



INTRODUZIONE



INTRODUZIONE



[01] La copertina di un DVD e...

Intorno ai tredici anni, mio fratello e io abbiamo iniziato ad appassionarci alla musica rock e a investire le nostre “paghetto” in dischi. Già a quell’epoca ero affascinato dalla grafica delle copertine dei dischi tanto quanto dalla musica stessa. Mi attraevano in particolare le scene fantasy di Derek Riggs, Roger Dean e altri illustratori inglesi. Con una tecnica impressionante, creavano forme stravaganti che si abbinavano a composizioni ricche e complesse e generavano così un’immagine non banale delle band. Più tardi mi sono appassionato anche al fumetto; in particolare mi hanno attirato gli illustratori dell’area di lingua francese, per esempio Enki Bilal e Caza. Senza nemmeno rendermene conto, grazie a quei prodotti ho cominciato a imparare qualcosa di illustrazione e design grafico e molte delle immagini di quel tempo, in particolare i paesaggi di Roger Dean, mi piacciono ancora oggi.

I miei primi esperimenti mi hanno richiesto molto tempo e, con mia delusione, erano ben lontani dai risultati dei miei modelli. Nel corso dei miei studi di design grafico, ho avuto ottimi insegnanti di disegno, ma i programmi non prevedevano le tecniche dell’illustrazione e non avevo la minima idea di come si dovesse colorare un disegno. Solo con il mio primo Apple Macintosh e con Photoshop sono riuscito a creare immagini che avessero, ai miei occhi, un po’ di sostanza. Avevo finalmente in mano uno strumento con cui potevo lavorare liberamente e sperimentare senza preoccupazioni. All’inizio utilizzavo il computer per elaborare e combinare illustrazioni ad acquerello e disegni [01] [02], poi con il tempo sempre più spesso le mie immagini sono state completamente digitali.



[02] ... un poster per un gruppo rock. Ho realizzato i disegni a matita e poi li ho combinati digitalmente con acquerelli ed elementi grafici ripresi con lo scanner. L'influsso dei disegnatori di fumetti francesi mi sembra inconfondibile.

Curiosamente, nonostante i buoni risultati, allora avevo comunque l'impressione di barare e che le "vere" illustrazioni si potessero costruire solo in modo tradizionale. Oggi la penso del tutto diversamente, ma a quei tempi non ero l'unico a vederla in quel modo. Mentre i designer grafici già da parecchio tempo avevano accettato il computer come strumento di lavoro, gli illustratori lo consideravano con sospetto solo un mezzo per produrre rozze immagini bitmap e per procedimenti di colorazione dall'effetto artificiale. Con il tempo e con lo sviluppo di modelli dalle prestazioni migliori anche in questo campo si è fatta strada la convinzione che l'illustrazione basata sul computer fosse un'alternativa alla pari con i metodi tradizionali. E non solo: con l'aiuto del computer diventavano possibili modi di lavorare del tutto nuovi, che hanno dato nuova vita al mondo dell'illustrazione. Anch'io trovo che i punti di forza del disegno digitale siano molto più importanti delle limitazioni e scopro con piacere ogni giorno nuovi risvolti interessanti di questo modo di lavorare.

Il libro che avete fra le mani è il risultato della mia formazione: si basa sulle mie esperienze personali che sono felice di condividere con voi. A questo fine ho diviso il libro in quattro parti: una con le basi tecniche, una sugli aspetti artistici, una parte pratica con tutorial e una sezione con consigli per la creatività quotidiana. Le singole parti sono comprensibili anche senza il contesto complessivo, concettualmente ciascuna si basa sulle precedenti; leggendole in ordine, si possono cogliere meglio gli aspetti più importanti dell'illustrazione digitale.

Ho scritto questo libro pensando a tutti quelli che sono interessati a creare illustrazioni al computer: a chi disegna per pura passione, a chi studia illustrazione e a chi ne ha fatto la propria professione, ma anche a quanti insegnano, nelle scuole professionali o all'università. Penso in generale comunque a persone non del tutto a digiuno, perciò presuppongo che il lettore abbia già le conoscenze di base di programmi, sistemi operativi e processi di stampa. Il libro poi non contiene una descrizione completa delle funzioni di ogni singolo software e funge piuttosto da integrazione dei corrispondenti manuali. Solo così mi è stato possibile presentare in forma comprensibile processi complessi. Ho approfondito però qua e là qualche funzione, quando mi sembrava che, per qualche particolare motivo, ne valesse la pena.

Si sono rese necessarie anche un paio di altre limitazioni. Da un lato non posso parlare per tutto il settore. Anche se avessi voluto farlo, la comunità degli illustratori è troppo variegata e particolare per poter essere riassunta tutta in un singolo libro. Ben sapendo che esistono molti altri punti di vista, mi sono limitato comunque solo ai miei personali metodi. In secondo luogo, in caso di dubbio ho privilegiato concetti che mi sembravano applicabili e utili per gli illustratori. Già dovrebbe essere chiaro dal titolo del libro: volendo presentare in modo un po' più completo anche solo i fondamenti artistici, sarebbe necessario scrivere vari libri autonomi. Sia pure qualche volta con dispiacere, ho dovuto essere selettivo e rinunciare a trattare alcuni aspetti, per quanto interessanti, delle arti figurative e del design grafico.

La sfida più grande è stata riuscire ad articolare in passi ben differenziati processi che compio in modo intuitivo e fluido. Immagino sarebbe altrettanto complicato scrivere un libro sulla danza. Il mio scopo era anche trattare gli aspetti più importanti dello sviluppo di un'immagine, senza lasciare troppi quesiti aperti, ma al tempo stesso senza creare confusione con una mole eccessiva di dettagli. Perciò ho rinunciato anche a tutorial troppo specifici, relativi ad aspetti molto speciali. Non troverete quindi in questo libro paragrafi del tipo "Così io disegno capigliature Manga che si muovono al vento" o "Fantastici ritratti all'aerografo in stile anni Ottanta". Mi premeva molto di più presentare i principi che educano l'occhio e la mano e si possono applicare a molte forme diverse di illustrazione.

Uso in maniera più o meno intercambiabile i termini "artista", "illustratore" e "creativo". Definire in modo preciso i confini dei vari settori professionali mi sembra molto meno importante che non evidenziare le intersezioni fra i vari campi. Mi piacerebbe molto che nelle prossime pagine trovaste abbastanza spazio per sviluppare i vostri metodi di lavoro e trovare la vostra identità: prendete tutto quello che vi sembra utile e lasciate perdere tutto il resto. Mi renderebbe molto felice sapere che la lettura vi sia stata piacevole e che grazie a essa abbiate trovato l'ispirazione per molti futuri esperimenti creativi.

Spero che questo libro vi piaccia e mi auguro che possa esservi davvero utile.

IL VOSTRO
Peter Hoffmann

