

Copia dal vero di una natura morta

La composizione

La composizione che vediamo davanti a noi è circoscritta nello spazio da una figura geometrica (immaginaria) i cui lati vengono toccati dalla parte più esterna degli oggetti che la compongono.

Per facilitarvi il compito, nel foglio da disegno andremo a tracciare questa figura geometrica avendo cura che sia centrata nel foglio e al suo interno disegniamo tutti gli oggetti tenendo conto che i più esterni vadano a combaciare con la figura geometrica stessa. (fig. 1)

Disegniamo dunque oggetto per oggetto tenendo conto delle proporzioni!

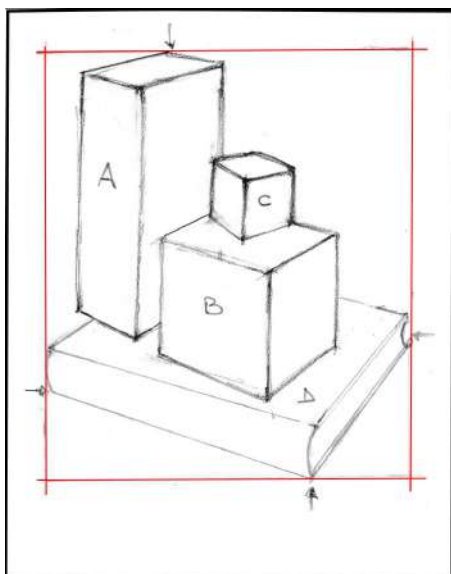


fig.1

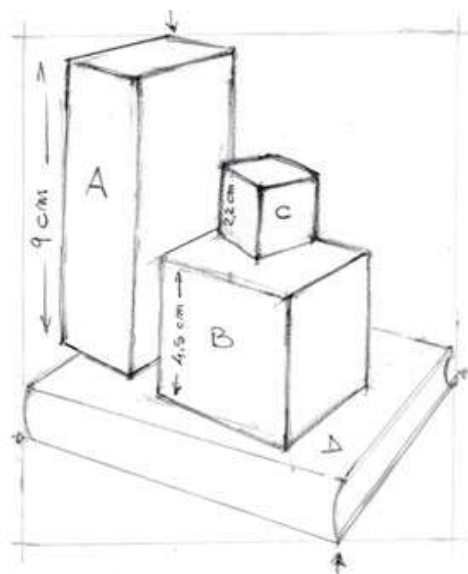


fig.2

Le proporzioni

In una copia del vero è molto importante mantenere le giuste proporzioni tra un oggetto e l'altro: se l'oggetto "A" che osservate nella composizione dal vero che avete davanti a voi risulta il doppio in altezza dell'oggetto "B", dovrete ovviamente disegnarlo con le stesse proporzioni, così per l'oggetto "C" che risulta essere in altezza la metà di "B" e sempre in altezza, un quarto di "A". Stesso ragionamento va fatto per le altre misure in larghezza e profondità... e così via per tutti gli elementi

Copia dal vero di una natura morta

Il chiaroscuro

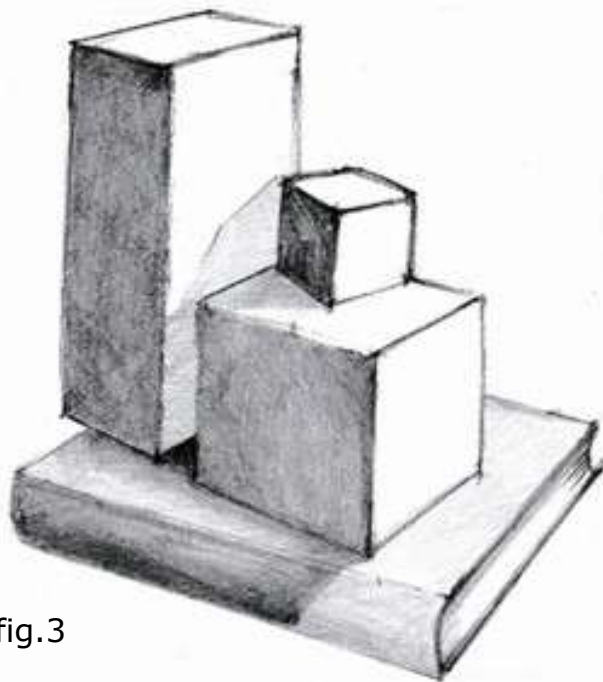


fig.3

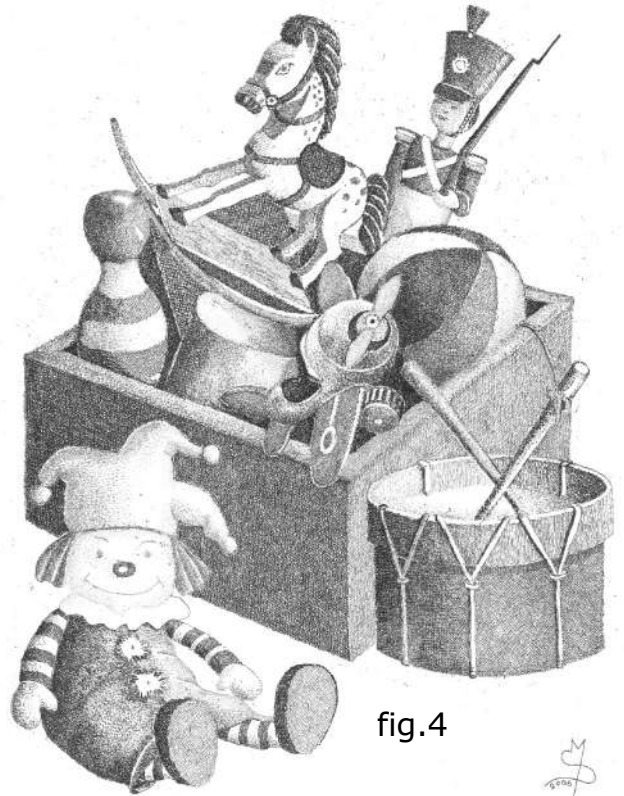


fig.4

Rimaniamo sulla stessa composizione: come per le proporzioni dove ogni oggetto va rapportato in altezza, larghezza e profondità a tutti gli oggetti della composizione, così per il chiaroscuro è necessario valutare le diverse tonalità di ognuno di essi e anche in questo caso va considerato e ricercato il rapporto tra un tono e l'altro tenendo presente che la differenza dei toni è data dall'esposizione più o meno intensa della luce sugli oggetti: una luce che colpisce direttamente la parte dell'oggetto darà un tono molto chiaro e tenderà a diminuire gradualmente man mano che luce colpisce sempre più di striscio l'oggetto fino ad arrivare al tono scuro la dove la fonte di luce è dalla parte opposta alla parete dell'oggetto stesso.

Nella figura 3 possiamo osservare chiaramente quanto detto: la fonte di luce in questo caso arriva dalla parte destra, osserviamo che le pareti che ricevono direttamente la luce sono chiare mentre le pareti laterali hanno un tono intermedio e le parti opposte al raggio di luce sono ancora più scure (vedi il cubo piccolo). In questa analisi va considerato anche la tonalità delle ombre portate o proiettate che si troveranno sempre, ovviamente, dalla parte opposta alla fonte di luce, inoltre esiste un altro fattore importante quando dobbiamo equilibrare le differenti tonalità: nell'esempio della figura "tre" gli oggetti sono tutti dello stesso colore, quindi il tono cambia solo se viene colpito o meno dalla luce, ma se noi ci troviamo ad avere oggetti con colori diversi, nell'eseguire la stesura del chiaroscuro bisognerà tener conto che questo aspetto influirà sulla diversificazione del tono. (vedi fig.4)

Esercitandoci con queste prove ci abitueremo a vedere le diverse differenze dei toni e questo ci faciliterà non poco quando passeremo al colore.

Le proporzioni applicate al corpo umano

Abbiamo parlato molto di proporzioni, del rapporto di un oggetto con un altro, abbiamo cercato di semplificarci il compito circoscrivendo ogni oggetto dentro una figura geometrica solida semplice: ogni oggetto ci ricorda un cubo, un parallelepipedo un cerchio o un cilindro ecc. questo ci aiuta a rapportarli nel modo giusto fra loro.

Anche la figura umana è soggetta a queste attenzioni, ecco come possiamo procedere:

la figura umana **ideale** è composta di otto teste cioè, riportiamo la misura della testa per otto volte, questo ci darà la sua proporzione giusta, convenzionale.

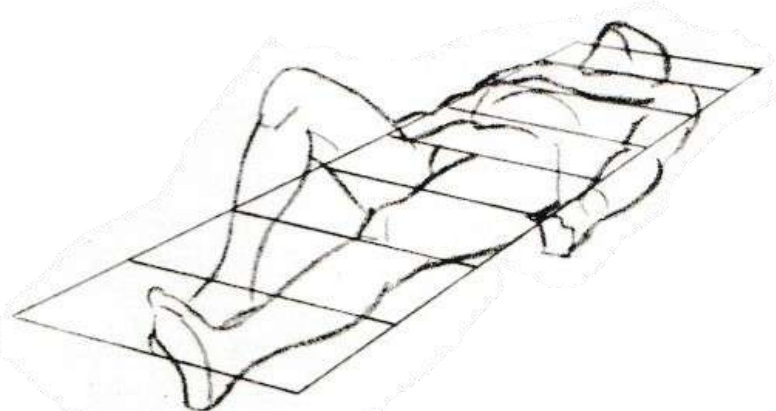
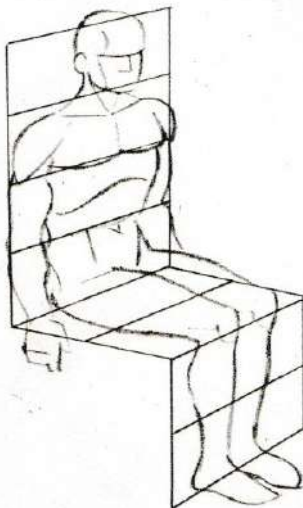
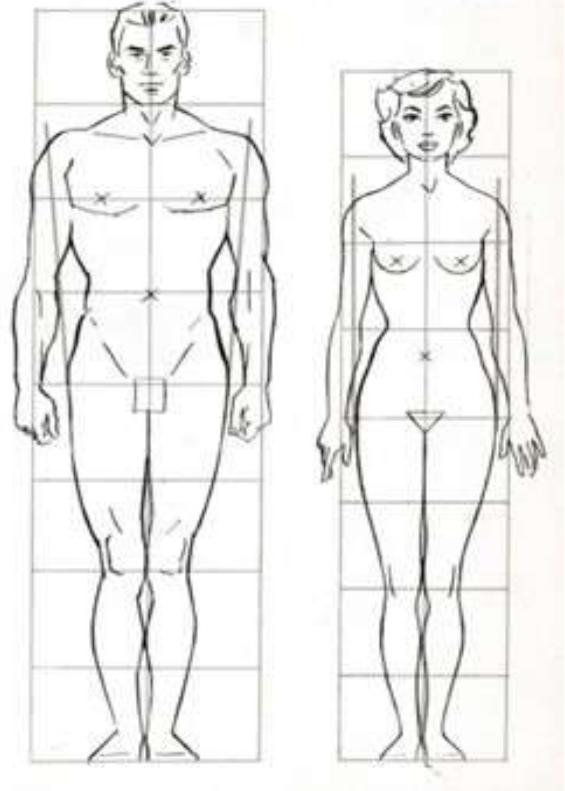
Ho parlato di figura ideale ben sapendo che la realtà è diversa: non siamo tutti uguali, c'è il longilineo e il grassottello, il piccolino e il gigante e in questi casi il valore proporzionale salta; dunque, servirà sempre l'attenta osservazione di ciò che ci troviamo davanti...tuttavia, per dare un punto fermo, manteniamoci alle convenzioni!

Otto teste così suddivise:

fine primo modulo, la testa; fine secondo modulo, petto; fine terzo modulo, ombelico; fine quarto modulo, pube; la coscia prende due moduli; le ginocchia alla fine del sesto modulo; dalle ginocchia ai piedi, ultimi due moduli.

Le spalle generalmente misurano due teste e sono più larghe dei fianchi nell'uomo, mentre per la donna fianchi e cosce risultano uguali. Le braccia scendono fin oltre al pube a metà del quinto modulo.

Nell'esempio disegnato noterete che la figura femminile, benché sia proporzionata sulle otto teste, risulta leggermente più piccola perché siamo partiti da un modulo diverso da quello maschile: essa è più piccola!

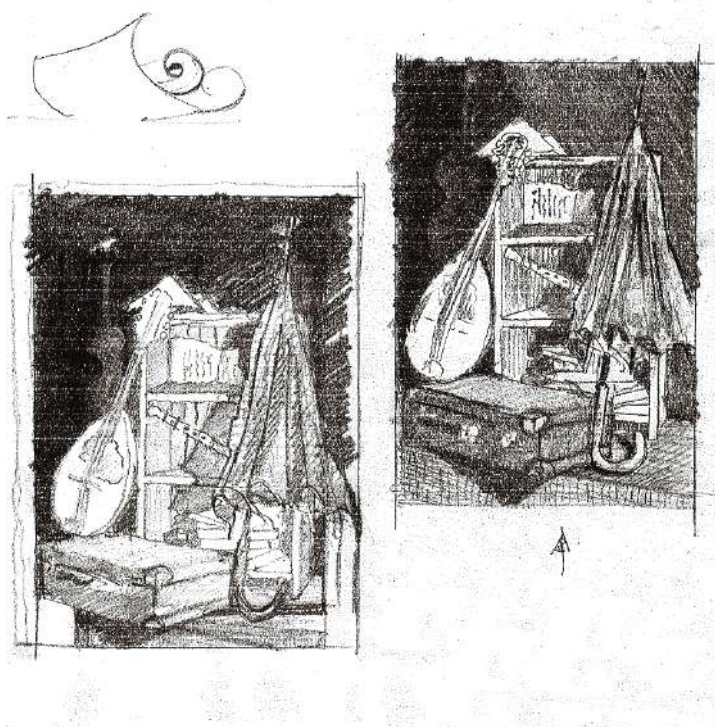


Ancora sul chiaroscuro

Anche uno schizzo preparatorio ha la sua importanza quando dobbiamo eseguire una copia dal vero.

Questo schizzo è stato fatto per preparare l'opera "*Prima dello spettacolo*" eseguita con la tecnica dell'acquaforte.

Ho posizionato su un piano la composizione con gli oggetti da rappresentare, proiettando su di essi una luce artificiale e ho eseguito un paio di prove per studiare la valorizzazione dei toni.



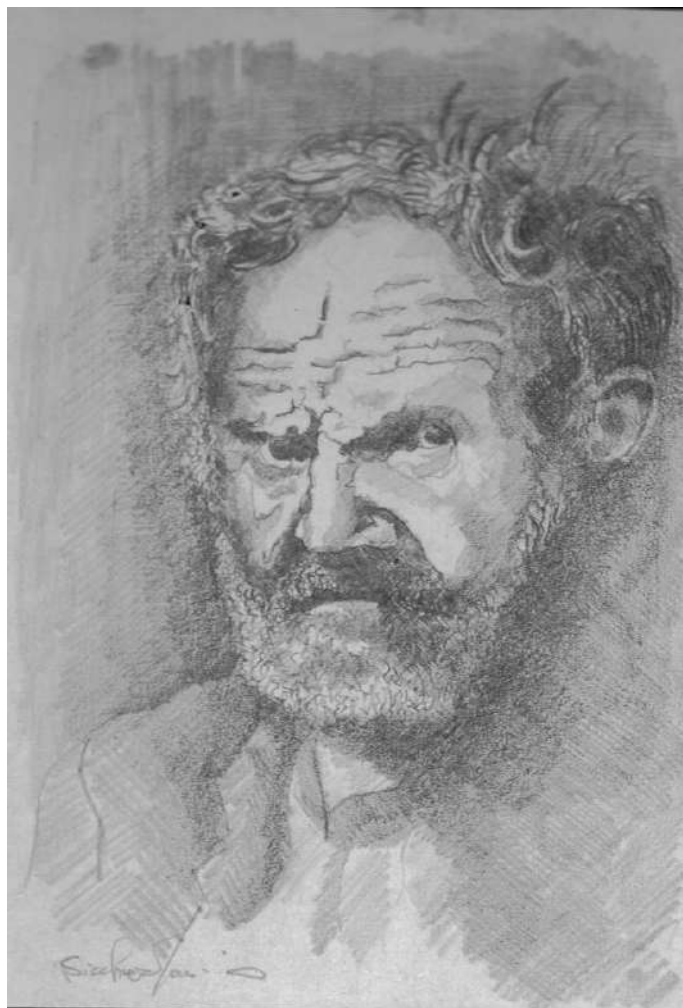
Fatto questa operazione e deciso che la composizione era di mio piacimento, che le tonalità avrebbero dato un buon risultato, per evitare di tenere per troppo tempo gli oggetti in posa, ho fermato l'immagine con una fotografia (la macchina fotografica come ausilio, da interpretare e non da copiare...di questo ne parleremo più avanti).

Ed ecco pronto tutto il necessario per iniziare l'opera vera e propria!

7/30

Finch

Ecco alcuni esempi dell'uso della matita con studio del chiaroscuro...



La prospettiva

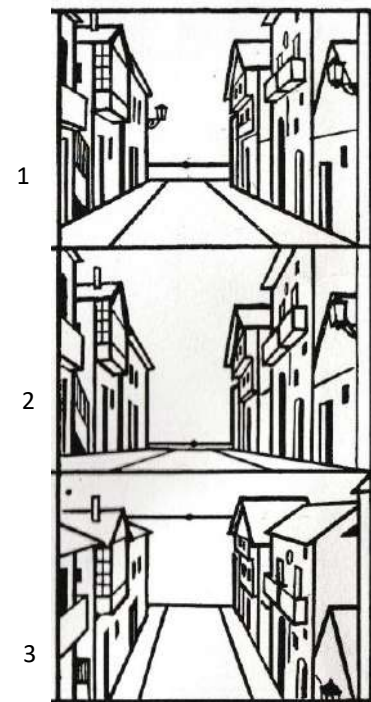
La prospettiva è un metodo di rappresentazione grafica della realtà tridimensionale: tutti gli oggetti che noi osserviamo nella realtà hanno tre dimensioni, larghezza, lunghezza e altezza che noi andremo a rappresentare su una superficie bidimensionale, a due dimensioni, lunghezza e altezza, costituita dal foglio da disegno. L'applicazione della prospettiva ci permette di dare, il senso illusorio della profondità spaziale.

La conoscenza della prospettiva è fondamentale perché costituisce l'ossatura della creazione di ogni opera d'arte, senza di essa è come costruire una casa senza fondamenta.

Quando dobbiamo disegnare una natura morta, un paesaggio, uno scorcio, una o più persone assieme, per prima cosa dobbiamo stabilire il punto di vista di chi osserva la composizione da riprodurre, questo punto di vista coincide esattamente con una linea immaginaria che chiameremo linea d'orizzonte, questa linea si troverà sempre all'altezza dei nostri occhi, a seconda di dove ci troviamo la linea di orizzonte si alza o si abbassa di conseguenza

Nel disegno a fianco potete osservare il punto di vista di chi è in piedi sulla strada (fig.1), di chi si trova coricato, (fig.2) e chi invece si trova in alto (fig.3). Noterete che gli stessi oggetti (in questo caso le case) vengono visti in modo diverso.

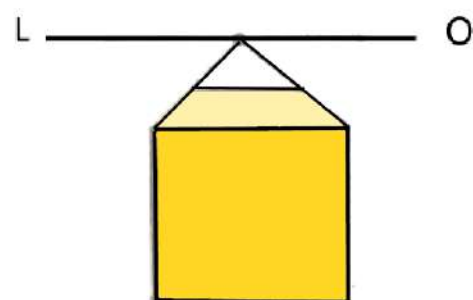
Esistono due tipi di prospettiva: *prospettiva frontale o parallela* e *prospettiva obliqua o accidentale*. (per la verità ne esiste una terza, *la prospettiva aerea*, ma la terza si usa pochissimo quindi al momento non la consideriamo):



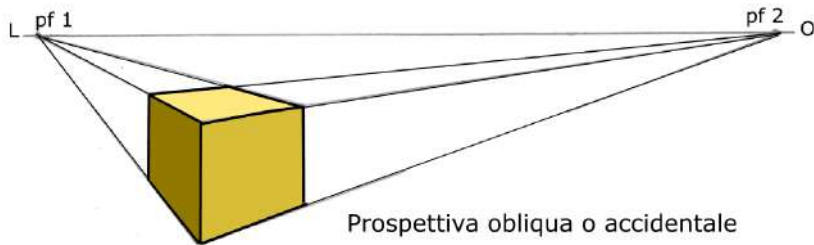
Partiamo ora ad un esercizio semplice: il cubo in prospettiva:

Tutte le linee verticali rimangono sempre verticali, le linee orizzontali parallele ai nostri occhi rimangono sempre orizzontali, mentre le linee parallele fra loro che vanno verso la profondità, cioè verso la linea di orizzonte, per effetto ottico, tendono a convergere su un unico punto all'orizzonte

Prospettiva frontale: l'oggetto si trova di fronte a noi, in questo caso vediamo la faccia del cubo esattamente con le misure reali mentre vediamo deformata la parte del cubo che va verso la profondità



Prospettiva frontale o parallela

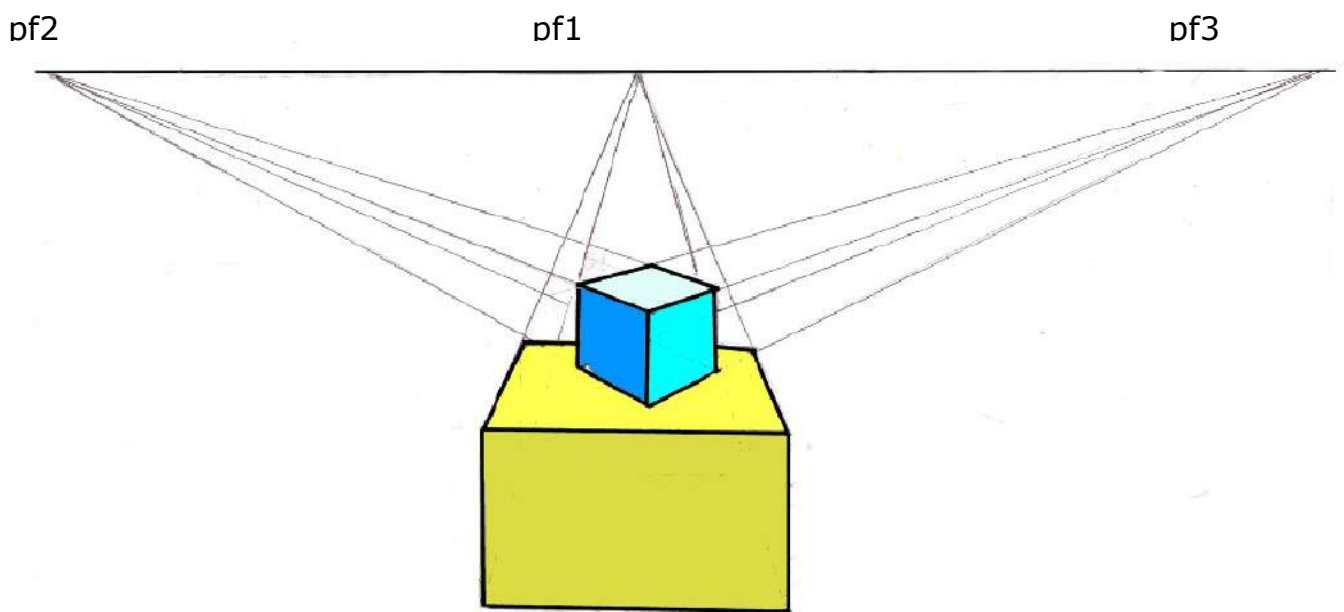


Prospettiva obliqua:

In questo caso chi osserva vede il cubo con lo spigolo davanti a se, vede le linee verticali che rimangono tali, ma le linee delle due facce non sono più orizzontali ma

convergono verso l'orizzonte nei punti 1 e 2 deformandosi, perdendo le misure reali.

Ora analizziamo questo altro esercizio: qui ho abbinato una prospettiva parallela con una prospettiva obliqua: il cubo sopra al parallelepipedo ha una prospettiva obliqua con linee che convergono ai punti 2 e 3, mentre la figura solida più grande ha una prospettiva frontale con un unico punto di fuga 1



Inoltriamoci in un esercizio un poco più difficile, la prospettiva del cilindro.

Un cilindro ha come base un cerchio, partiamo da questo:

La geometria ci dice che un cerchio si può inscrivere esattamente dentro un quadrato, Disegniamo dunque un quadrato (fig.1), tracciamo le diagonali (fig.2), il punto di incrocio delle diagonali ne determina il suo centro che sarà anche il centro del cerchio che andremo ad inserire, da questo punto facciamo passare due rette perpendicolari fra loro e parallele ai lati del quadrato che li divideranno esattamente a metà (fig.3). Ora ritorniamo alle due diagonali: le dividiamo in sei parti, sul primo sesto di entrambe, da ambo le parti, quello più vicino all'angolo, segniamo un punto, (fig.4), ora uniamo con una linea curva questi punti con quelli che passano a metà di ogni lato in modo da formare un cerchio preciso (fig.5).

Ora stiamo parlando di un cerchio frontale, ma se dobbiamo metterlo in prospettiva cosa succede?

Mettiamo in prospettiva il quadrato, tracciamo le stesse linee, tracciamo gli stessi punti (fig.6,7,8) ed infine disegniamo il cerchio in prospettiva. Noterete che il cerchio diventa schiacciato come un ovale e l'ampiezza dell'ovale in prospettiva dipende dalla sua maggiore o minore vicinanza alla linea di orizzonte, cioè se è più in alto o più in basso rispetto il nostro punto di vista.

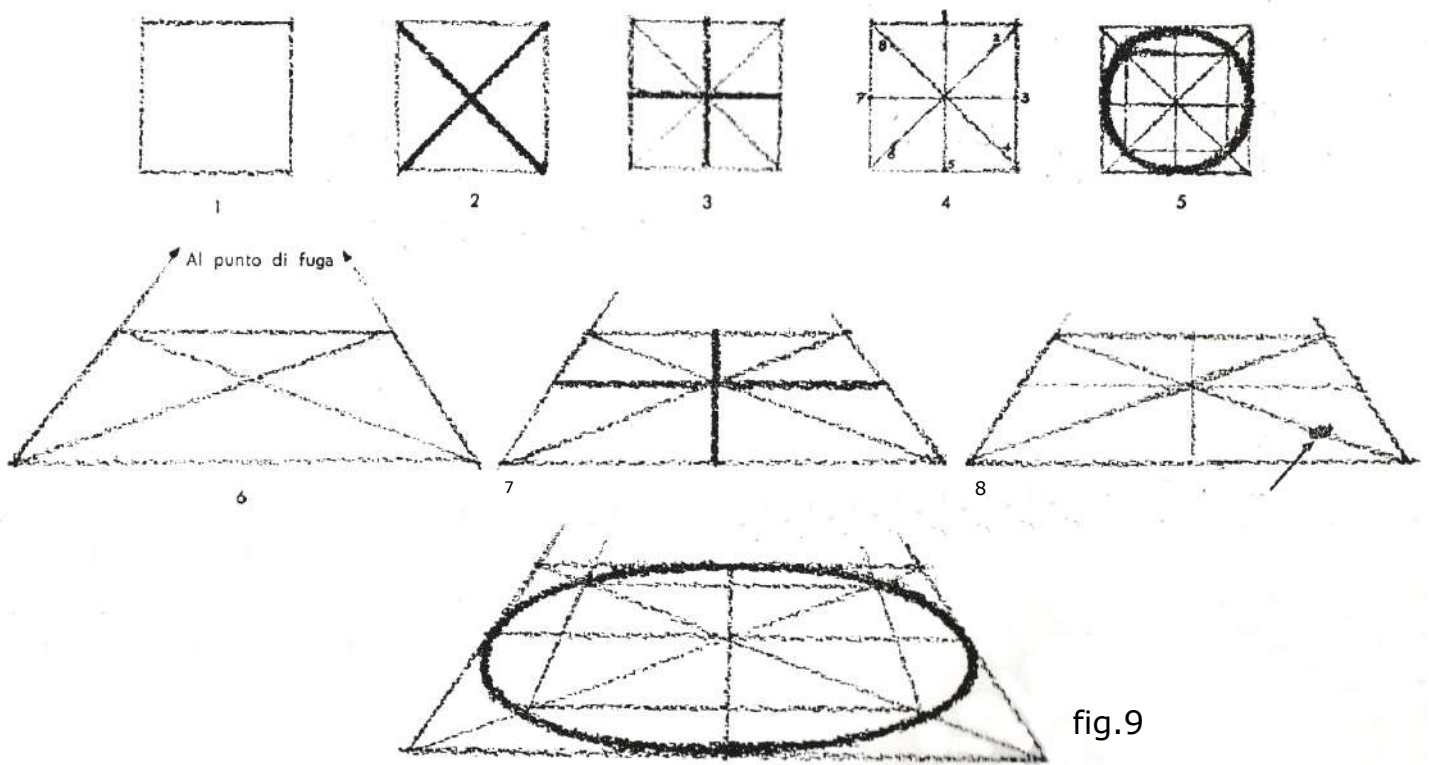


fig.9

Ora costruiamo il cilindro partendo dal cerchio dell'esempio precedente, (fig.9) tracciamo due verticali che partono esattamente dalla metà dei due lati del quadrato che vanno in fuga e li alziamo fino a raggiungere l'altezza del cilindro che dobbiamo disegnare, disegniamo un altro quadrato in prospettiva con lo stesso punto di fuga all'estremità del cilindro, inseriamo il cerchio e il gioco è fatto.

Fig.10

Osservate come il cerchio alla base è più aperto rispetto a quello alla sommità del solido.

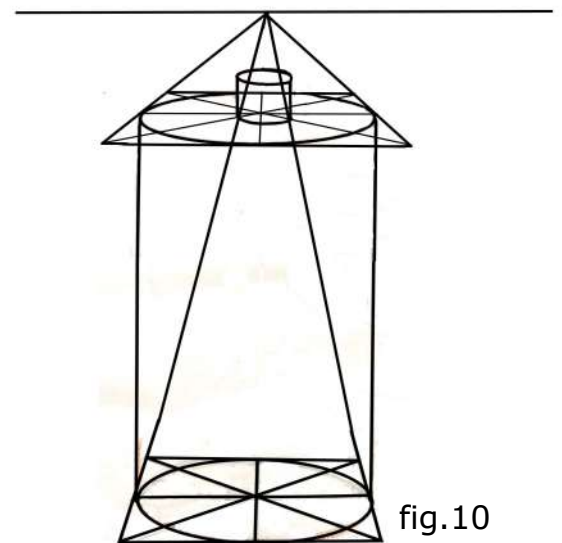


fig.10



fig.11

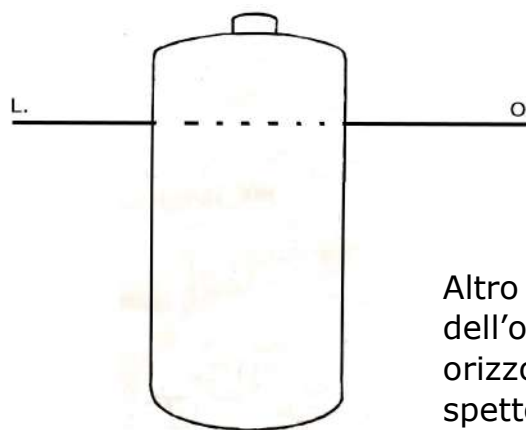


fig.12

Altro esempio: se una parte dell'oggetto supera la linea di orizzonte, quindi più alta rispetto ai nostri occhi, noi non vediamo più la parte superiore come potete osservare nella fig.12

Ecco come si presenta il cilindro liberato da tutte le linee di costruzione della prospettiva. Fig.11

Ancora prospettiva

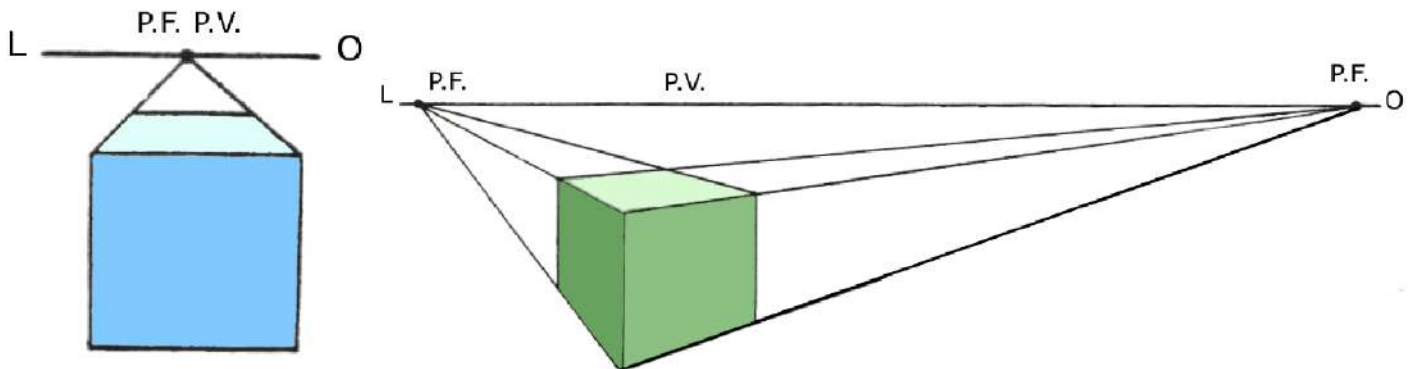
Dunque, ho detto che la linea di orizzonte è sempre all'altezza dei nostri occhi, che si abbassa o si alza in relazione alla nostra posizione, che abbiamo due tipi di prospettive, frontale o obliqua, che la prospettiva frontale ha un unico punto di fuga e quella obliqua ne ha due (sto parlando del singolo oggetto, se nella composizione ci sono più oggetti, ognuno di questi avrà i propri punti di fuga diversi dagli altri se non sono posizionati parallelamente fra loro)

Ora inseriamo un altro punto: il punto di vista che indichiamo P.V.

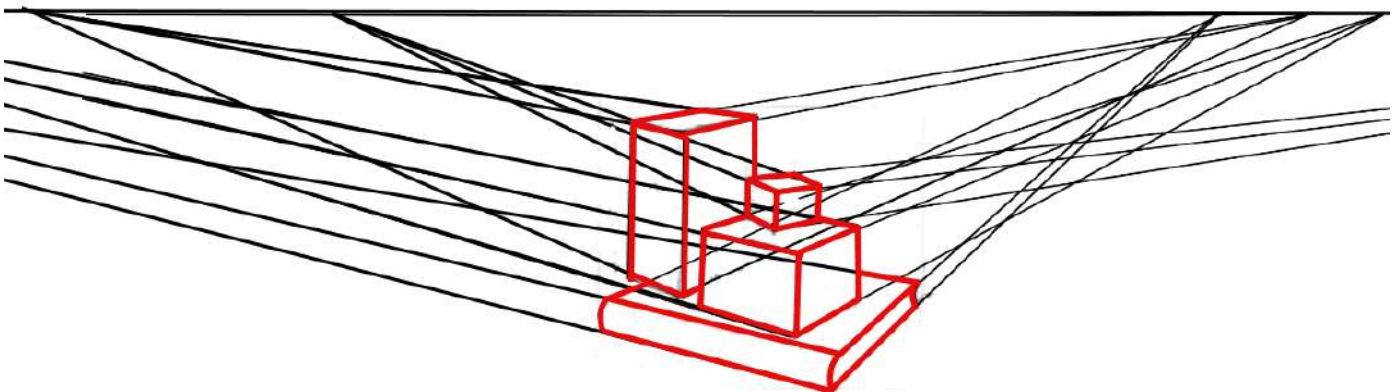
Questo punto indica la nostra posizione di osservazione:

Abbiamo detto che nella prospettiva frontale la faccia dell'oggetto che si trova davanti ai nostri occhi, la vediamo nelle sue dimensioni reali, che le linee parallele fra loro che vanno in profondità, convergono in un punto sulla linea di orizzonte, in questo caso il punto di fuga e il punto di vista coincidono.

Nella prospettiva obliqua il cubo davanti a noi non ha le facce parallele ai nostri occhi, davanti a noi troviamo lo spigolo del cubo e le linee delle facce che vediamo vanno tutte in fuga sulla linea d'orizzonte. Il P.V. è leggermente spostato rispetto lo spigolo, infatti vediamo la faccia destra del cubo più ampia di quella a sinistra, se invece il P.V. fosse esattamente frontale allo spigolo vedremo le due facce uguali.



Esercitatevi provando ad aggiungere altri elementi in diverse posizioni, magari sopra ponendoli, create insomma una composizione come abbiamo fatto nella prima lezione e che potete osservare qui sotto.



La prospettiva applicata al paesaggio

Breve premessa

Ci capita spesso durante le tranquille passeggiate nelle strade o vicoli della nostra città o di qualsiasi altro luogo (andando al lavoro, per diletto durante un periodo di vacanza al mare, in montagna o visitando città d'arte) di notare degli scorci, degli angoli caratteristici che ci colpiscono particolarmente e suscitano in noi il desiderio di riprodurli...allora cosa fare per bloccare l'emozione di quel momento?

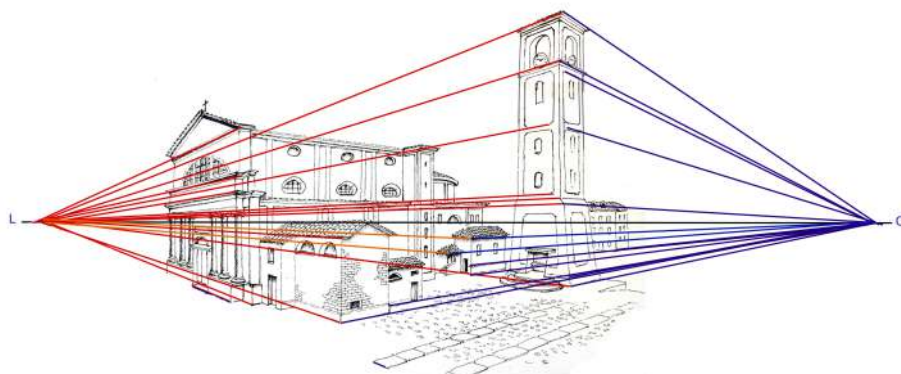
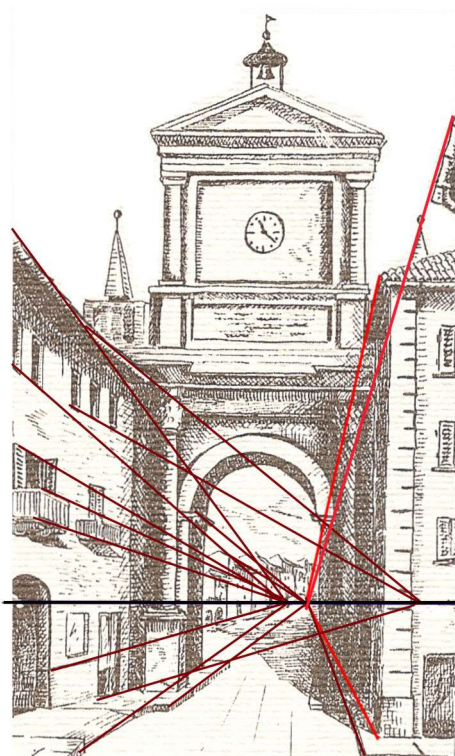
Tempi addietro l'artista aveva sempre con se una matita e un blocchetto di fogli per fermare quella emozione con uno schizzo veloce che poi avrebbe elaborato nello studio! Ora l'artista può avvalersi di un supporto più pratico e veloce: la macchina fotografica o il cellulare!

Mentre per il fotografo la macchina fotografica è lo strumento indispensabile per realizzare le sue opere, per il disegnatore e il pittore deve essere solo un supporto, un ausilio, **la macchina fotografica non deve sostituirci, lo scatto servirà a fissare il momento; sarà la nostra sensibilità di artista che ci porterà a tradurre quella emozione sul foglio o sulla tela in un'opera d'arte!**

Ricordatevelo sempre: quando un pittore si avvale della fotografia per documentarsi, essa non va copiata ma interpretata, meglio ancora se la foto è fatta da voi...eh si, perché già in fase dello scatto parte inconsciamente un filtro che esclude ciò che non ci interessa ed è bene che questo filtro sia il vostro e non quello di un altro!

Bene, possiamo partire con la nuova esperienza, vado a rispolverare due vecchi schizzi disegnati tempo fa e li riporto sul foglio, cerco e traccio la linea di orizzonte di entrambi, poi vado a tracciare tutte le linee parallele fra loro e le mando nei rispettivi punti di fuga sulla linea d'orizzonte.

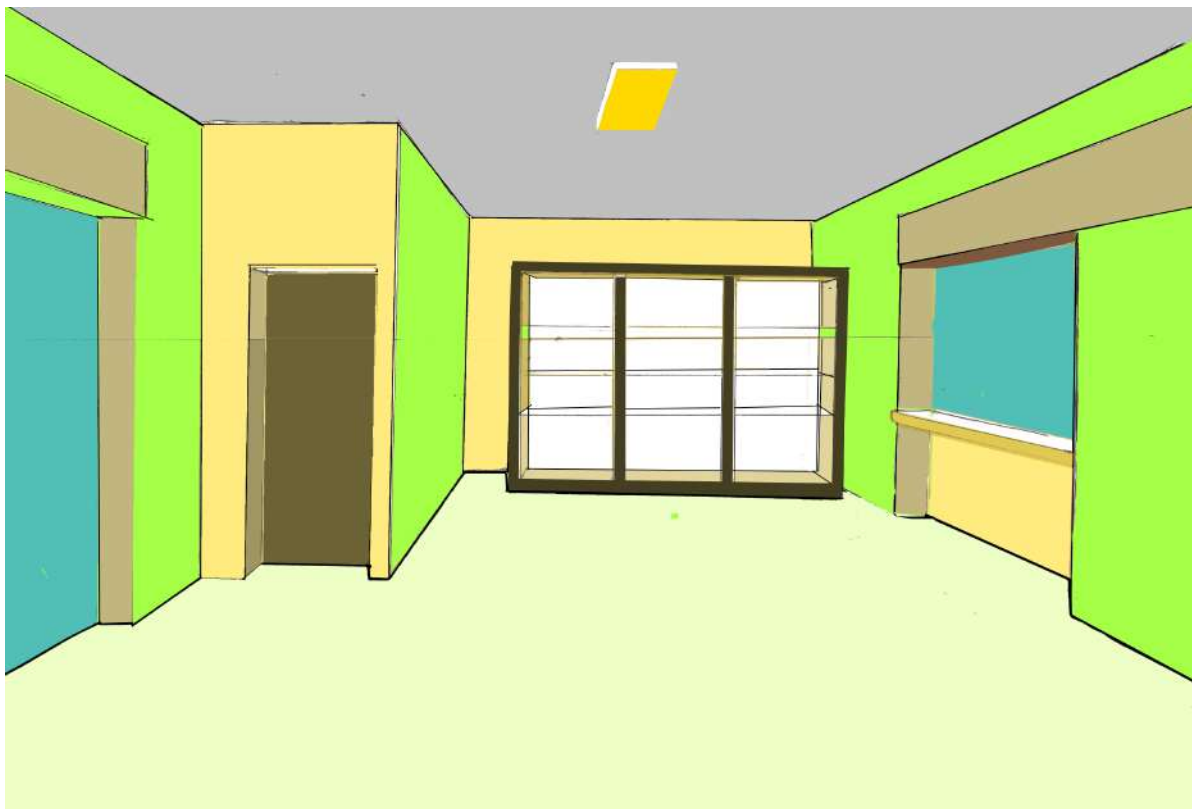
Fatto! Ho verificato che i disegni sono prospetticamente a posto, dunque posso proseguire nella realizzazione delle opere!



Prospettiva di un interno

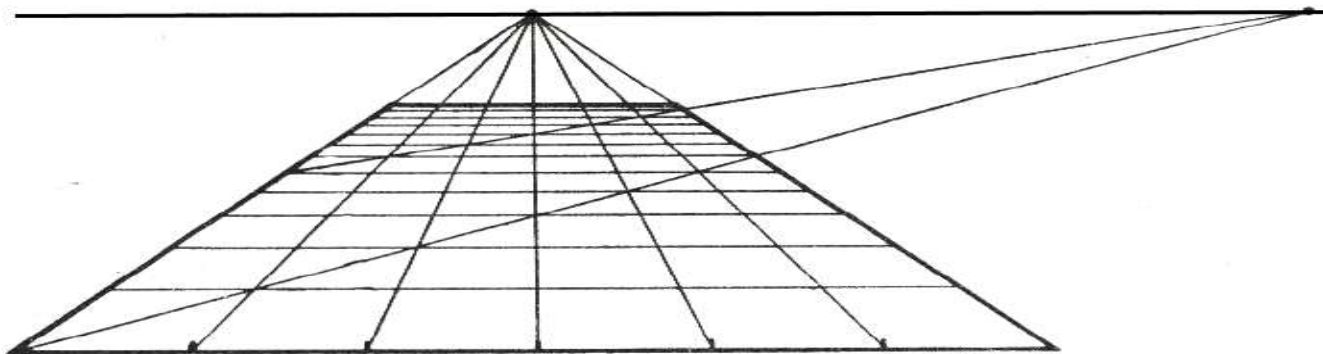
Osserviamo ora l'interno del laboratorio dove ci troviamo e cominciamo a disegnare la parete che sta davanti a noi; essendo parallela ai nostri occhi la vediamo nelle misure reali, (quindi abbiamo una prospettiva frontale con un unico punto di fuga), notiamo che essa forma un rettangolo con la base più ampia dell'altezza (ricordatevi le proporzioni: ogni parte del disegno va rapportata con tutto il resto), trovate la linea d'orizzonte che si trova all'altezza dei vostri occhi e fissate il punto di fuga che coincide con il punto di vista.

Ormai il gioco è semplice, al punto di fuga mandate tutte le linee parallele fra loro e vi disegnate le pareti, il soffitto, il pavimento, porte, finestre e oggetti contenuti all'interno della stanza e così via!



Come costruire un pavimento in prospettiva

Disegnate una linea orizzontale che sarà la base della prima fila di mattonelle, quella più vicino a voi, suddividete la linea in misure uguali in tante parti quant'è il numero delle mattonelle, mandandole tutte in fuga alla linea d'orizzonte. Per stabilire la profondità della prima fila di mattonelle basatevi sull'osservazione della realtà, cioè come la vedete. Stabilita la profondità tracciate una seconda linea orizzontale parallela alla prima, avrete così una prima fila di mattonelle, ora tracciate la diagonale alla prima mattonella alla vostra sinistra e prolungatela fino all'orizzonte e tracciate tante linee orizzontali parallele alle prime due, quanti sono i punti di incrocio tra la diagonale e le linee di fuga, noterete che le mattonelle man mano che si avvicinano alla linea d'orizzonte, diventano sempre più strette! Forse il concetto è un po' confuso, ma se osservate attentamente l'esempio disegnato capirete che non è poi così complicato!

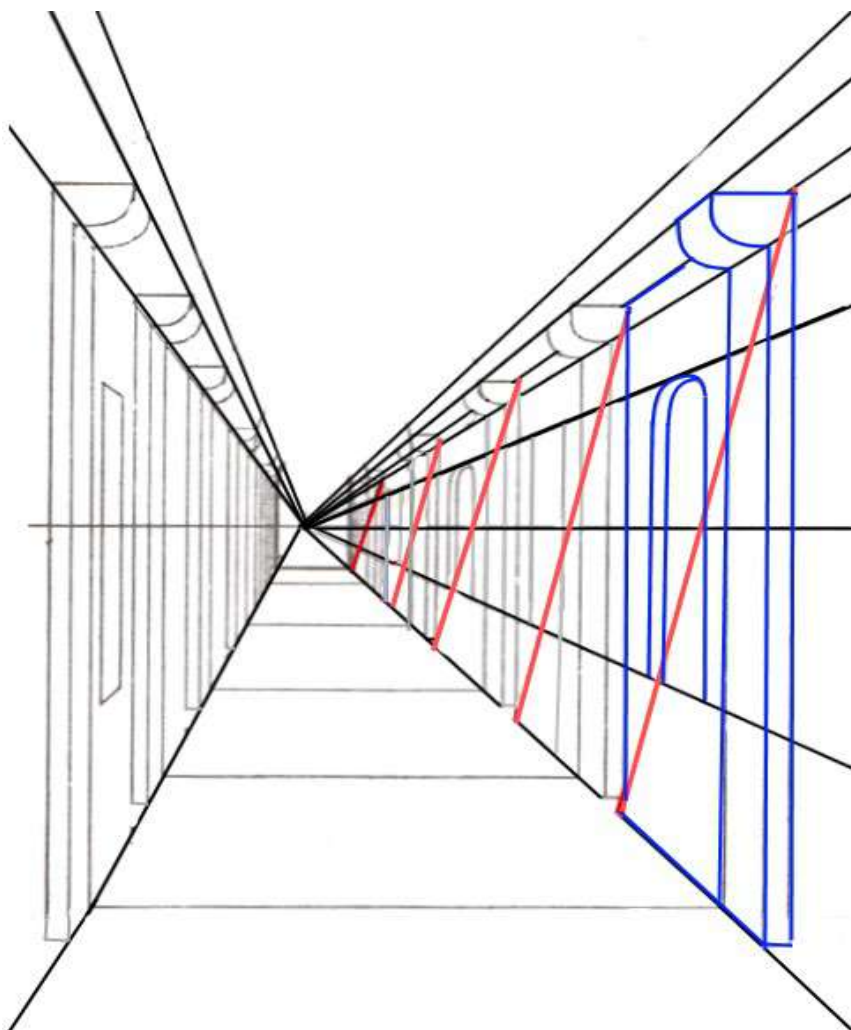


Esempio di costruzione di un pavimento in prospettiva

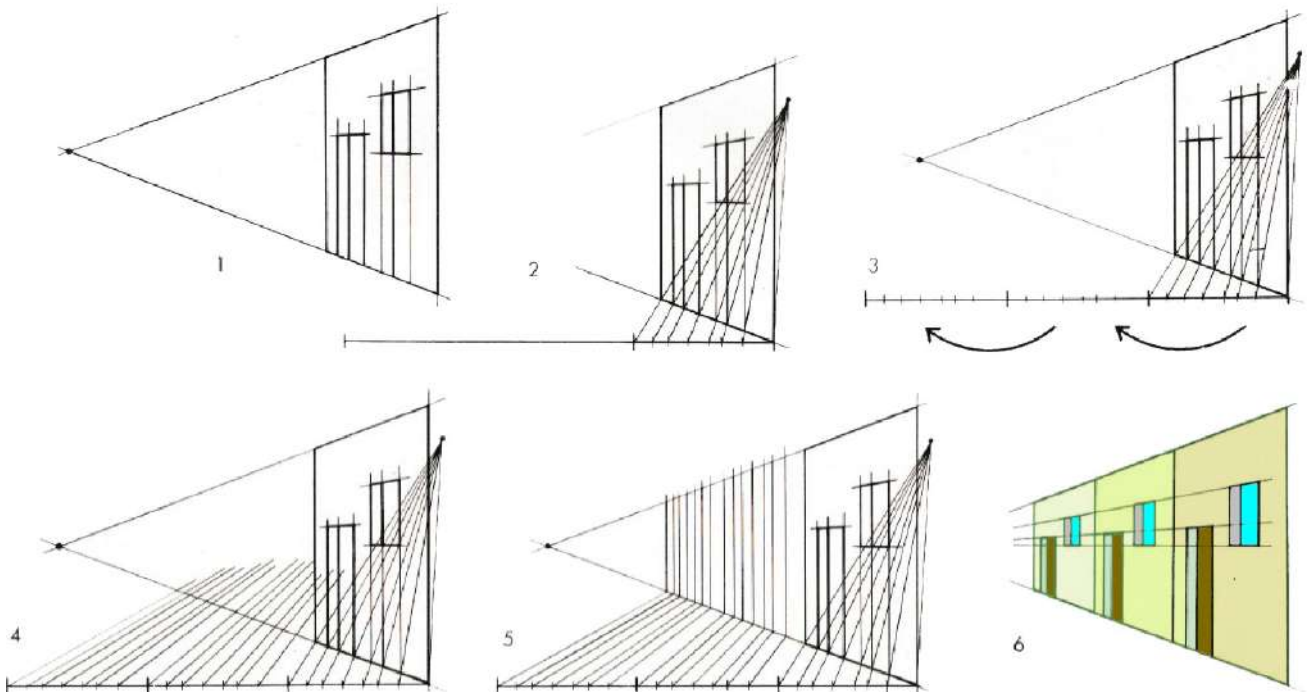
Come disegnare una parete, un viale, un corridoio in prospettiva con moduli uguali che si ripetono.

Prendiamo ad esempio una facciata di un palazzo con finestre e colonne uguali come misura e come distanziamento una dall'altra: se la facciata è frontale noi vedremo tutte le finestre e le colonne nella misura reale ma se la vediamo in prospettiva queste misure variano, ecco come procedere: disegniamo il primo modulo quello a destra con le linee in blu, partendo dall'angolo superiore destro tracciate una diagonale all'angolo sinistro in basso del modulo (linea rossa), da questo punto salite con una verticale fino alla linea di fuga che tocca gli angoli del capitello, da questo nuovo punto tracciate una nuova diagonale come la precedente e così via fino alla fine della facciata. Anche in questo caso noterete che i vari moduli si restringono sempre più

Il procedimento è molto utile quando si deve disegnare come in questo caso molto semplificato, facciate di palazzi, ma serve anche per corridoi di una galleria, navate di chiese, viali alberati, una fila di militari in parata o i merli di un castello, ecc. ecc.



Ecco un esempio ancora più particolareggiato per costruire una facciata in prospettiva con moduli che si ripetono: in questo caso il modulo contiene una porta e finestra, osservate attentamente...



- 1) disegnare il modulo con porta e finestra e portarlo in fuga all'orizzonte, prolungare le linee verticali della finestra fino alla linea di fuga inferiore (quelle della porta sono automaticamente tangenti)
- 2) Tracciare una linea di terra che parta dall'angolo più vicino a noi, segnare un punto in alto vicino alla verticale a destra, (punto A) da questo punto far partire tante linee quante sono le verticali e prolungarle fino alla linea di terra
- 3) Ora abbiamo creato le proiezioni che a loro volta hanno generato un altro modulo che andremo a ripetere sulla linea di terra tante volte quante sono le porte e finestre della facciata.
- 4) Tutte le linee così ottenute andranno rimandate al punto A
- 5) Dal punto in cui queste linee proiettate toccano la linea di fuga far partire le verticali che andranno a definire i moduli successivi comprensivi di porta e finestra.
- 6) La facciata così ottenuta presenterà la sequenza esatta dei moduli in prospettiva...

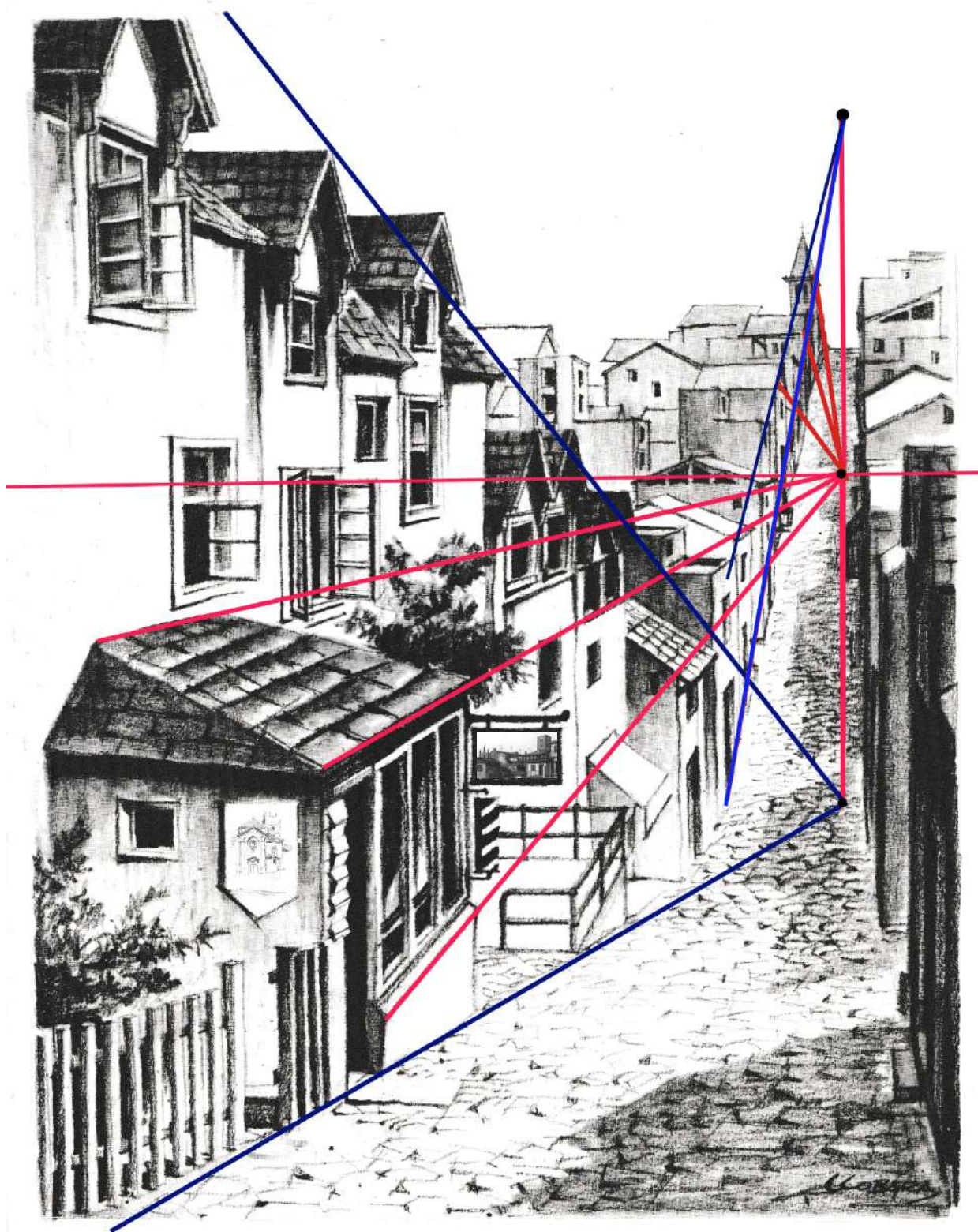


...spero di non annoiarvi con tutti questi esercizi perciò ho chiesto all'amico gallo di tenervi svegli...

andiamo avanti...

Prospettiva con falso orizzonte

Ora davanti a noi abbiamo un caso particolare di prospettiva sfalsata. Qui ci troviamo in un paese di montagna con strade in salita e discesa e stiamo osservando uno scorcio dalla sommità di una salita, vediamo le case più vicine a noi che scendono seguendo la pendenza della strada e poi quelle in profondità salgono con l'inizio della salita, come facciamo a disegnare questo effetto?



Se la strada fosse in piano la soluzione sarebbe semplice, ormai la conosciamo, ma ora la situazione si complica: cominciamo con il tracciare la nostra solita amica linea d'orizzonte che sarà sempre all'altezza dei nostri occhi, siamo in cima alla salita quindi abbastanza in alto e difatti anche l'orizzonte è alto; troviamo il punto di fuga (A) dove andranno comunque a convergere tutte le linee parallele fra loro. Dal punto (A) tracciare una perpendicolare alla linea d'orizzonte verso il basso fino al punto dove finisce la discesa e inizia la salita (punto B), su questo punto tracciate due linee che determineranno l'inclinazione del piano, lungo queste due linee posizionerete le case. Stessa operazione per la parte in salita, dal punto A portate la perpendicolare alla linea d'orizzonte verso l'alto, al punto C fate convergere le due linee che determineranno la posizione delle case in salita. E' un lavoro che richiede molto esercizio ma ce la faremo!

Ecco un altro esempio di strada in salita con falso orizzonte, la strada comincia a salire dopo il portone d'ingresso della chiesa e sale fino alle case nello sfondo...la parti inferiori degli edifici sembrano avere una prospettiva sbagliata ma è solo l'effetto della strada che sale...



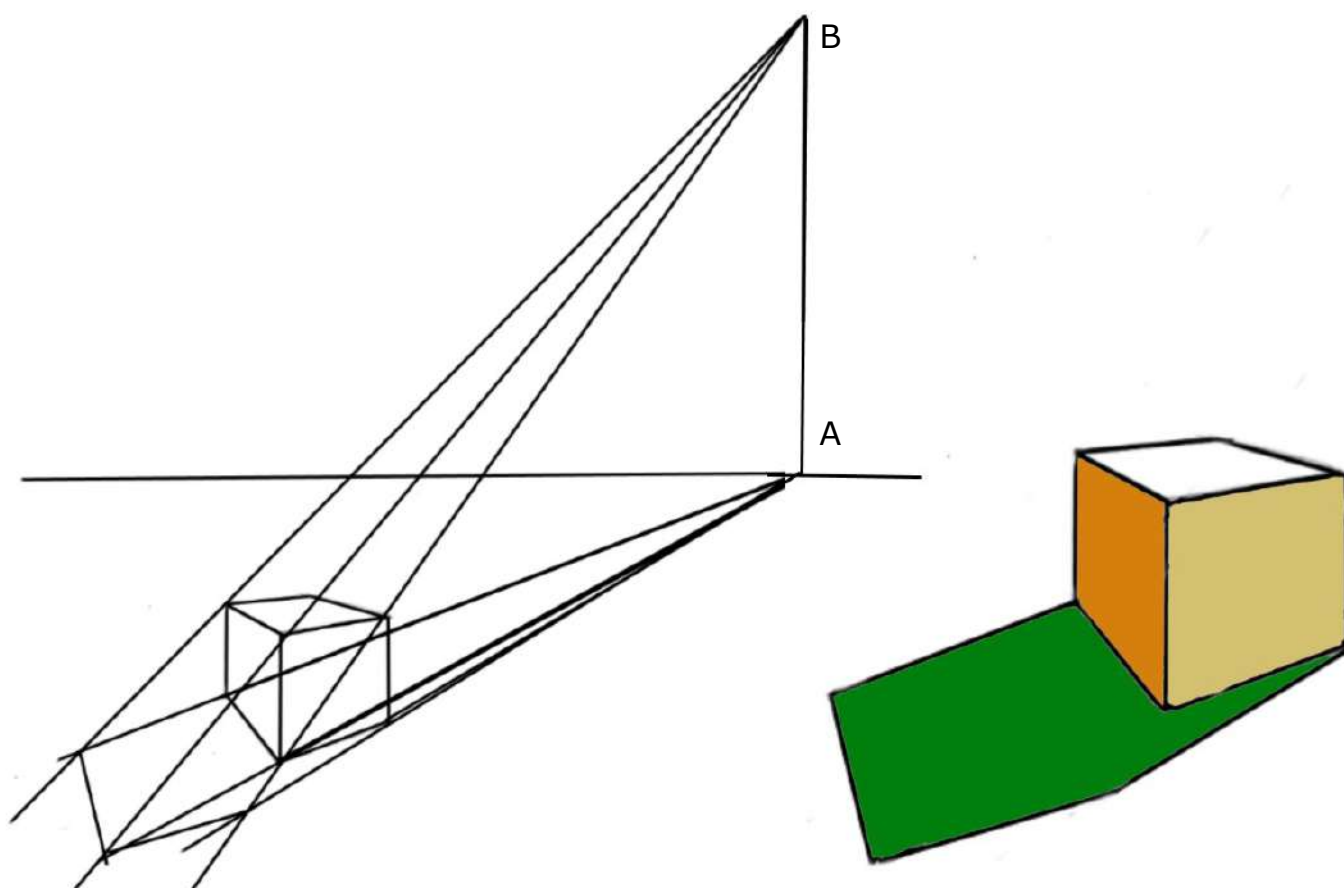
Le ombre proiettate

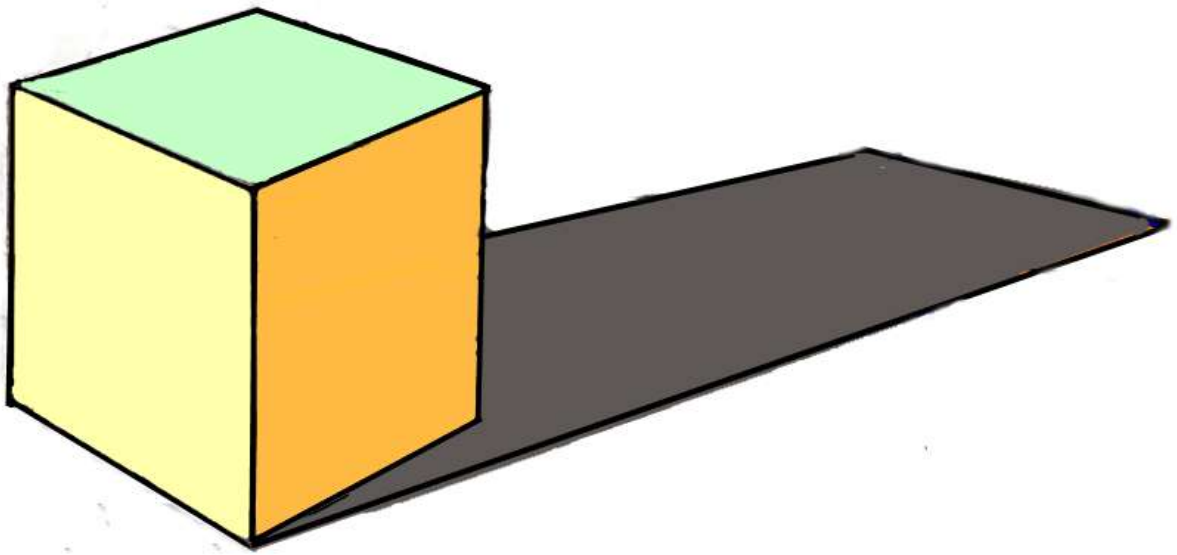
Ogni oggetto che noi osserviamo proietta sul piano d'appoggio delle ombre, queste ombre saranno proiettate verso chi osserva se la fonte di luce si trova davanti agli oggetti sull'orizzonte, viceversa saranno proiettate verso l'orizzonte se la fonte di luce si trova alle spalle degli oggetti.

Esistono due fonti di luce: la luce naturale, quella del sole e la luce artificiale generata da una lampada.

Partiamo da un esempio molto semplice, l'ombra proiettata dalla fonte naturale sul piano d'appoggio di un cubo:

Disegniamo un cubo in prospettiva ed eliminiamo tutte le linee di fuga che abbiamo utilizzato per costruirlo (queste potrebbero confonderci), lasciando solo la linea d'orizzonte, definite a piacere un punto su questa linea da cui farete partire delle linee che andranno a toccare gli angoli estremi del cubo che toccano il piano d'appoggio. Ora, dal punto A tracciate una perpendicolare alla linea d'orizzonte e salite fino a determinare il punto B (vedrete con gli esercizi che più alzate il punto B e più corte saranno le ombre, a questo ci arriverete con una giusta osservazione della composizione che andate a disegnare). Bene, dal punto B tracciate altre linee che vadano a toccare gli angoli estremi della parte superiore del cubo e prolungatele fino ad intercettare le altre linee tracciate in precedenza sul piano d'appoggio, unendo con dei segmenti che partono da dove esse si incrociano otterrete la forma dell'ombra proiettata. Provate e vedrete che non è difficile.





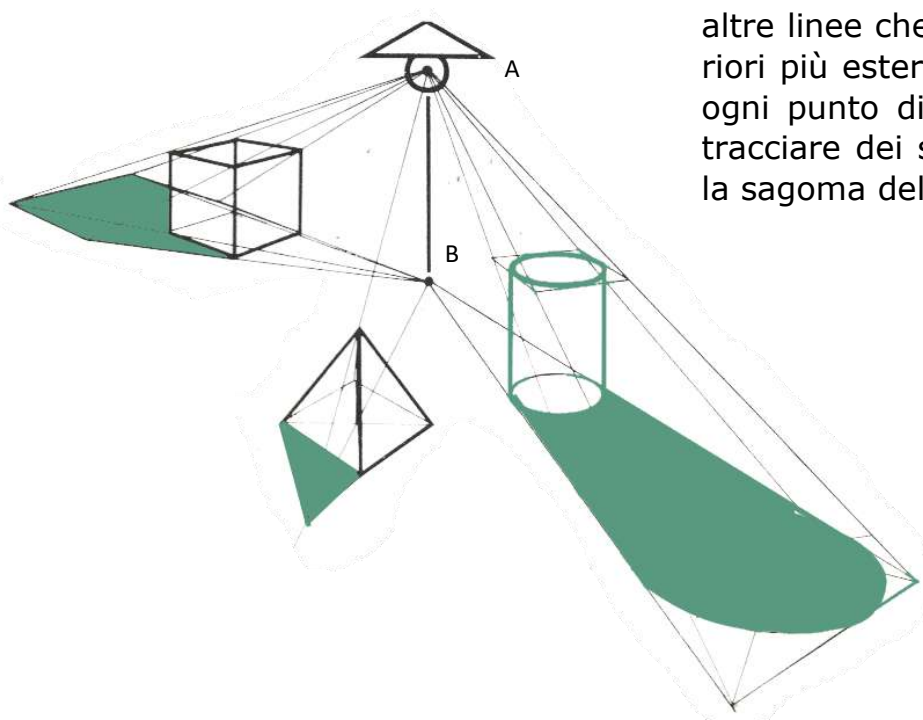
Qui abbiamo il caso inverso, la fonte di luce è alle spalle di chi osserva quindi l'ombra verrà proiettata verso l'orizzonte.

Ho riportato gli esempi teorici di come si costruisce l'ombra proiettata, difficilmente l'artista si inoltra in questa avventura, è sufficiente avere un buon occhio e osservare attentamente ciò che dobbiamo riprodurre, ma come nella prospettiva, questa conoscenza ci permette di verificare, in caso di dubbi, se abbiamo disegnato bene.

Prima di passare ad altri argomenti vediamo ancora cosa succede quando la fonte di luce è artificiale.

Il problema è simile al precedente con la differenza che in questo caso non ci serve la linea di orizzonte se non per mettere in prospettiva gli oggetti. Per proiettare ombre originate da una fonte di luce artificiale basta tracciare dal punto dove si trova la fonte (punto A) una perpendicolare che scenda fino a toccare il piano d'appoggio degli oggetti (punto B), tracciate dal punto B delle linee che vadano ad intercettare gli angoli inferiori più esterni di ogni oggetto, quindi dal punto A tirare

altre linee che tocchino gli angoli superiori più esterni degli oggetti stessi, da ogni punto di incontro di queste linee tracciare dei segmenti che formeranno la sagoma dell'ombra.



CORSO DI DISEGNO E PITTURA di Maurizio Sicchiero

Seconda parte

Acquisite le regole fondamentali del disegno, passiamo alla seconda parte della nostra avventura: **Il colore!**

Se la prima parte è stata molto accademica e nozionistica, ricca di regole, a volte anche noiosa, che comunque ci ha permesso di capire molte cose riguardo l'esecuzione di un disegno decoroso, con il colore entriamo in una dimensione un tantino più personale dove cominciamo a dare maggior spazio alla nostra creatività! Entriamo insomma in un mondo dove le regole acquisite possono tramutarsi man mano in composizioni più libere e staccate dal classico accademismo dando origine a creazioni espressionistiche, in alcuni casi totalmente concettuali... ma attenzione, questo è un campo pericoloso, spesso vediamo lavori di artisti o pseudoartisti che all'insegna dell'informale ci propinano lavori descritti con paroloni pomposi ma che nascondono in realtà una mancanza strutturale del lavoro, manca cioè quella componente complementare che è il "mestiere".

Il mestiere, è appunto quella parte dell'Opera indispensabile a renderla tale! E' mia convinzione che un'opera d'arte debba avere due componenti essenziali: il mestiere e la creatività, se manca una delle due l'opera potrebbe zoppicare! Fatta questa introduzione, passiamo dunque alla pratica!



Nella pagina seguente osserviamo "il cerchio cromatico".

Il cerchio cromatico non è altro che la descrizione della teoria del colore!

Come funziona?:

All'interno del cerchio vediamo un triangolo con tre colori: giallo, rosso e blu, questi sono i colori primari che in teoria ci permettono di creare tutta la gamma cromatica: mescolando il rosso con il giallo otteniamo l'arancione, il rosso con il blu ci dà il violetto, il blu con il giallo abbiamo il verde; a questo punto nella nostra tavolozza abbiamo altri tre colori che definiamo secondari.

Da questi è possibile ottenere molteplici altri colori: mescolando un primario con il suo complementare otterremo i colori terziari che potranno essere più chiari o più scuri in base alla percentuale di colore primario o secondario che andremo ad aggiungere e così via... inoltre è anche possibile schiarire o scurire un tono aggiungendo del bianco o del nero...dunque ai tre colori primari è opportuno avere a disposizione anche il bianco e il nero che noi definiremo colori ausiliari.

Per comodità economica è sufficiente acquistare questi cinque colori ma il mercato ne offre una gamma infinita, se volete saltare la fase sperimentale delle mescolanze siete liberi di farlo, sta a voi decidere come agire!



Come iniziare un dipinto?

Quando ci troviamo di fronte alla tela bianca, la domanda più frequente che uno si fa è la seguente: da che parte comincio?

Ebbene, posso dirvi che non ci sono regole fisse, ognuno può iniziare l'opera a suo piacimento, tuttavia è opportuno tener conto di alcune procedure che vi permetteranno di risparmiare tempo.

Prendiamo ad esempio il dipinto "*I suonatori*" da me eseguito alcuni anni fa: dopo aver abbozzato la composizione a matita ho dipinto lo sfondo senza preoccuparmi troppo del profilo delle figure, anzi è meglio penetrare leggermente dentro il loro contorno onde evitare di doverlo ritoccare in seguito.

In questo lavoro ho optato per uno sfondo scuro e compatto per dare maggior risalto alle figure.



Bene, ora passiamo alle figure, le dipingiamo una ad una avendo cura di armonizzarle fra loro con colori adeguati, per far ciò bisogna appellarsi al proprio gusto estetico che uno deve avere per natura ma che è anche possibile educare...



...continuiamo ad inserire le figure come da progetto e dopo averle dipinte tutte procediamo con la fase di rifinitura: controlliamo i particolari, valutiamo se tutto è coordinato, se qualche elemento non soddisfa o se qualche colore stona con l'insieme, (a questo proposito vi faccio notare un particolare: la figura centrale sembra non legare come colore con il resto, ma ciò è voluto per attirare l'occhio verso il centro della composizione)...
 ...quando ci riteniamo soddisfatti lo firmiamo e il gioco è fatto!



Maurizio Sicchiero - *"I suonatori"* - acrilico su tavola

Anche quando dipingiamo una natura morta, un paesaggio o vogliamo creare una composizione fantastica, il criterio da seguire è lo stesso: dobbiamo ricordarci che andiamo a riportare su un supporto piatto, a due dimensioni, una realtà tridimensionale, dobbiamo cioè creare l'effetto profondità (ecco che ritorna in gioco la prospettiva) e questa profondità è formata da più piani, allora è buona regola cominciare a dipingere prima i piani più lontani e man mano dipingere le parti più vicine alla posizione di chi osserva, questo perché gli oggetti in primo piano coprono quelli più lontani.

Portiamo ad esempio il classico paesaggio con vegetazione e alberi che molti di voi hanno dipinto: per prima cosa si dipinge il cielo e lo sfondo, poi gli alberi e vegetazione che si trovano verso l'orizzonte e man mano si aggiungono le parti in primo piano.

Ora, per essere più chiari, analizziamo il seguente lavoro, un paesaggio marino:

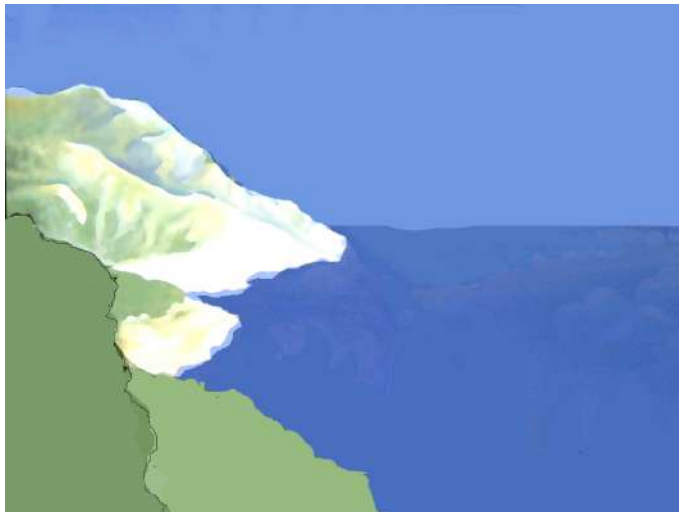


fig.1

Come prima fase ho suddiviso la tela in diverse zone a partire dall'orizzonte verso il primo piano, ho dipinto il cielo, il mare, ho accennato con stesure veloci le alture sullo sfondo e quelle più vicine al punto di osservazione (fig.1).

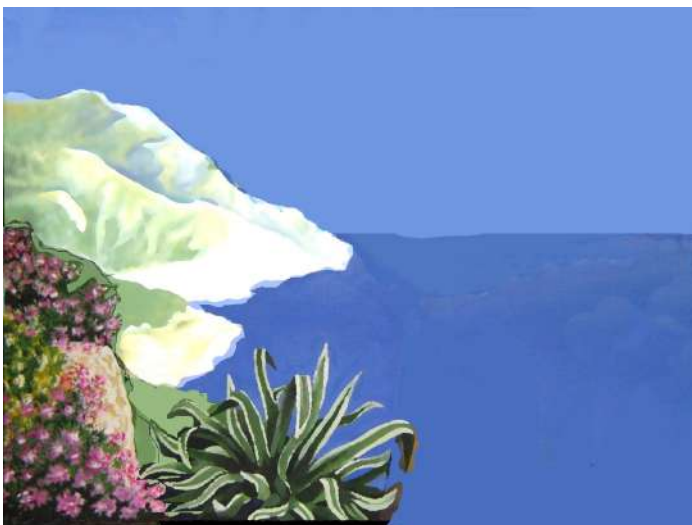


fig.2

Nella fase due ho inserito la vegetazione nelle zone colorate di verde, (le zone verdi precedentemente colorate serviranno da sfondo).

Come notate siamo già passati ad elaborare il primo piano (fig.2)...



fig.3

...poi ho aggiunto il pino, sempre in primo piano, che sarà il centro della composizione (fig.3) ed infine dipingo il monastero che si trova ad un livello inferiore di cui si vede solamente il tetto e le due cupole (fig.4)

Ecco, la composizione è completa, quindi non resta altro che passare ai particolari e finire l'opera!



fig.4



Maurizio Sicchiero - "*Costiera amalfitana: Ravello*" - acrilico su tela.

Dunque, abbiamo parlato della teoria del colore, come si mescolano, come ottenere le varie tonalità, abbiamo visto come si procede nella stesura dei vari livelli o piani per dare il senso della profondità, insomma ora abbiamo gli strumenti per iniziare il nostro primo lavoro a colori. Inizialmente avrete delle difficoltà, ma se vi impegnate e fate tanta pratica vedrete che i risultati arriveranno.

Eccoci giunti alla fine della chiacchierata, spero che quanto ho descritto in questo trattato possa esservi da guida durante le vostre creazioni e se qualche punto non vi è chiaro, sarò sempre a vostra disposizione.

Maurizio

