

Antonio Baldinu

Il disegno vettoriale (creatività ed espressione)

INTRODUZIONE

Il libro è rivolto a quanti desiderano scoprire e sviluppare le proprie capacità creative potenziali, presenti in ogni individuo fin dall'infanzia, cercando di approfondire quei concetti che gravitano attorno alla creatività. Esso non ha la presunzione di formare artisti di professione, né di imporre canoni estetici più o meno conformistici, ma si propone come strumento d'ausilio per la realizzazione di elaborati al computer. Per raggiungere tale fine si utilizzeranno svariati esempi delle fasi di elaborazione di un disegno, che porteranno alla comprensione del processo mentale e tecnico che si trova alla base di una qualsiasi realizzazione grafica eseguita elettronicamente.

Un numero sempre maggiore di persone si sono avvicinate al mondo della grafica elettronica usufruendo di potenti programmi dedicati a questo argomento, ma non tutti possono vantare un curriculum formativo votato all'acquisizione di un sensibile gusto estetico che permetterebbe di caratterizzare il proprio lavoro. Per coloro che non hanno una completa conoscenza sia del mezzo elettronico che dei principi creativi, lo scopo di questo volume è proprio quello di conciliare queste due caratteristiche per farle divenire un unico elemento.

Ci sono principi universalmente validi sia che affrontino tecniche pittorico-artistiche tradizionali, sia che si utilizzino nuove tecniche espressive come quelle fornite dagli strumenti elettronici.

La prima domanda che affiora spontaneamente è: come nasce una forma? Che cos'è questa forma prima di essere tale? Come si esprime? Da quali esigenze nasce? E tuttavia la forma non è il solo tema che verrà affrontato in questa sede. Prendiamo ad esempio un oggetto semplice: una mela. Essa possiede una configurazione pressoché sferica e questa consapevolezza, può essere espressa anche con il solo colore, come ha fatto Cézanne in tutta la sua opera pittorica.

Vedremo anche come il segno grafico assuma notevole importanza nella rappresentazione. Nato dal gesto, il segno è la prima forma di linguaggio scritto che precede l'alfabeto. Un insieme di segni, particolarmente organizzati, costituisce un disegno, una figurazione, una descrizione, un discorso grafico.

Vi è un gioco di relazioni di enorme importanza in tutto quanto ci circonda: esiste la legge dei rapporti tra le grandezze, le forme, i colori, tra il chiaro e lo scuro, tra il veloce e il lento. Rapporti di forma, di spazio e di tempo ed è impossibile prescindere da tali principi quando si vuole imparare a disegnare indipendentemente dal mezzo prescelto per la realizzazione.

SOMMARIO

CAPITOLO PRIMO

Disegnare con il mezzo elettronico
Il segno grafico
Espressività del segno
Il punto

CAPITOLO SECONDO

La realtà e la sua rappresentazione
La percezione della realtà
La rappresentazione degli oggetti
La rappresentazione dello spazio figurativo
La figura umana
Il volto
Il corpo umano
Geometria descrittiva
Le proiezioni ortogonali
Elementi di assonometria
Teoria della prospettiva
Prospettiva accidentale
Luce ed ombra
La fonte luminosa come elemento inscindibile della realtà

CAPITOLO TERZO

La forma
Le cose viste attraverso le figure geometriche fondamentali
Rapporto tra gli oggetti in una composizione
Rapporto tra figura e sfondo
Rapporto tra colori in una rappresentazione
Teoria del colore