VALENTA M. AF.

UNIVERSITA' DELLA TERZA ETA'
TRIESTE

CORSO DI DISEGNO A MATITA E CHINA
CONDOTTO DA CLAUDIO GENTILE

RISERVATO AI NUOVI ISCRITTI PARTECIPANTI AL 1° CORSO

Innanzitutto grazie per aver voluto iscriversi a questo corso. Non so se soddisferò le sue aspettative, comunque ci proveremo assieme.
Ecco alcune precisazioni sul corso stesso:
Si tratta di un corso che inizierà con la matita per concludersi con la china.
Non verrà trattato l'argomento del disegno anatomico
Si comincerà con la basi assolute del disegno.
Verrà trattato un argomento basilare: la prospettiva
Si passerà poi al disegno indiretto, cioè la copiatura da fotografie.
Verrà poi considerato il disegno di fantasia
Il disegno dal vero sarà poi indispensabile, anche con uscite.
Non è necessaria una conoscenza approfondita del disegno, ma è sufficiente che ci sia la predisposizione a questo, cioè quella che comunemente viene definita " la mano ".
Per l'inizio delle lezioni, consiglio di portare qualche opera da voi eseguita, per poter fare una valutazione su come e dove operare.
Inizialmente consiglio di portare solamente un blocco da disegno con carta ruvida da 200 grammi. Misure circa 25x33.
3 matite: una HB, una 2B e una 4B
Una comune gomma da matita
Un righello da 30 cm.
Uno squadretto.

IMPORTANTE: Può accadere per vari motivi che una lezione venga sospesa. Vi prego pertanto di leggere attentamente i comunicati settimanali dell'Unitre, dove vengono fornite tutte le variazioni ai corsi. Comunicate anche il vostro numero di telefono fisso o cellulare per poter essere informati in caso di necessità. Grazie

Claudio Gentile

VADEMECUM DEL DISEGNATORE

- Accertarsi sempre che la carta sia adatta al disegno che si intende proporre.
- Stabilire le basi del lavoro e cioè:
  La linea di terra
  La linea d'orizzonte o punto di vista
  Punti di fuga a destra e sinistra
- Stabilire la sorgente luminosa, ricordando che se si tratta del sole la divergenza dell'ombra è minima, mentre se si tratta di luce artificiale o comunque ravvicinata, la divergenza sarà maggiore.
- Ricordarsi che nel caso di alberi, cespugli ecc., l'ombra coprirà di sicuro la parte del tronco vicina alla parte bassa della chioma, come del resto sarà scura anche quest'ultima, mentre il resto della chioma sarà a chiazze per segnalare le rientranze e le sporgenze dei rami.
- Ricordarsi che nel nostro caso di disegnatori in bianconero, sarà sempre il nero che esalterà il disegno evitandone l'appiattimento.
- Nei vostri disegni evitate sempre di perdervi in particolari che non hanno necessità di esistere (ad esempio ganci sui muri, antenne TV, striature varie, cavi della luce, ecc.) vi creano solo problemi. Più pulito è il disegno, meglio è, salvo nei casi di riproduzioni perfette che necessitano di ogni dettaglio.
- Se decidete di far precedere il disegno vero e proprio da tratti guida in matita, fatelo con una matita tenera di facile cancellazione, specie nei lavori a macchia d'inchiostro.
- Quando ritraete qualche soggetto all'aperto, in pratica in diretta, fornitevi di un appoggio rigido, cioè la famosa tavoletta con i sostegni.
- Se usate pennarelli, adoperate sempre lo stesso tipo per tutto il disegno, altrimenti appariranno due colori diversi.
- Quando state disegnando qualche soggetto, nel corso del lavoro, fatelo vedere a qualcuno. Ciò consentirà di apportare eventuali modifiche se siete incorsi in qualche errore.
- Cercate di non copiare mai da disegni altrui,se l'autore ha commesso degli errori, voi li aumentate.
- Se copiate da fotografie, fate attenzione alle distorsioni degli obbiettivi, in particolare il grandangolare.

Buon lavoro

Classificazione durezza della grafite.

Prima di fornire questa classificazione, è importante sapere che, comunque, l'uso delle matite va considerato in funzione del tipo di carta che si usa.

Su una carta molto ruvida, l'uso di matite tenere sarà ottimale, ma, via via arrivando fino alla carta liscia si userà matite sempre più dure.

B grafite media tenera

HB grafite media

F grafite media +

H grafite dura

2H grafite dura +

3H grafite dura ++

4H grafite dura +++

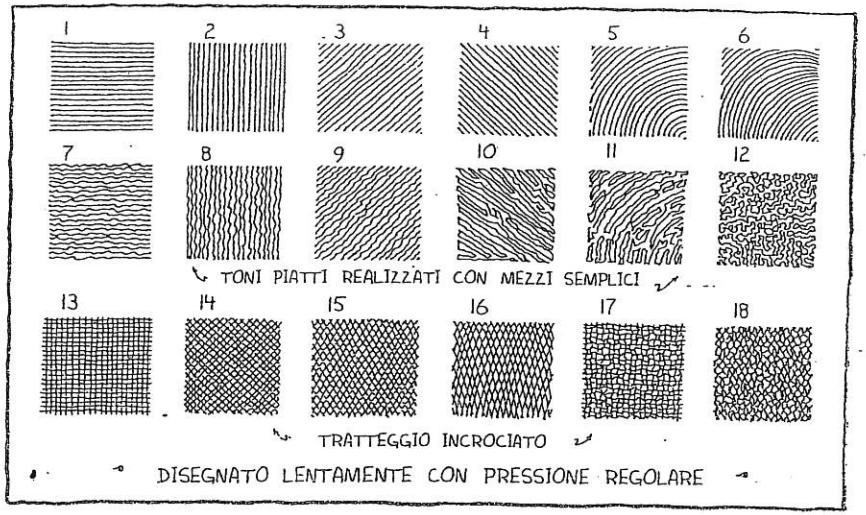
5H grafite dura ++++

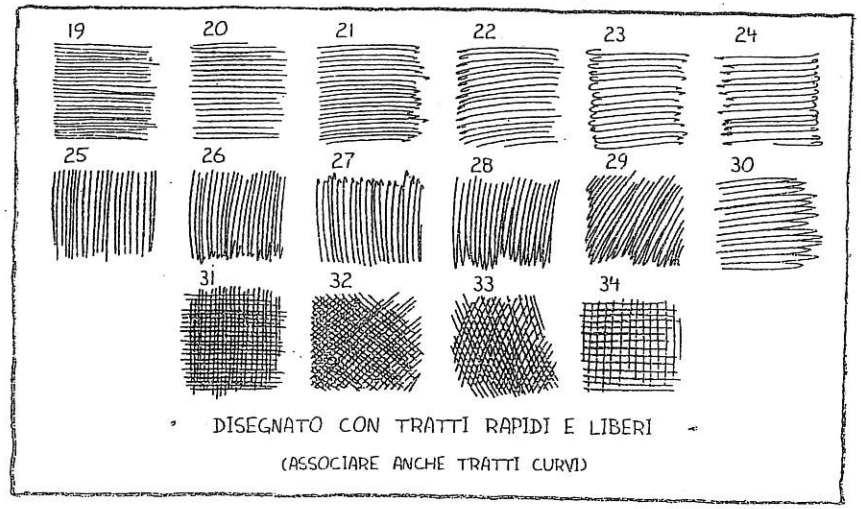
6H grafite durissima

7H grafite durissima +

8H grafite durissima ++

9H grafite durissima +++





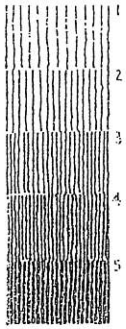


Fig. 45. *Copiate questa scala di valori, collocando ogni tono direttamente a contatto col successivo. Notate che ai due estremi della scala non compaiono né il bianco puro né il nero solido.*

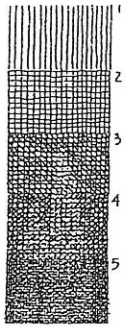


Fig. 46. *Una scala di valori può essere realizzata anche col tratteggio incrociato.*

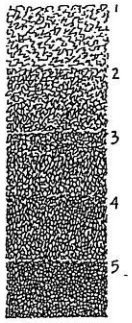


Fig. 47. *Questa scala di valori presenta un trattamento ancora più libero, ma non certo meno efficace.*

Fig. 48. *Per suggerire il cambiamento, non è necessario separare completamente le aree tonali.*

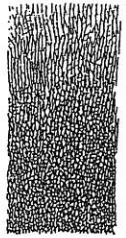


Fig. 49. *Per ottenere effetti simili si possono usare molti tratti.*

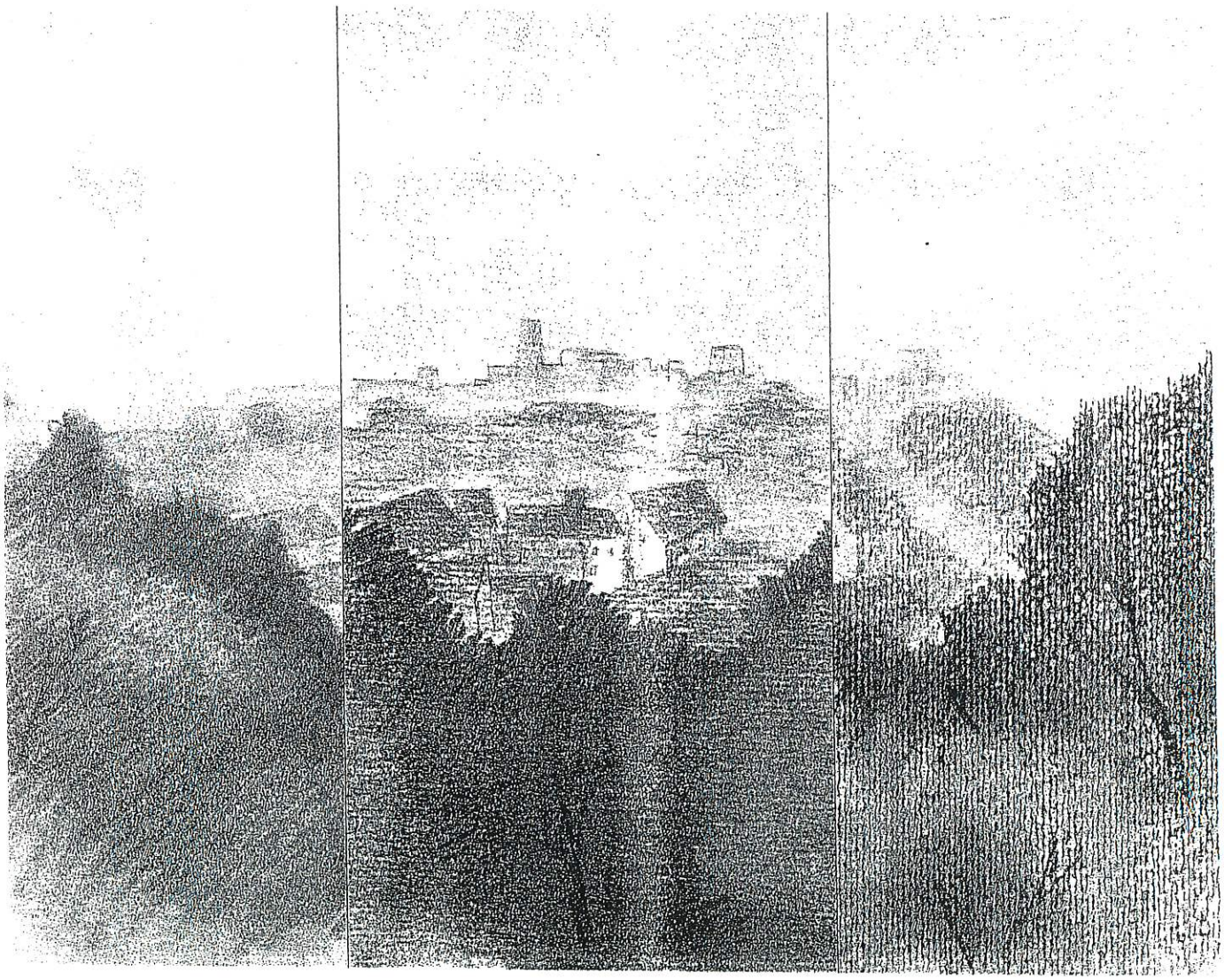
Fig. 50. *I toni graduati sono qui indicati con tratti assai liberi.*

Fig. 51. *I valori sono qui indicati accrescendo lo spessore dei tratti orizzontali.*

Provare carte diverse

La superficie del foglio, a seconda della sua ruvidità, determina una diversa resa del lavoro, modificando non solo l'effetto grafico ma anche il colore, l'intensità della grafite: infatti, essendo solitamente le carte ruvide più assorbenti di quelle lisce, il nero che si otterrà con una matita grassa sarà più carico. Questa esercitazione è una verifica delle differenti possibilità delle carte da disegno più comuni. Il soggetto reale che essa riproduce permette di attribuire un valore espressivo a queste combinazioni di matite con superfici diverse, cosa che forse una sperimentazione astratta basata su disegni casuali non avrebbe consentito.

Qui sotto, tre applicazioni su carte diverse, a confronto. Paragonandole, potrete facilmente notare la diversa intensità che la grafite assume sulle differenti superfici.

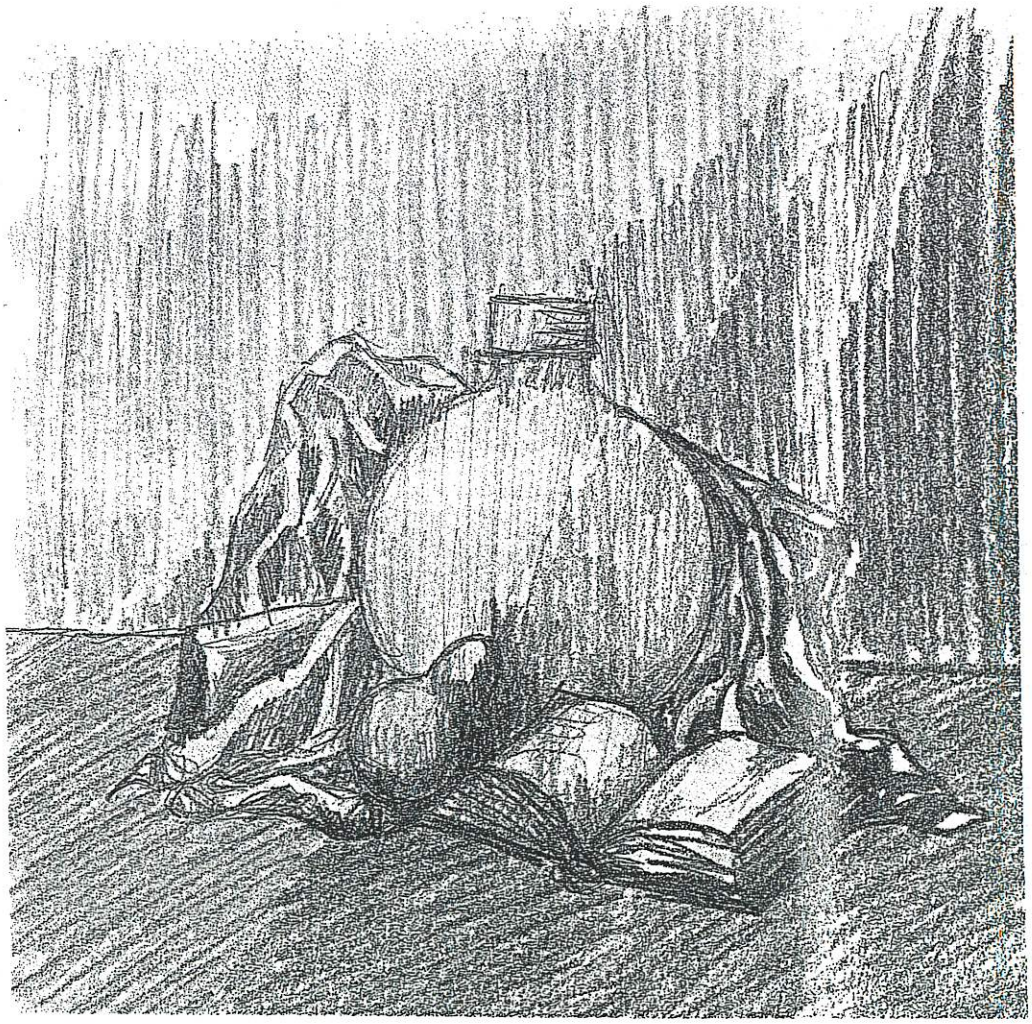


La grafite

Nelle prime tre lezioni del corso si è già accennato ai principali materiali, ora cercheremo di approfondire la loro conoscenza, di volta in volta aggiungendo o completando le informazioni date precedentemente in modo alquanto sommario e suggerendo nuove sperimentazioni. Cercheremo inoltre, a seconda delle occasioni, di chiarire meglio il significato della terminologia a volte troppo specialistica usata dai pittori.
Il primo materiale che riesaminiamo nelle nostre schede tecniche è la grafite.
Ormai la conoscete bene, ma ora cercheremo di sviluppare la ricerca delle sue proprietà e di imparare a utilizzarla meglio. Sarebbe un'ottima cosa avere a disposizione tutta la gamma delle matite: da quelle più dure che tracciano un segno grigio, magro, a quelle più morbide che permettono di ottenere un segno più nero, grasso.

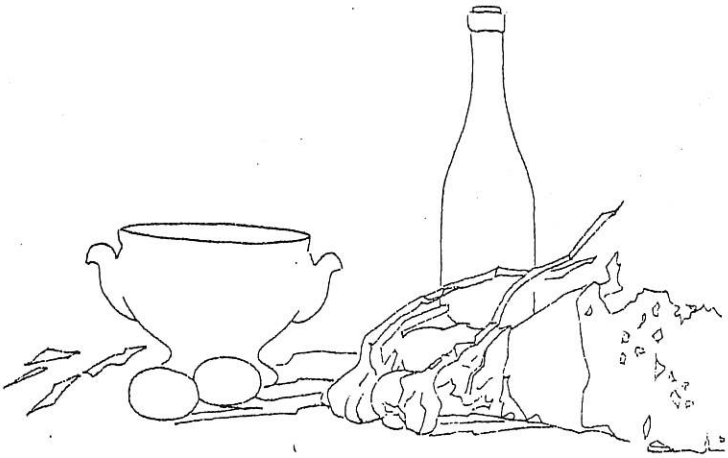
Un buon sistema è quello di procurarsi uno o più portamine, che offrono la possibilità di cambiare la mina, anche se molti pittori preferiscono usare le matite tradizionali di legno, considerate meno fredde.
È importante tenere presente che la grafite reagisce diversamente a seconda della sua durezza: se, ad esempio, a un segno duro si sovrappone un tratto morbido, verrà fuori il grigio sottostante; se invece si procede in modo opposto, il segno duro impasterà quello morbido, scurendolo. Inoltre vi saranno utili altre sperimentazioni. Se provate a coprire con una leggera velatura segni di diversa durezza, scoprirete il diverso grado di impermeabilità della grafite.
Non dimenticate, infine, che ogni matita dà un risultato differente a seconda del tipo di carta o di superficie su cui viene utilizzata.

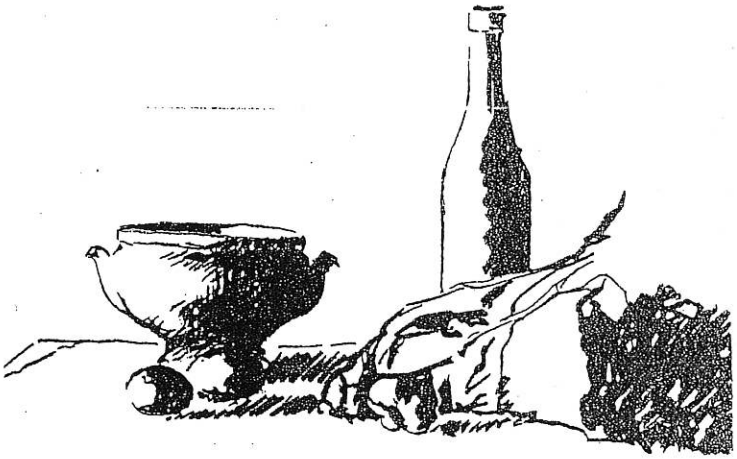
Le matite a grafite si trovano in commercio in una gamma che va dall'8H all'8B. Per eseguire un disegno vi consigliamo però di stare entro la gradazione media, cercando di scegliere la durezza che più si adatta al vostro segno. Qui a lato, una dimostrazione della differenza fra grafite più dura, magra, grigia, e più morbida, grassa, nera. Il disegno è stato eseguito con matite dalla 5H alla 6B.



La china

L'inchiostro più usato nella realizzazione di disegni è senza dubbio il nero di china, nome derivatogli, sembra, dalla sua origine orientale. Ha una storia antica (sono stati ritrovati disegni a china databili a circa cinquemila anni fa) e la sua fortuna è stata costante nei secoli, anche se esistono altri inchiostri molto usati, come il bistro di colore bruno, prodotto dall'impasto di fuliggine con acqua e gomma arabica, in auge nel Rinascimento e la seppia, di cui abbiamo già fatto un accenno precedentemente.
L'inchiostro di china, nella sua ricetta classica, è costituito da nerofumo preparato con gomme diverse ed essenze di muschi particolari, fatto essiccare in tavolette da diluire nell'acqua. Attualmente in commercio si può trovare sia in tavolette, sia nelle pratiche confezioni in flaconcino che, se anche non rispettano appieno la ricetta tradizionale, hanno però il vantaggio di essere già pronte all'uso.
Caratteristica della china è quella di lasciare segni che, dopo l'asciugatura (almeno un giorno), risultano impermeabili, quindi molto adatti a passaggi e colorazioni successive. Naturalmente è bene che verifichiate questa peculiarità della china con numerosi esperimenti preventivi, in modo da impadronirvi a fondo di questa tecnica che, siamo sicuri, vi riserverà numerose soddisfazioni.
A proposito di esperimenti, apriamo una breve parentesi sui disegni colorati; se vi interessa in modo particolare questa tecnica, di cui tratteremo ampiamente più avanti, vi consigliamo di usare china diluita per il disegno, affinché il tratto, di tonalità media, non influenzi la colorazione successiva.
L'inchiostro di china classico è nero e, anche se oggi c'è la tendenza a raggruppare sotto questo nome tutta una serie di inchiostri colorati, sarà di questo che noi tratteremo in queste pagine.
Gli strumenti usati per applicare la china sono vari, e vanno dalla classica penna con il pennino, alle moderne penne a tratto uniforme e continuo (tipo rapidograph), caricate con cartucce di inchiostro, ai pennelli di diverse dimensioni. Estremamente differenziati sono anche i risultati che si possono ottenere con l'uso di pennini più o meno sottili, con una diversa inclinazione della penna, con l'uso abbinato di pennini e pennelli, variando la pressione della mano, il tipo di tratteggio, tutti segni questi che possono essere applicati su supporti asciutti o bagnati; è possibile applicare leggere velature di acqua con inchiostro ancora umido, oppure, come detto, velature di inchiostri colorati su segno completamente asciutto. Le possibilità, anche in questo campo, sono molto numerose. In linea di massima è comunque preferibile, con i pennini, usare una carta molto lucida e resistente agli interventi umidi; è bene anche avere sempre a disposizione, se non il classico tergi-pennino, almeno degli straccetti che non perdano i peli.



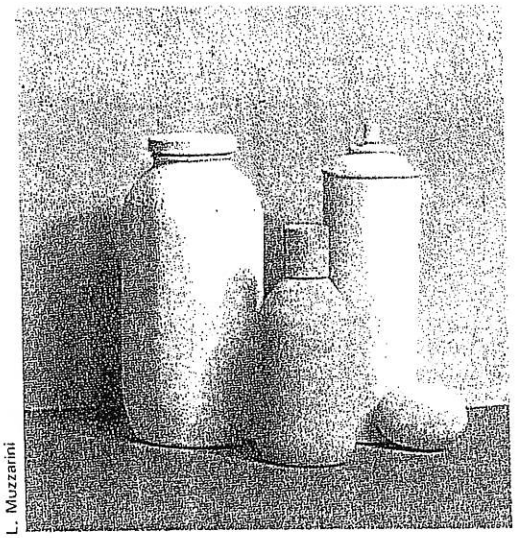


In alto, i segni regolari lasciati da una penna a tratto continuo; in basso, segni più sciolti, con qualche accenno di tratteggio, eseguiti con un pennello. In entrambi i casi è possibile intervenire con acqua; logicamente nel secondo caso l'intervento dovrà essere più contenuto.

Esercitazione

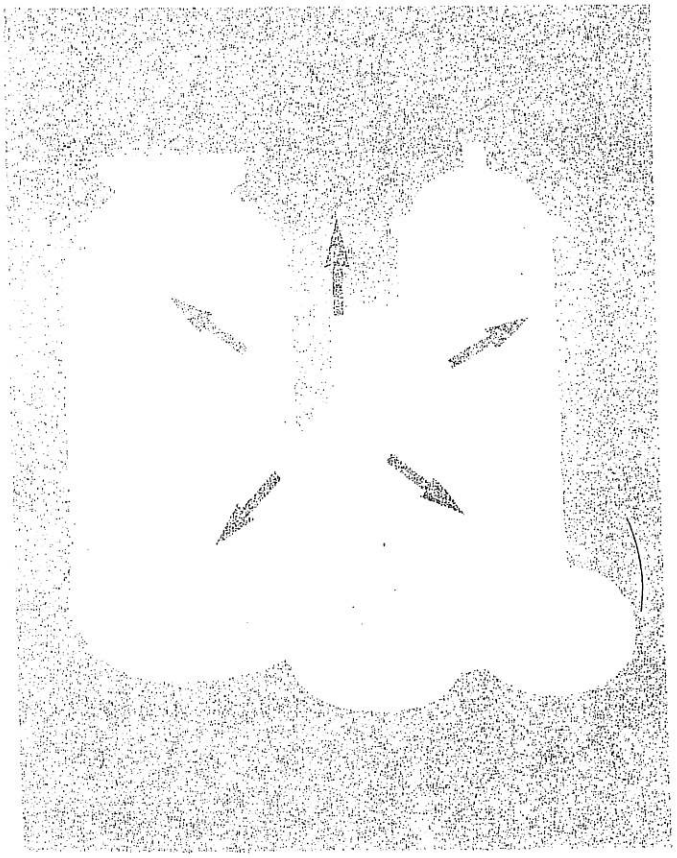
Definizione dello spazio

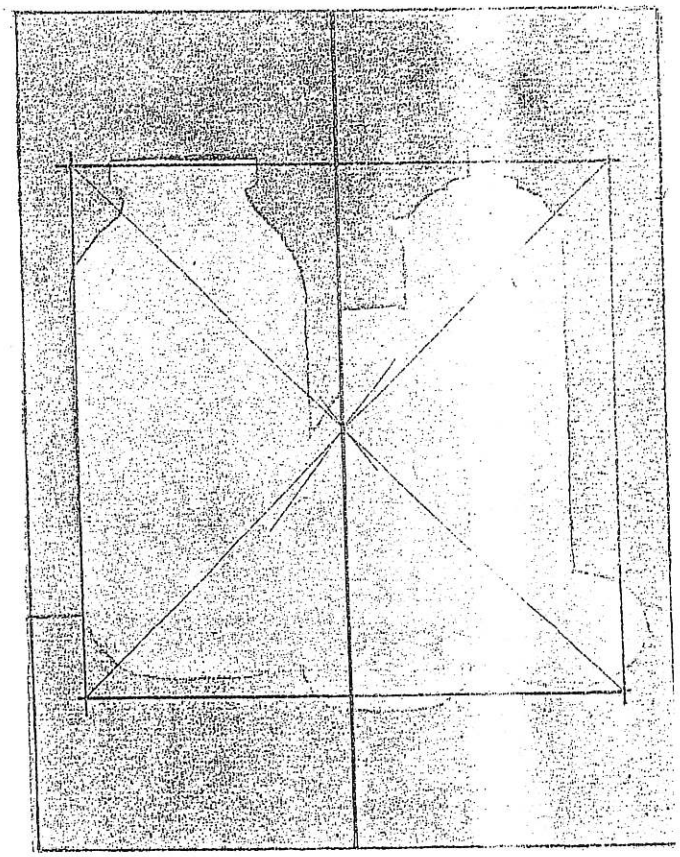
Questa esercitazione si propone di stimolare lo studio dell'organizzazione spaziale, o meglio, del soggetto rispetto allo spazio (il foglio su cui si disegna) che lo contiene. Cercate degli oggetti semplici, di forma regolare, possibilmente non molto colorati e formate una composizione tipo quella proposta qui sotto. È bene che la composizione risultante possa essere iscritta in un quadrilatero regolare, in modo che il vostro esperimento di impaginazione risulti più agevole.

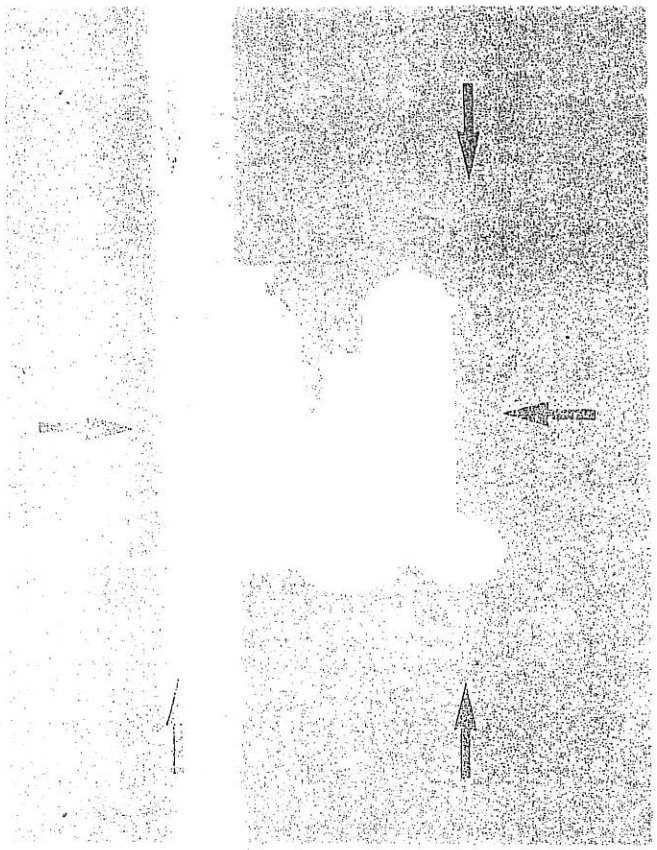


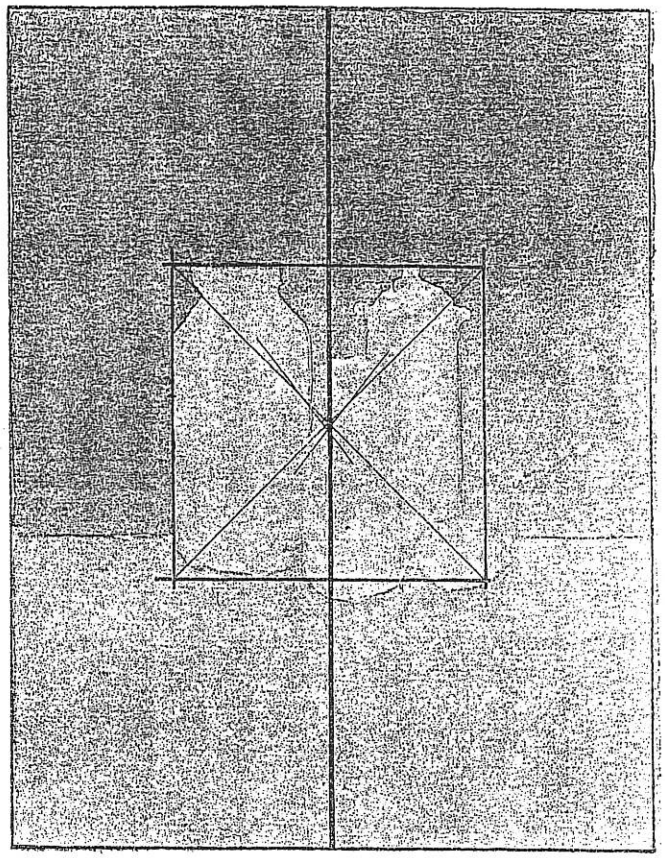
L. Muzzarini

Per questo esperimento potete usare contenitori alimentari a cui avrete tolto le etichette che potrebbero distrarvi nello studio della composizione. L'uovo può essere vero (meglio se sodo per ovvi motivi) oppure da cucito.

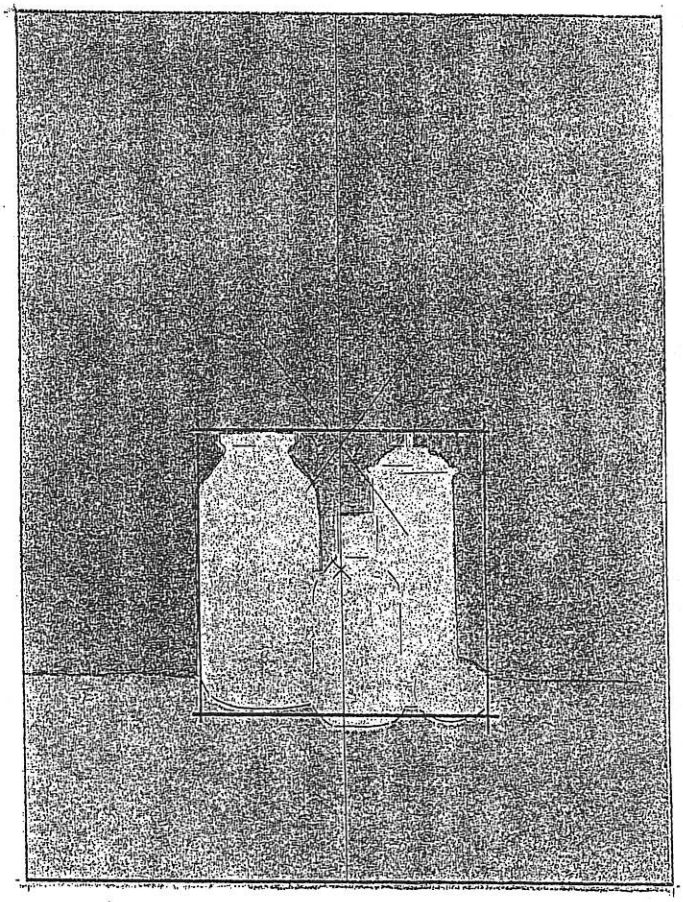








Supponiamo di far coincidere i centri della composizione e del foglio, occupando lo stesso con il soggetto di notevoli dimensioni: l'equilibrio sarebbe soddisfatto, le proporzioni anche, ma la resa da un punto di vista pittorico poco soddisfacente; le forme sono comprese dai lati del rettangolo e sembra che forzino per poter uscire: la composizione è soffocata (esempi della pagina precedente in basso). Proviamo ora a ridurre le dimensioni del soggetto, facendo sempre coincidere il centro della composizione con il centro del foglio (qui sopra). Non esistono problemi di equilibrio e di proporzione, ma, contrariamente a prima, la composizione sembra compressa verso il centro, schiacciata dalla forza dei lati del rettangolo. Se coprite con un foglio di carta una parte della zona inferiore del rettangolo la situazione migliora notevolmente. Invece di ridurre la superficie del foglio, è preferibile abbassare la linea di orizzonte (qui a lato): in questo modo si otterrà un giusto rapporto fra piano d'appoggio e superficie del fondo. Osservando il risultato si nota come la parte superiore, più grande, conferisca una maggiore verticalità al gruppo di oggetti e come questi risultino armonicamente collocati all'interno del foglio.



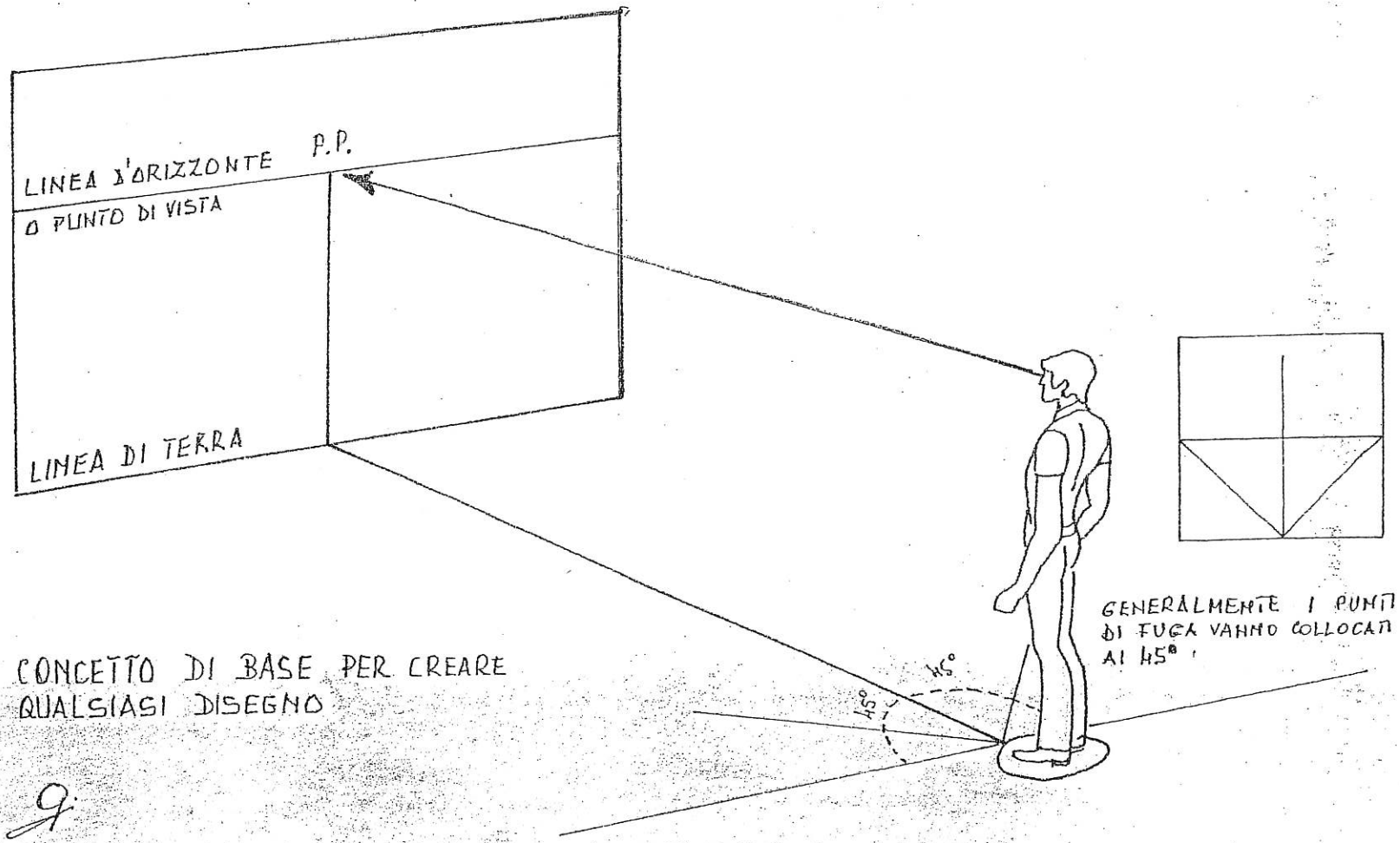
LA PROSPETTIVA

Cos'è la prospettiva ? E' la rappresentazione di un oggetto, di un palazzo, di un paesaggio, di qualsiasi cosa che ci sta davanti, come si presenta effettivamente al nostro sguardo.
Per disegnare una casa in prospettiva, è indispensabile conoscere almeno i rudimenti della prospettiva lineare. Poiché può sembrare terribilmente complicato, mi soffermo solamente su alcuni elementi di base e su come applicarli, vedrete che una volta compreso il meccanismo, lo applicherete sempre e non lo dimenticherete mai.
Fondamentale è tenere presente quanto segue:
Per disegnare un oggetto in prospettiva, occorre conoscere i seguenti elementi:
1 – La linea di terra
2 – La linea d'orizzonte
3 – Il punto di vista
4 – I punti di fuga

La linea di terra - La linea di terra viene collocata sempre alla base dell'oggetto da ritrarre, più vicina a noi. La determinazione di questa linea è importantissima, poiché determinerà tutto il disegno.
La linea d'orizzonte – Questa linea viene collocata sempre, sull'oggetto da ritrarre, all'altezza dei nostri occhi. Attenzione però che va adeguatamente collocata in considerazione della distanza dell'oggetto da ritrarre che si abbassa via via che l'oggetto aumenta la distanza. Solamente se guardate il mare la linea d'orizzonte è **sempre** determinata dalla linea che segna la fine del mare e l'inizio del cielo.
E' importante tenere presente che tutte le linee parallele sotto il punto di vista vanno verso l'alto e quelle sopra il punto di vista vanno verso il basso, per incontrarlo.
Il punto di vista – Il punto di vista viene sempre collocato sulla linea d'orizzonte, ma nel punto esatto di fronte ai nostri occhi.
I punti di fuga sinistro (SX) e destro (DX) – La collocazione dei punti di fuga dipende esclusivamente da noi. L'unica regola consiste nel portare sulla linea d'orizzonte sia a destra che a sinistra le diagonali come le vediamo con l'inclinazione effettiva.

Per facilitarvi la comprensione di quanto sopra, vi ho preparato l'allegato disegno (1) che riporta tutto quanto esposto riguardo questi quattro punti fondamentali, in più un disegno (2) che semplifica la collocazione del tutto rapportato alla vostra persona e al suo posizionamento.

DIS. 2

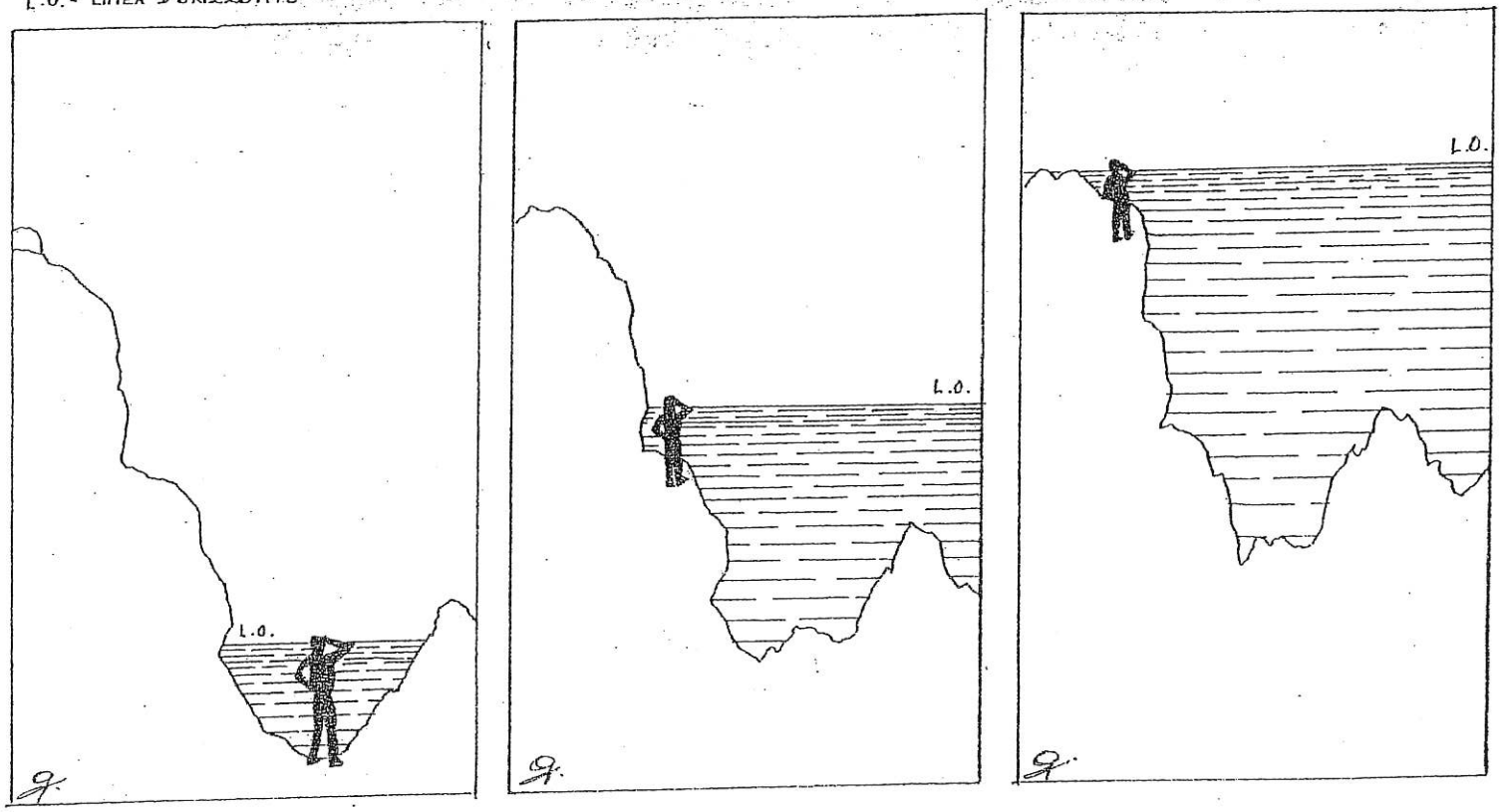


CONCETTO DI BASE PER CREARE QUALSIASI DISEGNO

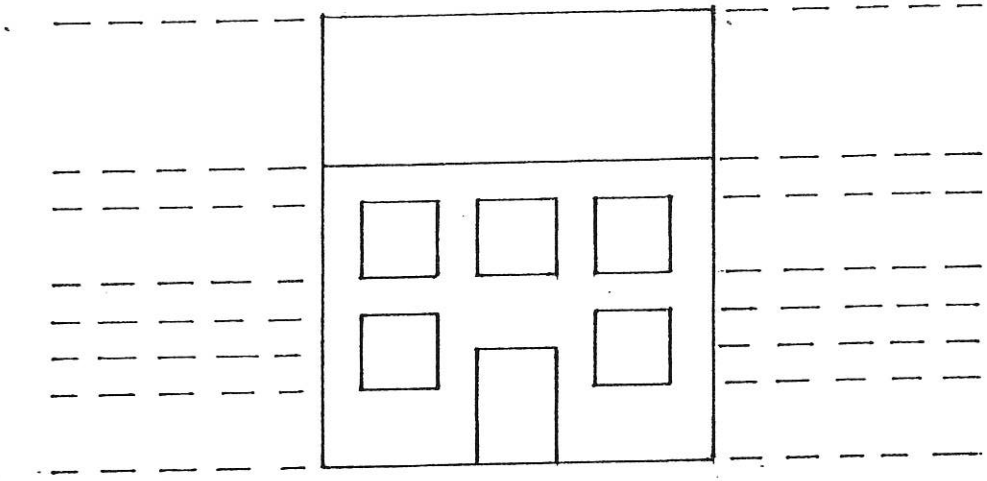
g.

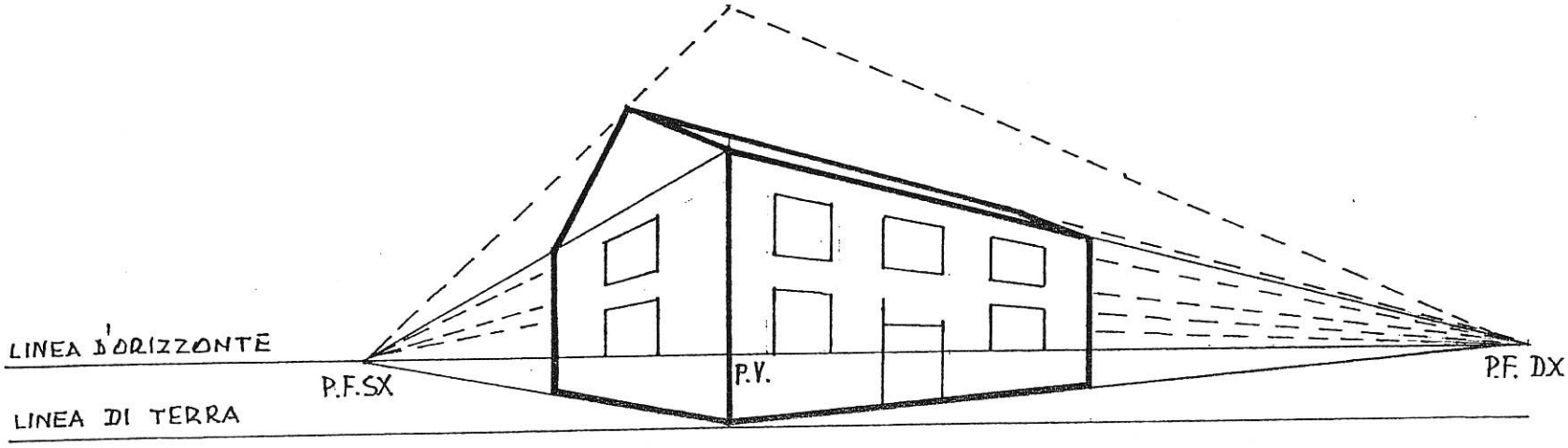
LA LINEA D'ORIZZONTE SUL MARE È QUELLA LINEA CHE SEPARA IL MARE DAL CIELO.
QUESTA LINEA NON VARIA MAI, COME NOI CI SPOSTIAMO IN ALTEZZA SUL LIVELLO DEL MARE, VEDREMO ZONE DIU' O MENO VASTE DEL MARE STESSO.

L.O. = LINEA D'ORIZZONTE



DISEGNO 1





Gentile

COME DISEGNARE UNA CASA CON MISURE PRECISE IN VEDUTA PROSPETTICA LATERALE DESTRA

Prendete un normale foglio formato A4, tenetelo in posizione orizzontale e, partendo dalla base, fissate ai due lati dello stesso, un punto rispettivamente ai 2 e ai 6 cm e tirate le linee orizzontali. La linea ai 2 cm. sarà la linea di terra e quella ai 6 cm. sarà la linea d'orizzonte.

Ora, su tutte e due le linee e sul lato superiore del foglio, fissate un punto partendo dal bordo SX verso il centro a 18 cm.. Il punto sulla linea d'orizzonte sarà il punto A e il punto sulla linea di terra sarà il punto A1, mentre sul bordo superiore sarà il punto A2. Tirate una verticale da A ad A2.

Ora partendo da A, fissate un punto verso SX a 17 cm. e uno verso DX a 9 cm.. Questi saranno rispettivamente il PFSX(punto di fuga sinistro) e il PFDX(punto di fuga destro).

Ora partendo da A1, fissate un punto verso l'alto a 8 cm. (sarà il punto B) e uno a 12 cm.(sarà il punto P). Tirate ora le diagonali PFSX e PFDX verso il punto P e il punto A1.

Ora sulla linea di terra, fissate un punto da A1 verso SX a 16 cm.(sarà il punto H) e da A1 verso DX a 10 cm. (sarà il punto C).Ora tirate una linea da PFSX e PFDX verso il punto B. Tirate anche le linee PFSX-C e PFDX-H. Il punto dove si incrocia la linea PFSX-A1 e PFDX-H, sarà il punto E, mentre il punto dove si incrocia la linea PFSX-C e PFDX-A1, sarà il punto F.

Ora tirate una verticale da F a toccare la diagonale PFDX-B (sarà il punto F1) e tirate una verticale da E a toccare la diagonale PFSX-B (sarà il punto E1).

Tirate ora una diagonale dal PFSX al punto F1 e una da PFDX al punto E1. Il punto in cui la diagonale PFSX-F1 incrocia la diagonale PFDX-E1, sarà il punto E2 e il punto in cui si incrociano le diagonali PFDX-H e PFSX-F, sarà il punto E3. Tirate una verticale E2-E3.

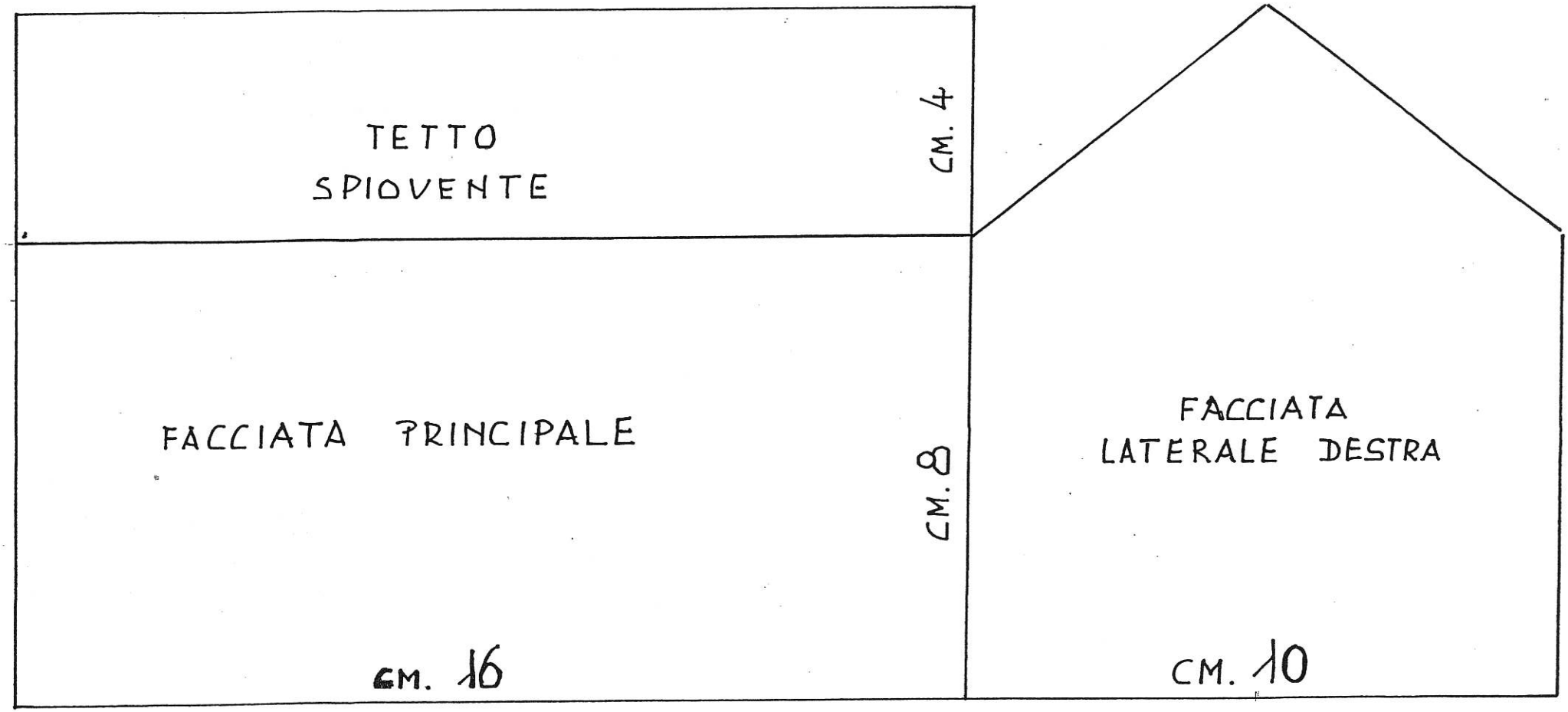
Ora tirate le diagonali E1-F1 e B-E2, il punto dove queste si incrociano sarà il punto G. La stessa cosa fatela tirando le diagonali F-E e A1-E3, l'incrocio sarà il punto G1.

Ora per determinare il vertice del tetto, bisogna tirare una diagonale dal PFSX intersecando il punto G, fino a toccare la diagonale B-F1, questo sarà il punto G2 e, tirando la diagonale PFSX che intersecando il punto G1, tocchi la diagonale F-A1, questo sarà il punto M, e, dove interseca la diagonale E-E3, sarà il punto N. Ora tirate una verticale dal punto M che attraversando il punto G2, tocchi la diagonale PFDX-P, questo sarà il punto R. Tirare la diagonale PFSX-R.

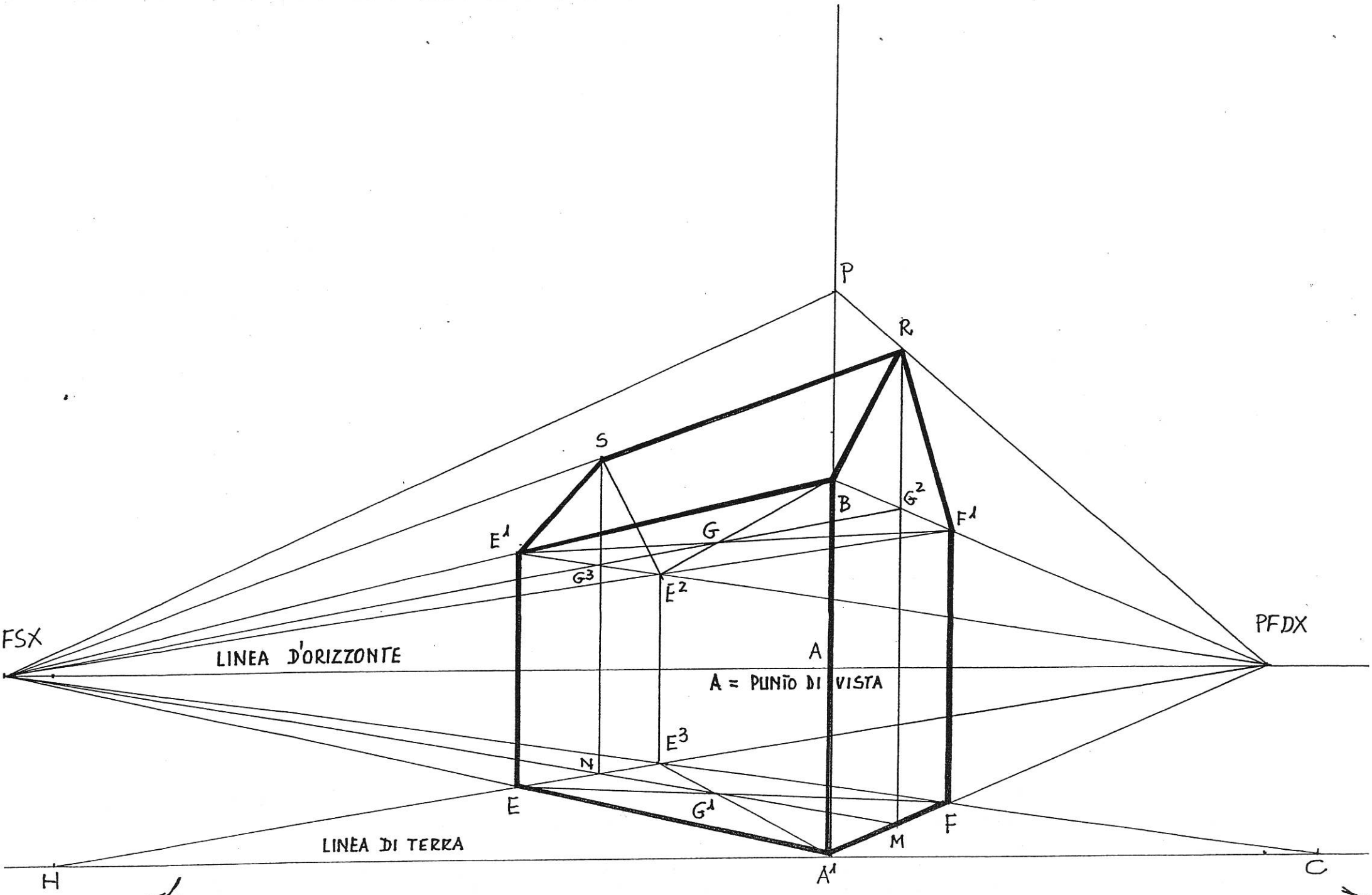
Il punto dove la diagonale PFSX-G2, interseca la diagonale E1-E2, sarà il punto G3. Ora tirate la verticale da N che attraversi il punto G3, fino a toccare la diagonale PFSX-R, questo sarà il punto S.

Ora tirate le linee E1 ed E2 verso S e le linee B R e F1-R e avrete definito tutta la casa in vista prospettica laterale destra.

Gentile


TETTO
SPIOVENTE
CM. 4
FACCIATA PRINCIPALE
CM. 8
CM. 16
FACCIATA
LATERALE DESTRA
CM. 10

Gentile

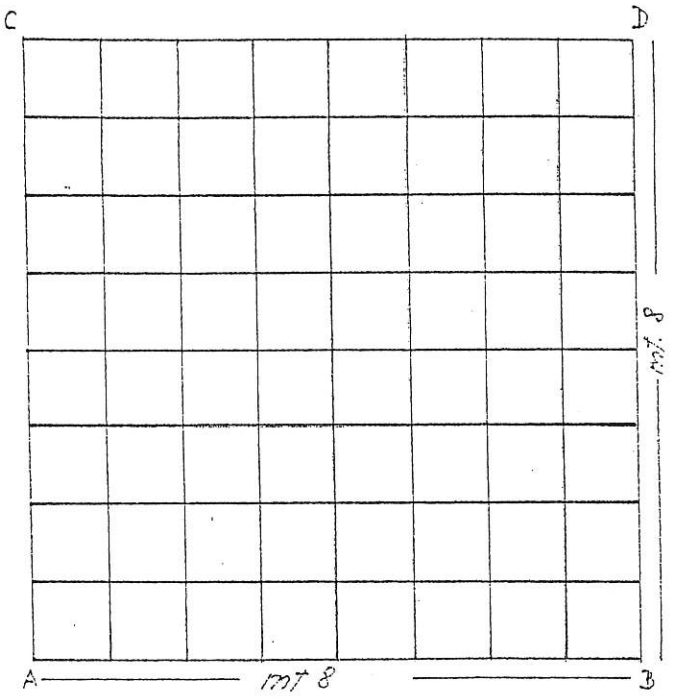

P
R
S
B
G2
F1
E1
G
G3
E2
FSX
PFDX
LINEA D'ORIZZONTE
A
A = PUNTO DI VISTA
E3
N
E
G1
F
M
LINEA DI TERRA
H
A1
C

Quintile

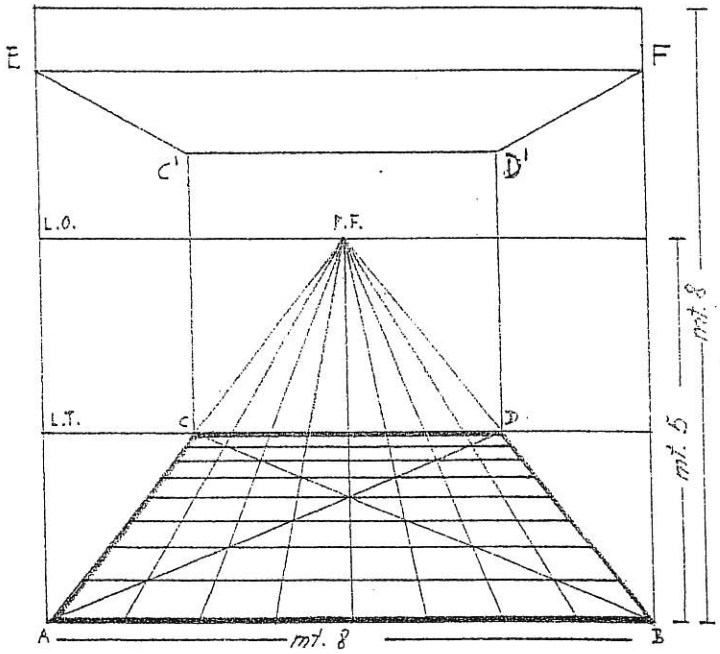
16

COME DISEGNARE UN PAVIMENTO A PIASTRELLE IN PROSPETTIVA FRONTALE

Facciamo l'ipotesi che dobbiamo disegnare un pavimento a piastrelle di una stanza quadrata avente il lato di 8 metri.
Prendete un foglio di formato A4, mettetelo in verticale.
Sulla parte alta del foglio, disegnate un quadrato di cm. 8 x 8, segnando ai lati un punto per ogni centimetro e disegnate la rete, cioè il pavimento piastrellato.
Ora, nella parte bassa del foglio disegnate nuovamente un quadrato di cm. 8 di base per 9 di altezza. la base di questo quadrato avrà a SX la lettera A e a DX la lettera B.
Tenendo conto che le pareti delle stanze di oggi sono alte all'incirca 3 mt., per non complicare l'esecuzione del lavoro, porremo sui lati del quadrato un punto a 3 cm , a 6 cm. e a 8 cm.dalla base A-B, tirando le rispettive linee orizzontali.
Sulla linea di base A-B, fissiamo un punto ad ogni cm.
Ora, queste linee sono rispettivamente quella a 3 cm. la Linea di Terra e quella a 6 cm. la Linea d'Orizzonte, mentre quella a 8 cm. sarà la linea del soffitto, i cui punti laterali saranno, a SX il punto E e a DX il punto F.
Sottolineo che abbiamo fissato la linea d'Orizzonte a 6 cm. dalla base, calcolando una altezza media delle persone di 180 cm., cioè circa i due terzi dell'altezza di una stanza.
Ora bisogna stabilire il punto di fuga, che, stando la persona al centro della stanza, cioè della linea A-B, non potrà che essere al centro della linea d'orizzonte, cioè a 4 cm, dai lati, questo sarà anche il Punto di Vista.
Ora, da questo PDV, tiriamo una linea diretta verso il lato di base, ad ogni cm. precedentemente segnato .
Ora sulla LDT, tiriamo una linea orizzontale che tocchi le due diagonali PV A e B, i due punti esterni saranno rispettivamente a SX – C e a DX – D.
Adesso tiriamo due diagonali da A a D e da C a B.
Ora tiriamo delle linee orizzontali a scendere, toccando esattamente i punti d'incrocio fra le diagonale le linee che portano ad ogni centimetro alla base del quadrato. In questo modo avremo il pavimento visto in prospettiva.
Ora tiriamo due linee verticali partendo dai punti C e D, verso l'alto di 4 cm., diventeranno rispettivamente i punti C1 e D1. Ora congiungiamo questi due punti con una linea orizzontale, avremo in tal modo il vertice della parete di fondo.
Ora tiriamo una linea da C1 a E e da D1 a F , avremo i vertici delle pareti laterali della stanza.
La nostra stanza piastrellata in prospettiva frontale è finita.



PERSONA



PERSONA

COME DISEGNARE UN OROLOGIO DA CAMPANILE IN PROSPETTIVA LATERALE SINISTRA

Su un foglio A4, in orizzontale, fissate sul lato SX e sul lato DX, dalla base verso l'alto un punto a 1 cm. e un punto a 2 cm. . Tirate le linee orizzontali e avrete rispettivamente la linea di Terra e la linea d'Orizzonte.

Sulla linea di Terra, dal lato DX fissate un punto verso SX a 10 cm..

Ora partendo dal lato DX del foglio, segnate sulla linea d'Orizzonte un punto verso SX a 2 cm.(punto C) un punto a 10 cm. (punto A) e un punto a 14 cm. (punto B). Lo stesso fate sul bordo superiore del foglio fissando le stesse lettere. Tirate le verticali A-A/B-B/C-C.

Ora sulla verticale C-C, fissate un punto verso l'alto dalla L.d'O a 11,12,14,16 e 17 cm., questi saranno rispettivamente i punti C1,F,C2,G e C3. La stessa cosa fate sulla verticale A-A, i cui punti saranno rispettivamente A1,D,A2,E e A3. Ora tirate le orizzontali A1-C1,D-F,A2-C2,E-G,A3-C3.

Ora da A3, segnate un punto verso a 1 cm. (punto H) e da C3, un punto verso SX a 1 cm. (punto I). Lo stesso fate da A1 verso DX (punto K) e da C1 verso SX (punto L). Ora tirate le verticali H-K e I-L.

Tirate ora la diagonale L-H fino a toccare la verticale A-A (punto A4) e la diagonale I-K fino a toccare la linea A-A (punto AO).

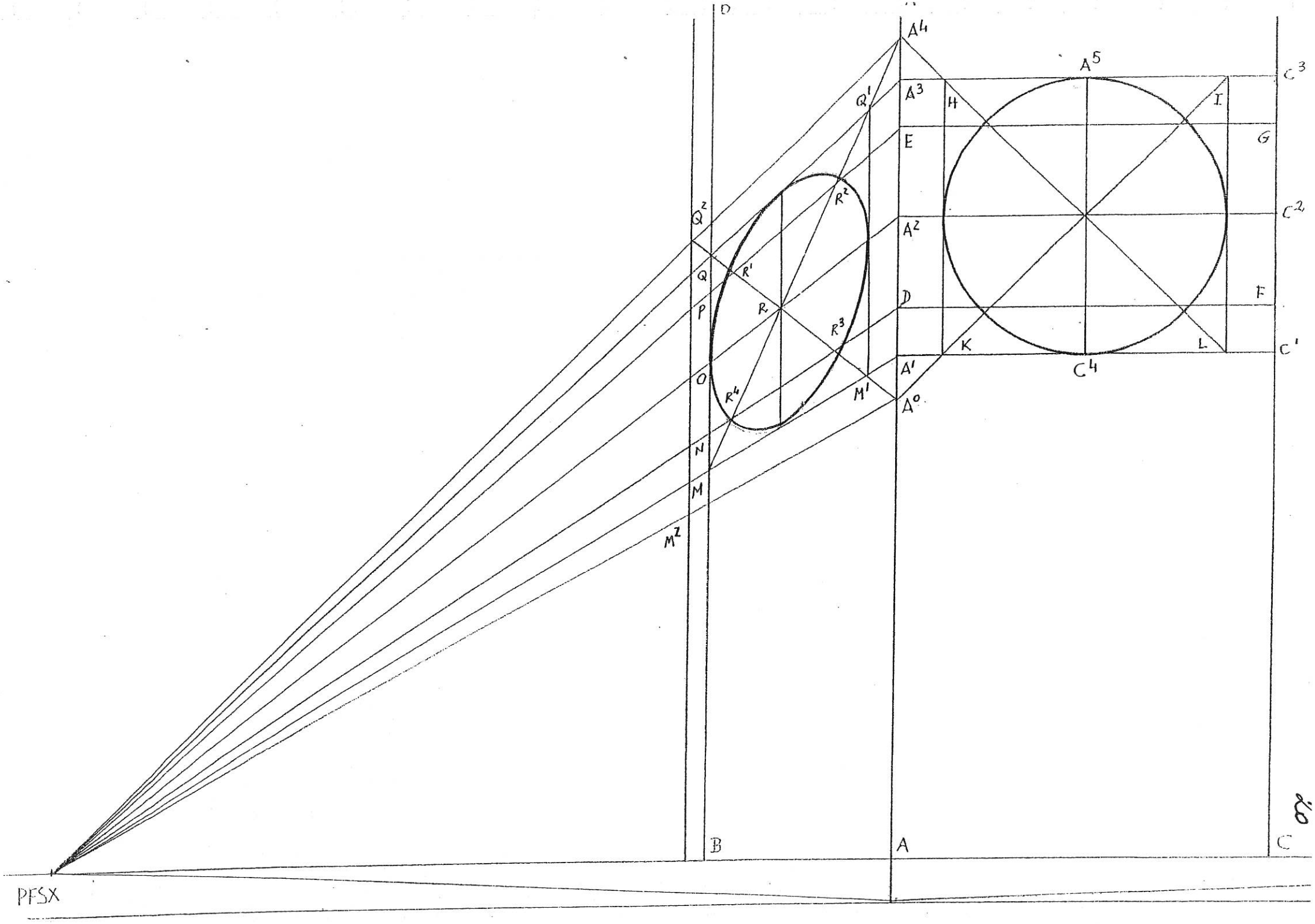
Ora fissate un punto a 3 cm. verso DX da H (punto A5) e un punto a 3 cm. verso DX da K (punto C4) e tirate la verticale C4 – A5) Adesso disegnate il cerchio che deve tangere A5 e C4 e le verticali H-K e I-L. Questo è l'orologio frontale del campanile.

Adesso fissate un punto a 14 cm dal punto B verso SX sulla L.d'O. Sarà il Punto di fuga sinistro (PFSX).

Ora tirate le linee PFSX-A1,D,A2,E,A3,A4 e AO. Dove queste linee incrociano la verticale B-B, saranno rispettivamente dal basso verso l'alto i punti M,N,O,P,Q. Ora tirate le diagonali Q-AO e A4-M, il punto dove le diagonali si incrociano sarà il punto R. Tirate ora una verticale che dalla linea Q-A3, attraverso il punto R, vada a toccare la diagonale M-A1. Il punto dove la diagonale A4-M, incrocia la linea A3-Q, sarà Q1 e dove incrocia la linea M-A1, sarà M1. Tirate ora la linea Q1-M1.

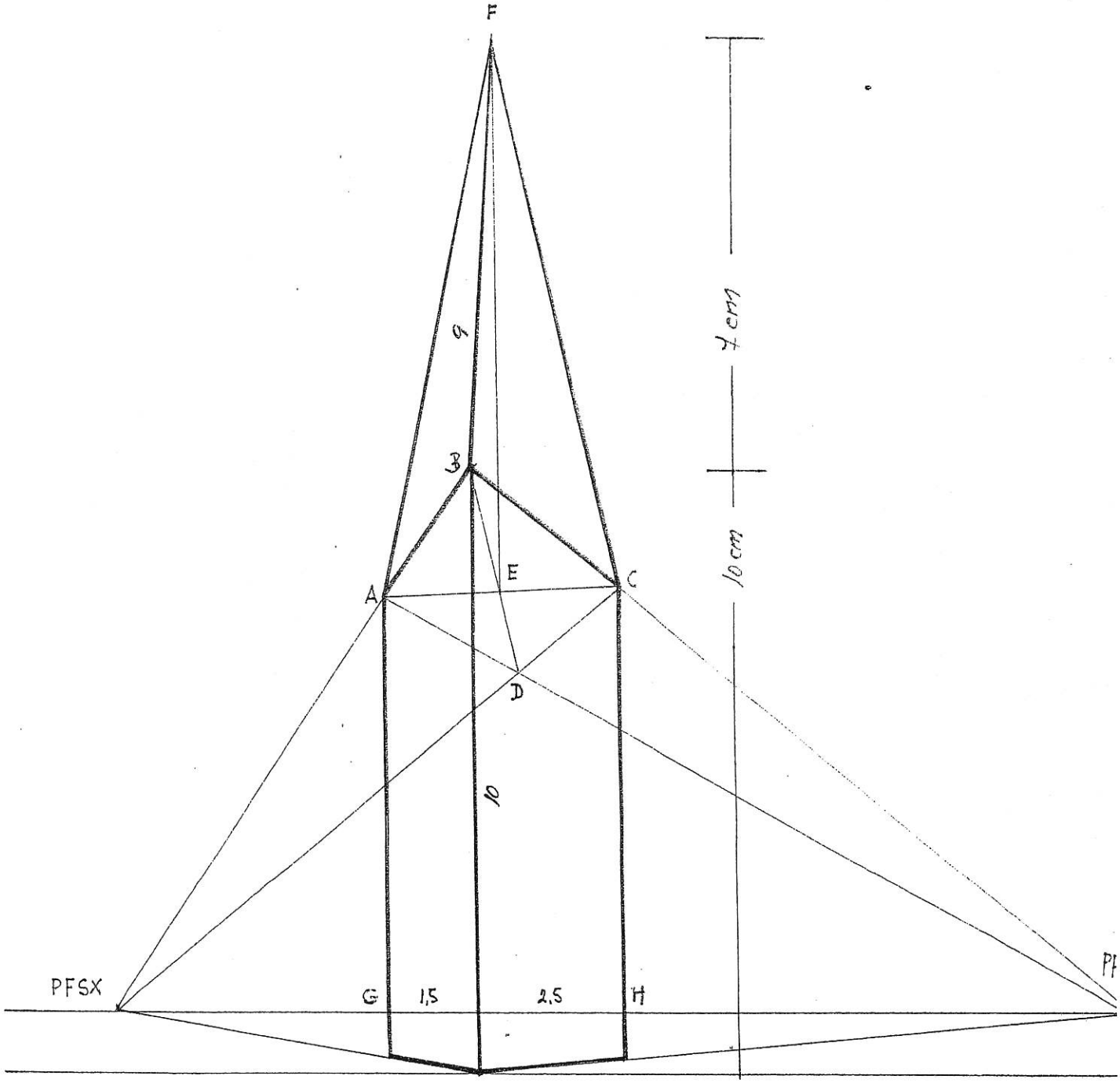
Ora tracciate l'ellisse entro le stesse linee della situazione frontale, tenendo presente che l'ellisse sfiora gli incroci delle diagonali che servono da orientamento per fare una ellisse più esatta ed armonica.

Adesso, qualcuno farà rilevare che dall'angolo principale del disegno del campanile, gli orologi hanno delle distanze precise, mentre sul lato sinistro termina proprio sullo spigolo. Per ovviare a questa mancanza, portate la diagonale AO-Q fino a toccare la diagonale PFSX-A4, Sarà il punto Q2. La stessa cosa fate sulla diagonale A4-M, fino a toccare la diagonale PFSX-AO, sarà il punto M2. Ora tirate la verticale L.d'O, che attraversi il punto M2 e il punto Q2, fino al vertice del foglio e avrete coperto questa lacuna. L'orologio in vista prospettica laterale sinistra è fatto.


D
A4
A5
C3
A3
H
I
Q1
E
G
R2
Q2
C2
A2
Q
R1
D
F
P
R
R3
K
L
C1
A1
C4
O
R4
M1
A0
N
M
M2
B
A
C
PFSX

COME STABILIRE IL PUNTO DEL VERTICE DELLA GUGLIA DI UN CAMPANILE.

Il nostro campanile ha una torre di 10 cm. e una guglia di 7 cm. (tot. 17 cm.) Stabiliamo la linea di terra in basso del foglio e la linea d'orizzonte ad un cm. sopra. Alla distanza di 8 cm. dal lato sx del foglio verso il centro, fissiamo un punto che sarà il punto **O**. Tiriamo ora una verticale da questo punto verso l'alto di 17 cm. Stabiliamo i punti di fuga sulla linea d'orizzonte in modo da avere lo spigolo centrale abbastanza acuto, a 6 cm. verso sx dalla verticale **O** e a 11 cm. verso dx. Adesso, stabiliamo un punto verso l'alto sulla verticale **O** a 10 cm. dalla linea di terra, questo sarà il punto **B**. Ora tiriamo una linea dal PFSX al punto **B** e lo stesso dal PFDX al punto **B**. Lo stesso facciamo in basso dal PFSX al punto **O** e dal PFDX al punto **O**. Adesso, sulla linea d'orizzonte, fissiamo un punto verso sx a 1,5 cm dalla verticale **O** che diventerà il punto **G** e un punto verso dx a 2,5 cm. che diventerà il punto **H**. Ora tiriamo una verticale sul punto **G** che parta dall'intersecazione della linea PFSX-**O**, raggiungendo l'intersecazione della linea PFSX-**B**, che diventerà il punto **A** , e una verticale sul punto **H** che parta dall'intersecazione della linea PFDX-**O**, raggiungendo l'intersecazione della linea PFDX-**B**, che diventerà il punto **C**. La torre è fatta.
Ora bisogna fare la guglia. Tiriamo una linea PFSX-**C** e una linea PFDX-**A**. Il punto d'incrocio di queste due linee diventerà il punto **D**. Adesso tiriamo le diagonali **A- C** e **B-D**. L'incrocio di queste determinerà il punto **E**. Ora tiriamo una verticale dal punto **E** verso l'alto fino a raggiungere l'altezza dei 17 cm. prefissati che diventerà il punto **F**.
Tiriamo ora le linee **A-F**, **B-F**, **C-F**, e la guglia con tutto il campanile è fatta.



COME DISEGNARE UNA SCALA IN PROSPETTIVA LATERALE SINISTRA

Prendete un foglio A4, fissate sui bordi laterali dalla base verso l'alto un punto a 2 cm. e a 10 cm. e tirate le orizzontali. Queste saranno la L.T. e la L.O. .

Dal lato SX del foglio, fissate un punto verso DX a 7,9,11,13,15,17 e 22 cm., questi saranno rispettivamente i punti A,B,C,D,E,F e G. (SULLA LINEA DI TERRA)

Dal punto A al punto E, tirate delle verticali verso l'alto rispettivamente di 1,2,3,4,5 cm., e F e G anche di 5 cm.. I punti d'arrivo, saranno rispettivamente A1,B1,C1,D1,E1,F1, e G1.

Ora, sul bordo laterale sinistro fissate dalla linea di terra verso l'alto dei punti a 1,2,3,4,5 cm., e per una maggiore precisione fissate gli stessi punti anche sulla verticale F-F1.

Ora tirate le linee orizzontali: bordo 1 cm, toccare il punto A1 e arrivare fino alla verticale F-F1, e così tutti gli altri fino a C1, mentre le linee bordo-D1 ed E1, le portate fino alla verticale G-G1.

Ora, sulla L.O., fissate un punto a 2 cm. verso DX. Questo darà il PFSX. Tirate le linee PFSX-A1,B1,C1,D1,E1,G1. Lo stesso fate anche con le basi dell'alzata.

Ora dal punto A, fissate un punto verso SX a 2 cm., sarà il punto H. Tirate un verticale verso l'alto fino a toccare la linea PFSX-A1, sarà il punto A2, adesso tirate la linea orizzontale verso DX fino a toccare la linea PFSX-B1 e così fino a toccare la linea PFSX-E1, che sarà il punto E2.

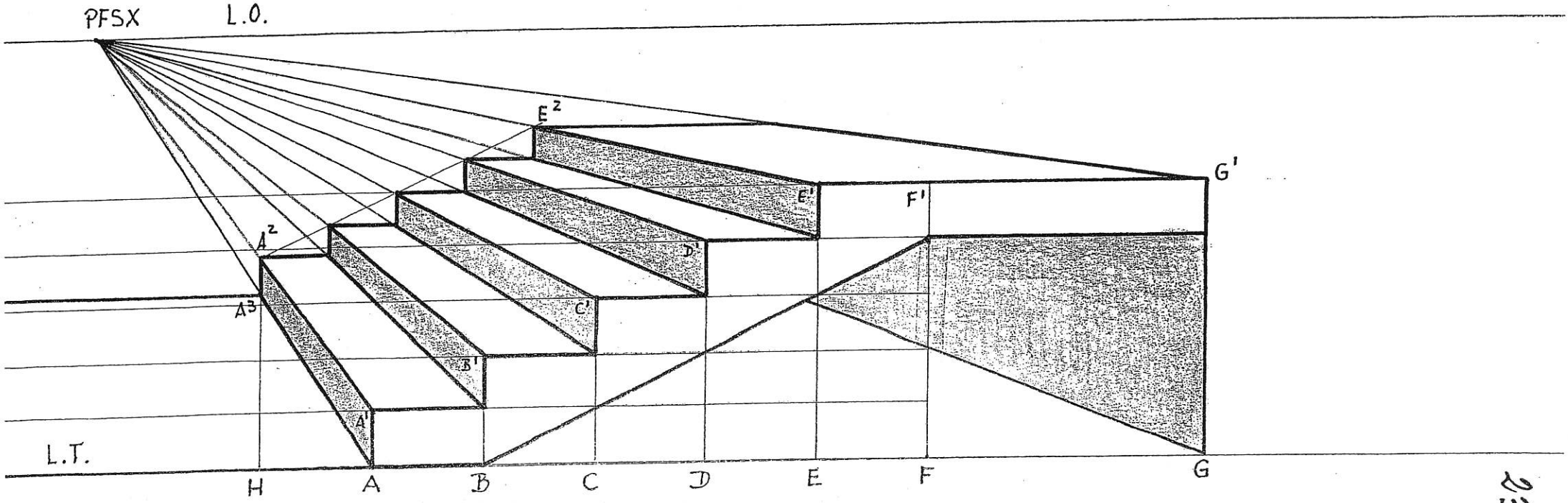
Tirate una linea A2-E2, che se tangerà perfettamente tutti gli altri spigoli, significherà che la scala è esatta.

Ora tirate una linea uguale da B fino a toccare la linea F-F1, tingendo tutti gli incroci.

Ora posizionate il righello da PFSX a G e tirate una linea solo fra questa ultima diagonale e il punto G, questa linea determinerà lo spazio del sottoscala.

Ora tirate una linea orizzontale da A3, a toccare il bordo del foglio.

La scala è fatta.


PFSX
L.O.
E²
G'
E'
F'
A²
D'
A³
C'
B'
A'
L.T.
H
A
B
C
D
E
F
G

COSTRUZIONE DI UNA PIRAMIDE IN VISTA LATERALE

Disegnate in alto a destra del foglio, una piramide frontale avente la base di 6 cm. e l'altezza di 8 cm., in pratica un triangolo.

Fissate a SX e a DX del foglio, partendo dal basso, un punto a 5 cm. e un punto a 10 cm. e tirate le linee orizzontali. L'inferiore sarà la L.T. e la superiore la L.O..

Sulla L.T. e sulla L.O., fissate un punto dal lato SX del foglio verso il centro a 12 cm., questo sarà il punto A. Da qui tirate una verticale verso l'alto di 10 cm., sarà il punto A2, il punto d'incrocio con la L.O. sarà il punto A1.

Fissate sia a SX che a DX del punto A, un punto a 6 cm. saranno rispettivamente i punti B e C.

Fissate sulla L.O. i PF. Da A1 verso SX a 10 cm. e da A1 verso DX a 15 cm.

Tirate le linee PFSX-A-C e PFDX-A-B-C., il punto dove si incrociano PFSX-C e PFDX-A sarà il punto C1 e il punto dove si incrociano PFSX-A e PFSX-B, sarà il punto B1. il punto di incrocio superiore fra PFSX-C e PFDX-B, sarà il punto D. ora abbiamo la base della piramide.

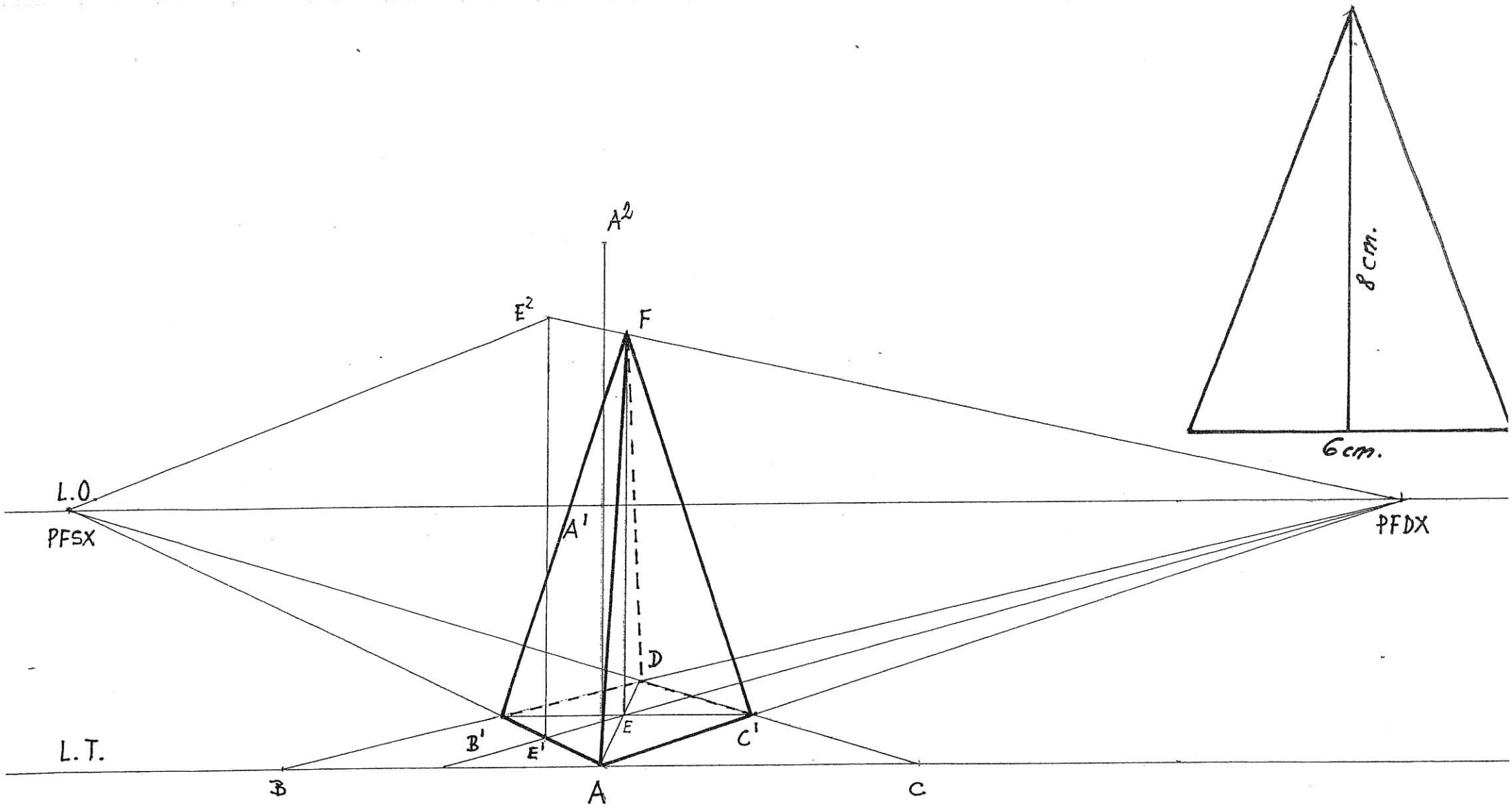
Tirate le diagonali A-D e B1-C1, l'incrocio sarà il punto E. Tirate una linea da PFDX che attraversi il punto E fino a toccare la linea B1-A., questo sarà il punto E1.

Da E1, tirate una verticale verso l'alto di 8 cm., questo sarà il punto E2. tirate una linea PFSX-E2 e PFDX-E2.

Tirate una verticale verso l'alto dal punto E fino a toccare la linea PFDX-E2, questo sarà il punto F, cioè il vertice della piramide.

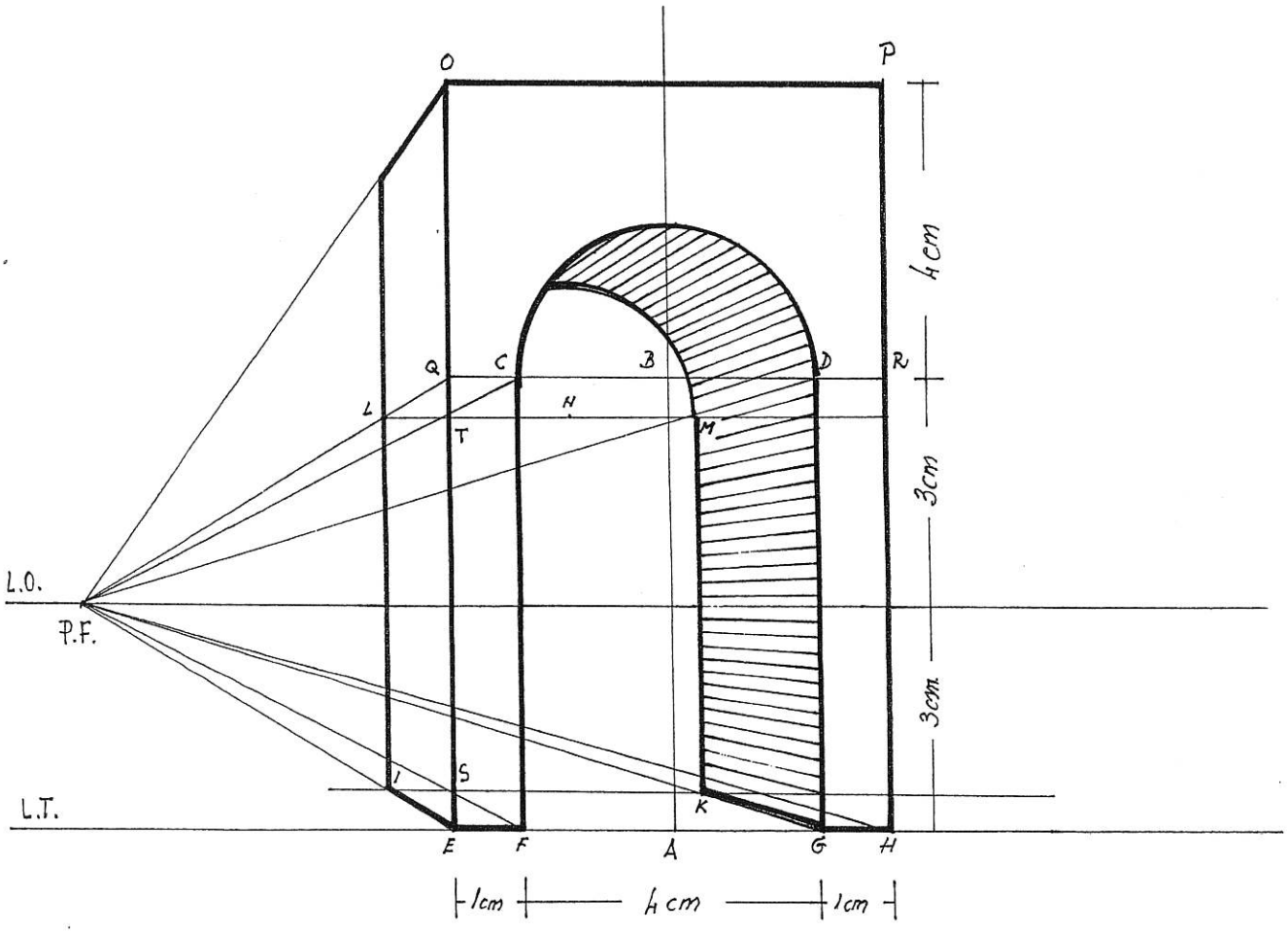
Tirate le linee ingrossandole A-F/B1-F/C1-F e tratteggiate la linea D-F. Ingrossate anche le linee A-B1 e A-C1 e tratteggiate le linee B1-D e C1-D.

La piramide in vista laterale è pronta.


A2
E2
F
8 cm.
6 cm.
L.O.
PFSX
PFDX
A'
D
E
B'
E'
C'
L.T.
B
A
C

PROSPETTIVA D'ARCO FRONTALE

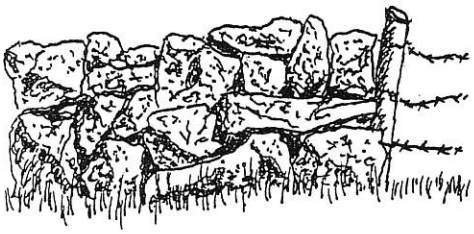
Il nostro arco ha un'ampiezza di 4 cm., due stipiti di 1 cm. ciascuno e un'altezza di 6 cm. dalla linea di terra fino all'inizio dell'arco. Fissiamo la linea di terra a 2 cm. dalla base del foglio e, al centro di questa linea, cioè a 10 cm. dal bordo sx del foglio, questo sarà il punto **A** e tiriamo la linea verticale per 10 cm. Ora stabiliamo la linea d'orizzonte o punto di vista sulla verticale **A** a 3 cm. dalla linea di terra e tiriamo la linea orizzontale per l'intero foglio.
Adesso, sulla linea di terra stabiliamo gli stipiti e l'ampiezza dell'arco. A sinistra del punto **A** calcoliamo 2 cm, questo sarà il punto **F** e un altro cm. che sarà il punto **E**. A destra del punto **A** calcoliamo sempre 2 cm, questo sarà il punto **G** e un altro cm. che sarà il punto **H**. Ora tiriamo una verticale verso l'alto dal punto **E** per 10 cm. e avremo il punto **O** e una verticale sul punto **F** per 6 cm.e avremo il punto **C**. Lo stesso per il punto **G** per 6 cm. e avremo il punto **D** e per il punto **H** e avremo il punto **P**. Ora tiriamo la linea fra i punti **O** e **P**. Tiriamo ora una linea fra i punti **C** e **D**, toccando gli spigoli esterni. Il punto d'incrocio fra la verticale **A** e la linea **C-D**, sara il punto **B**.
Ora, sulla base di quanto vediamo a occhio nudo, fissiamo il PFSX che nel nostro caso sarà a 8 cm verso sx sulla linea d'orizzonte dalla verticale **A**. Ora, tiriamo le linee PFSX-**O,C,D,H,G,F,E,Q,R.**
In questo modo si determineranno i punti d'incrocio con la verticale **E-O** che saranno in basso il punto **S** e in alto il punto **T**. Ora tiriamo un linea orizzontale che attraversi tutto il disegno sull'incrocio **S** e una sull'incrocio **T**. . Nel punto in cui queste linee intersecano la linea PFSX-E, fisseremo il punto **I** e PFSX – **Q**, fisseremo il punto **L**. Tiriamo una linea orizzontale dal punto **L** attraverso tutto il disegno. Il punto in cui la linea PFSX-**D**, interseca la linea **L**, sarà il punto **M**. e il punto in cui la linea PFSX-**G** interseca l'orizzontale **I**, sarà il punto **K**. Ora tiriamo una linea **K-M**, sarà la parte interna dell'arco. Ora fissiamo il compasso sul punto **B** e tracciamo l'arco. Fissiamo un punto esattamente a metà fra il punto **M** e **T**, nel nostro caso saranno 1,7 cm. , questo sarà il punto **N** . Ora mettiamo il compasso sul punto **N** e tracciamo l'arco da **M** fino a toccare l'arco **C-D**. Il nostro arco in prospettiva sarà così completato.



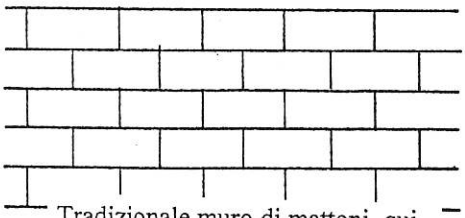
MURI

Disegnare i muri, non è proprio una cosa molto difficile, comunque comporta delle difficoltà.
La facilità è determinata dal fatto che non dobbiamo creare, ma dobbiamo solo copiare ciò che abbiamo davanti.
I tipi di muri, sono innumerevoli, versano in determinate condizioni, sono nuovi o vecchi, sono di pietra, di cemento, di mattoni, ecc., sono posti in determinate posizioni, sono investiti di luce centrale, laterale, verticale, ecc, sono muri d'angolo, muri centrali, muri accostati, insomma chi più ne ha più ne metta.
Quando si disegnano muri, la parte più importante è la zona d'angolo. In questo caso bisogna tener presente quanto segue:
Generalmente il muro d'angolo ha le pietre più grandi e squadrate.
Quando disegnate ricordatevi che la pietra d'angolo deve essere uguale da ambo le parti.
Tenete in molta considerazione il fattore ombra, sarà quello che esalterà l'angolo.

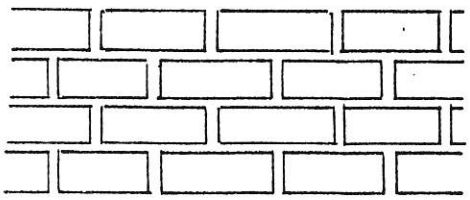
VEDIAMO ORA ALCUNI ESEMPI DI MURI E LORO ESECUZIONE



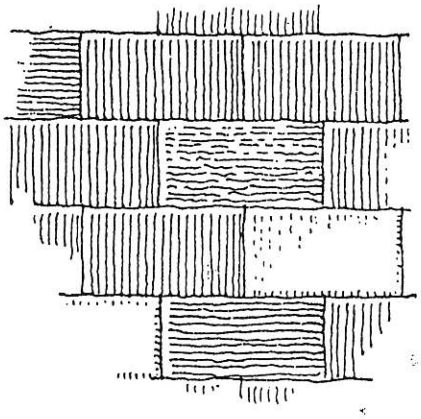
Tipico muretto carsico, richiede particolare attenzione nel disegno per i tanti interstizi e malformazioni delle pietre.



Tradizionale muro di mattoni, qui Il disegno viene quasi sempre perfetto, salvo trattarsi di mattoni usurati sul tipo di quelli che si vedono a Venezia

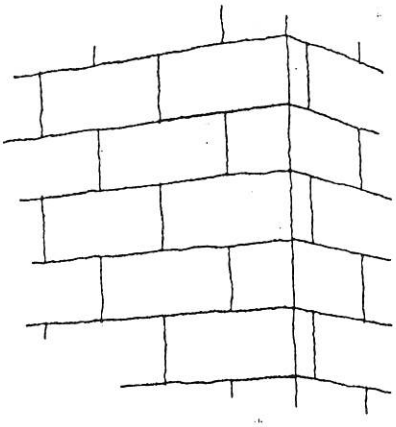


Tradizionale muro di mattoni con giunzioni di malta in vista

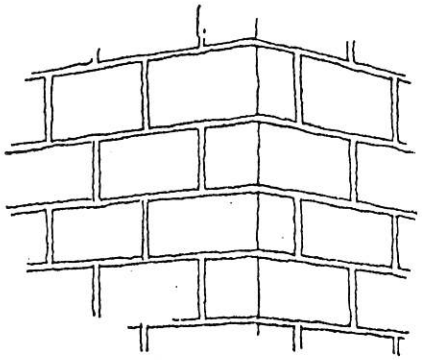


Esempio di muri lisci

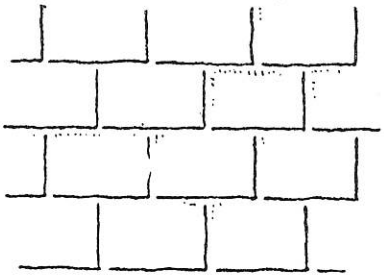
Ecco un esempio di pietre molto modellate. Qui la luce Proviene da sinistra in alto



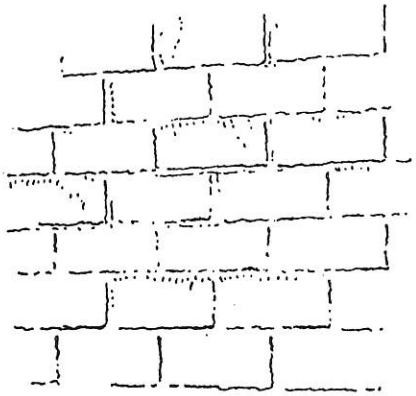
Quando si disegnano muri a distanza ravvicinata, può capitare di disegnare ogni linea di giunzione



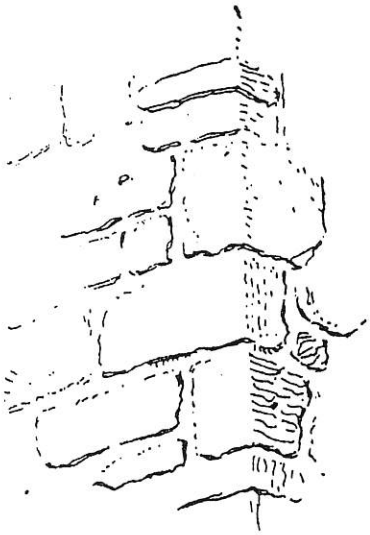
Le giunzioni di malta in vista, hanno spesso uno spessore, perciò si disegnano in doppia linea



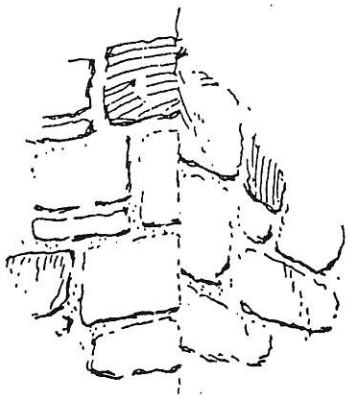
A volte per esprimere un muro nelle zone di giunzione basta tracciare righe d'ombra, in questo caso la luce viene dalla parte in alto a sinistra



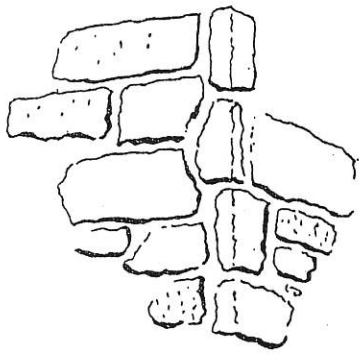
Spesso è sufficiente accennare appena le ombre



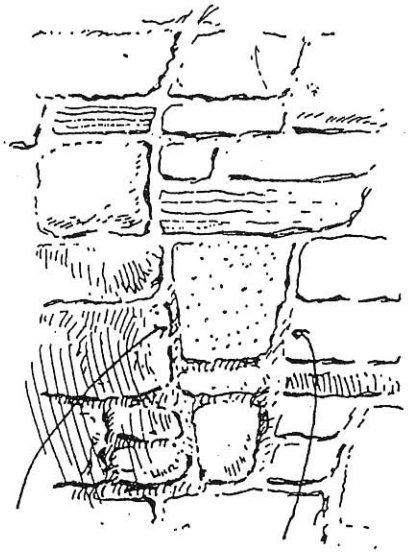
Muro d'angolo disegnato in modo Esatto, le pietre corrispondono



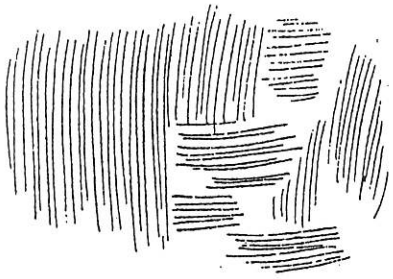
Muro d'angolo disegnato in modo sbagliato, le pietre non Corrispondono



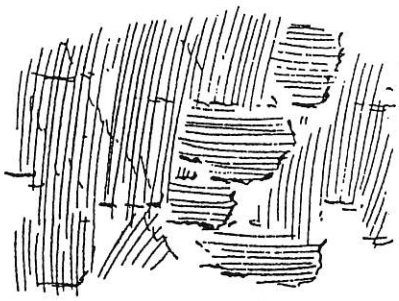
Evitate pietre piccole sugli angoli



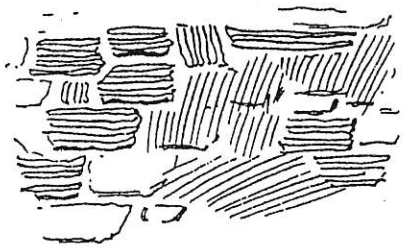
Evitate lunghe scanalature verticali di giunzione



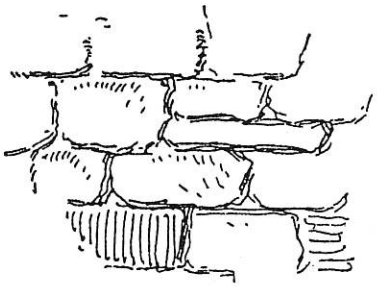
Per disegnare certi muri, coprite prima la zona con una intelaiatura a righe



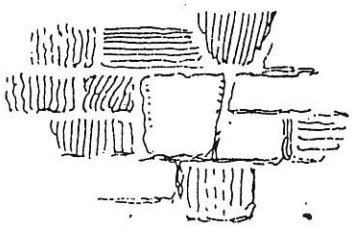
Rafforzate poi le linee di giunzione con ombre



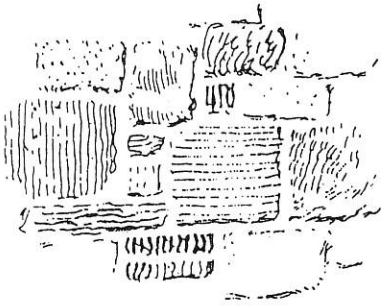
In certi casi, dipende dal muro che disegnate, le linee di giunzione vanno lasciate bianche



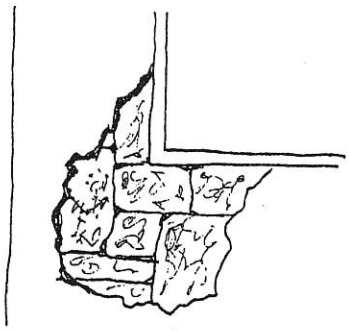
A volte le linee di giunzione si si fanno nere



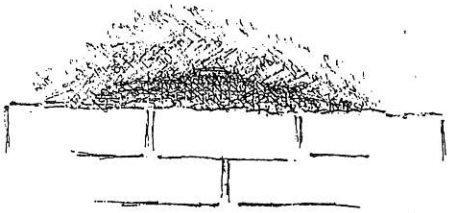
Alcune linee di giunzione sono chiare altre scure



Ecco un esempio di varietà di
trama e di spessori

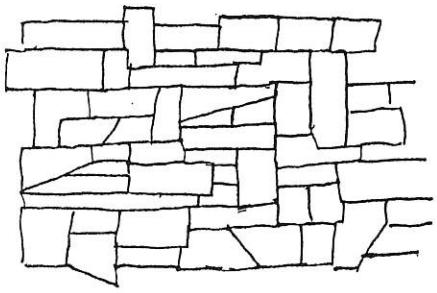


Esempio di muro scrostato

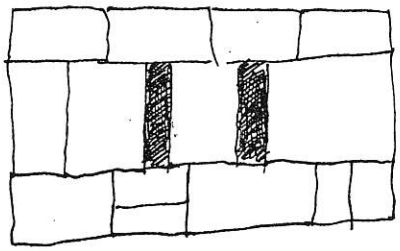


Esempio di muro con umidità

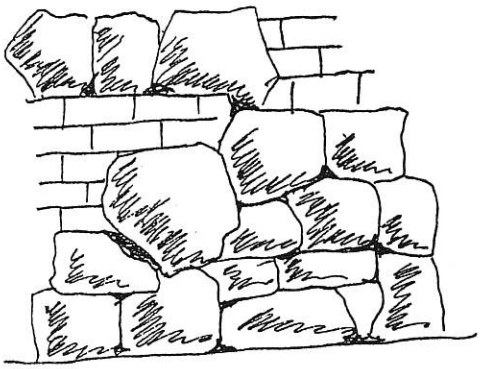
Esempio di muro sbrecciato



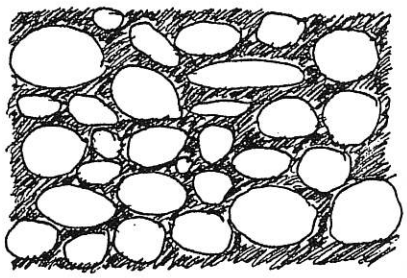
Esempio di muro cosiddetto
A martello, cioè a secco



Esempio di muro con feritoie



Esempio di muro riferentesi
A costruzioni del 700-800



Esempio di muro costruito con
sassi di fiume

La percezione della profondità

Le regole per l'osservazione di piccoli gruppi di oggetti si applicano altrettanto bene ai mobili e alle varie suppellettili che occupano lo spazio di una stanza.

Procuratevi un album per schizzi e andate in una stanza in cui non vi recate troppo spesso: una camera da letto per ospiti, per esempio, oppure un garage, o un corridoio nel quale di solito passate senza fermarvi. Se non ci sono sedie, procuratevene una, e sistematevi in una posizione insolita, magari dando le spalle alla porta o di fronte a un angolo del muro, ma in modo da poter vedere una parte abbastanza ampia della stanza, possibilmente da un'angolatura nuova.

È bene che ogni volta che vi accingete ad affrontare un soggetto nuovo, teniate presenti quelle regole fondamentali che sentite di padroneggiare con sicurezza. Osservate le pareti e gli spigoli, valutate gli angoli e schizzate con tratti leggeri i principali punti di riferimento spaziali.

L'arco nell'illustrazione a destra in basso è un esempio del tipo di "cornice" di cui imparerete a fare uso leggendo il prossimo capitolo. In questo caso esso incornicia una bella scala. Un disegno di questo tipo dovrebbe essere un buon esercizio per mettere alla prova, ed eventualmente migliorare, la vostra conoscenza della prospettiva.

Gli scalini, anche in un piccolo schizzo, devono dare l'impressione di "salire" davvero, diventando via via più sottili a mano a mano che la prospettiva cambia.

Un dettaglio da notare è costituito dalla piccola sporgenza del ripiano orizzontale degli scalini rispetto al montante. Osservate attentamente la scala di casa vostra e sforzatevi di individuare i dettagli rilevanti: cercate cioè di isolare, in quel che vedete, gli elementi che dovrebbero essere inclusi in un disegno.

Anche la ringhiera è importante, in quanto costituisce per l'occhio una sorta di linea-guida: notate come essa conduca rapidamente lo sguardo fino al pianerottolo e poi, piegando sulla sinistra, su per l'altra rampa di scalini. Anche se da un certo punto in poi gli scalini non sono più visibili, si è comunque indotti a immaginare che conducano fino al piano superiore: questa capacità di catturare l'immaginazione e di far vedere attraverso l'occhio della mente quel che non può essere visto in realtà è ciò che contraddistingue un buon disegno.

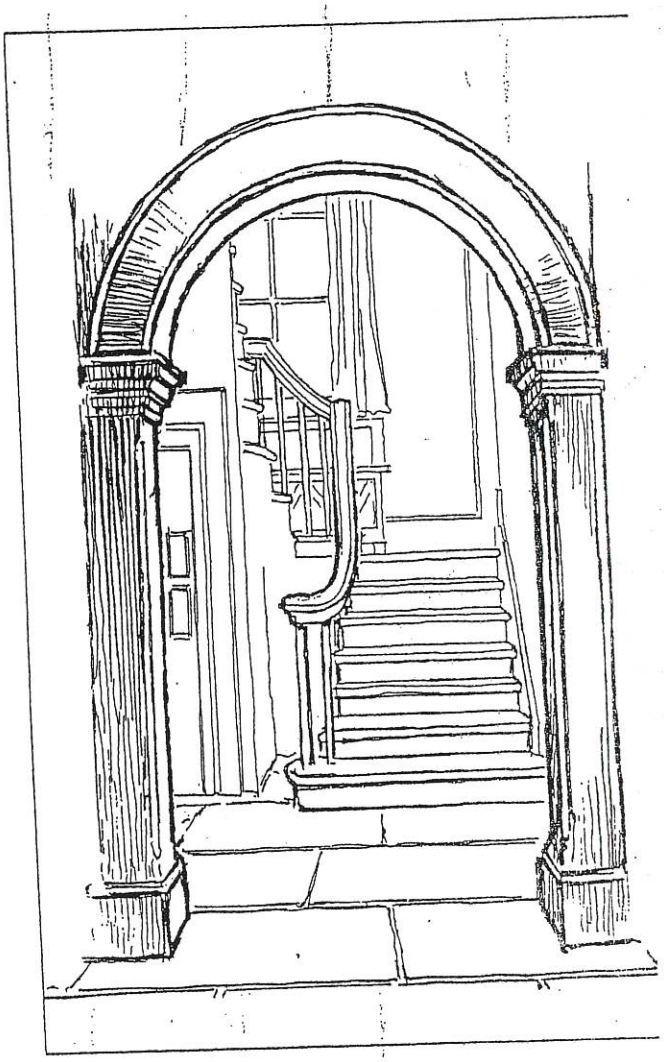
Talvolta, come potete senz'altro constatare esaminando il disegno del corridoio e della scala riprodotto qui sotto, pochi semplici dettagli sono sufficienti per creare in chi osserva l'impressione della profondità.

Nella pagina di fronte è raffigurato uno schizzo preliminare per un dipinto a olio. Prima di eseguirlo, si sono fatti vari tentativi da posizioni differenti per trovare il punto giusto da cui ritrarre la persona seduta e l'ambiente circostante nel modo più appropriato.

Nell'esempio precedente l'effetto prospettico era determinato dall'assottigliarsi progressivo degli scalini; nel disegno riprodotto a lato, invece, potete notare come tutto dipenda dall'ombra.

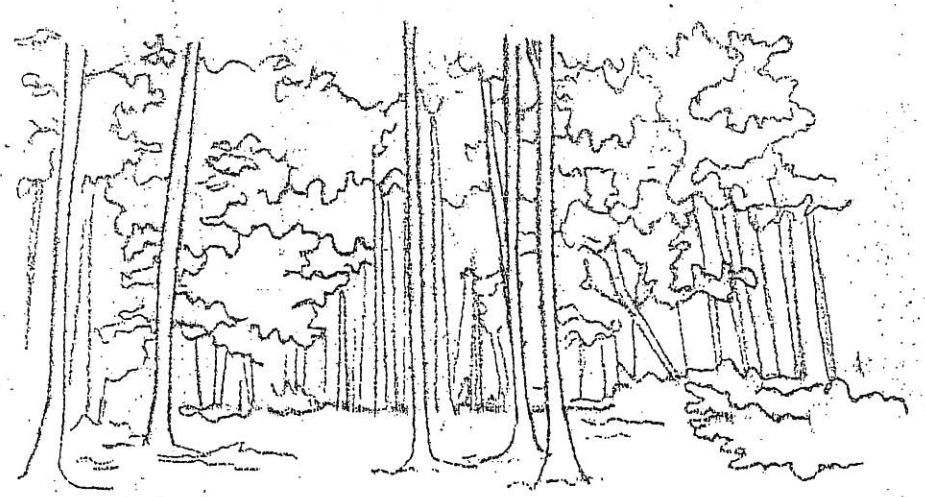
Se provate a coprire l'ombra con un pezzo di carta oppure con le dita vi accorgerete subito di come lo schizzo diventi piatto e privo di tridimensionalità.

Non si deve mai pensare di aver dedicato troppo tempo a questi disegni preliminari, [redacted]



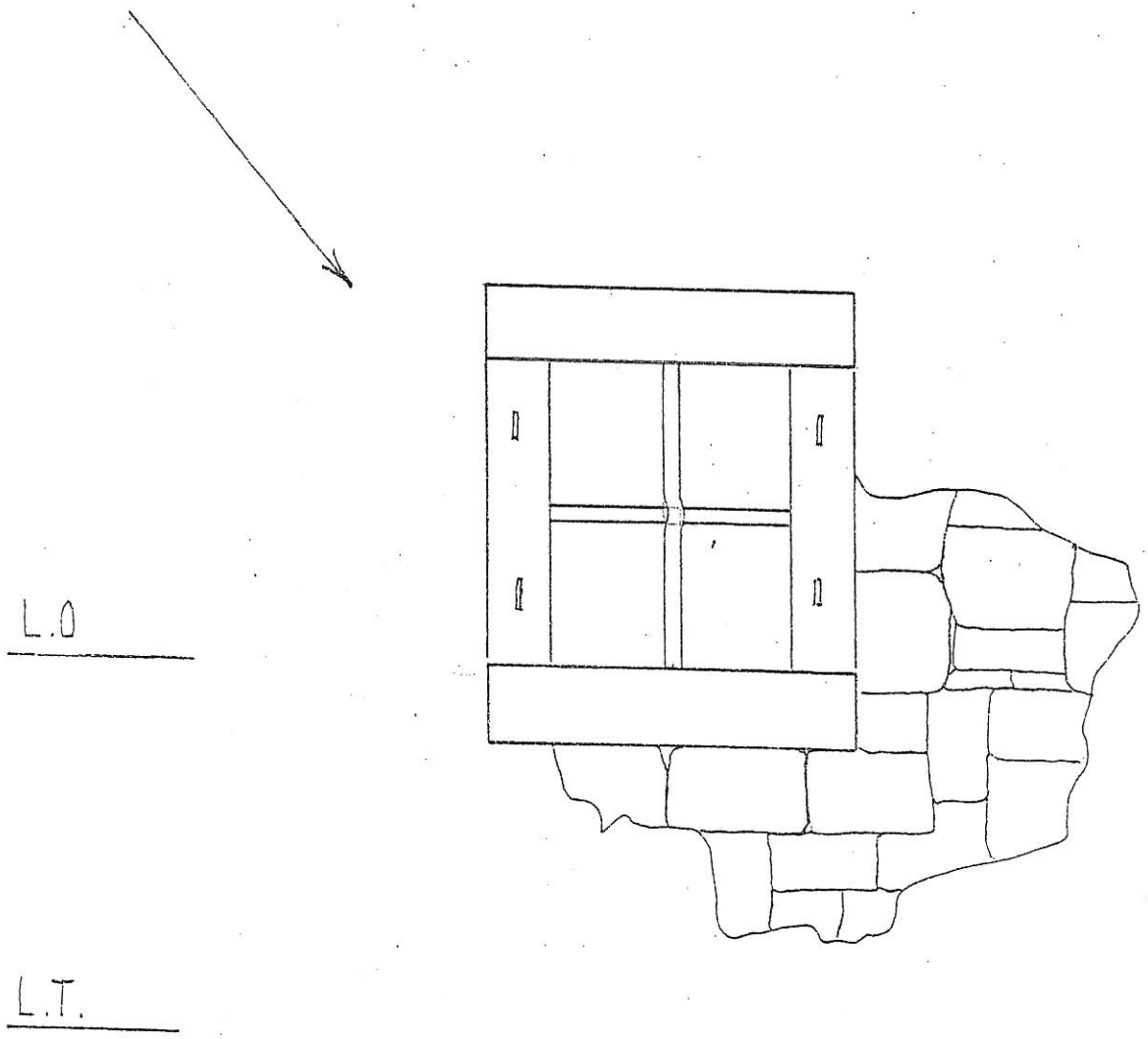
Come semplificare il soggetto

Dovendo affrontare il problema della composizione e dell'organizzazione armonica di un elemento, appartenente a un qualunque grado di comunicazione, da tradurre in espressione artistica, un pittore tende a mettere a fuoco e a puntualizzare determinati momenti che diventano salienti e caratterizzanti l'intera opera. Come un musicista, mediante l'uso di crescendi, di acuti o di modulazioni accentuate di note, evidenzia il tema di un brano musicale, così un pittore deve concentrare il punto focale della sua narrazione visiva su particolari zone che polarizzino l'attenzione di chi osserva il quadro, evidenziando il significato della sua trattazione e ponendo in secondo piano, sempre in modo equ brato e armonico, il resto, quasi a mo' di co mento all'argomento primario.
L'occhio umano, quando si sofferma a osserv un oggetto, mette a fuoco solo una determin zona dell'insieme, tralasciando le altre che p sono sempre comprese nel campo visivo; quai si dipinge, è necessario ricreare tale sensazi percettiva di profondità diverse, traducendo l'i pressione reale (che ha uno o più centri di in resse come riferimento), cioè evidenziando su superficie pittorica sia il centro della percezi sia l'argomento della narrazione.



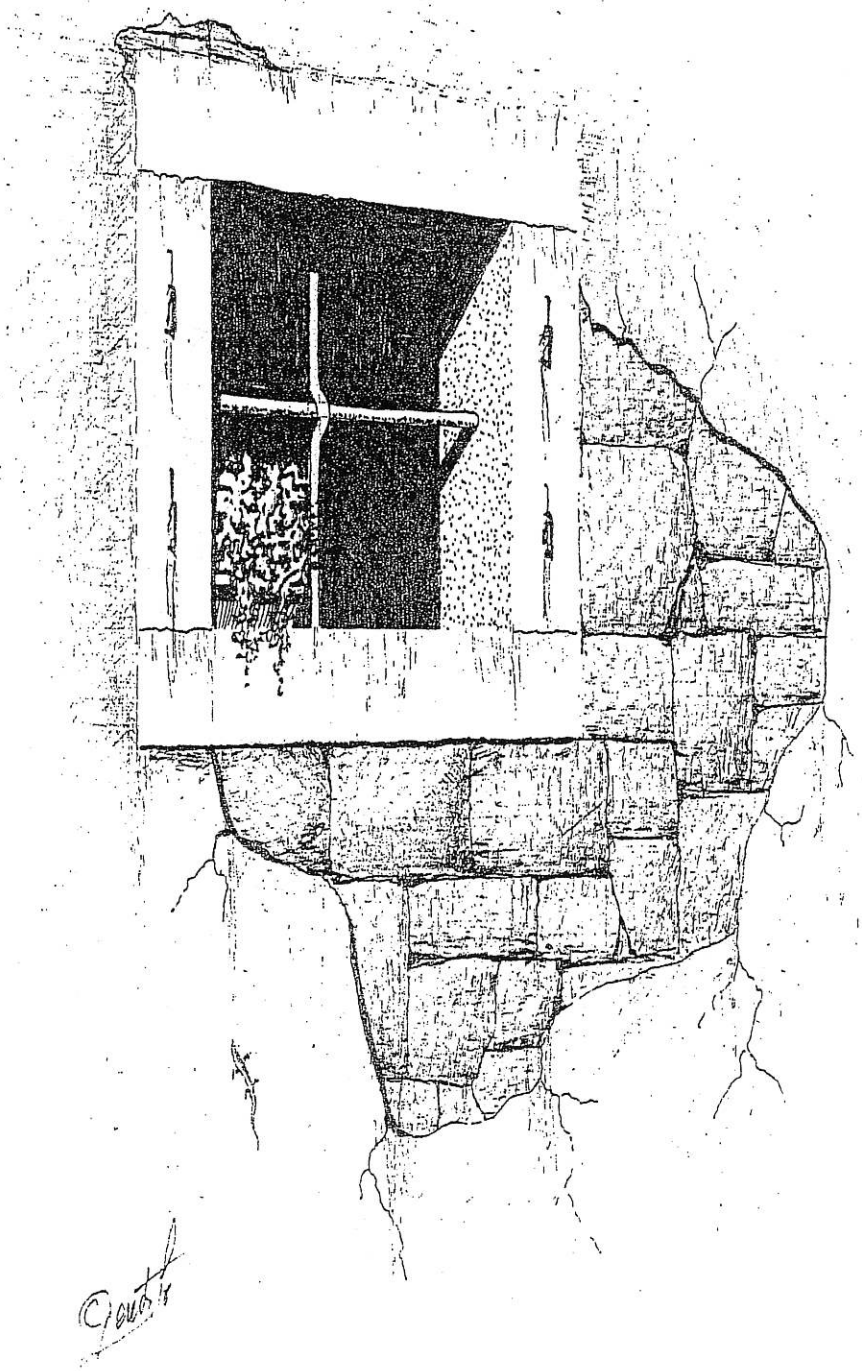
Un primo esempio di semplificazione del soggetto è dato da questo bosco di faggi (argoment della prossima esercitazione). Anche se graficamente lo schizzo alto è piacevole, l'esuberanza di particola può appesantire il quadr. Lo schizzo qui a lato, invece, mostra come, sen turbare il soggetto, sia possibile incentrare l'attenzione sul primo piano costruendo uno spazio pittorico più ario

DIREZIONE DELLA LUCE
DA DIETRO ALLE VOSTRE SPALLE



DISEGNATE SU UN CARTONCINO RUVIDO QUESTA FINESTRA CARSICA IN PROSPETTIVA LATERALE SINISTRA.
QUALE AIUTO VI SEGNO LA L.T. e LA L.O.

USATE A MODELLO L'ALLEGATA FINESTRA CARSICA SENZA FARE PERÒ LA RAGNATELA.



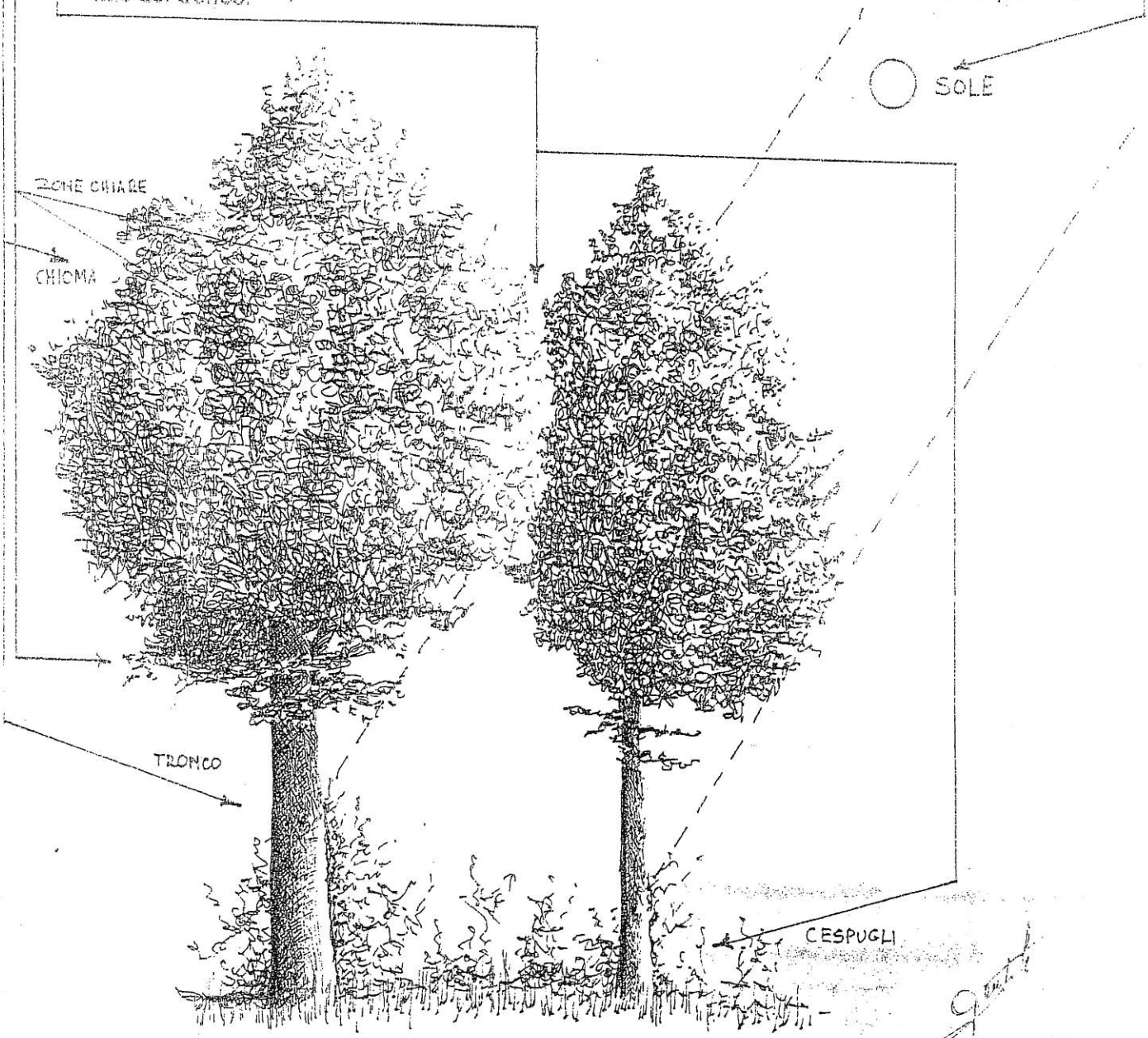
Una particolare attenzione va usata quando si deve affrontare il disegno di un albero, indipendentemente da quale esso sia, escludendo però gli agriformi che hanno una struttura diversa. Assolutamente da evitare di fare le foglie come fanno i bambini, cioè foglia per foglia su ogni ramo, non c'è di peggio. Raccomando di tenere presente alcuni particolari fondamentali:

1 – Disegnare il tronco e contemporaneamente la chioma che nelle proporzioni deve essere compatibile.

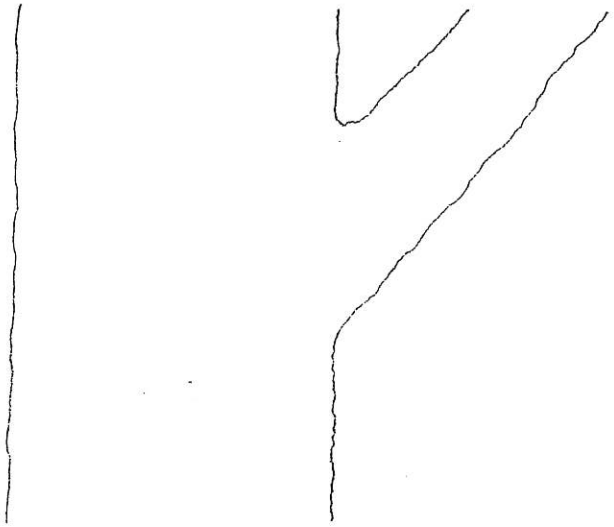
2 – Tenere assolutamente presente la fonte di luce, a seconda della sua inclinazione. Se il sole è allo zenit, difficilmente il tronco potrà essere in luce, però se è al tramonto, il tronco sarà sicuramente illuminato. Questi casi variano anche in virtù del tipo d'albero.

3 – Tenere presente che la chioma dell'albero è estesa in tutte e quattro le direzioni, anche se arrotondata, per cui mentre la base della chioma sarà quasi sempre più scura, non ricevendo luce, nella chioma stessa troverete zone più chiare e zone più scure, dovute alla ramificazione che riceve a sua volta più o meno luce.

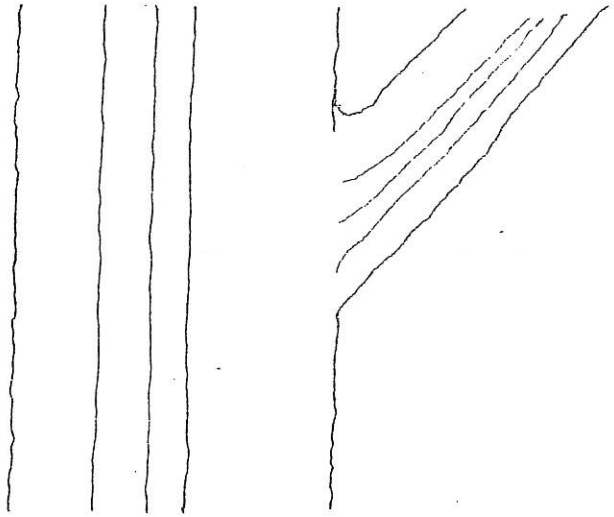
4 – Quando disegnate più alberi assieme, adottate questo piccolo trucco; se il primo albero lo avete disegnato con la parte scura a sinistra, andando piano piano verso il chiaro, il secondo albero lo dovete cominciare, disegnando una nuova chioma scura che segni anche il confine con la zona chiara del precedente. Per quanto riguarda invece il tronco, dovrete definire la parte in chiaro non tirando una riga, ma disegnando quello che sta dietro all'albero, formando così l'ipotenusa fine del tronco.



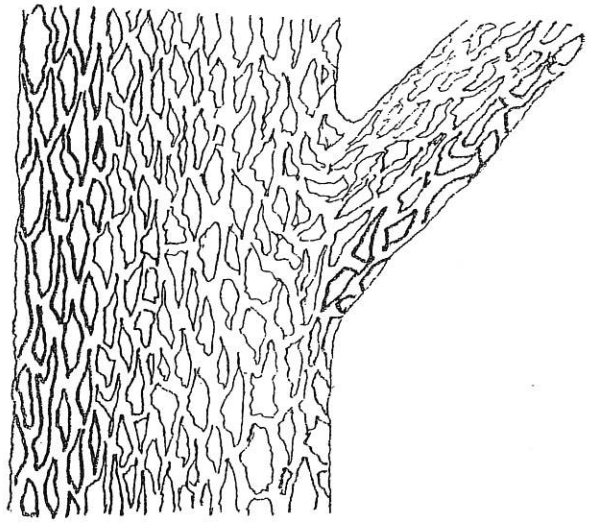
COME DISEGNARE UN TRONCO CON CORTECCIA (PINO)



1) TRACCIARE I CONTORNI ESSENZIALI (MATITA)

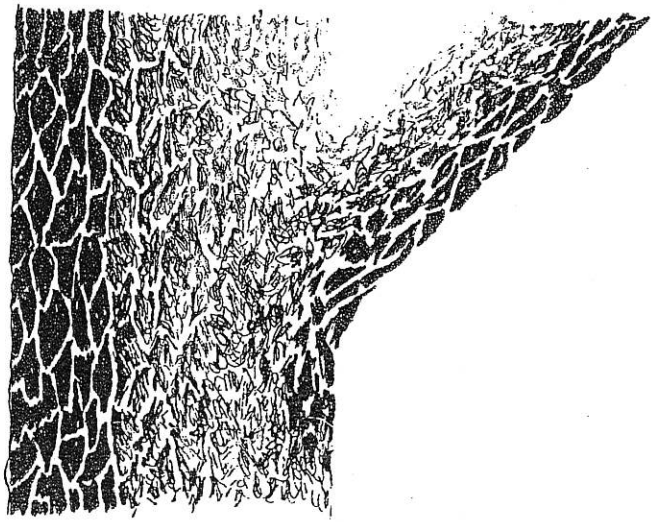


2) STABILIRE LE VARIE ZONE D'OMBRA (MATITA)

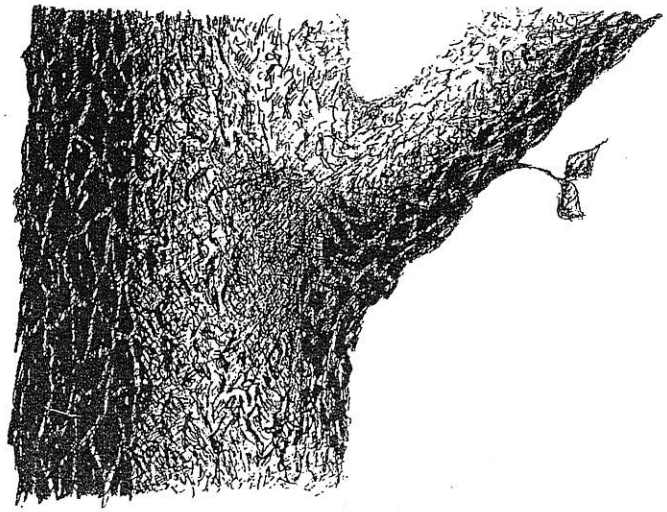


3) DISEGNARE LE VARIE PLACCHE DELLA CORTECCIA INGROSSANDO QUELLE CHE SARANNO PIÙ SCURE (MATITA)

4) TRACCIARE CON PENNARELLI 08-03-01 E RIEMPIRE - ATTENZIONE AI BORDI CHIARI



5) FINIRE L'ALBERO PASSANDO E RIPASSANDO IL PENNARELLO 01 DAI PUNTI PIÙ SCURI A QUELLI PIÙ CHIARI CREANDO LA ROTONDITÀ DEL TRONCO SFUMANDO E CREANDO QUELLE IRREGOLARITÀ NATURALI.

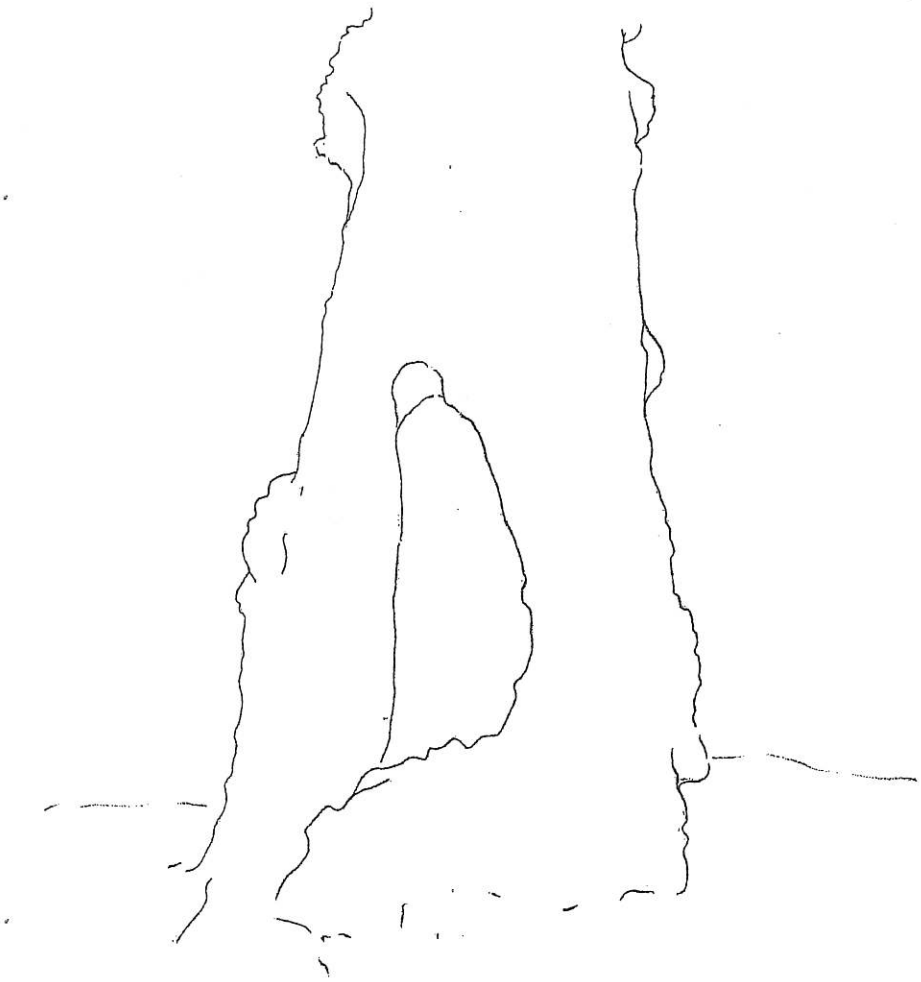


Forme, modelli e trame

Un altro modo organizzato di disegnare è quello di analizzare passo dopo passo le forme, i modelli e le trame. Gli studenti o i principianti tendono spesso a vedere in primo luogo le caratteristiche più ovvie e a disegnarle troppo presto nel corso del lavoro.

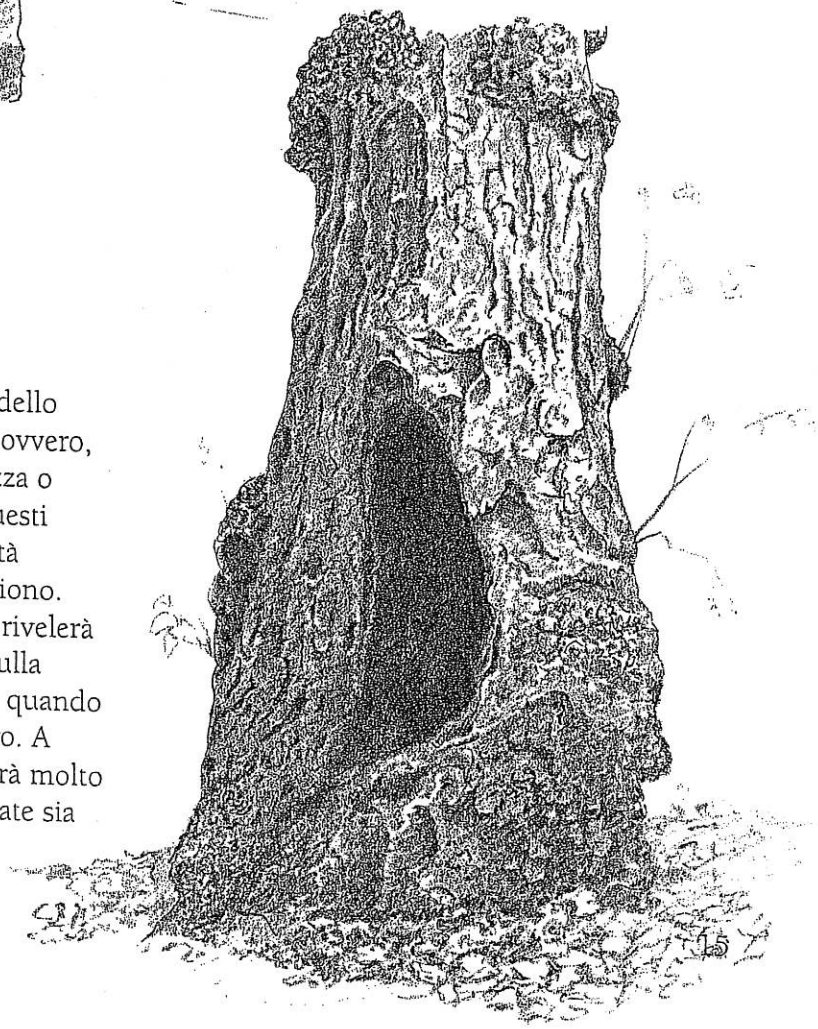
Forme

Iniziate osservando attentamente le forme o soltanto le linee essenziali. Passate del tempo ad abbozzarli nel modo più accurato possibile. Cominciate facendo dei piccoli tratti seguendo l'altezza e la larghezza del soggetto in vari punti, controllando le proporzioni misurando il disegno (vedi pagina 13) e osservando dove hanno luogo i cambiamenti di forma dell'albero. Questo deve essere fatto innanzitutto in maniera leggera, facendo qualsiasi correzione prima di utilizzare una linea più marcata. Utilizzate una matita 2B. A dire il vero gli alberi ed altri soggetti non hanno linee intorno ad essi; è una convenzione del disegno utilizzarle all'inizio ma nel disegno finale le linee verranno cancellate.



Modelli

Successivamente cerco con molta attenzione il cambiamento nel modello generale (luci e ombre). La sagoma è mostrata dal punto in cui proviene la luce. Indicate le zone d'ombra utilizzando le varie tonalità. Iniziate in maniera leggera prima di realizzare dei tratti marcati, per rendere più semplice qualsiasi cambiamento successivo. Le numerose caratteristiche interne possono essere evidenziate in questa fase, come per esempio la parte cava del tronco di quest'albero. Usate una matita 2B per il lavoro iniziale, seguita da una matita 4B per le tonalità più scure.



Trame

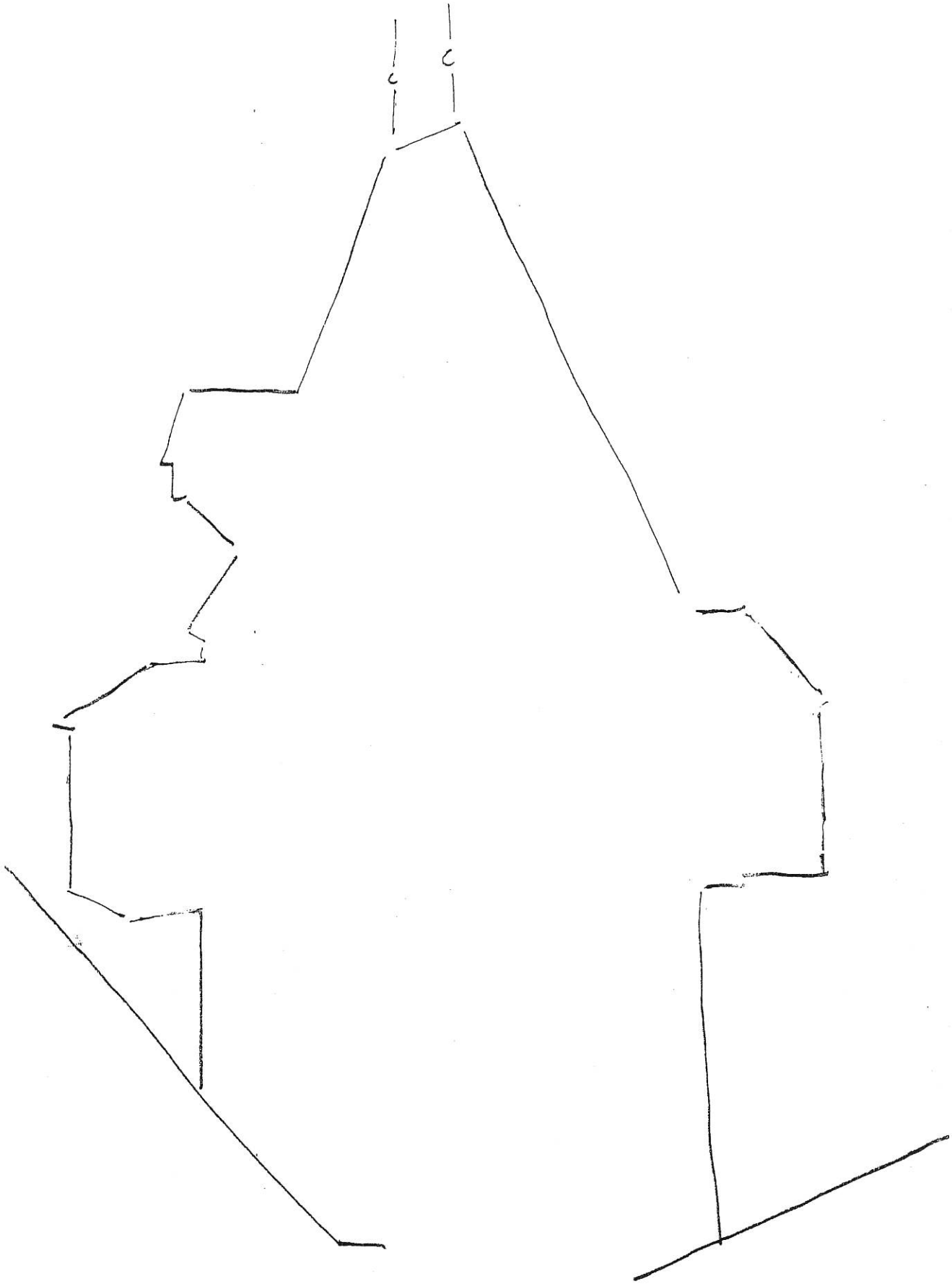
Quando ho determinato sia la forma che il modello che mi soddisfano, posso aggiungere la trama, ovvero, tratti della superficie che indicano la levigatezza o a rugosità dell'albero. Il valore cromatico di questi tratti della trama seguirà in gran parte la tonalità generale della zona del tronco sulla quale appaiono. L'osservazione scrupolosa dei tratti della trama rivelerà spesso che appaiono più grandi e più lontani sulla superficie più vicina all'osservatore e più vicini quando compaiono intorno ai lati del tronco dell'albero. A questo punto un'attenta osservazione aggiungerà molto alla verosomiglianza del vostro disegno. Utilizzate sia matite 4B che 6B in questi punti e sui lati per ottenere delle ombre scure.

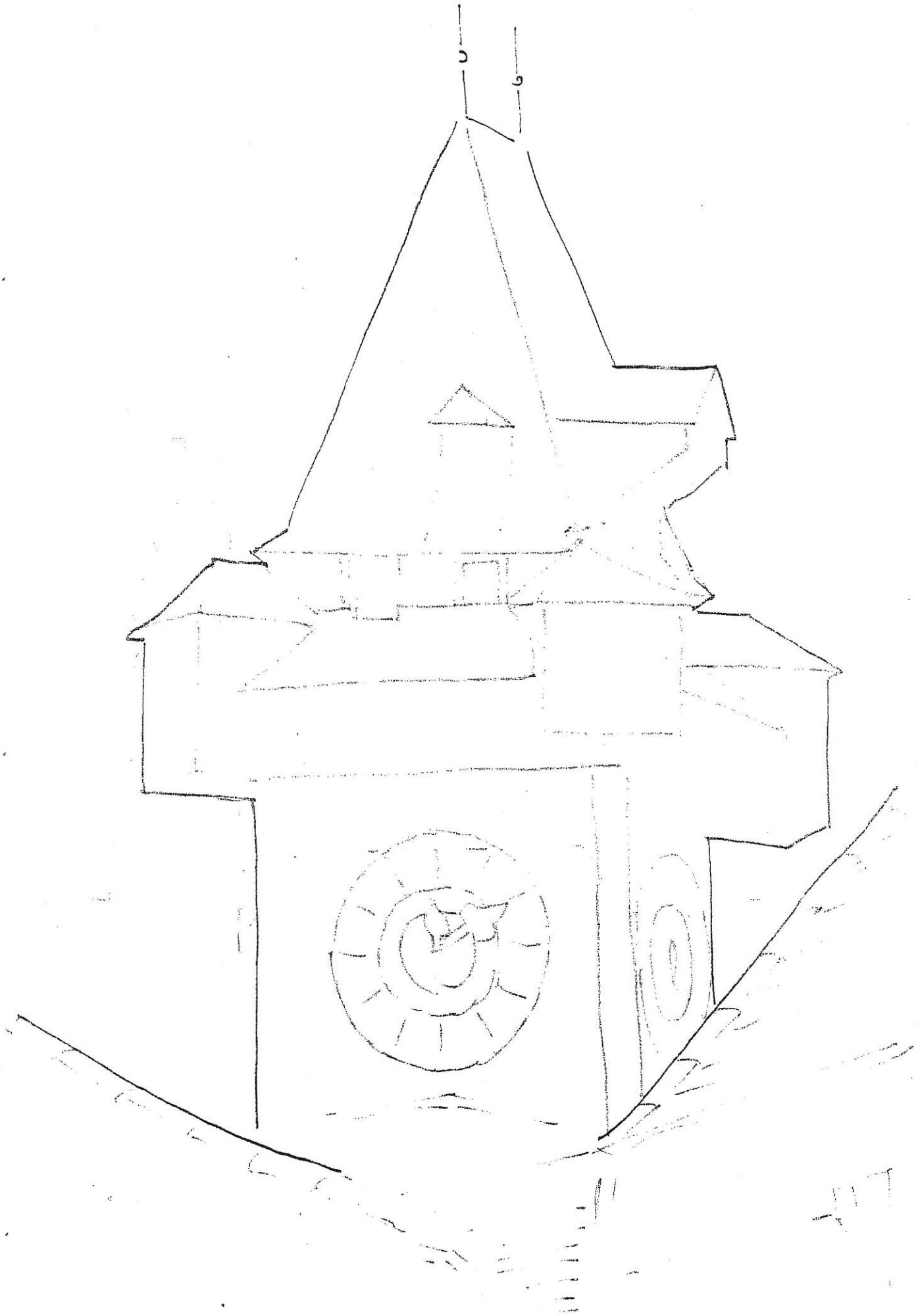

Cicoli

CONSIGLI PER LO SCHIZZO

Il discorso dello schizzo, sia in matita che in china (pennino o pennarello), si rivolge in modo particolare a coloro che ritraggono situazioni dal vero, all'interno come all'esterno.
Innanzitutto, per coloro che amano il disegno, qualora si trovino fuori casa o in viaggio di piacere, consiglio di dotarsi sempre di un blocco per schizzi e una matita o un pennarello.
Non è necessario un blocco grande, è sufficiente un blocco della misura di 15 x 20, in modo che stia agevolmente sia nella borsetta che in un borsello.
Quando trovate un soggetto che volete ritrarre, agite sempre nel seguente modo:
Per prima cosa mettete sul foglio la traccia dei soli contorni del soggetto (all. 1)
Ora che avete fatto i contorni, tracciate anche all'interno del disegno i tratti essenziali del soggetto (all. 2)
Ora fate una fotografia del soggetto
Se all'interno del soggetto esistono poi dei particolari interessanti (ad esempio uno stemma, una targa, una particolare lampada, una finestra tipo alla veneziana, ecc.) che, secondo voi, nella foto non troverebbero adeguata riproduzione, fate voi su un foglio a parte una riproduzione il più esatta possibile, fotografando, possibilmente con lo zoom questo particolare.
Quando poi ritornate a casa e volete proporre il soggetto sul foglio (dopo aver sviluppato le foto), per prima cosa riproducete i soli contorni, poi, andate a disegnare solamente nel punto giusto quell'eventuale particolare che ha richiesto un disegno a parte. Eviterete in tal modo di dover rifare tutto il disegno se sbagliate il particolare da far risaltare che deve essere molto vicino alla realtà, stante proprio il fatto che è quello che attirerà l'attenzione vostra e di chi guarderà la vostra opera.
Fatto il particolare (ove esista), fate attenzione a pulire e semplificare il disegno, cioè togliete tutti quei particolari che non modificano il disegno qualora non appaiano, come ad esempio fili della luce esterni, grondaie poco visibili, quei ferri di sostegno di muri pericolanti, lampade di semplice illuminazione non decorative, pali che non fanno parte del soggetto, cespugli che crescono sui tetti, in particolare sui campanili dove è difficile toglierli proprio perché stanno in posizioni di difficile intervento, ecc., e state molto attenti alle ombre.
Ultimo consiglio, se potete farlo, ritornate sul posto dove si trova il soggetto e confrontate la realtà con il vostro disegno, vedrete quanto è utile per aggiungere quel particolare che vi era sfuggito.

Claudio Gentile

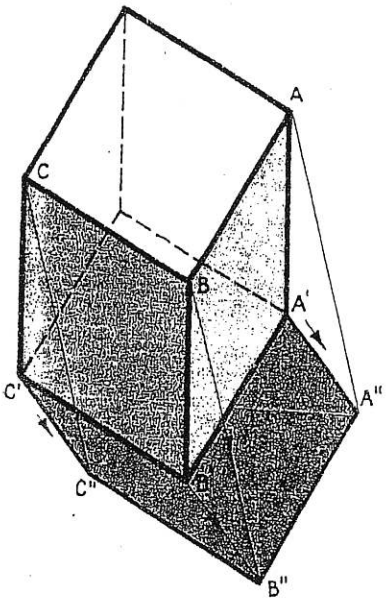

c
c



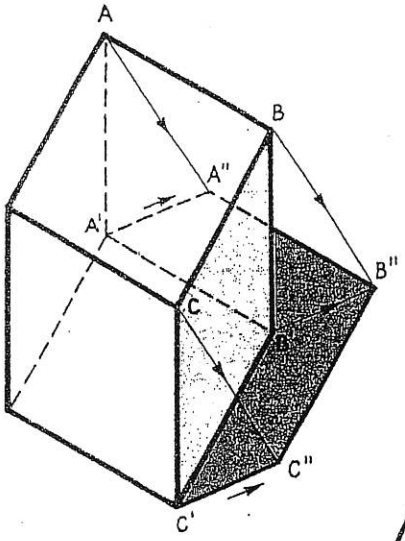
LA TEORIA DELLE OMBRE

Praticamente, la teoria delle ombre si riduce a definire sull'oggetto posto in luce, la linea di separazione della zona illuminata da quella in ombra, delimitando così l'**ombra propria**.
Nell'applicazione della teoria delle ombre, il solido, rappresentato in assonometria, giace con una faccia sul piano di terra. La sorgente luminosa (sole o luna) è posta all'infinito e da essa provengono raggi paralleli fra loro, ed aventi inclinazione a piacere. La sorgente luminosa, rispetto all'osservatore e all'oggetto, può essere posta:

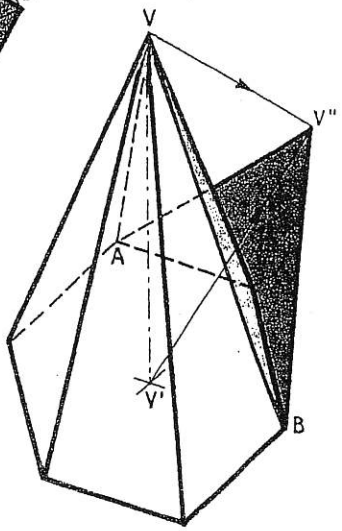
Di fronte
All'osservatore



Di fianco
All'osservatore

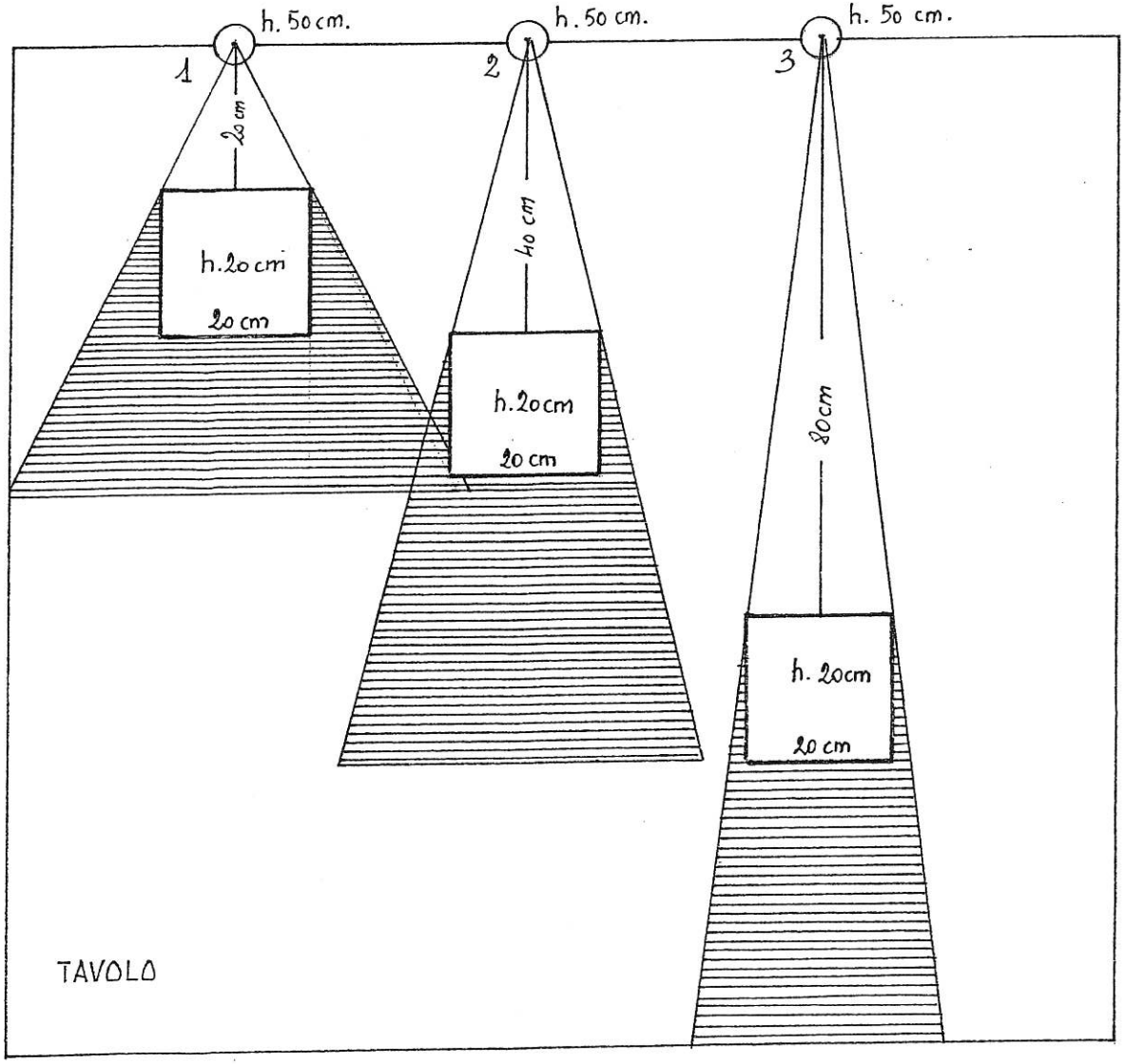


Dietro
All'osservatore



Se osservate le figure, abbiamo due fasci di raggi luminosi: uno giacente sul piano di terra e l'altro attraversante lo spazio. L'unificazione dei punti d'arrivo di queste fonti luminose, determina il fascio d'ombra.

ESEMPIO DI IRRADIAZIONE DI UN'OMBRA FRONTALE IN RAPPORTO ALL'ALTEZZA DELLA FONTE DI LUCE ARTIFICIALE E ALLA DISTANZA DALL'OGGETTO ILLUMINATO.



1) L'OGGETTO È A 20 cm. DALLA FONTE DI LUCE. IN QUESTO CASO L'OMBRA È MOLTO ALLARGATA MA LIMITATA IN PROFONDITÀ SUL TAVOLO.

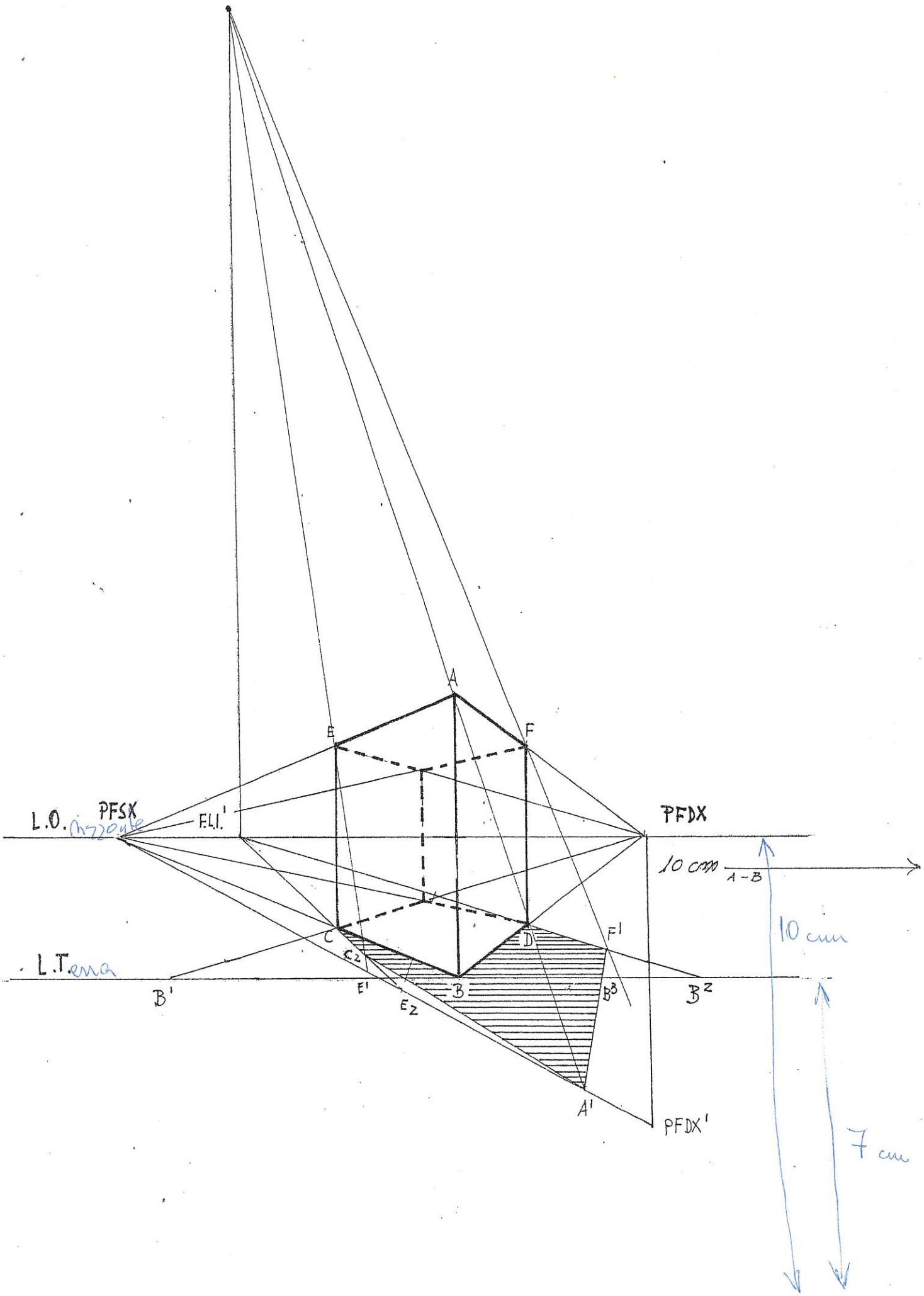
2) L'OGGETTO È A 40 cm. DALLA FONTE DI LUCE. IN QUESTO CASO L'OMBRA SI RESTRINGE AI LATI MA SI ALLUNGA IN PROFONDITÀ SUL TAVOLO.

3) L'OGGETTO È A 80 cm. DALLA FONTE DI LUCE. IN QUESTO CASO L'OMBRA SI RESTRINGE MOLTISSIMO AI LATI MA SI ALLUNGA NOTEVOLMENTE FINENDO OLTRE IL BORDO DEL TAVOLO.

ESEMPIO DI OMBRA PROSPETTICA

Su un foglio A4, in verticale, ponete sui due lati dello stesso un punto a 7 cm. E a 10 cm. E tirate le due righe orizzontali, queste saranno rispettivamente le linea di terra e la linea d'orizzonte.
Ora su tutte e due le righe fissate un punto partendo dal lato SX a 11 cm. verso il centro e partendo dal punto sulla linea di terra, che sarà il punto B tirate una verticale di 6 cm., questo sarà il punto A.
Ora sulla linea d'orizzonte, fissate un punto a 3,5 cm. dal lato SX verso il centro, questo sarà il punto di fuga SX. Ora, da qui sempre verso il centro, fissate un punto a 11 cm., questo sarà il punto di fuga DX.
Ora, sulla linea di terra, partendo dal punto B, fissate un punto verso SX a 6 cm. che sarà B1 e dal punto B verso DX a 4 cm. sarà B2.
Ora tirate le seguenti diagonali: PFSX – A / PFSX – B2 / PFSX – B
PFDX – A / PFDX – B1 / PFDX – B
Il punto in cui si incrociano le diagonali PFSX-B con PFDX – B1, sarà il punto C.
Il punto in cui si incrociano le diagonali PFDX – B1 con PFSX – B2, sarà il punto D.
Ora dal punto C, tirate una verticale a toccare la diagonale PFSX-A, sarà il punto E e dal punto D fino a toccare la diagonale PFDX – A, sarà il punto F.
Ora sulla linea di terra, dal punto B, fissate un punto verso SX a 4 cm., sarà il punto B3.
Ora dal PFDX, tirate una verticale verso il basso di 6 cm., sarà il PFDX1.
Ora tirate una diagonale PFSX – PFDX1.
Ora, sulla linea d'orizzonte dal PFSX, fissate un punto a 2,5 cm. verso il centro, questo sarà il punto FLI1 (fonte luminosa infinita 1). Ora, misurando attentamente la distanza fra questo punto e il bordo SX del foglio, riportate la stessa in alto del foglio fino a 3 cm. dal bordo alto. Questo sarà il punto FLI (fonte luminosa infinita) tirale la verticale FLI – FLI1.
Adesso si tratta di determinare l'ombra effettiva di questo cubo con il sole nella posizione FLI.
Ora tirate una diagonale da FLI, tangendo il punto F a toccare la diagonale PFSX – B2, questo sarà il punto F1
Ora tirate la diagonale da FLI tangendo il punto A a toccare la diagonale PFSX – PFDX1 questo sarà il punto A1
Ora tirate la diagonale da FLI tangendo il punto E a toccare la diagonale PFSX – PFDX1, questo sarà il punto E1
Il punto in cui la diagonale FLI – E1 incrocia la diagonale FLI1 – E2, sarà il punto C2.
Ora tirate le linee C – C2 / C2 – A1 / A1 – F1 / F1 – D e avrete l'ombra effettiva prospettica di questo cubo.

F.L.I. FONTE LUMINOSA INFINITA

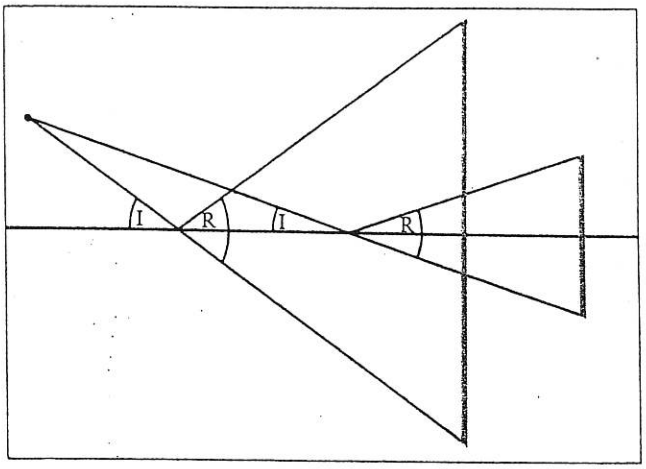


iflessi sull'acqua

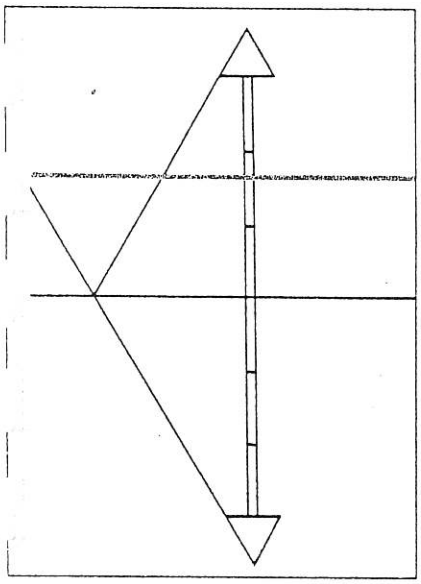
Quasi tutti gli esempi riportati qui sono illustrati relazione a delle imbarcazioni perché si tratta gli elementi che più spesso di altri vengono ssociati con l'acqua.

l riflesso di un oggetto su uno specchio d'acqua è ibile al di sotto della superficie riflettente più di uanto non lo sia al di sopra di essa. Il raggio iflesso in direzione dell'osservatore taglia la perficie riflettente e produce un angolo (angolo riflessione, R) che è uguale all'angolo prodotto ra il punto sulla superficie e l'oggetto (angolo ncidenza, I). Questo principio vale per ogni nomeno di riflessione, indipendentemente dalle imensioni o dalla distanza dell'oggetto (come mostra il disegno 69).

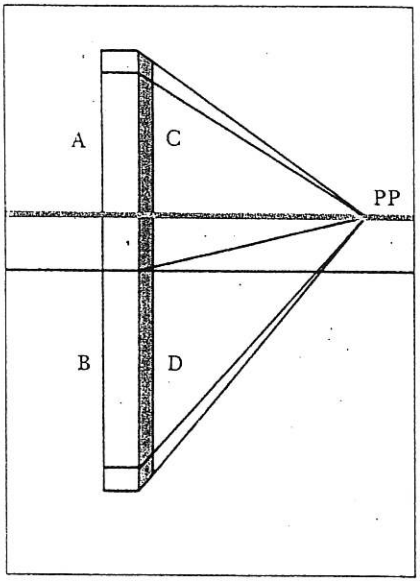
superficie riflettente non coincide ecessariamente con la linea d'orizzonte o, nel caso del mare, con l'orizzonte stesso. Il disegno 70 ostra un segnale di navigazione che si stende in isura uguale al di sotto e al di sopra della superficie riflettente. Un oggetto più massiccio er esempio un pilone d'ormeggio) può creare lessi con lati di lunghezza differente. Nel isegno 71, per esempio, A e B hanno evidentemente la stessa lunghezza, mentre C e D paiono diversi. In realtà non lo sono. Sembrano versi perché gli angoli di riflessione, prolungati, finiscono per convergere nel punto principale, lla linea d'orizzonte. Un oggetto che non sia parallelo al quadro (come il palo di legno del disegno 72) ha comunque un riflesso di lunghezza differente rispetto all'oggetto. Dal punto principale la superficie riflettente viene proiettata in avanti verso un punto che si trova direttamente sotto l'estremità più vicina del palo (dove un ciottolo che casca da C colpirebbe l'acqua in E); D si trova esattamente alla stessa distanza al di sotto della superficie. Le direttrici dell'oggetto e quelle del suo riflesso, se prolungate ed estese per una distanza sufficiente, convergeranno in un punto immediatamente sopra e sotto il punto principale, in modo equidistante da esso.



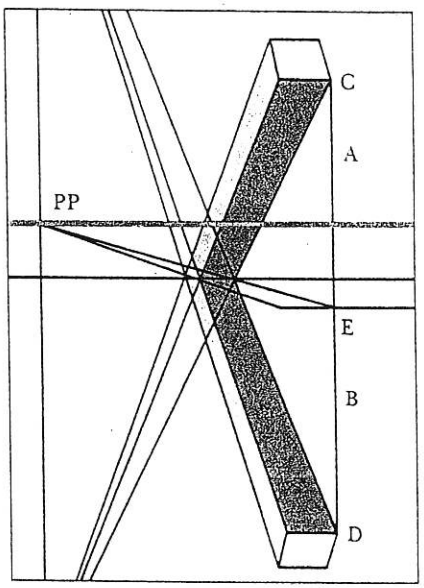
Disegno 69. Angoli d'incidenza e di riflessione.



segno 70. Riflesso e segno sono uidistanti dalla superficie riflettente.



Disegno 71. Il riflesso appare più lungo anche se non lo è.



Disegno 72. Il riflesso è di lunghezza differente rispetto all'oggetto.