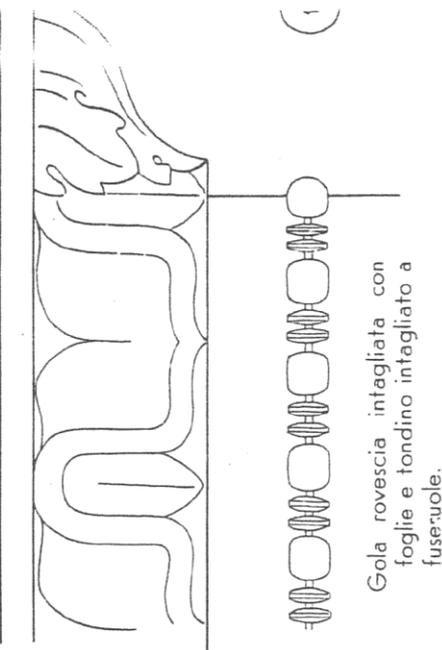
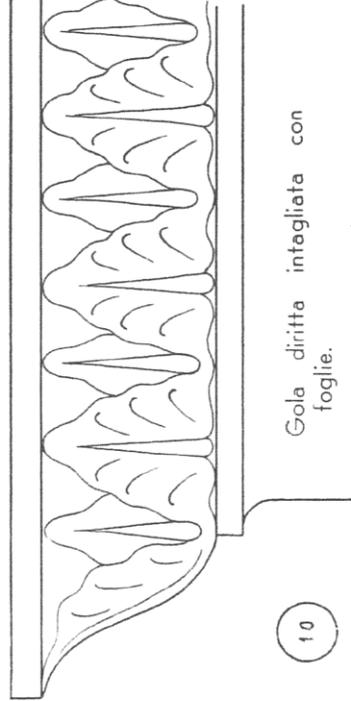
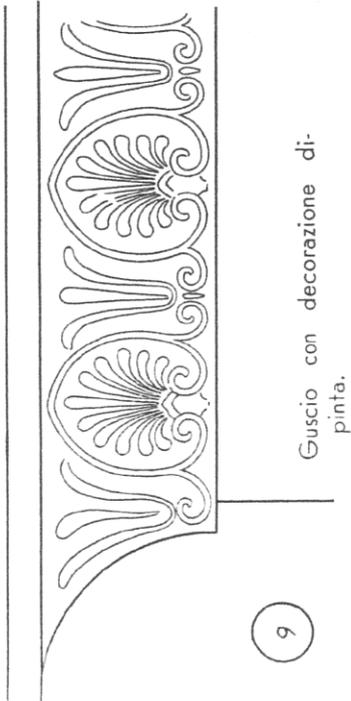
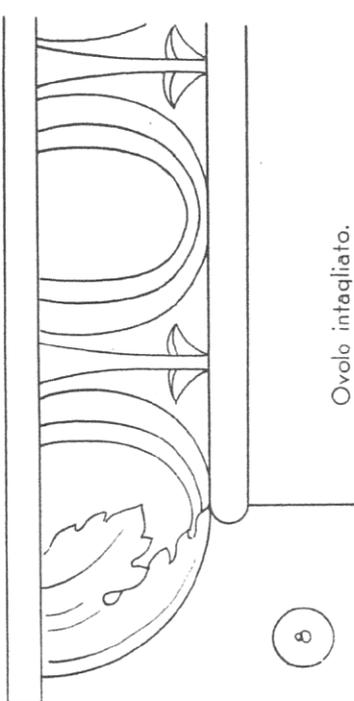
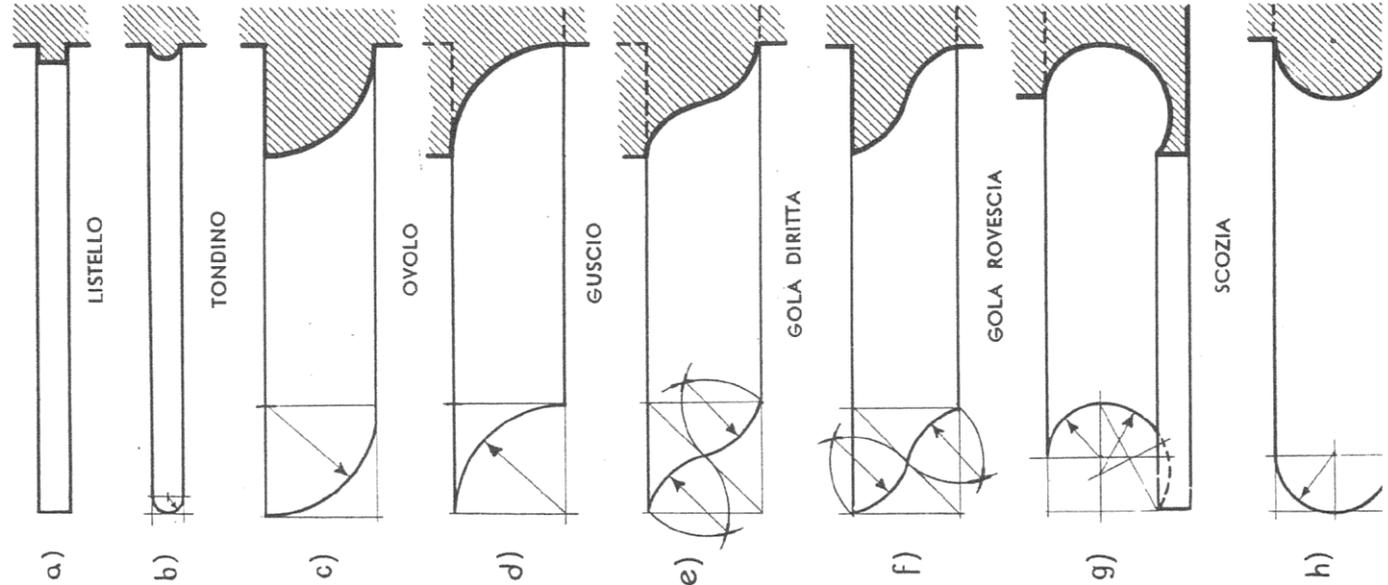
L'**ordine architettonico**, insieme perfetto di forme e di proporzioni, dà una fisionomia inconfondibile all'architettura greca. Esso, come il trilito paleolitico, è costituito da due elementi essenziali: **colonna**, elemento verticale, con funzione di sostegno; **trabeazione**, elemento orizzontale, sorretto dalle colonne, con funzione di copertura.

Gli ordini creati dai greci sono tre: il **dorico** (fig. 2), il **ionico** (fig. 3), il **corinzio** (fig. 4). A questi possiamo aggiungere il **toscano** (fig. 5), variazione etrusca dell'ordine dorico e il **composito** (fig. 6), fusione romana degli ordini ionico e corinzio.

Gli elementi costituenti l'ordine architettonico sono indicati nella fig. 1. Il piedestallo non è essenziale, non fu usato dai greci.

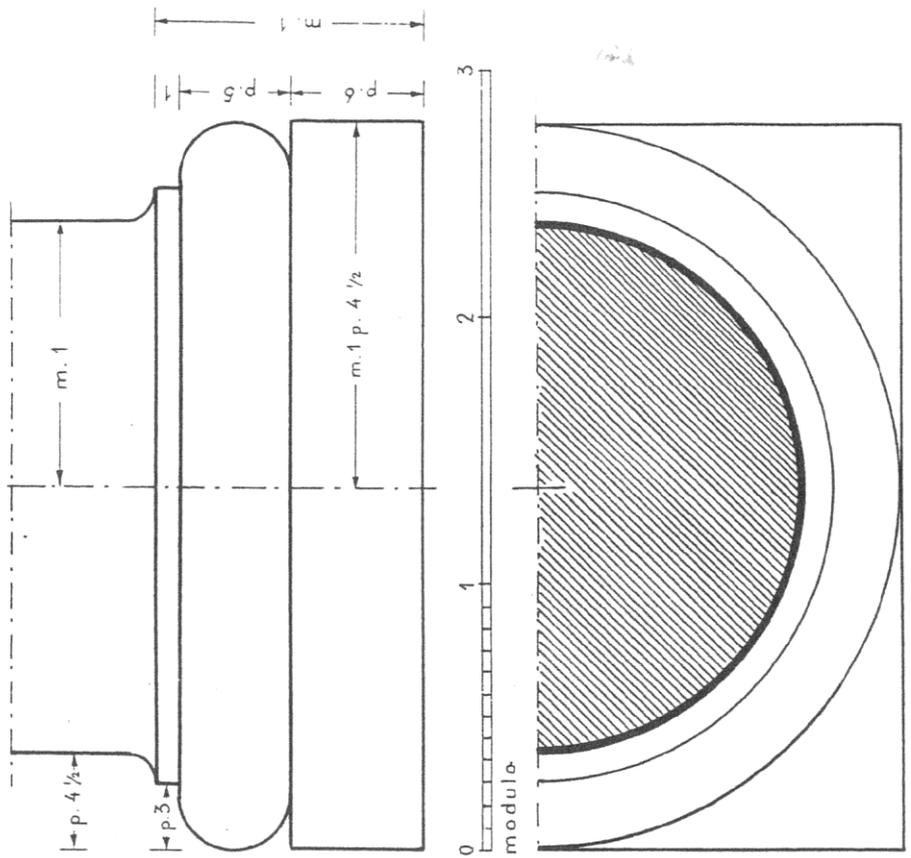
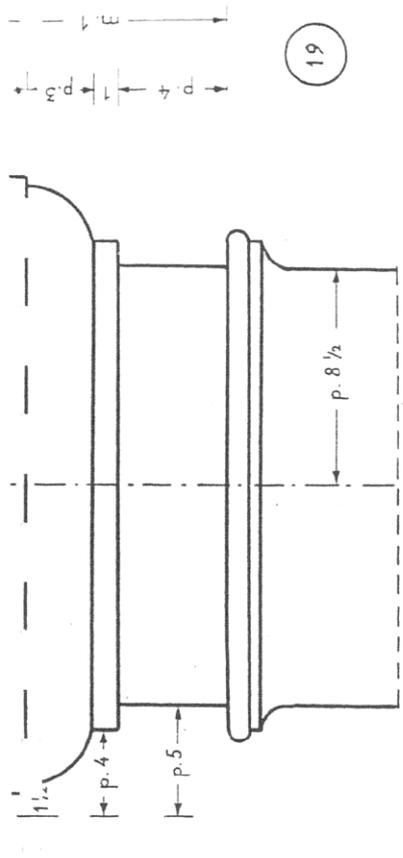
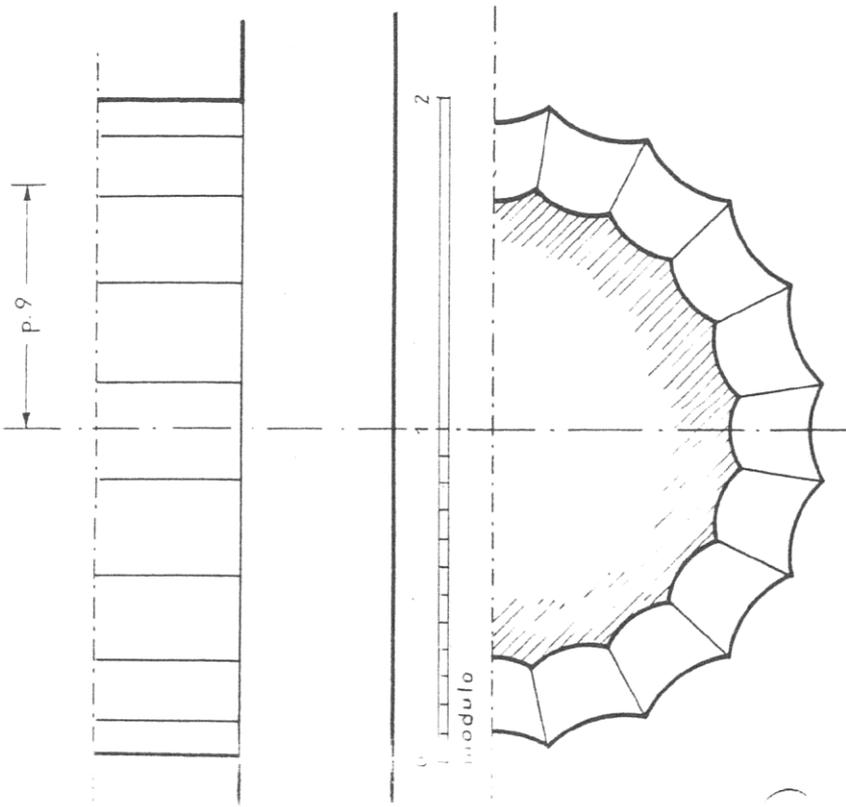
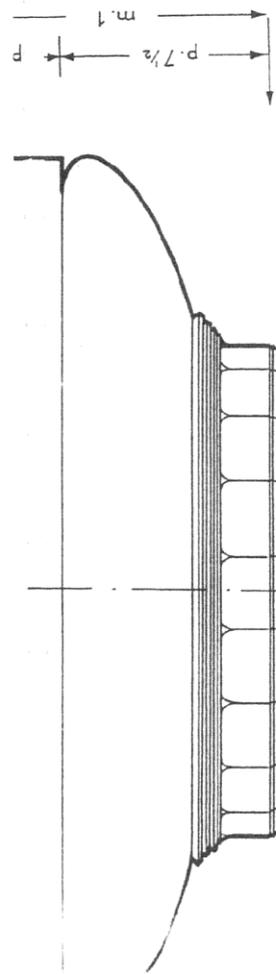


PRINCIPALI MODANATURE CLASSICHE

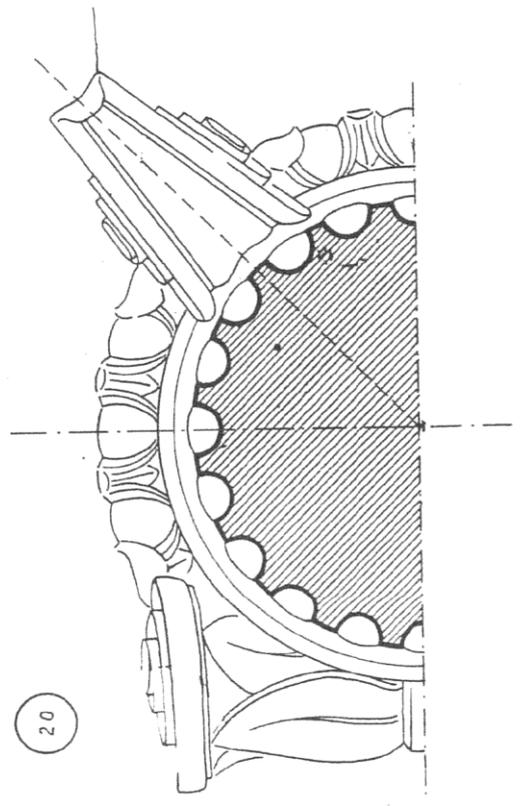
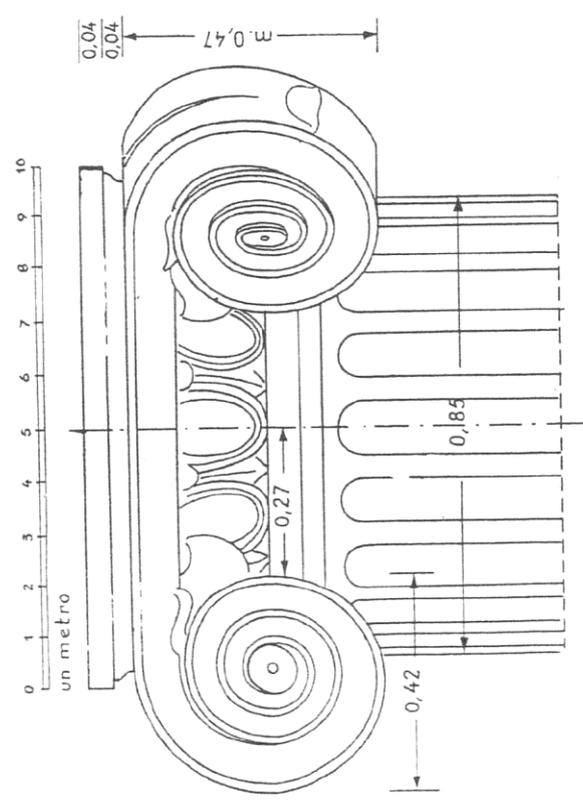
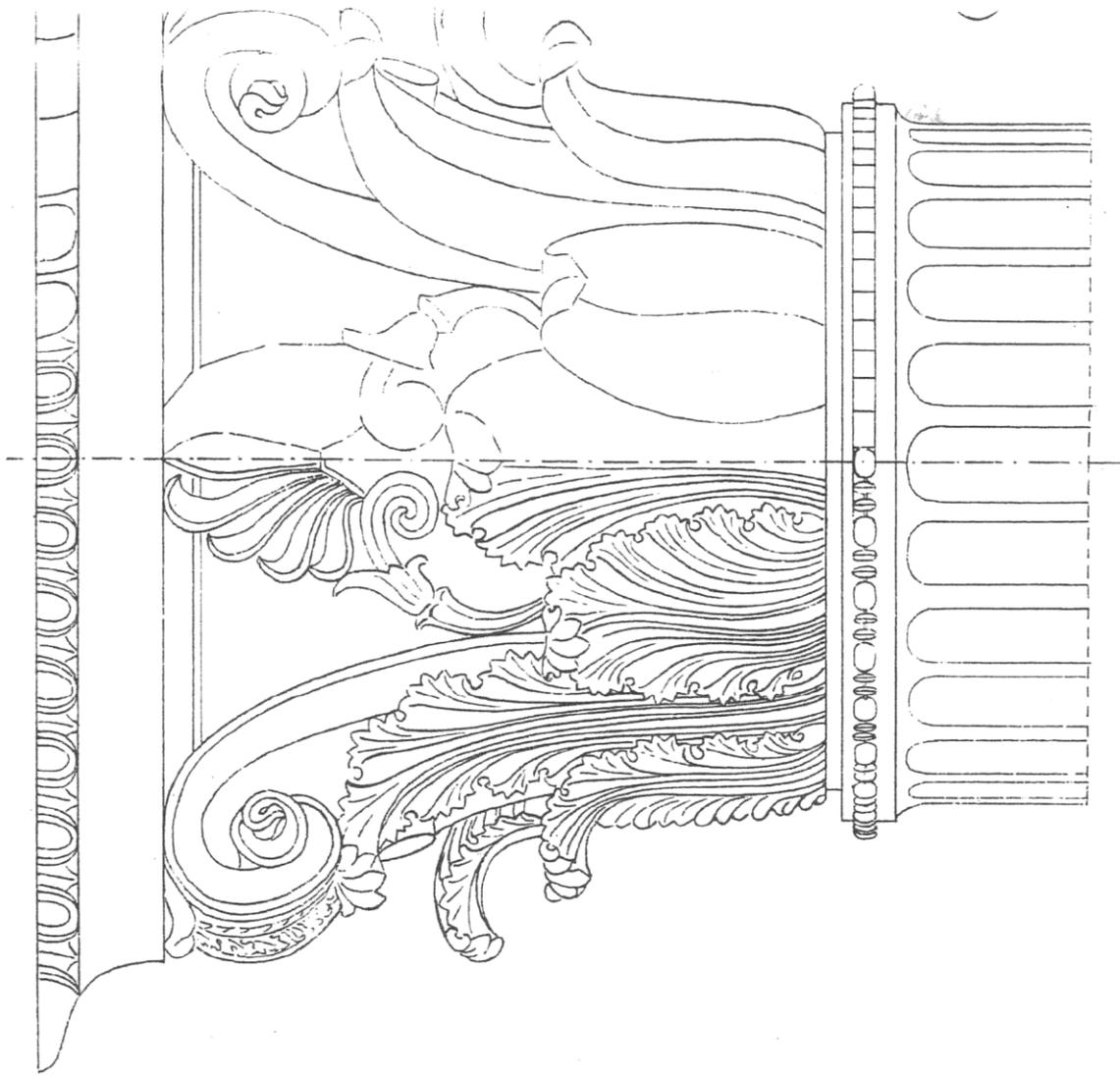


Le modanature classiche possono essere decorate con intagli oppure stuccate, quindi dipinte, con ornati di cui più usati sono: gli ovoli; i dentelli; le fuseruole alterna con perle; le palmette; le greche; le trecce ed altri elementi vegetali vari. (Vedi ad esempio le figg. 8, 9, 11, 13).

Gli elementi minori costituenti rinforzi e varietà alle membrature dei vari ordini architettonici, costituiscono le modanature.  
Le principali modanature classiche sono qui rappresentate alle figg. 17 a) h) c) d) e) f) a) h)



Ordini architettonici classici. — Fig. 18: capitello e pianta del fusto dell'ordine  
o. Fig. 19: capitello e base dell'ordine toscano.

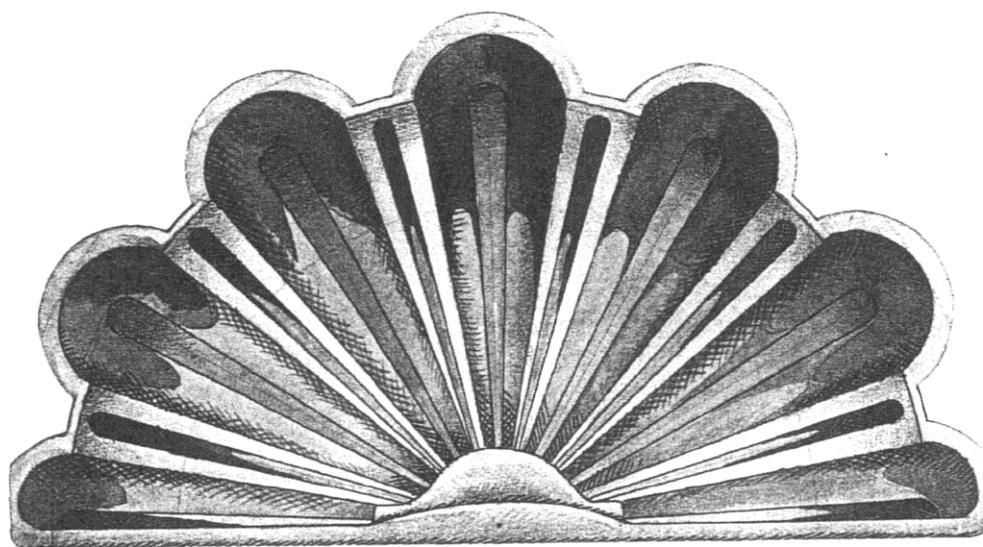
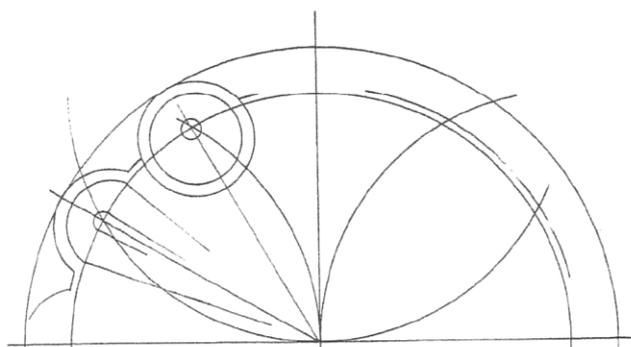


Ordini architettonici classici. — Fig. 20: capitello dell'ordine ionico di stile  
 Fig. 21: capitello dell'ordine corinzio, di stile greco.

## Elementi decorativi

Lo studio di elementi decorativi offre possibilità di diverse applicazioni; è possibile, sulla base di un'impostazione geometrica, creare situazioni differenti inserendo gli stessi elementi ora in un'architettura, ora in un disegno di stoffa e così via.

Scopo di questa esercitazione non è solo quello progettuale, bensì quello di stimolarvi a una lettura più attenta di questi particolari che vi sono quasi quotidianamente presenti sotto innumerevoli aspetti e alla considerazione dell'importanza delle funzioni che coprono.



**Materiali  
usati**

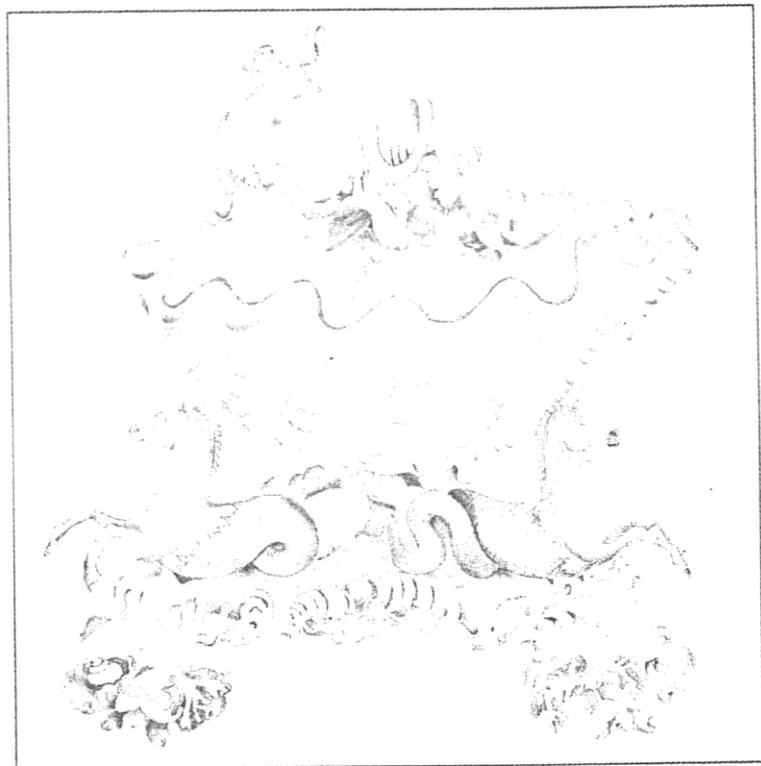
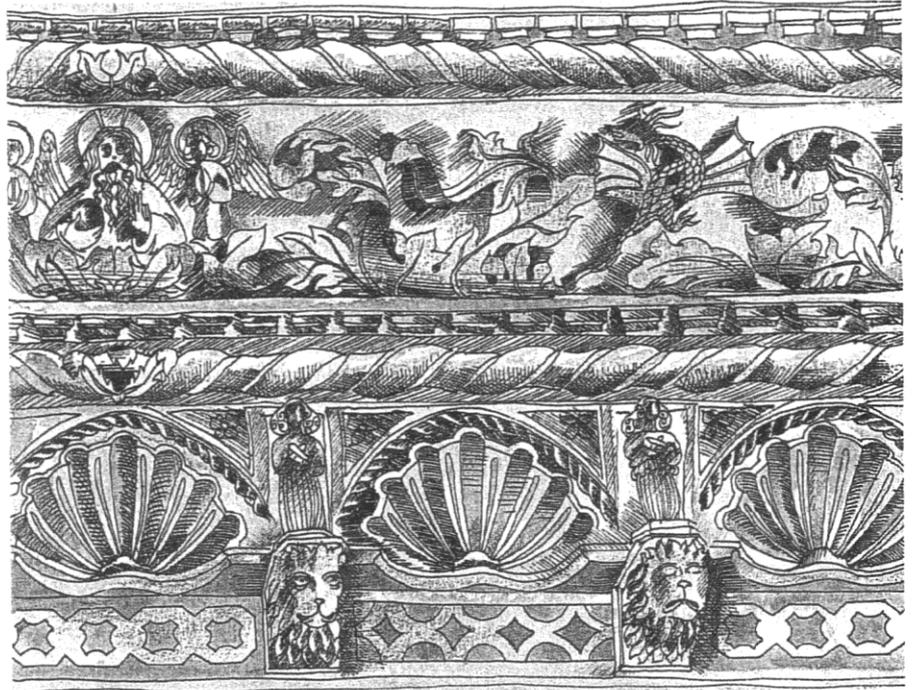
Carta liscia per i lavori eseguiti a matita e acquerelli su carta apposita per i disegni colorati

**Tecniche  
usate**

Le tecniche usate sono diverse: dal disegno a tutto effetto negli studi dal vero, all'acquerello piuttosto corposo per gli studi eseguiti con i colori

*La conchiglia, di cui è qui proposta una costruzione geometrica, appunto per la sua struttura di tipo geometrico si presta a essere inserita in complessi decorativi (osservate nella pagina di fronte le nicchie che ornano le pareti di un battistero).*

L'elemento della conchiglia è presente in molte decorazioni: ne è un esempio la cornice lignea di questo armadio da sagrestia, dove tale particolare, integrato da altri, si ripete per tutta la lunghezza del mobile. Nelle decorazioni è importante mantenere una certa coerenza nella fusione degli elementi che possono essere accomunati sia stilisticamente sia simbolicamente.



Nella zuppiera stile rococò che vedete raffigurata qui sopra, la conchiglia è invece realizzata in tuttotondo e integrata da altri elementi naturalistici

e fantastici. Questo lavoro è stato eseguito a matita con la tecnica del disegno a tutto effetto su una carta piuttosto liscia.

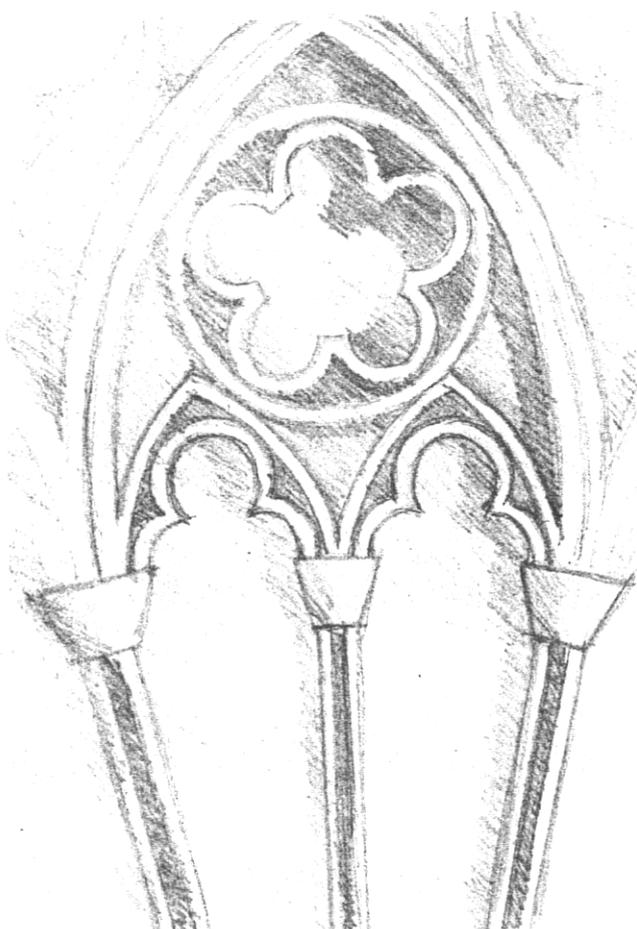
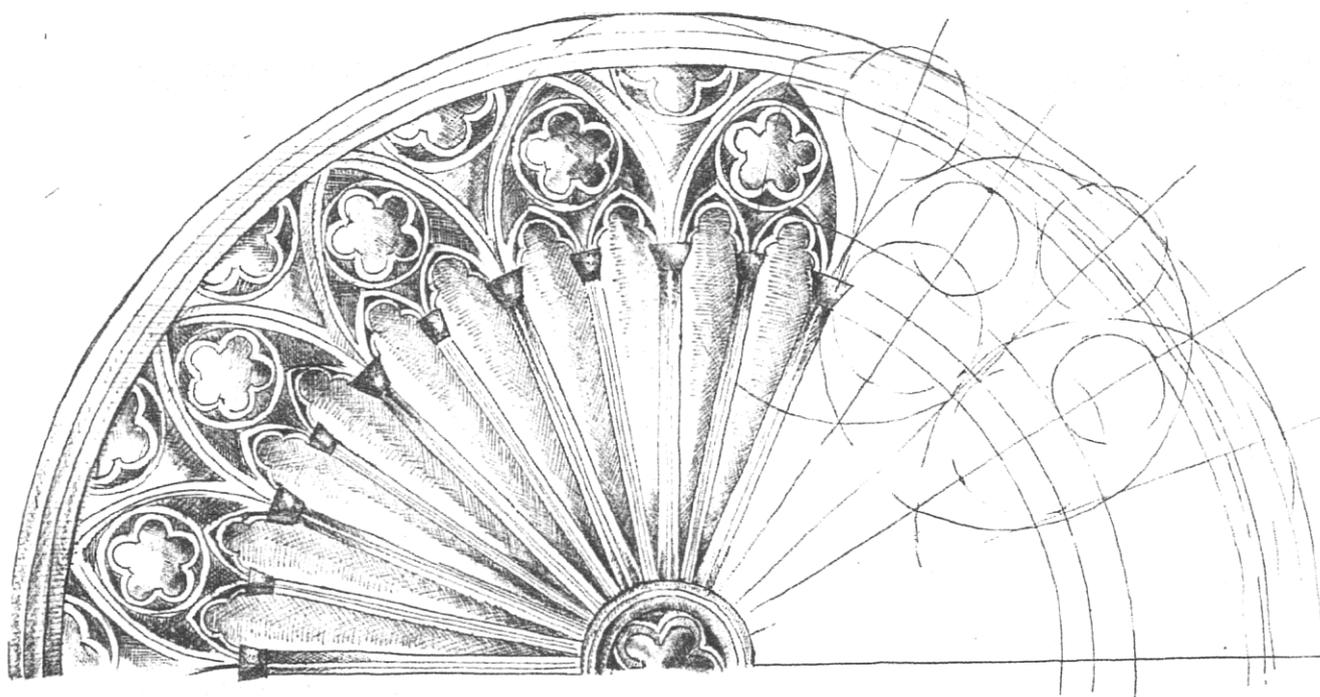
*Il passo successivo è quello dello studio dal vero di particolari architettonici. Dopo aver scelto quelli più caratteristici, studiatene le forme con schizzi rapidi ed essenziali come quello proposto qui a lato; in seguito potrete approfondire la ricerca isolando maggiormente i particolari, come è stato fatto con le foglie d'acanto che decorano il soggetto.*



tagliato, la sede migliore non è certo all'aperto: ritornando nel vostro abituale luogo di lavoro potrete ricostruire il soggetto utilizzando gli schizzi tracciati a vari livelli, combinando al tracciato generale i particolari che avrete via via documentato. Dipenderà comunque dalla finalità della vostra ricerca il sistema con il quale affrontare simili soggetti, a seconda che l'interesse verta su questo o quel modo di esprimervi pittoricamente.

Un esercizio che può certamente esservi utile è quello di scegliere complessi architettonici i cui elementi decorativi siano facilmente riconducibili a figure geometriche che siete in grado di ricostruire. Molte decorazioni apparentemente complesse non sono altro che il ripetersi organizzato di elementi molto più semplici. Osservate ad esempio il rosone di una chiesa del Trecento o del Quattrocento: di primo acchito la sua complessità vi potrà turbare, ma se affronterete i problemi gradatamente diventerà tutto molto più semplice. Innanzi tutto la figura è circolare e i vari elementi decorativi sono disposti in modo concentrico; contate poi le nicchie e le colonnine che lo decorano, scoprirete per quale cifra il loro numero è divisibile: se fosse sei, ad esempio, dividete il cerchio in sei parti uguali e in ogni settore circolare collocate un sesto dell'intera decorazione. Isolate poi un unico particolare che si ripete modularmente.

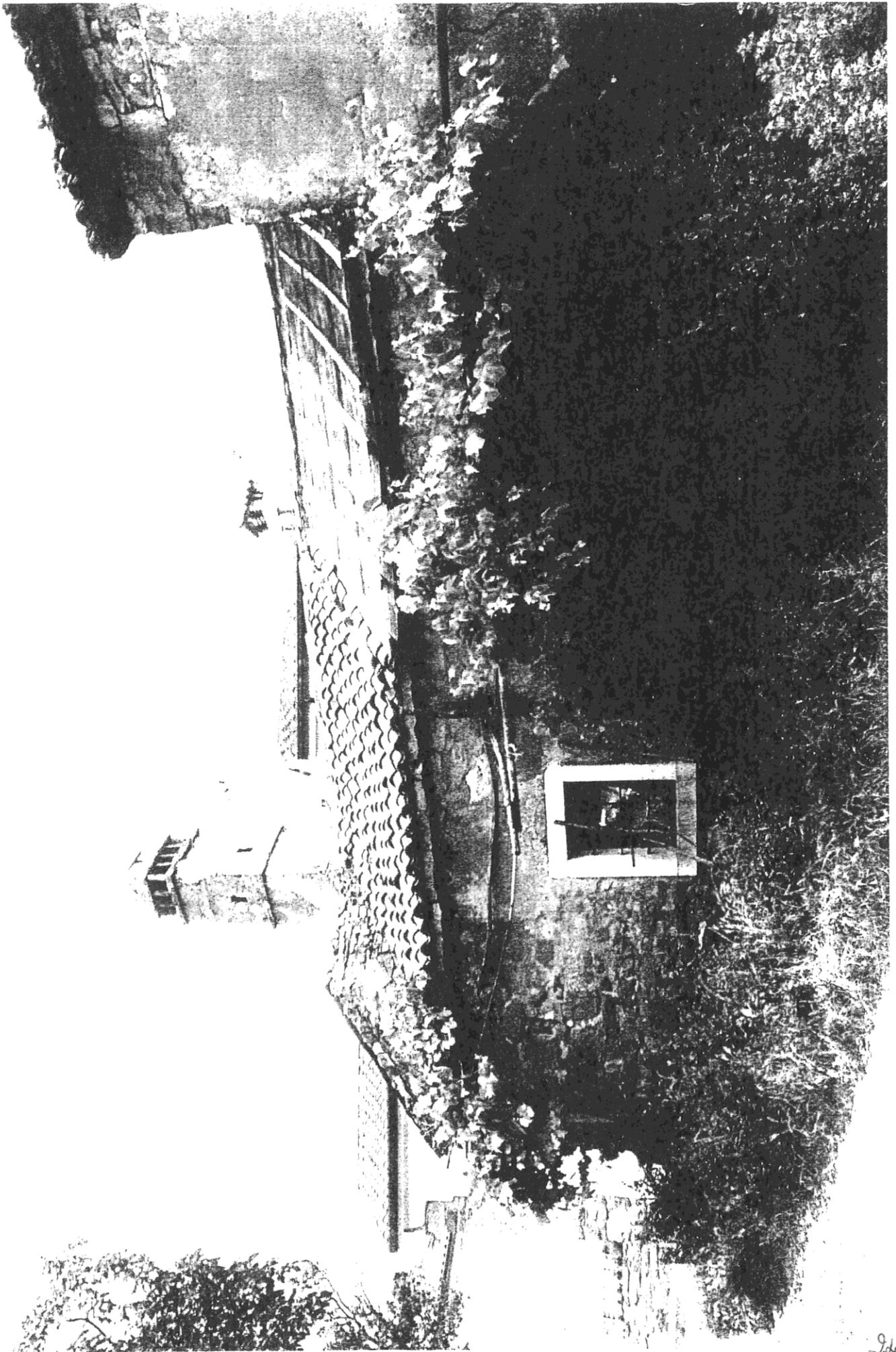




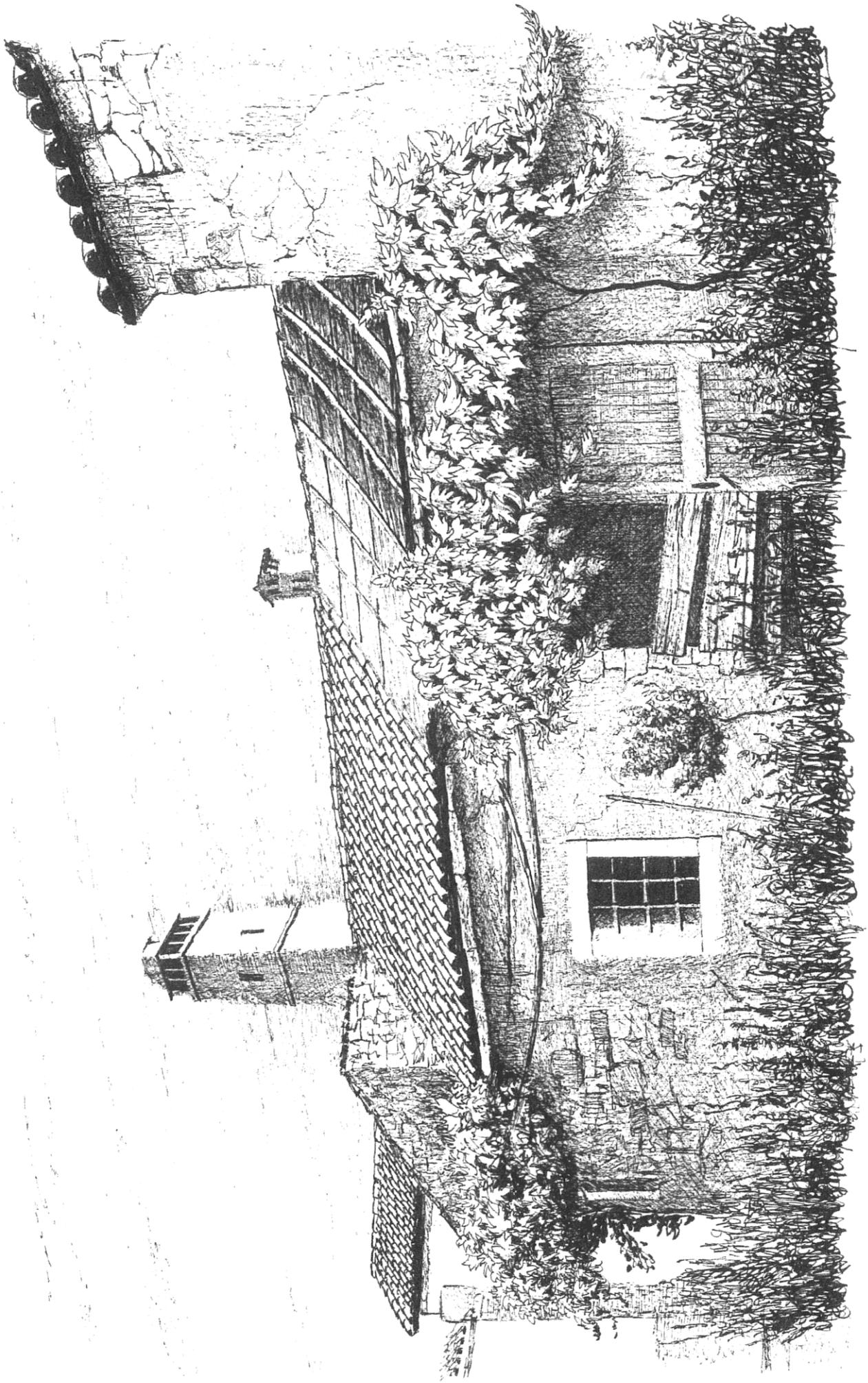
*Un altro tipo di lettura può tenere conto dell'impostazione geometrica dello studio, specialmente laddove gli elementi geometrici si ripetono regolarmente. È il caso dei rosoni delle chiese la cui costruzione, seppure complessa, è facilmente riconducibile a moduli che si ripetono secondo un'organizzazione determinata. Potete poi approfondire ulteriormente*

*lo studio analizzando un dettaglio, eventualmente copiandolo dal vero con l'uso di una tecnica a tutto effetto.*

In genere le decorazioni architettoniche rispondono a progetti ben precisi e ogni elemento è misurato e misurabile, quindi ricostruibile; se raccoglierete i dati essenziali anche le più complesse non presenteranno alcun problema e una corretta analisi vi porterà a un'esecuzione quasi meccanica del soggetto. Nell'eseguire questi esercizi non dovete dimenticare l'aspetto interpretativo, che è l'elemento che più caratterizza il vostro lavoro: infatti, benché le regole del disegno geometrico siano precise, non devono costituire un limite alla capacità espressiva.



9/20



J. RAGA S. ELIA

Spazio





## La lumeggiatura

Un'altra possibilità offerta dal disegno per rendere meglio i volumi dei soggetti è data da una particolare tecnica usata dai maestri del Rinascimento: la lumeggiatura. Che cosa significhi è presto detto: si tratta di interventi fatti in disegni praticamente finiti per evidenziare i lumi, le luci, aumentando così l'effetto volumetrico.

Questo modo di precisare alcuni particolari può essere realizzato adottando varie tecniche. Solitamente i migliori effetti si ottengono utilizzando il bianco, che è il più usato in questo sistema, su disegni eseguiti su un tipo di carta che possiede già un suo colore; in tal modo il tocco finale sarà l'intervento più evidente del lavoro.

Anticamente si usava la biacca, ma noi consigliamo la tempera, che è più comune e facilmente controllabile, e può essere applicata su ogni tipo di segno; se il disegno è stato eseguito con il carboncino o con strumenti simili, è meglio intervenire do-

po averlo fissato in modo da non impastare i segni. Possono essere utilizzati anche i pastelli o le matite colorate, ma tali strumenti si adattano solo ad alcune tecniche e superfici.

Un consiglio che possiamo darvi è quello di evitare di intaccare con il disegno la zona che dovrete lumeggiare, in quanto l'effetto non sarebbe troppo pulito; tenete presente che la lumeggiatura non deve diventare un espediente per correggere i disegni, ma deve rappresentare un modo di procedere avente proprie finalità artistiche.

Nella pagina di fronte vi proponiamo una serie di esempi, negativi quelli in alto, più corretti quelli in basso: provate anche voi, utilizzando materiali diversi, a realizzarne qualcuno. Partite da un soggetto eventualmente copiato, come nel nostro caso, dal particolare di una riproduzione e cercate di non farvi distrarre dai colori, considerando esclusivamente i valori tonali e i contrasti di luce.

Il Pontormo:  
La visitazione.  
Chiesa di  
Carmignano.



Igda Nirmatallah

*L'esercizio che vi proponiamo ora prende lo spunto dal quadro eseguito da un grande maestro del Cinquecento: il Pontormo. Nell'utilizzare questo panneggio non fatevi deviare dalla*

*presenza del colore, ma cercate esclusivamente di analizzare le forme espresse mediante le variazioni tonali.*

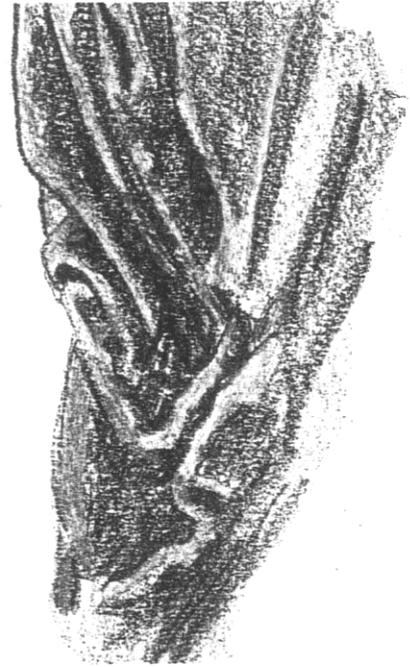




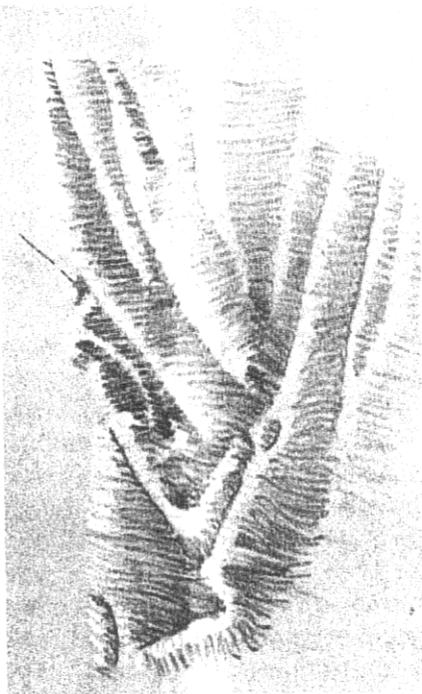
*Esempio negativo.*  
Grafite e matita a pastello bianca non riescono a rendere l'effetto voluto sulla superficie del foglio.



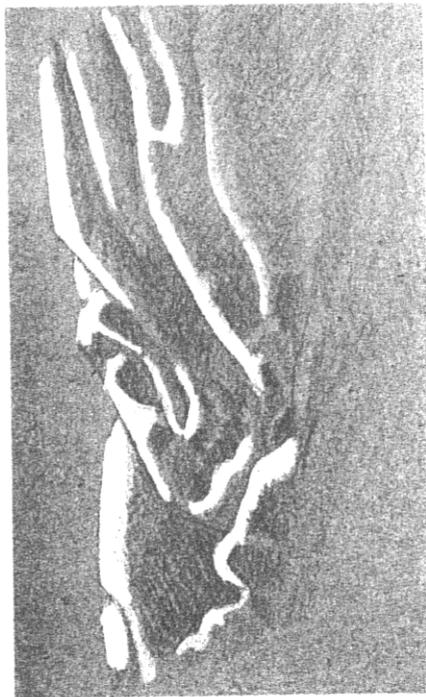
*Esempio negativo.*  
Tempera bianca su carboncino: i colori si impastano e producono un effetto non gradevole.



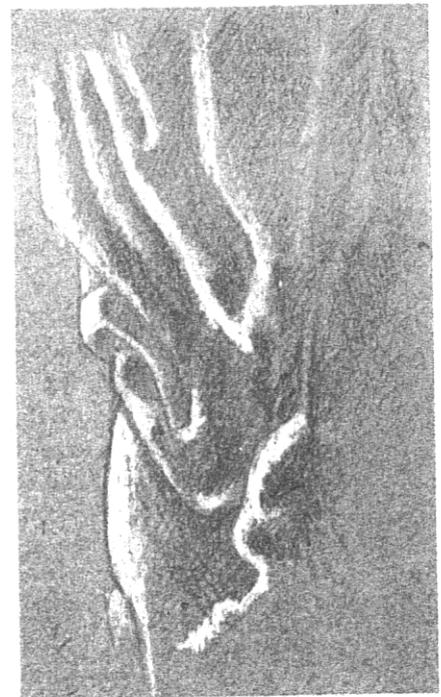
*Esempio negativo.*  
Tempera bianca su carboncino fissato: i colori non si impastano ma l'effetto non è soddisfacente.



Sfruttando il fondo colorato della carta da spolvero è possibile ottenere risultati decisamente migliori. In questo caso le lumeggiature sono state eseguite con un pastello bianco.



Su un disegno simile al precedente è invece stata utilizzata la tempera bianca, che permette di ottenere superfici più pulite e nitide, sempre che il disegno, a sanguigna, sia stato precedentemente fissato.



Continuando nelle prove di lumeggiatura è possibile sperimentare nuovi linguaggi meno classici, come mostra l'esempio proposto, eseguito mediante tratteggi a matita e pastello bianco.

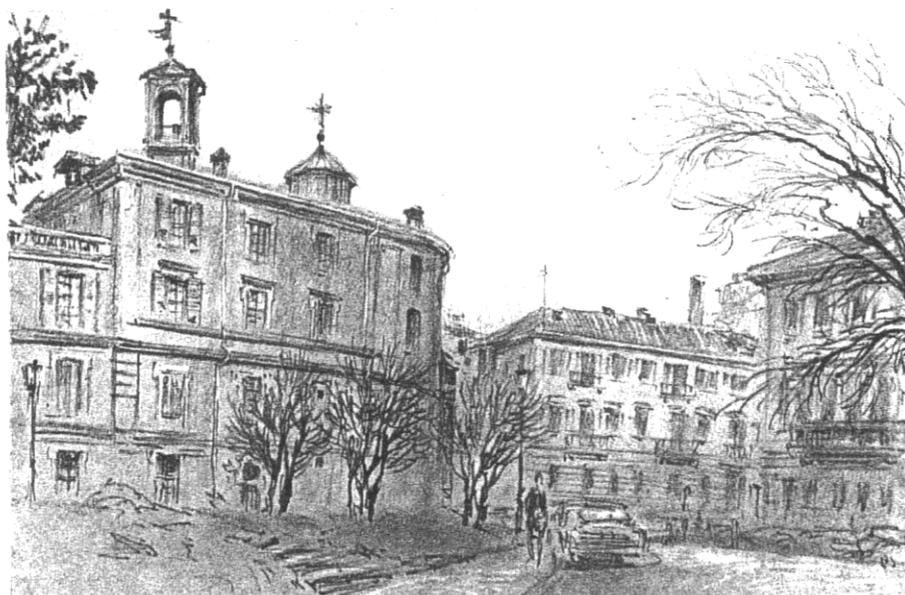
## LA LUMEGGIATURA

*Qui a lato, uno dei più classici esempi di lumeggiatura, eseguito con tratteggi diversi su carta azzurrata. In questo studio delle mani di un apostolo, eseguito da Dürer, è molto importante la pulizia e la precisione dei vari segni eseguiti a penna. I vari piani, resi mediante le luci e le ombre, lasciano intuire ciò che non è stato disegnato: con tratti che sembrano linee isometriche il grande pittore del Rinascimento tedesco fa intuire ogni singolo particolare anatomico delle mani.*

Archivio Igida



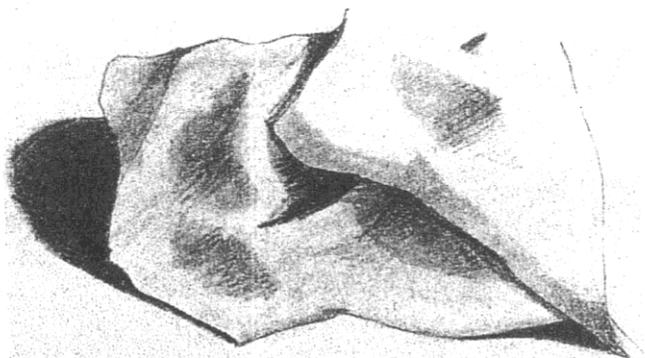
A. Dürer: Mani in preghiera. Vienna, Albertina.



*Un altro stile, un altro periodo: qui a lato potete notare come l'utilizzazione di lumeggiature si dimostri utile anche nel disegnare scorci di città con uno stile più vicino al gusto pittorico dei contemporanei.*

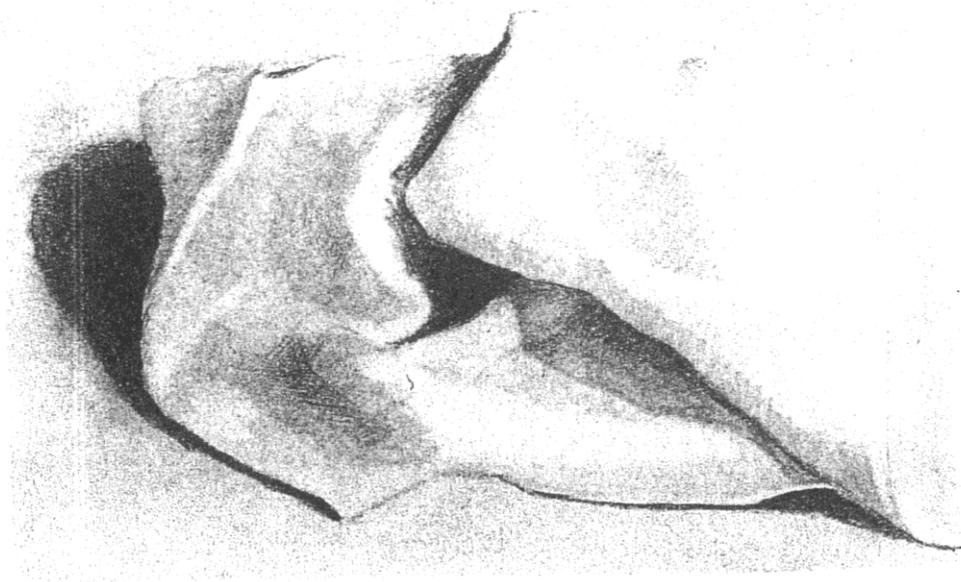
## Lumeggiare con la gomma

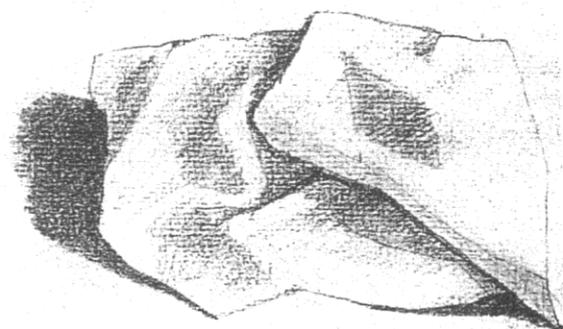
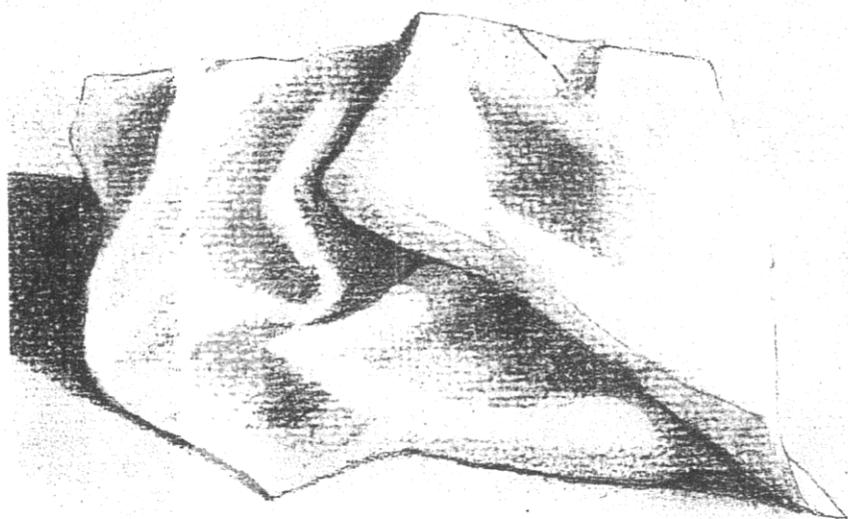
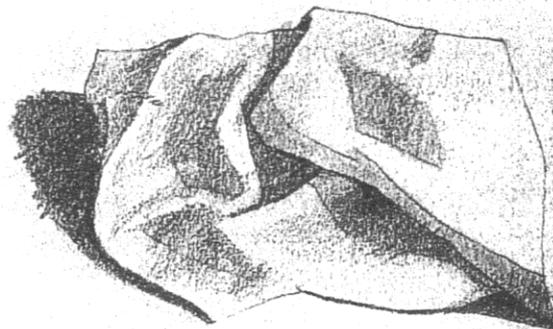
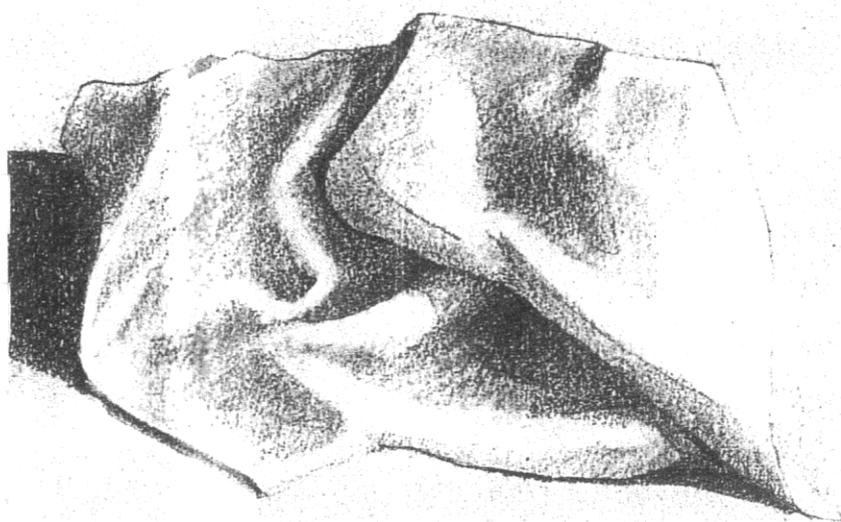
Vi proponiamo qui un semplice esercizio al fine di sperimentare l'uso della gomma come strumento utile per realizzare un disegno e non per cancellarlo. Predisponete dunque un piccolo pannello — uno straccetto qualsiasi è adatto allo scopo — e sottoponetelo a un'illuminazione ben definita su un piano; per completare la ricerca, usate inoltre carte e matite diverse. Nel disegnare il soggetto tenete sempre conto di tutto ciò che è stato detto finora riguardo al disegno a tutto effetto e realizzatelo ricorrendo all'uso delle sfumature che potrete eseguire nel modo che vi è più congeniale, evitando però i tratteggi. Sarà comunque meglio scegliere per il soggetto una superficie piana e possibilmente chiara in modo da poterlo ben isolare nella sua inquadratura.



Con una mina di media gradazione realizzate il disegno come proposto qui a lato, ricercando le zone di luce e di ombra e la forma precisa che assume ognuna delle sue parti. Per il primo esperimento utilizzate una carta liscia e usate lo sfumino per rendere più uniformi le modulazioni tonali. Prendete poi una gomma da matita morbida e

asportate le tracce di grafite nelle zone maggiormente colpite dalla luce, come nell'illustrazione qui sotto. Poiché in questo caso la gomma serve per riottenere in modo netto e definito il bianco della carta, dovrete, nell'eseguire il disegno, tenere conto dei valori tonali in rapporto alla zona di massima luce in modo da non creare eccessivi contrasti.





*Ripetete lo stesso esperimento usando prima una carta di media ruvidità, come nelle due illustrazioni in alto, e poi*

*una più ruvida. L'effetto della lueggiatura cambia se eseguito su carte diverse e la superficie più adatta a questa tecnica è*

*quella utilizzata per realizzare l'esempio della pagina precedente, in quanto la rugosità delle carte usate nei successivi*

*esempi consente solo una relativa omogeneità delle sfumature rendendo meno netto il bianco ottenuto con la gomma.*

**Materiali usati**

Carte da disegno di diversa granulosità, una matita F, una gomma da matita morbida

**Tecniche usate**

Il disegno a tutto effetto è quello che meglio si combina con la lueggiatura ottenuta con la gomma. È molto importante maneggiare con cura i disegni in modo da non lasciare impronte e utilizzare una gomma pulita

## COME DISEGNARE COL PUNTINISMO

Considero questa tecnica una delle più belle in assoluto, oltre che tra le più facili, qualità indispensabile però: pazienza, tranquillità e ordine.

E' necessario sapere che si tratta di un lavoro particolarmente impegnativo, poiché questa tecnica richiede parecchie sedute di lavoro, soprattutto perché a forza di fare e fissare puntini, gli occhi si stancano. E' consigliabile effettuare una sola ora al giorno con questa tecnica, intervallando alla mezz'ora qualche minuto di riposo.

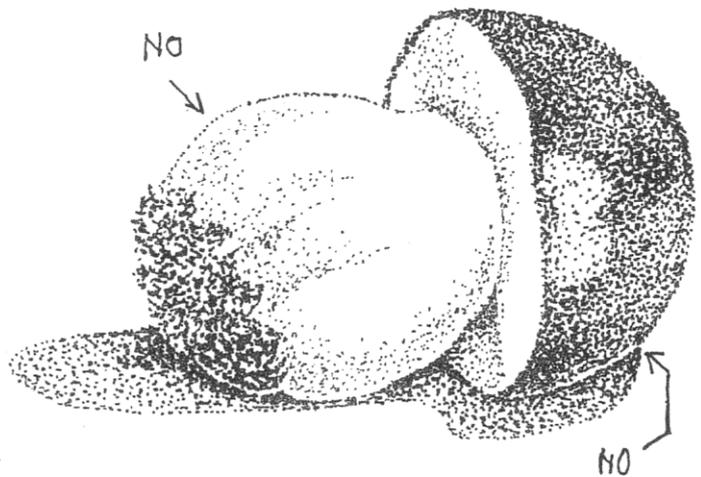
Come si procede: innanzitutto bisogna disegnare sul foglio, possibilmente liscio, ma anche se un po' ruvido, va bene, i contorni a matita di ciò che si vuole riprodurre, sia dal vero che copiando.

nel complesso si tratta di rendere vivo il soggetto identificando le zone d'ombra, chiaroscuri, neri concreti, ecc. , Più saranno fitti i puntini, più renderanno in effetto il soggetto, stando attenti però alla necessità di sfumare certi particolari, come rotondità, ecc.

Sottolineo un fattore molto importante, **NON CONTORNARE MAI** , i bordi del soggetto, che vengono definiti solo col contrasto interno-esterno, (vedi allegato n° 2). In pratica vi invito a **NON** seguire l'esempio qui a fianco.

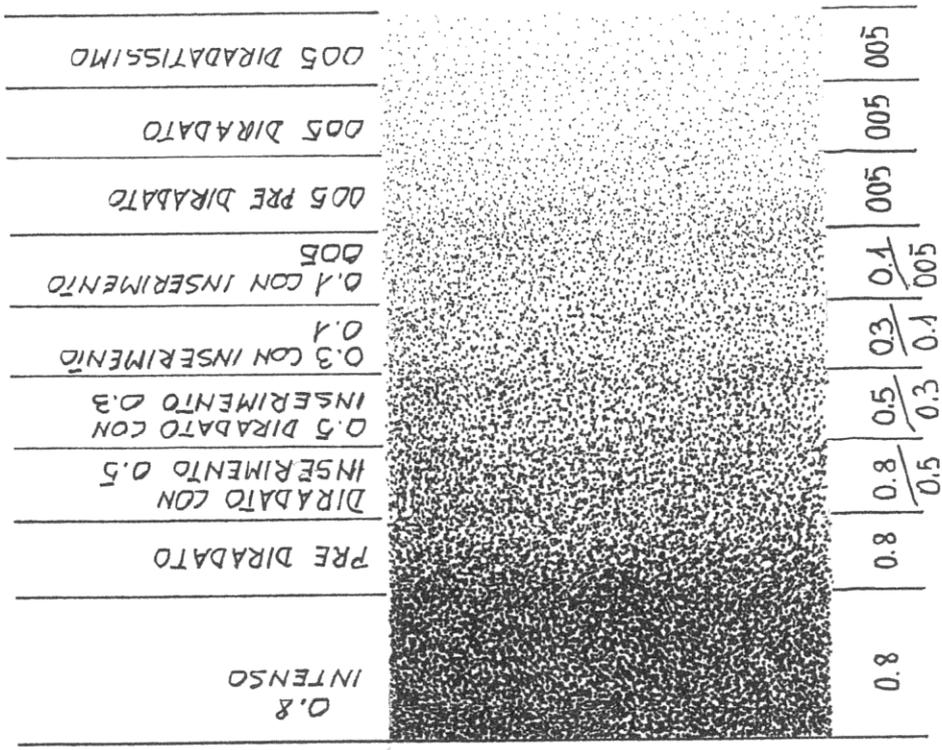
Quest'anno, partiamo come annunciato, con questa tecnica. Vi prego caldamente di non scoraggiarvi per una falsa partenza, come abbiamo sempre fatto, sarò io a seguirvi costantemente e vedrete che i risultati arriveranno. La soddisfazione però, a risultato raggiunto, sarà immensa, perché vi renderete conto che potrete fare cose eccezionali (vedi allegato 3). Vi propongo pure, come aiuto importante, (vedi allegato 1) una visione di come si usano i puntini per sfumare il soggetto.

Auguro a tutti un buon anno di lavoro e di soddisfazione, come da oltre dieci anni avviene grazie allo stare assieme. Grazie !



*Gianni Claudio*

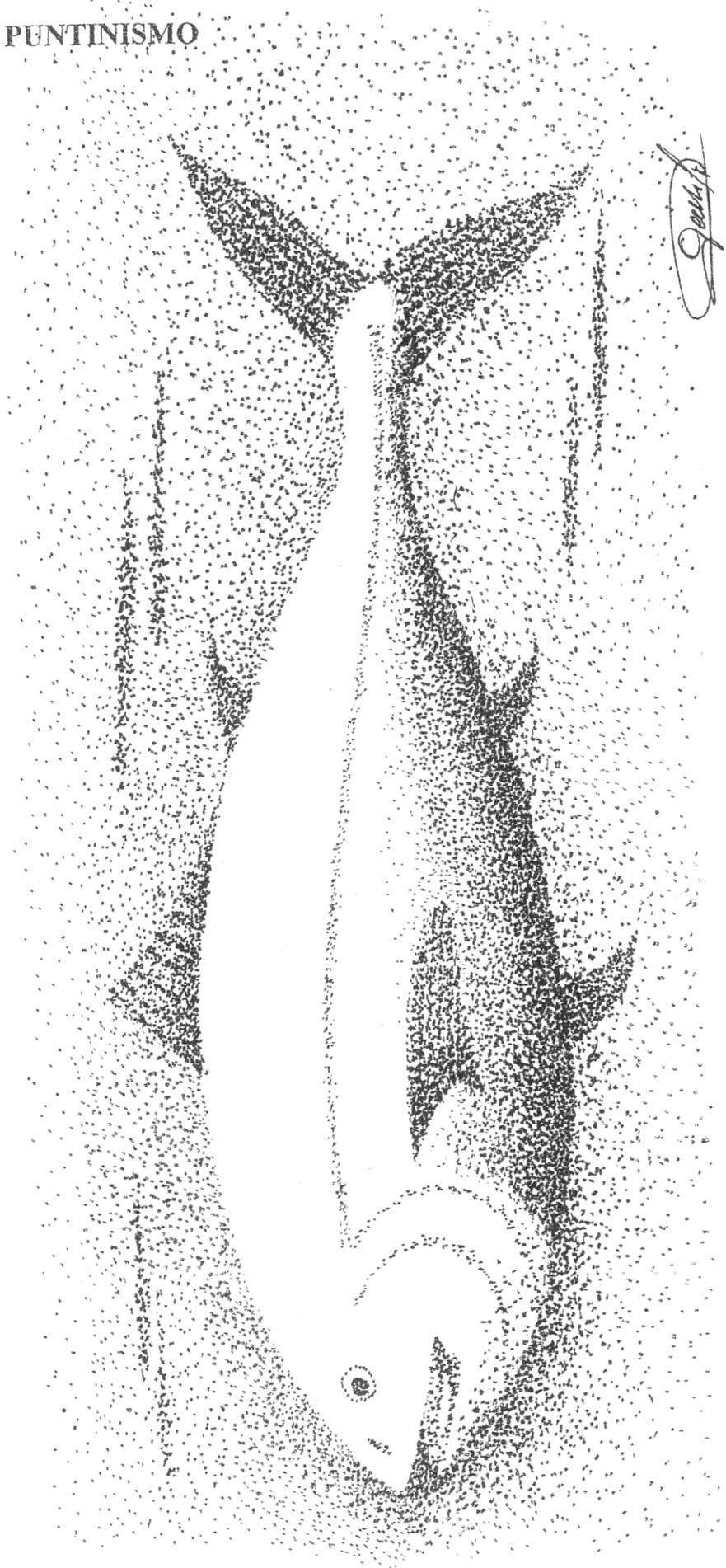
SCHEMA DI DIRADAZIONE DEI PUNTINI PER OTTENERE UN EFFETTO SCHIARENTE O VICEVERSA



- 1° SETTORE 0.8 MOLTO INTENSO QUASI TOTALE
- 2° SETTORE DIRADAZIONE GRADUALE
- 3° SETTORE INSERIMENTO PARZIALE DEL 0.5
- 4° SETTORE DIRADAZIONE GRADUALE DEL 0.5  
CON INSERIMENTO PARZIALE DEL 0.3
- 5° SETTORE DIRADAZIONE GRADUALE DEL 0.3  
CON INSERIMENTO PARZIALE DEL 0.1
- 6° SETTORE DIRADAZIONE GRADUALE DEL 0.1  
CON INSERIMENTO PARZIALE DEL 0.05
- 7° SETTORE PRE DIRADAZIONE DEL 0.05
- 8° SETTORE DIRADAZIONE GRADUALE ACCENTUATA
- 9° SETTORE FORTE DIRADAZIONE GRADUALE

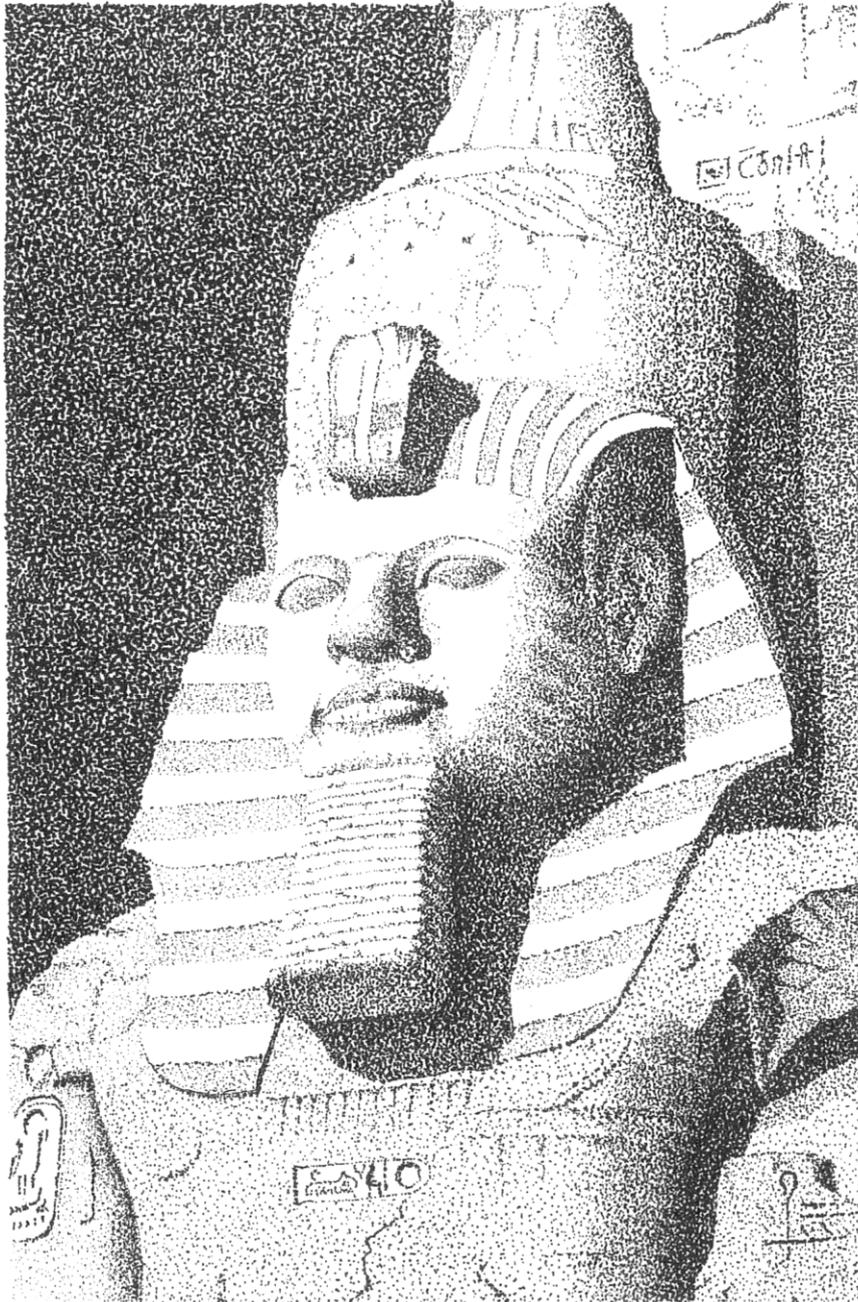
*gentile*

DISEGNO A TECNICA PUNTINISMO



*Quesada*

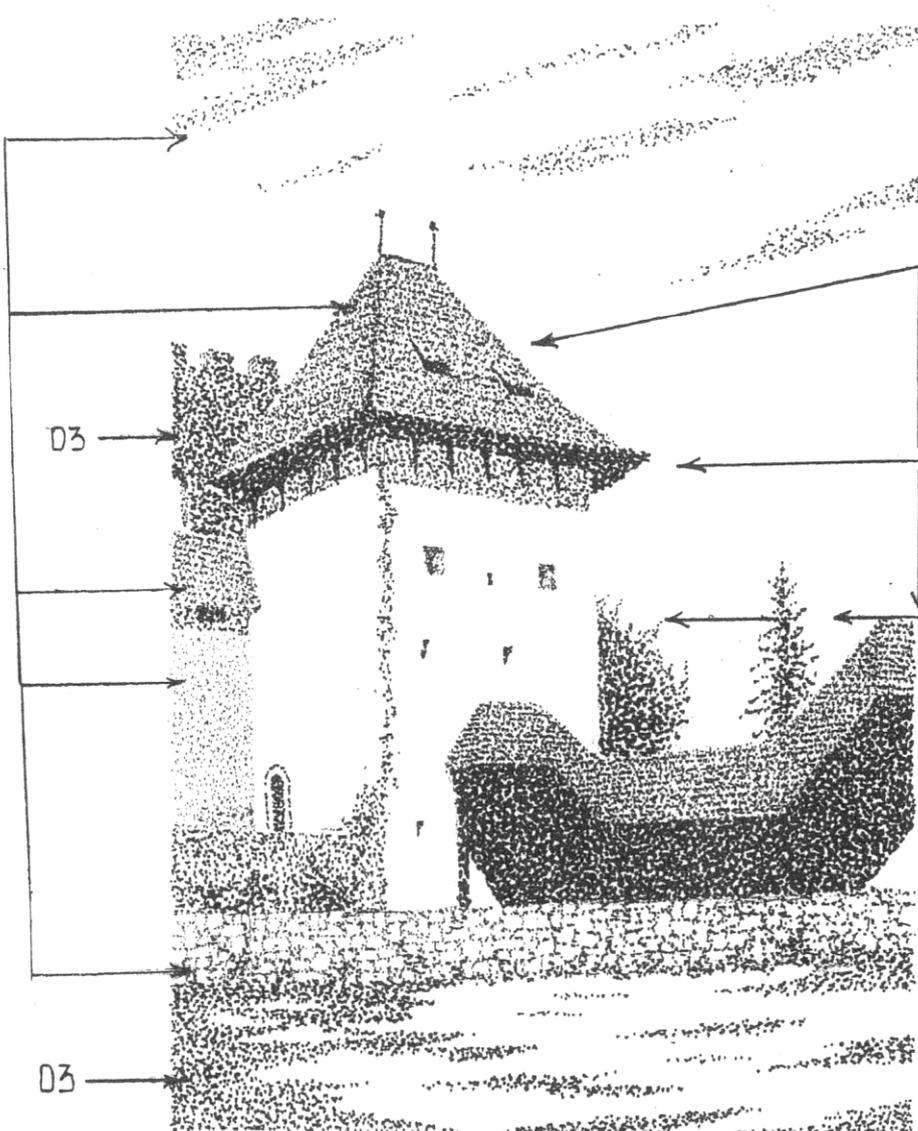
ALL. 3



ABU SIMBEL - RAMSES

*Guthrie*

005



STRIATURE  
TEGOLE  
02

03

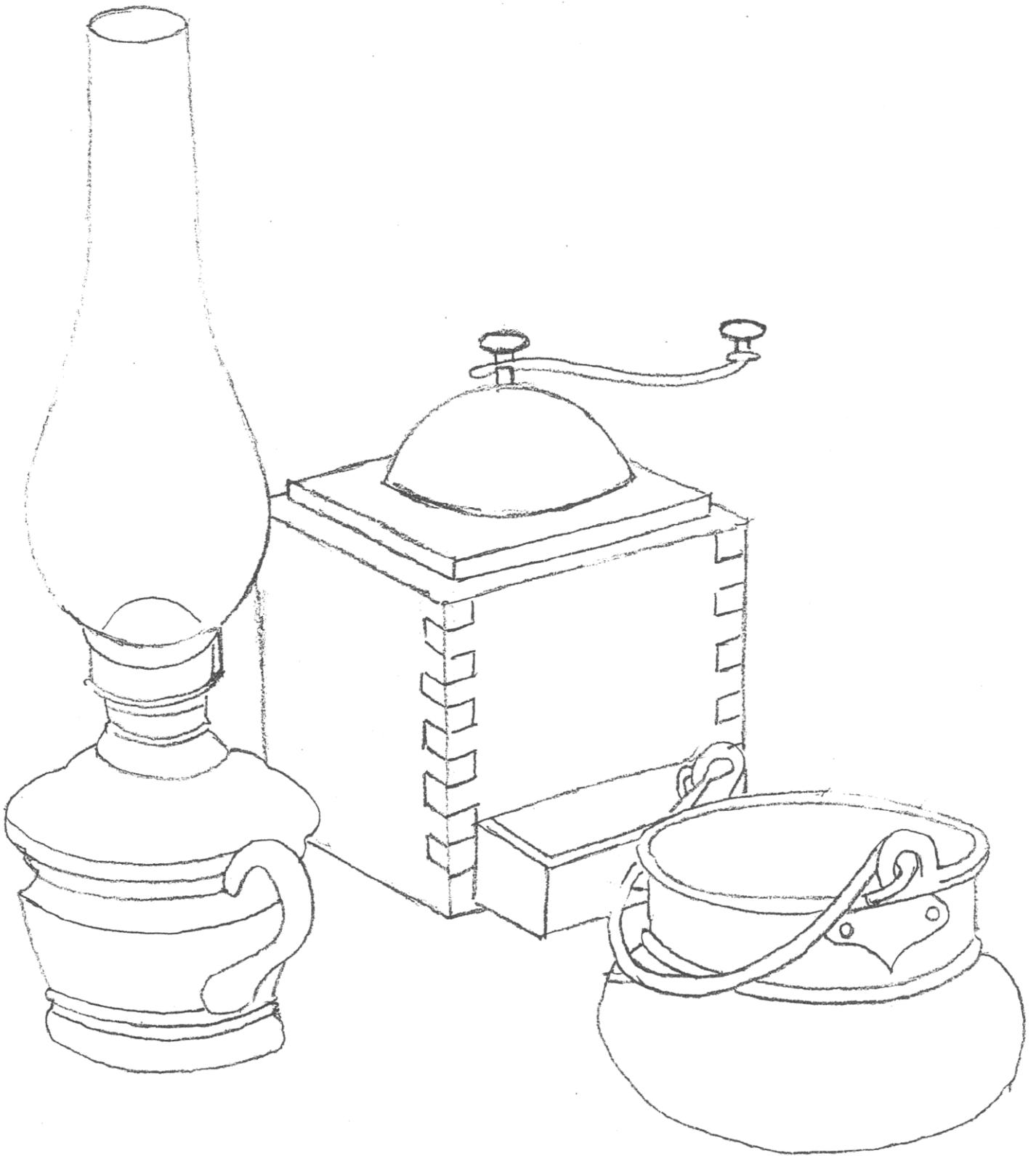
08

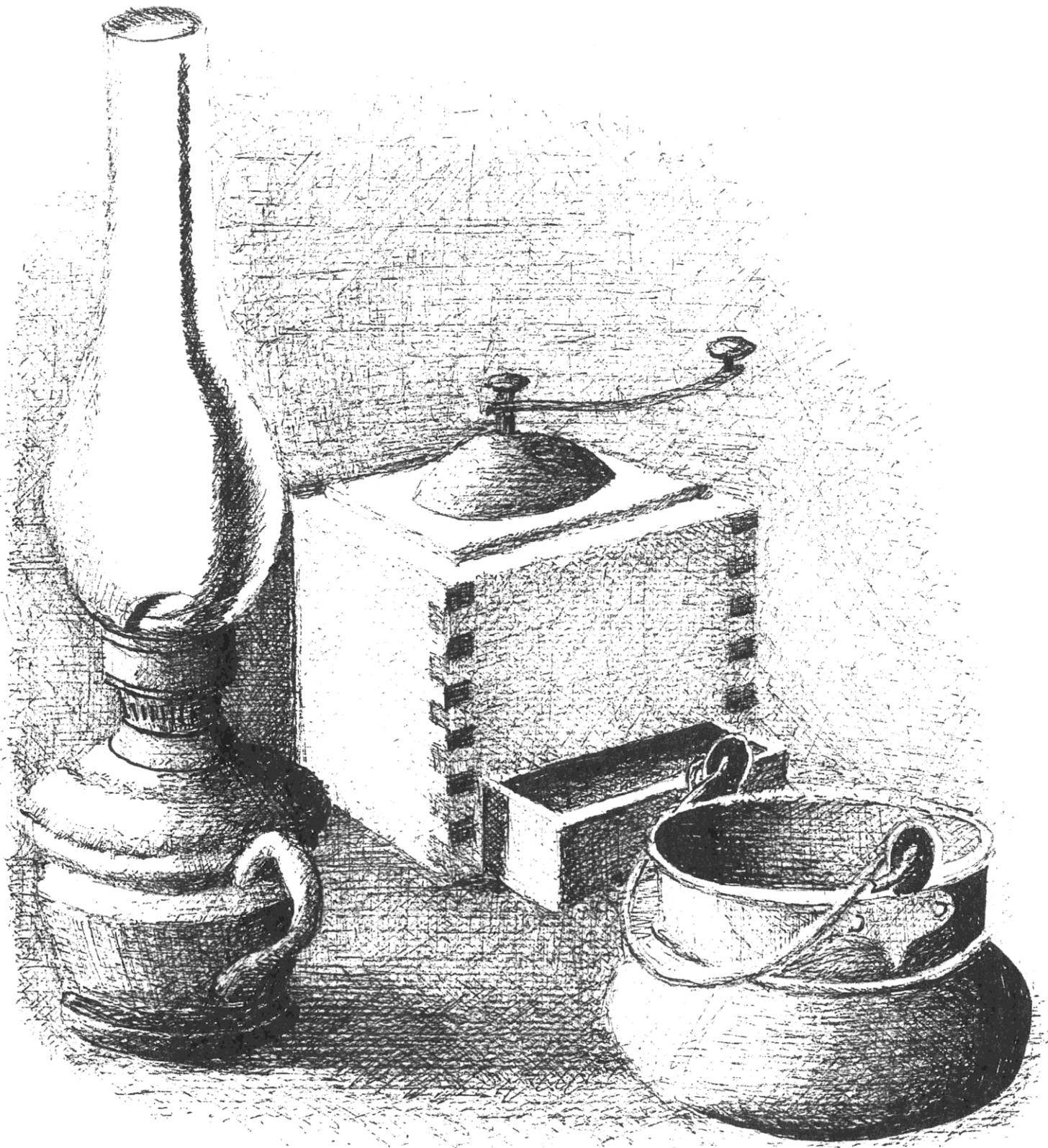
ALBERI  
MISTO  
005-03

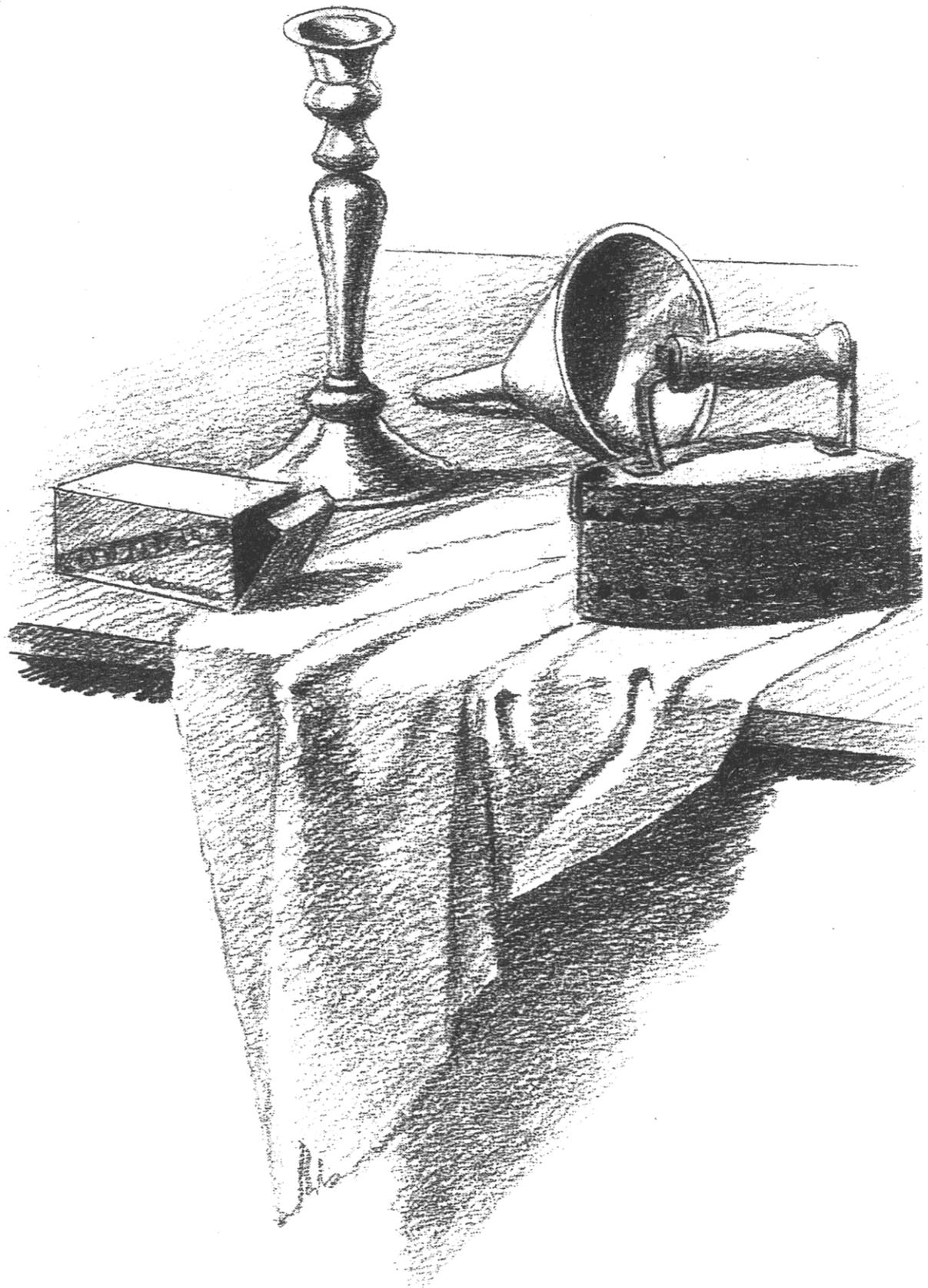
03

CASTELLO DI CELJE

*Genet 1/2*





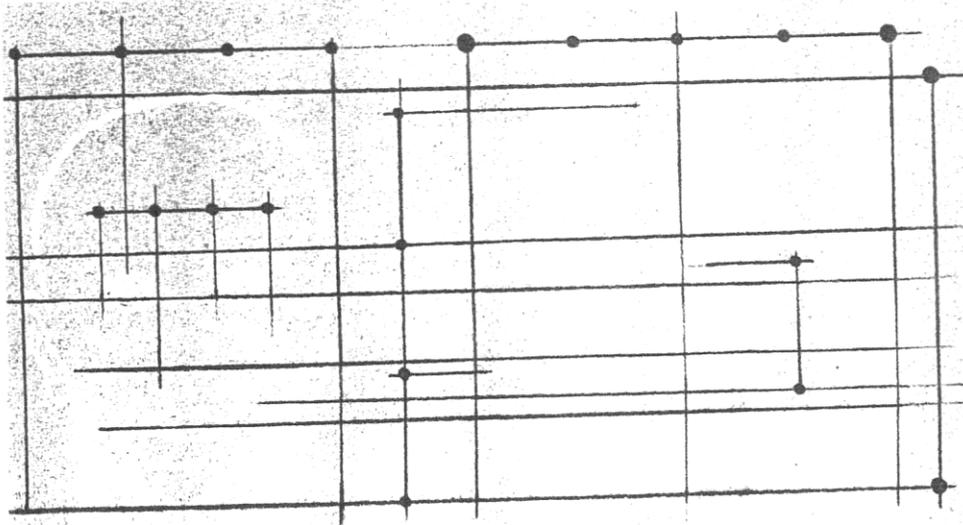
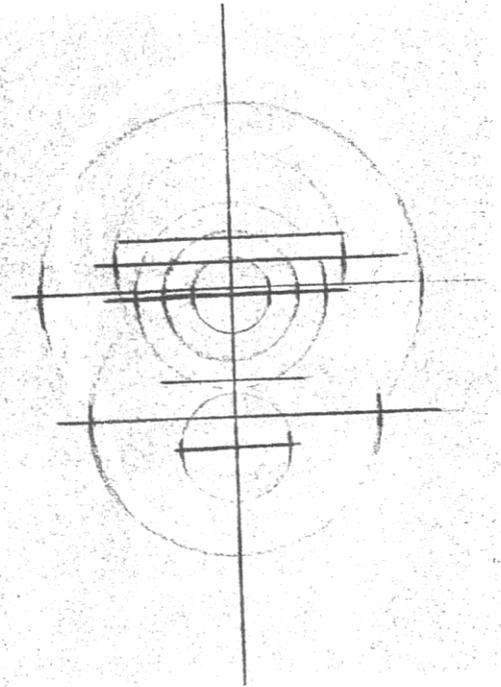
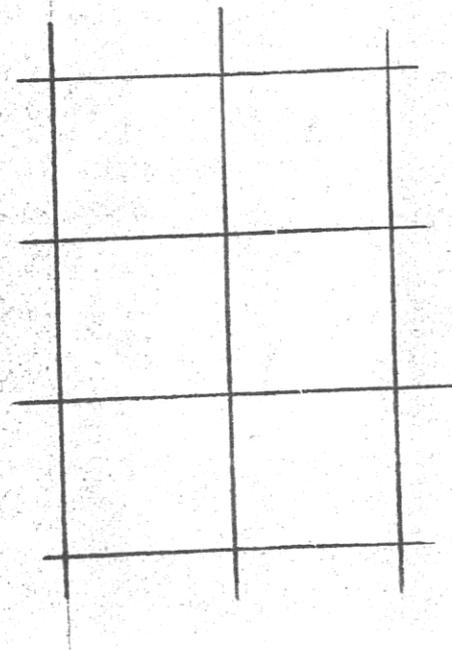


# Analisi del volto

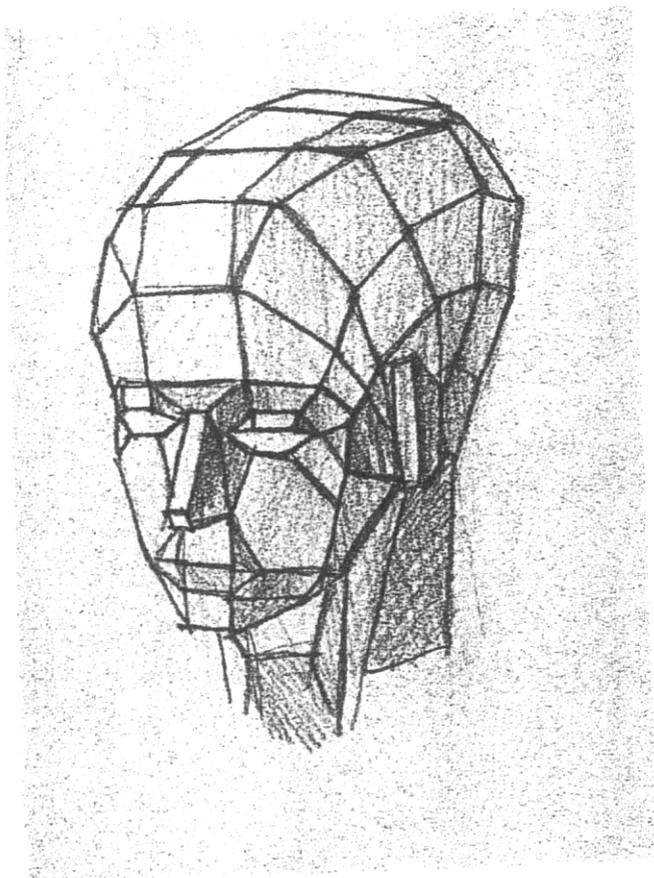
Dopo aver valutato quanto sia importante comprendere le caratteristiche volumetriche generali di una testa per impostare correttamente un ritratto, vogliamo ora soffermarci sulle caratteristiche anatomiche più dettagliate, la cui conoscenza è necessaria per disegnare un volto. Abbiamo analizzato precedentemente, rappresen-

tando le varie posizioni del capo, la disposizione delle orecchie, degli occhi ecc., ora dovete imparare a disegnarli. Il sistema migliore di ritrarre dal vivo un certo numero di schizzi e di organizzarli in modo da sintetizzare, basandosi sugli elaborati eseguiti, una serie di regole da tenere sempre presenti. Tuttavia, essendo questo

*Prima di affrontare un ritratto è conveniente soffermarsi ad analizzare le caratteristiche sommarie dell'anatomia del soggetto. Senza scendere in troppi particolari, osservando la struttura portante, lo scheletro e le caratteristiche anatomiche esteriori si può notare come gli organi siano disposti in modo simmetrico rispetto a una verticale che divide in due parti uguali la testa.*



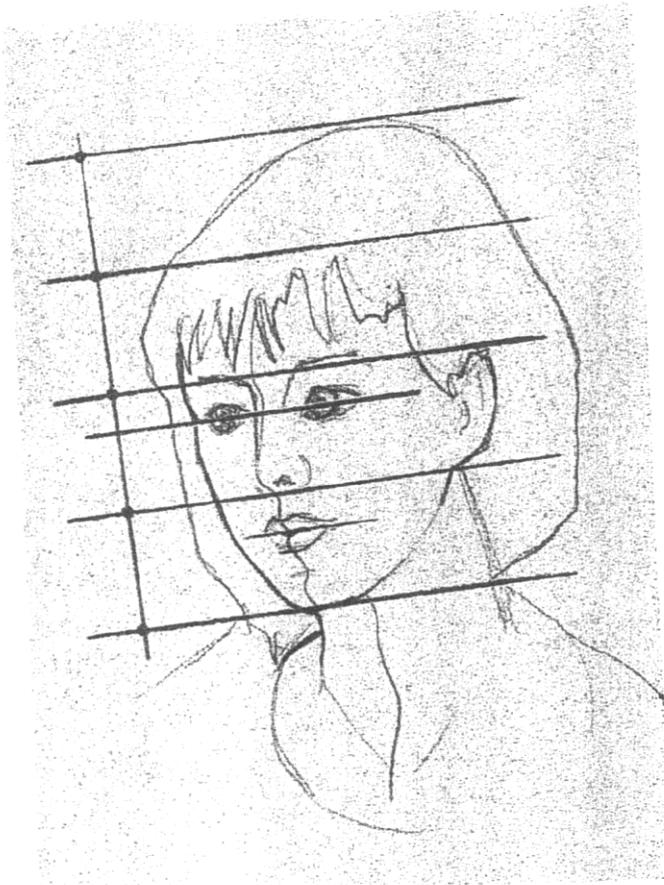
*È inoltre possibile tentare una suddivisione modulare delle varie parti: osservando l'illustrazione qui a lato, potrete infatti notare che, mentre il profilo è inscrivibile in un quadrato, la figura che contiene la testa vista frontalmente ha una larghezza pari ai tre quarti dell'altezza e ancora che, scegliendo come modulo la lunghezza del naso, è possibile costituire una relazione con le dimensioni dell'orecchio e così via.*



Uno dei tanti sistemi per approfondire la conoscenza delle particolarità di una testa è quello di ricercare i vari piani che la compongono. Geometrizzandola al massimo, come potete notare nell'esempio riprodotto a sinistra, ispirato a studi di alcuni pittori del Rinascimento, è possibile comprendere anche come si comportino i singoli particolari rispetto alla luce.

Osservando l'esempio della pagina di fronte in alto, potete notare come ricorrendo a uno dei sistemi di misurazione proposti sia possibile risolvere completamente un ritratto in termini geometrici. Se si inscrive l'insieme in un romboide, come in questo caso, è possibile determinare la posizione dei vari elementi; le mediane dividono la testa in modo da precisare la massa dei capelli, la punta del naso e la posizione dell'orecchio. Importante, in un profilo, è anche individuare l'inclinazione determinata dalla sporgenza delle labbra e del mento.

L'esempio qui in basso a sinistra dimostra come, usando come modulo la distanza dell'attaccatura del naso dal mento, si possa dividere la figura in quattro parti. Importante è tener conto dell'inclinazione degli occhi; la linea che percorre il profilo virtuale del soggetto può essere utile per chiarire come siano posti i vari organi e consente di verificare se sono stati impostati correttamente.

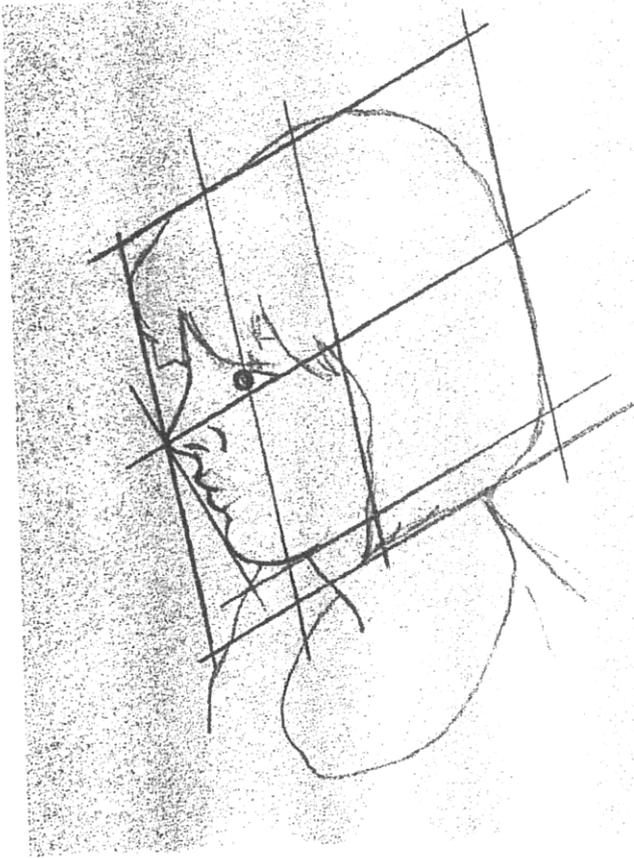


un lavoro lungo che inoltre, presumendo l'inesperienza di alcuni di voi, potrebbe risultare non troppo preciso, anche se sicuramente interessante, cercheremo di darvi dei dati obiettivi che possano servire da traccia; i soggetti, come in altre lezioni, sono chiaramente idealizzati e semplificati per meglio chiarire i concetti.

Il punto di partenza è, come sempre, il più semplice possibile: incominciamo cioè a osservare un volto frontalmente (si veda pag. 1161). Il primo dato che si riscontra è che gli organi sono disposti in modo simmetrico, ciascuno rispondente alle proprie funzioni. Se si traccia una linea verticale che divida in due la faccia questo fatto risulta più evidente; successivamente è possibile cercare una misura modulare da rapportare alle dimensioni degli altri particolari. Provate con la lunghezza del naso: essa sarà equivalente alla distanza della radice del naso stesso dal mento o all'altezza della fronte; ciò sarà valido per un soggetto ideale, ma per un soggetto reale le proporzioni potrebbero essere diverse. Ripetete però lo stesso procedimento e, dopo aver tracciato mentalmente una verticale che divida in due parti uguali il volto — facendo uso di una matita o di un'asticciola, come è stato proposto nel paragrafo sulle misurazioni —, cercate una lunghezza modulare e riportate le misure sul foglio.

Potrete applicare lo stesso esercizio al profilo, che è un'inquadratura relativamente semplice di un soggetto. In questo caso è molto interessante misurare le proiezioni verticali che permettono di scoprire di quanto sporgano il mento, il naso ecc.; per fare ciò potete considerare una linea passante per il piano tangente al naso o al mento, oppure tangente alla punta del naso: in questo secondo caso viene applicato il meccanismo di lettura degli spazi vuoti.

Questi esercizi intendono essere soltanto una preparazione al ritratto, ovvero delle verifiche necessarie per capire come siano disposti i vari piani di un volto e quale sia la forma degli organi. Per questo ultimo punto potrete ricorrere a studi anatomici oppure a illustrazioni o fotografie di libri, grazie ai quali potrete rendervi conto del rapporto che intercorre tra la forma di un organo e la sua funzione fisiologica. La conoscenza di tali elementi sarà la chiave di lettura della realtà, realtà che peraltro non dovrete stancarvi di osservare. Infatti se applicherete rigidamente i canoni e le conoscenze scientifiche a una copia dal vero rischierete di idealizzarla, di rendere l'immagine stereotipata perdendo l'essenza del soggetto che si ha di fronte, il che non giova di certo alla buona riuscita di un ritratto.



# PASSE-PARTOUT E CORNICI

È certamente vero quel che si dice comunemente, e cioè che un buon passe-partout e una buona cornice non fanno di una crosta un buon quadro. Ho visto più di un quadro molto brutto in bellissimi passe-partout e cornici, senza per questo acquistare nulla in qualità artistica. Ma un quadro o un disegno belli o ben riusciti meritano di essere presentati nel migliore dei modi. Se una buona cornice non fa un buon quadro, è anche vero l'inverso: una brutta cornice può rovinare un buon quadro. Ho visto dipinti e disegni per realizzare i quali ci sono voluti molto tempo e molti sforzi, ma che poi sono stati incorniciati male, vanificando il tutto. In questo capitolo voglio illustrarvi diversi metodi per incorniciare i vostri disegni.

## Scelta del passe-partout

I passe-partout si possono trovare in diversi colori, trame e spessori. Dal momento che per disegnare a matita non entrano in gioco i colori, la scelta cromatica non risulta tanto critica come nel caso dei dipinti. Quando non impiego il bianco totale, preferisco orientarmi sui colori grigio-pastello, come il verde oliva, il grigio-blu o il grigio puro. In alcune occasioni mi sono servito anche di colori accesi, come il rosso o il giallo. Il colore del passe-partout dipende dalla collocazione del quadro nella vostra casa e, naturalmente, dai vostri gusti personali.

Fra i vari tipi di trame possibili, troviamo i passe-partout in stoffa – dove un certo tipo di tela o tessuto è incollato su cartoncino – e quelli a superficie zigrinata, opaca o liscia. Come la scelta del colore, anche quella della trama è principalmente soggettiva. Ad eccezione dei passe-partout in stoffa, la superficie non si nota quasi, a incorniciatura ultimata. Un passe-partout di tipo standard è a singolo o doppio spessore. Quello a spessore singolo è spes-

so circa 0,16 cm, mentre quello a spessore doppio è spesso 0,32 cm (vedi *Figure 28-34*).

## Tagliare il passe-partout

Ci sono vari modi per tagliare il cartone, dai semplici temperini da pochi spiccioli alle elaborate macchine dai prezzi certamente più impegnativi. Il tipo che vi conviene procurarvi dipende senza dubbio dalla frequenza con cui vi dedicate al taglio dei passe-partout. Tutte le taglierine automatiche sono accompagnate da un manuale d'impiego in cui è spiegato come tagliare un passe-partout. Io do tutti i miei lavori di un doppio passe-partout, impiegando un colore per quello esterno e il bianco per l'insero, oppure un bel grigio caldo per l'esterno e un grigio scuro per l'insero. L'insero (o incamiciatura) è largo 0,64 cm o 0,95 cm. La larghezza del passe-partout dipende dalla misura del disegno. Per un formato da 30,5 × 41 cm, ne uso uno da 6,3 cm, per un disegno di 46 × 61 cm, invece, un passe-partout da 8 cm, e per disegni più grandi ancora, dei passe-partout da 9-10,2 cm. Preferisco mantenere il margine inferiore un po' più ampio, ad esempio con margini laterali e superiore di 8 cm di larghezza e margine inferiore di 9 cm.

## Scelta delle cornici

La maggior parte delle cornici che scelgo per i miei disegni sono sottili e molto semplici. Le cornici elaborate che vengono talvolta impiegate per i dipinti a olio risultano troppo pesanti per i disegni a matita. Dal momento che non desidero distrarre l'occhio dal disegno, uso delle piccole stecche in modanatura da 1,3 cm in nero, oro, argento o legno naturale (*Figura 34*).

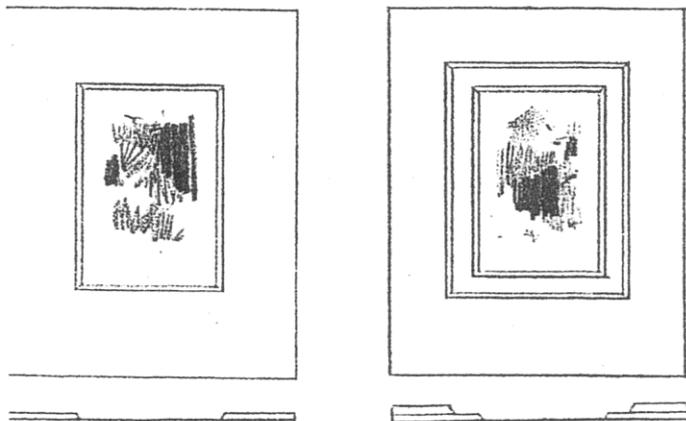


Figura 27. Passe-partout smussato (a sinistra). Ecco un semplice passe-partout bianco con taglio smussato (angolo di 45 gradi). Benché lo smusso nella parte interna non si riveli necessario, l'aspetto ne guadagna in professionalità.

Figura 28. Passe-partout doppio (a lato). Un esempio di doppio passe-partout. Quello interno va dai 0,64 ai 0,95 cm ed è più piccolo di quello esterno. Viene chiamato anche inserto.

*passé-partout con parte esterna colorata o grigia e inserto bianco.*

Figura 30. Passé-partout doppio con parte esterna grigia e inserto (al centro). Questo *passé-partout* doppio ha una parte esterna grigia, con inserto di un grigio più scuro. È la soluzione che personalmente preferisco.

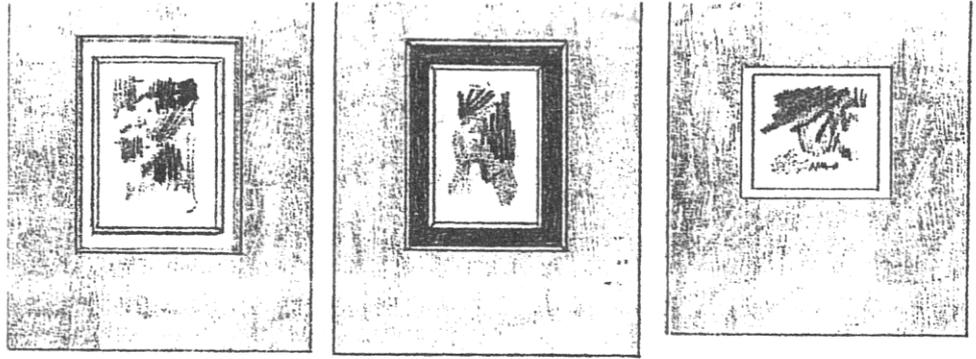


Figura 31. Variazioni dei margini (a destra). I margini non devono essere necessariamente tutti dello stesso spessore. In questo esempio, i margini laterali sono stretti, il margine superiore è un po' più ampio e quello inferiore il più ampio di tutti.

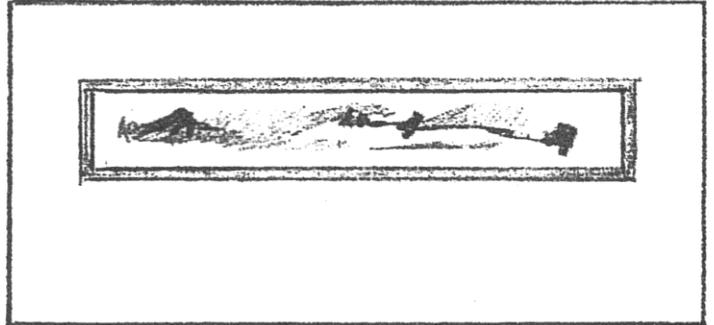


Figura 32. Variazioni nel *passé-partout* (a destra). I disegni particolarmente lunghi o di forma inusuale necessitano di un po' di fantasia, al momento dell'incorniciatura. Spesso un margine inferiore molto ampio può risultare di grande effetto, nel caso di disegni dal formato inconsueto.

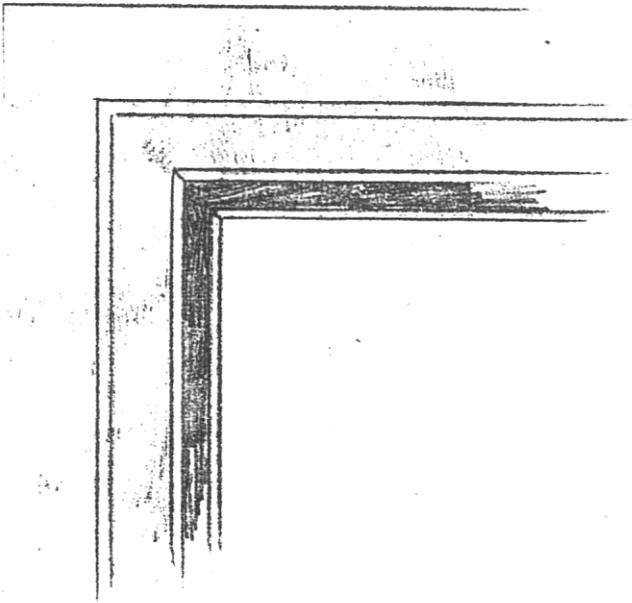
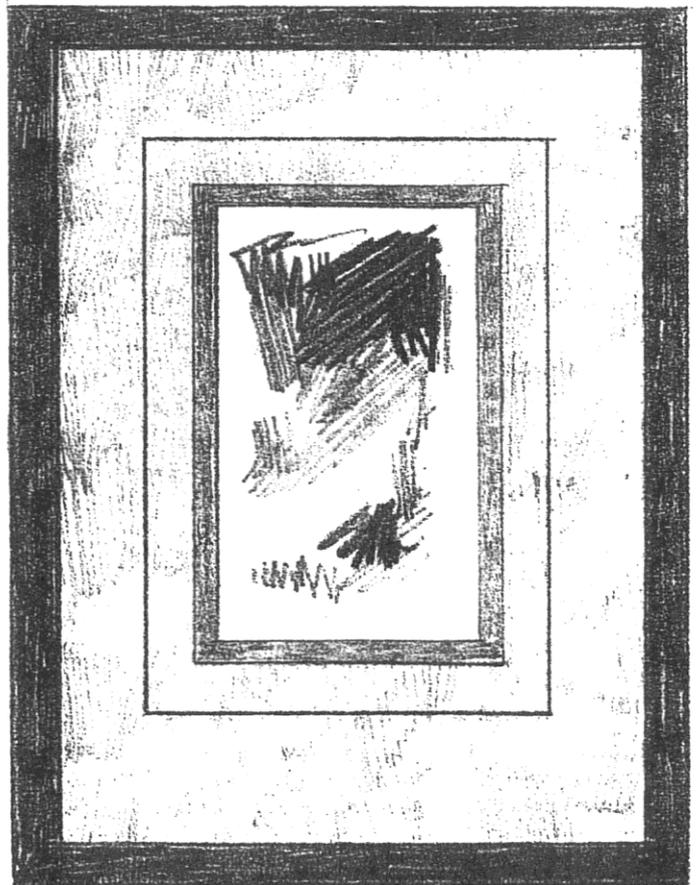


Figura 33. *Passé-partout* alla francese (in alto). Questo è quel che si chiama un *passé-partout* alla francese. Si tratta di un doppio *passé-partout* con diverse linee nella zona del margine. Possono essere eseguite a matita, a inchiostro o con del nastro adesivo ed essere nere o colorate.

Figura 34. La giusta cornice (a destra). Trovo che una semplice cornice nera, in oro o in legno naturale, con un doppio *passé-partout*, sia il modo migliore per presentare un disegno.



# Come organizzare il lavoro all'aperto

Quando deciderete di affrontare l'esperienza di lavorare fuori del vostro luogo abituale, potrete trovarvi di fronte a due tipi di problemi: il primo, di carattere formale, è legato alla scelta dei soggetti e alla valutazione degli stessi; il secondo, di carattere prettamente pratico, coinvolge la scelta del materiale che dovrete portare con voi.

Nella prima parte della lezione abbiamo già realizzato una panoramica generale sull'argomento e accennato alle varie difficoltà relative al primo problema; cercheremo ora di definire maggiormente nei dettagli il secondo ordine di possibili difficoltà e vedremo come sfruttare in modo funzionale i mezzi a disposizione.

La scelta dell'attrezzatura è chiaramente condizionata dalle intenzioni che si hanno, dallo spazio e dai mezzi di trasporto usati; si può partire servendosi semplicemente di una biro e di un blocchetto per schizzi fino ad arrivare a organizzare un piccolo atelier itinerante sistemato nel bagagliaio di un'automobile.

Ma procediamo per gradi, suddividendo il tipo di materiale necessario secondo le tre principali tecniche.

È superfluo dire che sarà la vostra capacità di giudicare a indirizzarvi verso la tecnica più adatta alle varie situazioni secondo le condizioni atmosferiche e ambientali. Evitate, pertanto, di esporvi troppo alle intemperie oppure, ad esempio, di dipingere a olio su una spiaggia in una giornata di vento: i soggetti, infatti, possono essere interessanti, ma portarne a casa dei souvenir appiccicati su un quadro è forse eccessivo!

## Il disegno

Disegnare è forse la tecnica più diffusa e più rapida per documentare le proprie impressioni, poiché l'attrezzatura necessaria è minima; qualche suggerimento però potrà essere utile.

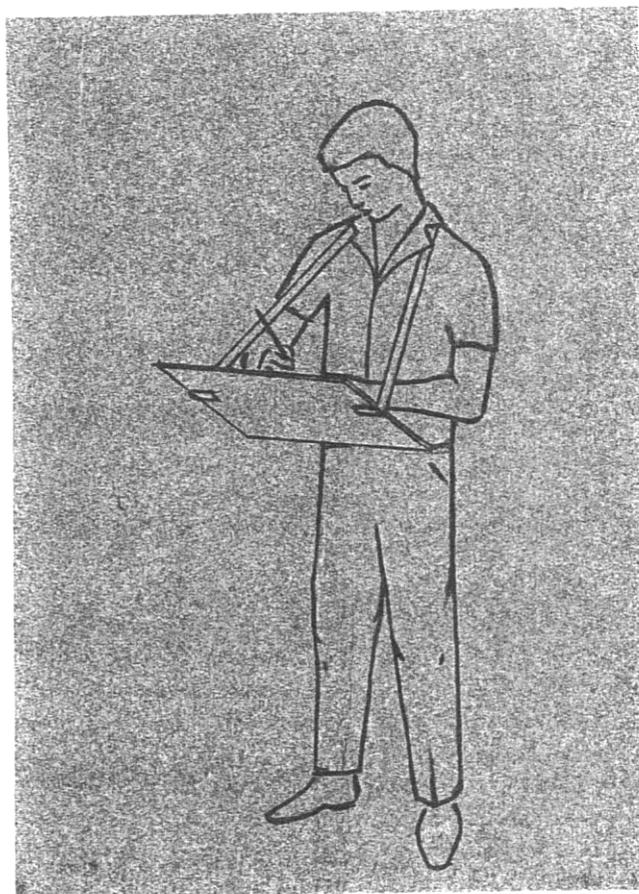
I blocchi di carta da disegno per schizzi sono sempre montati su un cartone piuttosto spesso e quindi non hanno bisogno di altro supporto, ma, se volete disegnare su superfici di diversa misura, una tavoletta di dimensioni 50 x 60, corredata

di una cinghia, vi permetterà di lavorare in piedi senza dover cercare un luogo adatto per appoggiarla. Il sistema è quello usato dai venditori ambulanti: si passa la cinghia dietro il collo e si appoggia la tavoletta alla vita, avendo così libere entrambe le mani.

Ricordate inoltre di portare sempre con voi gli altri oggetti necessari: gomma e puntine, fissativo, se usate il carboncino, e uno straccetto onde evitare di ricorrere al proprio fazzoletto.

Nell'eventualità che usiate il pastello dovrete prestare attenzione alle possibili macchie sugli indumenti, causate dal progressivo sgretolamento del pastello stesso.

Come per l'acquerello, anche per il pastello è ammesso l'uso di fondi colorati: a questo proposito, esistono in commercio confezioni che contengono fogli di diversi colori adatti per ogni evenienza, ma è anche possibile organizzarsi da soli, tagliando e preparando una serie di fogli di carta colorata nelle dimensioni della tavoletta o del cartone su cui li appoggerete.



*Un pratico ed economico cavalletto per lavorare all'aperto può essere realizzato soltanto con una cinghia e una tavoletta di legno.*

## LE OMBRE NEL DISEGNO IN MATITA O CHINA

LE OMBRE NEL DISEGNO A MATITA O CON INCHIOSTRO DI CHINA, SONO FONDAMENTALI , SONO INFATTI LE OMBRE A DARE VITA AL VOSTRO LAVORO, CONSENTENDO DI DARE PROFONDITA' E VITA AL DISEGNO.

ATTENZIONE PERO', ANALIZZIAMO LE VARIE SITUAZIONI :

1 - L'OMBRA FONDAMENTALE, ASSOLUTA E' L'OMBRA DETERMINATA DAI RAGGI SOLARI.

ANCHE QUI PERO' DOBBIAMO TENER CONTO DI DUE SITUAZIONI, UNA E' L'OMBRA PRODOTTA DAI RAGGI SOLARI IN UNA GIORNATA DI CIELO TERSO, COME DOPO UN TEMPORALE, DOVE TUTTO E' BEN DELINEATO, CON CONTRASTI NETTI. QUESTA OMBRA SARA' MOLTO SCURA E NETTA, PERO' PROPRIO PERCHE' SI TRATTA DI CIELO TERSO, QUESTA OMBRA POTRA' SCHIARIRSI DI MOLTO IN VIRTU' DEI RIFLESSI ORIGINATI DA VARI FATTORI, AD ESEMPIO DEI PALAZZI CORCOSTANTI DI COLORE CHIARO, DELLA VICINANZA AL MARE, ROCCE DOLOMITICHE, ECC.

LA SECONDA SITUAZIONE VIENE DETERMINATA DA UNA VELATURA DEL CIELO, O, DA UNA GIORNATA NUVOLOSA. IN QUESTO CASO, TUTTO SARA' SFUOCATO SENZA OMBRE VERE E PROPRIE, MA SARA' L'ABILITA' DELL'ARTISTA A CREARE COMUNQUE DEI CONTRASTI SEPPUR BLANDI .

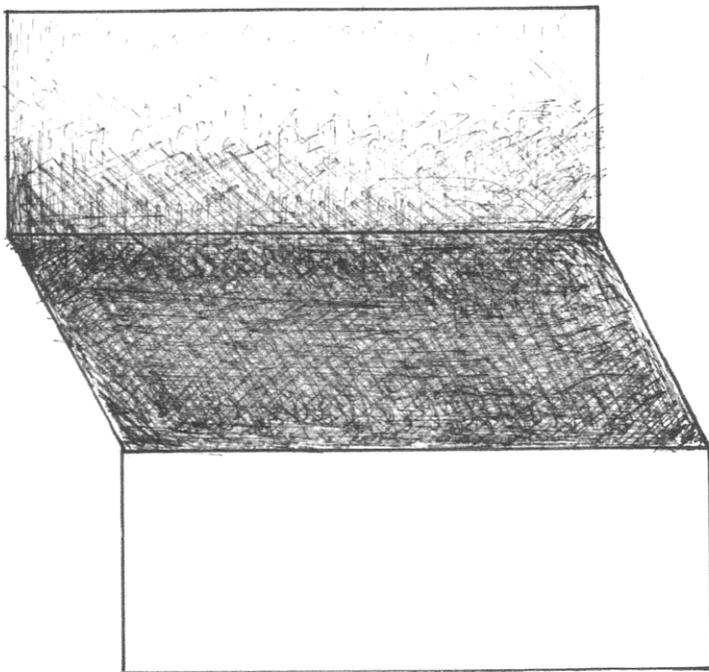
LE DIMENSIONI E L'ESTENSIONE DELLE OMBRE PRODOTTE DALLA LUCE SOLARE DOPENDONO DALLA POSIZIONE DEL SOLE IN RELAZIONE ALL'ARTISTA E DAL PIANO DI PROIEZIONE O QUADRO, DALL'ORA DEL GIORNO E DALLA FORMA DEGLI OGGETTI ILLUMINATI.

TENENDO CONTO DEL FATTO CHE UN SOGGETTO IN LUCE SOLARE SUBISCE DELLE VARIAZIONI D'OMBRA A SEGUITO DELLA ROTAZIONE DELLA TERRA, CONSIGLIO DI PROPORRE SUBITO ALL'INIZIO DEL VOSTRO LAVORO, I TRATTI DELLE OMBRE ESISTENTI , CHE POTRANNO IN SEGUITO ESSERE UTILIZZATE PER CHIUDERE IL DISEGNO O TRASFORMARLE ALLA FINE NELLE OMBRE REALI ESISTENTI IN QUEL MOMENTO.

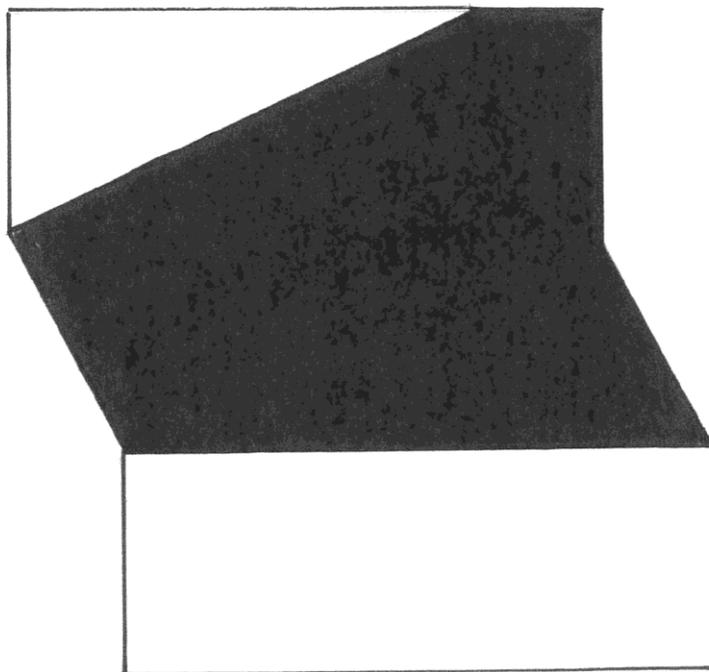
RACCOMANDO DI UTILIZZARE IL PROPORSI DELLE OMBRE SEMPRE IN PROSPETTIVA, UTILIZZANDO LA LINEA D'ORIZZONTE E I RELATIVI PUNTI DI FUGA, RICORDANDO DI TIRARE UNA LINEA VERTICALE DAL PUNTO LUCE ALLA LINEA D'ORIZZONTE.

2 - ESISTONO POI LE OMBRE DETERMinate DA LUCE FISSA, CIOE' QUELLE OMBRE CHE, CONTRARIAMENTE ALLA LUCE SOLARE CHE PROVIENE DA LONTANO, SONO PIU' O MENO VICINE. AD ESEMPIO UNA LAMPADA DA TAVOLO, PROIETTERA' L'OMBRA DEGLI OGGETTI CIRCOSTANTI CON UN RAGGIO MOLTO AMPIO, COMUNQUE DETERMINATO DALLA DISTANZA DEGLI OGGETTI STESSI DAL PUNTO LUCE.

NON VOGLIO TEDIARVI OLTRE, VEDRETE CHE LA PRATICA VALE MOLTO DI PIU' DELLA GRAMMATICA, COMUNQUE VI CONSIGLIO DI ATTENERVI A QUESTI SUGGERIMENTI E I VOSTRI DISEGNI NE GUADAGNERANNO PARECCHIO.

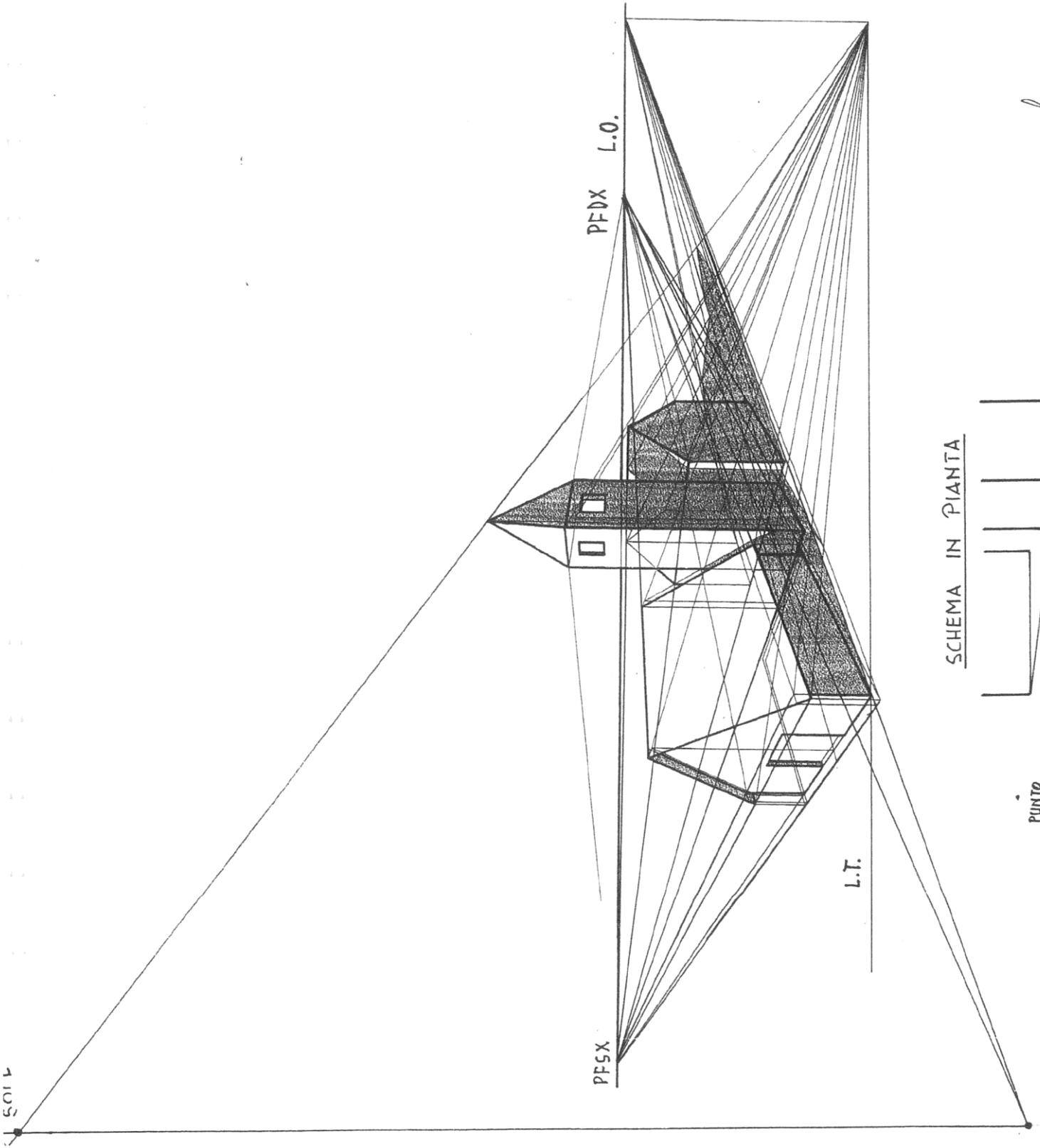


GIORNATA CON NUVOLO

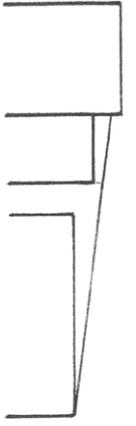


GIORNATA CON SOLE PIENO

*Giornata*

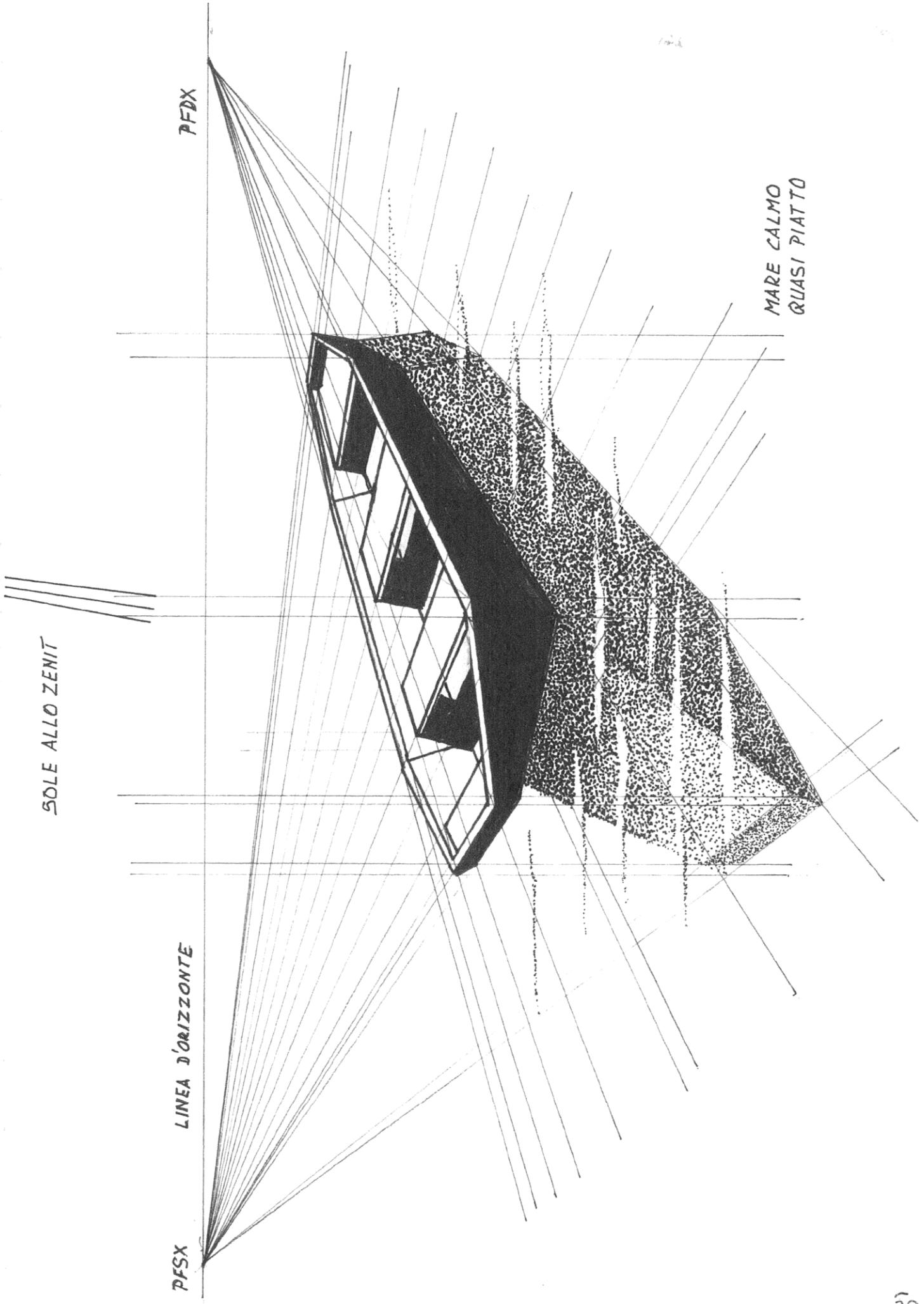


SCHEMA IN PIANTA



L.P.H.

28



SOLE ALLO ZENIT

LINEA D'ORIZZONTE

PFSX

PFDX

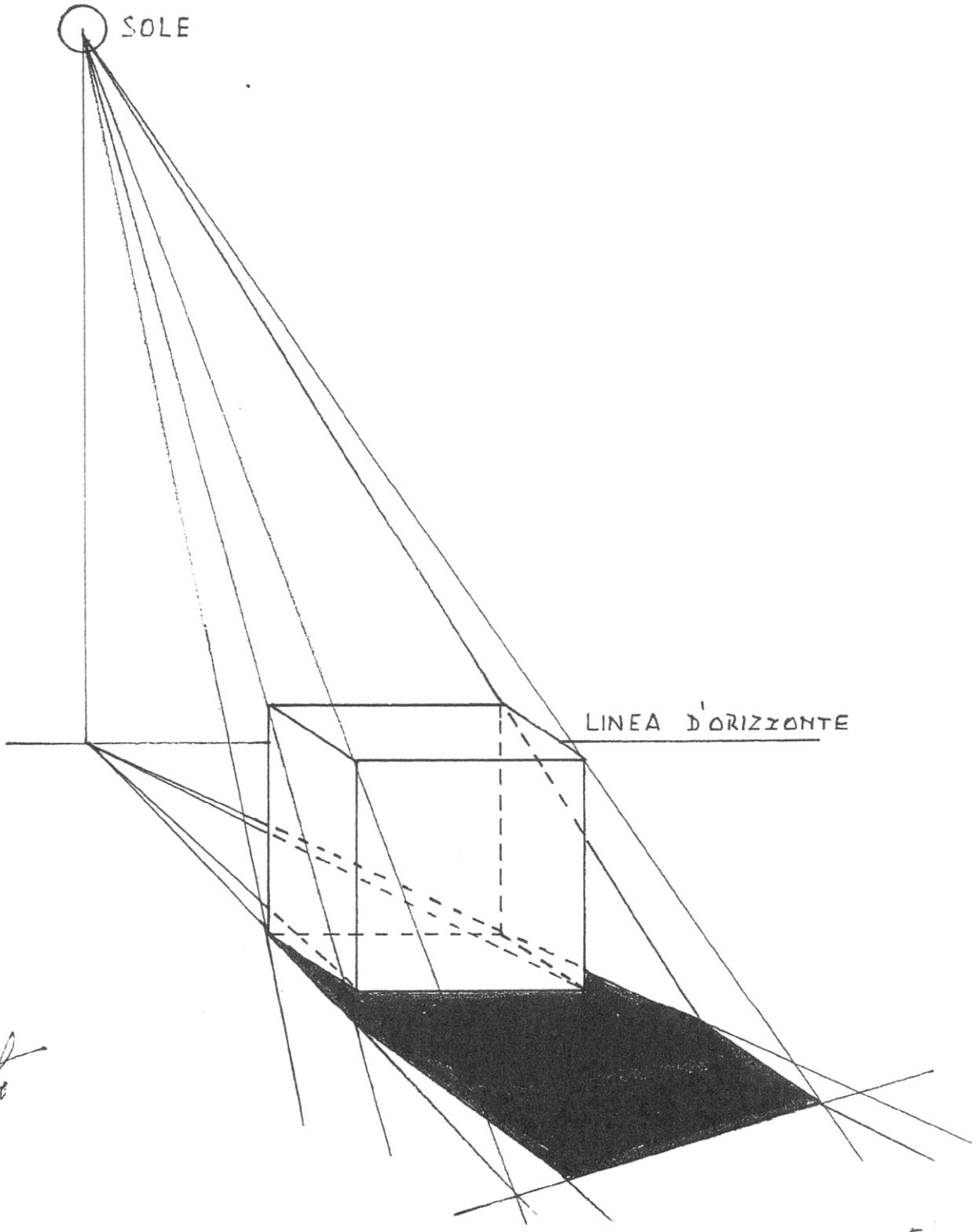
MARE CALMO  
QUASI PIATTO

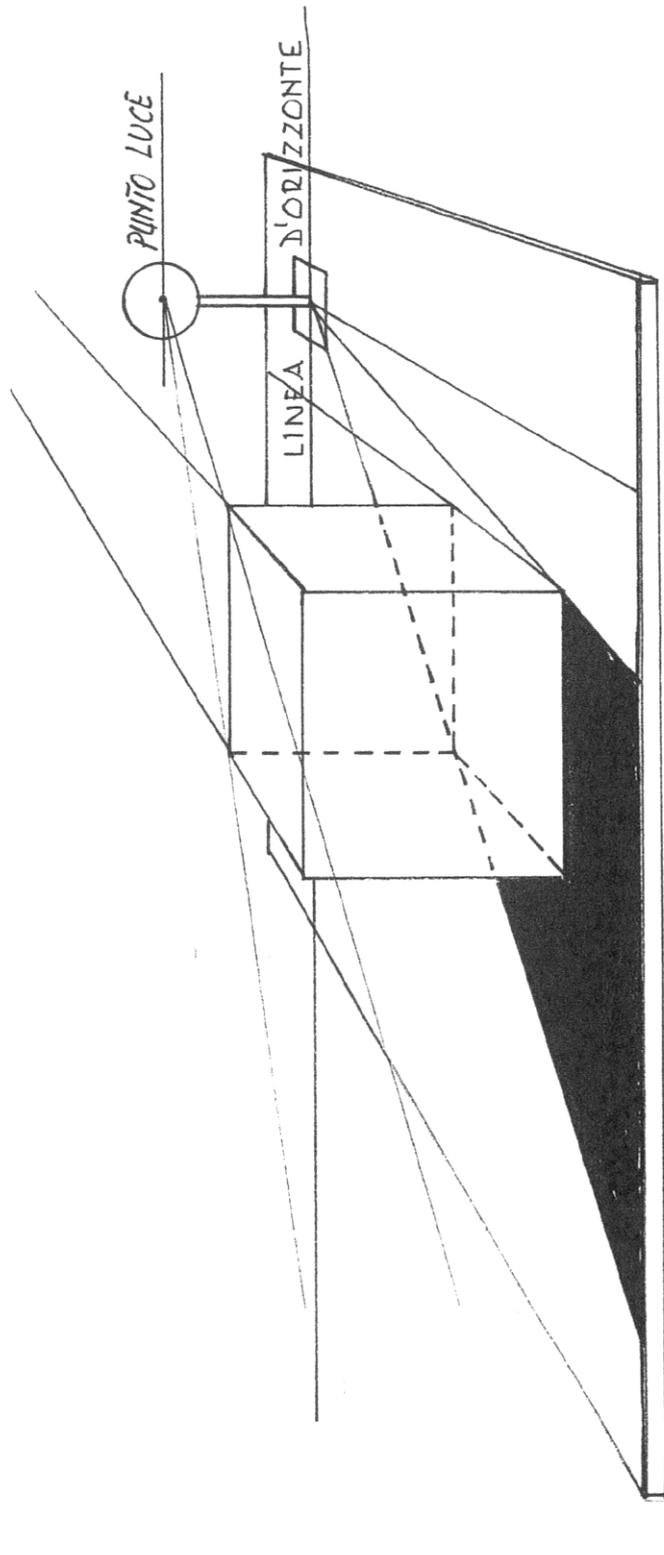
1/20

SOLE

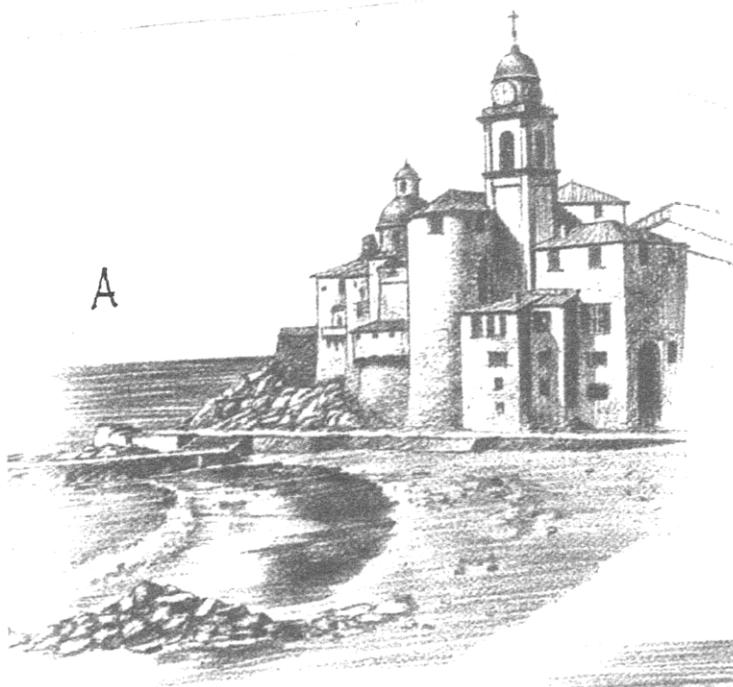
LINEA D'ORIZZONTE

*Genova*

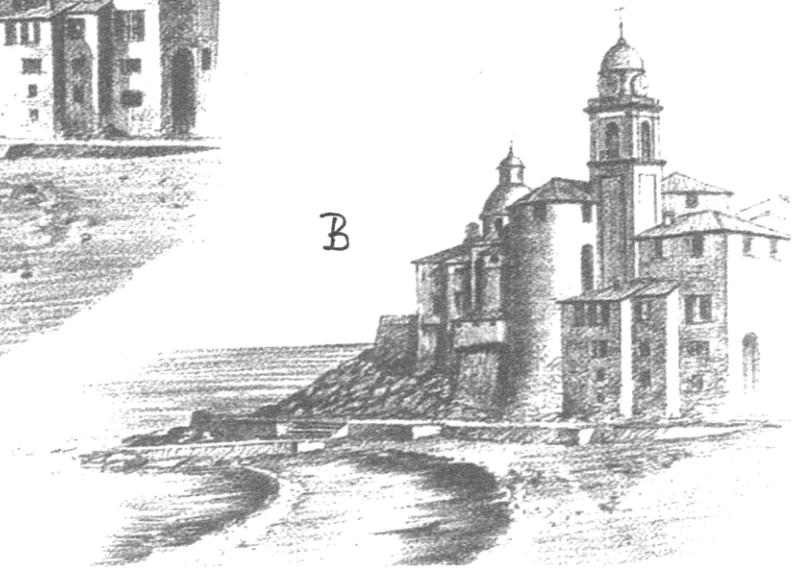




*Cremona*



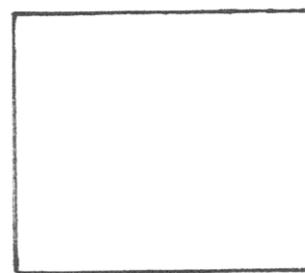
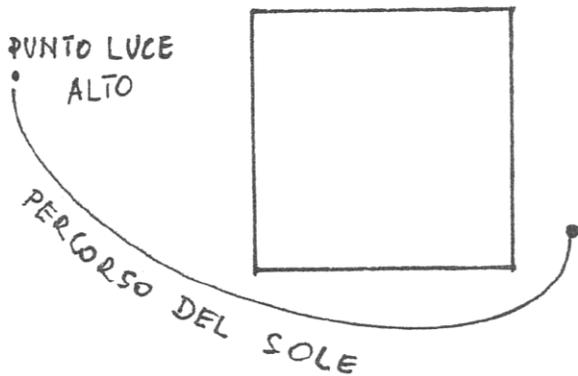
A



B

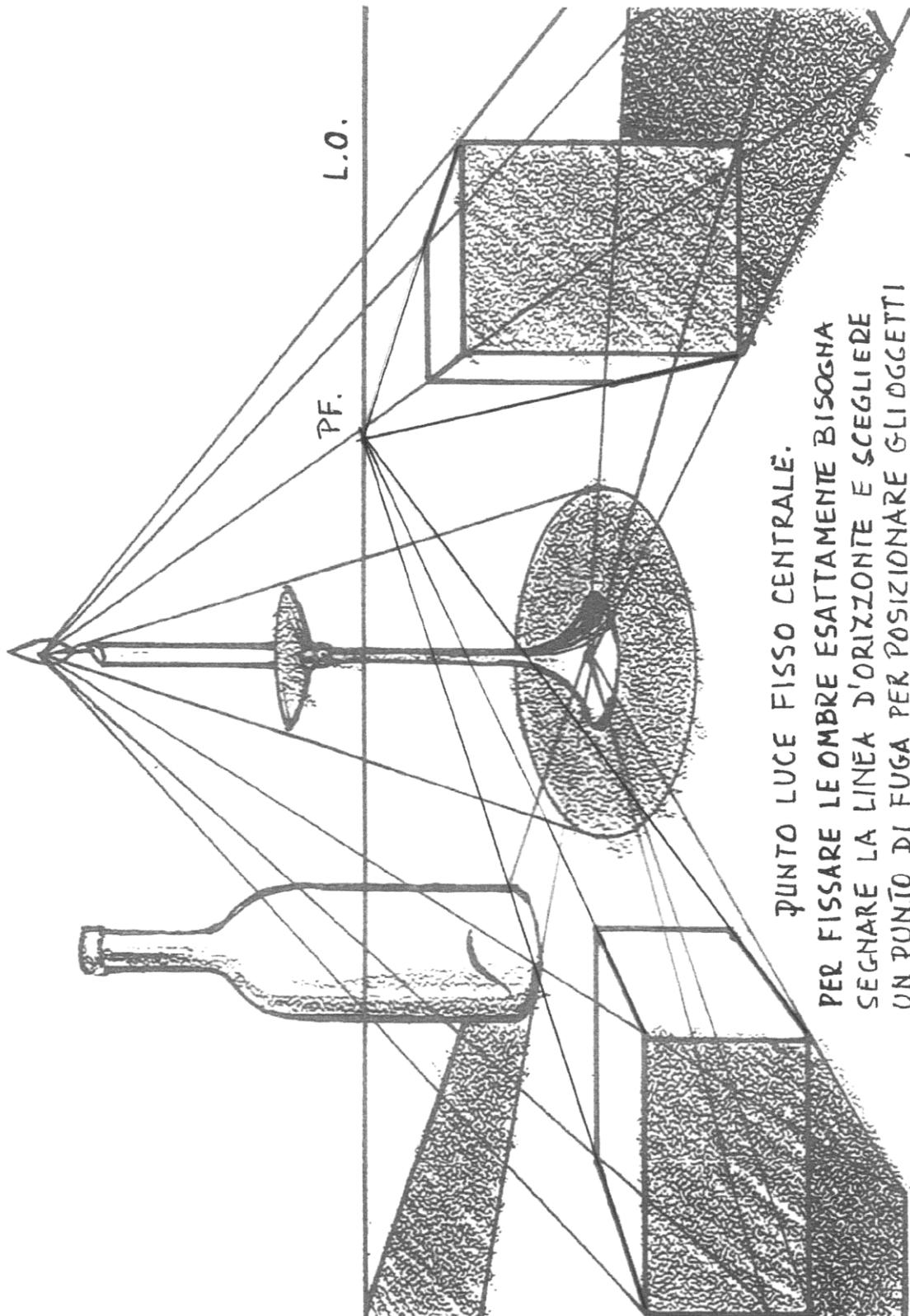
PIANTA DISEGNO A  
SOLE ALTO A MEZZOGIORNO

PIANTA DISEGNO B  
SOLE DI PRIMO MATTINO



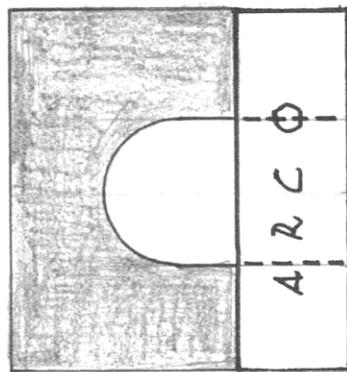
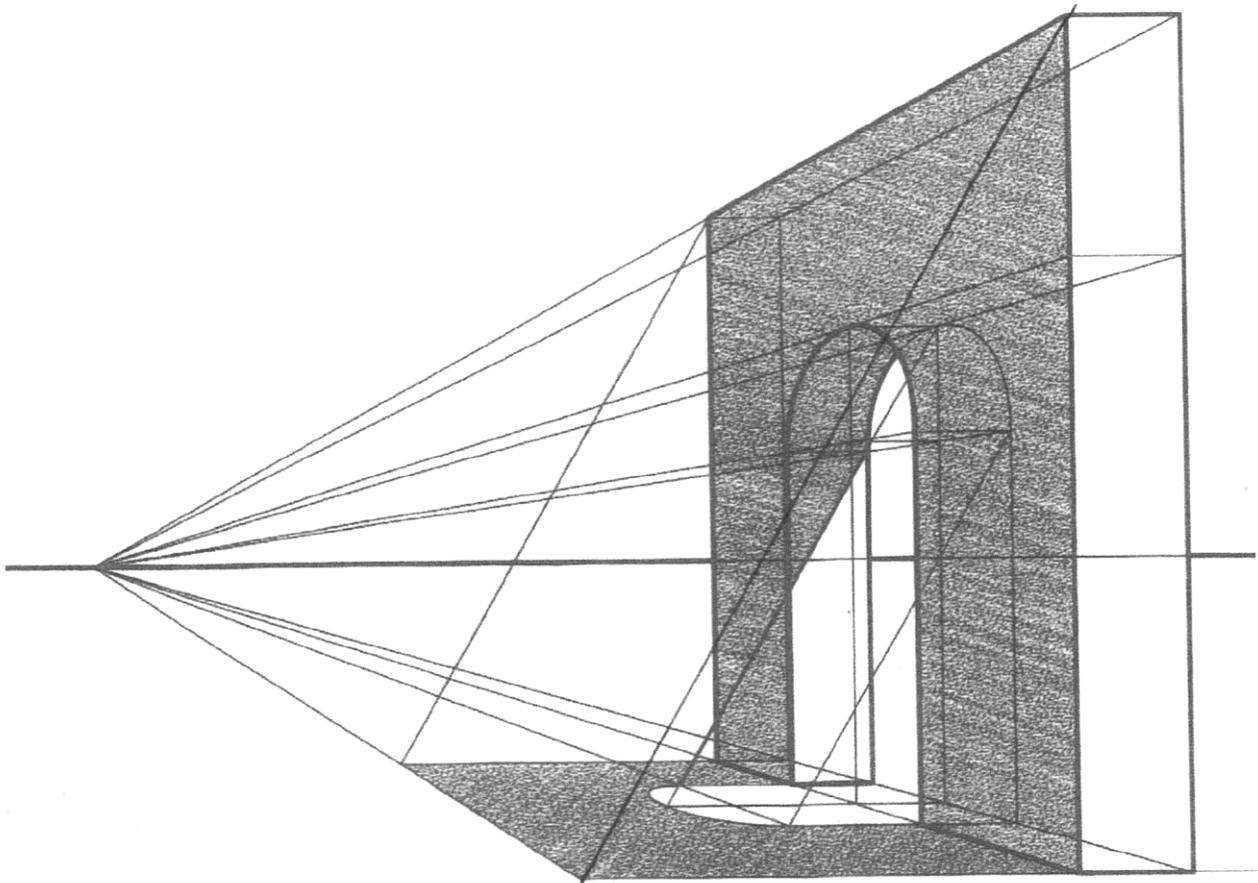
DA NOTARE L'INCLINAZIONE DELLE OMBRE

*Quinto 14*



PUNTO LUCE FISSO CENTRALE.  
PER FISSARE LE OMBRE ESATTAMENTE BISOGNA  
SEGNARE LA LINEA D'ORIZZONTE E SCEGLIERE  
UN PUNTO DI FUGA PER POSIZIONARE GLI OGGETTI  
IN PROSPETTIVA.

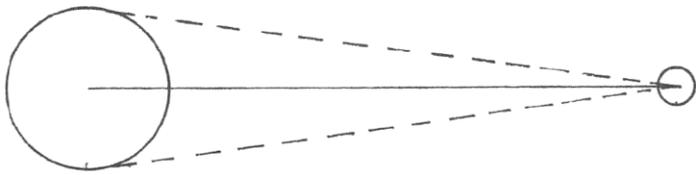
*Handwritten signature*



○ PUNTO  
 LUCE  
 MOLTO  
 ALTO

SI PROIETTA L'OMBRA, OVVIAMENTE IN DIAGONALE,  
 MA PRESSOCHÈ IDENTICA ALL'ARCO, STANTE LA GRANDE  
 DISTANZA.

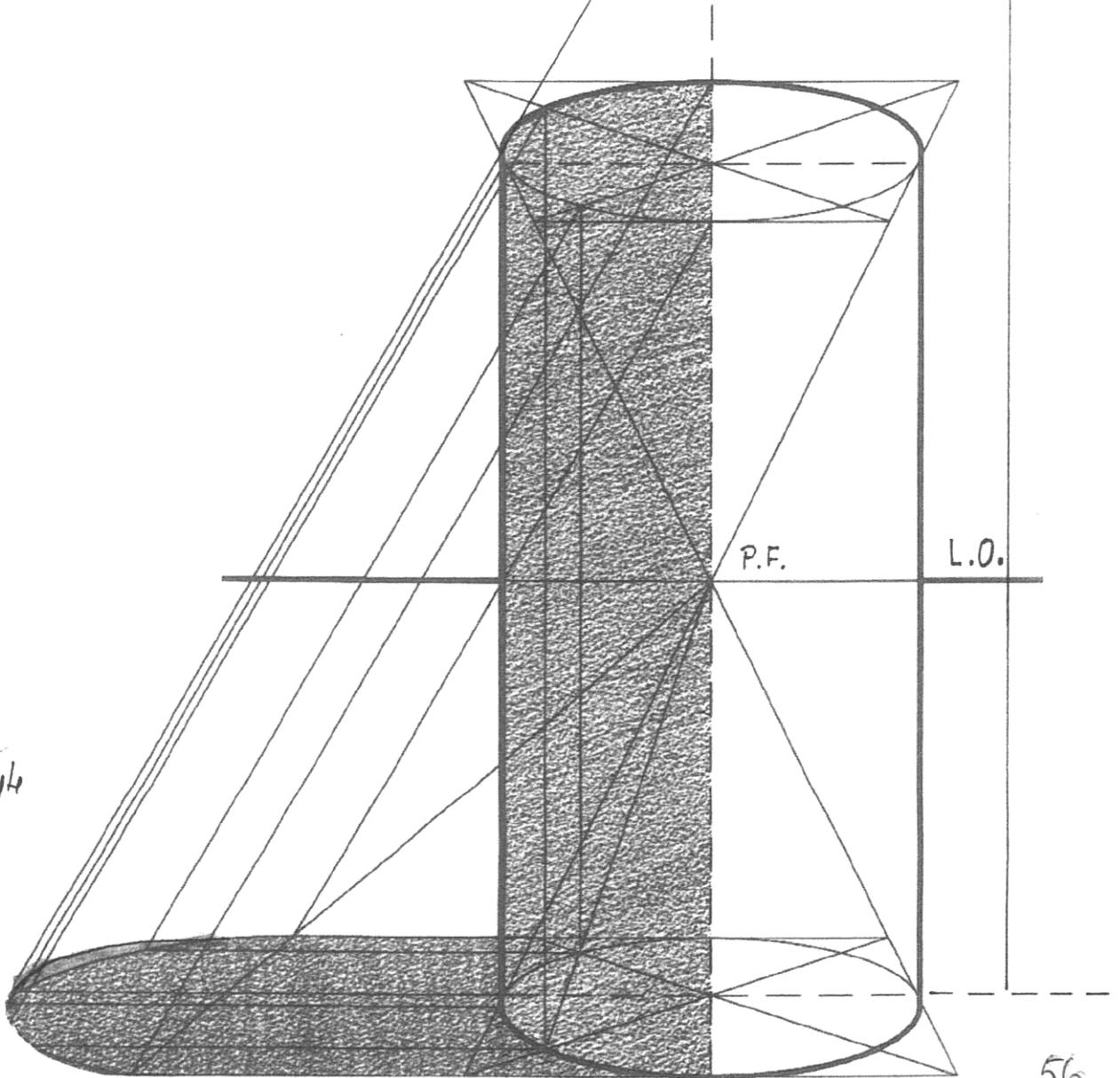
*Genko 14*



VISIONE IN PIANTA

PUNTO LUCE

*Genesi 1/14*



PUNTO LUCE PERFETTAMENTE FRONTALE

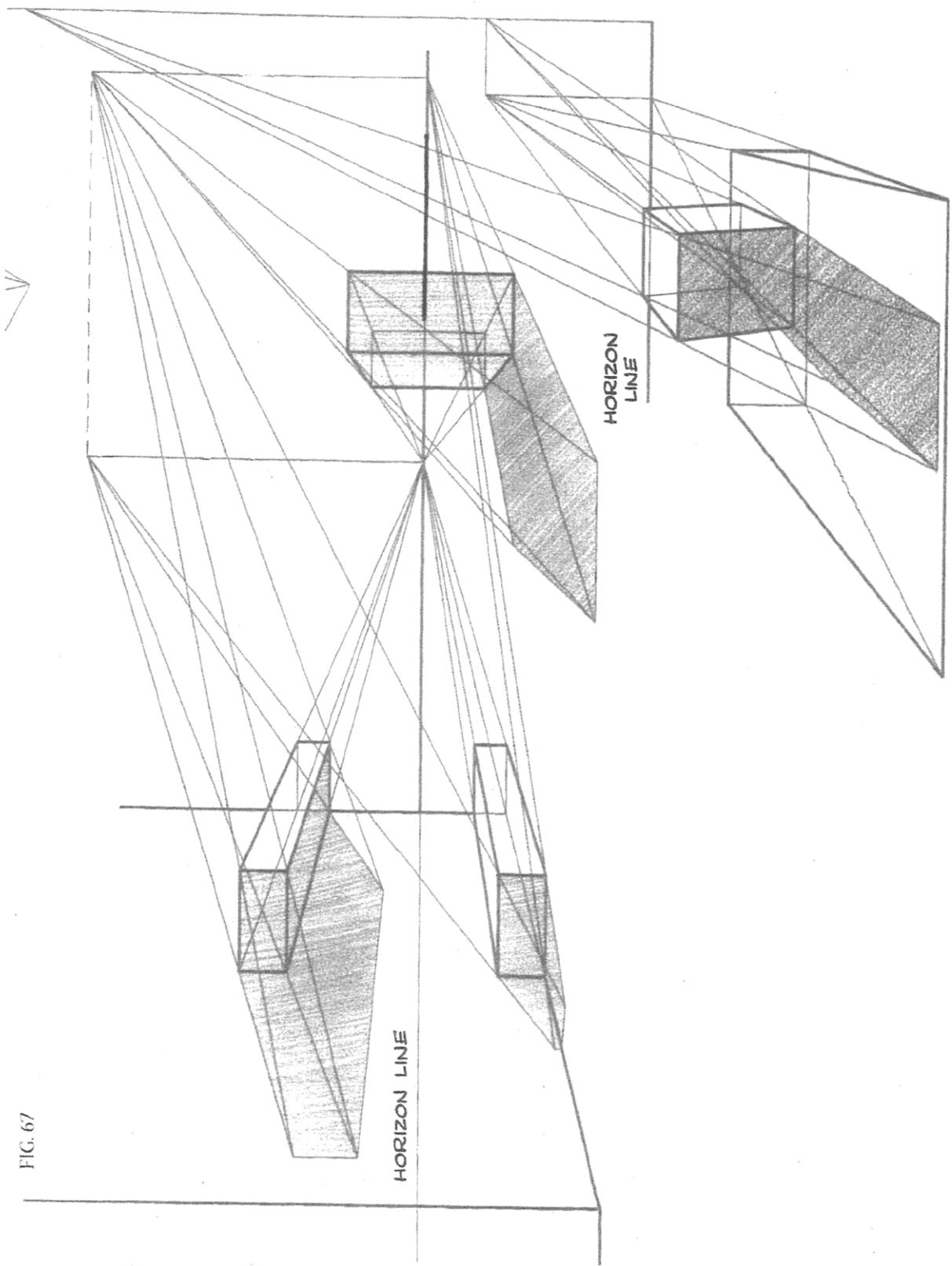
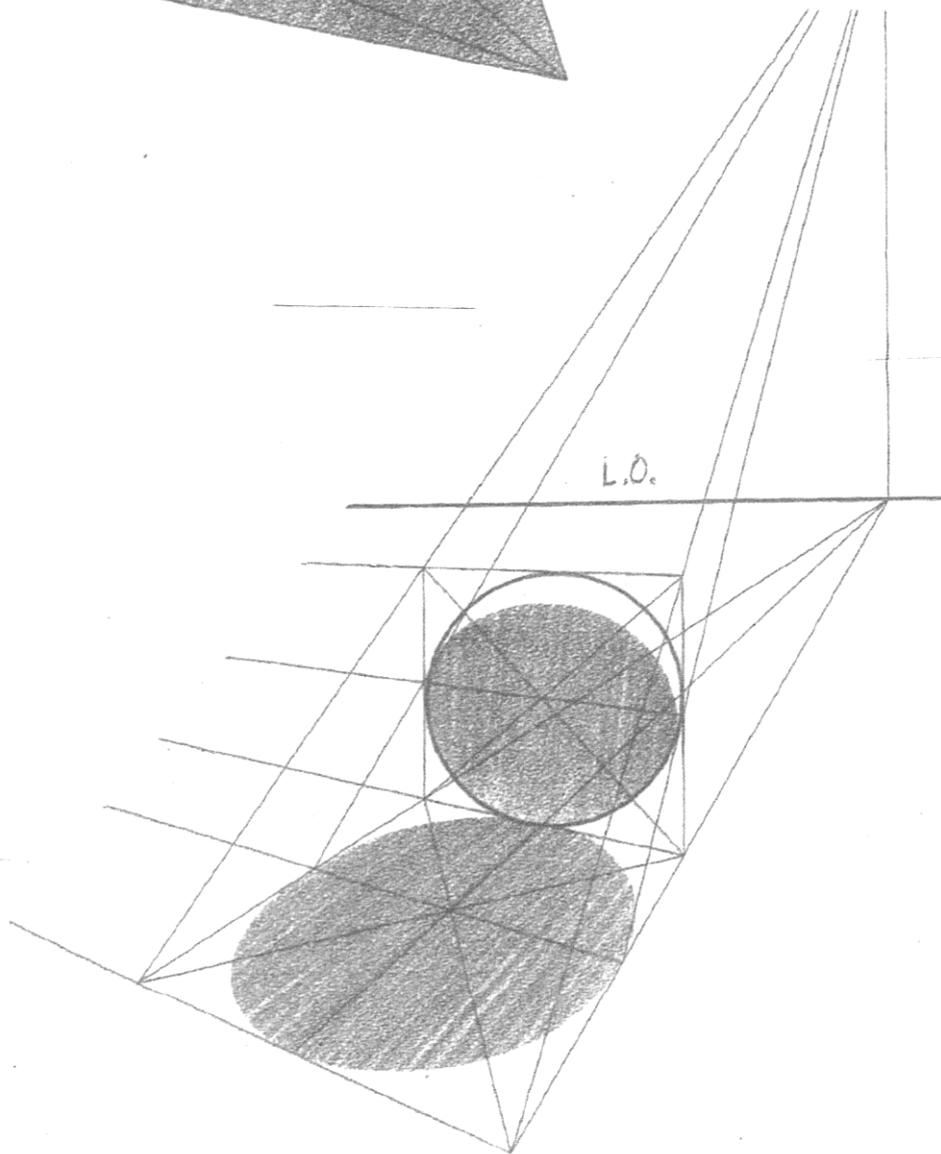
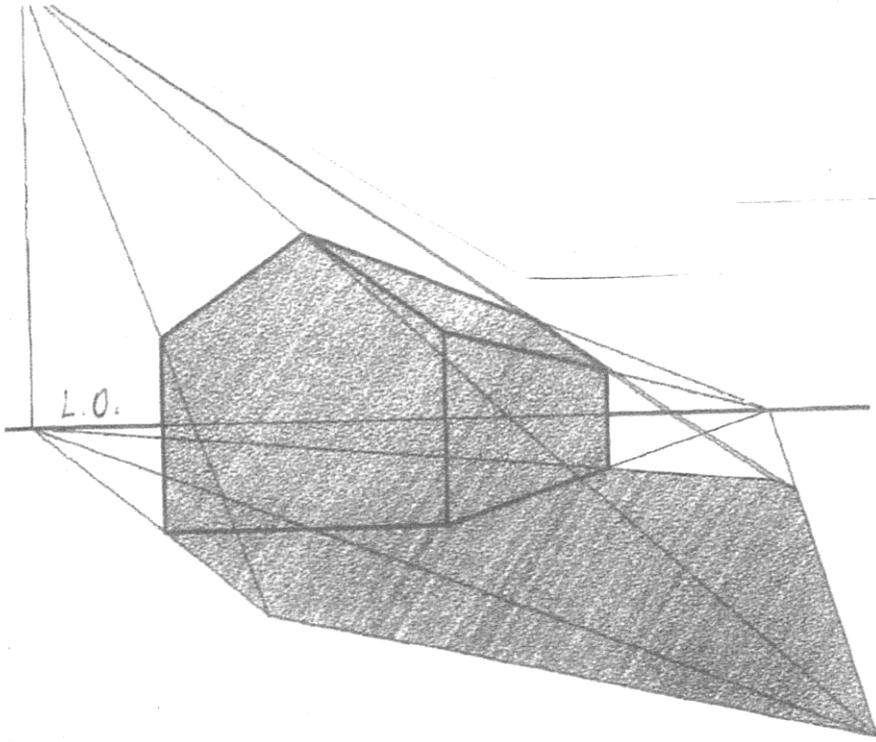
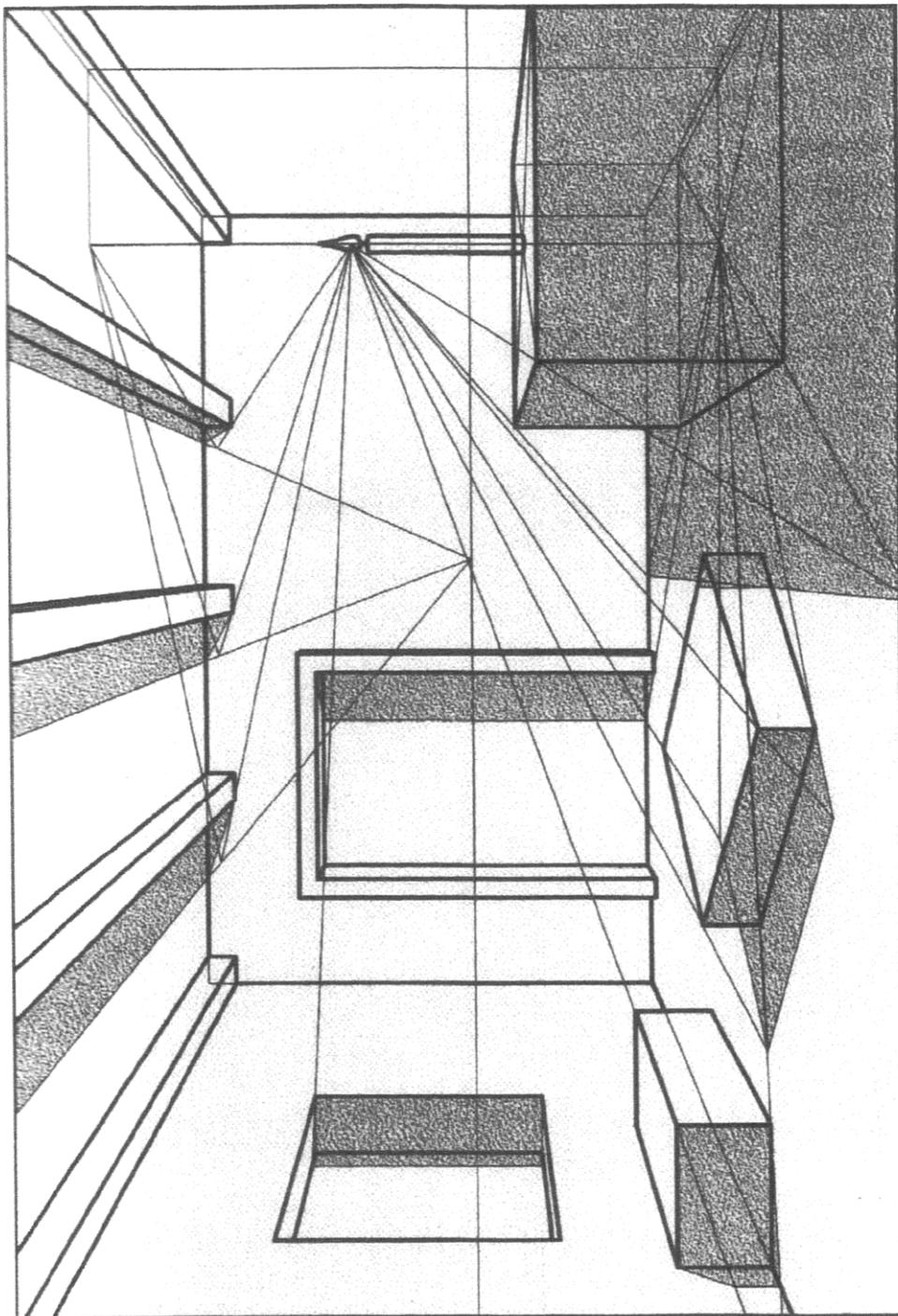
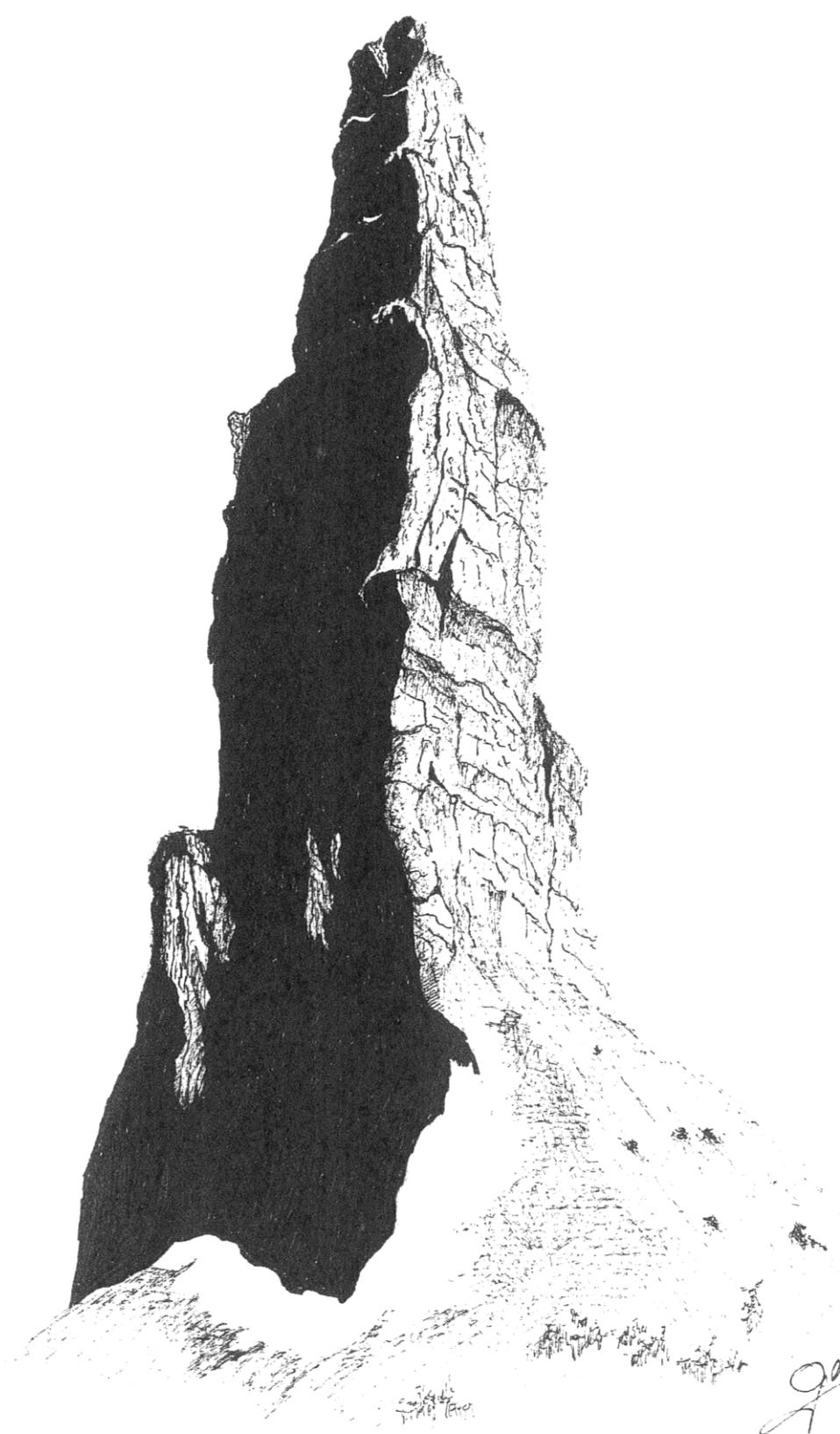


FIG. 67







*Handwritten signature or initials, possibly 'Gant'.*



