

Tina Chitò

Lezioni di acquarello

MARE E COSTE



IL CASTELLO

Tino Chitò ha lavorato per anni per le maggiori case editrici, illustrando testi scolastici e vocabolari. Inoltre ha realizzato moltissime copertine per scatole di modellismo e per album a fumetti. Per oltre 20 anni ha tenuto corsi sulla tecnica dell'acquarello, che è la sua vera passione, per le civiche scuole del Comune di Milano.

© 2017 Il Castello srl


Via Milano, 73/75 – 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433 – Fax 02 99762445
info@ilcastelloeditore.it
www.ilcastelloeditore.it

Direzione editoriale: Luca Belloni
Direzione artistica: Viviana Reverso

Stampa: AA Printing Arts • Verona

Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione anche parziale, sia di testi che di illustrazioni, sotto qualsiasi forma e per qualsiasi uso, compresa la fotocopiatura sostitutiva dell'acquisto del libro, è rigorosamente vietata. Ogni trasgressione sarà perseguita ai sensi di legge.

Indice dei progetti

1. L'ombra colorata <i>Dune di sabbia</i>	8		11. Tutto in movimento <i>Mare in tempesta</i>	34	
2. Colori sgargianti <i>Le cupole di Santorini</i>	11		12. Prospettiva centrale <i>Vecchia tonnara</i>	36	
3. Dal vero <i>Rocce rosse in Gallura</i>	14		13. Un disegno complicato <i>Il porto</i>	39	
4. Valorizzare il bianco della carta <i>Il faro e l'onda</i>	17		14. Ricerca dell'inquadratura <i>Angolo di Sardegna</i>	42	
5. Vista a volo d'uccello <i>Le Cinque Terre</i>	19		15. Il centro dell'attenzione <i>Barcaiolo nella laguna</i>	46	
6. Calcolare lo spazio <i>Barche sulla spiaggia</i>	21		16. Assemblaggio di impressioni <i>Barche nel sole</i>	50	
7. Effetti del cielo grigio <i>Trabocco sull'Adriatico</i>	24		17. Riflessi in prospettiva <i>Canale veneziano</i>	53	
8. Contorni netti <i>Palme ai tropici</i>	27		18. Colori in trasparenza <i>Arco di roccia a Malta</i>	56	
9. Ricerca dell'atmosfera <i>Barche in secca</i>	29		19. L'attenzione per i volumi <i>Mare d'Irlanda</i>	59	
10. Il colore della schiuma <i>Mareggiata a Camogli</i>	32		20. I colori del tramonto <i>Barche in porto</i>	62	



7 Colorate lo sfondo dell'erba con colori caldi, e dopo, col blu, carminio e marrone aggiungete la parte in ombra dell'erba.



Per delineare la punta dell'erba, rovesciate il disegno. Riuscirete meglio a terminare con un tratto il più sottile possibile.

Aggiungete qualche orma che serve a portare l'attenzione verso il centro e qualche linea che segni le dune. Per ultimo, spruzzate il colore col pennello sul primo piano: renderà più realistica la sabbia. Attenzione a coprire con un foglio dove non volete spruzzare.



2. Colori sgargianti

Il mare della Grecia è bello, ma visto dall'alto di Santorini è favoloso. Le case bianche illuminate dal sole accecante contrastano e fanno risaltare il blu delle cupole e il colore sgargiante delle bouganville.

Le cupole di Santorini



Tavolozza base



1 Iniziate disegnando accuratamente le architetture. Con una matita HB e senza premere e cancellare troppo forte per non rovinare la carta.



2 Dopo aver bagnato la carta solo nello spazio del cielo, col pennello carico di blu depositate gocce di colore delineando le nuvole e poi con un pennello asciutto sfumate e correggete dove ne sentite il bisogno. Le nuvole a sinistra vanno verso l'alto in contrapposizione alle linee dei muretti in primo piano che vanno verso destra.



3 Per colorare il mare, iniziate con l'oltremare chiaro in alto per poi scurire col blu di prussia verso il basso disegnando le ondine. Verso la costa sfumate con un verde chiaro per simulare l'acqua bassa.



Usate un bel pennello nuovo e appuntito per i particolari.

Dopo aver dipinto le cupole blu, con le ombre grigio-azzurre, terminate con il carminio dei fiori in primo piano.

4 Le rocce che formano la costa vanno colorate con colori caldi. Più chiare quelle lontane e scurite con ombre profonde quelle vicine. Non invadete lo spazio delle case.



5 Adesso con molta pazienza iniziate a colorare le case. Se il disegno a matita è stato eseguito con accuratezza, il tutto sarà più facile.





5 Questo particolare ingrandito evidenzia come da una certa distanza possa apparire realistico un insieme di macchie. Mentre colorate, ogni tanto socchiudete gli occhi per poter avere la visione d'insieme e non essere condizionati dai particolari. Solo a lavoro finito potrete aggiustare quei particolari che non vi sembrano venuti bene.

L'ombra scura della barca porta l'attenzione verso il centro del disegno e le sfumature morbide e indecise a destra danno l'impressione che la sabbia non sia a fuoco, accentuando così la profondità.



17. Riflessi in prospettiva

In uno spiraglio di luce che filtra sul canale veneziano, è interessante studiare come i colori delle case e del cielo riflettano sull'acqua. E come anche le ondine fatte dalla gondola abbiano un punto di fuga che termina sull'orizzonte (anche se non si può vedere perché all'esterno del disegno) e aiutino a creare l'effetto ottico della profondità.

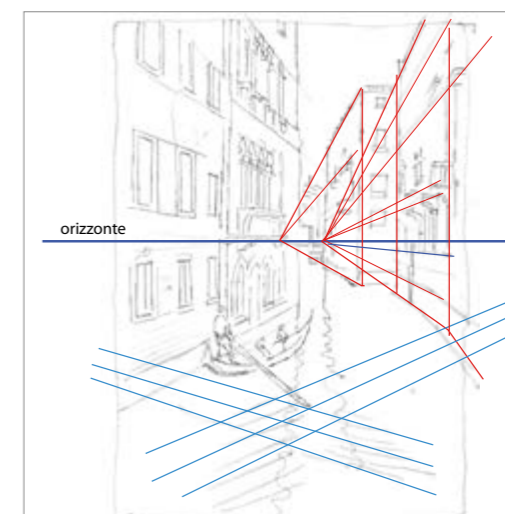
Canale veneziano



Tavolozza base



1 Per iniziare, prolungate due linee che marciano i piani della casa in primo piano a sinistra. Finiranno per congiungersi, e quello è il punto di fuga della casa, ma anche l'altezza degli occhi di chi guarda e cioè la linea dell'orizzonte. E su quel punto dovranno essere indirizzate le linee di profondità delle finestre e dei balconi.



2 Ora cercate i punti di fuga delle case a destra e disegnate finestre e balconi. Ogni palazzo, se non è in linea col precedente, finirà con avere un altro punto di fuga, sempre sulla linea dell'orizzonte. E anche le ondine in primo piano finiranno col congiungersi sulla linea dell'orizzonte anche se fuori dal disegno.



20. I colori del tramonto

Un acquarello dove i colori sono la cosa più impegnativa, ma anche la più divertente, perché richiede una certa abilità per non farsi condizionare dai numerosi particolari e cercare solo l'effetto coloristico.



1 Il disegno a matita dovrà essere sintetico e poco particolareggiato. Non deve distrarre con troppi particolari e permettere così di concentrarsi solo sul colore.

Barche in porto



Tavolozza base



2 Colorate lo sfondo del cielo col giallo chiaro. Quando sarà quasi asciutto, aggiungete le nuvole sfumando e amalgamando i colori. Gli effetti che avrete ottenuto, anche casuali, vi serviranno come esperienza per riuscire a gestire meglio i colori: sfumare, schiarire, scurire o spostare il colore dove riterrete opportuno. Sempre col giallo e arancione colorate poi la superficie del mare, lasciando chiaro il riflesso del sole.



3 Proseguite colorando i riflessi nel mare con gli stessi colori usati per il cielo. Le onde dovranno seguire un punto di fuga.



Le barche sullo sfondo dovranno essere molto sintetiche, poco più che sagome in controluce



4 Colorate ora le ombre delle barche in primo piano. In basso a destra, le onde diventano più scure e formano un cerchio, riportando così l'attenzione verso il centro del disegno.



5 Non resta che colorare le altre barche e l'acquarello è terminato.

In questo acquarello molti effetti interessanti sono un po' casuali, cioè dipendenti dal tipo di carta, da quanto umido era il foglio ecc. Sicuramente dovendo rifarlo i risultati sarebbero differenti. Ma è proprio con questa libertà di esecuzione, con queste esperienze che si acquisiscono conoscenze, che poi potranno essere usate in seguito come virtuosismi.

