

Cavalli

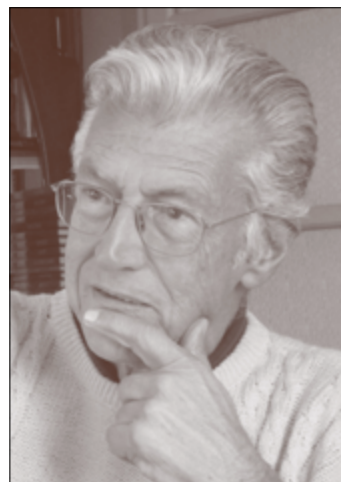
Giovanni
Civardi



Modelli per **DISEGNARE** con griglia



IL CASTELLO



2016

Giovanni Guglielmo Civardi è nato a Milano il 22 Luglio 1947. Laureato in Economia, ha successivamente frequentato la Facoltà di Medicina e la Scuola del Nudo dell'Accademia di Brera, dedicandosi al ritratto e alla scultura. Per oltre un decennio ha disegnato illustrazioni per giornali, riviste e per copertine di libri. Ha organizzato mostre personali di scultura e ha approfondito gli studi anatomici durante frequenti soggiorni in Francia e in Danimarca. Da molti anni conduce corsi di anatomia e di disegno della figura, condensando l'esperienza didattica in numerosi libri (pubblicati dalla Casa editrice Il Castello e più volte riediti). La maggioranza di essi è stata tradotta in varie lingue (inglese, francese, spagnola, russa, tedesca, giapponese, etc.). Del 2011 è il *Taccuino di Lourdes*, il più recente dei suoi appunti di viaggio. Attualmente vive e lavora a Milano e a Nizza. Dal 2014, alcuni suoi Taccuini di disegni dal vero e i disegni originali per molti suoi libri sono conservati presso il Fondo storico della Biblioteca dell'Accademia di Brera, Milano.

Taluni divengono maestri senza essere stati allievi

Nell'universo tutto è in movimento...

Don't just copy – interpret. Russell Iredell

Kleine, aber mein.

I disegni e le fotografie in cui compare una figura umana, riprodotti in questo libro, riguardano modelli consenzienti e sono, comunque, autorizzati. Ogni eventuale somiglianza con altre persone è da ritenersi del tutto casuale.

Desidero ringraziare il Signor Emiliano Datola, dirigente del *Bongiorno Quarter Horses* di Voghera, per aver messo a disposizione i cavalli del suo allevamento e per avermi consentito di studiarli, disegnarli, ammirarli.

La riproduzione grafica dei disegni di questo libro è suggerita come esercizio tecnico e di apprendimento dell'attività artistica, ma è liberamente consentita, senza il permesso degli Editori, soltanto per scopi di studio individuale, per uso personale o per vendite di beneficenza.

© 2017 Il Castello srl
Via Milano 73/75 – 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433 – Fax 02 99762445
www.ilcastelloeditore.it – e-mail: info@ilcastelloeditore.it

Direzione generale: Luca Belloni
Direzione editoriale: Viviana Reverso

Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione e l'utilizzo, anche parziale, di testi e modelli, sotto qualsiasi forma, per qualsiasi uso e con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopiatura sostitutiva dell'acquisto del libro, è rigorosamente vietata. Ogni inadempienza e trasgressione saranno perseguite ai sensi di legge.

Revisione a cura della Redazione de Il Castello srl
Elaborazione testi a computer: Elena Turconi

Stampato da LEGO Spa, Lavis (TN)

Indice

Introduzione	pag. 3
L'anatomia	4
La morfologia esterna	6
Alcuni procedimenti di disegno	10
Repertorio iconografico: galleria equina	12
Il cavallo e l'uomo	78

Introduzione

Le più antiche raffigurazioni di cavalli si trovano tracciate sulle pareti di molte caverne preistoriche e risalgono forse all'età paleolitica. Rappresentano i cavalli allo stato selvaggio. Da quando l'uomo li ha addomesticati (forse cinquemila anni fa) se ne è servito quale motore di civiltà, impiegandoli quali mezzi di trasporto, di lavoro o di combattimento e, naturalmente, come fonte di ispirazione per gli artisti. Basti pensare alle splendide interpretazioni più remote, espresse dall'arte egizia, da quella mesopotamica, da quella greca o romana oppure da quella dell'antica Cina. Mediante l'addomesticamento, quasi tutte le popolazioni umane hanno cercato di selezionare le qualità peculiari dei cavalli in relazione agli scopi pratici e sviluppando un grande numero di razze e di varietà, ciascuna con caratteri morfologici e attitudinali specifici.

Per disegnare il cavallo, non sempre è sufficiente l'attenta osservazione dal vivo o la fedele riproduzione di una fotografia (la quale, se è un sussidio indispensabile, può anche essere ingannevole). Molti particolari di forma e di struttura si rilevano e si interpretano correttamente solo se c'è anche una almeno elementare conoscenza 'scientifica' di anatomia e di fisiologia e la frequentazione assidua di luoghi di addestramento o di allevamento. Bisogna, insomma, imparare a conoscere i cavalli e il loro comportamento per potersi muovere di conseguenza e in sicurezza quando li si disegna dal vivo e li si avvicina. Lo schizzo rapido, sintetico, di piccole dimensioni, eseguito con le tecniche più immediate (a linea, a tono, etc.) e gli strumenti più comuni (grafite, carboncino, etc.) è il modo più efficace per studiare le forme del cavallo, statico o in movimento. È anche l'annotazione preliminare per un disegno più elaborato, per la scelta del punto di vista più significativo (si scoprirà che, quasi sempre, è quello laterale...), per valutare la composizione (si scoprirà che spesso è meglio omettere o sfumare lo sfondo ambientale, per dare risalto all'animale...).

Lo *schizzo* molto essenziale quasi sempre esprime con maggiore efficacia una sorta di vitalità e di 'freschezza' rispetto a uno *studio*, anche solo un poco più complesso, e ancor più rispetto a un *disegno* 'finito'. Per questa ragione e per far riflettere su questi diversi procedimenti, ho affiancato ai disegni di cavalli più elaborati i relativi *studi* tonali o i relativi *schizzi* tonali. Il disegno può avere un valore autonomo o essere fine a se stesso, ma può anche essere uno studio preparatorio per un dipinto o una scultura: i moderni appassionati del mondo equestre, oltre ad aver ritrovato il piacere della frequentazione del cavallo, non di rado amano avere anche il 'ritratto' artistico e individualizzato del loro 'amico' preferito...

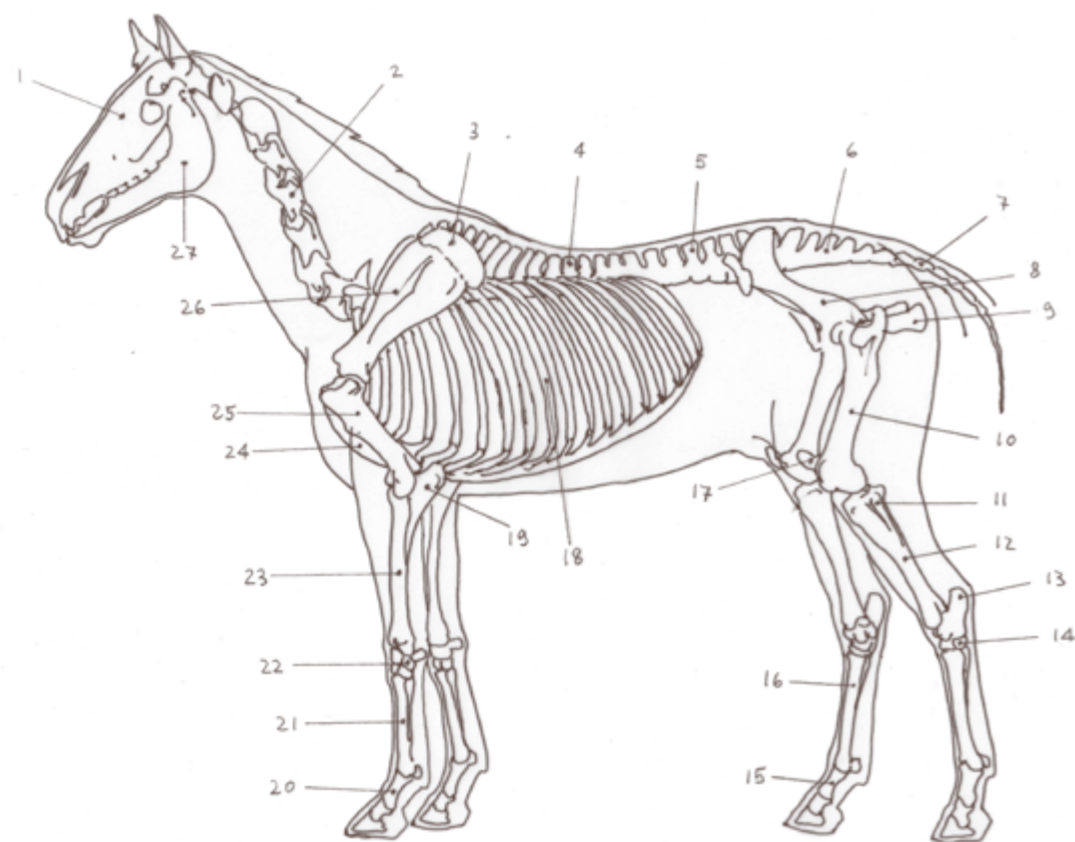


Anatomia

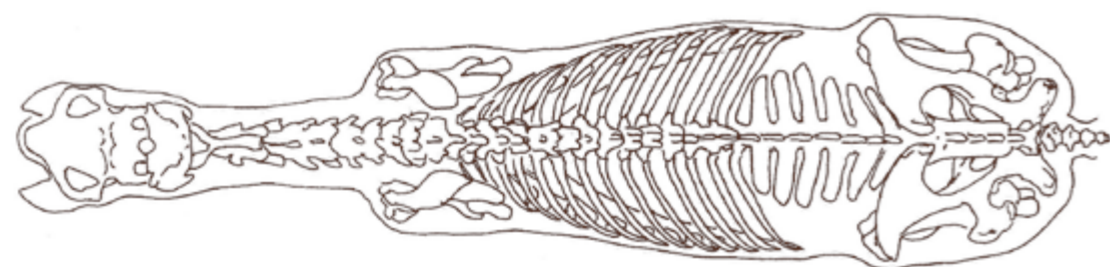
Il corpo del cavallo, come quello di tutti i mammiferi, è costituito da una componente ossea (lo scheletro) che rappresenta la struttura solida, 'passiva', di sostegno (la quale, mediante le articolazioni fra le singole ossa, consente i movimenti e la locomozione), e da una componente muscolare, 'attiva', necessaria per realizzare i vari movimenti e che determina in larga misura anche le forme esterne.

LA COMPONENTE SCHELETRICA

Lo scheletro è composto da una parte assile (cranio, colonna vertebrale, gabbia toracica) alla quale è collegata la parte appendicolare (gli arti anteriori e gli arti posteriori). Gli arti posteriori sono articolati con la colonna vertebrale per il tramite del bacino mentre, a differenza dell'uomo, gli arti anteriori non presentano le clavicole ma sono collegati al tronco soltanto da robusti muscoli. Per disegnare correttamente il cavallo, statico o in movimento, è indispensabile una conoscenza, almeno sommaria, soprattutto dello scheletro. Da esso dipendono le proporzioni e lo schema fondamentale dell'atteggiamento o dell'azione. La struttura ossea complessiva è già sufficiente per suggerire con efficacia la disposizione del corpo nello spazio. La conoscenza e l'individuazione del 'punti di repere', cioè di quelle piccole aree nelle quali l'osso è percepibile subito sotto la pelle (quali, per esempio, la fronte, le articolazioni degli arti, il garrese, il margine scapolare, la cresta iliaca, etc.) è utile per stabilire o verificare le dimensioni e le proporzioni dei vari segmenti corporei.



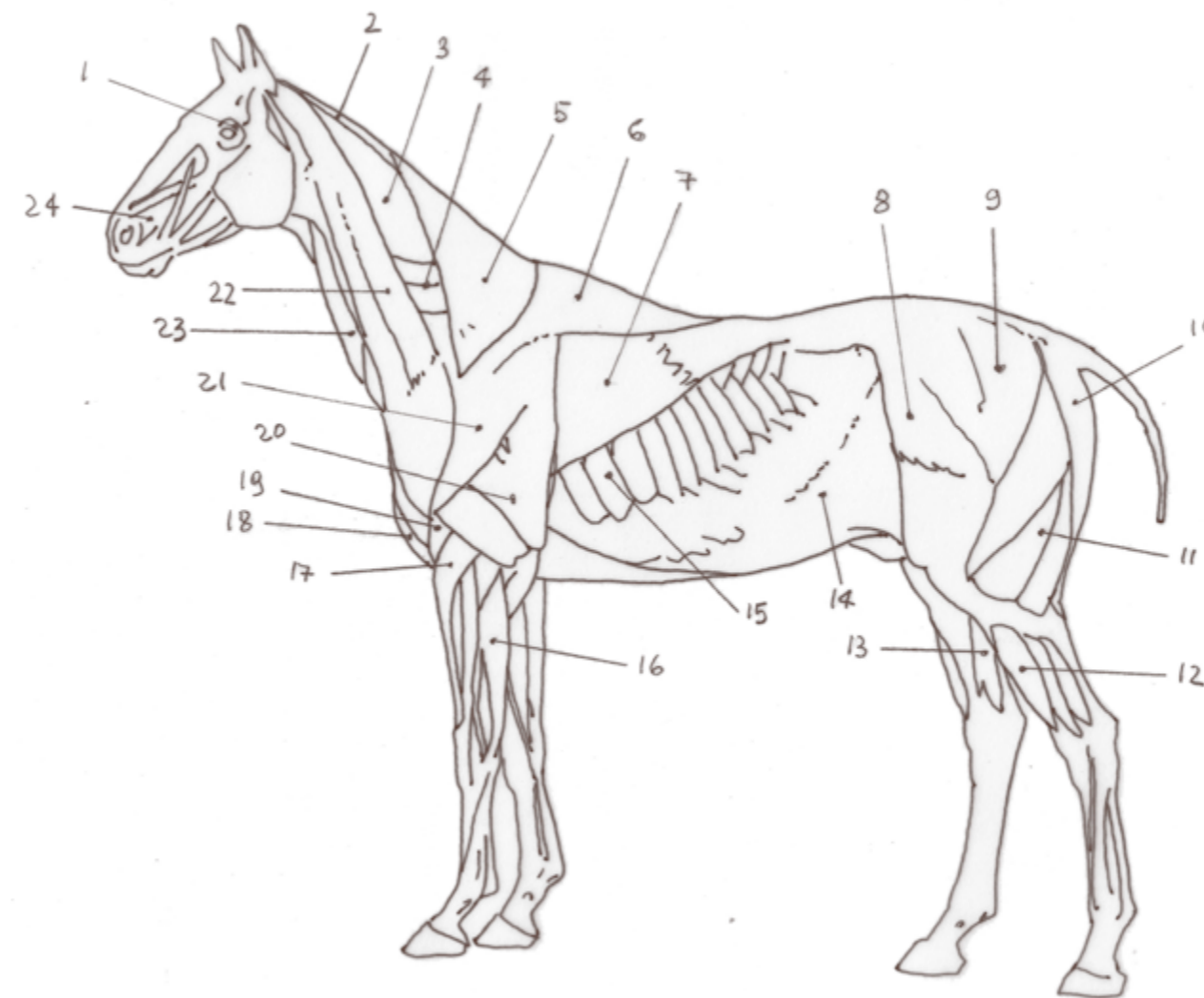
- Principali elementi scheletrici:
- 1 – cranio e mascellare superiore
 - 2 – vertebre cervicali
 - 3 – cartilagine scapolare
 - 4 – vertebre toraciche
 - 5 – vertebre lombari
 - 6 – sacro
 - 7 – vertebre caudali
 - 8 – ileo
 - 9 – ischio
 - 10 – femore
 - 11 – fibula
 - 12 – tibia
 - 13 – calcagno
 - 14 – ossa tarsali
 - 15 – falangi
 - 16 – metatarso
 - 17 – rotula
 - 18 – coste
 - 19 – ulna
 - 20 – falangi
 - 21 – metacarpo
 - 22 – ossa carpali
 - 23 – radio
 - 24 – sterno
 - 25 – omero
 - 26 – scapola
 - 27 – mandibola



Principali ossa: proiezione laterale sinistra e proiezione zenitale

LA COMPONENTE MUSCOLARE

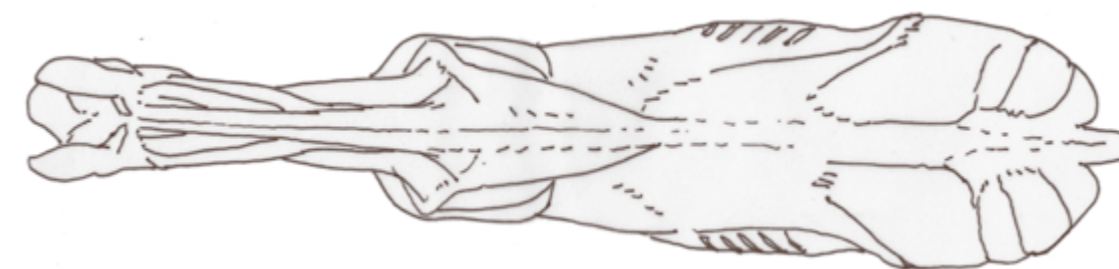
Se lo scheletro costituisce la struttura di sostegno, 'portante', del corpo, l'insieme dei muscoli (ricoperto da fasce, tessuto adiposo e pelle, coadiuvato dai tendini di raccordo con le ossa) modella le forme esterne del corpo del cavallo. I muscoli scheletrici, molto numerosi e diversamente potenti, sono distribuiti in strati sovrapposti, da quelli più profondi a quello superficiale. Sono i muscoli di quest'ultimo strato che influenzano molto l'aspetto corporeo, ma non bisogna trascurare che, insieme ai muscoli profondi, contribuiscono a definire, oltre alla semplice apparenza visiva, anche il volume delle regioni corporee.



- Principali muscoli superficiali:
- 1 – orbicolare dell'occhio
 - 2 – romboide
 - 3 – splenio
 - 4 – dentato del collo
 - 5 – trapezio cervicale
 - 6 – trapezio toracico
 - 7 – grande dorsale
 - 8 – tensore della fascia lata

- 9 – gluteo superficiale
- 10 – semitendinoso
- 11 – bicipite femorale
- 12 – estensore digitale lungo
- 13 – flessore digitale lungo
- 14 – obliquo esterno
- 15 – dentato
- 16 – estensore ulnare del carpo
- 17 – estensore radiale del carpo

- 18 – pettorale
- 19 – brachiale
- 20 – tricipite brachiale
- 21 – deltoide
- 22 – brachio-cefalico
- 23 – sterno-cefalico
- 24 – canino

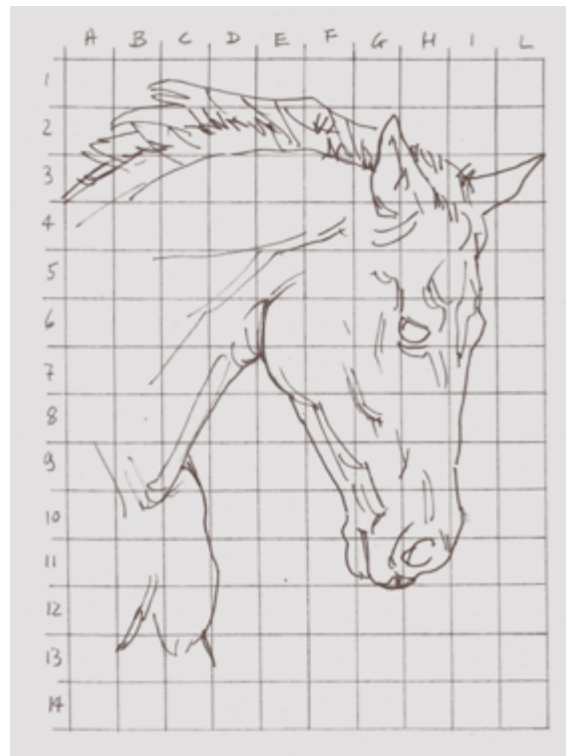


Principali muscoli superficiali: proiezione laterale sinistra e proiezione zenitale

¹ Ulteriori informazioni e approfondimenti sull'argomento anatomico si possono trovare in un mio precedente libro: Giovanni G. Civardi, *Morfologia artistica del cavallo*, Il Castello, Cornaredo (Mi), 2011.

Repertorio iconografico: galleria equina

Qualche considerazione sul come usare questo libro. I disegni riprodotti in questa sezione (da pag. 12 a pag. 77) sono stati intesi come spunti ed elementi di esercitazione al fine di riuscire a ben osservare e studiare le proporzioni e le forme del cavallo, statico o in movimento. Lo stile grafico che ho adottato nell'eseguirli è alquanto 'neutro' per così dire: prevede un chiaroscuro con passaggi morbidi e rispecchia l'intenzione di fornire solo gli elementi obiettivi di ciascuna figura, lasciando al disegnatore che la vuole riprodurre la scelta di partire da questi dati ed elaborare la sua propria interpretazione grafica, secondo gli stili e le tecniche che ritiene più idonee o più consone alla sua propria sensibilità estetica. Ciascuna figura è accompagnata da un veloce studio preliminare dei toni principali e delle loro relazioni: questi, sono disegni eseguiti in breve tempo, con grafite molto tenera e in uno stile molto più libero (quasi da bozzetto o appunto visivo) di quello che ho poi applicato al disegno più elaborato e meditato. Le tre fasi esecutive indicano, piuttosto che delle tappe di svolgimento effettivo, soprattutto dei 'passi di riflessione' sugli aspetti di percezione di alcune caratteristiche di forma e di struttura del cavallo. Per esempio, nella Fase 1 vengono indicate, con pochi tratti lievi, le dimensioni complessive del cavallo, lo spazio che occupa sul foglio e viene suggerita la sua azione; nella Fase 2 si indagano sommariamente la struttura portante del cavallo, i suoi volumi maggiori e l'orientamento dei principali assi; nella Fase 3 si introducono le ombre più efficaci per la modellazione del volume e si inizia a modulare i toni di chiaroscuro. La 'griglia' viene, di solito, tracciata sull'immagine di riferimento che si vuole riprodurre, ma ho preferito usare la carta da lucido e ricalcare su di essa solo i tratti corporei più sintetici, sufficienti per iniziare l'elaborazione successiva.



Fase 1: dimensioni



Fase 2: struttura



Fase 3: ombre

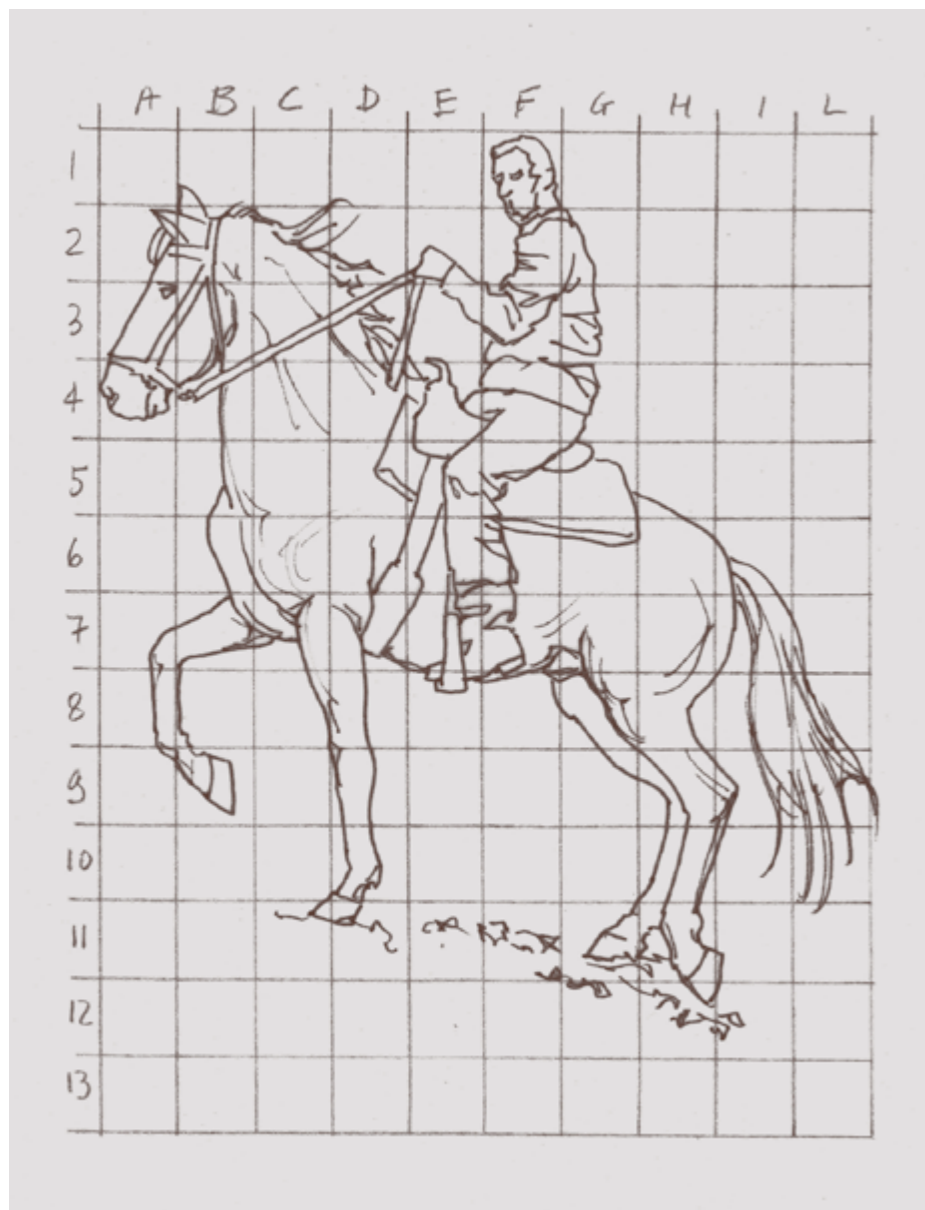


Studio lineare



Studio tonale

Nota di tecnica e di procedimento. Sebbene sia stato scelto il colore bruno seppia per la stampa, la maggioranza dei disegni più elaborati riprodotti in queste sezioni del libro sono stati quasi tutti eseguiti a grafite (HB e B) su carta (cm 15 x 21), quindi in bianco e nero. Gli studi tonali che accompagnano quasi ogni figura, invece, sono stati eseguiti a grafite più morbida (bastoncini cilindrici 4B e 6B) su carta di maggiori dimensioni (cm 21 x 28). Il colore seppia, al pari di quello di sanguigna, attenua molto i contrasti tonali del disegno. La griglia proposta per ciascuna figura può servire come guida iniziale per riprodurre (dopo averla tracciata anche sulla superficie di disegno, nelle dimensioni volute) i contorni fondamentali del corpo del cavallo. Dopo quella di indicazione sommaria delle dimensioni complessive, le fasi successive di elaborazione riguardano il controllo delle proporzioni, l'individuazione dei 'piani' costruttivi, la modulazione dei toni di chiaroscuro.



Studio tonale



Fase 1: dimensioni



Fase 2: struttura



Fase 3: ombre