

Una domenica mattina di sole, Cardiff

La domenica le città britanniche sono un po' più tranquille ma, ahimè, questo sta lentamente cambiando in un mondo attivo 24 ore su 24. Ho percorso questa strada molte volte, ma l'aspetto confuso e in controluce della scena in questa particolare mattinata mi ha incredibilmente ispirato.

SOMMARIO

Prefazione 8

David Curtis e David Bellamy

Introduzione 10

Materiali 16

Come usare l'acquarello 24

Progettare l'acquarello 34

Le tre fasi di un dipinto 42

Dipingere in studio e all'aperto 52

ESSICCATOI 60

Il progetto fase per fase

CREARE ACQUARELLI CON LUCE E LUMINOSITÀ 74

Luce e acquarello 76

VERSO IL SOLE 82

Il progetto fase per fase

SOLE E ACQUAZZONI 98

Il progetto fase per fase

NEVE AL MATTINO PRESTO 114

Il progetto fase per fase

STAGNO ESONDATO 130

Il progetto fase per fase

Postfazione 142

Indice 144

Nella pagina a fianco:

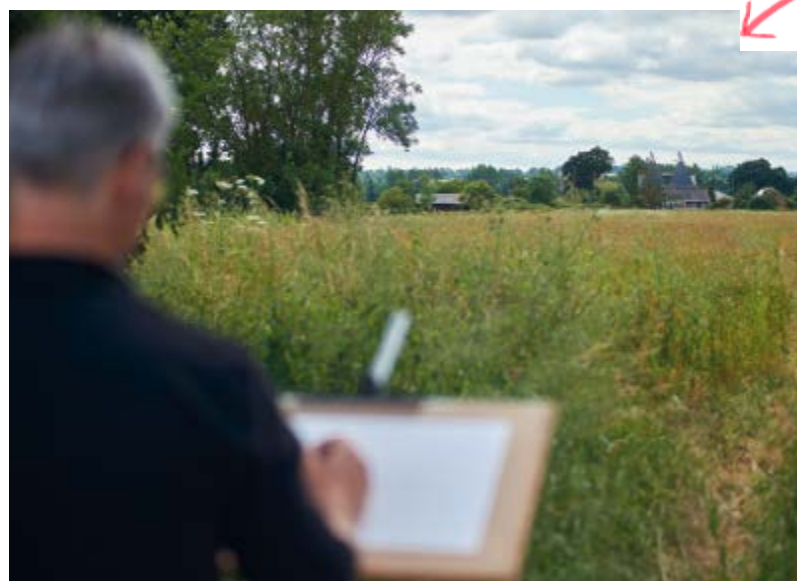
Canale a Venezia

Mia moglie, santa donna, dice che rincorro Venezia come un cane terrier con il suo boccone preferito.

Non posso farne a meno. Comincio con una veloce passeggiata che si trasforma subito in una marcia e, quando trovo un soggetto, confesso che a volte diventa una vera e propria corsa. Soltanto dopo aver finito lo schizzo, realizzo che sono solo e mi sono perso e ho probabilmente (definitivamente) sconvolto mia moglie; quando la ritrovo, per punizione vengo accompagnato in un caffè a mangiare una fetta di torta e a studiare l'arte di essere una "coppia normale".

Il lato positivo è che un simile comportamento conduce a ritrovamenti inaspettati, come questo ponte. Notate come tutte le forme, a eccezione dell'edificio bianco e della barca, sono confuse fra loro, così il dipinto non è troppo affollato.





SCHIZZO E PREPARAZIONE

Quando si lavora sul posto, è importante riconoscere e rispondere alle necessità della situazione. Ciò non significa adottare un approccio frettoloso o approssimativo ma, anzi, meticoloso.

L'attrezzatura dev'essere semplice, per permettervi di lavorare bene con tutto a portata di mano.

Prima di sistemarvi, bagnate i pennelli, così quando iniziate saranno già pronti e umidi. Non disegnate più di ciò che serve: ricordate, sono le forme grandi quelle importanti, le piccole si possono "disegnare" con il pennello.

Non sprecate il tempo per posizionarvi: dovete analizzare i perché e i come appena vedete la scena. I limiti dell'esposizione e del tempo rendono la pittura all'aperto un'impresa molto diversa rispetto alla piacevole occupazione della pittura in studio, e questa è la ragione per cui alimenta ed esalta il processo al chiuso.



Preparazione

Dopo aver identificato la scena, velocemente apro il mio cavalletto ed eseguo lo schizzo con la matita. Uso il tiralinee per applicare un po' di liquido mascherante sul lato sinistro dei tetti degli essiccatoi di luppolo.

PRIMA FASE

L'obiettivo di questa fase è stendere, dall'alto in basso, un'unica campitura di intensità e colori diversi per formare una specie di immagine fantasma.

Il cielo dev'essere completo e il primo piano richiede poco lavoro. Per questo particolare acquarello ho dovuto lavorare velocemente a causa del caldo che ha abbreviato i tempi di asciugatura. Adattarsi a queste sfide fa parte del gioco.



1 Usate un pennello mop per applicare l'acqua sulla parte superiore del cielo e ottenere le forme casuali delle nuvole. Aggiungete quindi sulle aree bagnate il blu cobalto diluito. In questo modo si produrrà una bella goccia che aspetterà mentre formate le nuvole con una mano di blu cobalto e rosso cadmio e un pennello n. 10. Abbassate la parte inferiore del cielo sull'orizzonte con una goccia di blu ceruleo.

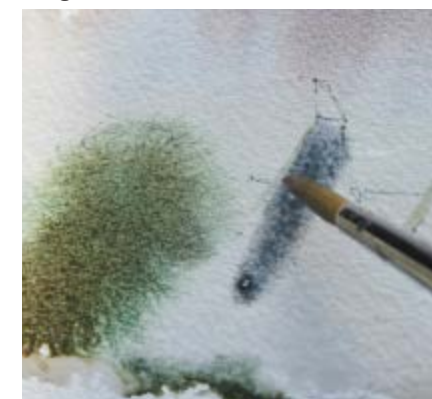
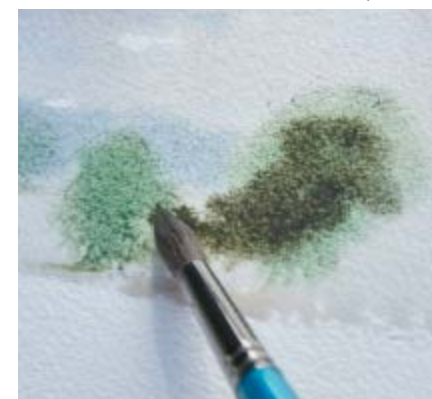


Riferitevi alla scena di fronte a voi mentre dipingete.



2 Mentre il colore è ancora bagnato, con il pennello n. 10 applicate una mescolanza più densa di blu cobalto e una punta di terra d'ombra bruciata per la linea degli alberi in lontananza.

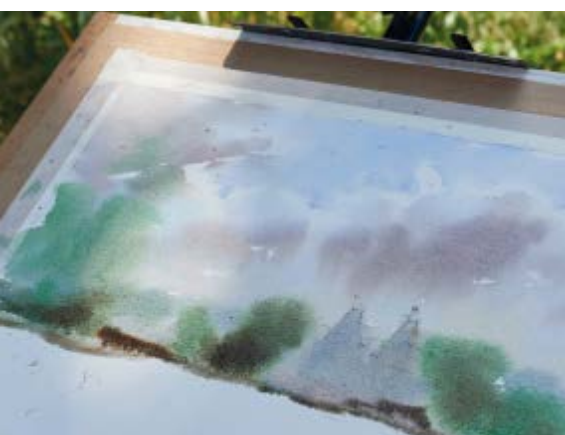
3 Aggiungete una mescolanza ancora più densa di verde di Hooker e terra di Siena bruciata per gli alberi più vicini.



4 In questa fase potete scurire gli alberi aggiungendo alla mescolanza il blu oltremare. Ricordate di agire velocemente mentre la superficie è ancora bagnata e viva.

5 Il passo successivo è aggiungere gli edifici, con una mescolanza di blu oltremare e terra di Siena bruciata. Mantenete il pennello abbastanza rigido.

6 Applicare il colore all'interno della forma spalmandolo un po'. Se oltrepassa la linea, fermatelo toccandolo con un dito.



7 Aggiungete le siepi con una mescolanza densa di blu oltremare e terra d'ombra bruciata.



8 Con un grande pennello mop e una mescolanza di giallo cadmio e rosso cadmio, dipingete il campo e lasciate che si congiunga alla goccia rimasta sulle siepi.



12 Proteggete con la mano la zona sopra il campo, tenendola leggermente sospesa sulla superficie, come nella fotografia, quindi picchiettate il pennello carico sul pollice per schizzare piccole goccioline di colore e dare texture al campo.



9 Lavorando velocemente con versioni più dense delle stesse mescolanze di verde e giallo-arancio, scurite il campo in primo piano.



10 Applicate chiazze ancora più intense con un pennello tondo n. 8 per aggiungere texture al campo.



11 Applicate le pennellate più dense in primo piano, ma con parsimonia: troppe renderebbero il dipinto affollato e confuso.



La prima fase è terminata; aspettate che il dipinto sia completamente asciutto prima di continuare.

SECONDA FASE

Quando si è asciugata la prima mano, l'acquarello apparirà piatto, quindi dovremo creare il senso della distanza aggiungendo contrasto (di tono, di colore e di forma) fra il primo piano e lo sfondo. Questa operazione è quindi l'obiettivo della seconda fase.



1 Per aumentare l'impressione della distanza, inumidite il cielo sopra gli alberi sul lato destro con acqua pulita, poi aggiungete alcuni alberi con una mescolanza di blu cobalto e una punta di rosso cadmio, usando il pennello n. 6. Questa operazione evidenzia la cima dell'albero di fronte.



2 Rafforzate gli alberi scuri più vicini inumidendo la zona, evitando la parte superiore dove gli alberi in primo piano incontrano quelli blu-verdi in lontananza, applicando tocchi di colore (mescolanza di verde di Hooker e terra d'ombra bruciata). Lasciate degli spazi di carta pulita per definire le forme.



3 Usate una mescolanza densa (cioè meno fluida) degli stessi colori per lavorare sopra gli alberi a sinistra degli essiccatoi. Usate la tecnica del "pennello asciutto": passate il pennello appena carico sulla superficie asciutta per cogliere la texture della carta.



4 Lavorate gli alberi con la punta del pennello per ottenere la texture, lasciando liberi e visibili alcuni spazi della prima mano. Dipingete la siepe nello stesso modo.

5 L'edificio laterale è definito attraverso la pittura in negativo, cioè dipingendo il contorno della forma dell'edificio in modo che questo risalti, in chiaro.



6 Lasciate asciugare l'acquarello completamente: in una giornata di sole non ci vorrà molto tempo! Usate un dito pulito per grattare via il liquido mascherante dai tetti dell'essiccatoio.



7 Usate il pennello n. 8 per dipingere le aree rimaste del campo medio con la stessa mescolanza di verde di Hooker e terra d'ombra bruciata. Il dettaglio qui sopra mi ritrae mentre lavoro sul palo del telegrafo con la tecnica della pittura in negativo. Dettagli come questo contribuiscono a creare realismo.



La seconda fase è terminata; aspettate che il dipinto sia completamente asciutto prima di continuare.

VERSO IL SOLE

L'obiettivo di questa dimostrazione è ritrarre l'atmosfera quando il sole è alla sua massima altezza sopra di noi. Se il sole fosse più basso, i muri della casa sarebbero più scuri. Dal punto di vista dell'acquarello, è il caso di isolare la prima campitura con le seconde mani più scure, per dare risalto alla luce. Ricordate che guardando verso la luce del sole, le forme si fondono, come è evidente qui.

Ho una certa simpatia per questo tipo di luce e se sfogliate questo libro troverete altri acquarelli in cui ho utilizzato il metodo evidenziato in questa dimostrazione per ottenere la stessa atmosfera. I colori usati tendono molto al terra di Siena naturale e al terra di Siena bruciata per catturare il calore mediterraneo. Di nuovo, non fissatevi su colori e pennelli specifici: ricordatevi il mio primo principio: non conta lo strumento, ma la tecnica.

Materiali e attrezzatura

Pennello mop grande

Pennelli tondi n. 12, 8 e 6

Pennello sartame (rigger)

Carta per acquarello, 33 x 23 cm, Arches 300 g/m², ruvida, stesa sulla tavola

La mia solita tavolozza (vedi p. 18)

Consiglio

Quando dipingete la luce brillante, è importante che la carta per acquarello abbia una superficie chiara. Sebbene la carta Arches utilizzata per questo progetto non sia perfettamente bianca, ha una superficie più chiara della Saunders Waterford che uso di solito, che è un po' troppo color crema per questa scena luminosa.



L'acquarello finito

LO SCHIZZO

Lo schizzo era una combinazione di tre fotografie, a causa del fatto che il campo di fronte al paese era stato arato ed era brullo. Volevo vedere se un vigneto o un uliveto avrebbero funzionato meglio in primo piano. Spesso eseguo schizzi come questo per valutare la composizione migliore di forme e toni. Questo schizzo ritrae un effetto luce che disegno spesso, con i tetti illuminati dal sole alto. Ecco come dovrebbe essere l'acquarello.

PRIMA FASE

L'acquarello si applica dai toni chiari a quelli scuri. Il disegno prescrive che il cielo, i tetti, le cime degli alberi e il primo piano siano oggetto della prima campitura; si applica una seconda mano sui muri e sugli alberi, quando la prima è completamente asciutta. Durante questa prima fase, la carta dev'essere bagnata in alto per il cielo e umida in basso per i colori del primo piano. Conviene usare i pennelli più grandi con cui vi sentite a vostro agio. È importante anche utilizzare un colore più denso (per esempio più pigmento e meno acqua) per le prime forme del terreno, per far sì che il cielo retroceda in questa prima fase.

L'obiettivo è infatti produrre un'immagine sfumata della scena, senza contorni definiti evidenti.



1 Dipingete il cielo con la tecnica "bagnato su bagnato" usando il violetto cobalto, l'arancio cadmio e il blu ceruleo, con pennellate in diagonale del pennello mop; usate il lato del pennello (invece della punta), per stendere il colore il più velocemente possibile.



3 Bagnate nuovamente il pennello e passatelo verso la base dell'acquarello.



2 Sollevare la tavola e inclinatela leggermente affinché il colore si mescoli sulla superficie.



4 Lavorando con la tecnica del "bagnato su bagnato", aggiungete le montagne con il pennello tondo n. 10, il violetto cobalto e il blu cobalto; usate quindi il terra di Siena naturale e il terra di Siena bruciata, sempre con la tecnica del "bagnato su bagnato", per aggiungere gli edifici.



5 Ancora con la tecnica "bagnato su bagnato", aggiungete le foglie alla base con il giallo limone.

6 Mentre le mani iniziali sono ancora bagnate, aggiungete piccoli accenni con l'arancio cadmio e il rosso cadmio per i tetti e il pennello tondo n. 3. Raccogliete le mescolanze neutre dalla tavolozza (v. ingrandimento) per variare la tinta.



7 Con una mescolanza di oltremare francese e giallo limone, "bagnato su bagnato", create le ombre delle foglie.



8 Rinforzate le tinte scure con una mescolanza di terra di Siena bruciata e verde di Hooker.

Con questo passaggio termina la prima fase. Aspettate che il dipinto sia completamente asciutto prima di continuare.



FASE FINALE

Aggiungiamo e rifiniamo dettagli specifici per dare al dipinto un interesse dal punto di vista umano e creare il senso della narrazione e l'atmosfera.



1 Rimuovete con un dito pulito il fluido mascherante rimasto.



2 Con un pennello tondo n. 3 e una mescolanza scura (diluita) di blu oltremare e terra di Siena bruciata aggiungete i vetri alle finestre sul lato destro: possono essere abbastanza scuri.



7 Usate il terra di Siena naturale per aggiungere l'insegna del negozio.



8 Passate una mescolanza diluita di violetto oltremare e blu oltremare sotto il tetto dell'edificio centrale. Prima che si asciughi completamente, dipingete una linea sottile con la mescolanza scura (blu oltremare e terra di Siena bruciata), lungo la linea del tetto.



3 Con la stessa mescolanza aggiungete la persona lontana con l'ombrello. Lasciate uno spazio più chiaro fra questa e la persona in primo piano.



4 Sviluppate i dettagli sulle automobili con la stessa mescolanza diluita e lo stesso pennello. Aggiungete le ombre sopra e a sinistra dei parabrezza posteriori e accennate le targhe con pennellate orizzontali: devono essere solo abbozzate, senza dettagli.

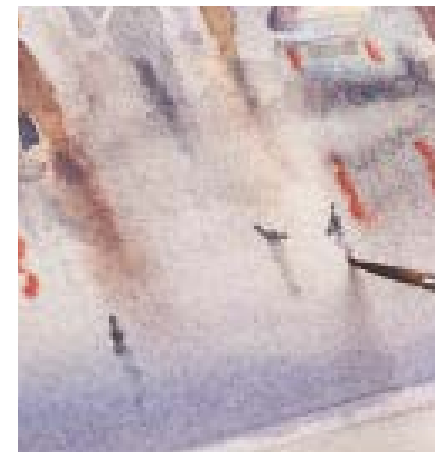


5 Rinforzate le ombre sulla torre, lavorando all'interno delle zone definite in precedenza, lasciando minimi spazi fra i segni precedenti e quelli nuovi.

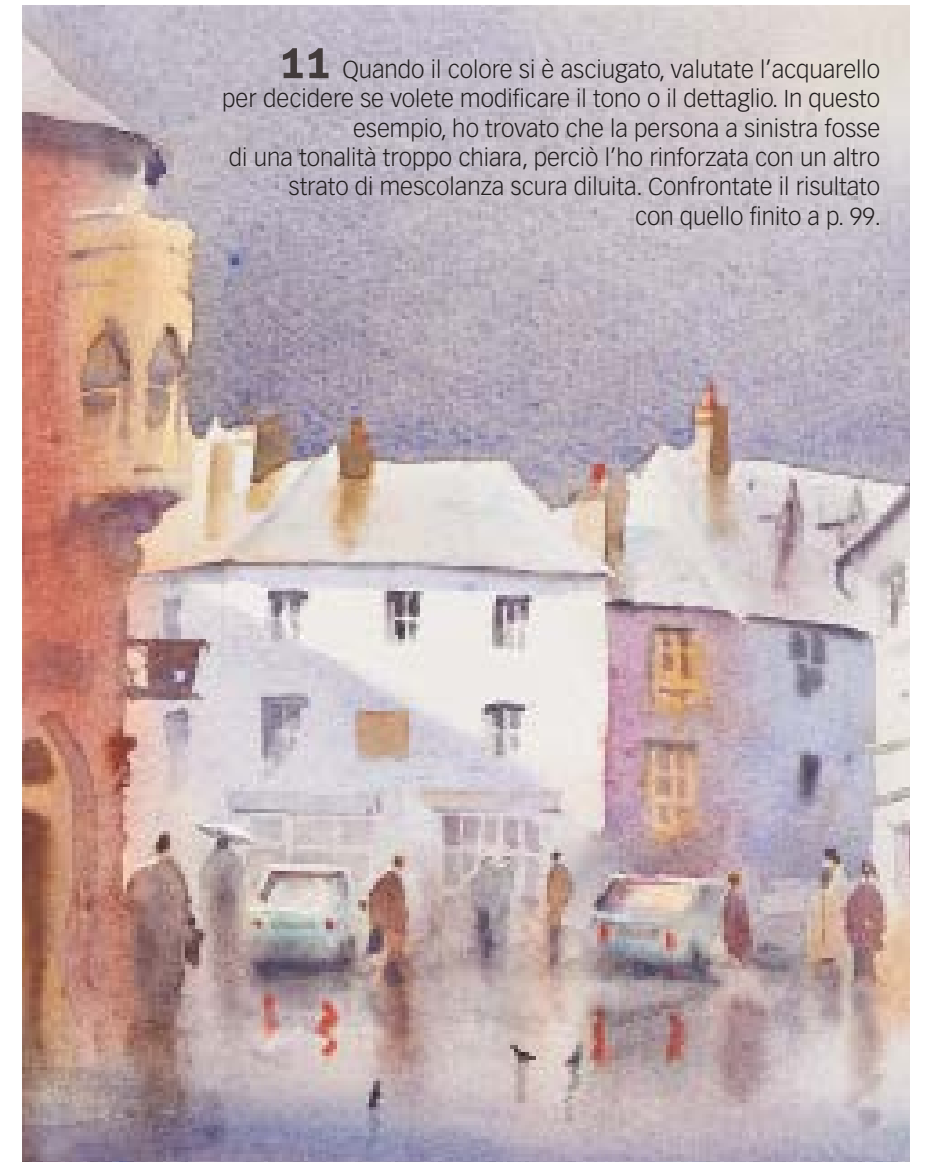
6 Usate una mescolanza leggermente più scura per i vetri dell'edificio centrale. Notate che producono un forte contrasto tonale con la superficie bianca dell'edificio.



9 Aggiungete i comignoli con il rosso chiaro.



10 Con la mescolanza scura diluita, aggiungete alcuni dettagli in primo piano, come questi piccioni. Non dimenticate di riprodurre le ombre.



11 Quando il colore si è asciugato, valutate l'acquarello per decidere se volete modificare il tono o il dettaglio. In questo esempio, ho trovato che la persona a sinistra fosse di una tonalità troppo chiara, perciò l'ho rinforzata con un altro strato di mescolanza scura diluita. Confrontate il risultato con quello finito a p. 99.