

APPUNTI PER LA DIDATTICA

SANDRO PARRINELLO

DISEGNARE IL PAESAGGIO

ESPERIENZE DI ANALISI
E LETTURE GRAFICHE DEI LUOGHI



edifir
EDIZIONE 2010

La collana “Disegno, rilievo e progettazione” nella quale rientra questa pubblicazione, ha un collegio di *referee* internazionali. *Disegnare il paesaggio. Esperienze di analisi e letture grafiche dei luoghi* ha un Comitato Scientifico ed il testo è stato sottoposto ad una commissione di tre *referee* composta da due membri italiani ed uno straniero. *Disegnare il paesaggio. Esperienze di analisi e letture grafiche dei luoghi* is a *peer-reviewed book*.

COMITATO SCIENTIFICO

STEFANO BERTOCCI	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
MARCO BINI	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
MANUEL J. RAMIREZ BLANCO	<i>Università Politecnica di Valencia (Spagna)</i>
ANTONIO CONTE	<i>Università degli Studi della Basilicata</i>
MARCO GAIANI	<i>Alma Mater Studiorum - Università di Bologna</i>
ROBERTO MAESTRO	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
MARIO MANGANARO	<i>Università degli Studi di Messina</i>
FAINA MUBARAKSHINA	<i>Kazan State University of Architecture and Engineering (Russia)</i>
GIUSEPPA NOVELLO	<i>Politecnico di Torino</i>
MICHEL PERLOFF	<i>ENSAM Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Marseille (Francia)</i>
ROBERTO DE RUBERTIS	<i>Università La Sapienza di Roma</i>
PETRI VUOJALA	<i>University of Oulu (Finlandia)</i>
NADIA YEKSAREVA	<i>Odessa State Academy of Construction and Architecture (Ucraina)</i>
MARIA CONCETTA ZOPPI	<i>Università degli Studi di Firenze</i>

© Copyright 2013
by Edifir Edizioni Firenze s.r.l.
Via Fiume, 8 – 50123 Firenze
Tel. 055289639 – Fax 055289478
www.edifir.it – edizioni-firenze@edifir.it

Responsabile del progetto editoriale
Simone Gismondi

Responsabile editoriale
Elena Mariotti

Progetto grafico
Sandro Parrinello, Francesca Picchio

Stampa
Pacini Editore Industrie Grafiche – Ospedaletto (Pisa)

ISBN 978-88-7970-617-9

In copertina: TOMMASO BRILLI, *La costruzione dell'immagine*

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, comma 4, della legge 22 aprile 1941 n. 633 ovvero dall'accordo stipulato tra SIAE, AIE, SNS e CNA, ConfArtigianato, CASA, CLAAI, ConfCommercio, ConfEsercenti il 18 dicembre 2000. Le riproduzioni per uso differente da quello personale sopracitato potranno avvenire solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata dagli aventi diritto/dall'editore. Photocopies for reader's personal use are limited to 15% of every book/issue of periodical and with payment to SIAE of the compensation foreseen in art. 68, codicil 4, of Law 22 April 1941 no. 633 and by the agreement of December 18, 2000 between SIAE, AIE, SNS and CNA, ConfArtigianato, CASA, CLAAI, ConfCommercio, ConfEsercenti. Reproductions for purposes different from the previously mentioned one may be made only after specific authorization by those holding copyright/the Publisher.

Quelli che s'innamorano della pratica senza la scienza, sono come i nocchieri che entrano in naviglio senza timone o bussola, che mai hanno certezza dove si vadano. Sempre la pratica dev'essere edificata sopra la buona teorica, della quale la prospettiva è guida e porta, e senza questa nulla si fa bene.

LEONARDO DA VINCI

*Trattato della Pittura (XVI secolo), Parte seconda
77. Dell'errore di quelli che usano la pratica senza la scienza*

Due anni fa quando la prima versione di “Disegnare il paesaggio” era praticamente ultimata, fui derubato della valigia contenente computer e hard disk con tutto il materiale e pensai che mai sarei riuscito a ricominciare nuovamente il lavoro da capo. Questi due anni sono stati invece utili e mi hanno consentito di meditare su molte esperienze, focalizzare l'attenzione su certe riflessioni e sperimentare, anche a livello didattico, alcune formule per l'insegnamento del disegno del paesaggio delle quali ignoravo l'efficacia. In questa seconda edizione, considerando la prima andata perduta, ho introdotto modifiche rispetto al progetto editoriale precedente, come la totale esclusione dagli argomenti del disegno assistito che avrebbero richiesto, specialmente con il recente progredire delle tecniche per la modellazione del verde, di sottrarre attenzione a quella poetica del disegno del paesaggio che spero invece di aver in qualche modo raccolto attraverso le esperienze di studio riportate.

Sono molte le persone che a differenti titoli dovrei ringraziare per il prezioso contributo e sostegno dimostrato durante la stesura di questo testo. Un sincero ringraziamento al professor Stefano Bertocci che mi ha accompagnato in molte riflessioni e considerazioni sul disegno e ha condiviso lo sviluppo di molte ricerche all'interno delle quali l'aspetto del paesaggio ha avuto un ruolo predominante. Al professor Mario Manganaro per gli incoraggiamenti, i consigli e l'ispirazione continua, ed uno speciale ringraziamento a Francesca Picchio che mi ha assistito pazientemente nella formulazione delle immagini e del volume. Ringrazio la professoressa Nadia Yeksareva dell'Accademia Statale di Architettura di Odessa e la professoressa Faina Mubarakshina dell'Università Statale di Kazan per la condivisione di alcune esperienze sulle tecniche grafiche di disegno del verde. Ringrazio inoltre la professoressa Mariella Zoppi, con la quale condivido le scelte didattiche per gli studenti del corso in progettazione del paesaggio, il Professor Roberto de Rubertis per la lezione su certi episodi d'architettura condivisi sulla base del suo prezioso testo Darwin architetto ed il Professor Marco Bini dal quale costantemente ho tratto ispirazione per lo sviluppo dei corsi di disegno che mi sono stati affidati in questi anni di insegnamento. Ringrazio in fine gli studenti che con la loro passione mi incoraggiano costantemente nel mio lavoro di docente.

INDICE

PRESENTAZIONI

MARCO BINI, <i>Disegnare paesaggi e architetture</i>	7
STEFANO BERTOCCI, <i>Disegnare</i>	9

PREMESSA

11

CAPITOLO 1. BREVI NOTE SULLA STORIA DEL DISEGNO DI PAESAGGIO

15

1.1. Il dominio dello spazio e la prospettiva come strumento di conoscenza	17
1.2. L'Ottocento e i vedutisti, l'invenzione del luogo attraverso il disegno	23
1.3. Il ruolo del disegno nella progettazione del paesaggio	27

CAPITOLO 2. L'APPROCCIO PERCETTIVO

35

2.1. La percezione dell'ambiente: un problema storico di interpretazione	37
2.2. Immaginare un elemento nel riflesso del contesto	43
2.3. Idea: l'essere tra reale e potenza	45
2.4. Sistemi percettivi e modelli interpretativi	48
2.5. Strumenti e ordigni nella fabbrica di immagini	49
2.6. Mappe e modelli, l'organizzazione della struttura	52

CAPITOLO 3. LA COSTITUZIONE DI UN'ESPRESSIONE GRAFICA PER IL DISEGNO DI PAESAGGIO

61

3.1. Il valore comunicativo del segno nella costruzione del linguaggio	61
3.2. La traduzione del significato e la strutturazione del linguaggio grafico	69
3.3. L'espressione dell'atmosfera nella rappresentazione del verde e del paesaggio	78

CAPITOLO 4. ALCUNE TECNICHE PER DISEGNARE DAL VERO

85

4.1. Come sfruttare il foglio bianco	90
4.2. Impostare il quadro e la scelta del punto di vista	100
4.3. Lo spazio e la linea: la gestione delle proporzioni, la misura, ritmo, verso e tempo	109
4.4. Carattere: la definizione del tratto e del colore	116
4.5. La tecnica del chiaroscuro	127
4.6. Il disegno ad acquerello	138

CAPITOLO 5. IL SENSO E LA STORIA

155

5.1. L'indagine del luogo attraverso il disegno architettonico	166
5.2. Considerazioni sul modello urbano	170
5.3. Tensioni compositive e significato	175
5.4. Orientamento tra centri e percorsi	179
5.5. Analogie formali nei sistemi rappresentativi degli apparati urbani	180
5.6. La definizione del "genius loci": spazio, carattere e tempo	182

CAPITOLO 6. GUARDARE E DISEGNARE	189
6.1. Vedute generali	190
6.2. Vedute a volo di uccello	201
6.3. La scomposizione geometrica delle forme	208
6.4. Disegno di dettaglio	214
CAPITOLO 7. ALCUNE ESPERIENZE DI ANALISI	227
7.1. Il mio taccuino di viaggio	228
7.2. Il paesaggio dei villaggi rurali della Carelia (Russia)	242
7.3. Alcune esperienze di analisi per lo studio del paesaggio caraibico	257
7.4. Il disegno delle strade di Firenze	269
7.5. Il disegno del verde urbano	283
POSTFAZIONE	295
MARIO MANGANARO, Esercizio del disegno	
BIBLIOGRAFIA CITATA	301
CREDITI	303
INDICE DELLE ESERCITAZIONI	
<i>Esercitazione 1: IL DISEGNO DELLA MEMORIA</i>	88
<i>Esercitazione 2: IL DISEGNO VELOCE</i>	113
<i>Esercitazione 3: DALLA MEMORIA AL DISEGNO DAL VERO</i>	134
<i>Esercitazione 4: IL DISEGNO DI UN PERCORSO DA CASA FINO A SCUOLA</i>	156
<i>Esercitazione 5: IL RACCONTO DI UNA PIAZZA</i>	164
<i>Esercitazione 6: UN CHIOSTRO: ANALISI, SCOMPOSIZIONE E COMPOSIZIONE</i>	210
<i>Esercitazione 7: DISEGNO DI UNA COMPOSIZIONE SIMMETRICA</i>	286
<i>Esercitazione 8: DISEGNO DI UN PAESAGGIO DI CUPOLE</i>	287
<i>Esercitazione 9: DISEGNO DI UN PAESAGGIO DI TIMPANI</i>	287
<i>Esercitazione 10: COMPOSIZIONE DI CAPITELLI</i>	288
<i>Esercitazione 11: COMPOSIZIONE DI COLONNATI</i>	288
<i>Esercitazione 12: CITTÀ IDEALI E CITTÀ IMPOSSIBILI</i>	289

4.5. La tecnica del chiaroscuro

Le unità minime della rappresentazione

Utilizzando le unità minime della rappresentazione grafica, ovvero il punto e la linea, è possibile dar luogo ad immagini che spaziano dalla rappresentazione del più piccolo oggetto alla scala del più vasto paesaggio.² Abbiamo già visto come l'approssimazione a pochi punti o a poche linee di un oggetto ne suggerisca la lontananza dall'osservatore. In quel caso con un semplice segno veniva definito un elemento geometrico complesso, che poteva trovare la sua chiave di lettura solo in relazione all'intera composizione dell'immagine. Il punto e la linea concorrevano ad enfatizzare il senso prospettico dei piani in successione, da quello più definito in primo piano al meno definito sullo sfondo. Tuttavia, sia il punto che la linea, possono contribuire a definire trame chiaroscurali di diverse forme ed intensità che contribuiscono ad enfatizzare la profondità degli oggetti. Le varie tecniche di composizione di queste unità fondamentali determinano visualizzazioni completamente differenti della medesima immagine. Per ottenere effetti diversi basta infatti addensare o diradare i punti, piuttosto che le linee, suscitando il senso della profondità spaziale e la presenza di masse più o meno dense.

Il punto

La dimensione e la forma del punto variano a seconda dello strumento impiegato per produrli, dal genere di supporto sul quale viene rappresentato e dalla pressione della mano del disegnatore. Una delle caratteristiche della disposizione casuale dei punti nel foglio è la proprietà di venir percepiti non come entità geometriche a sé stanti, ma come raggruppamenti dati da relazioni che si instaurano all'interno del foglio da disegno. Pertanto un insieme di punti è in grado di generare una grande varietà di sensazioni spaziali diverse: a seconda della loro disposizione reciproca e rispetto al foglio il nostro sistema percettivo elabora, organizza ed interpreta gli stimoli visivi, donandoci la sensazione di movimento e di densità materica.³

La visualizzazione di forme tridimensionali con l'utilizzo del puntinato è dovuto alla differenza di addensamento dei punti, che riesce a suscitare il senso di profondità spaziale suggerendo la presenza di solidi non uniformi o di piani sfalzati tra loro.



Due esempi di rappresentazioni a chiaroscuro, matita su carta.

Inoltre la caratteristica dello strumento utilizzato, sia esso matita o penna ad inchiostro, oltre al suo spessore, determina la forma stessa di ogni punto. Questo può risultare più o meno regolare, di forma circolare o a macchia, e inoltre può presentarsi più o meno grande rispetto agli altri punti per ottenere un' intensità maggiore in alcune zone.

L'effetto del chiaroscuro col puntinato si avvertirà solo mantenendo una certa distanza dal foglio, suggerendoci una gradualità di tono che nella pratica non esiste, ma che viene percepita grazie alla differenza di densità dei punti.

La linea

La linea è un'entità geometrica descritta da un punto in movimento lungo una certa direzione. Come per il punto, anche i diversi modi di tracciare e raggruppare le linee danno luogo ad altrettante diverse sensazioni spaziali, che siano esse ritmiche, dinamiche o statiche. La scelta della composizione di questi tratti dipende dall'abilità e dalla tecnica utilizzata dal disegnatore che deve trovare la giusta forza ed espressività di ogni tratto in funzione dell'importanza che esso riveste all'interno della rappresentazione. Per questo motivo, a seconda dell'oggetto da rappresentare, la linea assume una finalità diversa.

La *linea-oggetto*, cioè la linea aperta che si identifica con l'oggetto rappresentato in forma schematica, sottile e filiforme. Questa è una linea totalmente astratta, utilizzata per la schematizzazione degli elementi di un paesaggio o per una rappresentazione rapida, uno schizzo veloce, che mira ad ottenere l'effetto del paesaggio con pochi segni rappresentativi.⁴

La *linea-contorno*, ovvero una linea chiusa che circonda la superficie contenuta, raffigurando l'immagine sia con il segno sia con l'area in esso contenuta. Anche questa è una linea che in natura non esiste, proprio perché non esistano linee di contorno degli oggetti reali. Le linee che tracciamo per descrivere un oggetto sono fittizie, perché definiscono i limiti fisici di un oggetto, i suoi bordi, il suo ingombro nello spazio. Ma per lo stesso motivo vengono considerate indispensabili come linea guida per la costruzione dell'immagine.

La *linea-tessitura*, ovvero la ripetizione ravvicinata di più linee determina una trama più o meno fitta di segni. La qualità visiva di queste tessiture varia a seconda dell'uniformità o meno del tratto con le quali vengono eseguite. Con la disposizione ravvicinata di più tratti si ottiene un effetto chiaroscurale che, come per il puntinato, va da una zona

L'utilizzo del chiaroscuro può contribuire ad enfatizzare, a dare tridimensionalità o corposità ad un elemento in una scena abbozzata da linee.



di luce, in cui le superfici vengono rappresentate con tratti radi, a zone di ombra o di densità materica, in cui i vari tratti tendono sempre più ad avvicinarsi l'un l'altro fino alla totale sovrapposizione.⁵

I tratti per il chiaroscuro

Nell'esecuzione di un disegno il chiaroscuro è la tecnica che dona risalto e tridimensionalità alle immagini, facendo acquistare loro il senso di profondità e rilievo attraverso una graduale variazione delle zone di ombra e delle zone di luce definite da toni chiari e toni scuri.

Quando si definisce il passaggio tra luci ed ombre, gli effetti possono essere più o meno decisi ed i contrasti più o meno forti. Su questo incide anche la modalità di esecuzione dei tratti utilizzati per il chiaro-scuro, che con il loro andamento definiscono l'atmosfera generale della rappresentazione. Pertanto la scelta dell'uno o dell'altro tratto non va stabilita solo sulla base delle abilità del disegnatore, ma soprattutto in funzione del contesto ambientale da rappresentare. Inoltre in molti contesti è preferibile ridurre al minimo l'effetto del tratteggio per non appesantire troppo il disegno, lasciando la linea ad un livello di contorno sufficiente a definire sinteticamente e con chiarezza il rapporto architettura-paesaggio.

Tuttavia la resa dei valori tonali, la qualità della luce che incide sugli oggetti della scena, l'aspetto superficiale dei materiali, sono tutti fattori che contribuiscono alla qualità generale di un paesaggio. In molti casi assistiamo alla rappresentazione di luoghi in cui la forma, la luminosità e la materia non sono dati dalla linea di contorno, ma dallo stesso chiaroscuro. Spesso è con lo stesso tratto di chiaroscuro che si dà l'andamento di un terreno, o l'effetto che il vento produce sulle foglie degli alberi, o la rugosità di un materiale.⁶ Pertanto, una volta individuato il soggetto della rappresentazione, risulta fondamentale una pianificazione preliminare delle operazioni di disegno e della tecnica grafica da utilizzare in base alla sua complessità, alle necessità di descrivere più o meno dettagliatamente gli elementi presenti, all'abilità del disegnatore.

L'accostamento dei tratti per la realizzazione del chiaroscuro può avvenire per disposizione di linee in parallelo (verticale, orizzontale o inclinate), circolari o incrociate.

I TRATTI DEL CHIAROSCURO



Tratteggio rettilineo con svirgolatura parallela.



Tratto a scarabocchio con svirgolatura casuale.



Tratteggio incrociato a svirgolatura incrociata.



Tratto a virgolette.

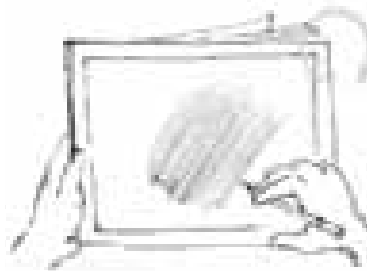


Tratteggio curvilineo.



Puntinato

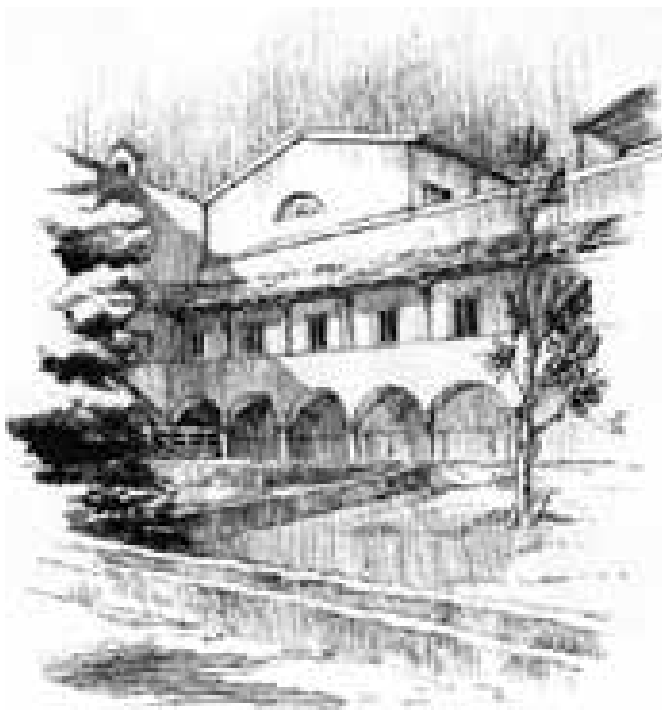
La svirgolatura parallela fornisce alla composizione a chiaroscuro risultati di grande effetto ed eleganza. Un esercizio utile per realizzare con un buon tratteggio la svirgolatura incrociata, che sia a matita o ad inchiostro, è quello di fare pratica su ampie superfici. Con un verso a piacere si inizia ad eseguire tratti tutti paralleli tra loro, fino a riempire il disegno spingendosi fin dove l'ombra è più chiara. Cambiando verso e con tratti sempre paralleli, sovrapposti ai primi, si riempie il disegno fin dove l'ombra è un poco più scura e si prosegue fino all'ottenimento dell'intensità desiderata.





Il chiaroscuro a matita

Il vantaggio che presenta il chiaroscuro a matita rispetto a quello ad inchiostro risiede nel passaggio più graduale da un tono all'altro. L'impasto della grafite, amalgamandosi, conferisce un aspetto più uniforme e realistico e tridimensionale al passaggio dalle zone di luce a quelle d'ombra.



Gli strumenti

Per eseguire un perfetto chiaroscuro bisogna conoscere bene lo strumento da utilizzare. Se lo strumento è la matita, di solito se ne utilizzano tre tipi: una morbida (3B), che permette di creare un segno più scuro, una intermedia (HB) e una matita dura (H) che ha un segno più chiaro. La scelta è in funzione dalla pressione che esercita la mano del disegnatore sul foglio, quindi risulta opportuno fare delle prove per stabilire quali siano i migliori strumenti ed evitare effetti troppo 'slavati' o troppo pesanti.

Anche per quanto riguarda la realizzazione del disegno a chiaroscuro con l'inchiostro è consigliabile utilizzare almeno tre penne di spessore diverso. Questa tecnica risulta notevolmente più rapida, con tratti più netti e puliti. Allo stesso tempo richiede una certa esperienza e sicurezza nella gestualità. Inoltre la scelta del supporto cartaceo incide notevolmente sulla qualità del risultato. La carta liscia, che permette di avere dei chiaroscuri di grande effetto molto sfumati e delicati, mostra l'inconveniente di macchiare il foglio sporcando di grafite il disegno a matita (o di "sbuffare" con l'inchiostro il disegno a penna se non è completamente assorbito). Se questo succede la gomma pane è lo strumento più adatto per ripristinare il bianco naturale del foglio, rimuovendo i grani di grafite in eccesso senza cancellare il disegno sottostante. La carta ruvida e semi ruvida permette di avere una maggiore resistenza al tocco, ma proprio per la sua proprietà non consente un'uniformità di stesura, soprattutto con la matita.



Gli errori nell'esecuzione del tratto

Il chiaroscuro ad inchiostro

Nel disegno a inchiostro dominano le linee di contorno e la nitidezza delle geometrie dei volumi. Il tratteggio, rettilineo o incrociato che sia, lascia meno spazio all'incertezza, le ombre risultano meno soffuse, i contrasti più netti, la forma più dettagliata, ed è quindi il tratto che caratterizza la composizione. Un chiaroscuro eseguito a penna va pertanto eseguito nelle gradazioni del segno e non del tono.

Le zone di luce ed ombra su di un oggetto

Nel realizzare un oggetto in chiaroscuro si dovranno definire un insieme di valori tonali che attraverso un tratteggio parallelo, incrociato o casuale andranno a determinare le zone più o meno in ombra, e quindi a caratterizzarlo di tridimensionalità. Ogni oggetto, illuminato da un'unica sorgente luminosa, genera 5 diversi toni, dal più chiaro al più scuro: il punto in massima luce, la zona illuminata, la zona in ombra, la luce riflessa, l'ombra portata.

Bisogna sapere, prima di cimentarsi con il chiaroscuro, di fare attenzione non ai valori assoluti della luce bensì ai rapporti tra luce e ombra. Quando facciamo il chiaroscuro possiamo utilizzare una gamma di grigi che va dal bianco al nero, oppure di utilizzare una gamma di grigi più stretta che va dal bianco ad un grigio chiaro, per esempio utilizzando una matita dura. La partenza per riprodurre le differenti gradazioni è quella di un tratto leggero, che va intensificandosi con il cambio di strumento o con la sovrapposizione di più tratti. Inoltre l'oggetto deve essere sempre contestualizzato in uno sfondo che ne accolga e ne riproduca gli effetti di luce ed ombra.



In questa immagine eseguita a chiaroscuro di solidi tridimensionali sono rappresentati tutti gli effetti di luce ed ombra prodotti da una sorgente di luce.

La spazialità della luce

La linea è la guida di costruzione più immediata per permetterci di tracciare una figura nello spazio, ma l'elemento che fornisce la tridimensionalità all'oggetto è il rapporto che si va a costituire tra luce ed ombra. Tale rapporto è di tipo *reversibile*, cioè ad una luce di una certa intensità corrisponderà una determinata ombra: una luce violenta provocherà un'ombra altrettanto netta, mentre una luce soffusa non può che produrre un'ombra sfumata.⁷

Nella storia dell'arte la *luce diretta* proveniente da un'unica sorgente e la sua corrispondente ombra sono state definite *chiaroscuro*. Tale luce diretta può provenire da diverse direzioni e determinare ombre sempre diverse, che descrivono, a volte solo in parte altre volte totalmente, la tridimensionalità dell'oggetto.

Nell'esecuzione di chiaroscuri per la rappresentazione del paesaggio la sorgente luminosa non è quasi mai quella diretta, perché le condizioni ambientali ed atmosferiche, come nebbia, fumo, pioggia o neve, tendono a ridurre drasticamente il contrasto luci-ombre. Si parlerà allora non più di luce diretta, ma di *illuminazione diffusa*, situazione per la quale le forme sono appiattite, le ombre più pallide ed indefinite, i contorni meno netti.⁸

L'illusione della tridimensionalità di un paesaggio è quindi data sia dalla prospettiva sia dall'articolazione dell'equilibrio luce-ombra. Il disegnatore può fare in modo che l'illuminazione e l'ombreggiatura degli oggetti guidino l'occhio lungo il quadro, suggerendo la lontananza o la vicinanza rispetto all'osservatore, stabilendo anche nel quadro quello che viene chiamato *centro di interesse* o *area di impatto dominante*. Essendo l'occhio umano fototrofico, cioè capace di individuare e focalizzare sempre l'area più luminosa di un quadro, la spazialità di una scena deve venire strutturata in funzione del centro di interesse maggiore della composizione, sia esso un elemento singolo come un albero o un edificio, o sia un'area posta su di un piano di profondità.⁹ La luminosità degli oggetti in primo piano e la penombra che si determinerà negli altri in secondo piano contribuiscono ad enfatizzare l'effetto di profondità. Lo scopo di uno sfondo scuro è quindi quello di mettere in risalto la figura in primo piano, e se la situazione venisse capovolta, con soggetti scuri in primo piano e soggetti illuminati sullo sfondo, la percezione di questa scena sarebbe quella di uno spazio che prosegue sullo sfondo. Il chiaroscuro andrà quindi pianificato a seconda delle esigenze comunicative, di rappresentare uno spazio che prosegue verso lo sfondo o la vicinanza agli oggetti in primo piano.



Realizzazione del disegno preparatorio.



In un tratteggio rettilineo, il segno avrà una sola direzione in parallelo.



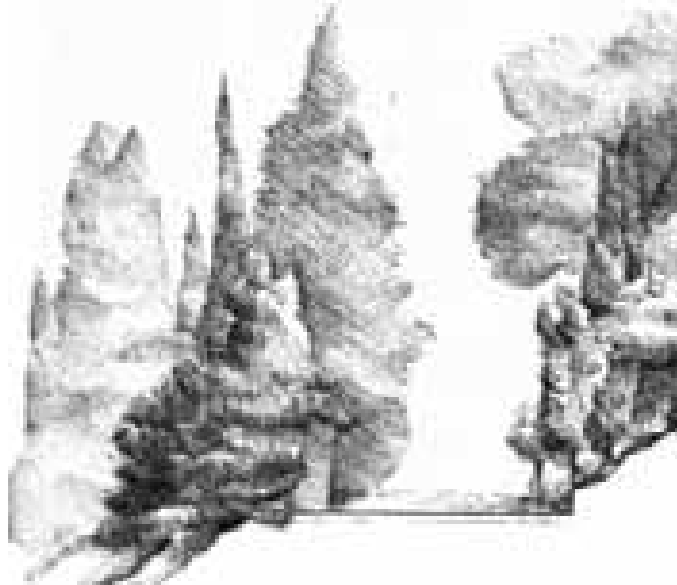
Fase di realizzazione del chiaroscuro.



Ruotando il foglio si esegue lo stesso tratto per accentuare l'ombra in alcuni punti.

La realizzazione del paesaggio a chiaroscuro

Dopo aver eseguito il disegno preparatorio del paesaggio che si vuole realizzare, è opportuno “sgommare” il disegno a grafite per lasciare solo le linee guida, che non dovranno in alcun modo interferire con il tratto a chiaroscuro. Il disegno dovrà essere preciso e dettagliato fin nei minimi particolari e, nella fase di rimozione del segno a matita, si deve fare accortezza nel non eliminare questi dettagli, per poi non commettere errori e rischi di fraintendimento quando si dona tridimensionalità al paesaggio. Prima di passare alla fase di chiaroscuro è altrettanto indispensabile stabilire la direzione della sorgente luminosa, che andrà a definire la struttura e lo sviluppo volumetrico di ciascun elemento che compone lo spazio. In caso di illuminazione naturale c'è da far presente che, nel paesaggio, le ombre non saranno mai nette, ma sempre gradualmente da un tono all'altro, per il principio di diffusione della luce in tutto l'ambiente.



Una volta analizzati gli elementi che costituiscono il paesaggio che si deve realizzare, sia dal punto di vista tonale sia da quello volumetrico, si passerà a scegliere il tipo di tratteggio più adatto a rappresentarli. Questa fase è decisiva per la qualità finale della rappresentazione, pertanto non va sottovalutata l'importanza del tratto come strumento di modulazione delle volumetrie della composizione. È comunque da tener presente che lo stesso tratteggio per l'intero soggetto generalmente dona maggior uniformità ed eleganza alla composizione, mentre il cambio di direzione o la sovrapposizione di più tratteggi è sconsigliabile, specie

per un disegnatore ancora poco esperto. Un tratteggio unidirezionale è in genere utilizzato per la rappresentazione di zone di ombra e di superfici di diverso colore, mentre per elementi naturali, quali chiome o nuvole, è assai preferibile utilizzare un tratto più morbido, curvilineo o, con le dovute accortezze, a scarabocchio. Per questo motivo molto spesso nella realizzazione di un paesaggio in cui compaiono sia elementi naturali che artificiali si predilige l'utilizzo di un tratteggio rettilineo per l'aspetto di uniformità generale e quello incrociato per rappresentare tutti quegli elementi naturali che apparirebbero piatti e bidimensionali.



Il chiaroscuro eseguito ad inchiostro enfatizza maggiormente tutti i contrasti di luci ed ombre presenti nella composizione rispetto allo stesso disegno eseguito a grafite. La complessità del tratteggio implica non solo una programmazione accurata del tipo di tratteggio più adatto alla descrizione del paesaggio, ma una certa accortezza ed esperienza nell'eseguirlo.

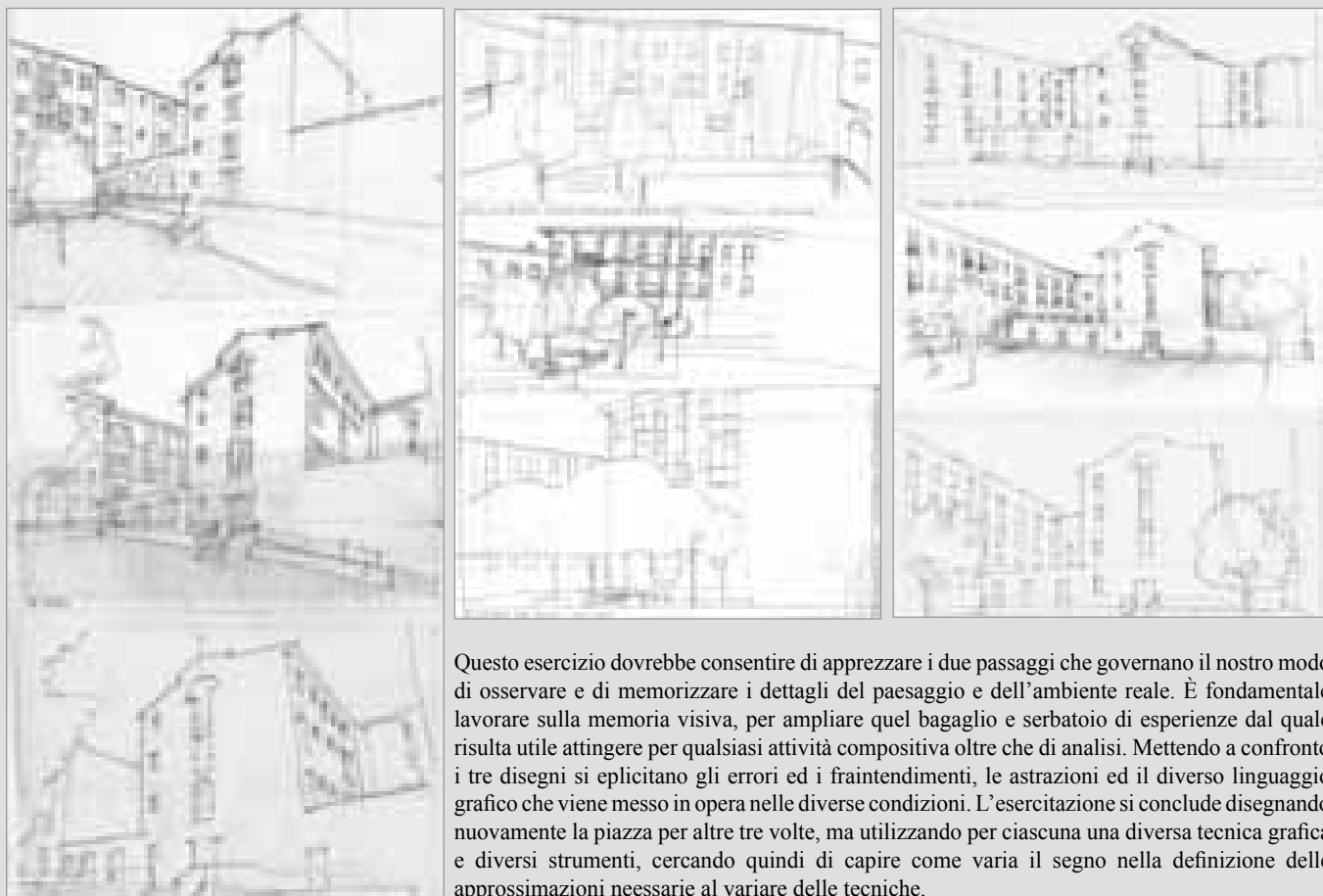
Esercitazione 3:

DALLA MEMORIA AL DISEGNO DAL VERO

Questa esercitazione prevede un'escursione in una piccola piazza, per entrare in contatto con il luogo e scegliere un punto privilegiato dal quale poterlo raccontare con un disegno. Osservare minuziosamente lo spazio, le proporzioni degli edifici e tutti i dettagli architettonici presenti cercando di disegnare nella propria mente il luogo, facendo attenzione alle cose presenti proprio come se si stessero disegnando. In un secondo momento si procede disegnando esattamente quell'immagine che è rimasta solo nella nostra memoria, cercando di non omettere alcun dettaglio.

Dopo aver realizzato il disegno si ritorna nuovamente sul luogo rappresentato cercando di ritrovare esattamente il punto di osservazione dal quale si era studiata la piazza (può essere utile fare un piccolo segno con un gesso indicando il punto ed il verso nel quale si stava guardando). Si confronta il disegno con il reale e si cercano di capire le incongruità vincolate in genere alla definizione del quadro. Si procede disegnando il luogo dal vero, la stessa immagine ma realizzata sul posto, dopodiché si scatta una fotografia e si disegna la stessa immagine copiandola dalla foto.

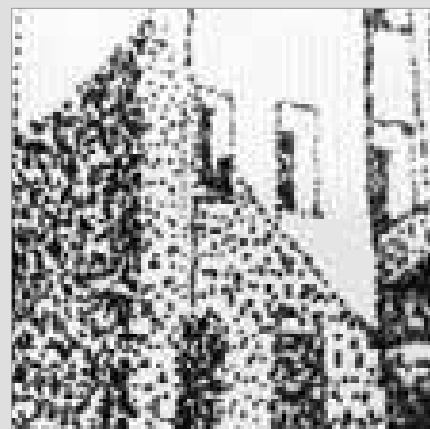
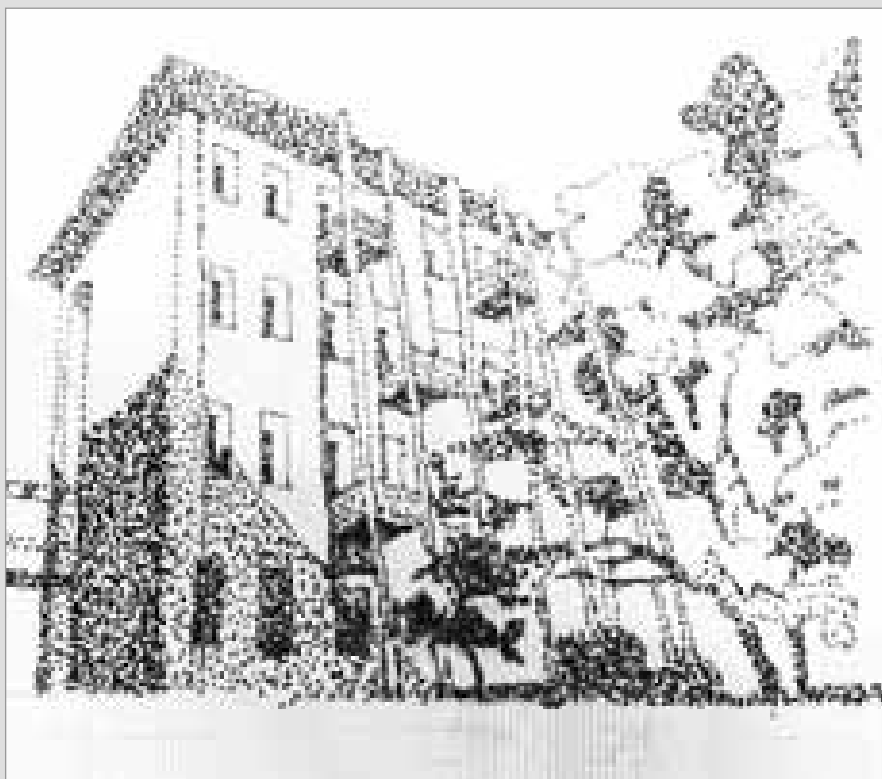
Il disegno della memoria*Il disegno dal vero*



Il disegno della fotografia



LE TECNICHE GRAFICHE PER IL CHIAROSCURO-PUNTI



Nella tecnica a puntinato scompare la linea del disegno per essere rappresentata da punti che, disposti molto vicini tra loro vengono letti dall'occhio come una linea. L'immagine deve essere compresa per superfici omogenee alle quali viene poi corrisposta una densità di punti relativa per far emergere le diverse gradazioni e intensità luminose. La massima luminosità corrisponde all'assenza di punti mentre il massimo scuro è definito da una densità molto elevata.

LE TECNICHE GRAFICHE PER IL CHIAROSCURO-LINEA



Lo stesso particolare descritto tramite una campitura continua realizzata a lapis. Nel chiaroscuro sono le diverse velature che, sovrapposte, permettono di raggiungere l'intensità luminosa desiderata. È importante non premere sul foglio per non saturare la porosità della carta, il massimo scuro lo si può ottenere solo sovrapponendo leggere campiture l'una sull'altra. La massima luminosità è data dal foglio bianco.

Finito di stampare in Italia nel mese di aprile 2013
da Pacini Editore Industrie Grafiche - Ospedaletto (Pisa)
per conto di EDIFIR-Edizioni Firenze