

INTRODUZIONE

INIZIO E MATERIALI

Disegnare non è un talento

Insegno disegno da circa 25 anni. Ho lavorato con migliaia di studenti attraverso lezioni in presenza e decine di migliaia online. Questi studenti andavano dai 5 agli 87 anni. È vero che alcune persone imparano a disegnare più velocemente di altre, ma non ho mai incontrato nessuno con una naturale abilità nel disegno che non si fosse mai esercitato. Se esistesse un talento naturale per il disegno, molto probabilmente l'avrei incontrato durante il mio percorso, ma non è successo. Anche se un giorno scopriessi uno studente che sembra essere nato con straordinarie abilità di disegno, questo non cambia il fatto che praticamente chiunque abbia voglia di studiare ed esercitarsi può imparare a

disegnare. L'esistenza di qualche individuo talentuoso non cambia il fatto che, proprio come la scrittura e la matematica, il disegno è un'abilità che si può insegnare e imparare.

Questo libro ti insegnerà le basi di un buon disegno. Comincia con le abilità fondamentali, come impugnare la matita e come disegnare forme base prima di passare ad argomenti più complessi, come il disegno tridimensionale e di contorno, la misurazione e l'ombreggiatura. Seguendo questo libro, acquisirai le abilità e i procedimenti necessari a disegnare bene.

Ci sono molti motivi per cui le persone imparano a disegnare. Alcuni vogliono diventare professionisti creativi, mentre altri vogliono semplicemente sperimentare la gioia dell'espressione artistica. Indipendentemente dalle tue ambizioni creative, il percorso comincia con il disegno. Il disegno è la base di quasi qualunque campo delle arti visive, inclusi illustrazione, pittura, graphic design, architettura, design della moda, design del prodotto, set design, character design, scultura e altri.

Che il tuo obiettivo sia dipingere paesaggi, creare personaggi di video game o costumi per i film oppure illustrare graphic novel, devi imparare a disegnare. È vero che gran parte del disegno ora è realizzato in digitale, ma questo non ha cambiato i principi fondamentali alla base di un buon disegno. Che tu disegni usando carboncino su carta o una tavoletta grafica, le fondamenta del disegno rimangono le stesse.

Questo libro è pensato per il principiante assoluto, così come per artisti con maggiore esperienza che vogliono migliorare le loro abilità e padroneggiare i fondamentali del disegno. Le tecniche che imparerai in questo libro serviranno come base su cui potrai costruire nuove abilità che rispondano alle tue ambizioni creative, qualunque esse siano.

Disegnare non è un talento. È un'abilità che chiunque può imparare. Ogni giorno lavoro con persone che imparano a disegnare. Si tratta di persone ordinarie, senza particolari abilità o vantaggi. Con un buon insegnamento e pratica costante, puoi imparare a disegnare e ci riuscirai.

Come usare questo libro

Nel decennio prima che scrivessi questo libro, ho scoperto i metodi più efficaci ed efficienti per insegnare il disegno. Nelle mie lezioni in presenza ho provato numerosi metodi, dalle tecniche classiche vecchie di secoli, ai metodi contemporanei. In base alla mia esperienza, ho elaborato il mio approccio personale all'insegnamento. Ciò che stai leggendo è il risultato di questo processo. Questo libro fornisce i metodi più accessibili, ottimizzati ed efficaci che ho trovato per imparare a disegnare. È un insieme di tecniche collaudate e metodi moderni elaborati da me.

Questo è un libro che si basa su progetti. Ogni capitolo contiene una serie di lezioni, ciascuna delle quali si conclude con un progetto. Ti consiglio di completare non più di una lezione e progetto al giorno. Hai bisogno di tempo per elaborare le informazioni apprese

e sviluppare la memoria muscolare necessaria perché queste abilità diventino istintive. Dopo aver completato il tuo progetto giornaliero, se vuoi continuare a disegnare, ti consiglio di ripeterlo anziché proseguire con una nuova lezione. Le lezioni in questo libro si concentrano sui fondamentali. L'esercizio sui fondamentali non è mai troppo.

Puoi benissimo adattare questo libro ai tuoi impegni. Se riesci a completare solo una o due lezioni alla settimana, imparerai comunque a disegnare. L'obiettivo è continuare ad andare avanti al ritmo che meglio si adatta alla tua vita.

Questo libro è pensato perché gli studenti seguano l'ordine delle lezioni. Le abilità presentate in ciascun capitolo si basano su quelle del capitolo precedente. Molti saranno tentati di saltare subito alle abilità che più desiderano imparare, come l'ombreggiatura o il disegno di figura. Ma non puoi imparare a ombreggiare se non sai come disegnare correttamente solidi base e non puoi disegnare solidi base se non sai come disegnare correttamente le forme base. Nel momento in cui raggiungerai il disegno di figura, dovresti avere sviluppato competenza e sicurezza con tutte le abilità apprese dai capitoli precedenti. Una volta che avrai completato tutte le lezioni e i progetti procedendo con ordine, potrai tornare indietro e concentrarti sull'abilità che vuoi approfondire ulteriormente.

Anche se hai esperienza nel disegno, ti consiglio comunque di seguire l'ordine delle lezioni. È molto comune per gli studenti che disegnano da anni avere lacune nelle loro conoscenze e abilità. Se parti di questo libro affrontano cose che sai già, prendila come opportunità per rafforzare i tuoi fondamentali. Ripassare le basi è importante anche per disegnatori più esperti. Disegno seriamente da circa 30 anni e mi esercito ancora nelle abilità di base più che in ogni altro aspetto del processo di disegno.

La pratica è essenziale. Sarai tentato di saltare i progetti che ti sembrano semplici o facili, ma la tua crescita dipende dall'esercizio. Ti indicherò i tempi minimi di pratica per ciascun progetto. Se vuoi migliorare più velocemente, aumenta il tempo di pratica. Se ti eserciti per 30 minuti a settimana, vedrai progressi limitati nel tempo. Se ti eserciti tre ore al giorno, migliorerai molto più velocemente. Se vuoi affinare la tua tecnica in maniera più rapida, è molto meglio aumentare i tempi di pratica per ciascun progetto che completare più lezioni al giorno.

Questo libro ti guiderà attraverso tutto il processo di disegno, dalle abilità fondamentali, come impugnare la matita e disegnare forme base, fino a strumenti e tecniche come il disegno volumetrico e l'ombreggiatura. Una volta che hai imparato i fondamentali, passeremo al disegno di figura, una delle abilità più ambite.

La mia speranza è che tu ora sappia che puoi imparare a disegnare e che hai una risorsa potente che ti guiderà nel processo. Adesso diamo un'occhiata al processo di disegno e sfatiamo alcuni falsi miti e preconcetti.

Il disegno svelato: una visione d'insieme del processo di disegno

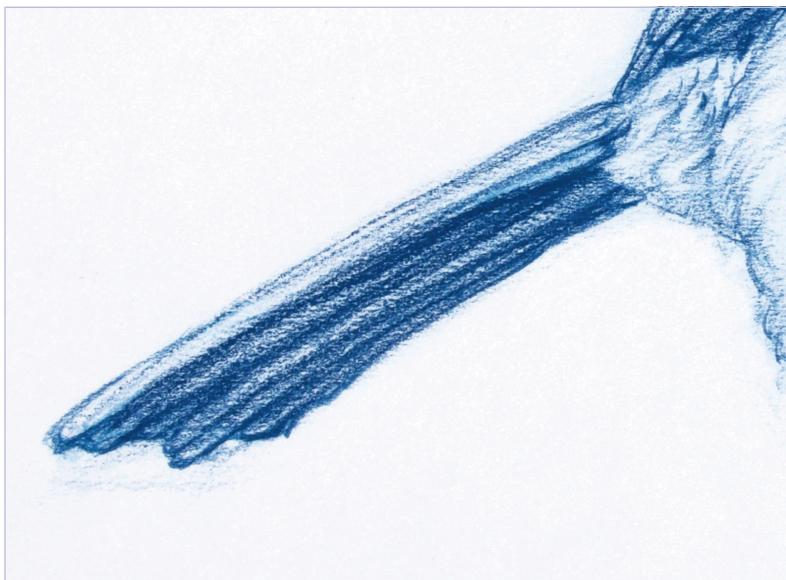
Una delle convinzioni errate sul disegno è che i bravi artisti ottengono subito disegni corretti. Le persone immaginano che l'artista venga colto dall'ispirazione e disegni senza alcuno sforzo, linea dopo linea, finché l'immagine non emerge magicamente sul foglio. Questa convinzione è molto lontana dalla realtà, ma scoraggia molte persone a provare a disegnare.

Disegno da circa 30 anni e faccio ancora molti errori in ogni disegno che realizzo. E non solo io. Visita lo studio di qualunque gruppo di disegno e potrai facilmente distinguere gli amatori dai professionisti. I primi disegneranno immediatamente linee scure con malfondata sicurezza. I professionisti costruiranno con attenzione i loro disegni con linee molto leggere. Una linea scura è definitiva, mentre una linea leggera può essere facilmente spostata, modificata o cancellata.



Gli artisti disegnano e ridisegnano pazientemente i soggetti usando linee leggere, finché non hanno colto le forme base e le proporzioni. Questi tratti leggeri costituiscono le fondamenta su cui costruiranno il resto del disegno. Una volta che le forme base dei soggetti sono state disegnate in modo corretto e con tratto leggero, cominciamo a disegnare linee più scure, che sono pensate per essere viste dall'osservatore. Nel momento in cui il disegno sarà completo, le linee funzionali leggere sono difficilmente visibili.

Guarda attentamente i margini di questo disegno. Intorno a questa ghiandaia vedrai molte linee e segni leggeri. Questi sono i miei primi e poco accurati tentativi di rappresentare la forma. Per esempio, guarda la fine della coda dell'uccello e potrai notare i molteplici tentativi di definirne la lunghezza.



Guarda le zampe e vedrai numerose prove per definirne la forma e il posizionamento.

Queste linee leggere sono difficili da notare ma, più analizzi il disegno, più ne troverai. Ciascuna di esse indica un primo tentativo che si è dimostrato poco preciso e ha richiesto una correzione.



Ho cominciato questo disegno semplificando il soggetto in forme base, utilizzando linee leggere. Dato che so che questi primi tentativi saranno poco precisi, li disegno sempre con tratti leggeri, in modo che possano essere facilmente corretti o cancellati. Da qui in poi, apporto correzioni finché non ho colto le forme base del soggetto. Solo in seguito aggiungo le linee scure che voglio mostrare all'osservatore.

Questo è il procedimento usato dalla maggior parte dei maestri, dal Rinascimento fino a oggi. Funziona con materiali tradizionali come matita e carboncino, così come con gli strumenti digitali. È il procedimento che ti insegnerò.

Lascia perdere l'idea di realizzare disegni perfetti con pochi errori. Non sarà così. Perfino i più grandi maestri ne commettono moltissimi. Per disegnare bene devi essere disposto a imparare dai tuoi sbagli. Gli errori non devono essere oggetto di derisione o temuti. In realtà, sono un punto di partenza essenziale. Quando vengono usati bene, forniscono indicazioni importanti su quelli che saranno i passi successivi nel processo di disegno. Considero gli errori così importanti che li cancello raramente. Ecco perché li puoi vedere nei miei disegni finiti.

La differenza tra un maestro e un amatore non è il numero di errori che commettono, ma il modo in cui li affrontano. Gli amatori si scoraggiano, mentre i professionisti lavorano per correggerli, indipendentemente da quanti tentativi siano necessari. Una volta capito questo, errori e passi falsi diventano solo una parte prevista del processo di disegno che puoi gestire senza problemi.

Tenendo a mente questo, diamo un'occhiata al processo di disegno nel complesso. Nella fase 1, semplificherai il soggetto nelle forme e nei volumi base usando linee morbide e leggere. In questa prima fase capirai le proporzioni generali e il posizionamento delle varie parti del soggetto.

Nella fase 2, solidificherai il soggetto, stabilendo contorni più specifici. In questa fase rafforzerai la tridimensionalità del soggetto, usando linee descrittive.

Nella fase 3, comincerai il processo di ombreggiatura, dividendo prima il soggetto nei pattern base di luce e ombra e aggiungendo poi, poco alla volta, dettagli e texture. Questa fase finale del processo continua finché il disegno non è finito.

Prima di cominciare a fare pratica, guardiamo in modo più approfondito ciascuna fase del processo.

Fase 1: forme e volumi base

Uno degli errori più comuni e facilmente evitabili che fanno gli studenti è ombreggiare il disegno prima di aver compreso le forme base e le proporzioni. Immagina di disegnare una figura. Dopo aver speso ore a ombreggiare ogni dettaglio del corpo e del viso, ti accorgi che la testa è troppo grossa rispetto al corpo. Ora hai una spiacevole decisione da prendere: puoi lasciarlo così e sperare che nessuno lo noti, abbandonare completamente il disegno, oppure cancellare la testa e ridisegnarla in proporzione. Ho visto studenti in questa situazione un'infinità di volte. Vogliamo evitare questo scenario a tutti i costi, quindi abbiamo bisogno di un procedimento che ci permetta di cogliere forme base e proporzioni del soggetto prima di investire tempo in ombreggiatura o dettagli.

Ogni soggetto, indipendentemente da quanto sia complesso, può essere reso con forme base. Quando cominci a disegnare, il tuo primo obiettivo è semplificare il soggetto in forme semplici come cerchi, ovali, triangoli e rettangoli. È raro, se non impossibile, che i primi tentativi siano precisi. Per questo motivo inizia ogni disegno con linee e segni leggerissimi. Per esempio, il corpo di questo uccello si semplifica in un ovale inclinato, la testa in un ovale più piccolo, il becco in un triangolo. Possiamo facilmente modificare le proporzioni, la posizione e la dimensione di queste forme base finché non rappresentano con accuratezza il soggetto.

Errori di proporzione, posizionamento e assi sono gli errori più significativi che commetterai in un disegno. Gli errori proporzionali includono disegnare la testa troppo grossa o le gambe troppo lunghe. Errori di posizionamento possono essere disegnare la testa troppo lontana dal corpo o anche cominciare il disegno troppo vicino al margine del foglio e non riuscire a far stare tutto il soggetto al suo interno. Gli errori di asse possono consistere nel disegnare una parte del soggetto troppo inclinata o non abbastanza. Questo tipo di errori, se non viene notato e corretto in tempo, può portarci a dover cancellare ore di lavoro o perfino ad abbandonare il disegno. Fortunatamente, tutti questi problemi possono essere evitati usando linee molto leggere all'inizio del processo di disegno, prima di applicare qualunque dettaglio o ombreggiatura.



Anche in questo bozzetto semplificato, puoi notare se la testa è troppo grossa, una zampa è troppo lunga o un'ala non è nel posto giusto. Dato che le forme sono semplici e le linee sono leggere, è facile rimaneggiare questi elementi, dandogli forma come se fossero argilla.

Le linee che uso in questa fase del disegno sono sia leggere sia morbide. Queste linee sono facili da correggere o cancellare se necessario. Se verranno mantenute fino al disegno finito, saranno difficilmente visibili. Le linee dure e scure sono difficili da nascondere o cancellare. Quelle che vedi in questo disegno sono in effetti più scure rispetto a quelle che realizzo normalmente a questo stadio. Le ho rese intenzionalmente più scure in modo che potessi vederle. Quando non disegno per gli studenti, in questa fase, il mio tratto è così leggero che le linee sono quasi invisibili se non ci si trova a breve distanza dal disegno.

È fondamentale che tu non prosegua alla fase successiva finché non sei certo che le forme fondamentali del soggetto siano posizionate correttamente l'una rispetto all'altra e che abbiano la giusta dimensione e il giusto asse. Se la testa è troppo grossa o una zampa è troppo lunga, vogliamo correggere questi problemi ora che si tratta di forme semplici e leggere, non dopo ore di lavoro speso a rifinirle.

Le abilità che ti servono per questa prima fase sono affrontate nel Capitolo 1.

Una volta che sei sicuro di aver rappresentato il soggetto in modo semplice e accurato usando linee leggere e forme base, possiamo passare alla fase successiva del processo.

Fase 2: contorni e tratteggio

Una volta che abbiamo il soggetto semplificato disegnato con tratto leggero sul nostro foglio, possiamo cominciare a dargli più consistenza, usando contorni interni ed esterni. Un contorno esterno descrive i margini esterni di una forma. I contorni interni occupano lo spazio compreso nei margini esterni del soggetto e aiutano a descrivere la topografia della forma.

Un contorno esterno definisce i margini del soggetto e ne descrive la forma complessiva. Da solo, produce una silhouette piatta e vuota del soggetto. I contorni interni sono necessari per descrivere le caratteristiche del volume e della superficie del soggetto.

Contorni interni ed esterni devono lavorare insieme per creare l'illusione della tridimensionalità. Per esempio, possiamo vedere che il corpo di questo uccello è di fronte alla zampa alla nostra destra. Questa illusione è creata dal contorno esterno del corpo che si sovrappone al contorno della zampa. Puoi trovare numerose altre linee e tratti che fanno apparire l'uccello più rotondo e tridimensionale. Per esempio, le gambe appaiono cilindriche grazie agli ellissi disegnati nel punto in cui incontrano le zampe.

In questa fase, possiamo anche cominciare a comunicare sensazioni tattili. Nota che le linee usate per disegnare le zampe sono dure, sottili e scure, mentre le linee usate sul margine destro del petto e dello stomaco sono più morbide, spesse e leggere. Questo dice all'osservatore che le zampe risulterebbero dure e nodose al tatto, al contrario dello stomaco morbido. Anche i contorni del becco sono disegnati con linee scure e nette.



Sono sicuro che le forme base sono state disegnate correttamente nella prima fase del processo, quindi posso cominciare a dividere queste forme più grandi e semplici in altre più piccole e complesse. Puoi notarlo anche nella coda. Anche se diventano più complesse, penso sempre al soggetto in termini di forme base. Le forme dell'ala, per esempio, sono basate per lo più su triangoli e ovali parziali o modificati.

Durante questa seconda fase del processo, prenderai confidenza con il soggetto e potresti notare problemi di proporzioni, posizionamento o assi che ti sono sfuggiti nella fase 1. Se l'ala è troppo grossa o le zampe sono troppo lunghe, vogliamo apportare le modifiche necessarie ora, non dopo aver speso ore a ombreggiare e disegnare dettagli minuziosi.

Le abilità richieste per questa seconda fase del processo di disegno sono affrontate nei Capitoli 2 e 4.

Una volta che hai dato maggiore consistenza al soggetto usando contorni interni ed esterni, sarai pronto per aggiungere ombreggiatura e dettagli.

Fase 3: ombreggiatura e dettagli

Nella prima fase del processo di disegno abbiamo semplificato il soggetto nelle forme base. Nella fase tre, vogliamo semplificare i pattern di luce e ombra. Anziché affrettarci per catturare ogni più lieve cambiamento di tono, vogliamo semplificare le luci e le ombre in due toni: uno chiaro e uno scuro. Puoi vedere il tono scuro nella coda, nell'ala e nella testa dell'uccello. Il tono chiaro qui è rappresentato dal bianco della carta. Ho aggiunto un terzo valore intermedio per rappresentare l'ombra sul lato destro del collo e del corpo.

Il modo di semplificare i toni cambierà a seconda del soggetto, ma l'obiettivo è mantenere una separazione chiara tra luce e ombra. Questa ti aiuterà a evitare di ombreggiare il soggetto in un piatto valore intermedio.

Una volta che abbiamo determinato i pattern base di luce e ombra, possiamo finalmente disegnare tutti i dettagli più fini che danno vita al disegno, come il punto di luce dell'occhio e gli intricati pattern delle piume sulla testa. Man mano che aggiungiamo dettagli, vogliamo mantenere una distinzione netta tra chiaro e scuro. Nel disegno finito a pagina x, nonostante tutti i dettagli, puoi vedere chiaramente i pattern base di chiaroscuro e che abbiamo stabilito nella fase 3. Questa fase continua finché il disegno non è completo.

Questa è una semplificazione. Il processo di disegno non è un sistema rigido passo per passo. Ci sono molti maestri e professionisti che usano procedimenti differenti. Raramente seguo questi passi in modo preciso, se non sto insegnando. Questo, però, è il procedimento più efficace con cui lavorare quando si sta imparando a disegnare. Quando ti senti a tuo agio e senti di padroneggiarlo, puoi modificarlo per adattarlo alle tue necessità e ai tuoi obiettivi. Ma, fino ad allora, è da qui che devi cominciare.

Ora che hai una comprensione base del processo di disegno, è il momento di parlare dei materiali.



Materiali e organizzazione

I materiali sono importanti, ma non così tanto come potresti pensare. Un'artista abile può produrre un disegno convincente con i materiali più modesti: un'economica penna a sfera su fogli a righe, un pezzo di gesso sull'asfalto di un marciapiede o perfino un dito su un parabrezza sporco. A differenza di pittura a olio, ceramica o fotografia, che richiedono materiali specifici e spesso costosi, il disegno è davvero aperto a chiunque, a prescindere dalle circostanze. Non ci sono requisiti d'accesso. Puoi seguire questo libro con qualunque materiale tu abbia a portata di mano. Se tutto quello che hai è qualche pastello e un vecchio quaderno a righe, puoi comunque imparare a disegnare. Detto questo, ecco un'introduzione ad alcuni dei più comuni materiali da disegno, insieme ai miei consigli.

Prima di parlare di matite e carta, ci sono due categorie di materiali che dovresti conoscere: durevoli e non durevoli. I materiali durevoli, che siano matite, carta o pittura, non degradano con il tempo. Per la carta, questo significa che è priva di acidi. Per le matite, significa che il pigmento e i leganti sono prodotti da argilla, minerali o altri materiali le cui proprietà non cambiano con il passare del tempo. In breve, questi materiali sono fatti per durare. Un disegno fatto con materiali durevoli tra 50 anni avrà lo stesso aspetto che ha oggi. Quando crei un disegno che vuoi conservare, dovresti usare questo tipo di materiali. Questa durevolezza ha un suo prezzo.

I materiali non durevoli non sono creati per durare. Sono più economici da realizzare e da comprare, ma si deteriorano con il tempo, spesso abbastanza velocemente. Sono materiali ottimi per esercitarsi, ma non dovrebbero essere usati per disegni che vuoi conservare nel tempo.

Matite

Una matita ha un bastoncino di pigmento contenuto in un involucro esterno, solitamente in legno. Il bastoncino può essere fatto di grafite, carboncino o un'ampia gamma di pigmenti colorati. I pigmenti sono mescolati con un legante, che determina quanto la matita è morbida o dura. Disegniamo con la parte esposta del bastoncino, definita mina.

Matite di grafite

Le matite di grafite sono comuni ed economiche. Sono un'ottima scelta per imparare a disegnare. La grafite è un minerale scuro che viene polverizzato e poi mescolato con argilla per creare un bastoncino rigido, generalmente racchiuso in un involucro di legno. Minore è la quantità di argilla contenuta nella mistura, più la mina diventa morbida. Le mine più morbide producono linee più scure perché depositano più grafite sulla superficie del foglio. Più argilla contiene la mistura, più la mina diventa dura. Mine più dure producono linee più leggere. Le matite più morbide si consumano più in fretta e devono essere temperate più spesso. Le matite più dure mantengono la punta temperata più a lungo.

Vicino all'estremità della matita di grafite, lontano dalla punta, vedrai solitamente un numero e talvolta una lettera, che indica quanto la matita sia morbida o dura. Anche se non ci sono standard rigidi, in generale le matite prodotte al di fuori degli Stati Uniti usano una scala di classificazione con due categorie principali: le matite H e le matite B.

Più è alto il numero vicino all'H, più è dura la mina e più leggere saranno le linee che produce. La matita più dura, e quindi più leggera, disponibile sul mercato è la 9H.

Più alto è il numero vicino alla B, più è morbida la mina e più scura è la linea che produce. La matita più morbida, e quindi più scura, disponibile è la 9B.

Al centro di questa scala, puoi trovare una gamma di gradi simili in termini di durezza. Le matite H, HB e B sono considerate intermedie: la H è più dura della HB e la B è più morbida della HB. Alcune matite hanno anche la lettera F, che si riferisce al fatto che mantengono una buona punta.

I produttori americani usano una scala di classificazione differente da quelli europei. Per esempio, una matita numero 2 in America equivale a una HB della scala europea.

Puoi comprare in serie una gamma completa di matite di grafite. Dato che sono prodotte con minerali e argilla, sono considerate durevoli e non dovrebbero degradare nel tempo.

La maggior parte delle persone ha qualche matita in casa, che più probabilmente si trova nel mezzo della scala, non troppo dura, né troppo morbida. Le matite di grafite sono ottime per i principianti.

Come imparerai più avanti nel corso del libro, ci sono momenti in cui vogliamo disegnare con linee e tratti incredibilmente leggeri. Se hai la mano pesante e fai fatica a disegnare con tratto leggero adattando la pressione della matita sul foglio, puoi sempre usare una matita più dura nella gamma H. Al contrario, se hai un tocco leggero e fai fatica a produrre linee scure, puoi passare a una matita più morbida, nella gamma B. Ma, per la maggior parte dei casi, dovresti riuscire a produrre linee più chiare o scure semplicemente modificando la pressione che applichi mentre disegni.

Anche se molti artisti usano le matite di grafite, io generalmente non le utilizzo. Questo perché la grafite crea un effetto luccicante man mano che viene sovrapposta sulla superficie della carta, e questo può interferire con i toni scuri. Ma è solo una questione di preferenza personale. Puoi benissimo imparare a disegnare usando le matite di grafite, grazie ai molti vantaggi che offrono.

Matite colorate

Le matite colorate contengono al centro un bastoncino prodotto con un pigmento colorato mescolato con cera oppure olio. Questi pigmenti colorati provengono da un'ampia gamma di materiali, sia naturali che sintetici. Il legante e i pigmenti possono essere mescolati per creare matite di ogni colore.

Le matite colorate a base di cera sono le più comuni e meno costose di quelle a base d'olio. Tuttavia, come la grafite, la cera in queste matite può sovrapporsi e formare un rivestimento caliginoso che può interferire con i toni scuri.

Io preferisco disegnare con matite colorate a base d'olio, che sono intense, cremose e mantengono i toni più scuri. In questo libro vedrai disegni realizzati con matite a base d'olio in nero, rosso scuro, marrone scuro e blu. Ti consiglio di disegnare con colori più scuri che riescono a creare l'illusione di luce e ombra. Con matite rosso brillante, arancione o verde è difficile creare ombre perché la mente li interpreta come colori brillanti anziché toni scuri.

Io uso le matite Lyra Rembrandt Polycolor. Sono matite colorate a base d'olio che rilasciano colori intensi e scuri, ma macchiano meno rispetto alle matite più morbide. La maggior parte dei disegni in questo libro sono realizzati con questo tipo di matite.

Consiglio anche le matite colorate Faber-Castell Polychromo, un altro tipo di matite colorate a base d'olio che utilizzo, e le matite Derwent Drawing. Queste ultime sono molto morbide e danno toni scuri e intensi, anche se sono difficili da controllare e tendono a macchiare se non state attenti. Le consiglio e le utilizzo per disegni in formato grande.

Per la carta colorata, avrai bisogno di una matita bianca per disegnare gli effetti di luce. Per questo consiglio una matita bianca Derwent Drawing.

Penna a sfera

Le penne a sfera possono essere un modo divertente ed economico per disegnare. Non hanno bisogno di essere temperate e non richiedono nessuna cura speciale. Sono economiche e facilmente trasportabili. Sono lo strumento che utilizzo per disegnare sul mio album degli schizzi quando sono in giro. Il problema principale con le penne a sfera è che non si può modificare lo spessore o la morbidezza della linea. Imparerai di più sull'importanza della variazione delle linee nel Capitolo 4.

Una nota sul carboncino

Non ti consiglio di usare il carboncino se sei un principiante. Sporca molto ed è difficile da controllare. Se vuoi imparare a usarlo, ti suggerisco di leggere il libro una volta, svolgendo tutte le esercitazioni con i materiali consigliati e, quando avrai un po' di abilità ed esperienza, rileggerlo da capo, usando il carboncino per i progetti.

Gomme

Per la mia esperienza, le gomme vengono utilizzate troppo. Molti principianti cancellano tanto quanto disegnano. Come imparerai, cancellare di solito non solo non è necessario, ma può togliere agli studenti opportunità di apprendimento essenziali. Le gomme dovrebbero essere utilizzate di rado. Io tendo a usarle solo per gli errori peggiori, per pulire alla fine del disegno o per creare effetti di luce. Non avrai bisogno di cancellare gli errori tanto quanto pensi. Detto questo, di seguito trovi alcuni tipi di gomme che dovresti conoscere e possedere.

Gomme pane

Le gomme pane sono morbide e modellabili. Possono essere usate per asportare pigmento dalla carta. Generalmente si usano per alleggerire linee e toni, non per cancellare completamente.

Lyra e Faber-Castell producono ottime gomme pane, ma più o meno qualunque tipo andrà bene.

Gomme viniliche e in plastica

Le gomme per cancellare in plastica e viniliche sono blocchetti solidi e cancellano con precisione un'ampia gamma di materiali da un'ampia gamma di superfici. Sono un'ottima alternativa a quelle realizzate in gomma, anche se queste ultime funzionano abbastanza bene, in particolare per la grafite. Queste gomme si usano quando vuoi cancellare qualcosa il più possibile.

Io consiglio le gomme viniliche Magic Rub di Prismacolor e le Staedtler Mars in plastica, anche se ce ne sono molte buone sul mercato.

Carta

La carta si trova in qualsiasi dimensione. Il mio album degli schizzi più piccolo misura 3" × 5", mentre la mia carta in rotolo è alta un metro e mezzo e lunga 10 metri. Quando si sta imparando a disegnare, la maggior parte dei professionisti concorda sul fatto che la carta 18" × 24" sia un formato ideale. Potrebbe sembrare grande per i principianti, ma imparerai a disegnare usando l'intero braccio, non solo il polso e le dita. Man mano che ti adatti a questo modo di disegnare, i fogli più grandi ti faranno sentire più libero.

La superficie della carta ha una texture a cui ci si riferisce spesso col nome di *grana*. Più la grana è spessa, più la carta è ruvida. Come carta vetrata, la carta ruvida rimuoverà più pigmento dalla matita rispetto a quella liscia. La maggior parte delle carte viene etichettata come liscia, media o ruvida.

La carta ha anche un peso che solitamente è espresso in grammi al metro quadro. Il peso della carta fa riferimento al suo spessore e alla sua rigidità. In generale, più la carta è pesante, più è spessa e rigida. Un foglio di carta del peso di 80 g/m² sarà più sottile e flessibile di uno da 220 g/m².

Carta da giornale

La carta da giornale è ideale per esercitarsi. Mentre impari, disegnerai centinaia, se non migliaia di linee e forme base. Questa carta è economica e quindi è perfetta per le centinaia di fogli che userai per fare pratica. È più economica perché non è durevole. Apri un vecchio pacco di carta da giornale e potresti accorgerti che è gialla e consumata. Non realizzare su questo tipo di carta disegni che vuoi conservare.

La carta da giornale è disponibile ruvida o liscia. Io uso quella liscia, ma è solo una preferenza personale. Può essere più difficile lavorare su quella ruvida per via della texture visibile e del fatto che rimuove più pigmento dalla matita ed è quindi più facile che si sporchi.

Io consiglio la Strathmore 300 Series Newsprint 18" × 24" con texture liscia. Quasi qualunque azienda produttrice di carta vende della carta da giornale dignitosa, quindi il marchio specifico non è importante.

Carta da disegno bianca

Quando vuoi conservare un disegno, dovresti usare carta durevole. Questa è etichettata anche come *acid-free*. La carta acid-free, senza acidi, degrada più difficilmente.

Consiglio taccuini a spirale 18" × 24" di carta da disegno bianca. Ti permettono di voltare pagine e avere il foglio piatto. La maggior parte delle dimostrazioni in questo libro sono realizzate su carta da disegno bianca.

Consiglio i taccuini in carta riciclata formato 18" × 24" Strathmore 400 series (80 lb/220 g/m², superficie media). Questa carta è bianco brillante.

Carta per Belle Arti

Per i tuoi lavori migliori dovresti usare una carta da disegno di qualità superiore. Queste carte variano in peso, texture e colore. Spesso sono vendute in fogli singoli o in risme. Si tratta di carta generalmente durevole e del peso di 240 g/m² e oltre. Mentre impari a disegnare, ti consiglio di usare solo carta da giornale e carta bianca. I fogli di carta per belle arti possono aspettare per quando avrai più abilità ed esperienza.

Io consiglio la carta Canson Mi-Teintes 19" × 25". È venduta bianca e in un'ampia gamma di colori. La maggior parte dei lavori finiti in questo libro sono realizzati su carta Canson Mi-Teintes.

Tavolette da disegno e mollette

Anche se la maggior parte degli album da disegno hanno un fondo di cartoncino rigido, richiedono generalmente maggiore supporto. Ti consiglio di fissare l'album con una molletta a una tavoletta da disegno. La maggior parte dei principianti disegna con il foglio posizionato in piano sul tavolo o sulla scrivania ma, come impararai, vogliamo che la superficie di disegno sia perpendicolare alla linea del nostro sguardo, per evitare distorsioni quando disegniamo.

Le tavolette da disegno in masonite sono un'ottima scelta per i principianti. Sono rigide, solide ed economiche. Vengono vendute con una molletta da un lato per fissare il taccuino o il foglio. Si trovano in un'ampia gamma di formati, ma ti consiglio di scegliere una tavoletta che sia più larga rispetto al tuo taccuino. Per un taccuino 18" x 24" avrai bisogno di una tavoletta approssimativamente di 23" x 26".

Io uso tavolette da disegno leggere in tiglio con i margini in metallo. Sono facili da trasportare e forniscono una superficie rigida su cui disegnare che è un po' più malleabile rispetto alle tavolette in masonite. Queste tavolette non vengono vendute con mollette, quindi consiglio di comprare mollette di metallo oppure mollette da cucina in plastica.

In caso di necessità, puoi usare come tavoletta da disegno qualsiasi superficie piana, dura e liscia. Io ho usato libri voluminosi così come vecchi pezzi di compensato trovati in garage. Ricorda solo che è fondamentale che la superficie sia liscia. Anche venature sottili possono comparire nel disegno in rilievo.

Quando disegni con fogli di carta singoli su una tavoletta, puoi mettere qualche altro foglio sotto quello su cui disegni. Questo smorza la durezza di alcune tavolette e minimizza qualunque irregolarità della superficie che potrebbe interferire con il disegno.

Altri materiali

Pennello da spolvero

Un pennello da spolvero si usa per pulire delicatamente il disegno da eventuale polvere, pigmento in eccesso o residui di gomma. Le setole lunghe e morbide riducono al minimo le sbavature della maggior parte dei materiali da disegno, con l'eccezione del carboncino e dei pastelli morbidi.

Scotch di carta

Lo scotch di carta è durevole e ha un adesivo a bassa aderenza che riduce i danni alla superficie della carta. Può essere usato per fissare singoli fogli di carta a una tavoletta da disegno così come per montare un passepartout ai disegni finiti o per opacizzarli.

Temperamatite

Molti artisti usano taglierini per dare forma alla punta della matita. Puoi benissimo esplorare questo metodo, ma io ho sempre trovato che i temperamatite elettrici rispondono alle mie necessità. Sono veloci e facili da usare. A me piacciono i temperamatite che creano una punta allungata, ma è solo una preferenza personale.

Materiali base consigliati

Ecco una breve lista di materiali che consiglio per questo libro.

- Album di carta da giornale 18" × 24".
- Album di carta da disegno bianca 18" × 24".
- Matita da disegno di qualunque tipo.
- Gomma pane.
- Gomma vinilica o di plastica.
- Tavolette da disegno e mollette.
- Temperamatite o taglierino.

Tieni a mente che questi consigli sono solo suggerimenti. Quasi qualunque materiale artistico funzionerà, quindi, se non riesci a trovare questi materiali specifici, usa qualunque cosa tu riesca a trovare che vi si avvicina o che hai a portata di mano.

Molti principianti vogliono usare i materiali *giusti* o *migliori*. Capisco questo impulso. Ma ci sono così tanti buoni materiali là fuori, pensati per moltissimi scopi diversi, che è impossibile per me valutare che cosa possa rispondere meglio alle necessità di studenti e artisti. Ho indicato qui i miei consigli e ho condiviso ciò che uso nel mio studio, ma il modo migliore per capire che cosa ti piace è provare diversi materiali.

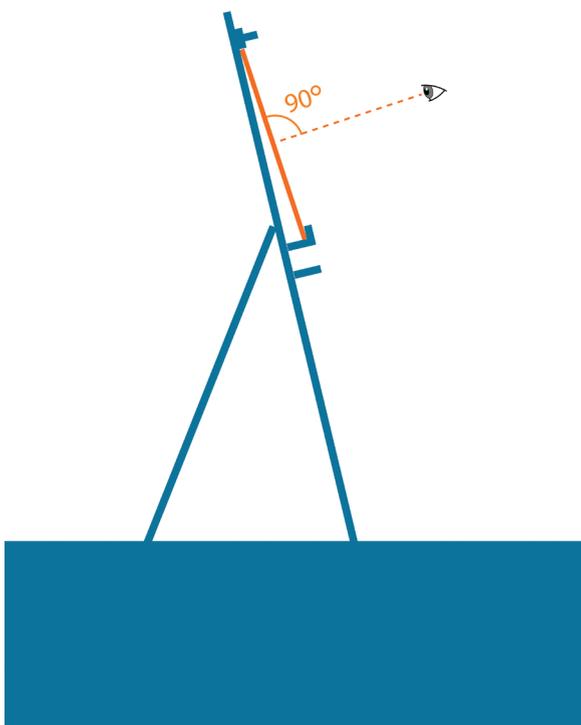
Infine, ricorda questo: perfino i migliori materiali nelle mani di un principiante inesperto non miglioreranno le sue abilità di disegno. Al contrario, un disegnatore capace può produrre disegni di alta qualità con i materiali più scadenti. I materiali sono importanti, ma nemmeno lontanamente quanto la pratica e la costruzione delle abilità.

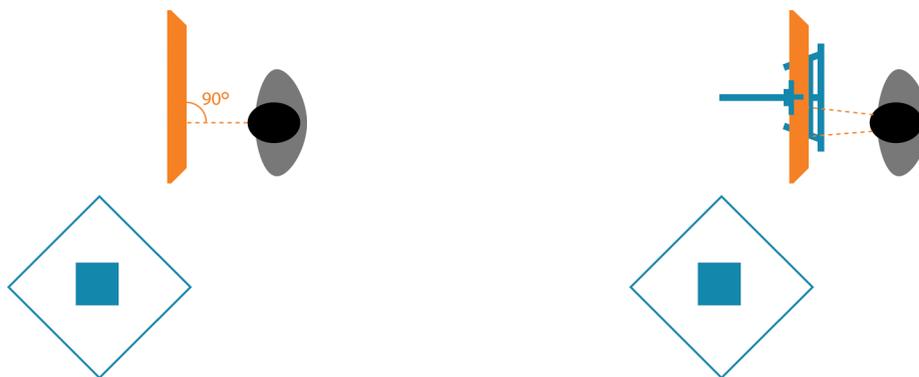
Setup

Il setup è un aspetto essenziale ma spesso sottovalutato del disegno. Fortunatamente, ci sono molte disposizioni adatte. Ne mostrerò alcune tra le più comuni e ti darò alcune indicazioni su come puoi fare in modo che praticamente qualunque disposizione funzioni per te.

Indipendentemente da come organizzi la tua postazione di lavoro, devi assicurarti che la superficie di disegno sia perpendicolare alla linea del tuo sguardo. Per capire che cosa intendo, guardiamo una delle più comuni disposizioni per il disegno.

Un cavalletto mantiene in verticale la superficie di disegno. La maggior parte dei cavalletti può essere adattata per rispondere alle tue preferenze. Puoi sederti o stare in piedi. Io preferisco stare in piedi, ma è una scelta personale. Qualunque cosa tu scelga, la superficie di disegno dovrebbe essere a un angolo di 90 gradi rispetto alla linea dello sguardo.

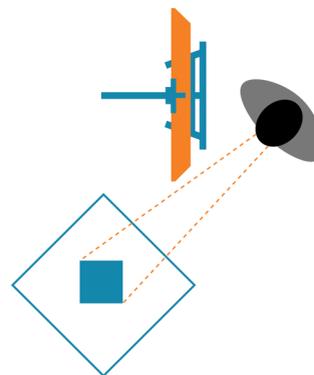




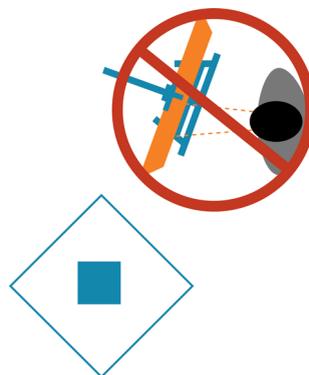
Se il margine superiore della tavoletta da disegno è più vicino ai tuoi occhi rispetto al margine inferiore o viceversa, il tuo disegno presenterà delle distorsioni. Questo è valido anche per il setup che vediamo nella figura sopra. Possiamo vedere che la tavoletta è sempre a 90 gradi rispetto alla linea del mio sguardo.

Se sei destrimano come me, ti consiglio di posizionare il soggetto alla tua sinistra. Questo ti permette di spostare lo sguardo comodamente dal disegno al soggetto senza che il tuo braccio interferisca. Puoi anche notare che, in questo setup, sono un po' più vicino al lato sinistro della superficie di disegno. Questo assicura che la tavoletta da disegno non copra il soggetto. Quando disegno, posiziona il foglio più vicino al margine sinistro della tavoletta per far sì che il margine del foglio sia il più vicino possibile al soggetto.

In questo libro ti verrà spesso richiesto di disegnare oggetti partendo dall'osservazione. Vogliamo posizionare il soggetto vicino al margine visuale della tavoletta da disegno. In questo setup posso ruotare comodamente verso il soggetto senza dovermi spostare di lato ogni volta. In questa figura, ho posizionato il soggetto (una semplice scatola) su un tavolo. Quando ruoto verso di esso per disegnare, il soggetto è immediatamente a sinistra del margine della mia tavoletta. Spostare lo sguardo dal disegno al soggetto richiede un movimento minimo. In questa figura (a destra) mostro l'intero corpo che ruota, ma puoi benissimo ruotare solo la testa se ti è più comodo.



Vogliamo evitare di posizionare la tavoletta in modo che un lato sia più vicino ai nostri occhi rispetto all'altro. Di nuovo, questo causerà distorsioni nel disegno.



Qui puoi vedere il mio cavalletto. Nota che il disegno è più vicino al margine sinistro del foglio, come ho descritto prima. Il cavalletto mostrato in figura è un Richeson Dulce. È uno dei tanti che possiedo.

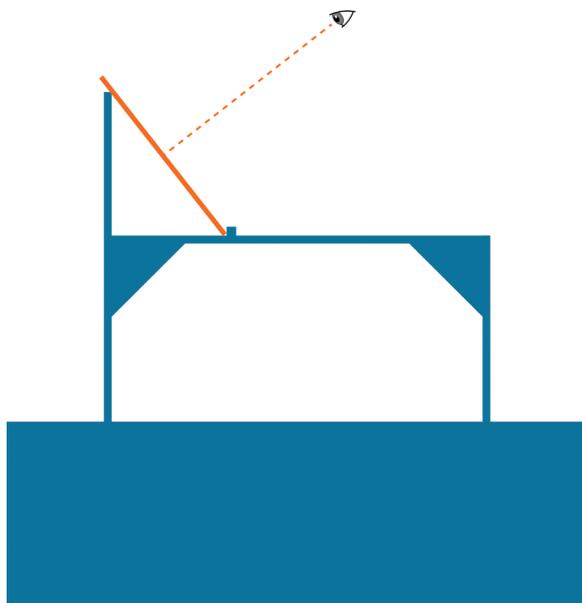
Ci sono molti tipi differenti di cavalletti. Ciò che conta è che sia robusto e non oscilli o si muova mentre disegni. Assicurati che il tuo cavalletto sia da studio e non da esposizione. Questi ultimi sono leggeri e facilmente trasportabili, ma forniscono poca stabilità quando si disegna.

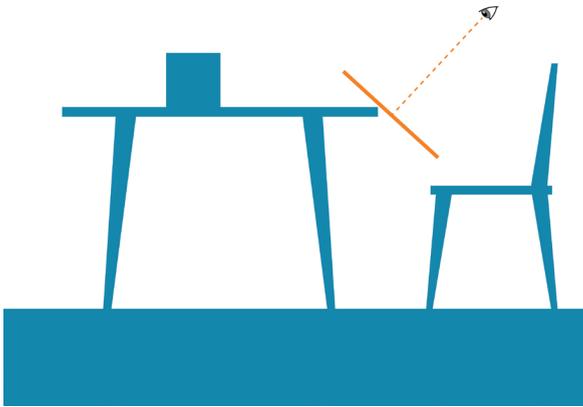
Il setup descritto sopra è quello che funziona per me, ma lo stesso identico setup potrebbe non funzionare per te. La cosa più importante è che la superficie del disegno sia perpendicolare alla linea del tuo sguardo. Soddisfatto questo requisito, sentiti libero di sperimentare per trovare la disposizione che funziona meglio per te.



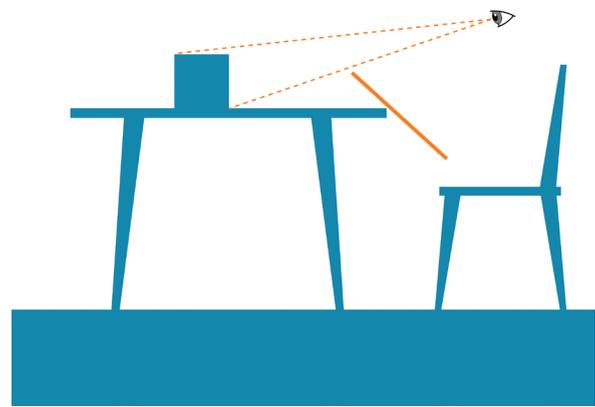
Spesso uso un drawing horse. È comune in scuole e atelier. Non è l'opzione più comoda, ma ho sviluppato un'affinità con questi strumenti quando stavo imparando a disegnare. Un drawing horse è chiamato così per la sua forma e per il fatto che si cavalca come un cavallo. La tavoletta da disegno può essere posizionata sulla panca o sulle gambe. Io preferisco la seconda disposizione. Proprio come con un cavalletto, è fondamentale che la superficie del disegno sia perpendicolare alla linea dello sguardo. Quando si usa un drawing horse, si può posizionare il soggetto da ritrarre in modo che compaia proprio sopra il margine superiore della tavola o a un lato. Io ne uso spesso uno quando disegno di fronte al computer. Lo metto a livello della scrivania in modo che lo schermo del computer compaia sopra il margine superiore della tavola.

Possiedo lo stesso da anni. È di seconda mano e proviene da un atelier.





Se non hai un cavalletto o un drawing horse, non preoccuparti. Ci sono molte altre disposizioni che funzionano. Puoi sederti su una sedia e appoggiare la tavoletta contro un tavolo o una scrivania con il margine inferiore posizionato sulle tue cosce.

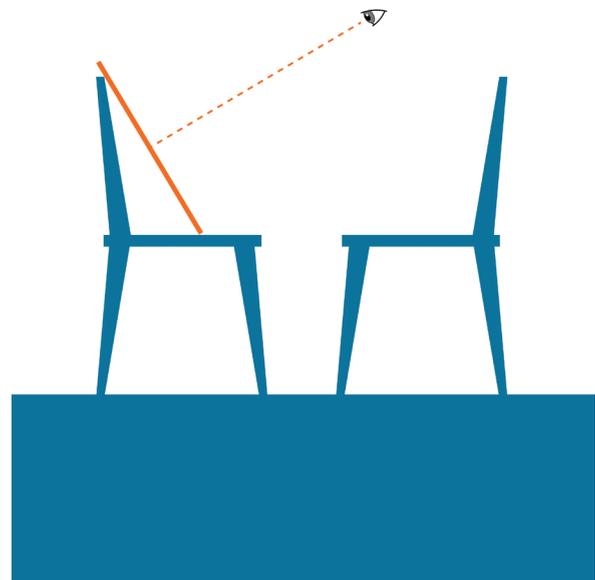


In questa disposizione il soggetto che disegni può essere posizionato in modo da comparire appena sopra la tavoletta mentre disegni, o a lato.

Puoi anche usare due sedie, una per sederti mentre disegni e l'altra per mantenere in verticale la tavoletta (vedi figura a destra). Di nuovo, in tutte queste disposizioni la tavoletta da disegno dovrebbe essere perpendicolare alla linea del tuo sguardo.

Oltre a disegnare dal vero, puoi partire dalle figure e immagini che trovi in questo libro. Quando lo fai, assicurati che il libro sia perpendicolare alla linea del tuo sguardo come la superficie del disegno. Probabilmente dovrai sperimentare un po' per tenere il libro in questo modo.

C'è un numero quasi infinito di modi in cui puoi organizzare la tua postazione di lavoro. Ti ho mostrato alcuni tra i più comuni, ma puoi benissimo esplorare altri metodi. Assicurati solo che la superficie del disegno sia perpendicolare alla linea del tuo sguardo e che il soggetto appaia vicino alla superficie del disegno, in modo che tu non debba ruotare troppo per guardarlo.



Man mano che impari a disegnare, ti incoraggio a sperimentare diversi materiali e disposizioni per vedere quali funzionano meglio per te. Ricorda, non c'è un unico modo corretto per organizzare la tua postazione di lavoro o un migliore set di materiali. Più esperienza acquisirai, più distinzioni farai in base alle tue necessità e preferenze.

Ora che conosci il procedimento, i materiali e il setup da utilizzare, svilupperemo le abilità di base.