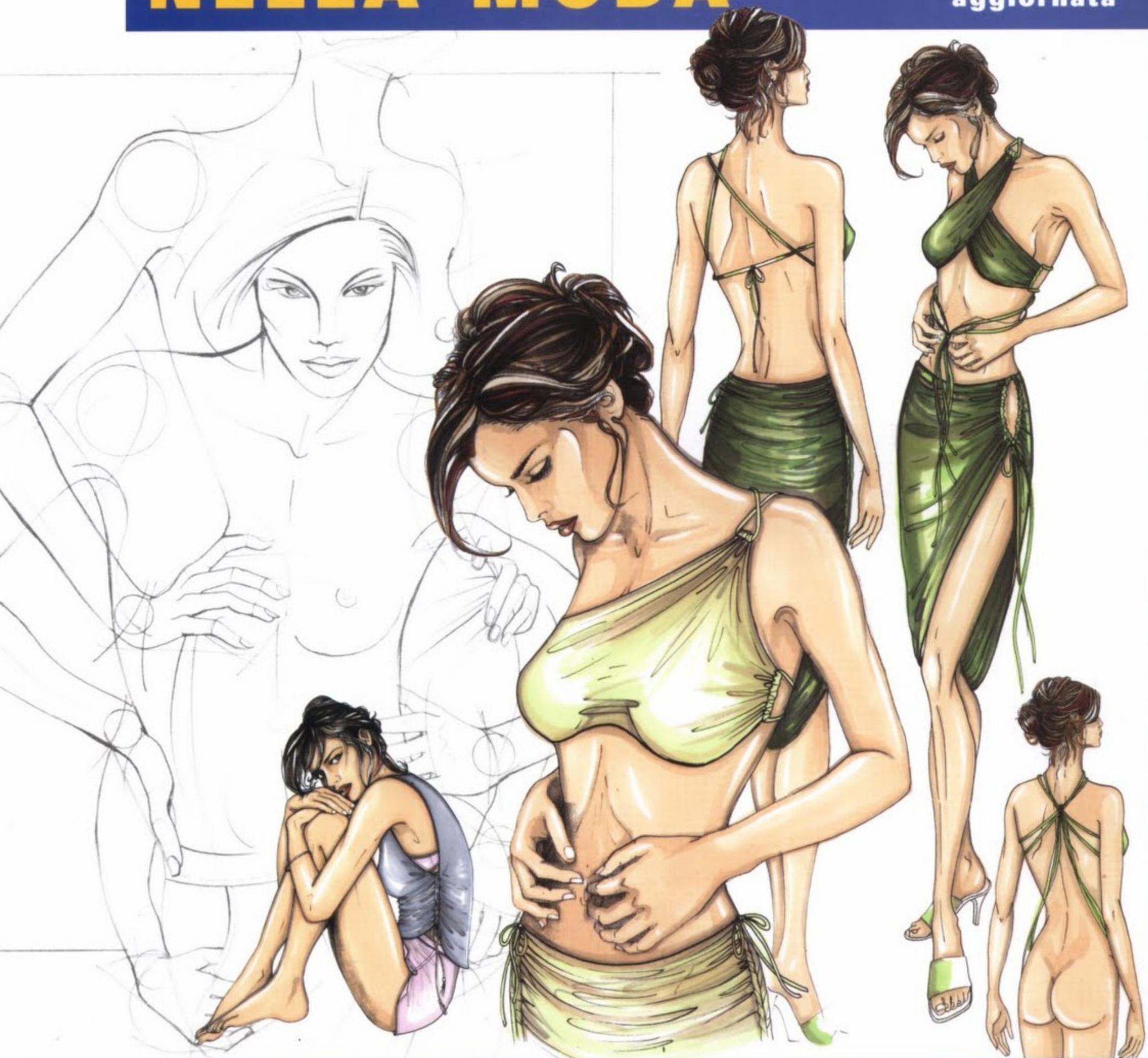


Elisabetta Drudi «Kuky» - Tiziana Paci

LA FIGURA NELLA MODA

**Nuova edizione
aggiornata**



**CORSO DI GRAFICA PROFESSIONALE
PER STILISTI E FASHION DESIGNER**



Elisabetta Drudi «Kuky» - Tiziana Paci

LA FIGURA NELLA MODA

**Nuova edizione
aggiornata**



**CORSO DI GRAFICA PROFESSIONALE
PER STILISTI E FASHION DESIGNER**

ikon



Trattando un testo sullo studio analitico della figura rivolto alla moda, ci è sembrato opportuno iniziare le prime pagine del nostro libro con una breve riflessione sul pensiero che ogni epoca aveva della bellezza. "Bello" è un aggettivo che normalmente si usa per definire qualcosa che ci piace, che si ama, che si desidera o ammira, ma cosa definisce una cosa bella come concetto riconosciuto da tutti? Bello può essere ciò che ha in sé una perfetta armonia e trattando in specifico del corpo femminile, si può affermare che bello è un corpo che rispecchia l'idea del bello di una determinata epoca. Questo ideale si può osservare

nelle infinite rappresentazioni artistiche eseguite nel mondo delle immagini e quindi dell'arte. Umberto Eco nel suo libro "Storia della bellezza" afferma che "la bellezza non è mai stata qualco-

Da sinistra: Venere di Willendorf 20.000 a.C.; Afrodite, I sec. d.C.; Antico Egitto 2.000 a.C.

sa di assoluto e immutabile ma ha assunto volti diversi a seconda del periodo storico e del paese". La grazia femminile, ad esempio, rappresentata dagli egizi era certamente diversa da quella conce-



Venere 3° sec. d.C.

pita dai greci del V sec. a.C. o dai romantici dell'Ottocento o dall'uomo del XX secolo. È quindi richiesto uno sforzo mentale nel comprendere canoni di bellezza assai diversi tra loro se non opposti. Il corpo femminile è stato rappresentato da ogni civiltà nel più alto grado di bellezza concepito in quell'epoca stessa e vediamo quindi in una breve esposizione grafica, come l'ideale del bello sia stato interpretato e diversificato nei vari secoli.

Le immagini selezionate in questo capitolo, più che a voler essere una successione storica, so-

no riferite a concezioni estetiche molto diverse tra loro e vedrete come in questa breve ma significativa carrellata visiva, sia mutato il concetto di bello nel corso della storia. È comunque singolare il fenomeno di come la donna formosa ispiratrice di straordinarie opere d'arte e modella indiscussa per molti secoli, sia stata nel XX sec. repentinamente sostituita perché in netto contrasto con gli ideali proposti dai mass media. I modelli di bellezza contemporanei sono quelli imposti dalle riviste patinate, dal cinema, dalla televisione, dallo sport e dal-

la moda stessa; la donna fatale, la ragazza semplice della porta accanto, la donna androgina, la maggiorata, l'anoressica, la ribelle, la pantera nera, la romantica, la lolita ecc. sono solo alcune tra le infinite variabili dell'immaginario femminile.

L'emancipazione femminile, l'autonomia finanziaria, la rivoluzione sessuale hanno stabilito canoni di bellezza molteplici e sempre nuovi che se pur in contraddizione tra loro riescono a coesistere senza problemi forse perché specchio di una società sempre più ansiosa e globalizzante.



Sopra: Eva, Van Eyck, XV sec.
A destra: Venere di Botticelli,
XV sec.



Periodo Liberty 1900.



Anni 1930.



Silhouette per la moda
anni 1950.



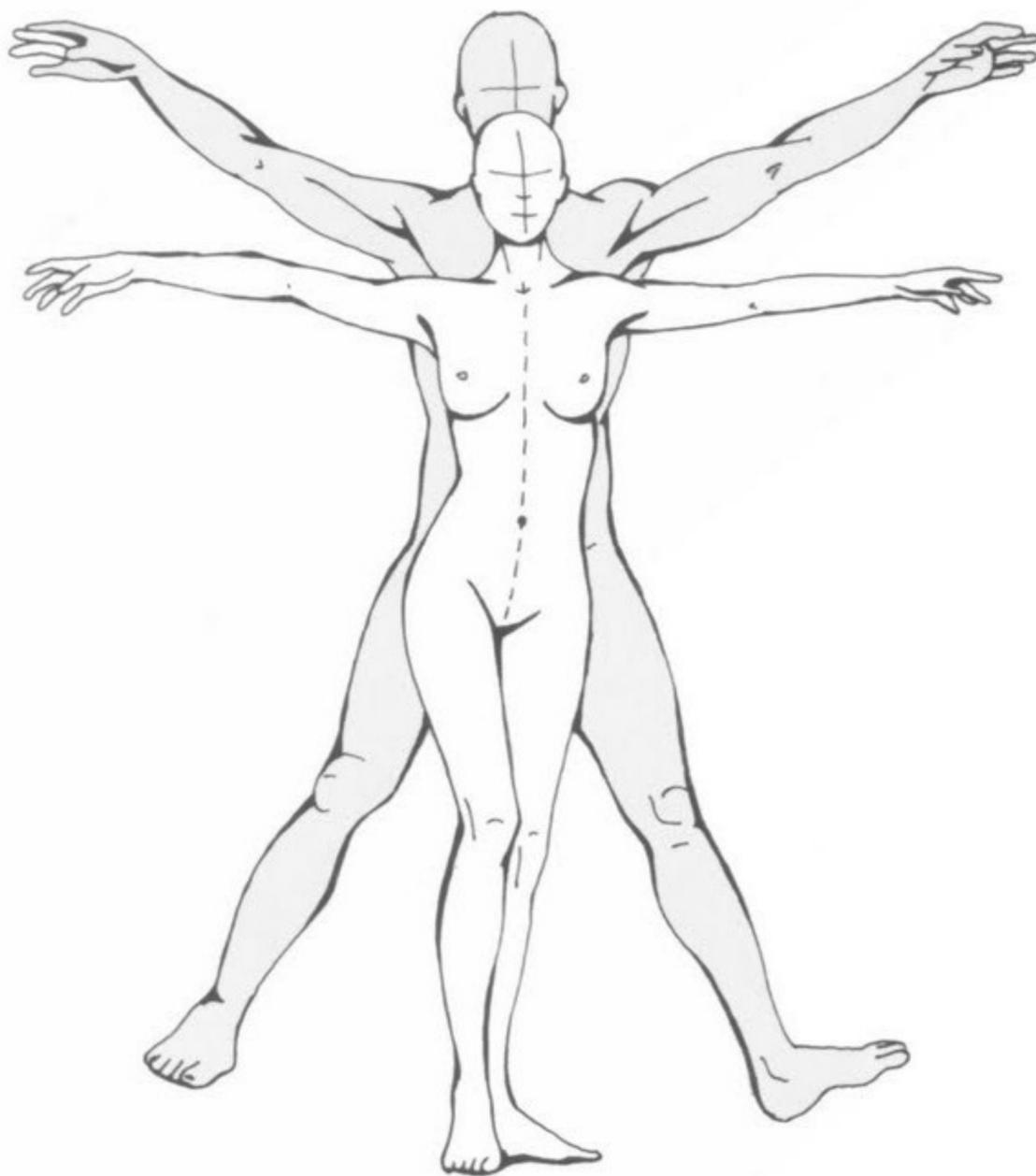
Dive del cinema 1950:
Marilyn Monroe.



Venere del XX secolo.



1960: Brigitte Bardot.



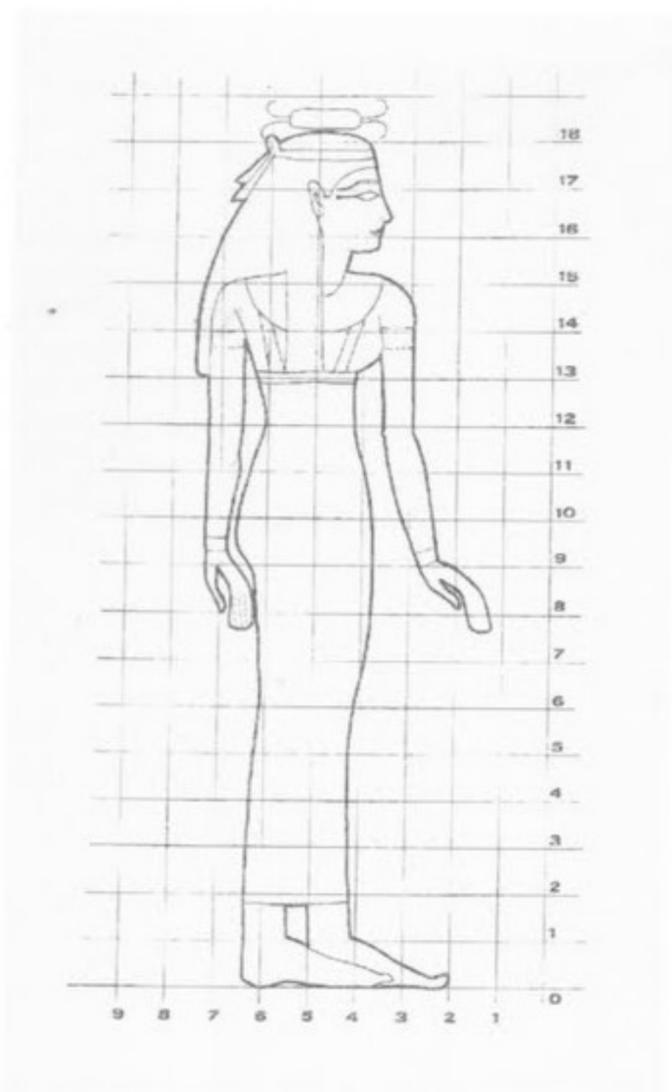
Prima di iniziare lo studio del corpo nella moda, abbiamo ritenuto opportuno soffermarci, almeno visivamente, su alcuni canoni proporzionali stabiliti nel corso della storia. La parola "canone" significa codice o regola orientativa che stabilisce attraverso rapporti matematici, le proporzioni ideali del corpo umano dividendolo per settori denominati "moduli". Il corpo, fin dall'antichità ha sollecitato un'attenta osservazione da parte degli artisti che hanno cercato di rappresentarlo prima in modo istintivo poi sempre più con armonia e proporzioni matematiche.

L'analisi della struttura umana, si perde nella notte dei tempi e solo con gli egizi possiamo avere i primi esempi di regole proporzionali applicate al corpo umano, certamente era una rappresentazione for-

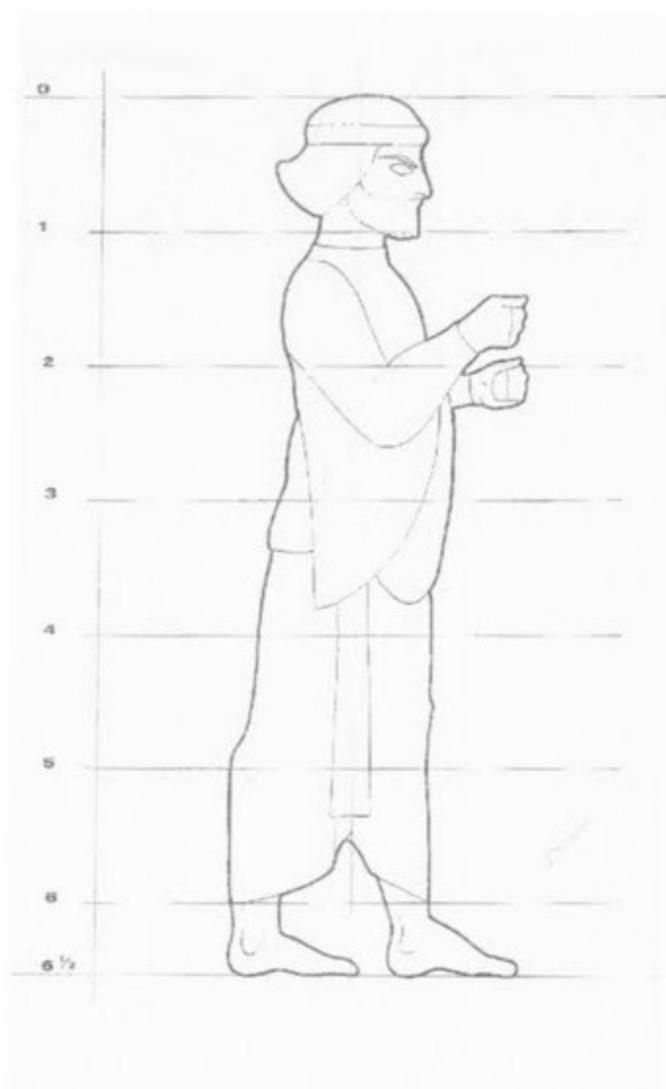
male e stilizzata ma molto efficace per il tipo di immagine concepita in quel momento. I greci poi inventarono lo "scorcio" e lo studio della realtà ebbe un salto qualitativo sorprendente così pure il concetto del "bello" nell'arte in cui tutto doveva essere interpretato secondo un ordine e un'armonia superiore quindi nel rispetto di un'ideale di perfezione assoluta. Come sempre avviene, le scoperte dei grandi pensatori si allacciano tra loro al di là del tempo per questo nel Rinascimento epoca di grandi geni come nella Grecia classica, furono puntualizzate scientificamente le regole proporzionali del corpo umano già comunque definite da Policleto (V sec. a.C.) nella sua statua del Doriforo. Tanti furono i trattati che tramandarono istruzioni per la costruzione di

opere architettoniche ottimali, nelle quali veniva preso in considerazione anche il corpo umano, ricordiamo il *De Architectura di Vitruvio* (I sec. d.C.), *De prospectiva pingendi* di Piero Della Francesca, nel *De Divina proporzione* di Luca Pacioli, nel *Della simmetria dei corpi umani* di Dürer e i tanti studi di proporzione eseguiti da Leonardo Da Vinci, da Michelangelo fino ad arrivare ai tempi più recenti con il canone di Fritsh (1895) e al *Modulor* di Le Corbusier.

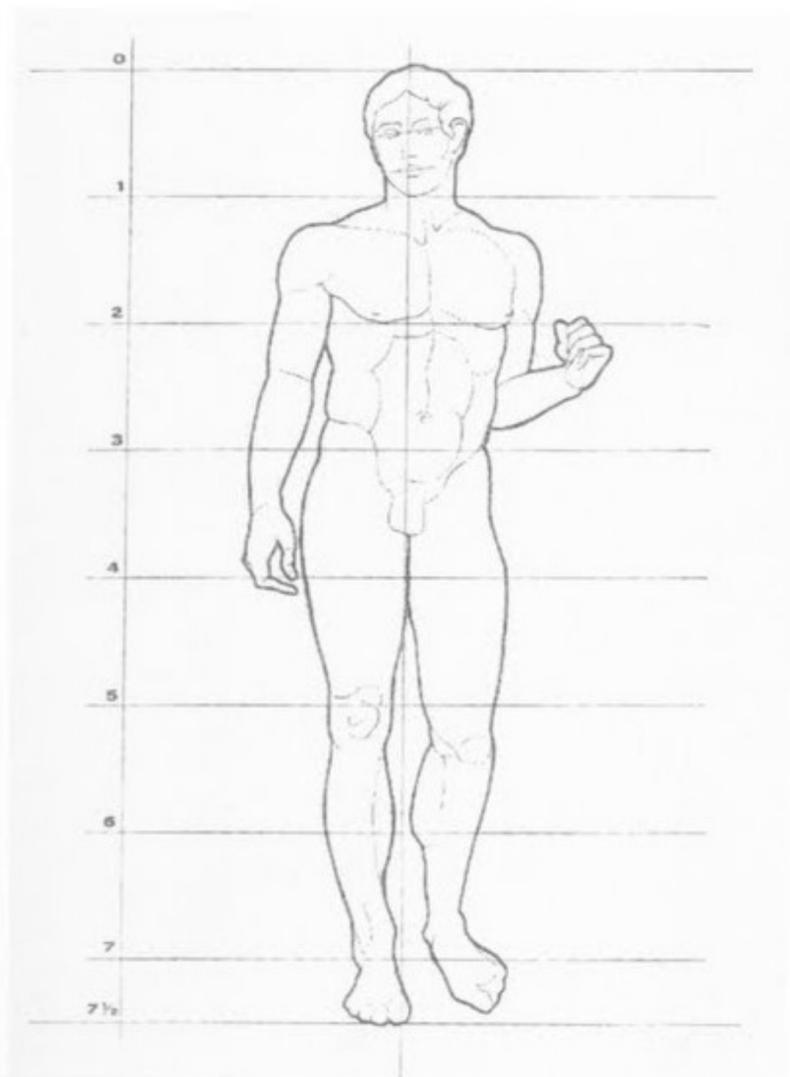
I canoni che abbiamo selezionato sono una breve panoramica ai tanti schemi studiati nei vari trattati e li abbiamo inseriti come semplici visualizzazioni con accenni storici adeguati a guidare gli alunni interessati a questo specifico argomento nello svolgere apposite ricerche.



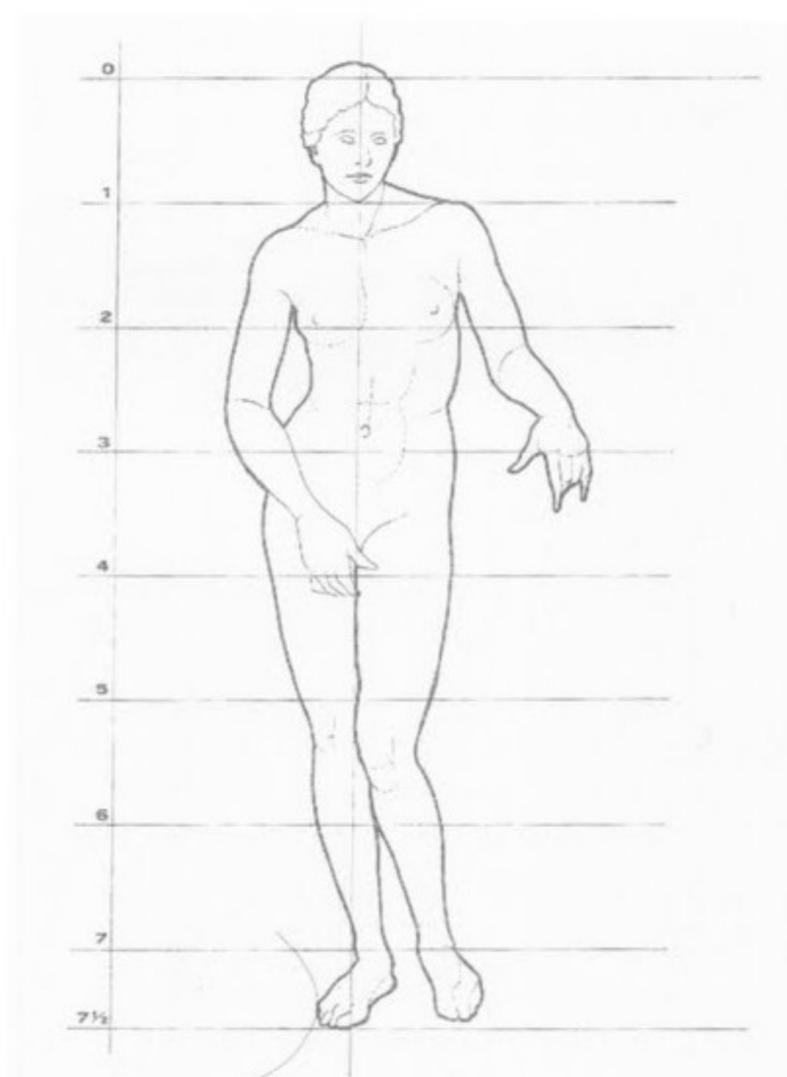
Canone egizio a griglia quadrata (nuovo impero). La figura veniva rinchiusa in una griglia formata da tanti quadrati e il risultato era che il corpo misurava 18 quadrati.



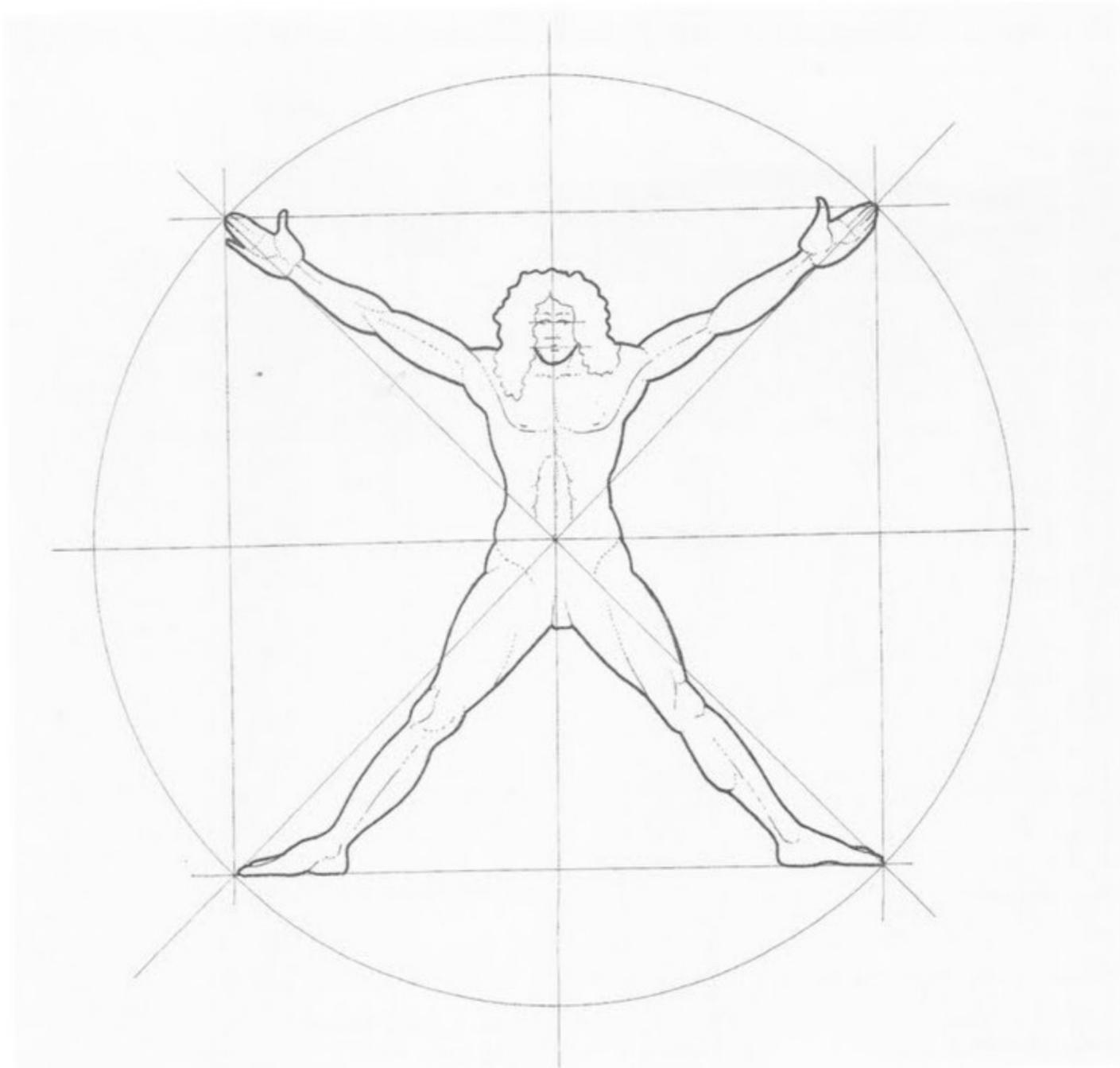
Canone persiano (IV sec. a. C.). Il modulo di base è la misura della testa. Nelle rappresentazioni stilizzate il corpo intero era di 6 moduli e mezzo.



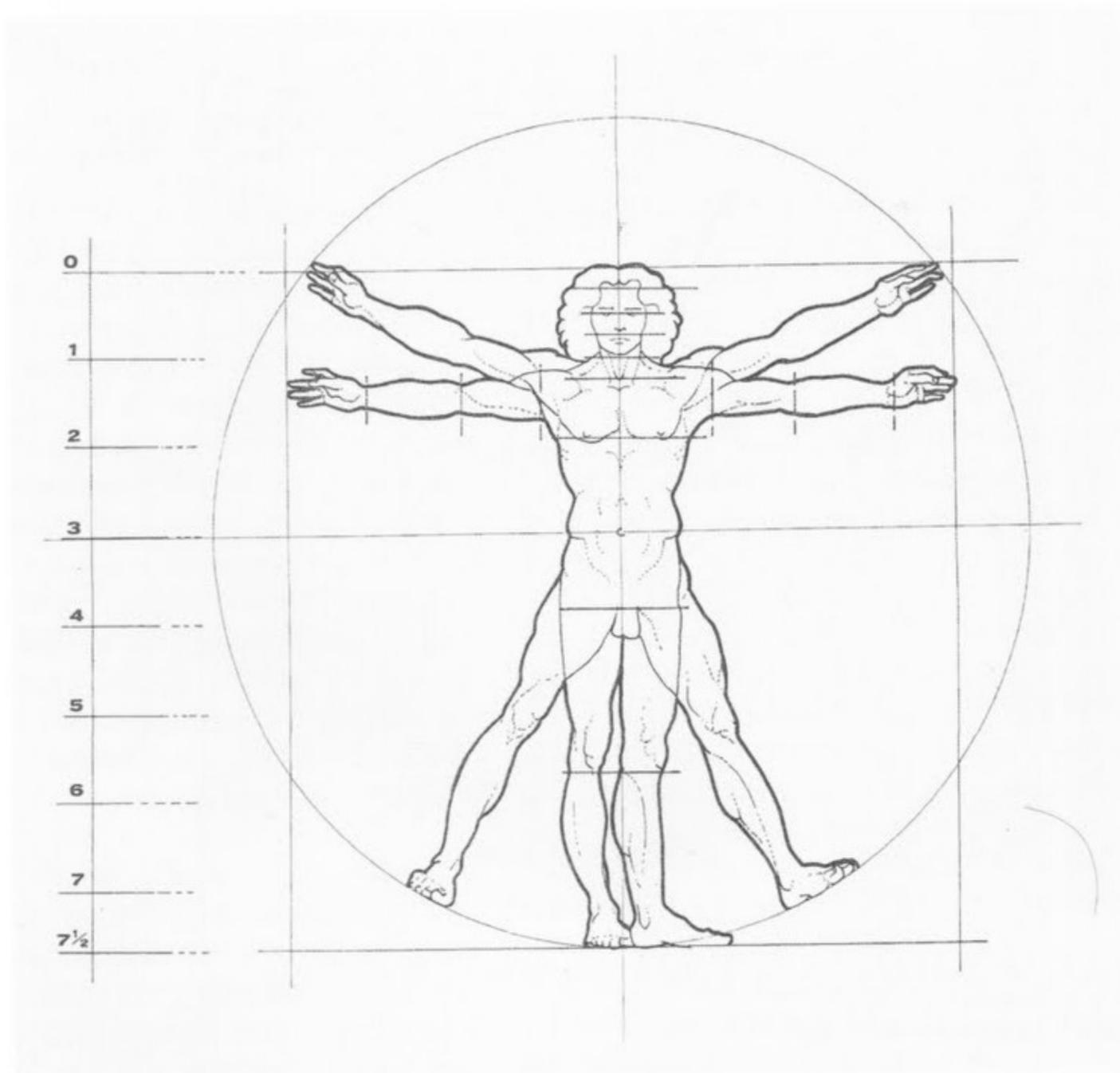
Canone di Policleto (V sec. a. C.). La statua del Doriforo rappresenta il primo canone di proporzione. La figura è alta sette moduli e mezzo e la testa stabilisce la misura dei moduli.



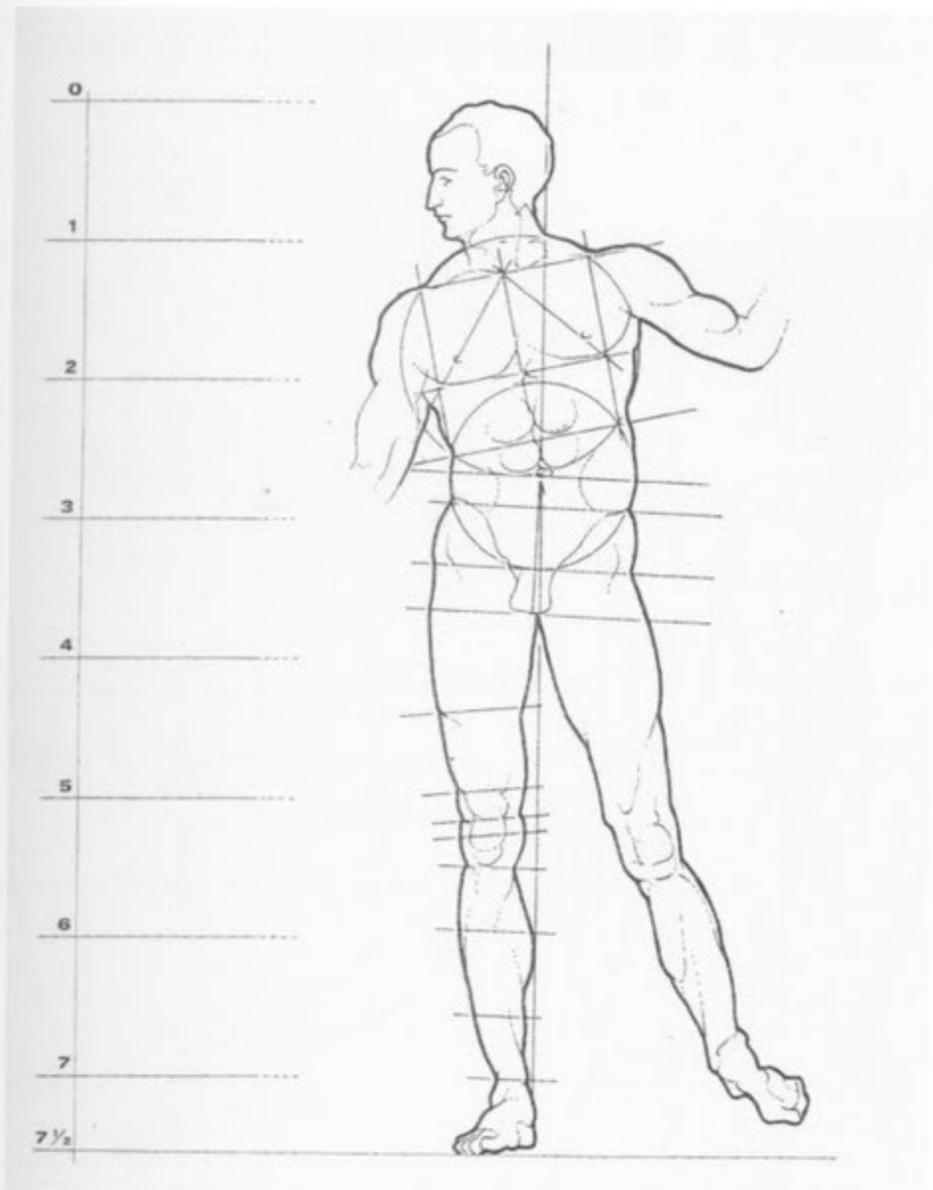
Venere di Cnido, Prassitele (350 a.C.).



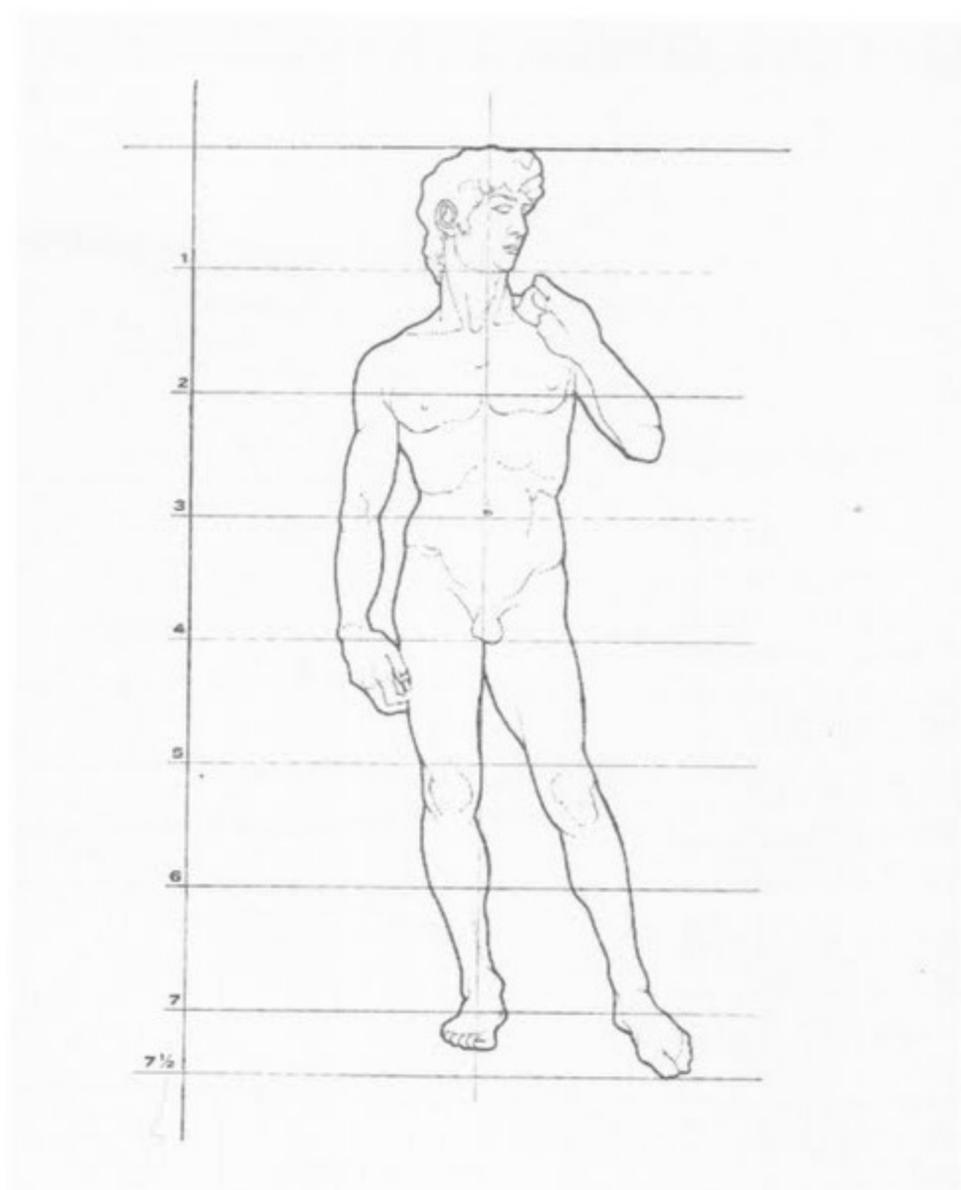
L'uomo di Vitruvio (27 a. C.). Vitruvio, architetto romano, studiò i canoni dell'arte greca e arrivò a stabilire il suo canone di proporzione iscrivendo il corpo umano in un quadrato e in un cerchio. Questo canone fu ripreso e perfezionato da Leonardo Da Vinci. Vitruvio nel suo trattato *De Architectura* afferma che il corpo umano è un modello di perfezione e armonia perché con le braccia e le gambe estese si adatta perfettamente alle forme perfette del quadrato e del cerchio.



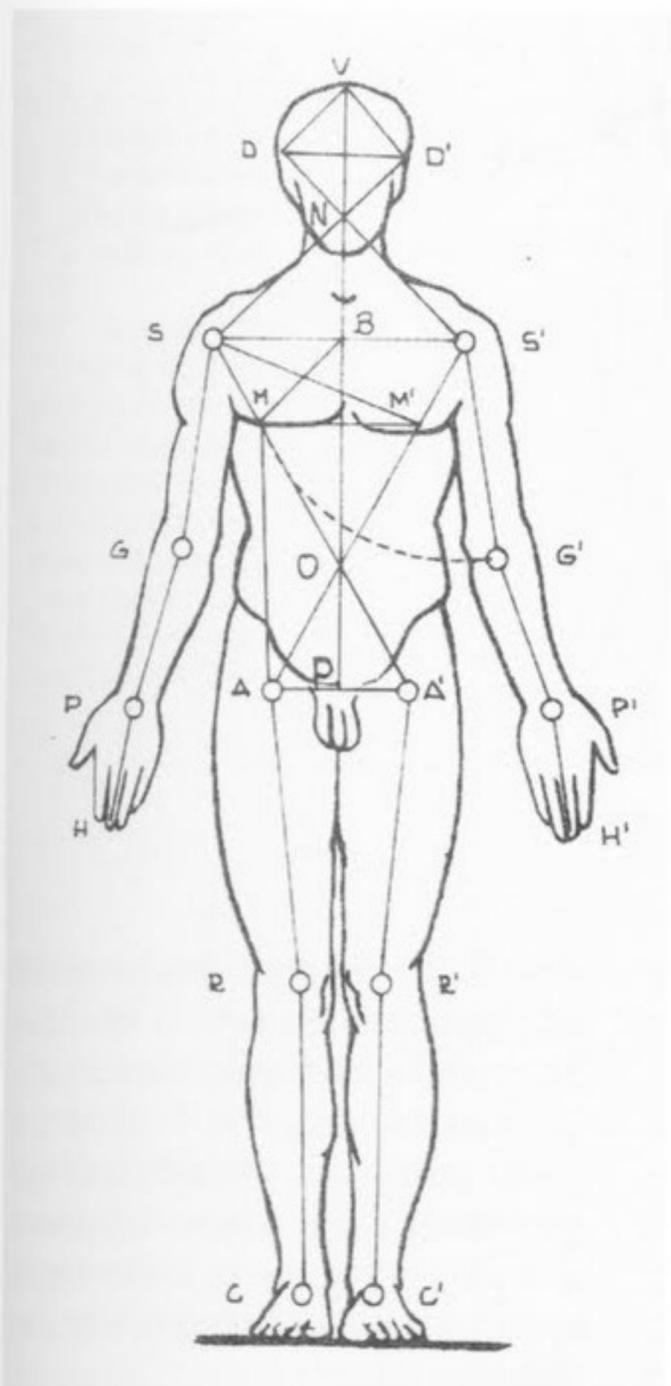
L'uomo di Vitruvio ripreso e perfezionato da Leonardo Da Vinci (1452-1519).



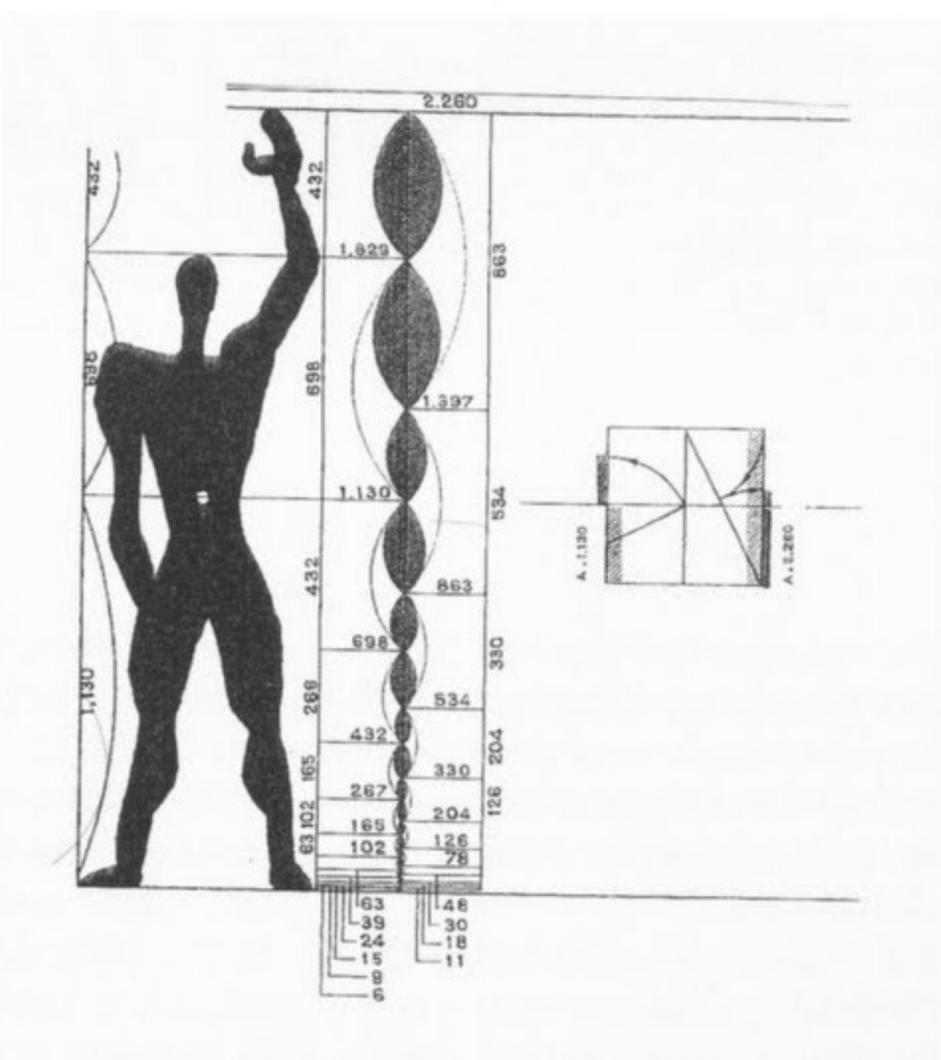
Albrecht Dürer, Nudo maschile e suoi rapporti proporzionali (1500).



Michelangelo Buonarroti (1475-1564) per scolpire il David si ispira alle proporzioni del canone di Policleto stabilendo come modulo base l'altezza della testa.



A sinistra: Canone di Fritsh (1895). Come modulo Fritsh ha stabilito la distanza tra il naso ed il margine superiore della sinfisi del pube. Il segmento NP rappresenta il modulo. Sotto: pubblicato da Le Corbusier nel 1948, lo schema del *Modulor* è uno studio di coordinazione modulare basato sulle misure e i movimenti di un uomo alto 1,83 m.



Canone Greco

1) La testa è un ottavo del corpo quindi un modulo.

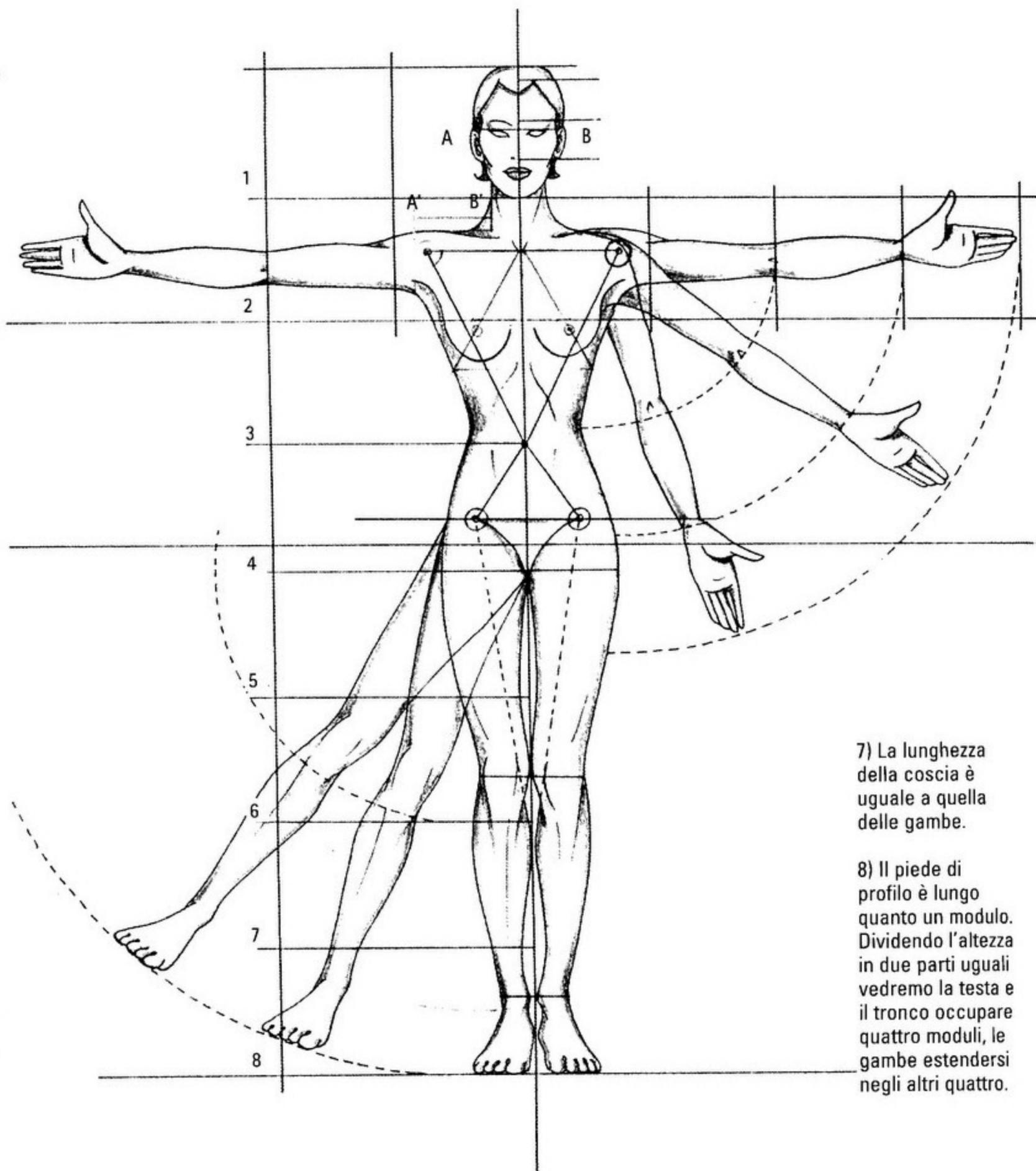
2) La larghezza delle tempie stabilisce la larghezza di una spalla dalla base del collo all'articolazione. ($AB=A'B'$)

3) L'asse mediano divide la figura perfettamente a metà.

4) Le spalle sono larghe quanto il bacino, la vita è un terzo in meno delle spalle.

5) Le spalle si disegnano all'esterno del tronco. L'articolazione è evidenziata da una piccola sfera.

6) Il gomito corrisponde al punto vita, il polso al pube, la mano a metà coscia.



7) La lunghezza della coscia è uguale a quella delle gambe.

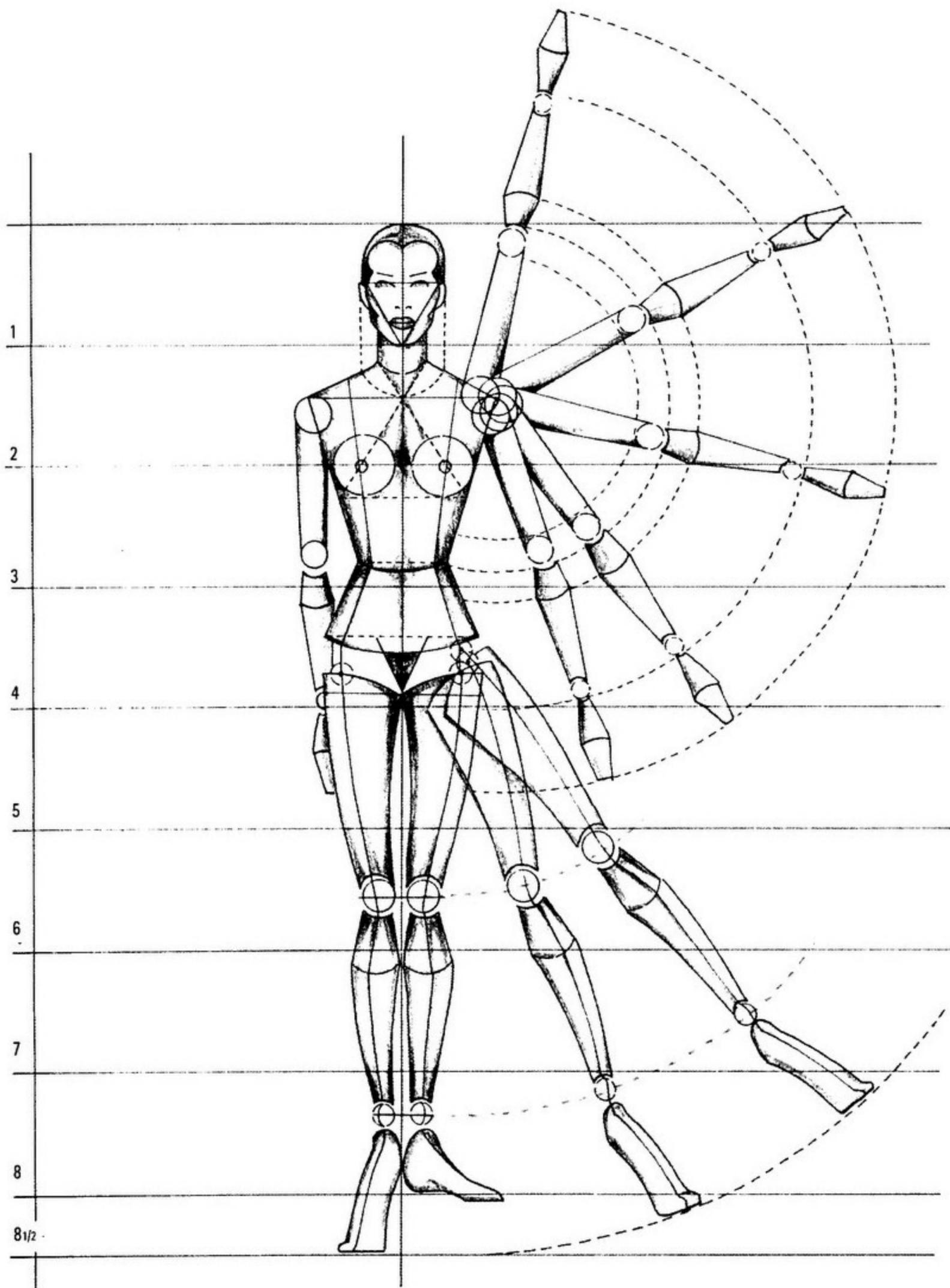
8) Il piede di profilo è lungo quanto un modulo. Dividendo l'altezza in due parti uguali vedremo la testa e il tronco occupare quattro moduli, le gambe estendersi negli altri quattro.

Per "canone" si intende un codice orientativo che stabilisce attraverso regole matematiche le proporzioni ideali del corpo umano dividendolo per settori denominati "moduli".

Fra i tanti canoni studiati nell'antichità, abbiamo scelto quello classico greco perché ritenu-

to il più semplice da applicare e adatto al nostro studio. In questo codice di proporzione, l'altezza della testa è presa come unità di misura, per stabilire tutte le altre suddivisioni, ne risulta che l'altezza totale del corpo, quando è perfettamente eretto, la comprende otto volte. Al fine

di stabilire sin dai primi elementi di studio, un'armoniosa riproduzione della figura femminile consona al linguaggio della moda, è stato necessario modificare leggermente alcuni rapporti proporzionali pur lasciando inalterate le corrispondenze e le divisioni dei moduli.



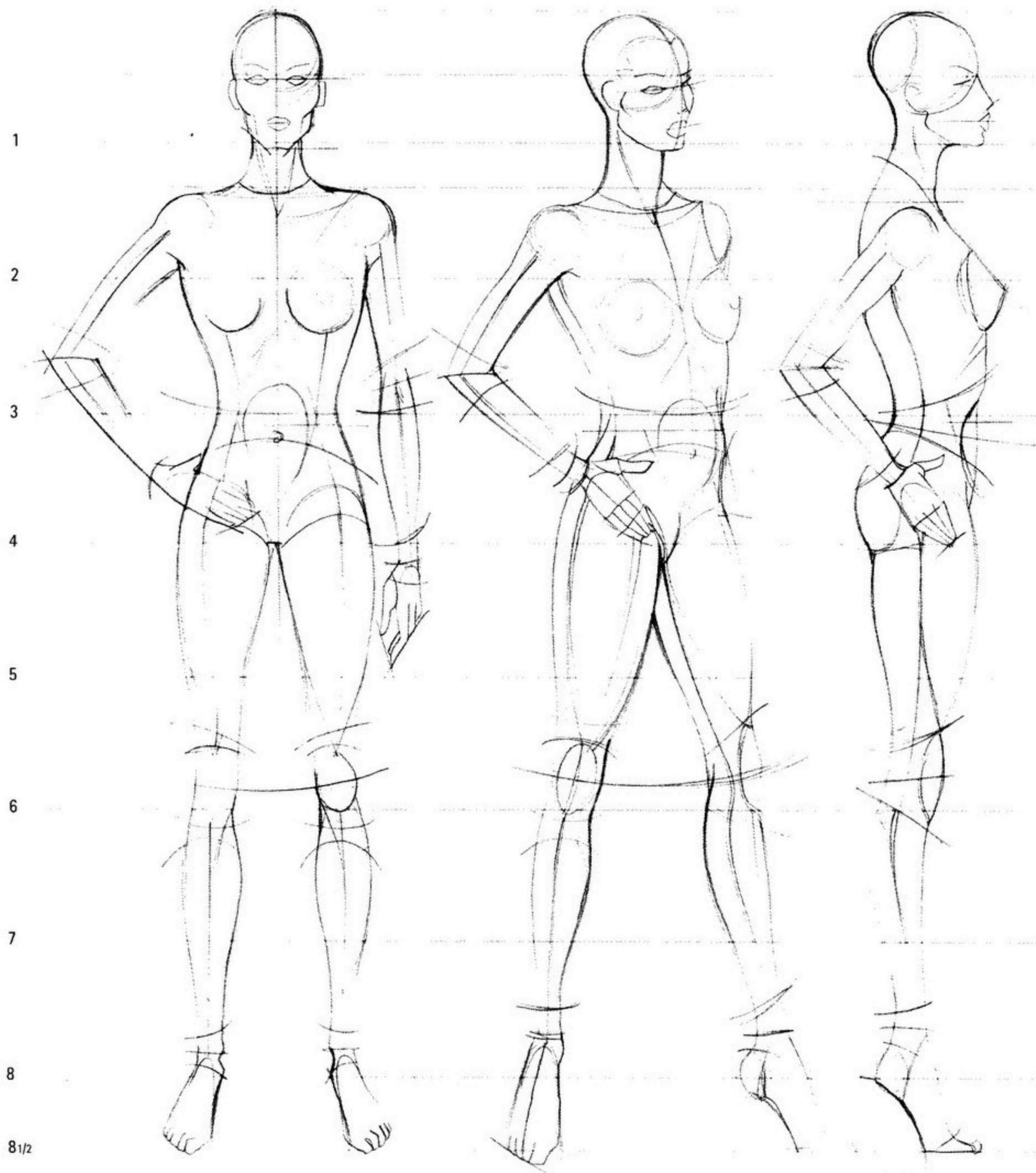
Canone Moda

Il grafico schematizza ulteriormente la sagoma in masse geometrizzate, rendendo la figura simile a un robot. Le forme del corpo possono riassumersi in cilindri, (arti superiori e inferiori) tronchi di cono (busto e bacino) e sfere (testa e articolazioni). La rotazione del braccio e della gamba sono ben evidenziate nel movimento di rientranza delle sfere di articolazione. N.B. Le misure del canone servono come orientamento per stabilire le proporzioni ideali, quindi sono rare nella realtà, ma sono indispensabili per comprendere rapporti e corrispondenze di proporzione, atte a una rappresentazione corretta e armoniosa del corpo femminile.

Confrontando i due grafici, si noterà che il "Canone Moda" è più alto di mezzo modulo in quanto il piede ha il dorso molto incurvato per mostrare adeguatamente l'eventuale calzatura. Questa postura particolare è poco realistica, ma dà alla gamba più slancio ed eleganza. Un'altra leggera modifi-

ca è l'innalzamento della vita e del pube con l'accorciamento del tronco e del bacino. In questo modo la gamba risulta ancor più lunga, ma non innaturale. La lunghezza delle braccia è rimasta invariata. Infine per accentuare ancor di più l'altezza, la massa del corpo è stata ulteriormente snellita.

Nel capitolo riguardante la stilizzazione vedrete questo canone rialzato di uno e due moduli, in quanto l'altezza dell'indossatrice è generalmente più elevata di un corpo femminile normale e il disegno del figurino di moda richiede un corpo snello e molto allungato.



Esecuzione del grafico

- Tracciare lateralmente la linea dell'altezza H e dividerla in otto parti uguali, poi le linee guida orizzontali.
- Disegnare l'asse mediano che nella figura frontale e di tergo coincide con la linea dell'altezza.
- Per la costruzione della figura, ini-

ziare dall'ovale della testa, stando attenti a non allargare troppo la distanza tra le tempie poiché questa misura serve per stabilire la larghezza delle spalle.

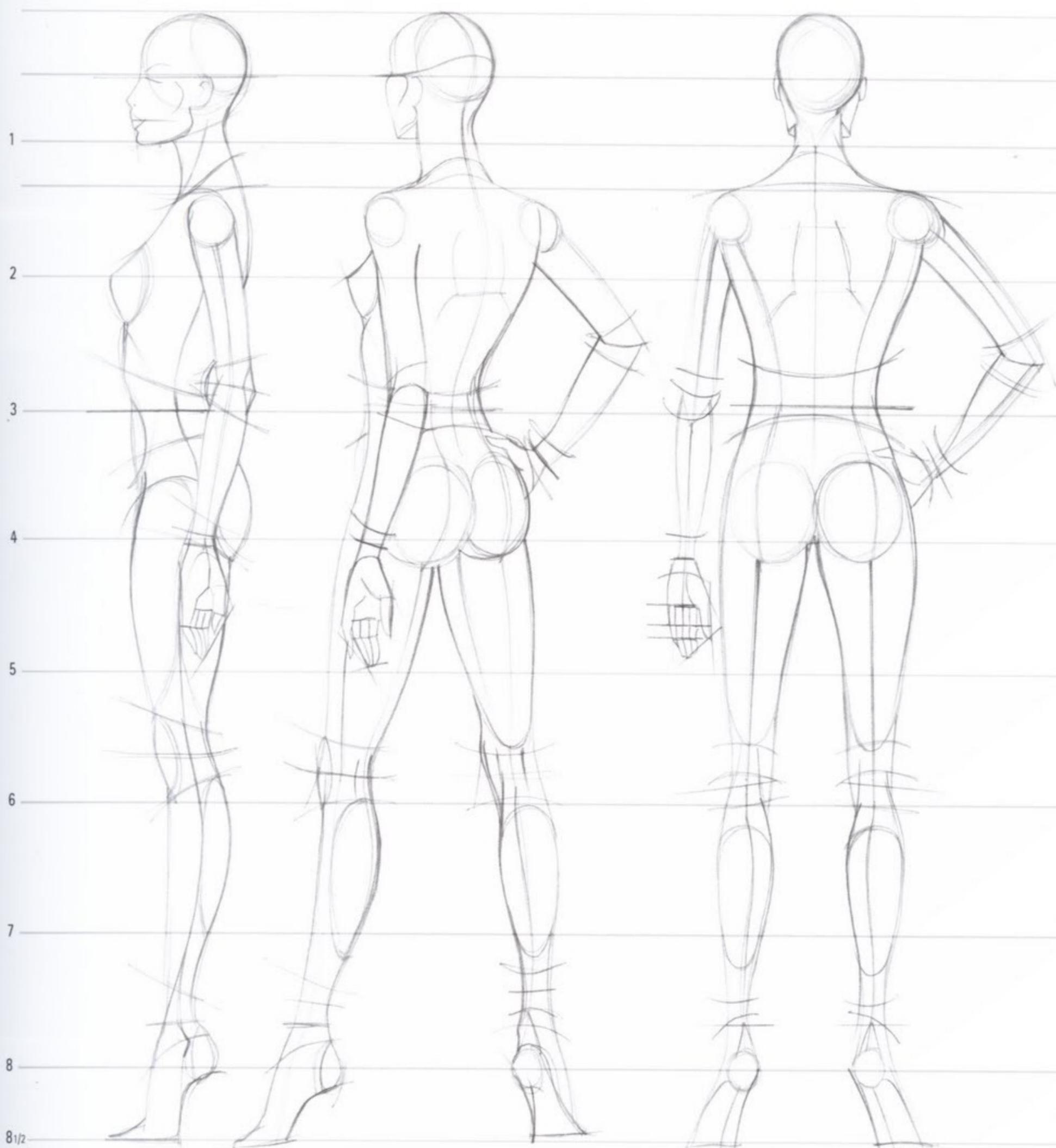
- La misura delle spalle viene riportata nel modulo 4 per tracciare la larghezza del bacino, che è stato un po' rimpicciolito per ottenere una

figura più slanciata.

- Disegnare la massa toracica M.T., il punto vita e la massa pelvica o bacino M.P.
- Infine tracciare la struttura degli arti superiori e inferiori come vedute nel grafico, prestando molta attenzione ai punti di snodo. I disegni in successione, mostra-

Lo schema mostra il corpo femminile "robotizzato" visualizzato nelle pose fisse principali. Sono posture statiche e rigide, molto

semplificate nei lineamenti per meglio individuare la massa corporea e le corrispondenze proporzionali singole e complesse.



no il corpo mentre ruota su se stesso, ogni zona di un'immagine è allineata con la successiva evidenziando nelle prospettive fondamentali le caratteristiche anatomiche salienti.

In sintesi

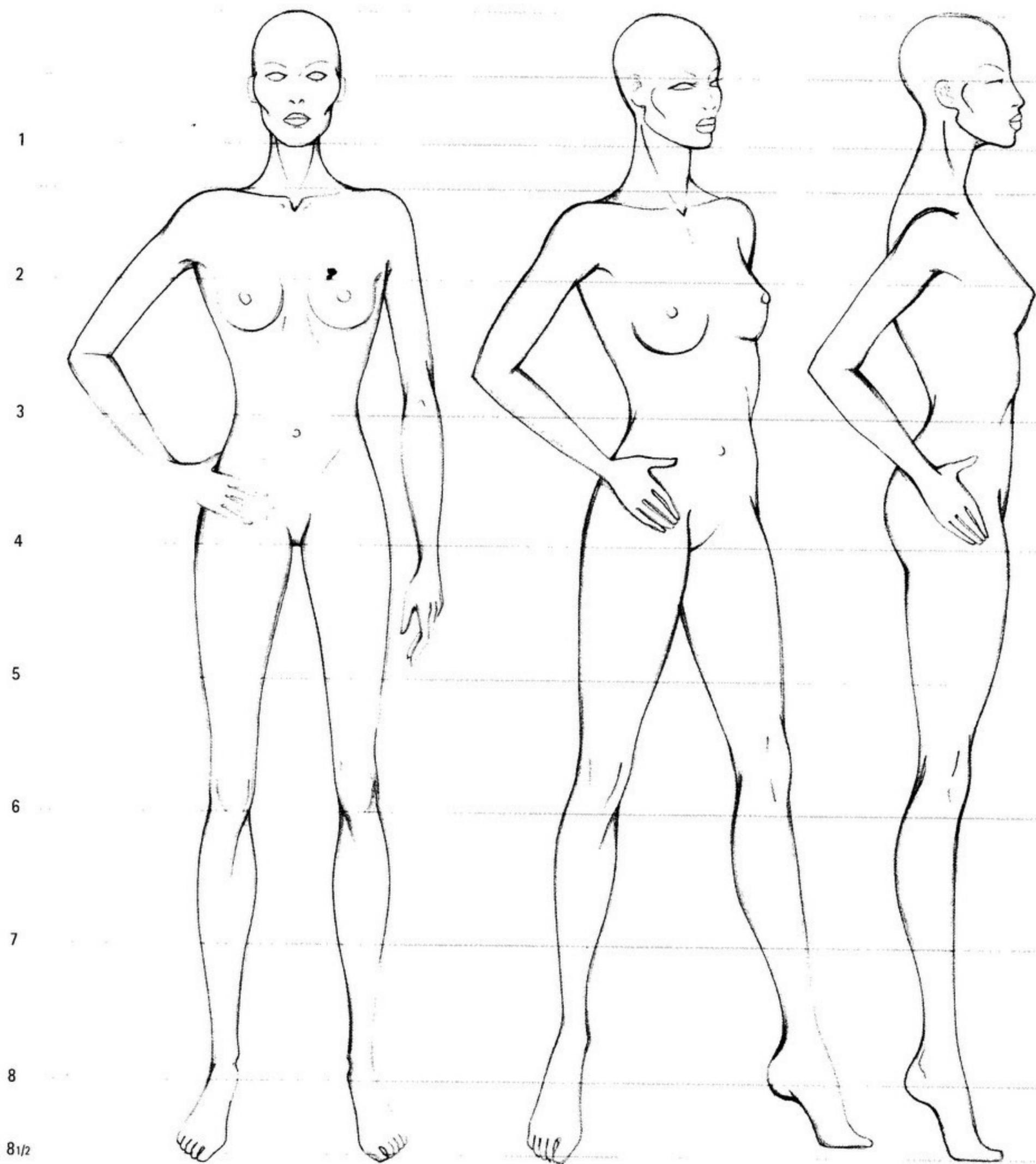
Osservando i vari grafici stabiliremo che ogni modulo comprende:

- 1) La testa;
- 2) Il collo e le spalle;
- 3) Il seno, la parte inferiore del torace e la vita;
- 4) Il bacino e il pube;
- 5) La parte centrale delle cosce;
- 6) La parte terminale delle cosce, il ginocchio;
- 7) La parte centrale della gamba e

il polpaccio;
8) L'estremità della gamba, la caviglia e il piede;
8.1/2) Il piede esteso in avanti.

Esercizio

Riprodurre fedelmente i disegni dei canoni proposti ed eseguirli in un secondo momento a memoria.



Questo è lo stesso grafico precedente solo che la figura è stata resa più plastica e simile al vero. Notate come tutte le corrispondenze strutturali sono state perfettamente riportate negli allineamenti orizzontali e come il corpo

mostri la sua mutevole e particolare anatomia mano a mano che ruota su se stesso. Riflettete su queste caratteristiche, osservate ogni dettaglio, questi primi insegnamenti sono d'importanza fondamentale e non sono sostituibi-

li con gli altri successivi. Esercitatevi nella copia ripetutamente in quanto la vostra abilità nel disegno, si svilupperà solo dopo che avrete assimilato queste regole matematiche del canone proporzionale.

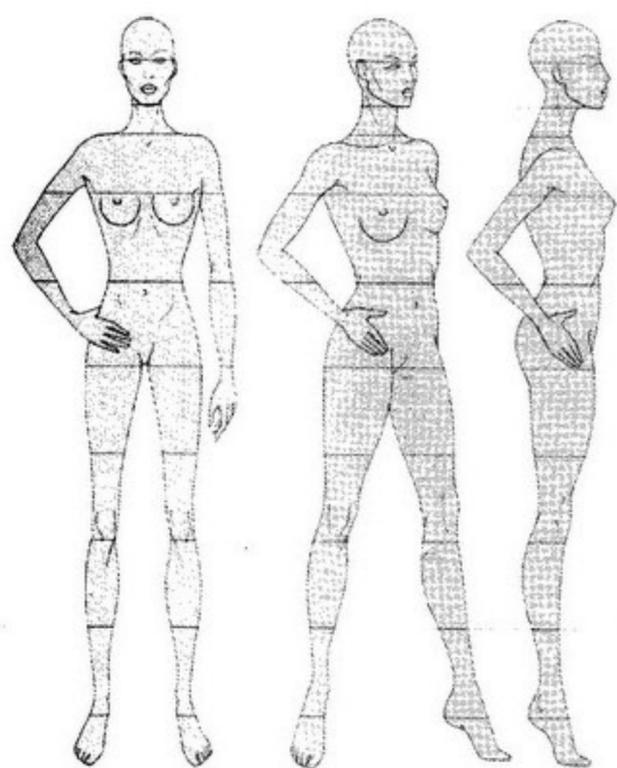
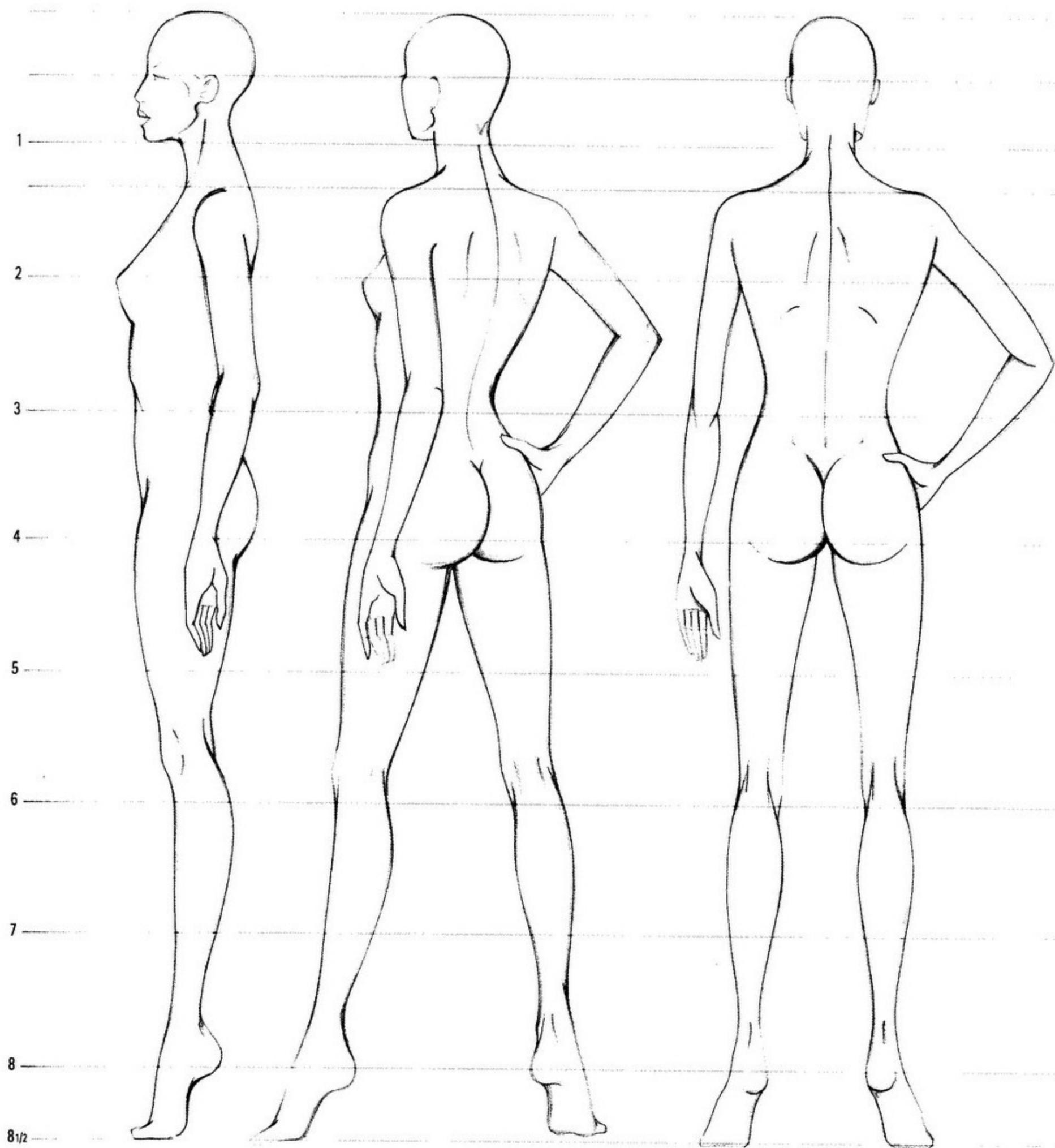
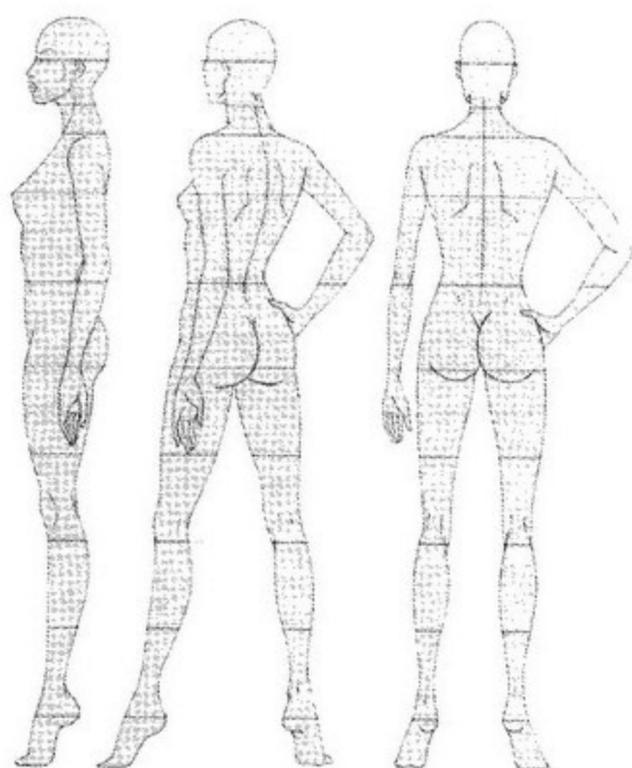
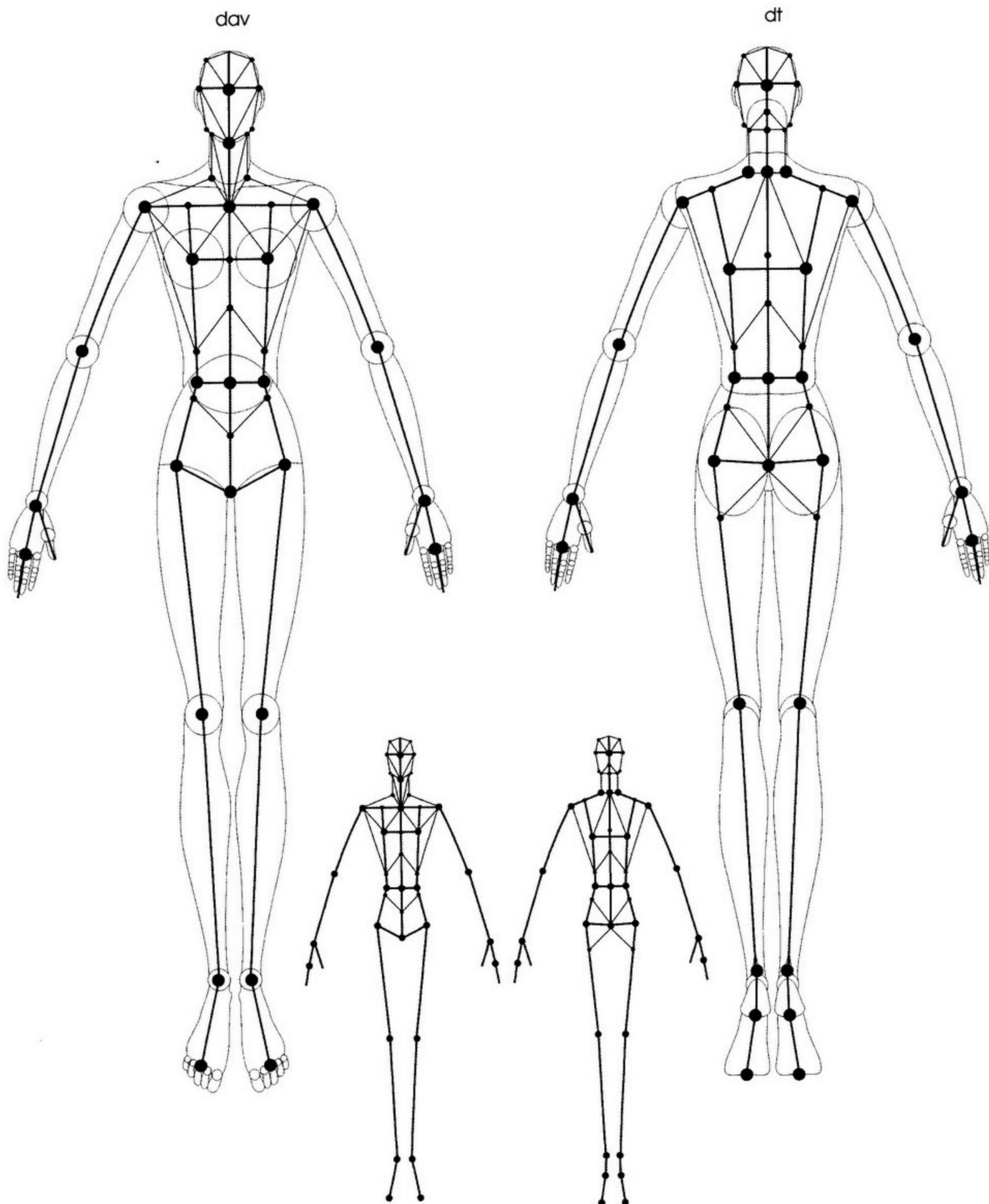


Figure plastiche evidenziate da retino in sei prospettive.

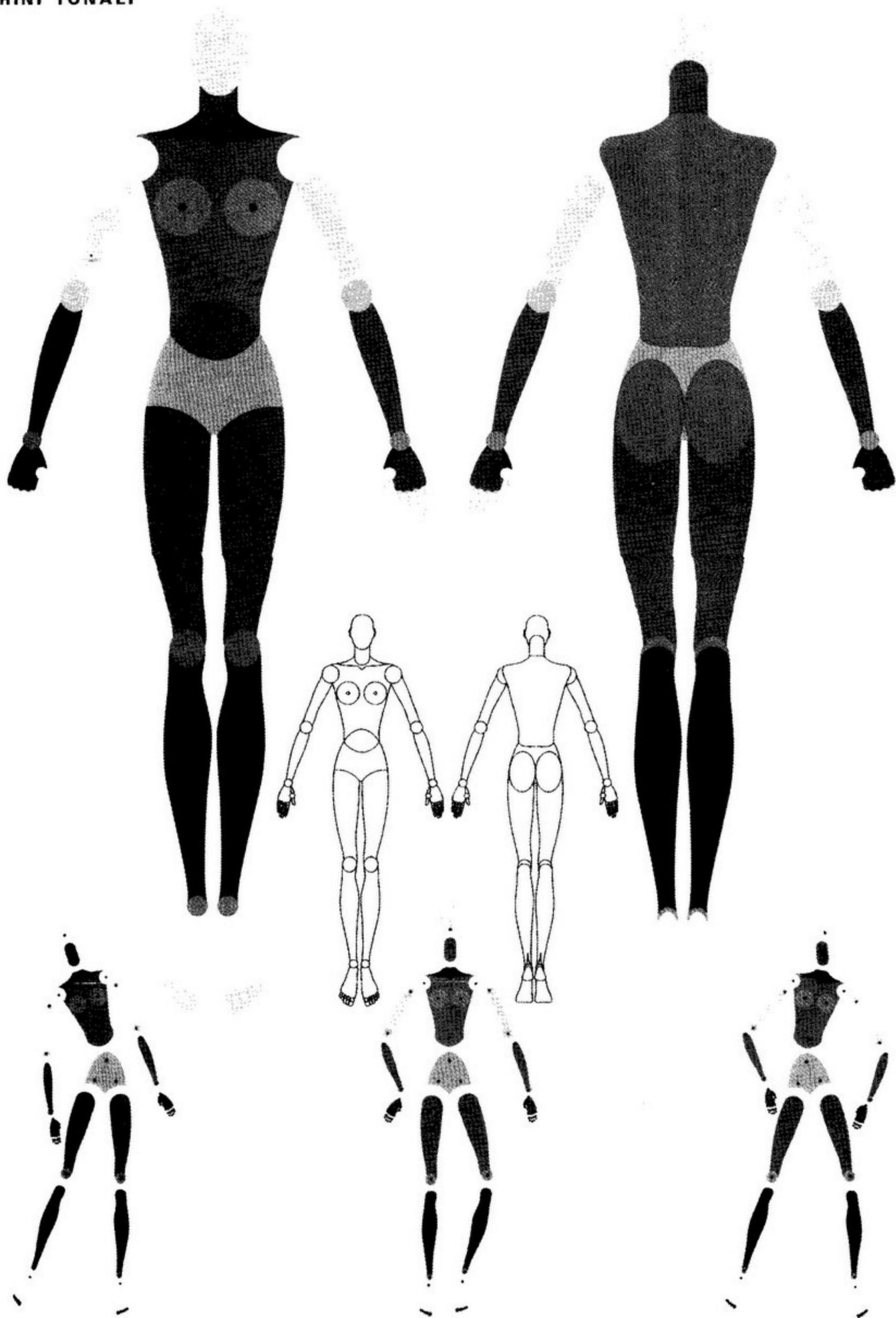


IL MANICHINO



Questi grafici mostrano la figura statica nelle due prospettive fondamentali, sono stati tracciati i punti di snodo e lo schema interno per meglio consentire una ri-

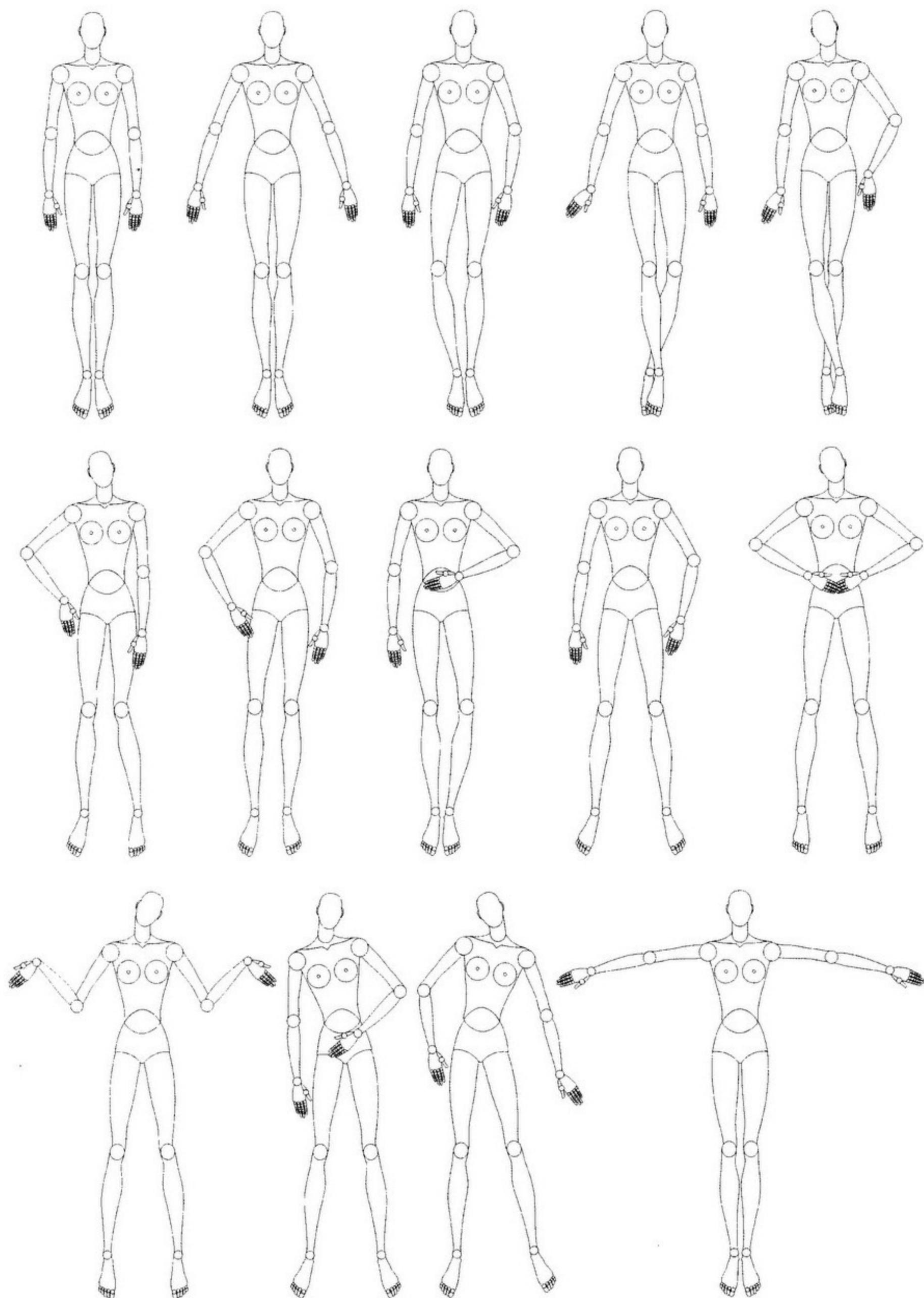
flessione più mirata all'osservazione critica della massa toracica e della massa pelvica. I due schemi piccoli evidenziano la struttura a filo e i raccordi principali.



I manichini tonali visualizzano le varie parti anatomiche che sono state smembrate nelle immagini piccole per darvi la possibilità di costruire, con cartoncini dei vari colori, una sagoma di varie dimensioni che può essere utilizza-

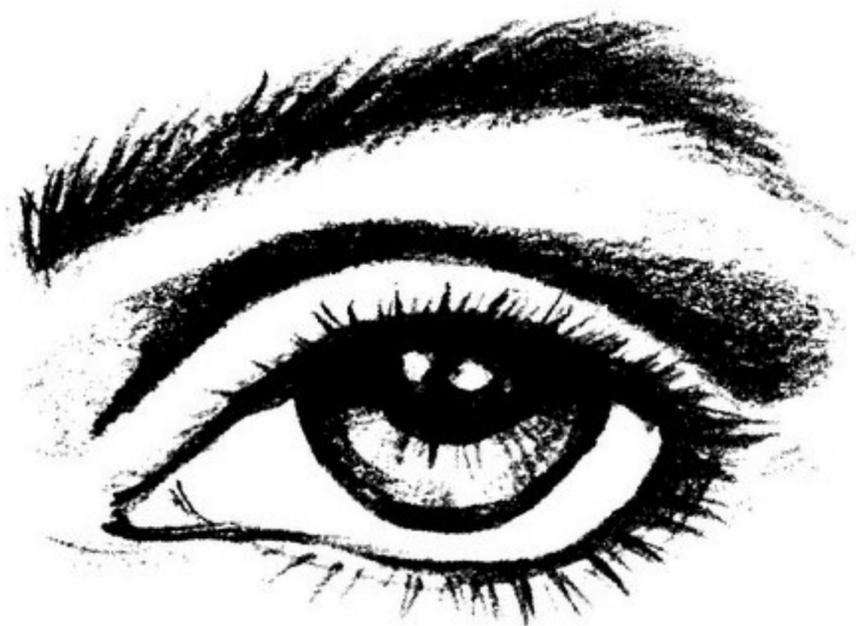
ta per ricalcare le varie pose che otterrete con lo spostamento del busto e degli arti, come vedete nella pagina successiva. È un esercizio molto divertente e proficuo, vi insegnerà a prendere confidenza con il corpo e la sua cinetica.

REPERTORIO DI POSE STATICHE E DINAMICHE DEL MANICHINO



Nella vostra riproduzione, prestate molta attenzione agli schemi analitici tramite i quali compren-

derete i movimenti e le proporzioni interne al corpo.



Nel primo disegno l'occhio è simile al vero, marcato con le ombre più scure e le mezze ombre.

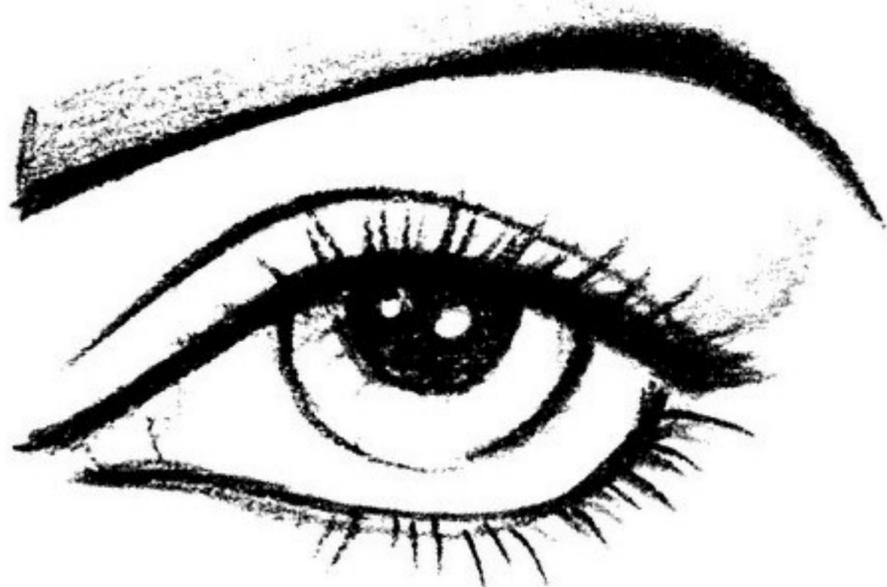
Dall'analisi del corpo umano nel canone greco e canone moda, passiamo a esaminare tutte le singole componenti morfologiche iniziando dai dettagli del volto.

Gli occhi rappresentano la parte più emotiva del viso poiché assumono un'infinità di espressioni atte a comunicare i sentimenti più vari.

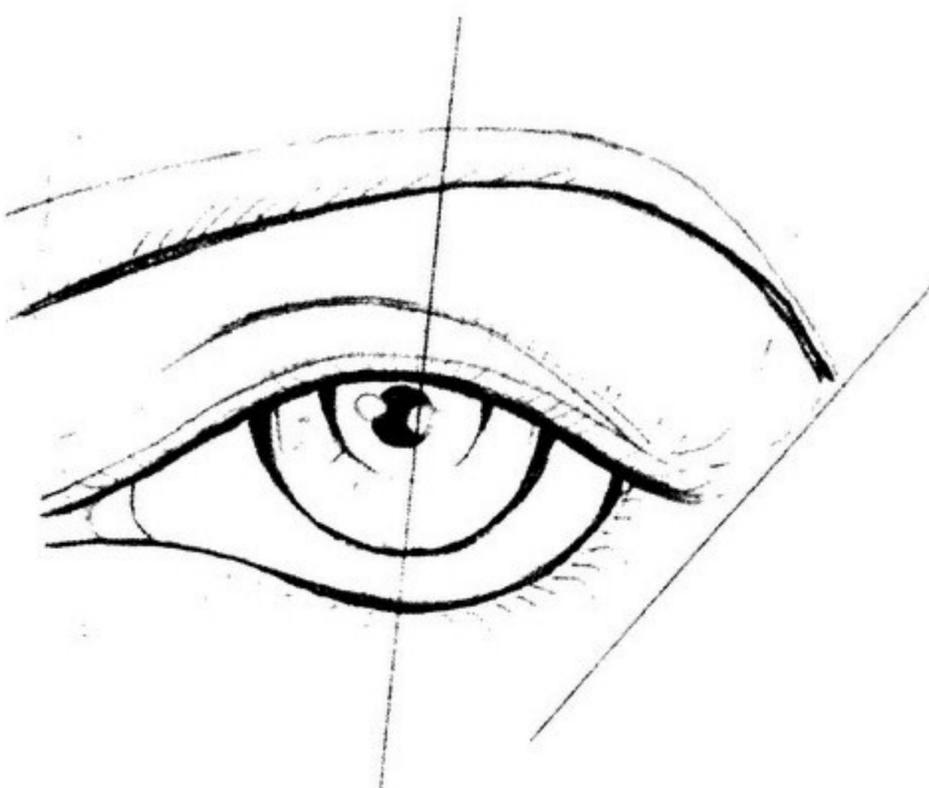
In un volto, lo sguardo è sicuramente la parte più importante e disegnando un figurino di moda, anche stilizzato è sempre consigliato di eseguirlo completo poiché senza occhi lo si priverebbe dell'anima.

Esercitatevi a riprodurre varie espressioni dando luce allo sguardo.

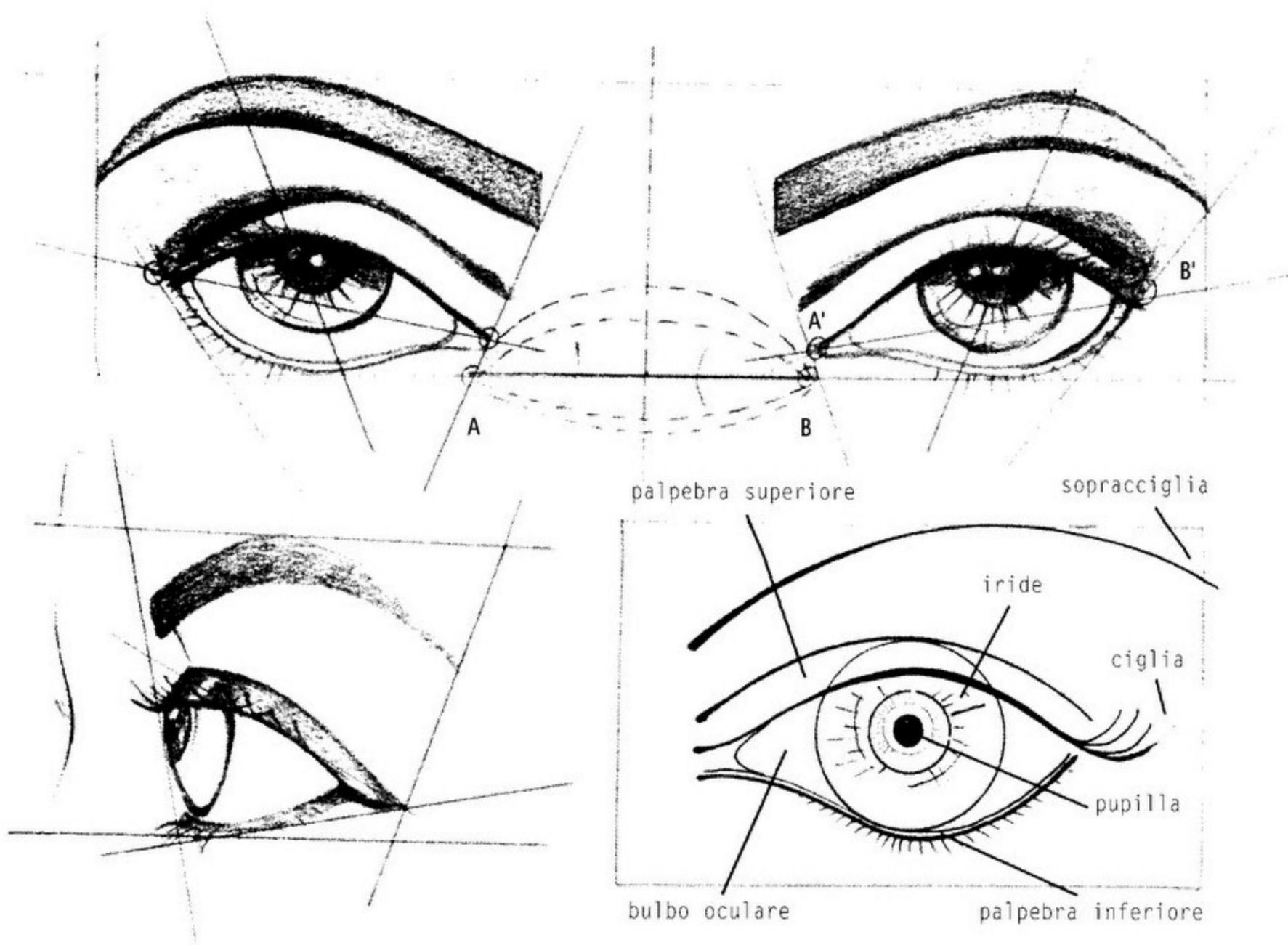
Tecnicamente l'effetto "luce" si ottiene lasciando dentro l'iride e nella pupilla dei piccoli cerchi bianchi, mentre si marcherà maggiormente l'ombra che la palpebra superiore proietta all'interno dell'occhio.



Il secondo occhio è più sintetico essendo state tolte le mezze ombre.



Il terzo occhio è più stilizzato e dalla forma più grafica.



Dal punto di vista anatomico l'occhio è formato dal bulbo oculare perfettamente sferico entro il quale troviamo l'iride di vari colori e la pupilla.

L'occhio è protetto dalla palpebra superiore, più grossa ed estesa e dalla palpebra inferiore, più sottile.

L'occhio visto di fronte ha una forma a mandorla mentre di profilo assume un aspetto triangolare.

La distanza tra un occhio e l'altro corrisponde alla lunghezza di uno di essi ($AB=A'B'$).

Ornamento importante degli occhi sono le ciglia e le sopracciglia che, a seconda della forma e lunghezza, conferiscono profondità allo sguardo.

Per una corretta riproduzione grafica, marcate maggiormente la linea interna della palpebra superiore e proiettate una leggera ombra sull'iride come vedete nei disegni corrispondenti.

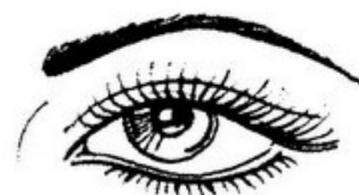
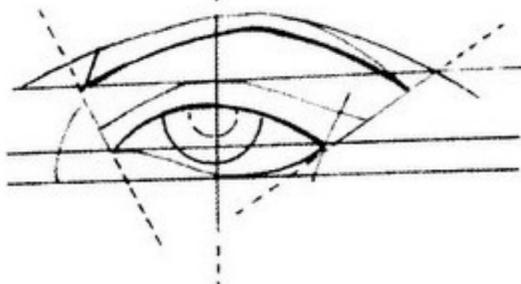
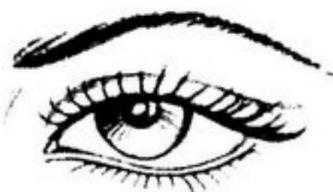
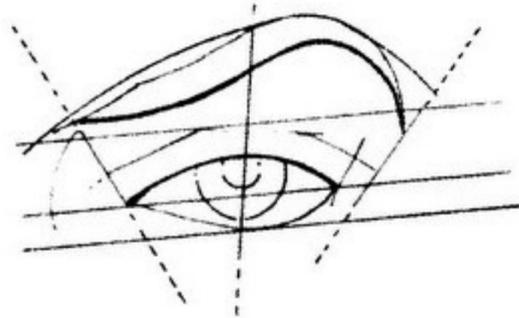
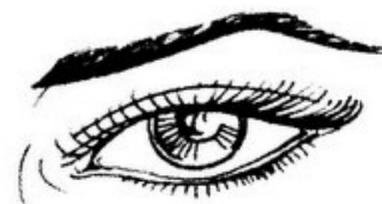
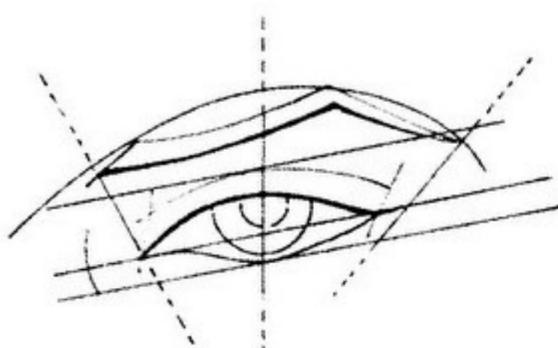
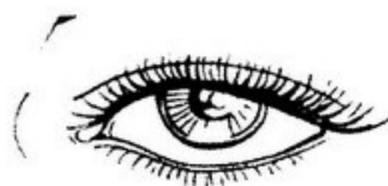
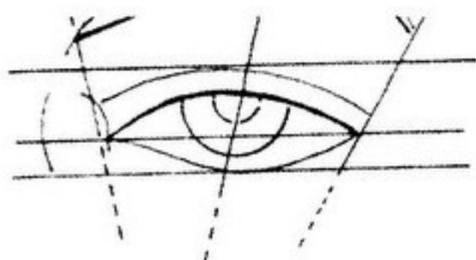
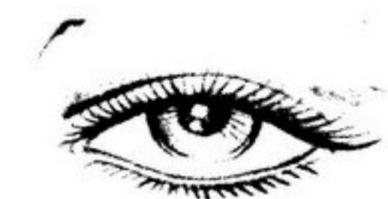




A

B

C

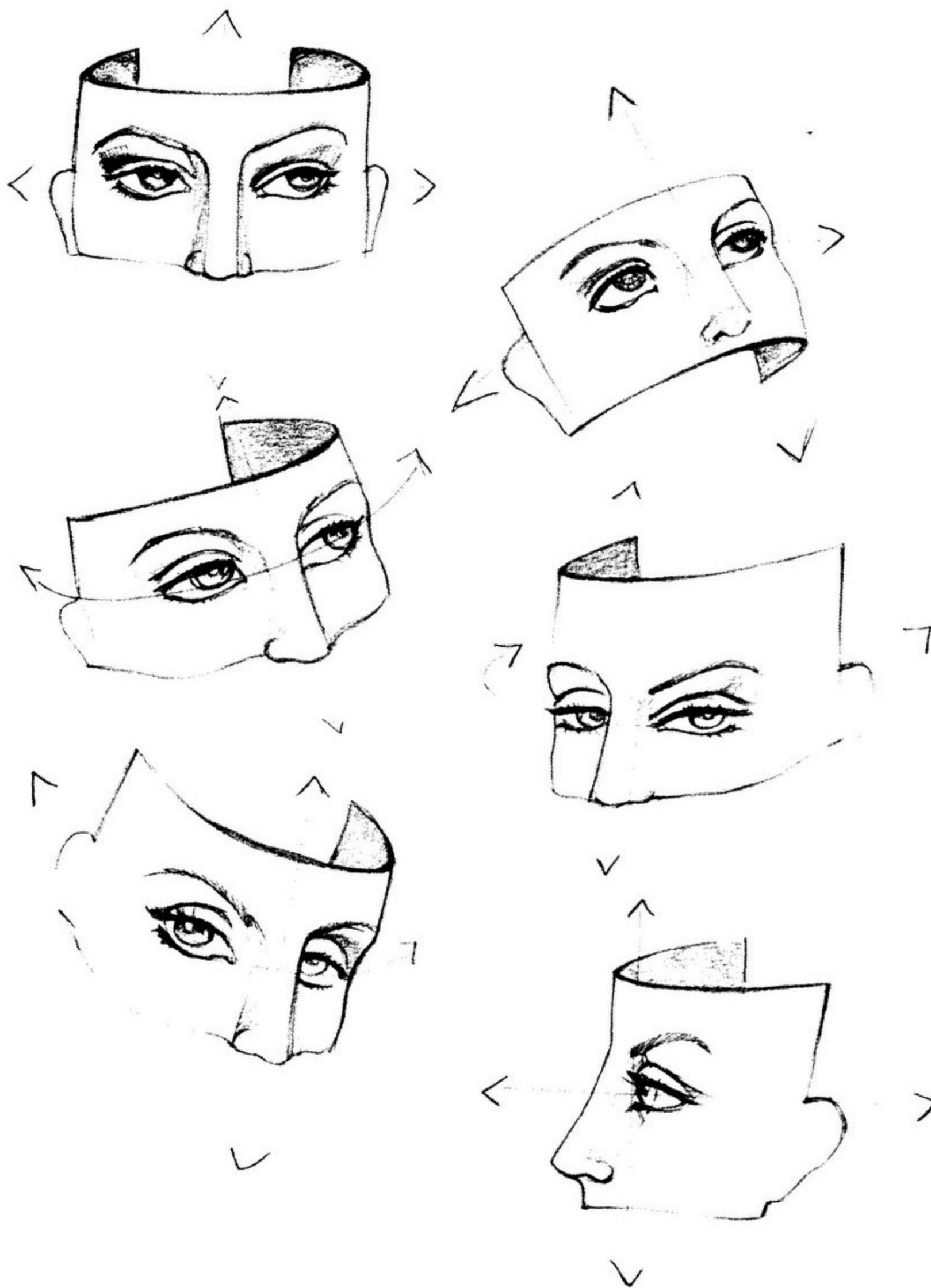


I grafici evidenziano il passaggio tra l'occhio ripreso dal vero, la sua analisi geometrizzata e la seguente stilizzazione.

A - Rappresentazione dell'occhio reale eseguito a chiaroscuro a matita 2B.

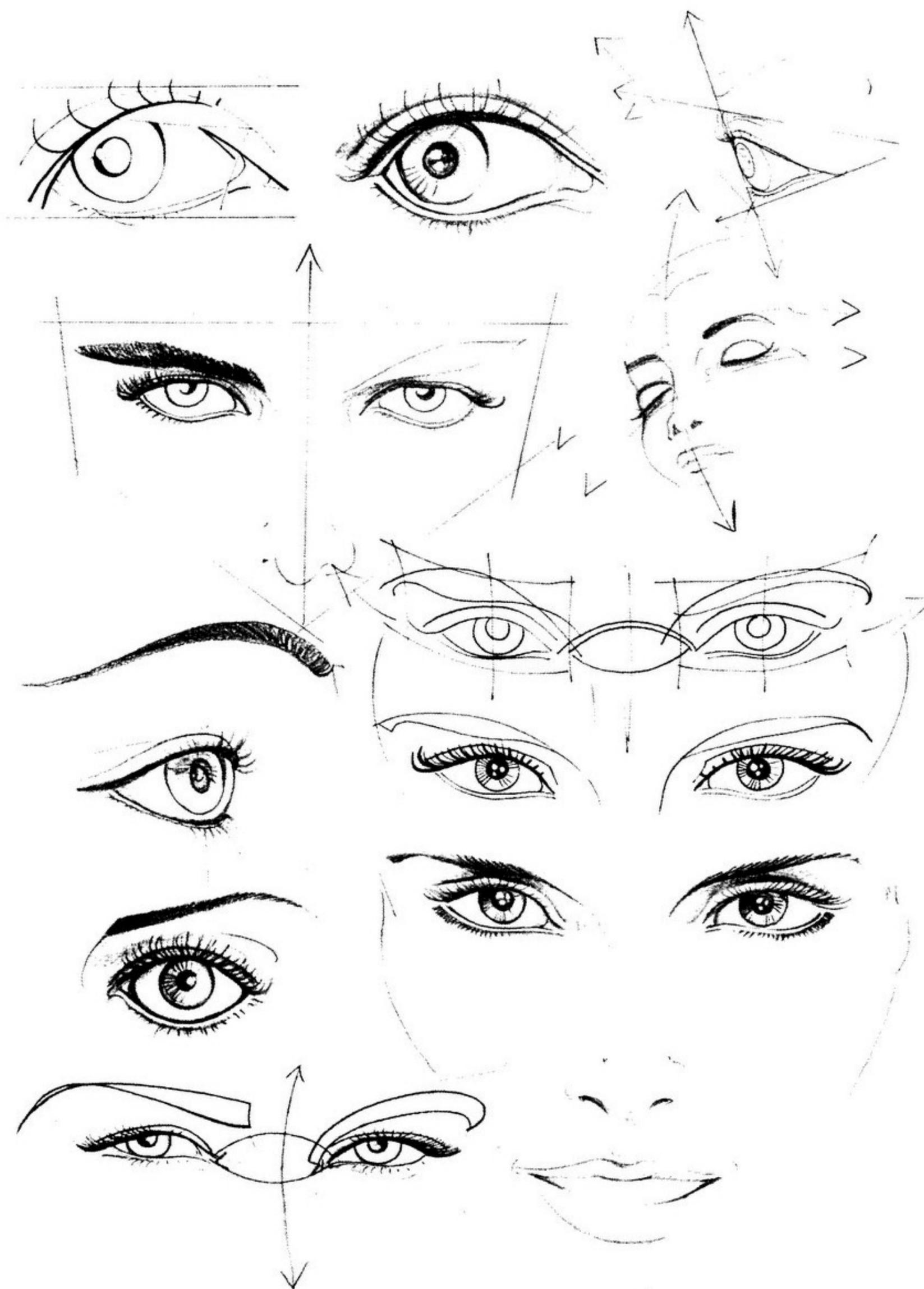
B - Analisi strutturale dell'occhio eseguita con marker 0.05.

C - Disegno stilizzato dell'occhio eseguito con marker 02.



Il volto in questi grafici è stato ridotto a forma di "maschera" cilindrica al fine di evidenziare la posizione che gli occhi assumo-

no nelle varie prospettive. Gli assi verticali e orizzontali sottolineano il corretto allineamento dei bulbi oculari in ogni spostamento.



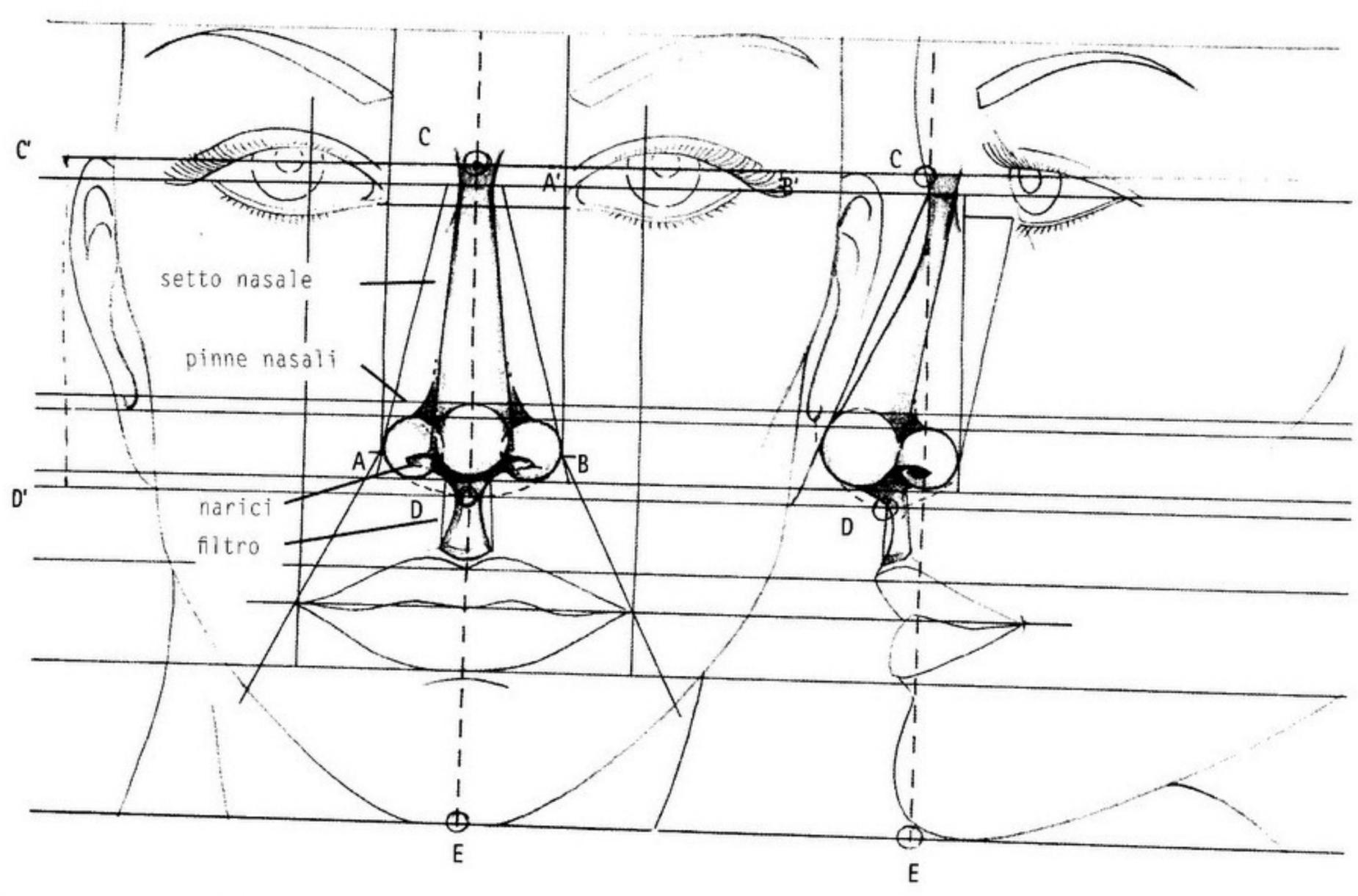
Esercizi

1) Ripetere i disegni del libro a mano libera.

2) Copiare una serie di occhi dal vero o da riviste di moda evidenziandone lo schema strutturale.

L NASO

ANALISI DI PROPORZIONE

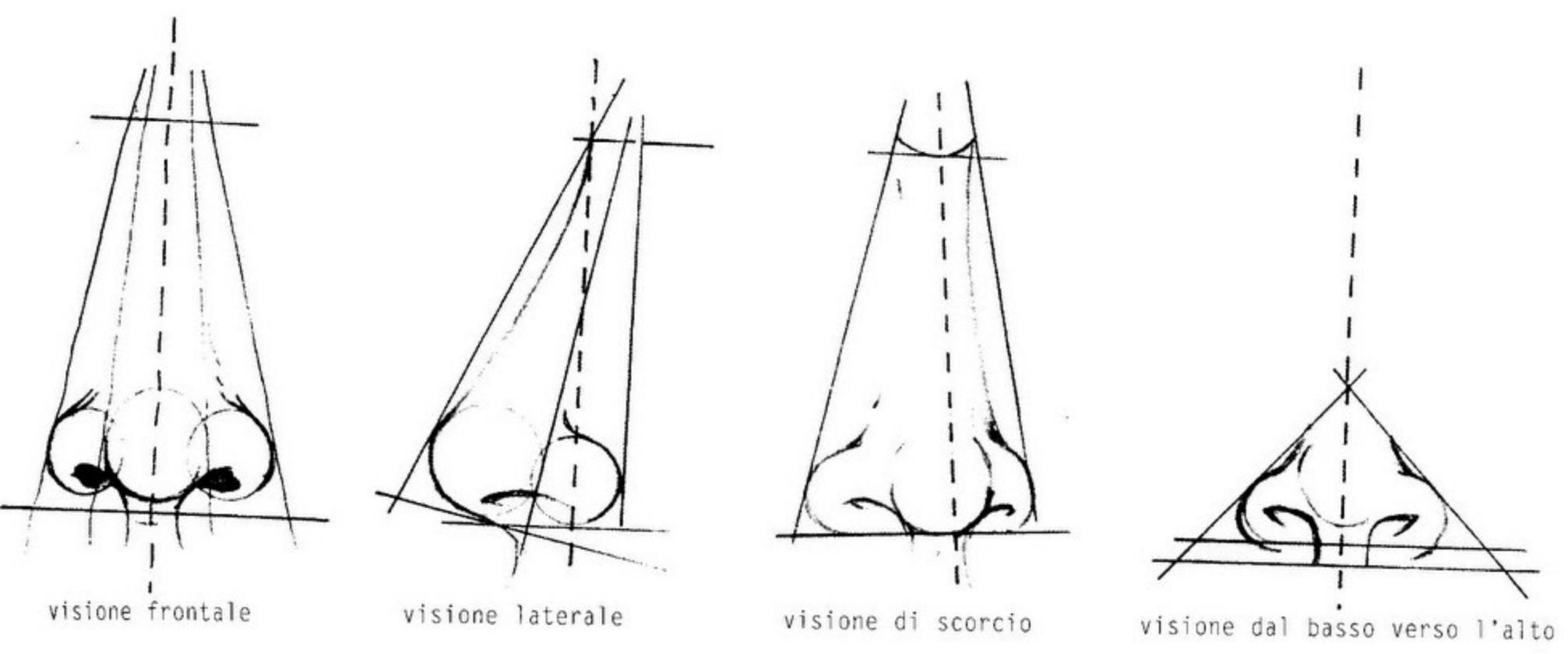


Nella testa, il naso è la parte anatomica più sporgente, ogni volto ha un naso diverso che gli conferisce un aspetto a volte determinante. Per questa analisi di proporzione si sceglierà un naso ben proporzionato anche se generico nella forma. Per un'esatta rappresentazione frontale racchiuderemo il naso in un trapezio allungato alla cui base tratteremo tre sfere di cui

una centrale più grande e due laterali più ridotte. La lunghezza del naso, dalla sua radice alla sua base, corrisponde più o meno all'altezza delle orecchie e la distanza delle "pinne nasali" equivale alla larghezza di un occhio ($AB=A'B'$). Il naso è composto dal setto nasale, pinne nasali e narici. È collegato alla bocca dal "filtro" o "solco nasale" (D) che visto di pro-

filo corrisponde all'incavo sottostante la base del naso. Di profilo l'incavo della radice del naso è sulla stessa linea dell'incavo sottostante il labbro inferiore (CE). In un volto dai lineamenti regolari, l'altezza del naso è uguale a quella tra la sua base e il mento (CD=DE).

Naso in diverse prospettive.



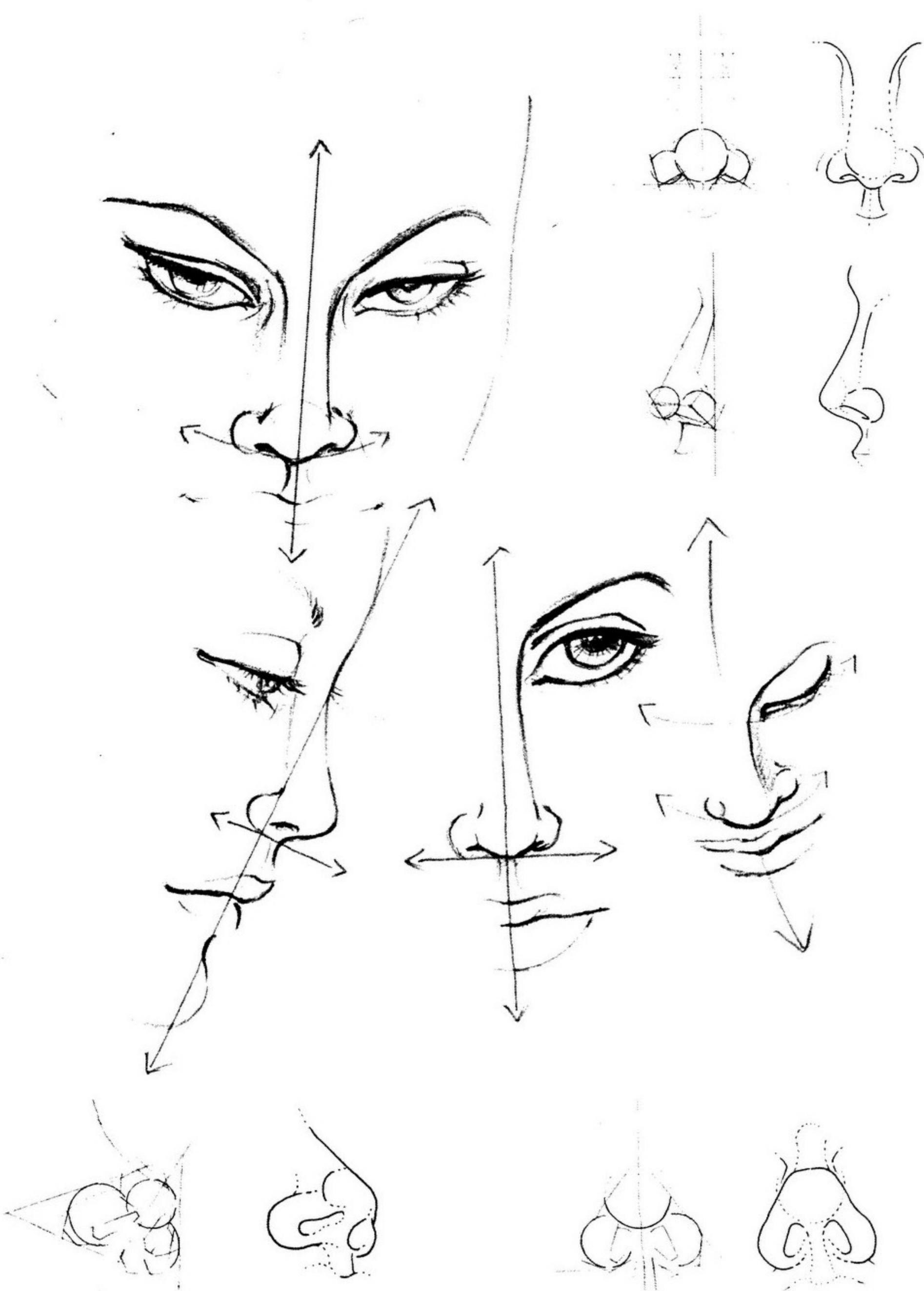
visione frontale

visione laterale

visione di scorcio

visione dal basso verso l'alto

ANALISI STRUTTURALE CON SEGMENTI DI COSTRUZIONE

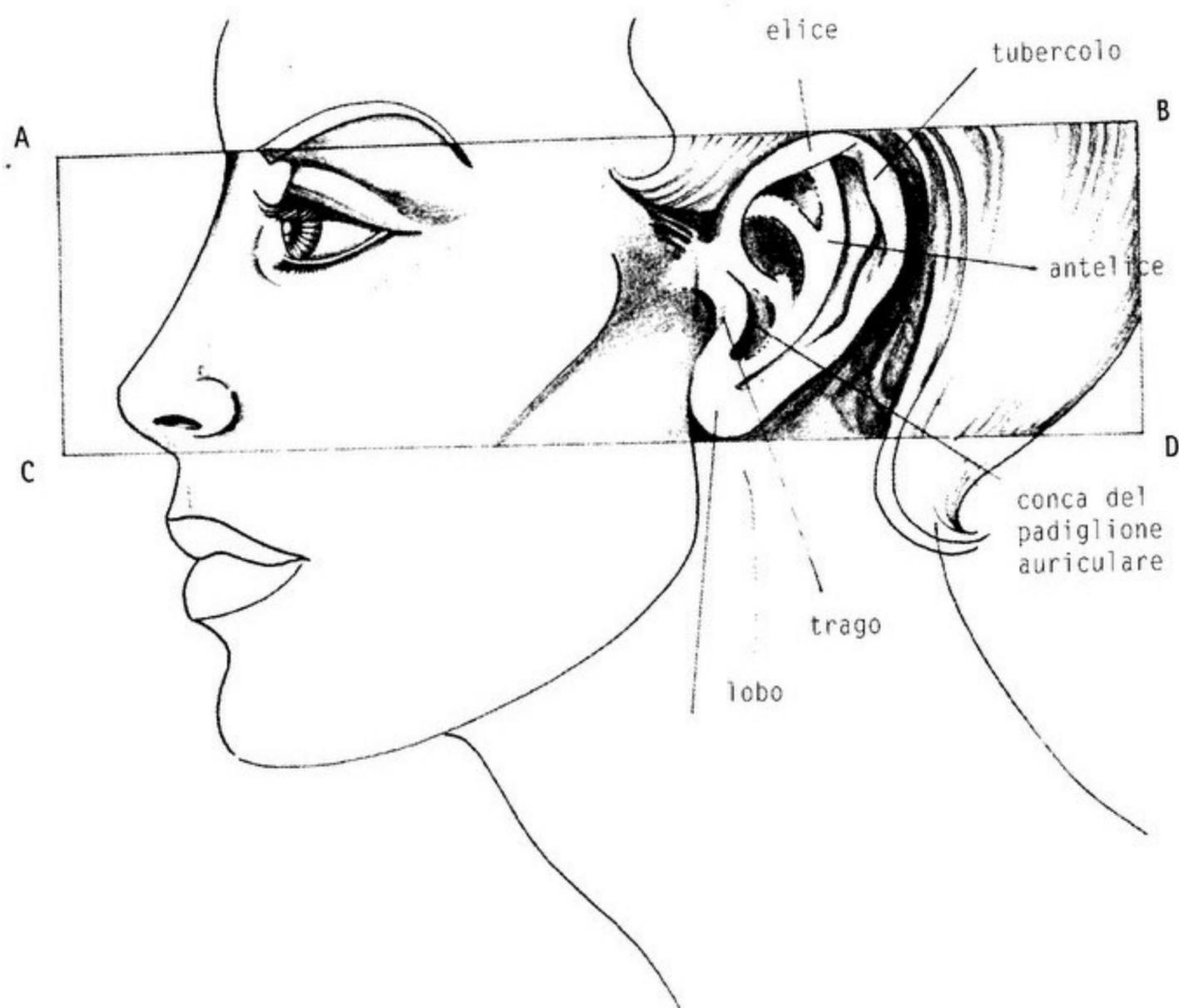


VARIE PROSPETTIVE E LEGGERO CHIAROSCURO



L'ORECCHIO

ANALISI E STRUTTURA

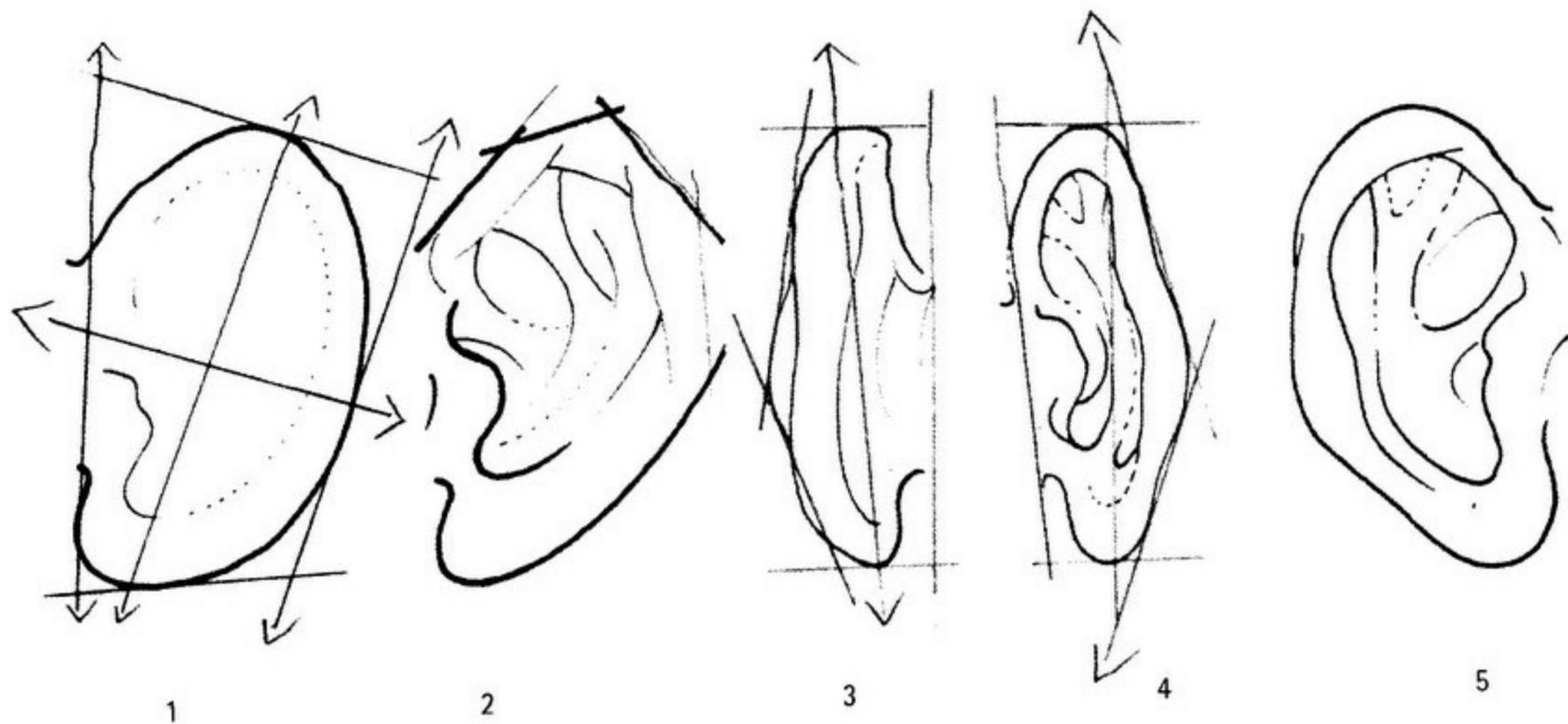


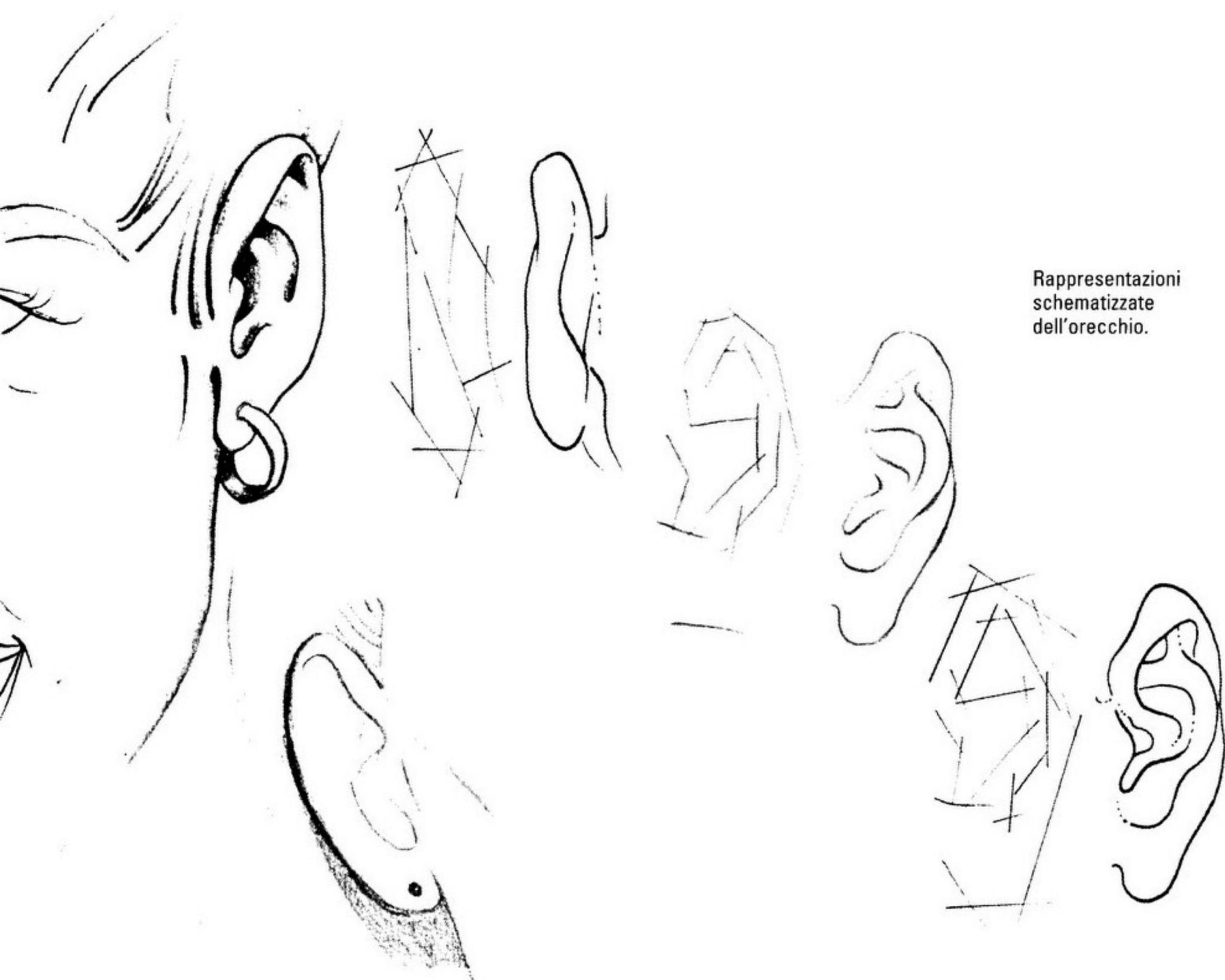
L'orecchio esternamente ha la forma di una conchiglia o di una C. Strutturalmente è formato da un bordo esterno detto "elice", un interno detto "antelice", una base inferiore più morbida chiamata "lobo", una sporgenza che protegge l'interno dell'orecchio detto "trago", dal "tubercolo" che è un piccolo rigonfiamento sulla

curva dell'elice ed in ultimo dalla "conca" del padiglione auricolare. L'altezza dell'orecchio corrisponde a quella del naso. Il segmento superiore di comparazione AB allinea l'incavo del naso, la palpebra superiore e il vertice dell'orecchio, quello inferiore CD allinea la base del naso con la base dell'orecchio.

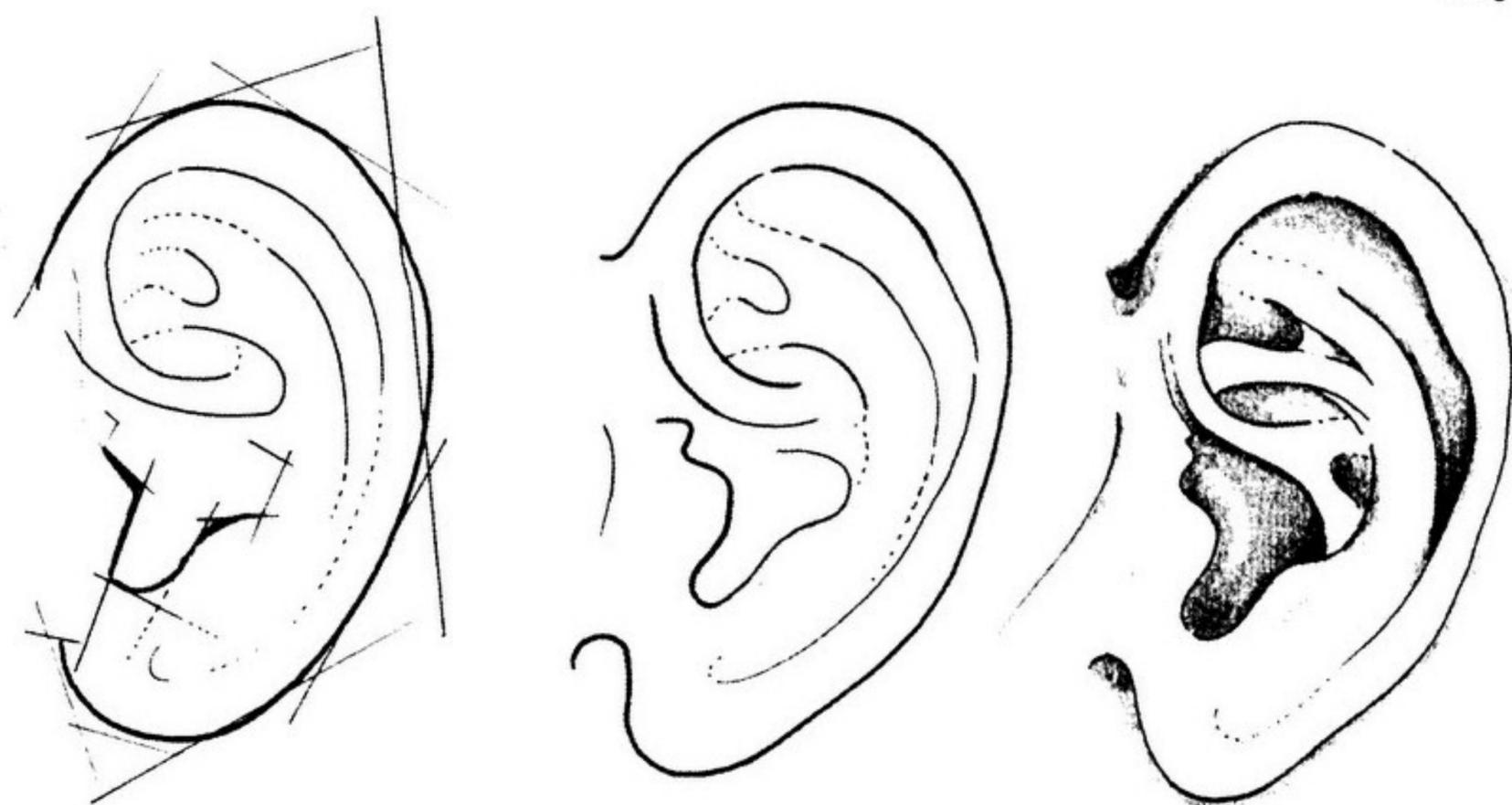
Sequenze grafiche

- 1 - Forma schematizzata dell'orecchio
- 2 - Abbozzo della massa
- 3 - Visione posteriore
- 4 - Prospettiva di tre quarti
- 5 - Profilo sinistro





Rappresentazioni
schematizzate
dell'orecchio.

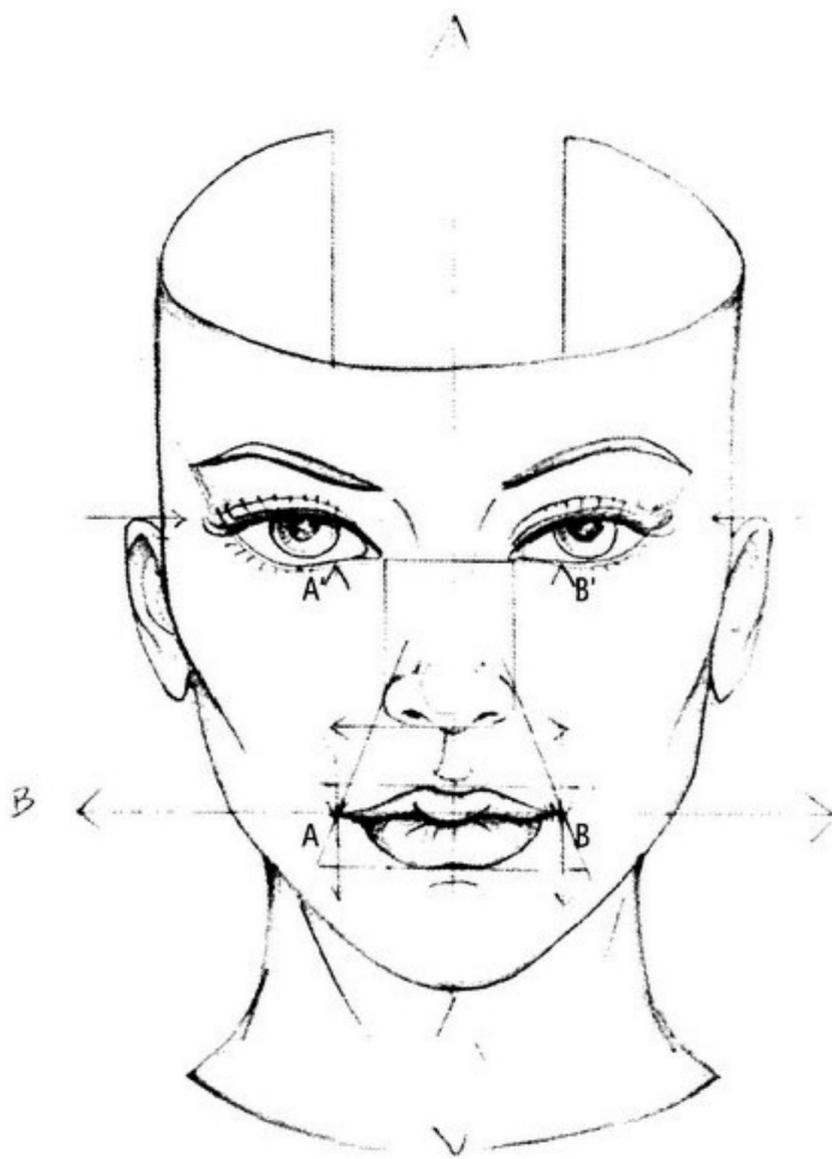


Sequenza grafiche:
dall'abbozzo al
disegno definitivo.

LA BOCCA

ANALISI E STRUTTURA

La bocca è formata da due parti mobili: il *labbro superiore* più piccolo ed esteso e il *labbro inferiore* più grande e carnoso. I punti di congiunzione delle labbra corrispondono in proiezione a un terzo dell'occhio (AA' BB'). Tra il naso e la bocca si trova il "filtro" a forma trapezoidale il cui asse centrale divide esattamente le labbra in due parti uguali.

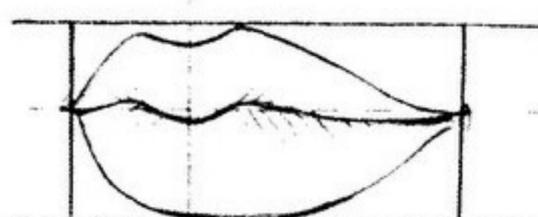
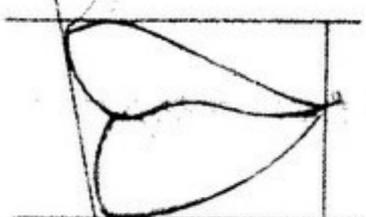
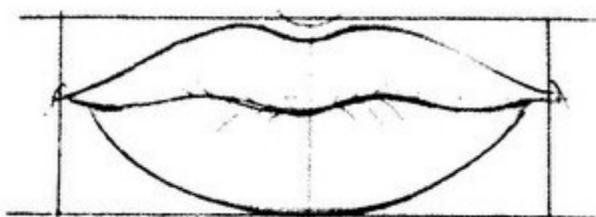


prospettiva frontale

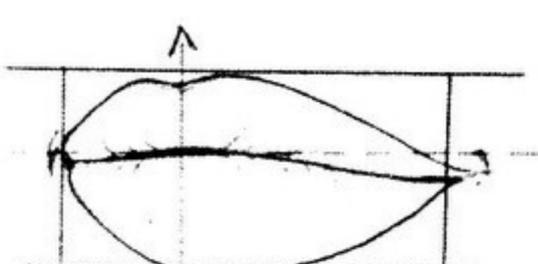
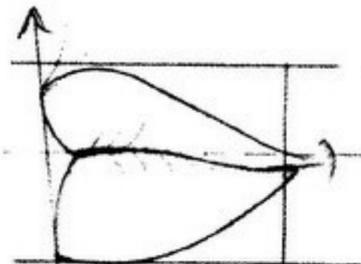
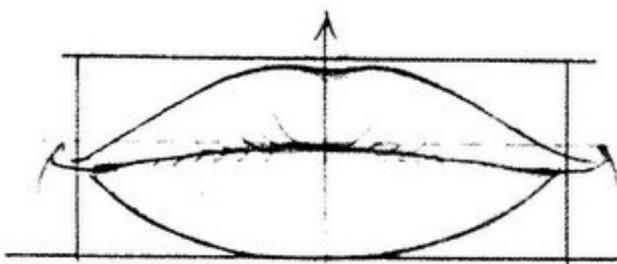
prospettiva laterale

prospettiva di tre quarti

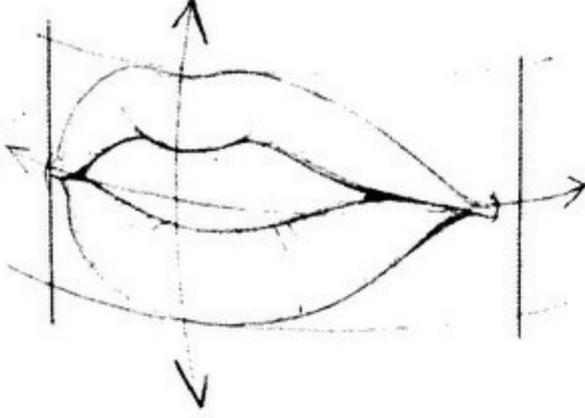
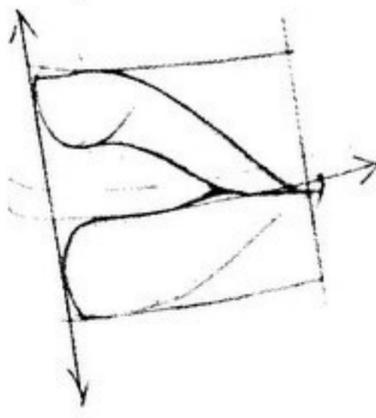
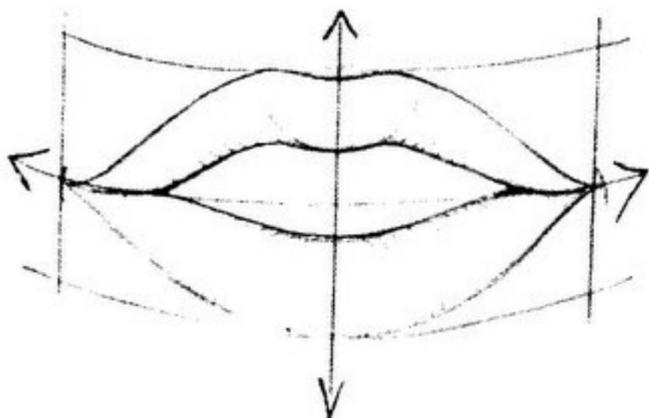
Schemi di bocche rappresentate in varie prospettive.



Visto di profilo, il labbro superiore è più esposto di quello inferiore.



Tutte le visualizzazioni sono definite da segmenti di costruzione.

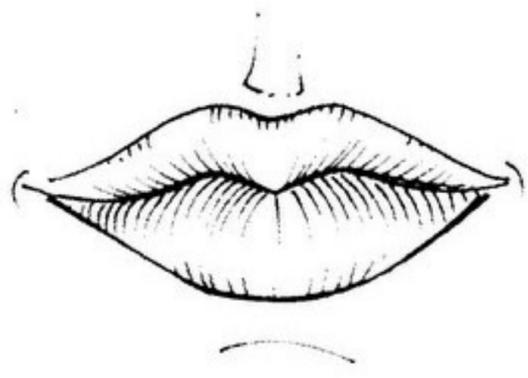
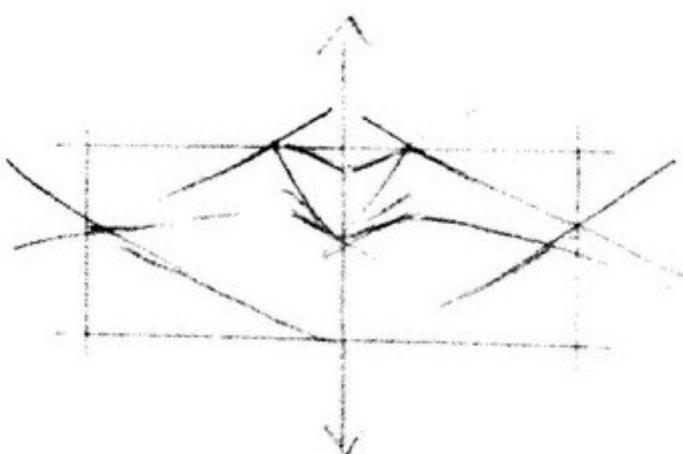
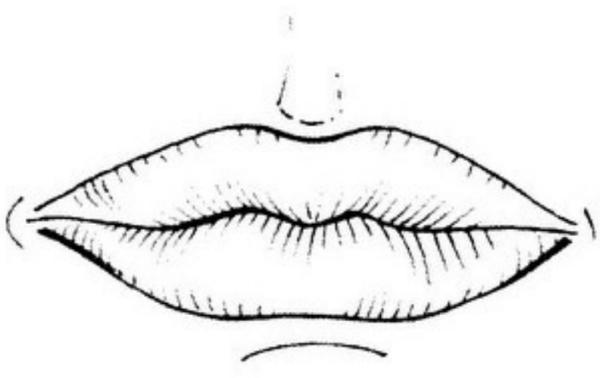
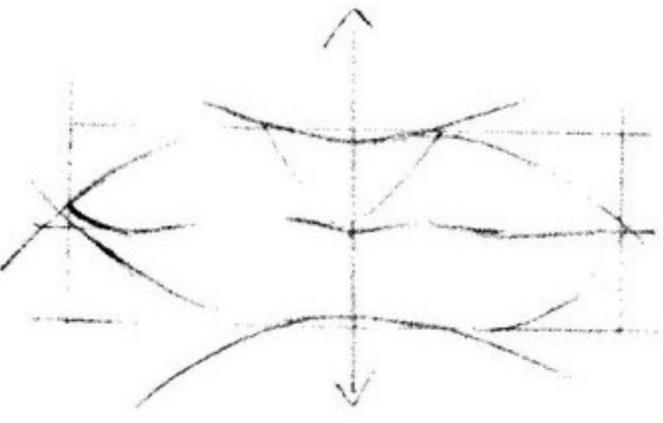
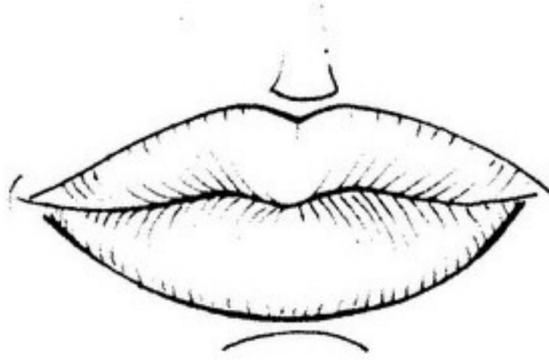
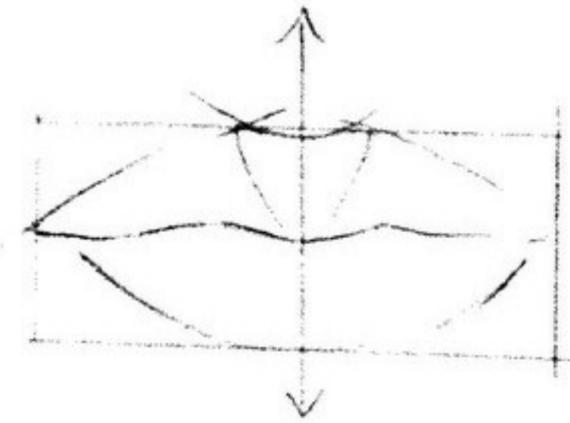
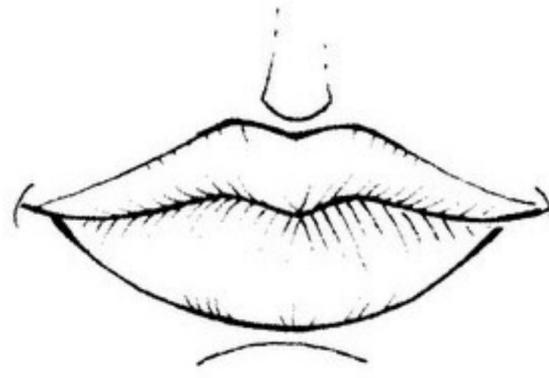
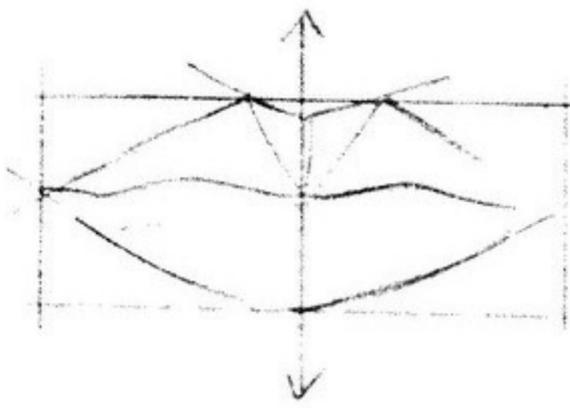
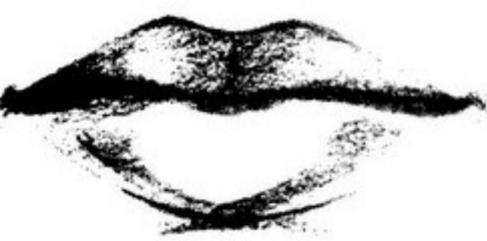
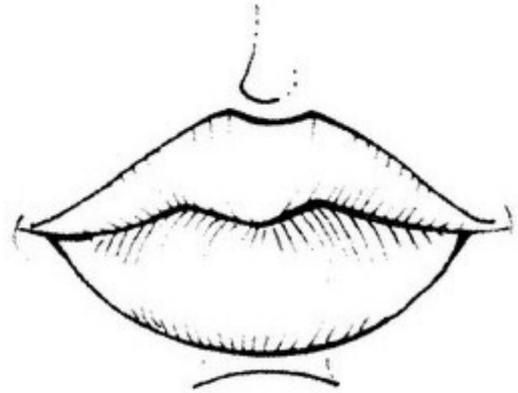
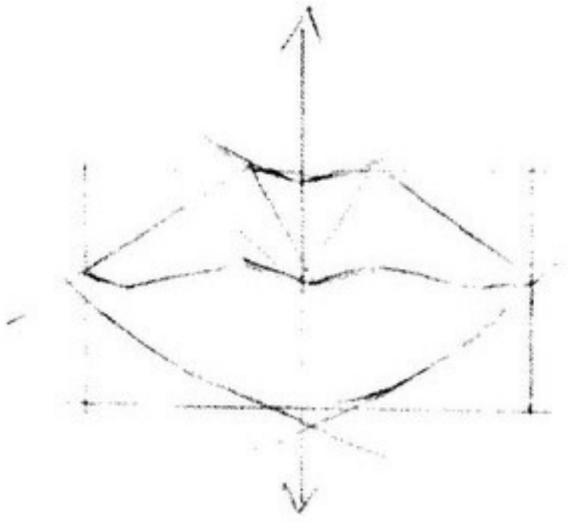


ANALISI DI BOCHE IN TRE FASI GRAFICHE CONSECUTIVE

dal vero

schema grafico con linee di costruzione

stilizzazione



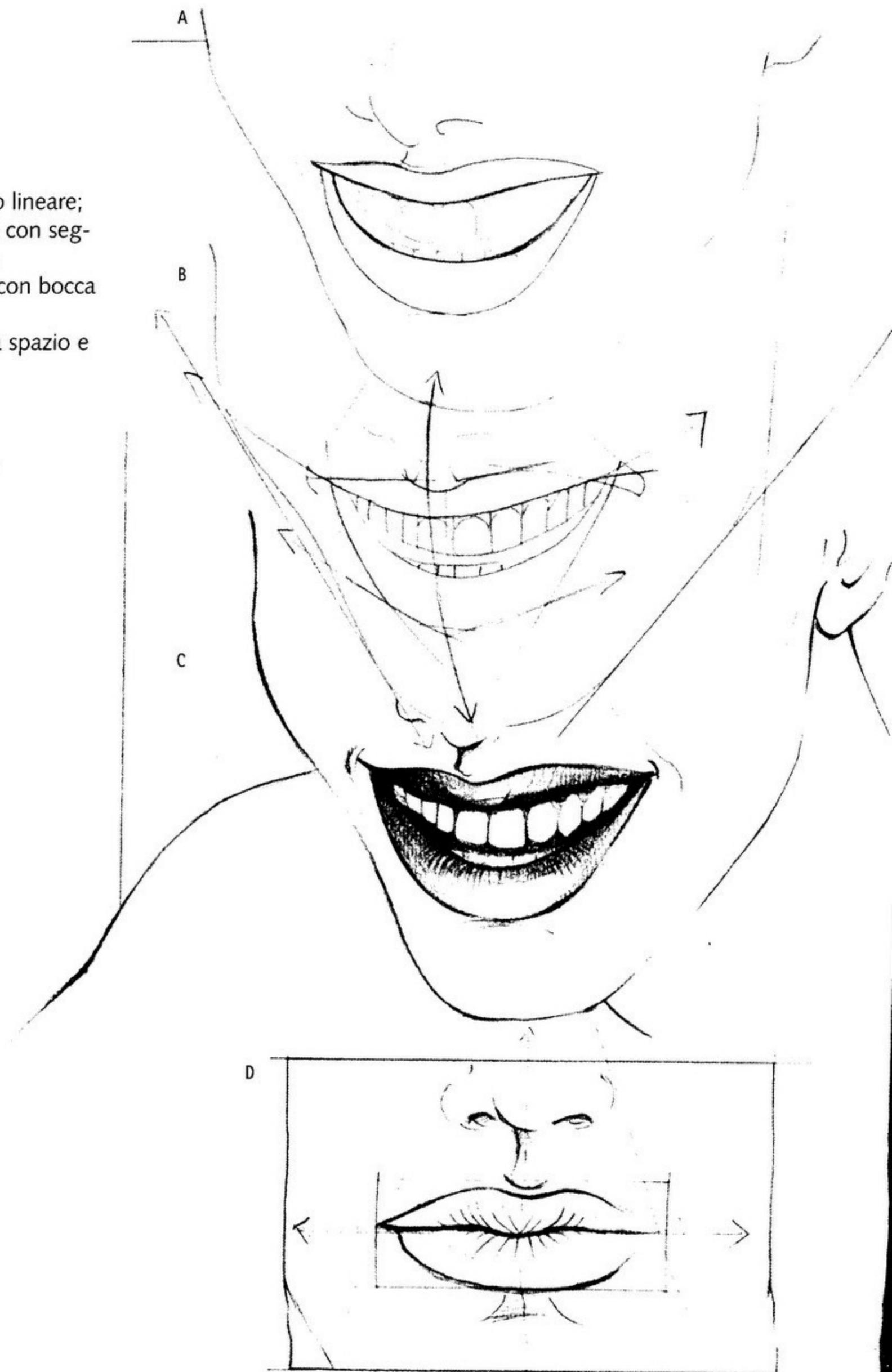
Sequenze grafiche

A - Contorno a tratto lineare;

B - Analisi strutturale con segmenti di costruzione;

C - Disegno plastico con bocca chiaroscurata;

D - Rapporti visivi tra spazio e parti anatomiche.



Esercizio

1) Seguendo le indicazioni del libro, riprodurre i disegni fin qui esposti completi di linee di struttura.

2) Copiare bocche da riviste di settore nelle varie prospettive sia a chiaroscuro che stilizzate.



Premessa

Per un allievo che si avvia alla professione del disegno di moda, la rappresentazione grafica della testa è probabilmente l'argomento artistico più complesso. Non esiste nel corpo parte anatomica tanto diversificata nella forma, nel volume, proporzione ed espressione. È quindi necessario uno studio molto scrupoloso ed esercizi corretti, per acquisire l'abilità necessaria alla riproduzione mnemonica della testa, nelle sue infinite angolazioni prospettiche.

Struttura

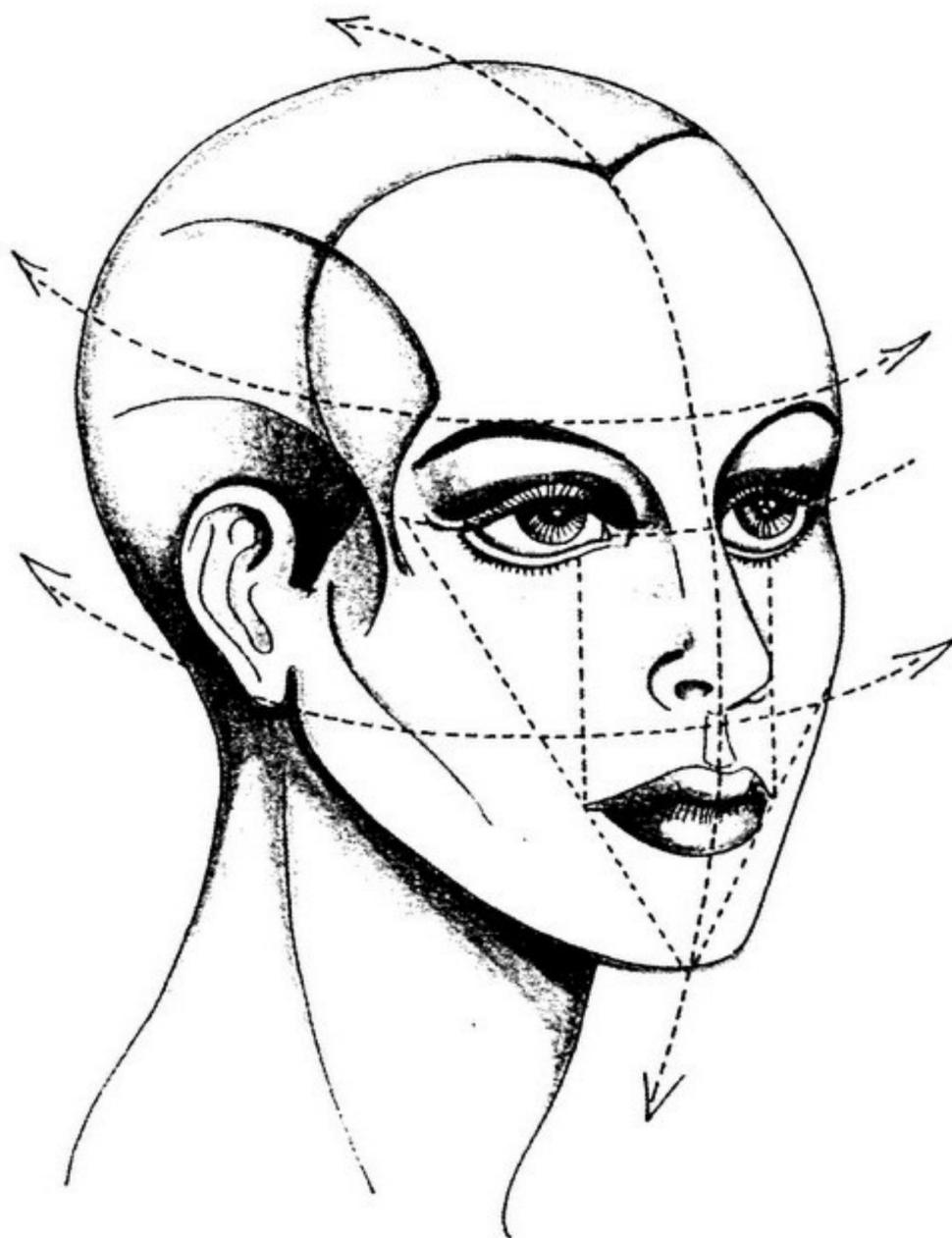
La struttura globale della testa è simile a un uovo di cui la parte superiore è costituita dalla "scatola cranica" e la parte inferiore dal viso e dalle mandibole.

I grafici sottostanti mostrano tre schemi semplificati del volume del capo, all'interno dei quali sono stati tracciati gli assi orizzontali AB e verticali CD che dividono l'ovoide in quattro settori.

L'asse orizzontale AB divide la parte superiore detta "massa cranica" (MC) da quella inferiore detta "massa del volto" (MV).

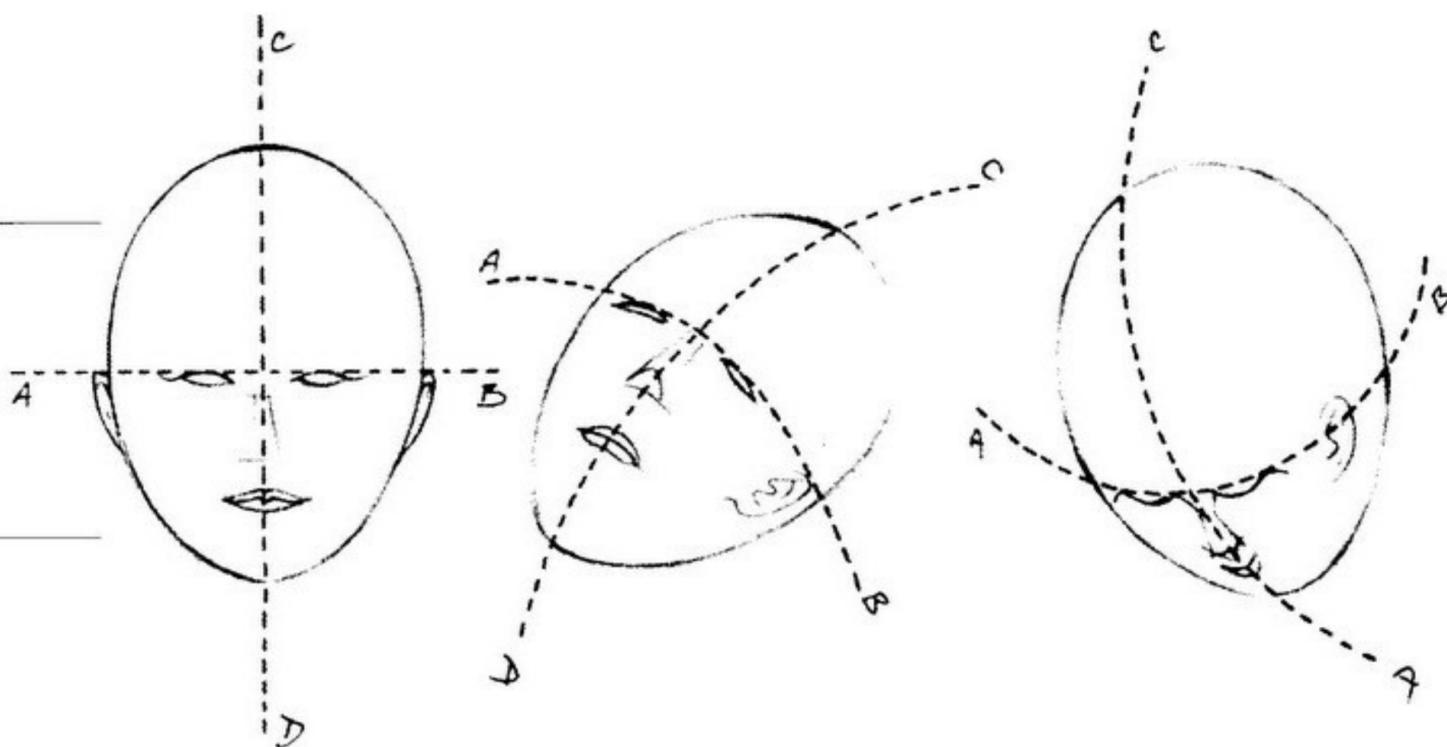
Esercizio

Prendendo un uovo provate a tracciare gli assi principali accennando anche le caratteristiche somatiche del volto, ruotatelo in vari modi e copiate le posizioni ottenute di volta in volta.



massa cranica

massa del volto



Analisi del canone di proporzione

La testa, proprio per la sua forma particolare, è stata elemento di studio sin dall'antichità dagli artisti più eminenti. Tra i tan-

ti canoni proposti abbiamo scelto quello stabilito da Leonardo Da Vinci che divide l'altezza totale della testa in tre segmenti uguali, misurati dalla radice dei capelli

li alla palpebra superiore, da questa alla base del naso ed in ultimo dalla base del naso alla punta del mento come vedete nello schema della figura n.1.

L'ovale (fig. 1)

- 1) Tracciare l'altezza AB e la radice dei capelli C
 - 2) Suddividere in tre parti uguali il segmento CB, trovando i punti D-E.
 - 3) Tracciare un cerchio dal raggio D-A e costruire il rettangolo relativo (fig.1) che dividerete in due parti uguali con la retta H-I.
 - 4) Costruire l'ovale corrispondente con una curva morbida e lieve per il mento.
- Abbiamo così stabilito la larghezza delle tempie H-I, la massa cranica e la massa del volto M-C/M-V

Occhi e naso

- 5) Dividere il segmento H-I in cinque parti uguali per trovare lo spazio tra le tempie e gli occhi, compresa la zona centrale tra gli stessi, la proiezione del segmento 3 nella retta L-M segna la larghezza del naso e la sua lunghezza.

Per la bocca

- 6) La base del cerchio iniziale segna la posizione del labbro superiore, per trovare quella inferiore, dividere l'ultimo settore del rettangolo in due parti uguali tracciando un piccolo segmento orizzontale individuando la base della bocca.

Costruzione morfologica (fig. 2)

- 7) Nelle zone corrispondenti, disegnate schematicamente la forma ovale degli occhi, il trapezio del naso con le pinne nasali, le sopracciglia e le orecchie.
- 8) Per stabilire la larghezza delle labbra è necessario proiettare un terzo degli occhi sino alla linea della bocca trovando così i suoi punti estremi e la loro massa globale che dividerete in due zone uguali. Come vedete, nello schema 2 anche le mandibole sono rientrate di poco all'altezza delle tempie.

Dettagli somatici del volto e del collo (fig. 3)

- 9) Ultimiamo i tratti del viso con lineamenti più realistici come vedete nel disegno ed evidenziate con un settore di cerchio le caratteristiche somatiche.
- 10) L'innesto del collo è dato dal prolungamento lineare della base inferiore della bocca alle mascelle (N-O).
- 11) Dalla base del mento B proiettiamo una retta B-P alta quanto un settore del rettangolo stabilendo l'incavo del collo e la sua forma cilindrica.

La testa completa (fig. 4)

- 12) Come ultimo passaggio, ricalcare la sagoma ottenuta senza riportare l'analisi effettuata, definire armoniosamente i lineamenti del volto, del collo e dei capelli.

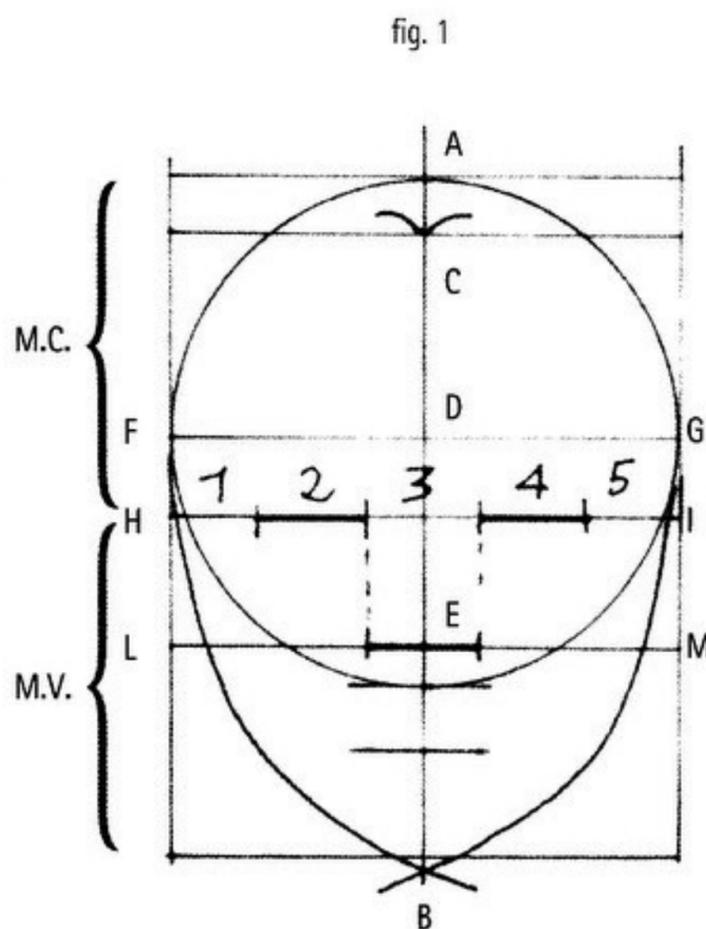


fig. 3

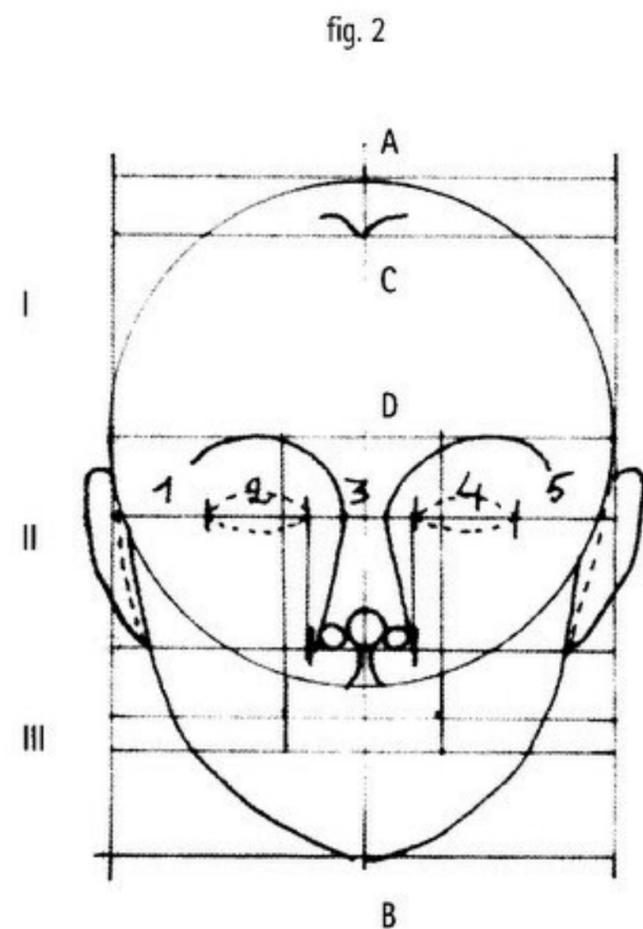
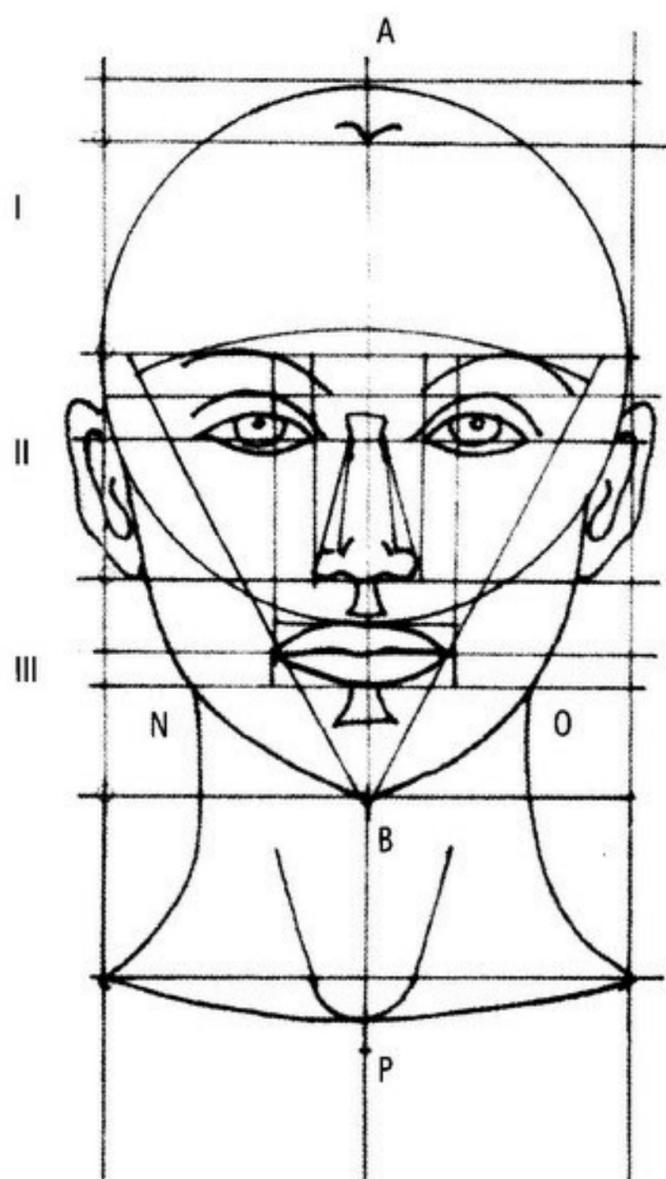
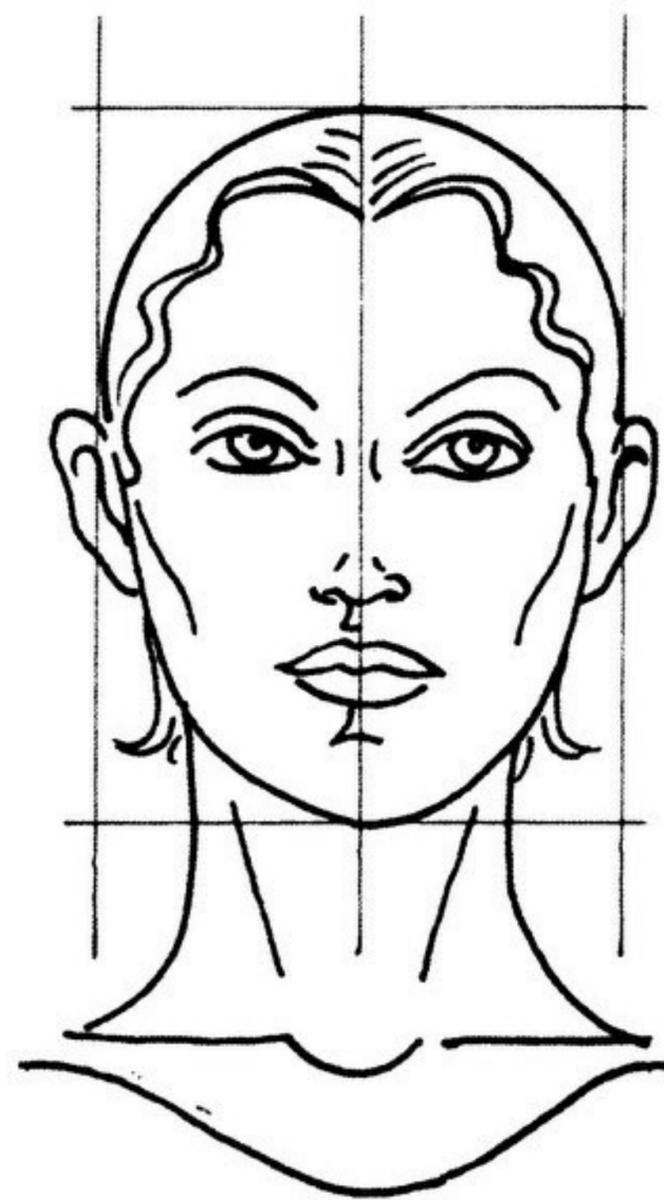
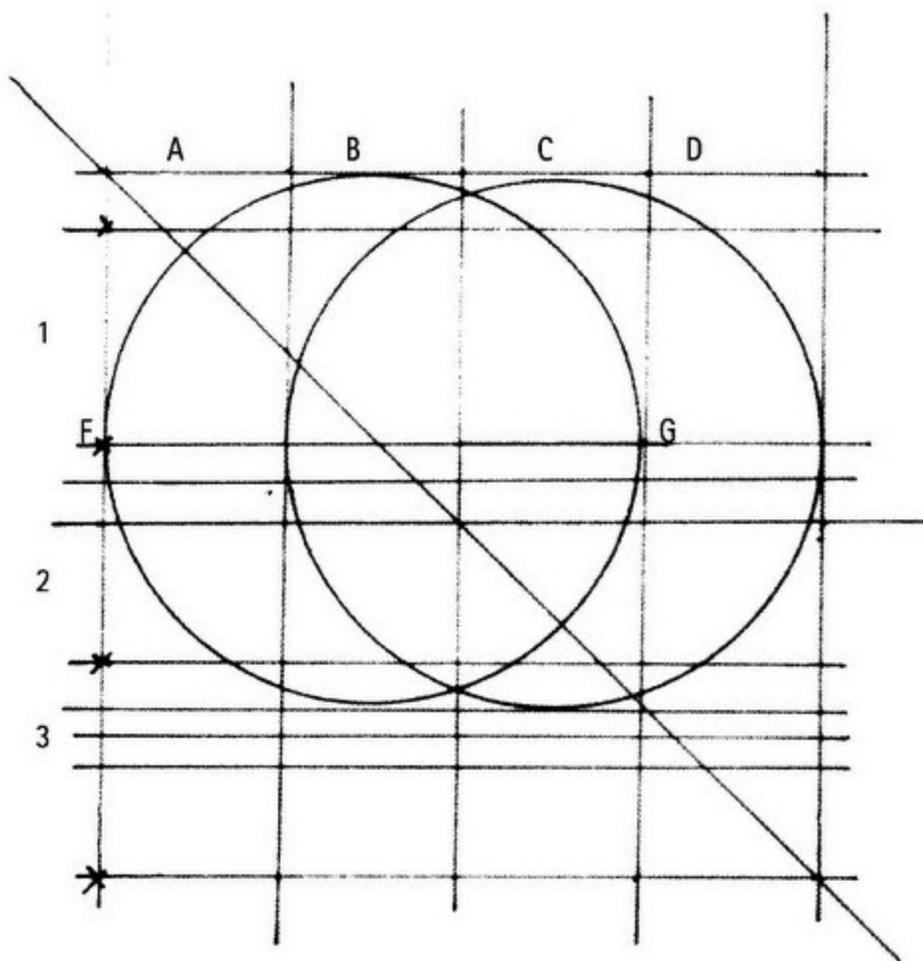


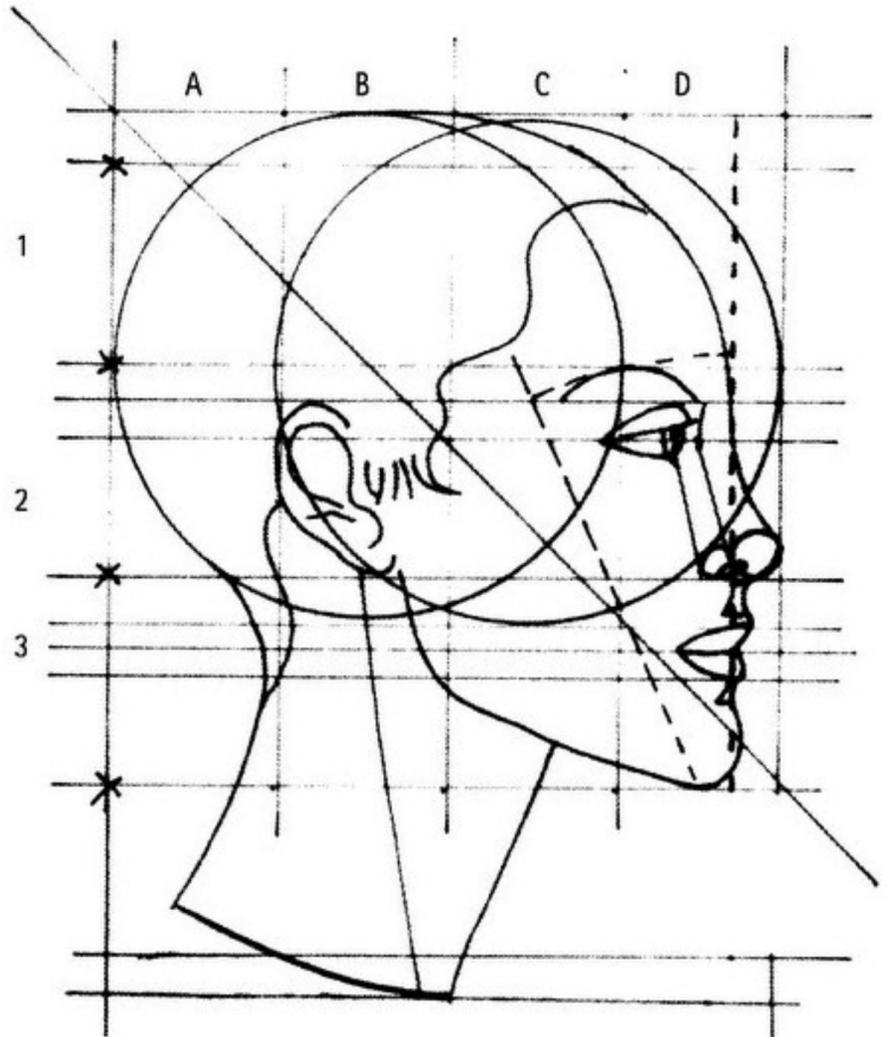
fig. 4





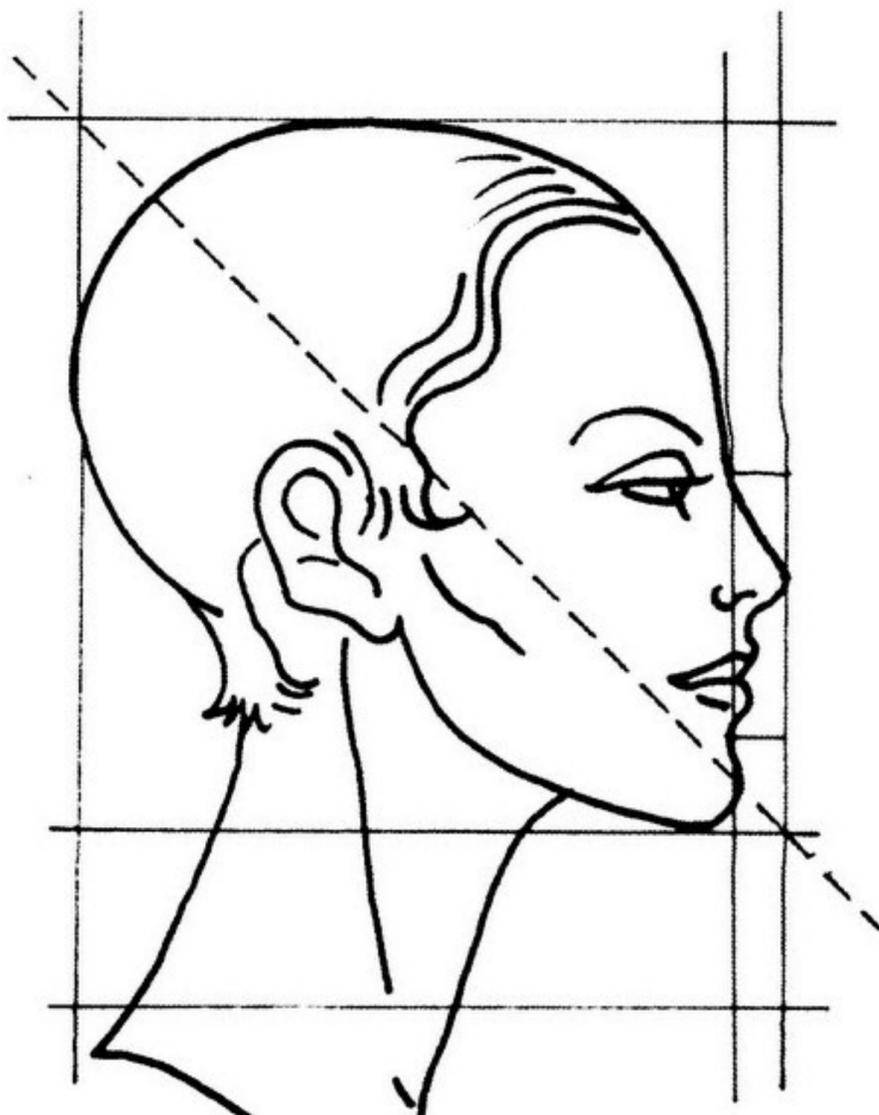
La testa di profilo

- 1) Tracciare un cerchio dal diametro F-G uguale a quello stabilito per la massa cranica (fig.1) Prolungare all'esterno un terzo del diametro e costruire un secondo cerchio della stessa dimensione, compenetrante nel primo.
- 2) Disegnare un quadrato tangente alle circonferenze, e dal lato uguale alla lunghezza dei due diametri, dividerlo poi in 4 settori uguali A-B-C-D.
- 3) Riportare tutte le misure di costruzione dello schema n. 3. Questa griglia è la base per il disegno del profilo compreso il collo. Zona 1 testa e fronte. Zona 2 nuca e naso, zona 3 collo e mento.



Struttura e forma

- 4) La testa femminile è più piccola di quella maschile per cui per disegnare la fronte è necessario rientrare nella zona 1 di circa un terzo del settore D.
- 5) Di profilo la radice del naso è allineata con l'incavo sottostante la bocca. Evidenziate questa linea e tracciate il disegno di tutto il profilo riportando le adeguate altezze di ogni parte anatomica.
- 6) La mandibola finisce in un terzo del settore B e l'orecchio si disegna obliquo dietro essa.
- 7) Disegnare obliquo il cilindro del collo e innestarlo nella nuca (settore A) e sotto il mento (settore C).

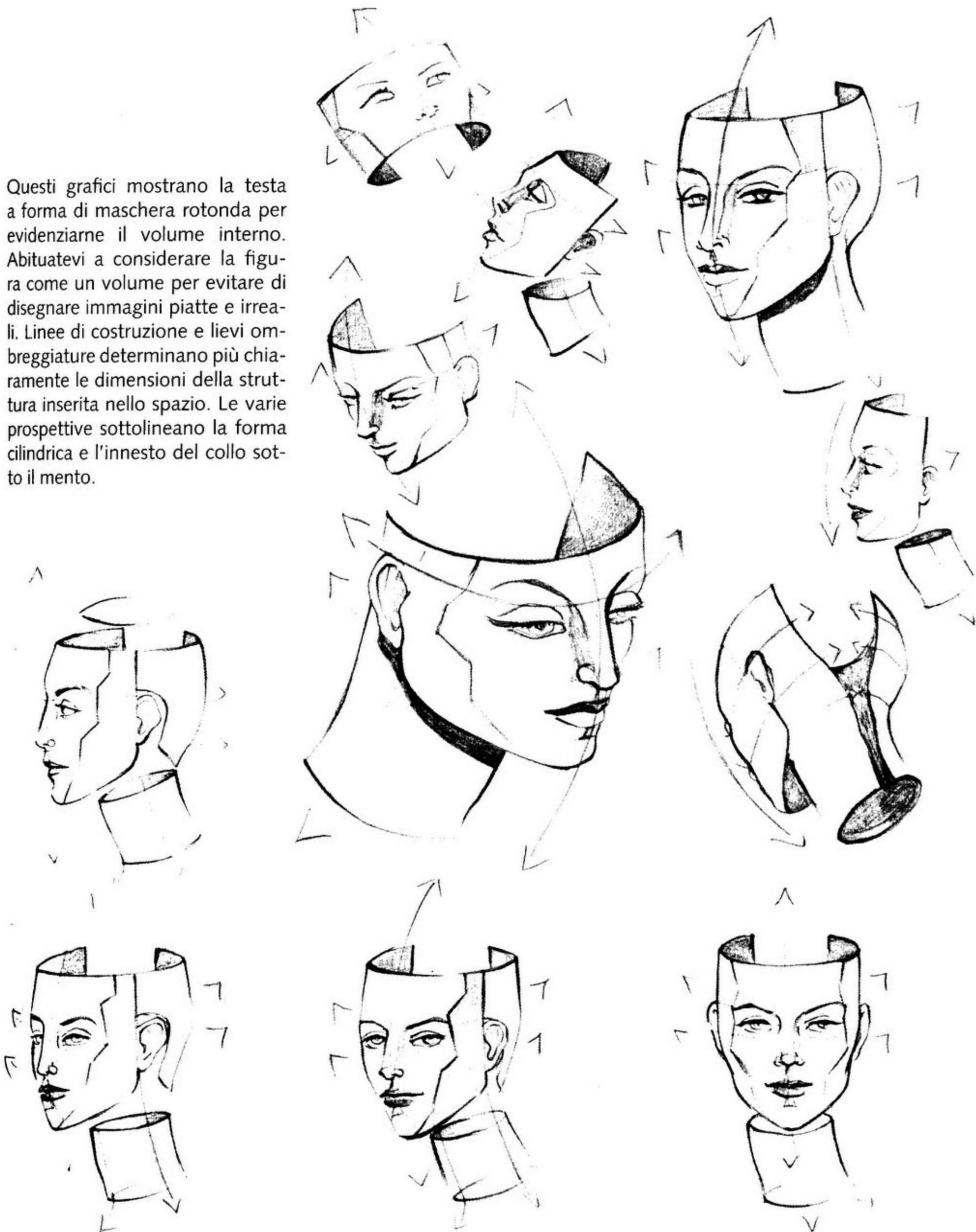


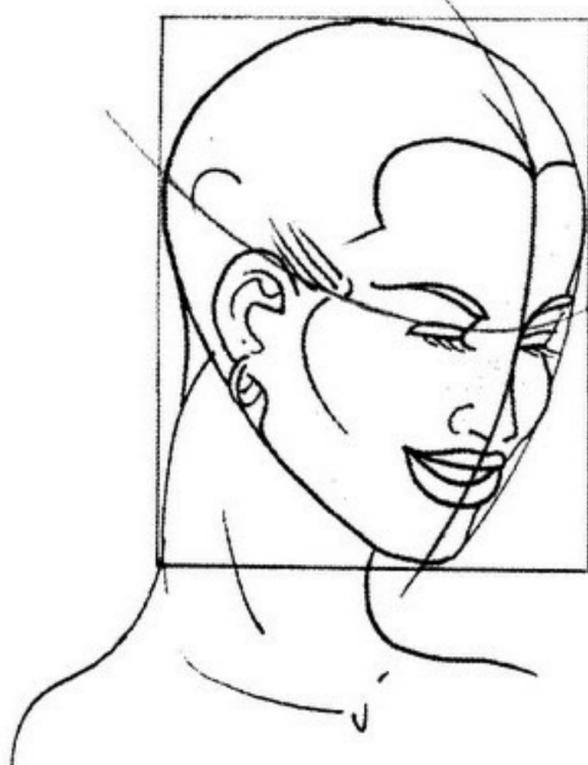
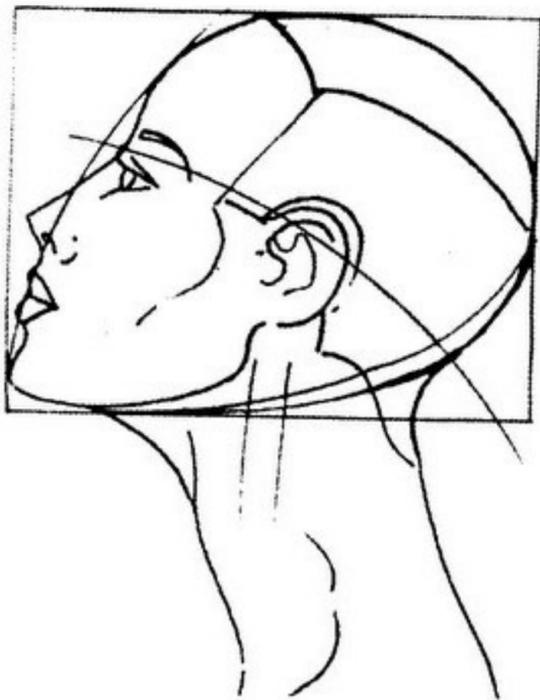
Profilo completo

- Ricalcare la testa senza le linee di struttura, definire armoniosamente il profilo e i capelli.

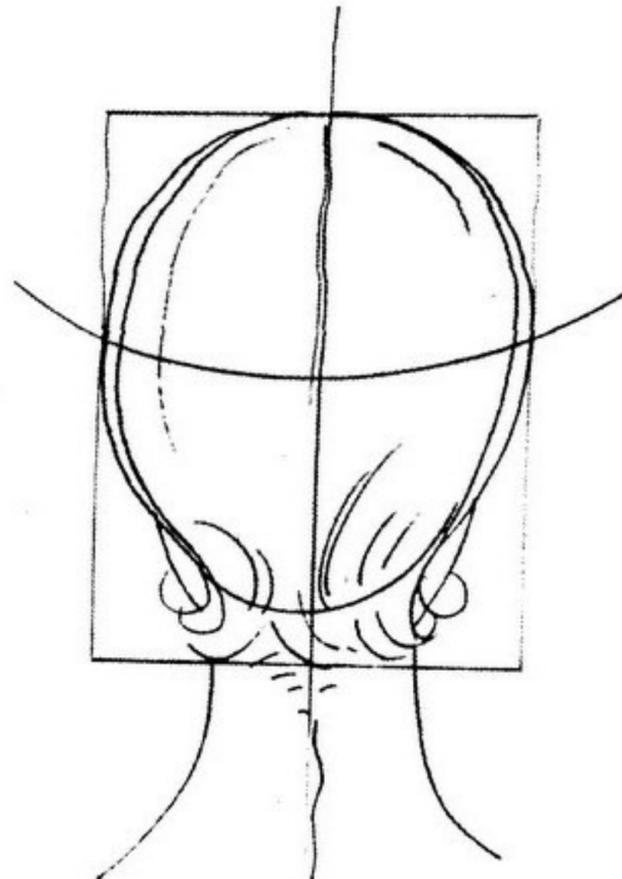
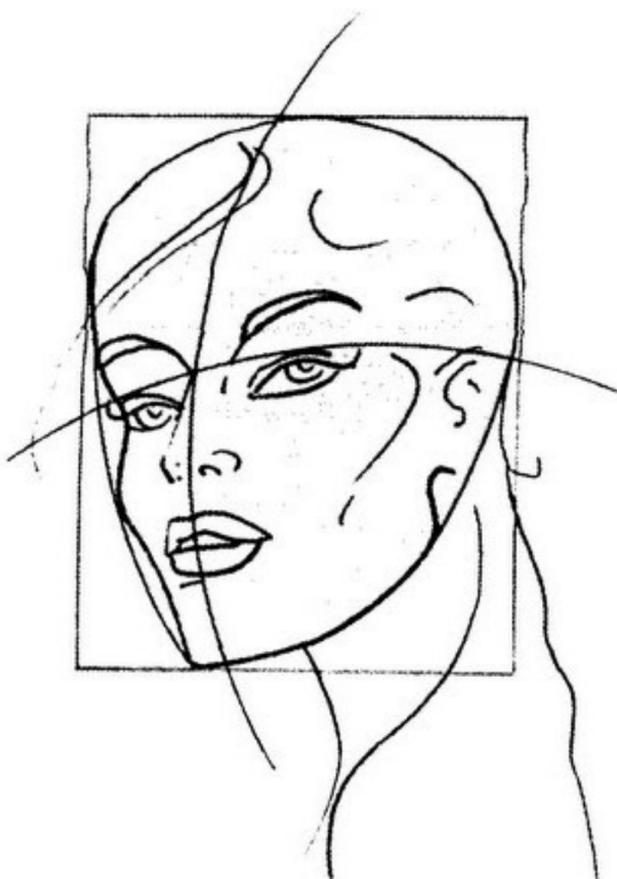
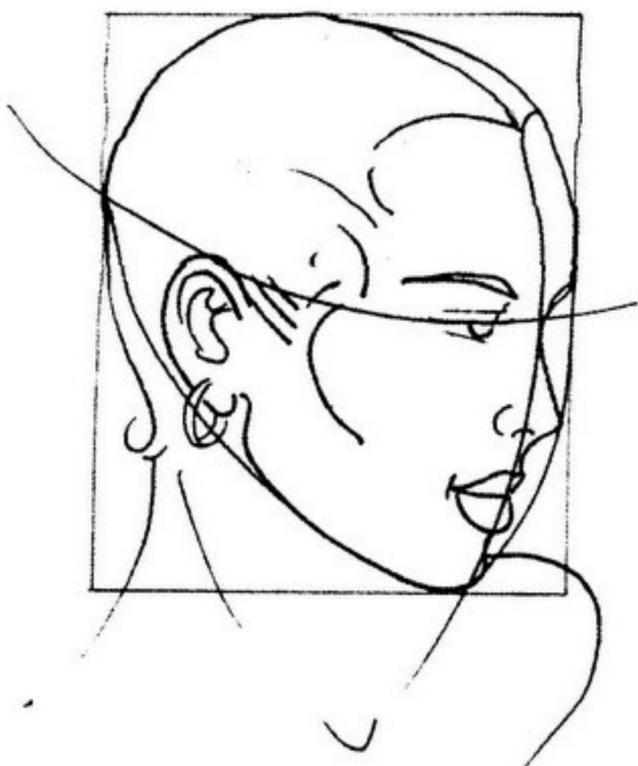
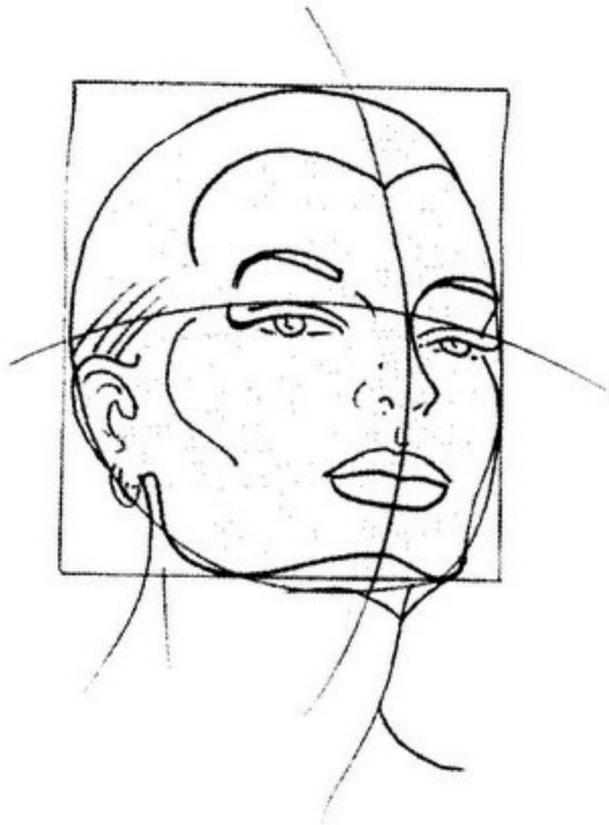
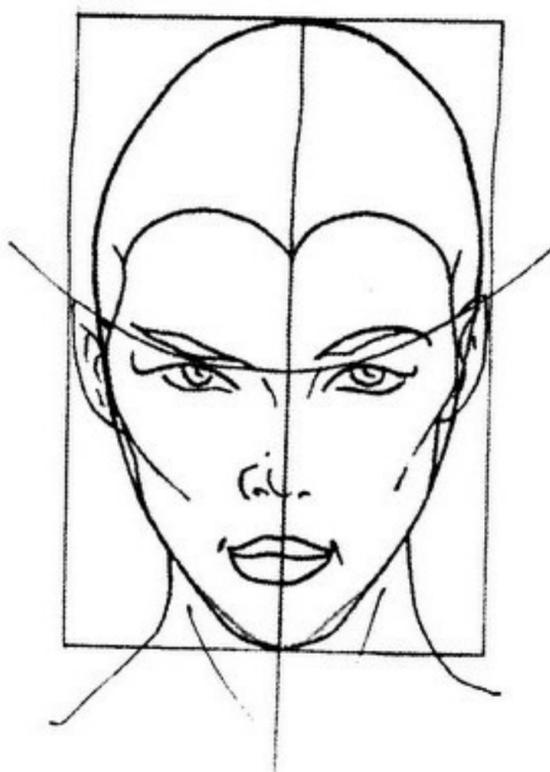
ROTAZIONE E SEZIONAMENTO

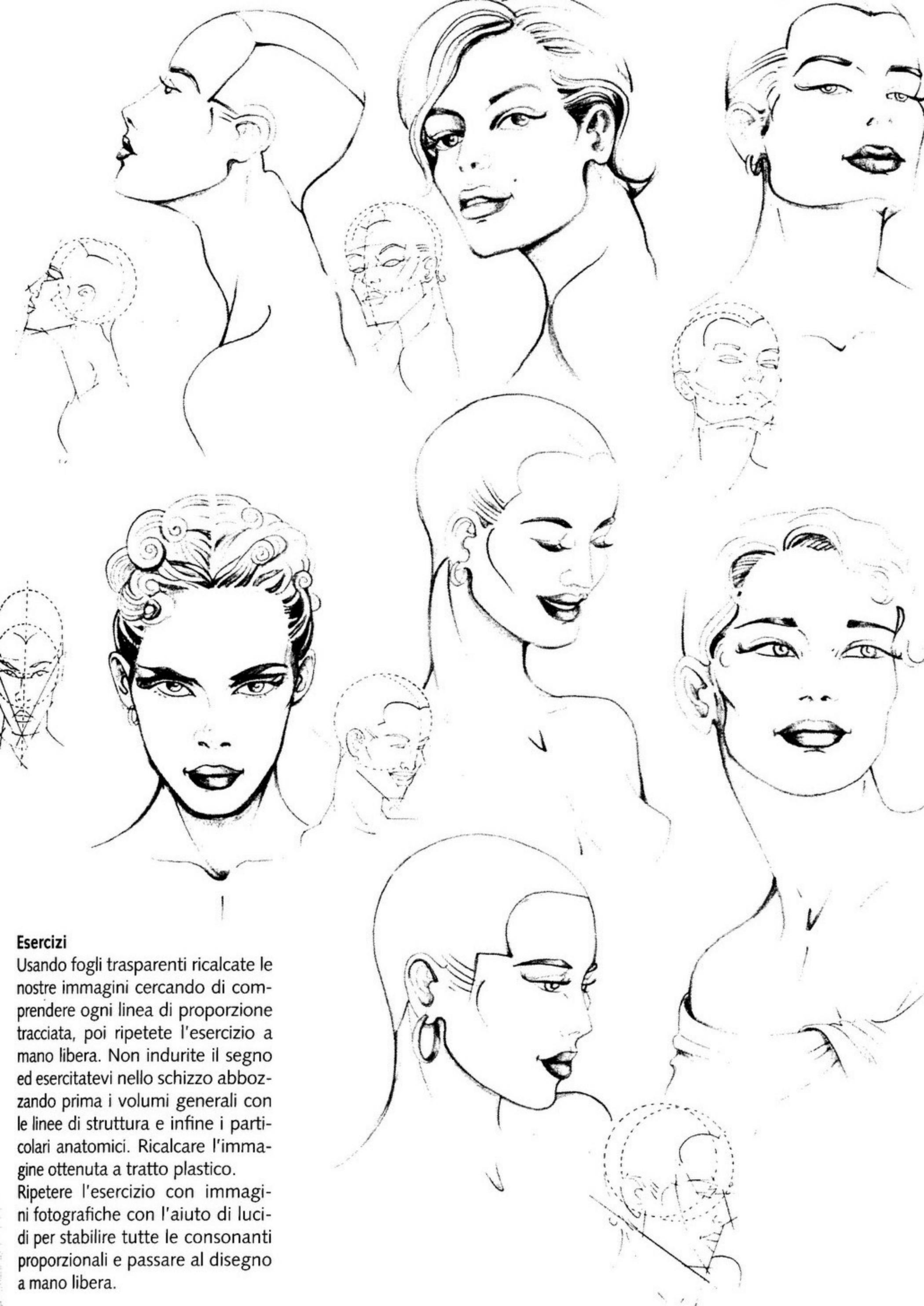
Questi grafici mostrano la testa a forma di maschera rotonda per evidenziarne il volume interno. Abituatemi a considerare la figura come un volume per evitare di disegnare immagini piatte e irreali. Linee di costruzione e lievi ombreggiature determinano più chiaramente le dimensioni della struttura inserita nello spazio. Le varie prospettive sottolineano la forma cilindrica e l'innesto del collo sotto il mento.





Lo scorcio è la rappresentazione prospettica vista in profondità, di una forma o parte di essa. Ad ogni rotazione corrisponde una nuova ridefinizione delle forme e dei rapporti proporzionali. Il fondo grigio è utile per notare come muti anche la massa del volto nelle varie prospettive.



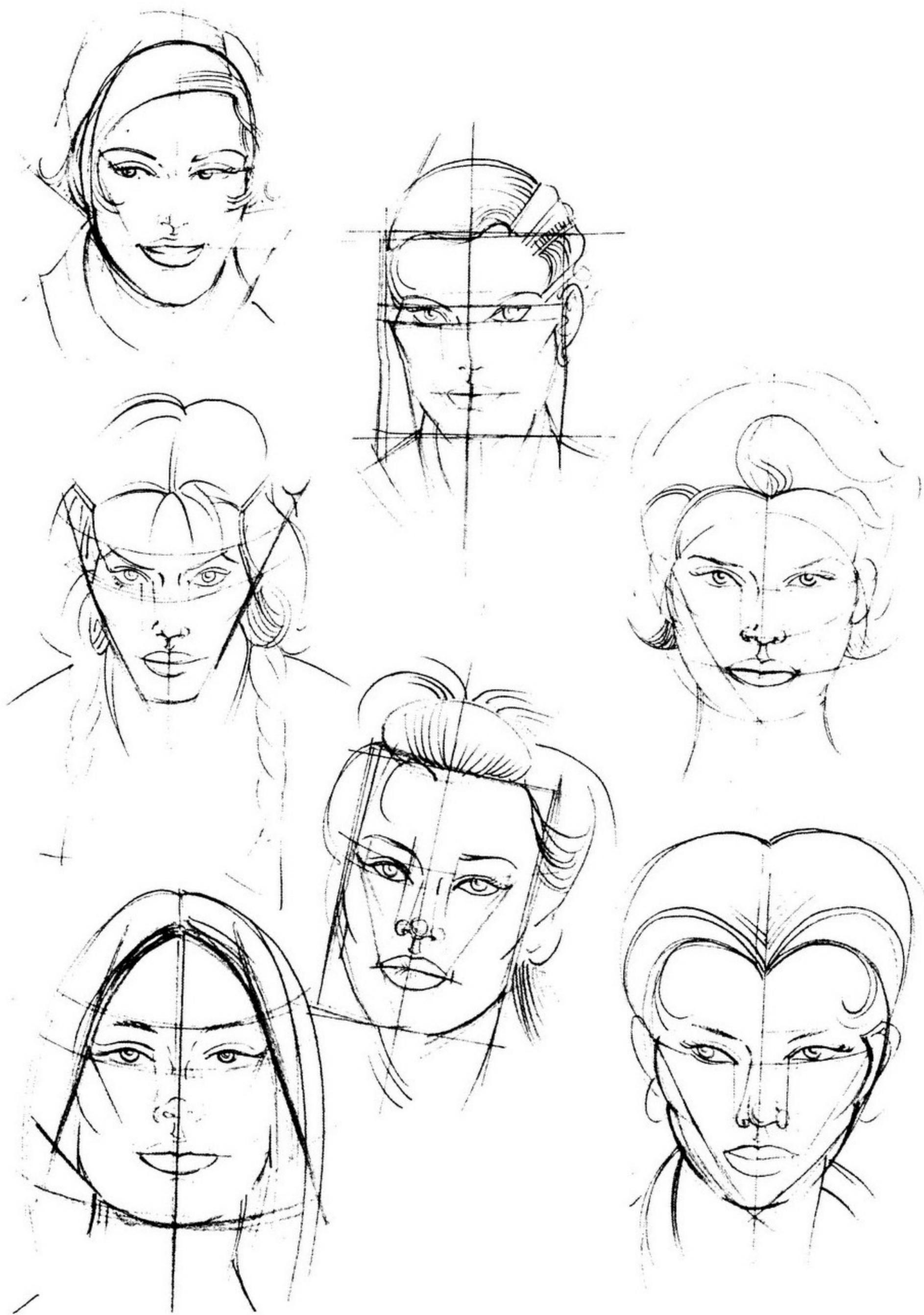


Esercizi

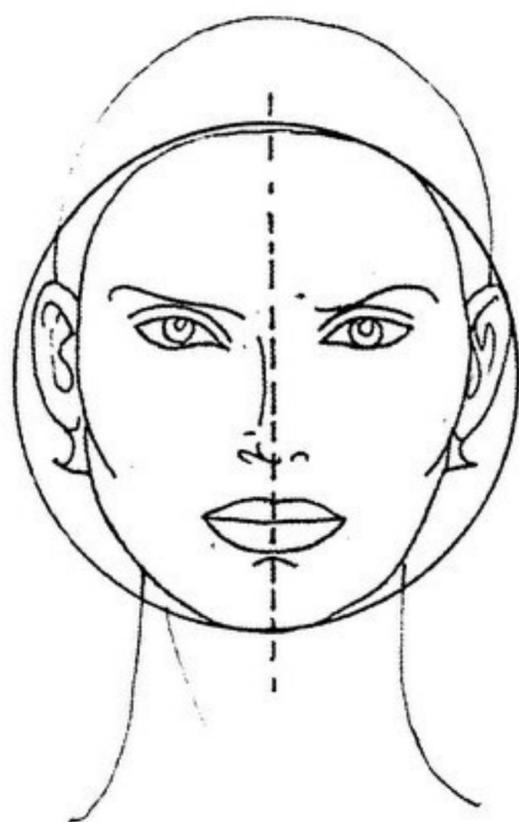
Usando fogli trasparenti ricalcate le nostre immagini cercando di comprendere ogni linea di proporzione tracciata, poi ripetete l'esercizio a mano libera. Non indurite il segno ed esercitatevi nello schizzo abbozzando prima i volumi generali con le linee di struttura e infine i particolari anatomici. Ricalcare l'immagine ottenuta a tratto plastico.

Ripetere l'esercizio con immagini fotografiche con l'aiuto di lucidi per stabilire tutte le consonanti proporzionali e passare al disegno a mano libera.

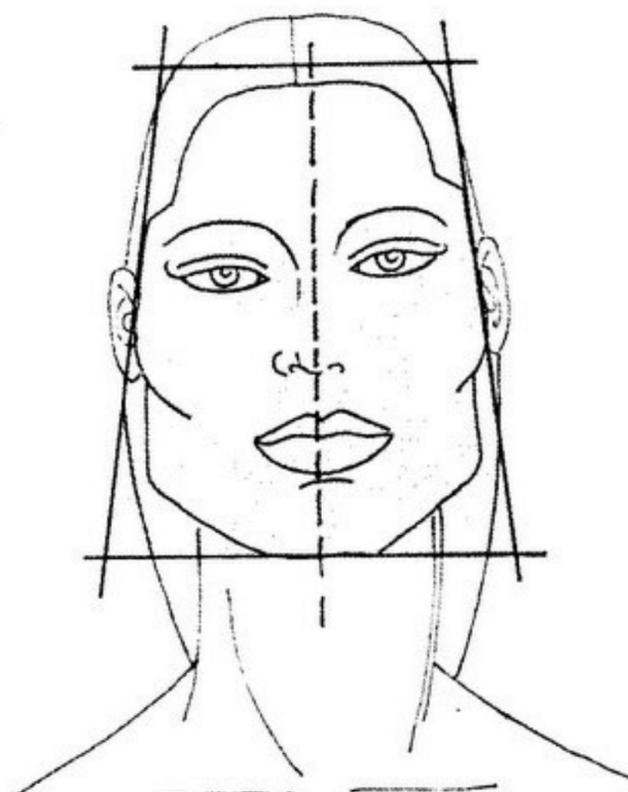
VISI A TUTTO TONDO - LINEE DI COSTRUZIONE



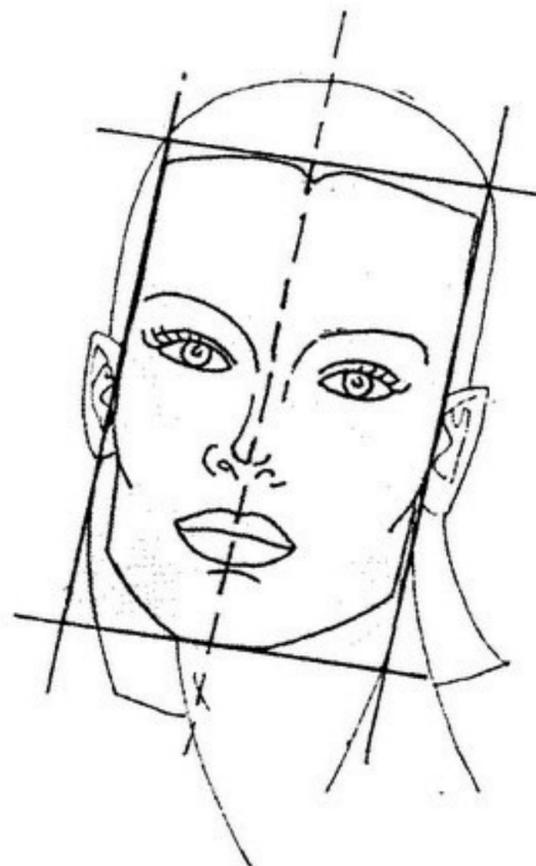




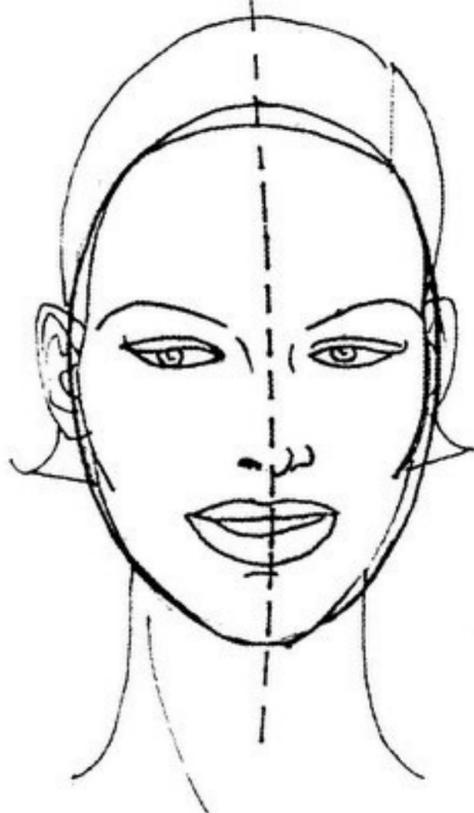
volto rotondo



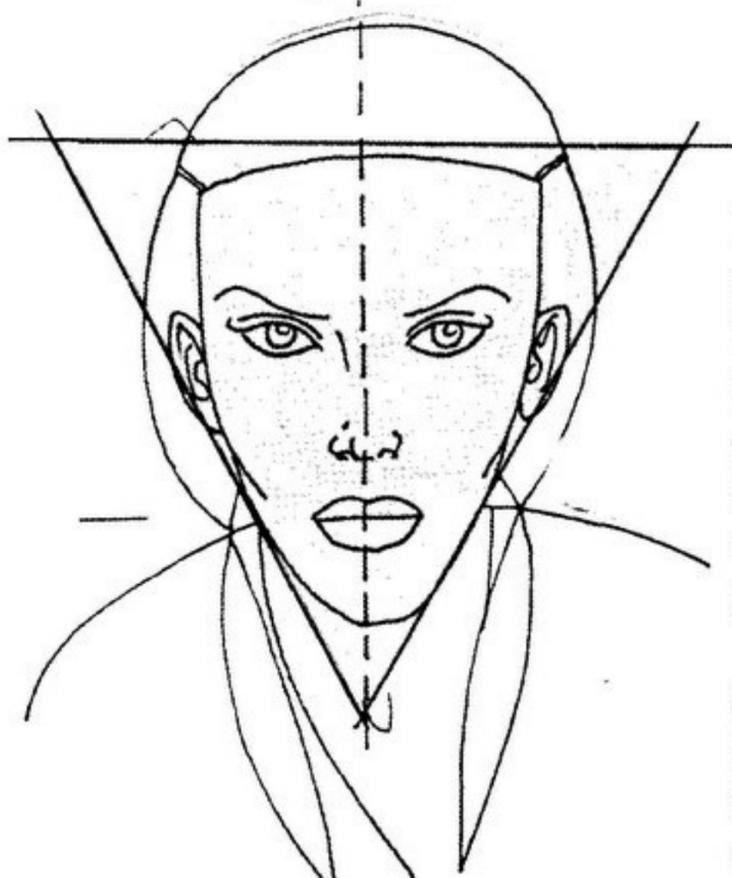
volto trapezoidale



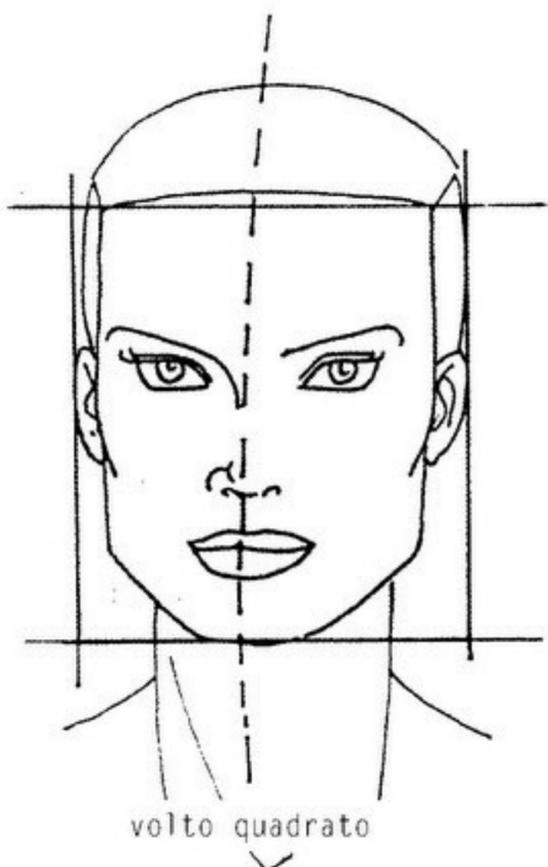
volto rettangolare



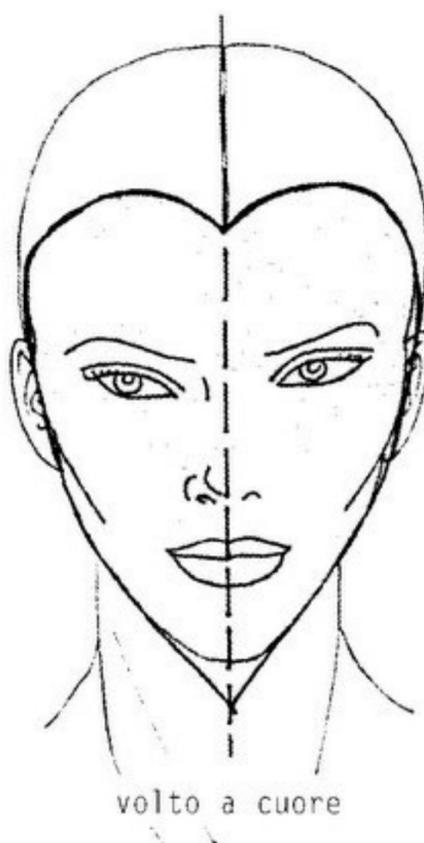
volto ovale



volto triangolare



volto quadrato



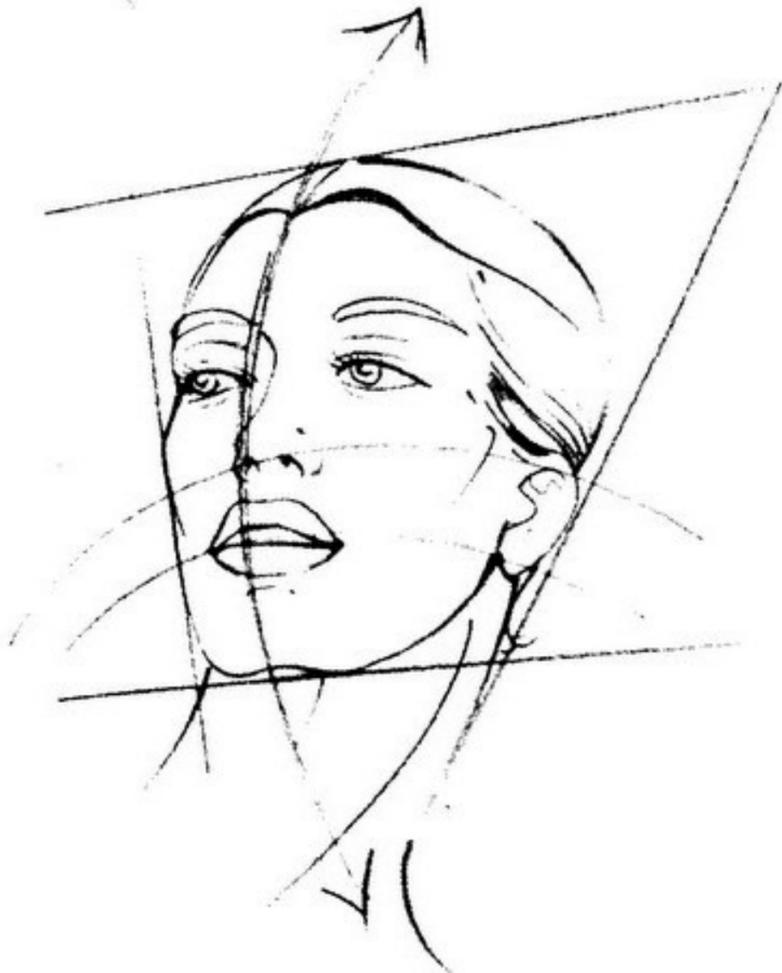
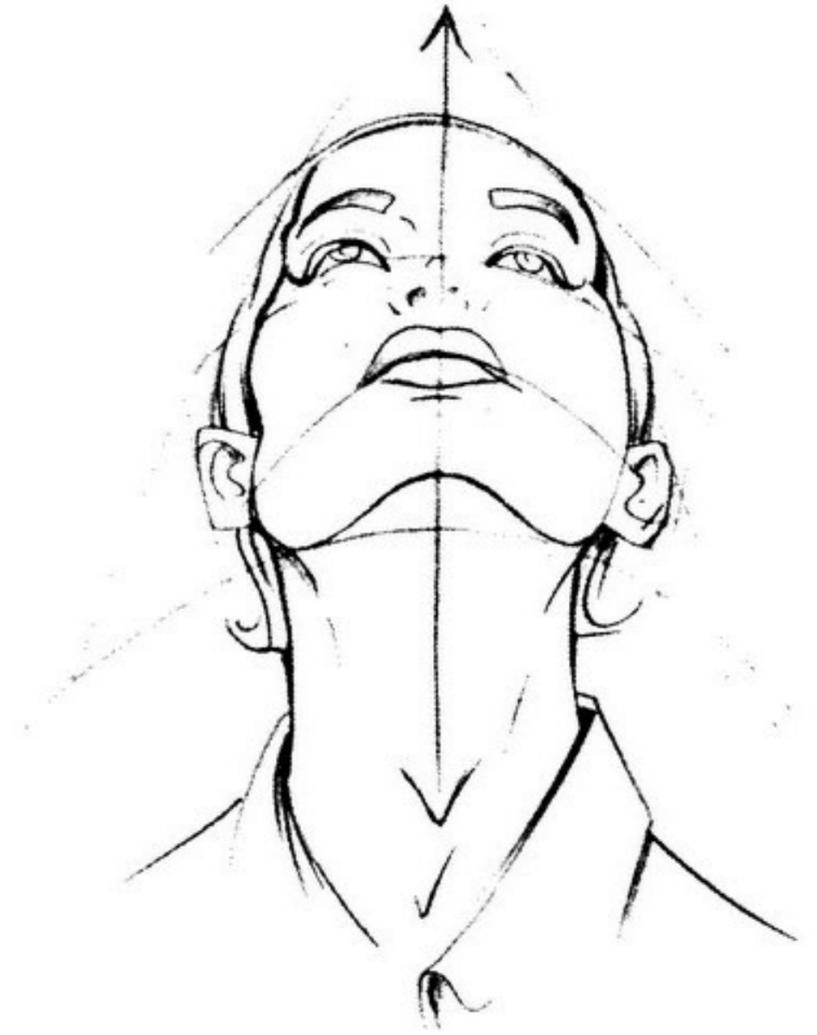
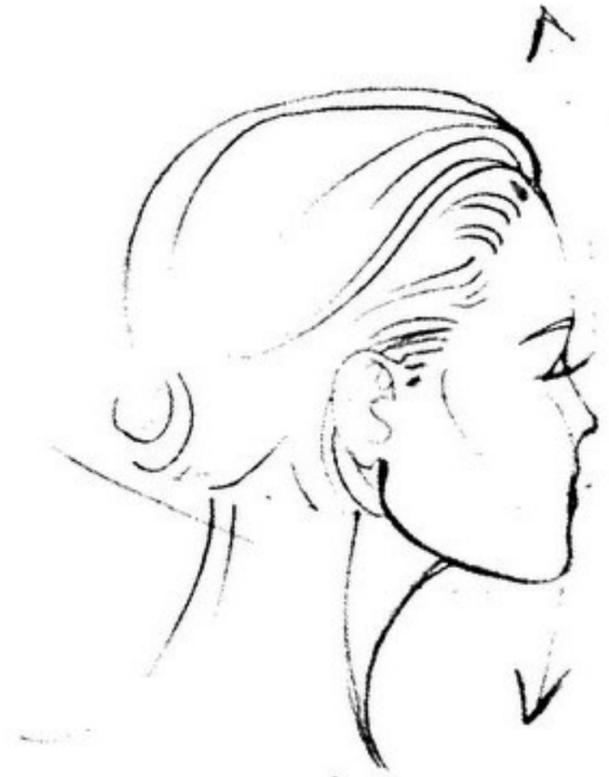
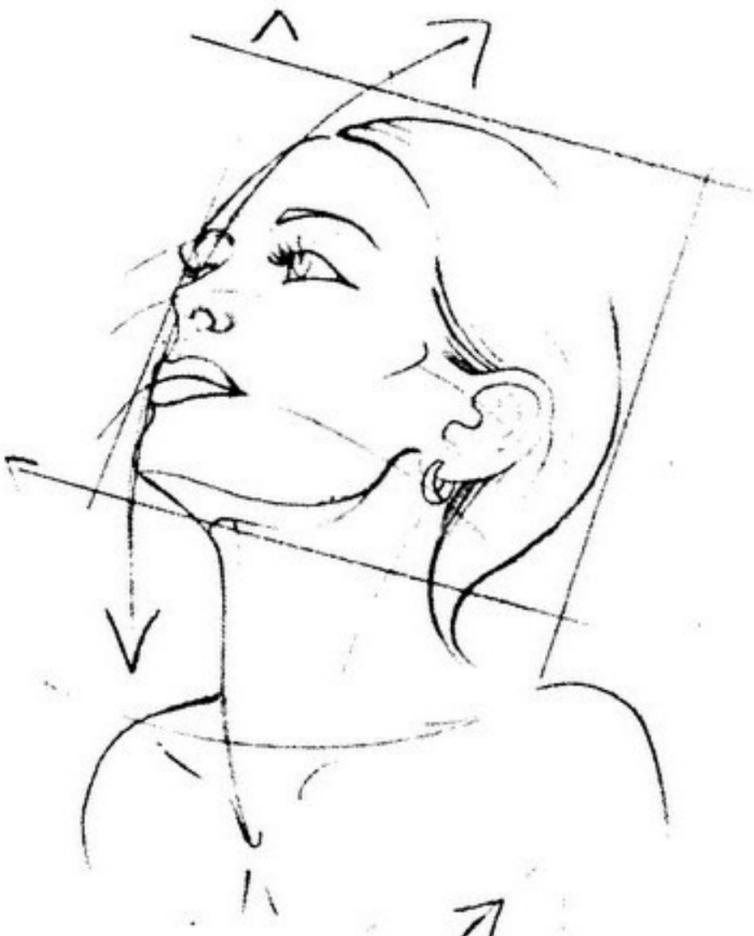
volto a cuore

La forma del volto può variare da persona a persona, questi grafici mostrano le caratteristiche morfologiche più comuni, suddivise per classe di appartenenza. Le strutture di base sono evidenziate dal retino grigio iscritto nelle griglie geometriche.

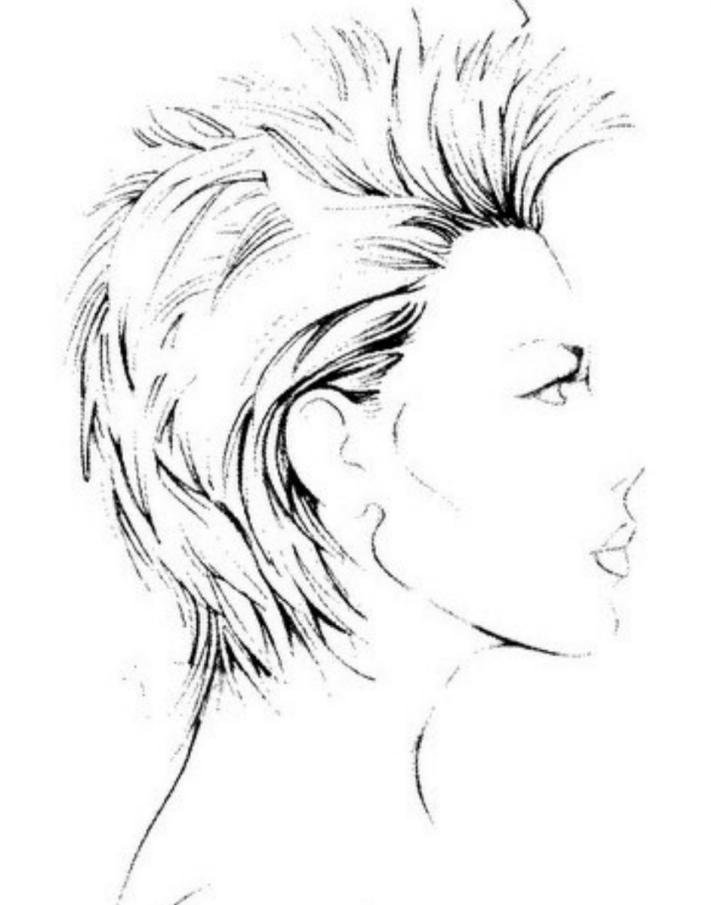
Esercizio

Il vostro viso a che schema appartiene? Analizzate il vostro volto e quello dei vostri amici, è un esercizio molto proficuo e divertente. Scattatevi delle foto e passate all'analisi successiva.

PROSPETTIVE E DINAMICHE DI VOLTI CON SCHEMI STRUTTURALI



VOLTI E ACCONCIATURE



Le acconciature

L'acconciatura è un elemento estetico molto importante per la donna, diciamo che è come la corolla per un fiore. Il viso, con una adeguata pettinatura, può trasformarsi completamente e può comunicare ancor prima dell'espressione del viso, un carattere, uno

stile, un'appartenenza a un gruppo sociale... Gli stilisti, nel loro mondo fantastico, si circondano dei migliori parrucchieri, estetisti, visagisti e se le sfilate diventano un "evento" è anche grazie alle loro invenzioni a volte così bizzarre ed estreme, da meritare le prime pagine. Nella realtà, non esiste

ragazza o donna adulta che non ami rendersi bella con un trucco adeguato, un taglio all'ultima moda o con un'acconciatura studiata per occasioni particolarmente importanti. Così un disegnatore fashion dovrà curare le sue modelle "di carta" come fossero vere protagoniste, sottolineando nel-



l'acconciatura lo stile che evidenzi il tipo di donna a cui si ispira.

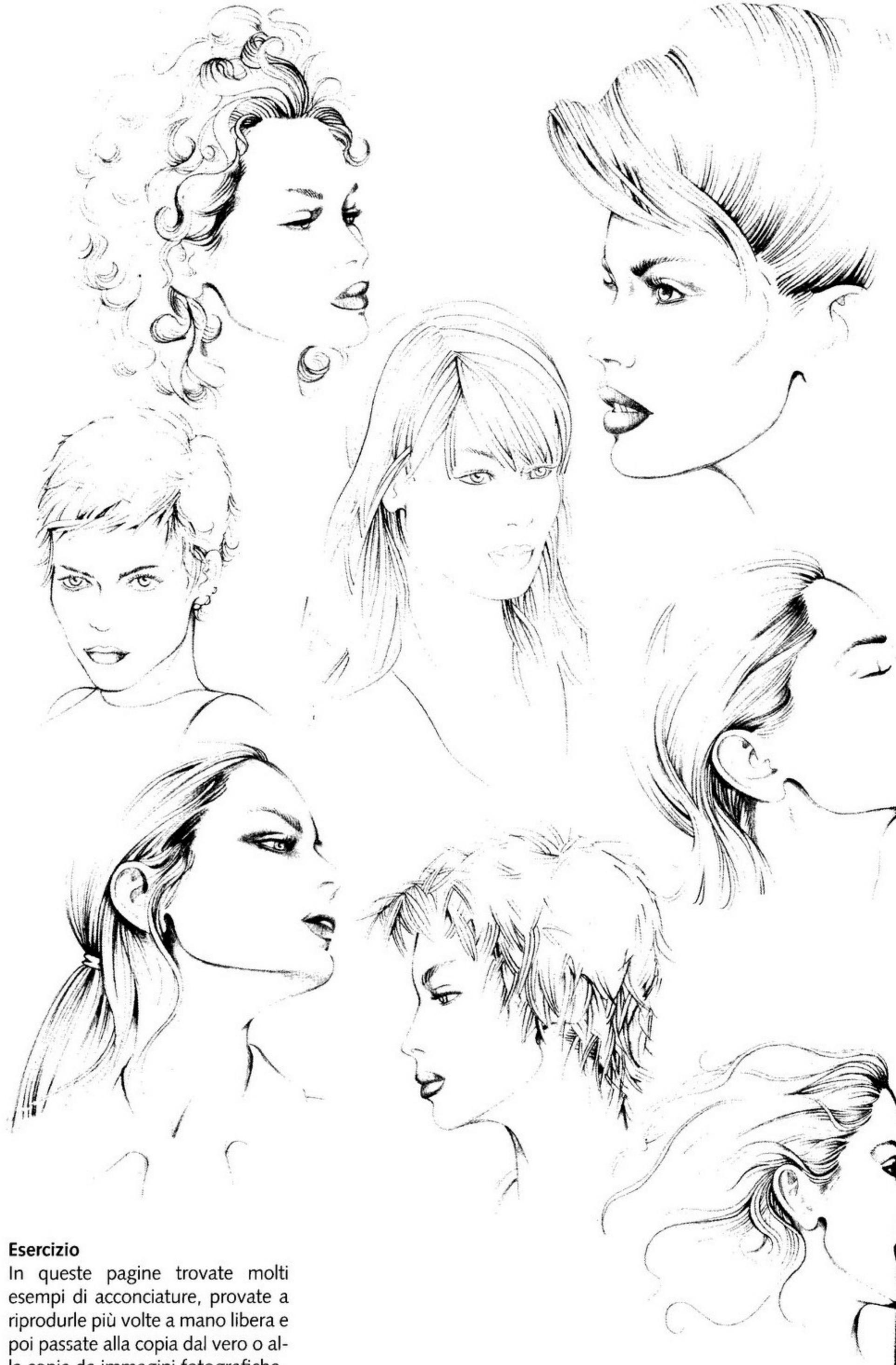
Tecniche di esecuzione

I disegni proposti, sono una breve ma indicativa panoramica di quanto esposto, osservateli attentamente anche per la tecnica di esecuzione provando a riprodur-

li con un tratto plastico usando sia matite dalla varia gradazione che pennarelli neri 02-04.

Per evidenziare la massa dei capelli stilizzata, si deve marcare l'attaccatura sulla fronte e dietro le orecchie con segni più ravvicinati, mentre il volume generale si riduce a semplice linea.

N.B. Dove i capelli si infittiscono, o si raccolgono, i tratti sono molto più accostati, al contrario dove non ci sono particolari movimenti è sufficiente una semplice linea ma dal tratto sensibile cioè più marcata in prossimità dell'ombra e più sottile a ridosso di una zona di luce.



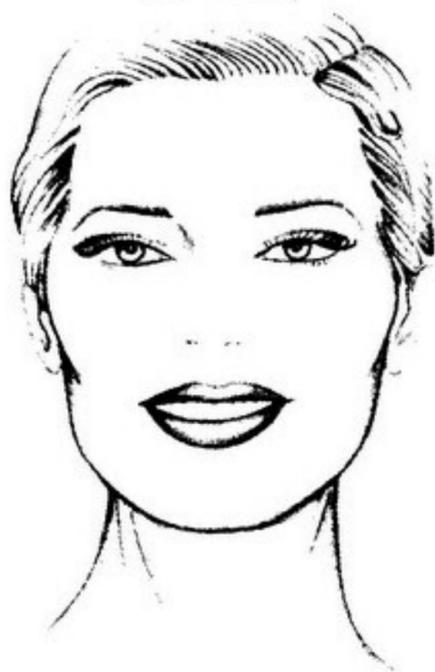
Esercizio

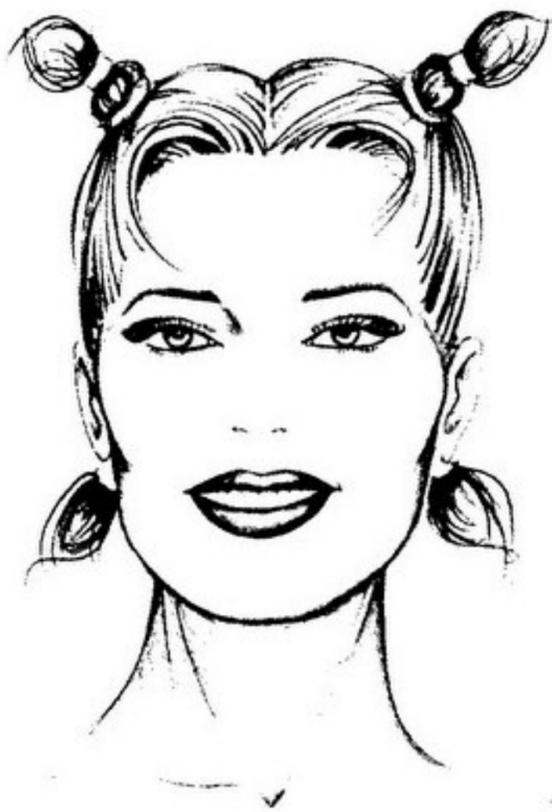
In queste pagine trovate molti esempi di acconciature, provate a riprodurle più volte a mano libera e poi passate alla copia dal vero o alla copia da immagini fotografiche.



VARIAZIONI DI ACCONCIATURE PER LO STESSO VOLTO

In questo paragrafo è rappresentato lo stesso volto con dodici acconciature diverse. Come vedete a seconda del tipo di pettinatura il viso assume caratteristiche diverse. Può essere più giovane o più classico, più glamour o più comune. Questo significa che non sempre è necessario disegnare facce nuove ad ogni figurino, può essere sufficiente modificarne l'acconciatura per interpretare una tendenza, una moda, uno stile. Aggiungendo anche il trucco e gli accessori, si accentuerà maggiormente l'interpretazione. Le modelle nelle sfilate, forse non fanno allo stesso modo? Abili nel trasformismo, ogni uscita in passerella diventa evento.







Abbiamo voluto inserire queste nuove immagini perché ci si è resi conto che spesso risulta difficile disegnare una figura o un primo piano con un copricapo, il più delle volte perché manca un adeguato esercizio di copia o semplicemente per la convinzione che siano difficili. Certamente non sono semplici da riprodurre ma con un po' di esercizio, diventerete bravissimi.

Cominciate da ora a copiare i nostri volti per poi passare a immagini fotografiche in bianco e nero. Tecnicamente, sono state disegnate estemporaneamente con

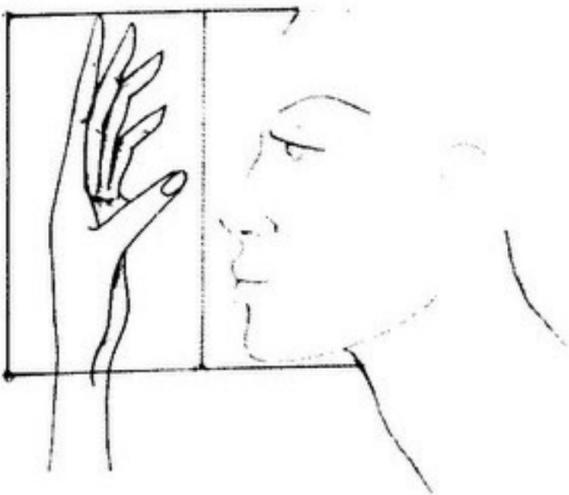
una matita 2H, poi ripassate con un segno leggermente più marcato (grafite 2B) e infine, sfumate con la 2B, 3B e 4B. Per iniziare il chiaroscuro, vi consigliamo di partire dalle tonalità più chiare per poi intensificare delicatamente ma sempre con più pressione le zone più ombreggiate.

Non sono chiaroscuri assoluti ma adeguati al disegno di moda che deve sempre conferire al disegno leggerezza e freschezza. Lo sfumato è applicato tanto quanto basta a far percepire il volume. Una regola importante per dare il giusto senso della forma è

lo stendere i trattini della matita seguendo sempre il verso anatomico dell'oggetto. Ovvero muovervi passo a passo adeguandosi al volume della sagoma ripassando più volte a tratti incrociati per scurire la parte che deve prendere maggiore profondità. Dove l'oggetto presenta una cavità il tratto deve essere concavo al contrario dove è convesso o piatto ecc, il segno deve essere altrettanto. Armonizzare i toni, riprodurre le giuste ombreggiature, illuminare con arte significa dare al disegno grazia, plasticità, bellezza.







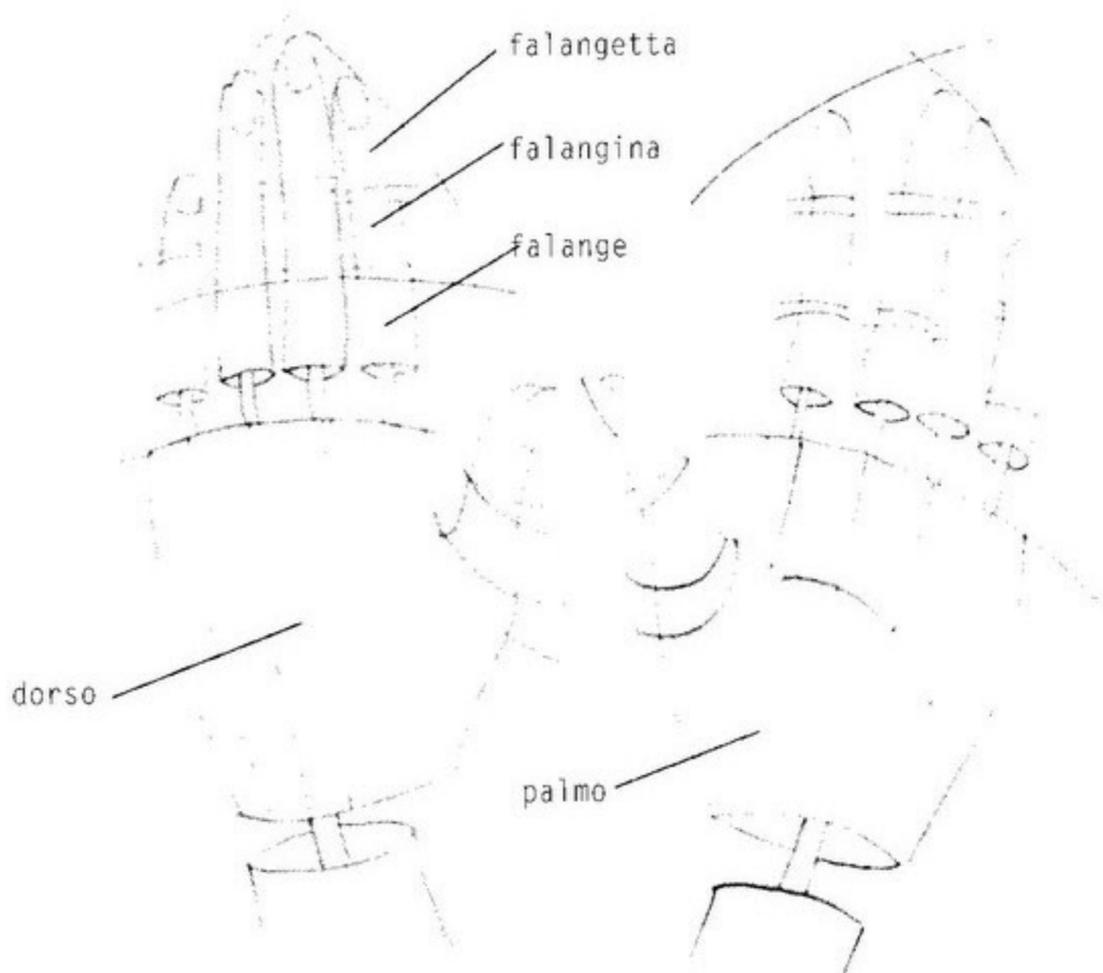
Assieme alla testa la mano costituisce una delle parti più importanti e difficili da disegnare del corpo umano.

La sua molteplicità di movimenti e articolazioni obbliga l'allievo ad una serie infinita di studi sia dal vero che a memoria, al fine di riprodurla correttamente in armoniose proporzioni e in varie angolazioni.

Una mano ben eseguita conferisce al figurino più grazia e femminilità, una mano disegnata male compromette l'armonia d'insieme.

Analisi strutturale

La mano proporzionalmente è lunga quanto il volto. Le parti princi-



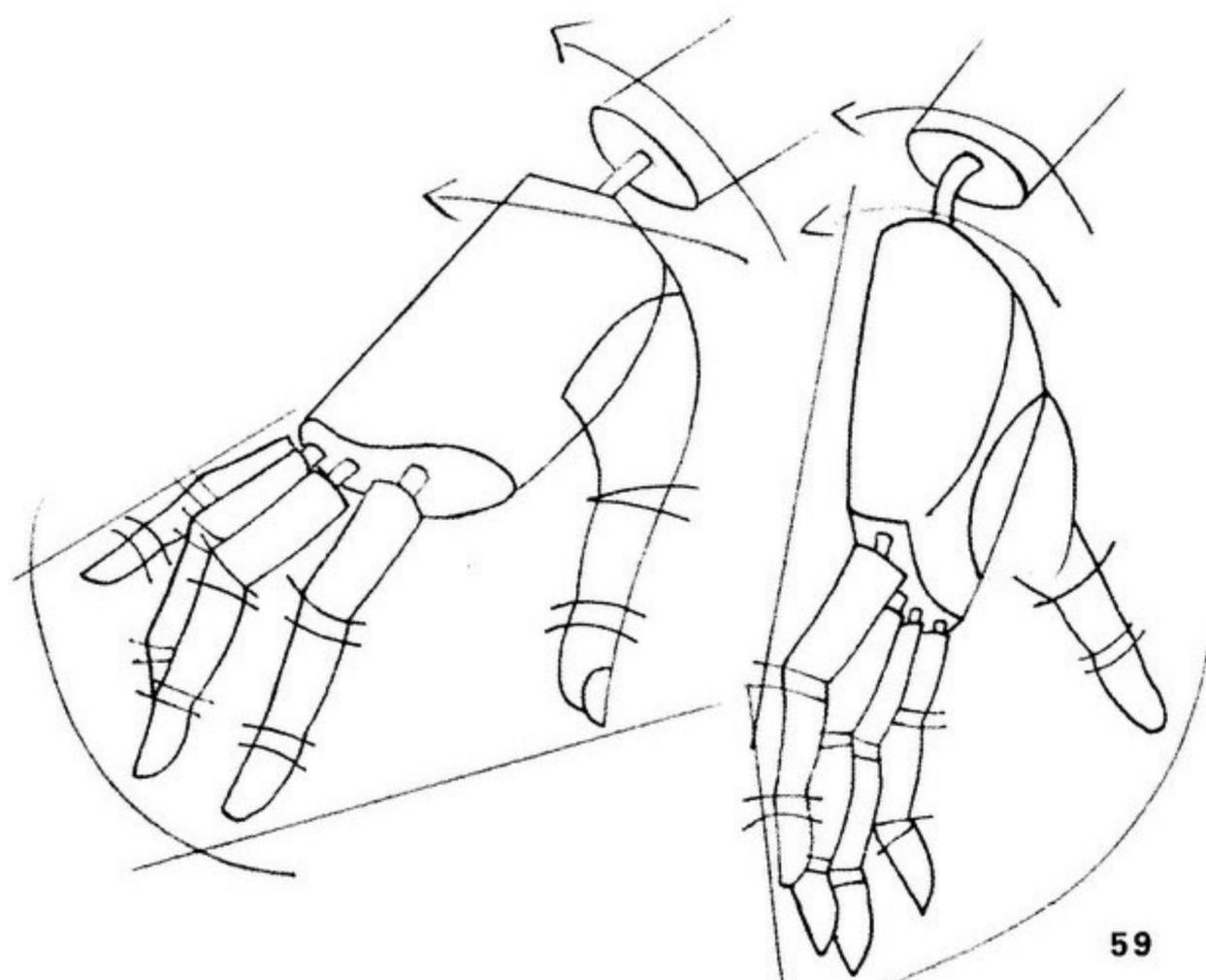
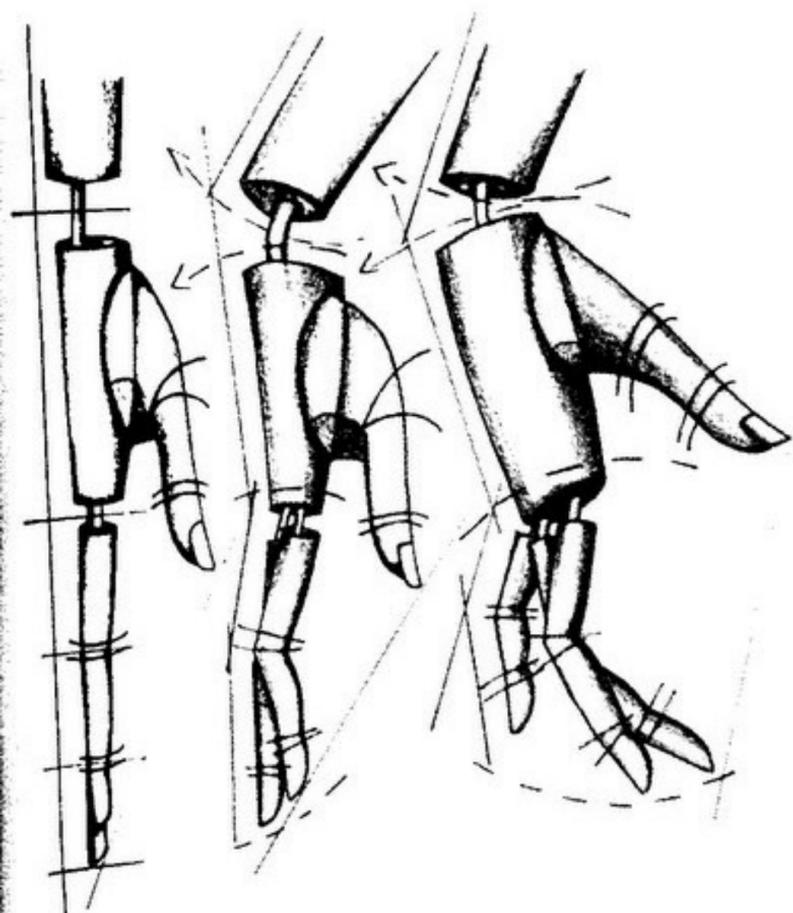
pali della mano sono: dorso, palmo e dita.

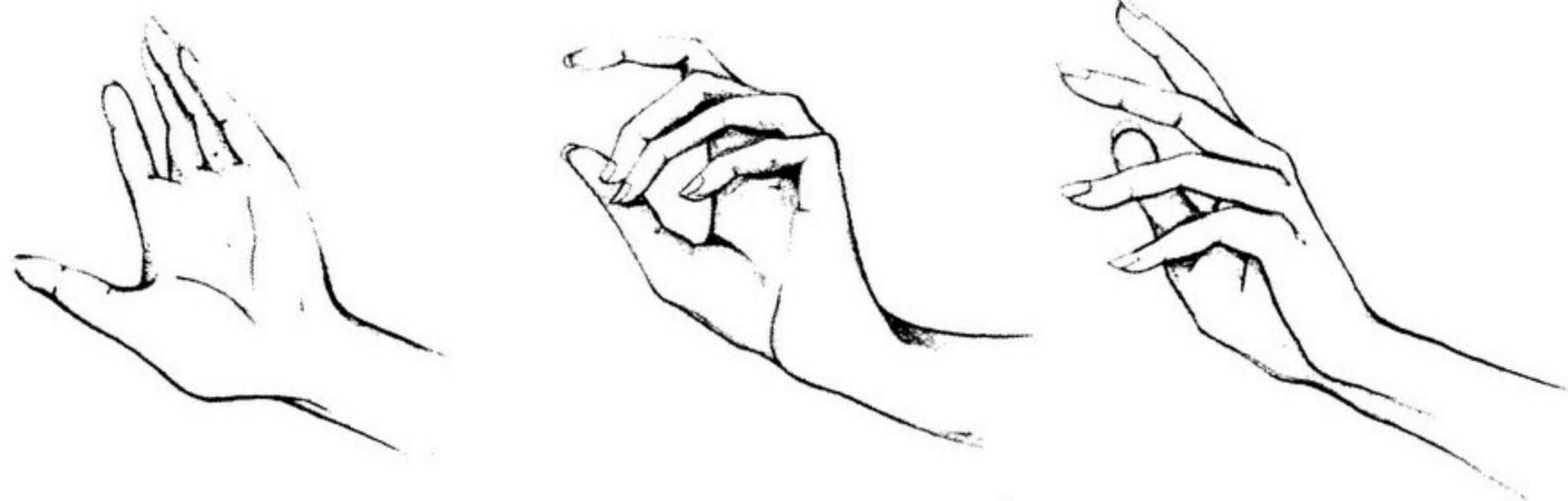
Esse sono costituite dal pollice, più grosso e corto delle altre dita e formato da due falangi, l'indice, il medio, il più lungo, l'anulare e il mignolo corto quasi quanto il pollice.

Le ultime quattro dita sono composte da tre falangi denominate: falange alla base del dorso, fa-

langina a metà dito e falangetta all'estremità dell'arto.

Ogni dito è di lunghezza diversa, i vari punti di articolazione e movimento permettono alla mano di essere lo strumento prensile del corpo e per la sua particolare morfologia ed espressività la mano rivela talora il carattere della persona ed il grado di sensibilità.





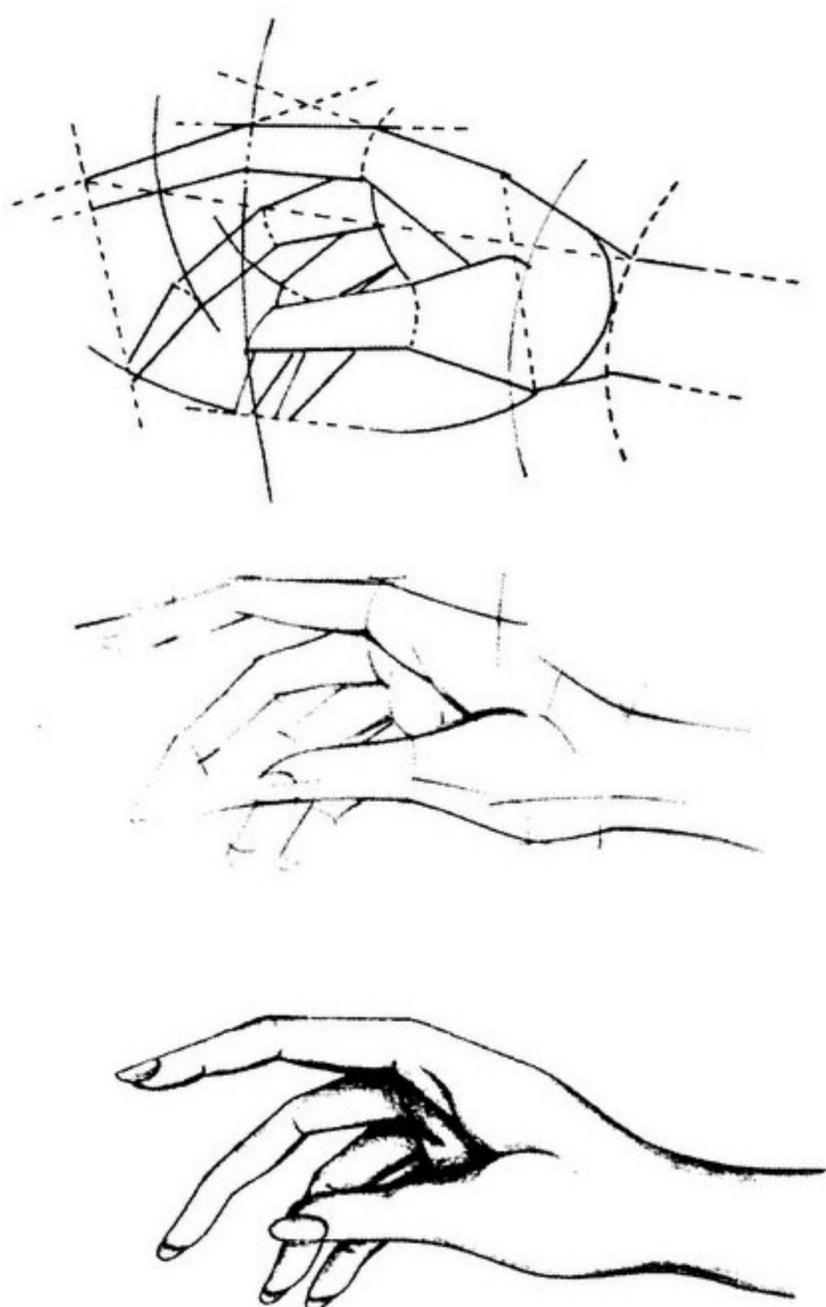
Riprodurre in modo corretto questa parte del corpo è certo difficile per un disegnatore principiante. Per meglio capire le dimensioni racchiudiamo il volume della mano in una forma geometrica, delimitandone lo spazio esterno, allo stesso modo all'interno della mano

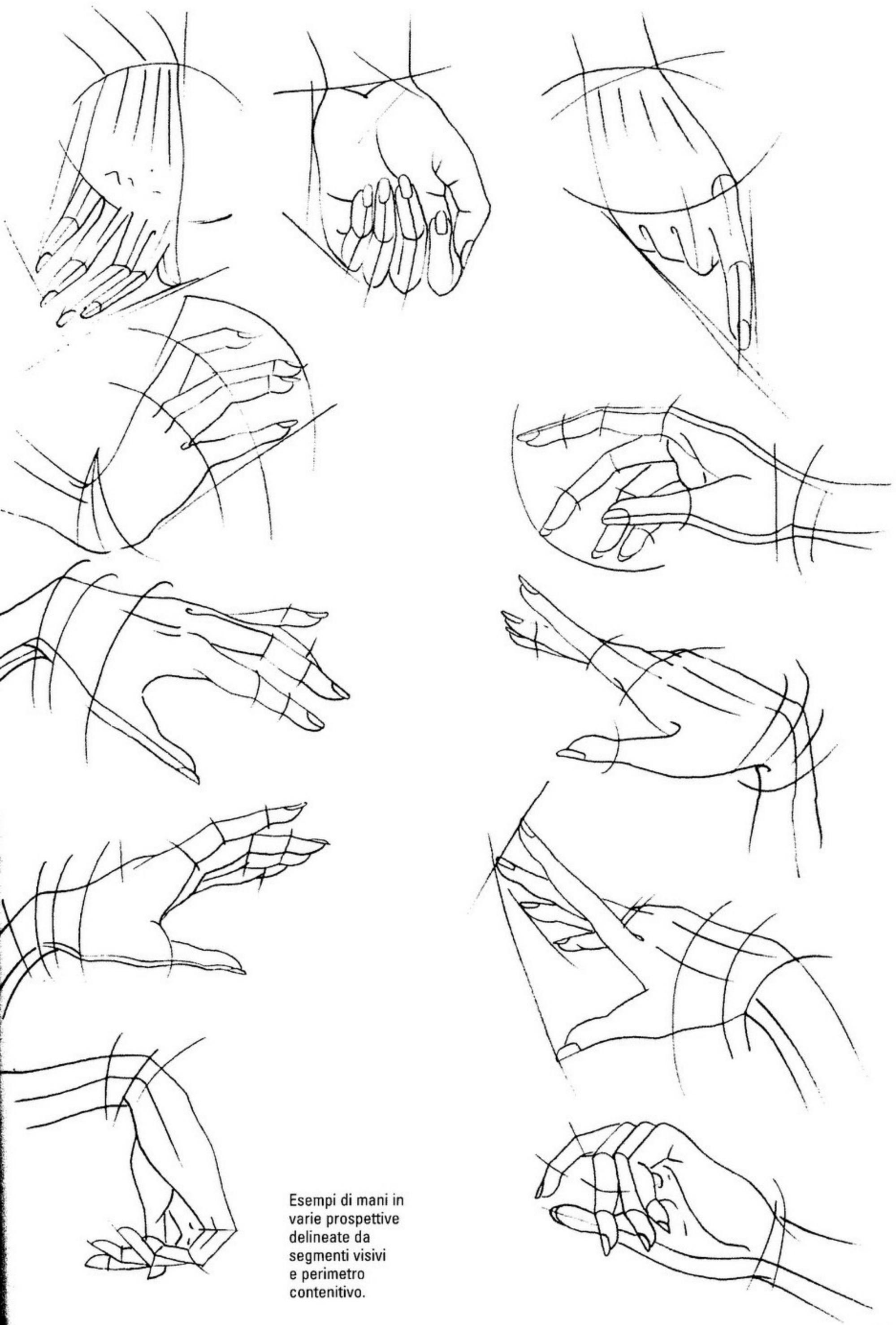
uniamo tutti i punti dello snodo. Secondariamente riproduciamo la forma anatomica tracciando un bozzetto di massima che evidenzi il volume e la struttura propria dell'arto, infine riproponiamo la mano con una linea plastica e con leggero chiaroscuro.

Esercizi

Riprodurre il disegno a mano libera con linee di struttura evidenziando il volume con un leggero chiaroscuro.

Confrontando le due immagini si stabilirà l'esattezza del disegno eseguito a mano libera.





Esempi di mani in
varie prospettive
delineate da
segmenti visivi
e perimetro
contenitivo.

Schemi di mani in
varie prospettive
eseguite a tratto
lineare e leggero
chiaroscuro.













MANI IN TASCA

Esercizi

1) Disegnare più volte le mani raffigurate nel capitolo seguendo il metodo stabilito.

Eseguire alcuni disegni di mani con il chiaroscuro, accentuandone il volume.

Schemi di mani in varie prospettive eseguite a tratto lineare e leggero chiaroscuro.



Il braccio è l'arto superiore del corpo ed è formato da quattro parti mobili: spalla, braccio, avambraccio e mano.

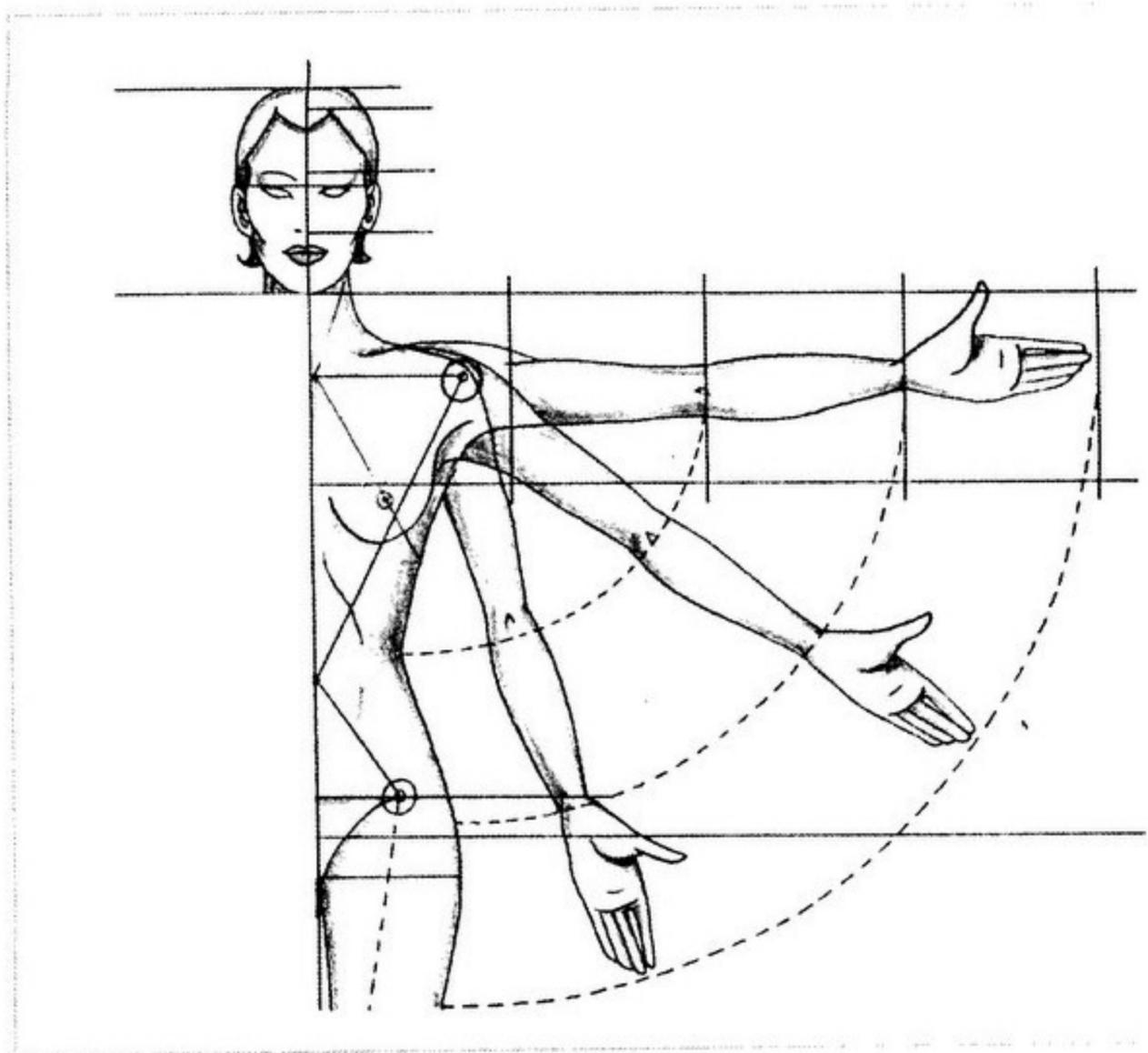
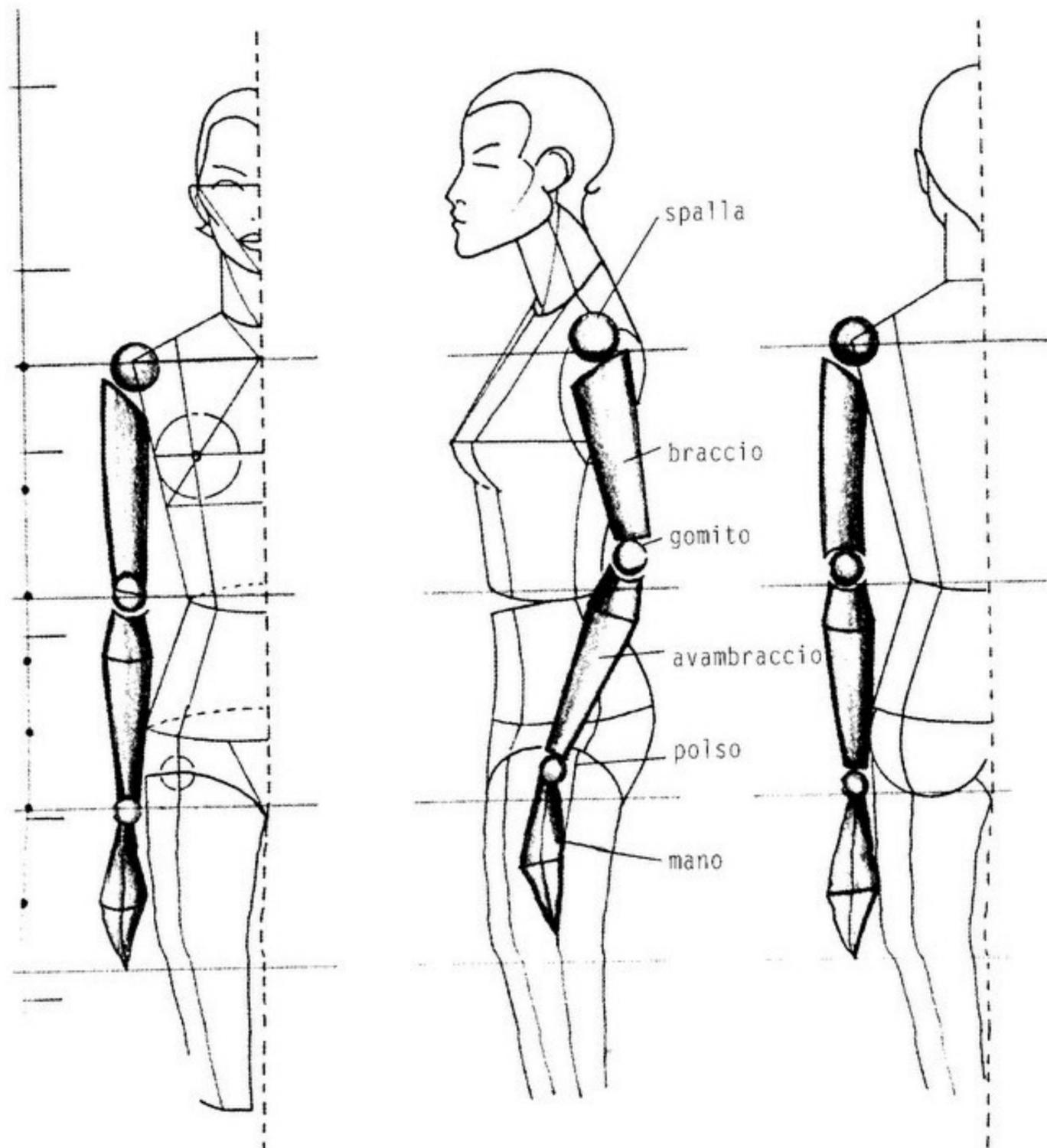
Ad ogni parte corrisponde uno snodo che permette un'estrema flessibilità, mobilità e rotazione.

Lo schema di massima dell'arto può essere rappresentato da due cilindri ristretti alla base, l'avambraccio nella parte superiore sarà simile ad un tronco di cono allungato e la mano nella posizione a dita estese ed unite ad una forma romboidale.

Tre sfere di varie dimensioni stanno ad indicare l'articolazione della spalla, del gomito e del polso.

La lunghezza del braccio va dalla spalla alla vita, dell'avambraccio dalla vita all'inguine, mentre la lunghezza della mano giunge all'incirca a metà della coscia.

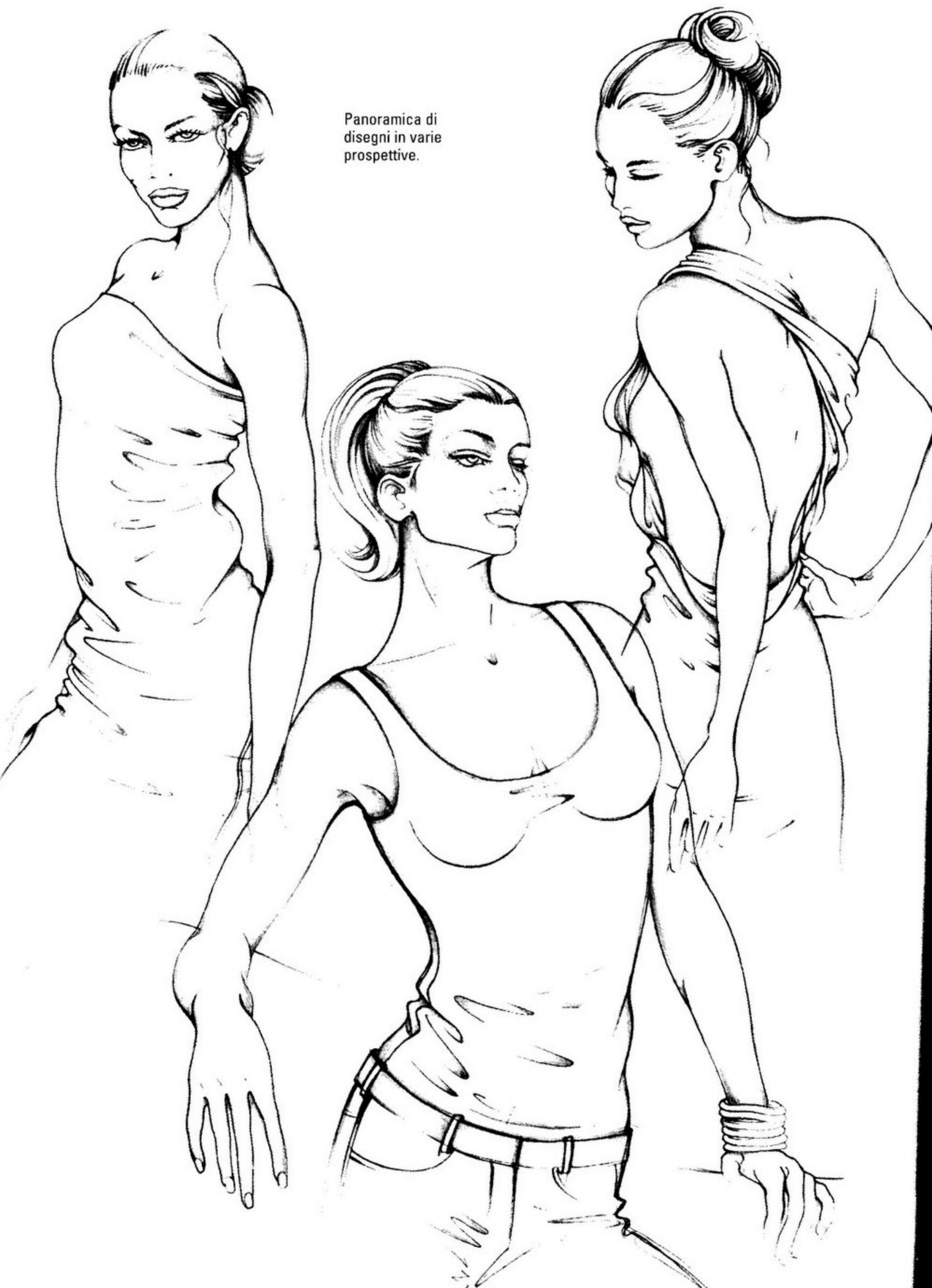
Per una migliore comprensione delle masse e degli snodi del braccio come del resto di tutto il corpo, vi consigliamo lo studio eseguito su manichini artistici e dal vero.



Movimento laterale dell'arto in rotazione.

LA MANO E IL BRACCIO IN VARIE PROSPETTIVE

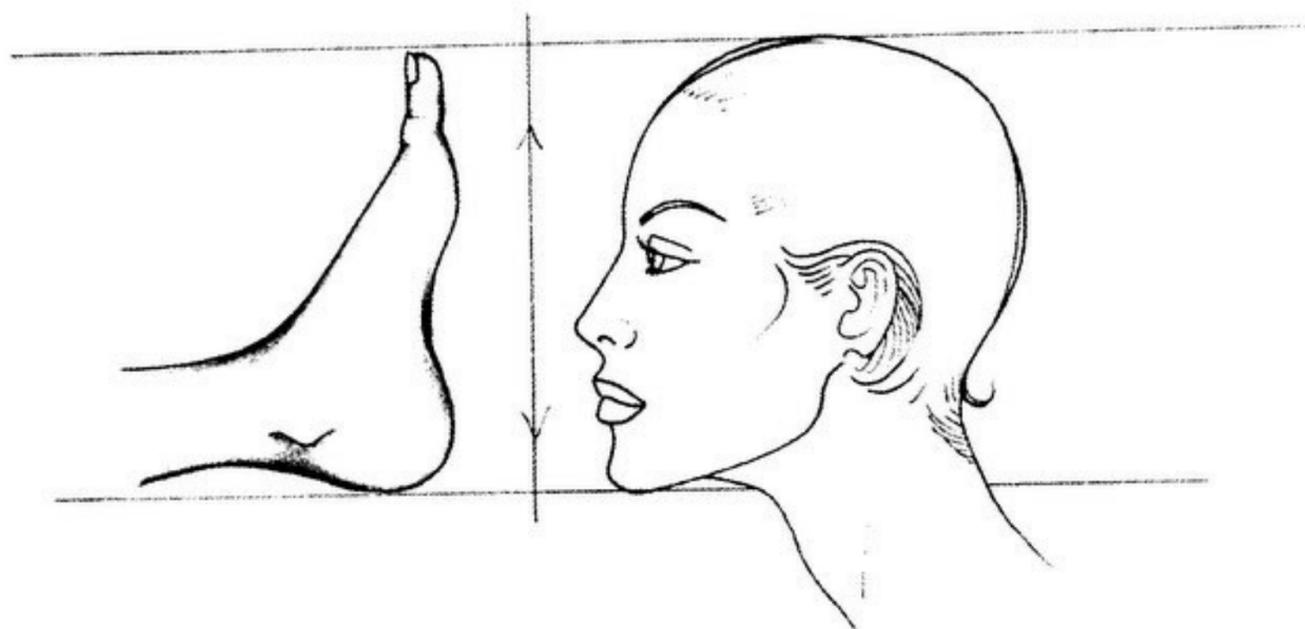
Panoramica di
disegni in varie
prospettive.



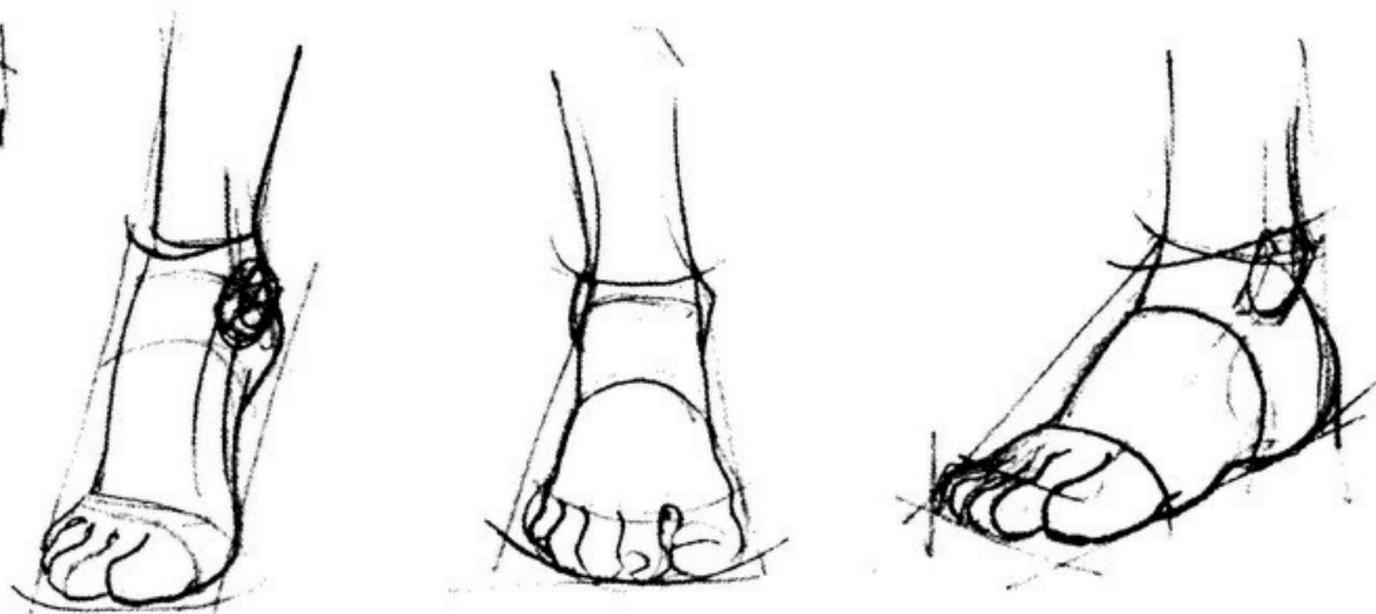
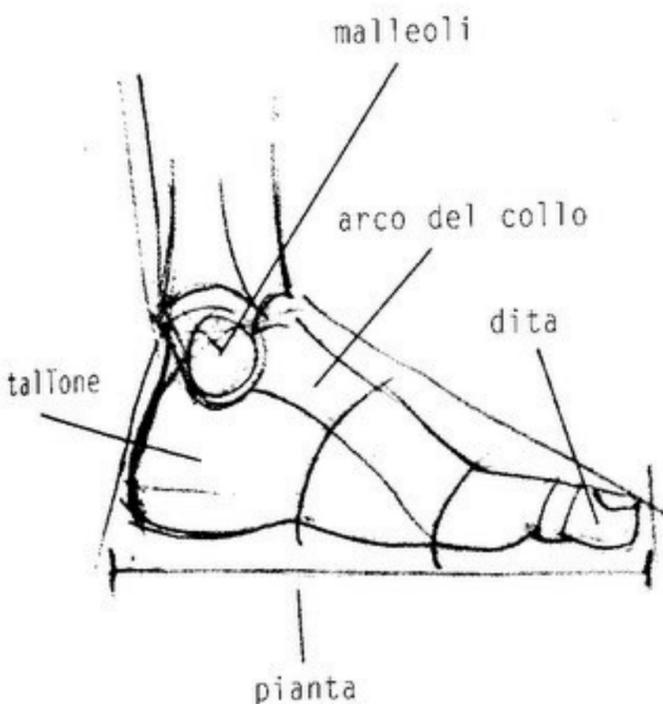
PIEDE

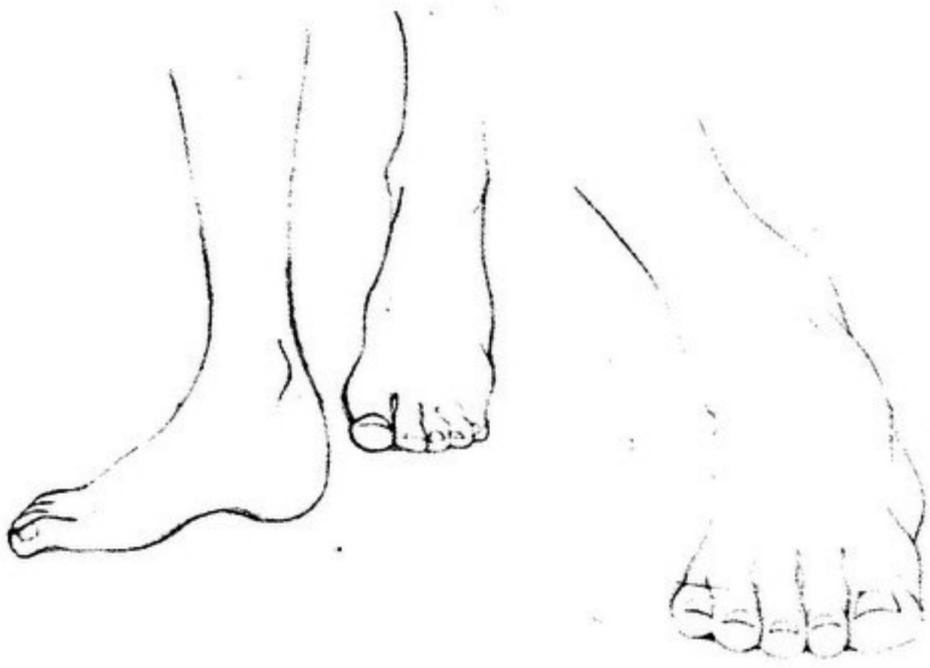
ANALISI E STRUTTURA

La lunghezza del piede corrisponde a un ottavo del corpo quindi all'altezza della testa.
Il piede a differenza della mano mostra una massa più chiusa e compatta e la sua forma a cuneo a pianta larga fa sì che il piede funzioni come sostegno per il corpo. Strutturalmente è costituito da cinque parti fondamentali: il tallone, sopra il quale troviamo i malleoli, l'alto arco del collo incavato all'interno e le cinque dita. L'alluce è il dito più grosso e compresso verso il basso, infine la pianta del piede che ha la funzione di appoggio del corpo.

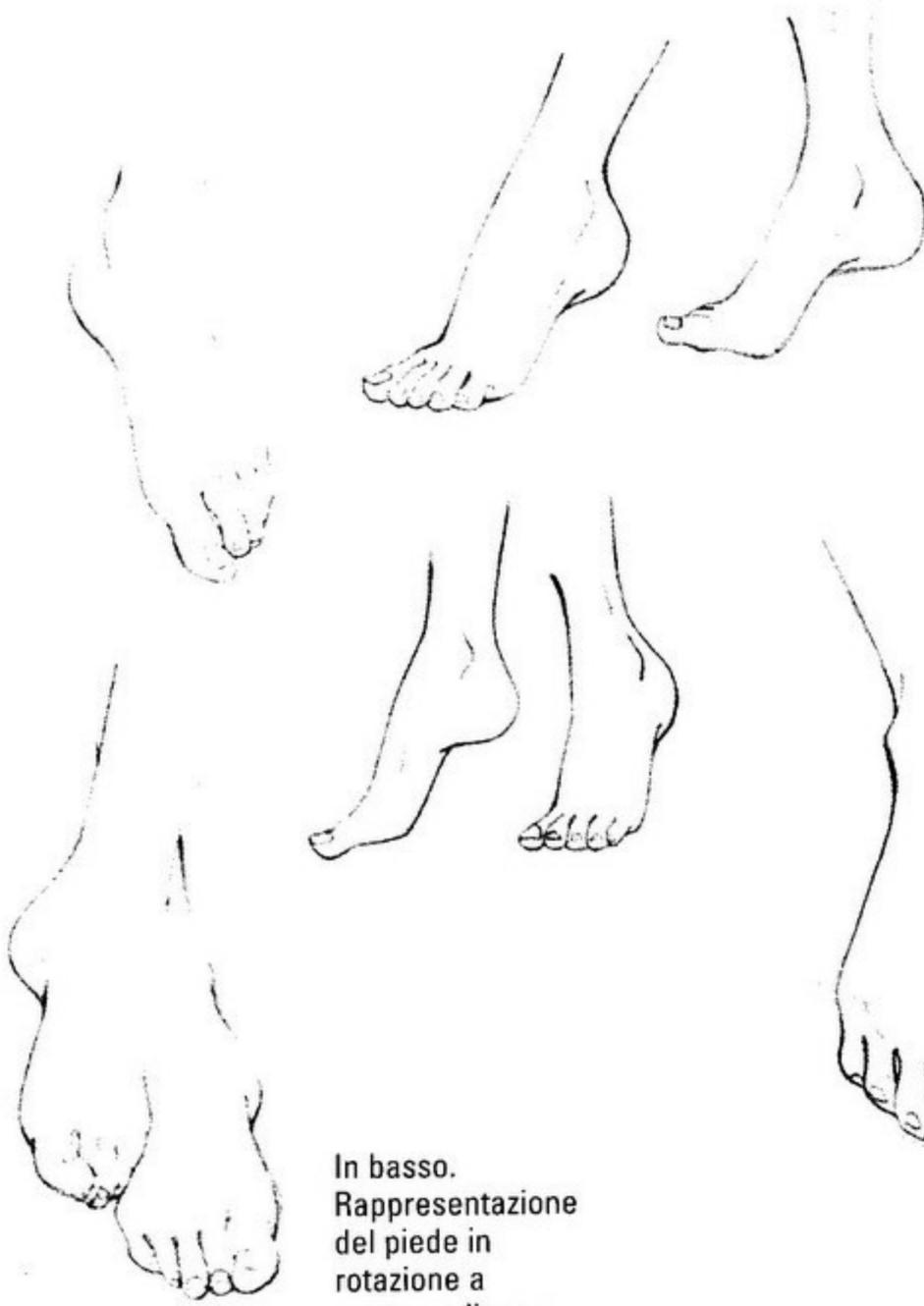
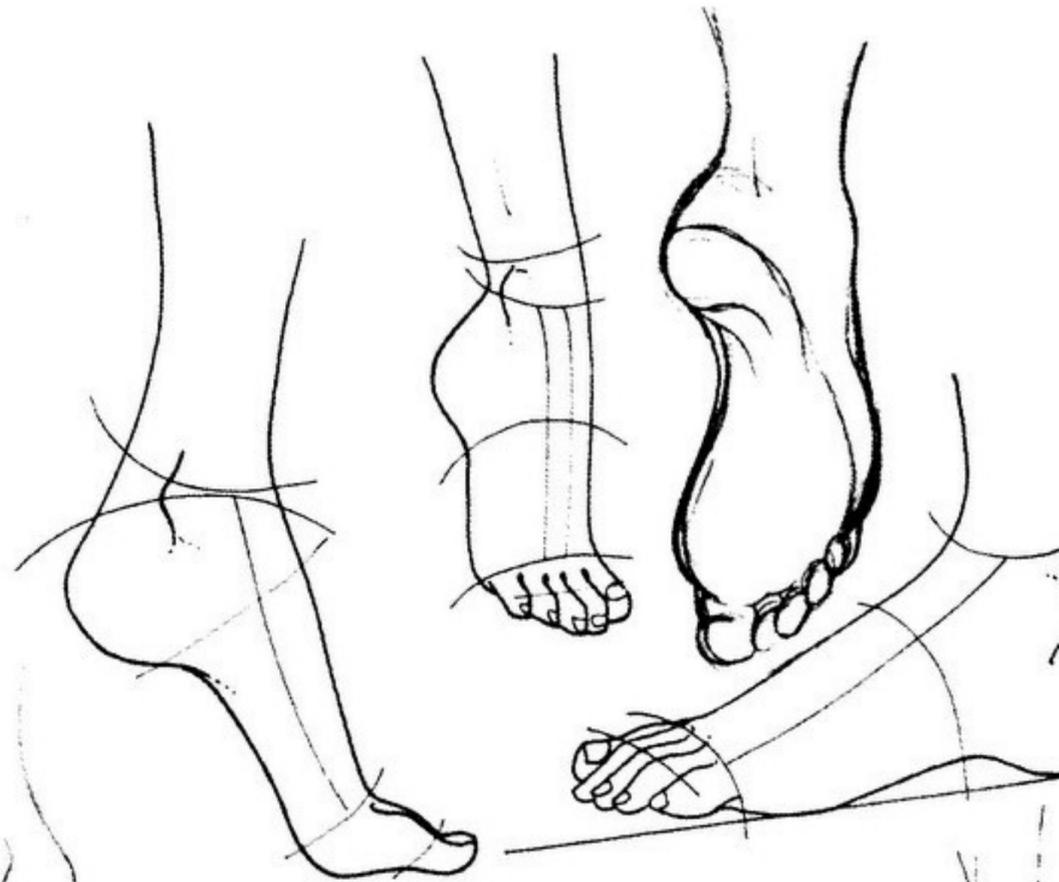


varie prospettive

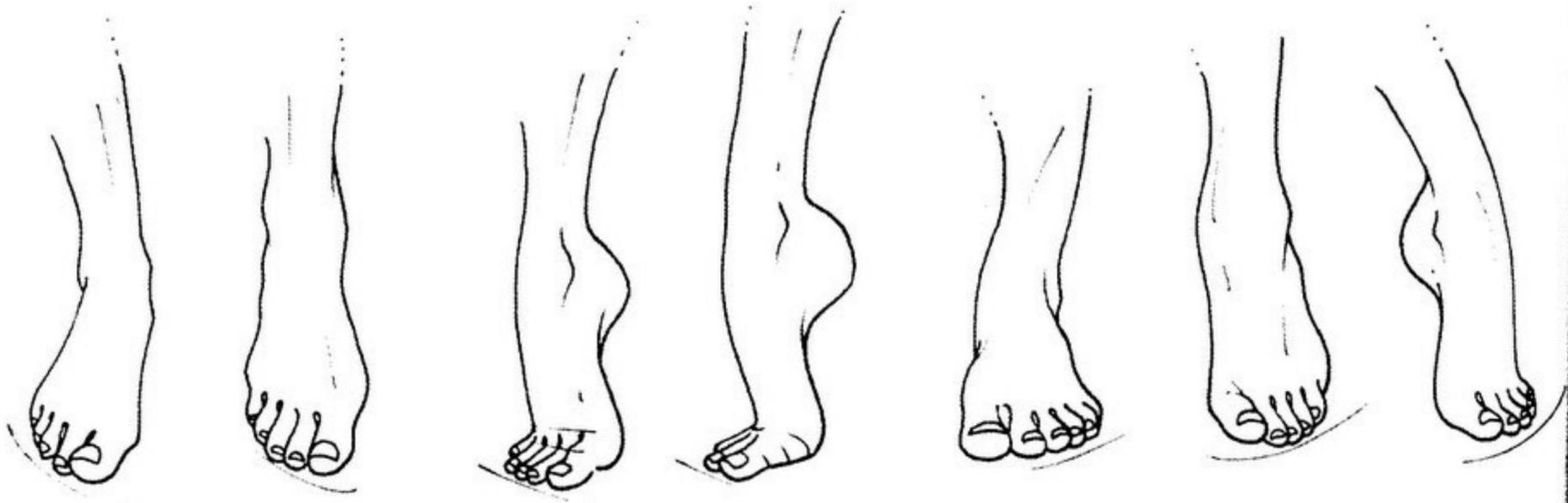




Bozzetti dei piedi eseguiti in sequenze prospettiche con linee visive di costruzione.

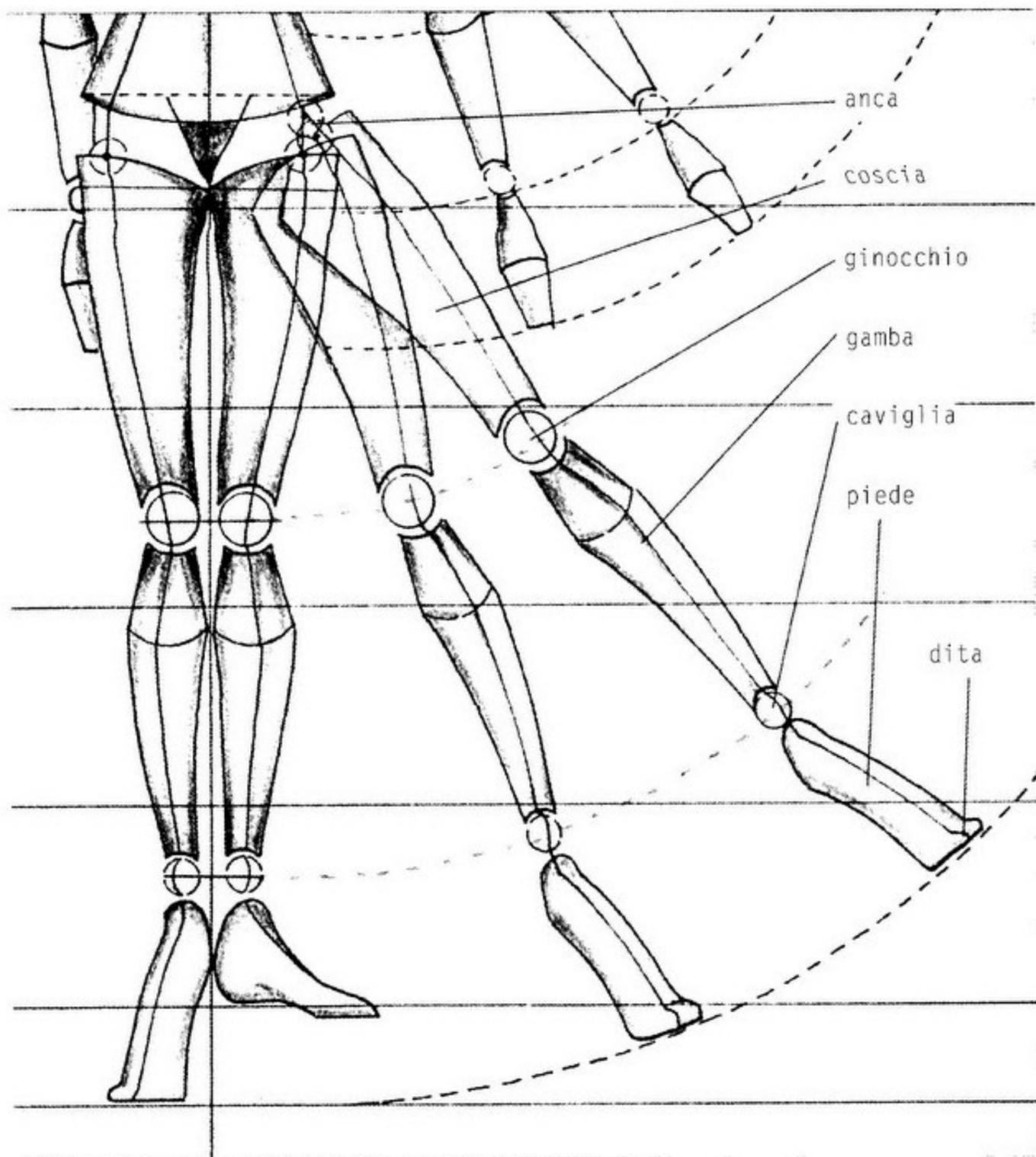


In basso. Rappresentazione del piede in rotazione a contorno lineare.



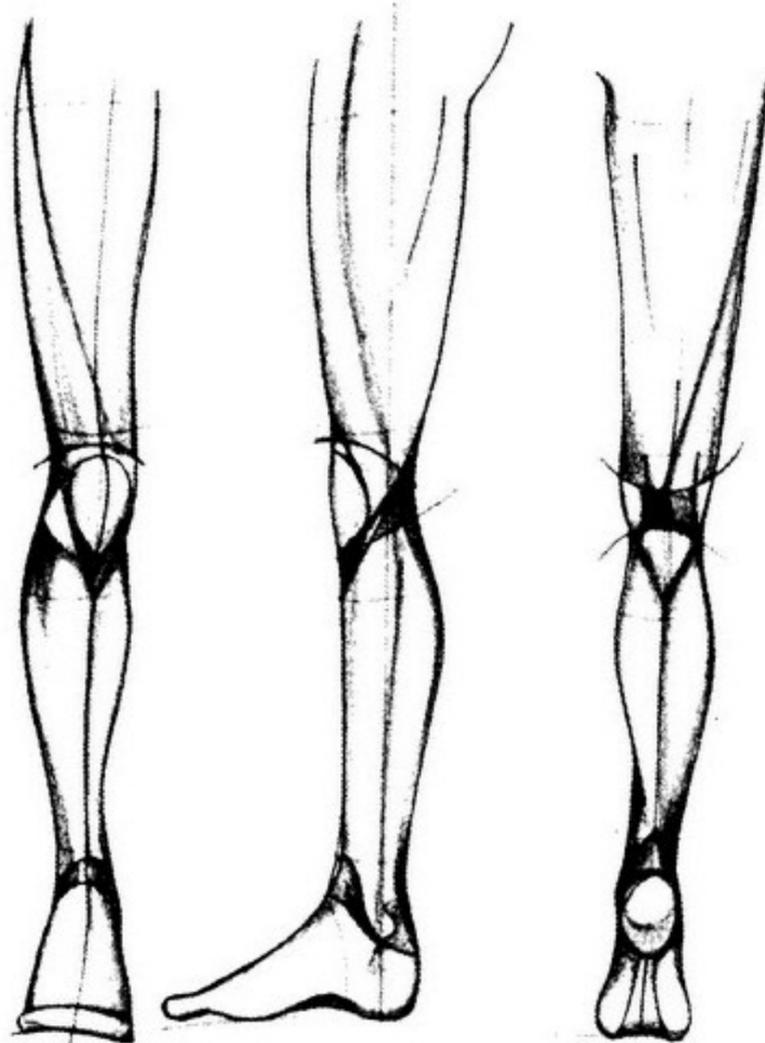
La gamba è l'arto inferiore e più lungo del corpo. Proporzionalmente la gamba con il piede è alta all'incirca quattro moduli del canone greco. Strutturalmente l'arto è formato da tre parti mobili: la coscia, la gamba e il piede unite tra loro dall'articolazione dell'anca, del ginocchio e della caviglia.

Le varie parti anatomiche dell'arto si flettono e ruotano per mezzo di una struttura ossea mobile e sferica che ne permette l'estrema mobilità proprio come abbiamo visto per il braccio. Lo schema geometrizzato della gamba può essere rappresentato come per il braccio, da forme cilindriche, sferiche, a tronco di cono e a forma di cuneo per il piede (vedi disegni). Tre sfere di varia dimensione indicano i punti di snodo e di articolazione. Le gambe hanno una forma molto bella e armoniosa e le donne più belle le mostrano con grande sapienza consapevoli del loro fascino, sono lunghe, affusolate, eleganti e impreziosite da raffinate calzature diventano colonne seducenti. Esercitatevi nel disegnarle con maestria, sono vincenti su qualsiasi abito.



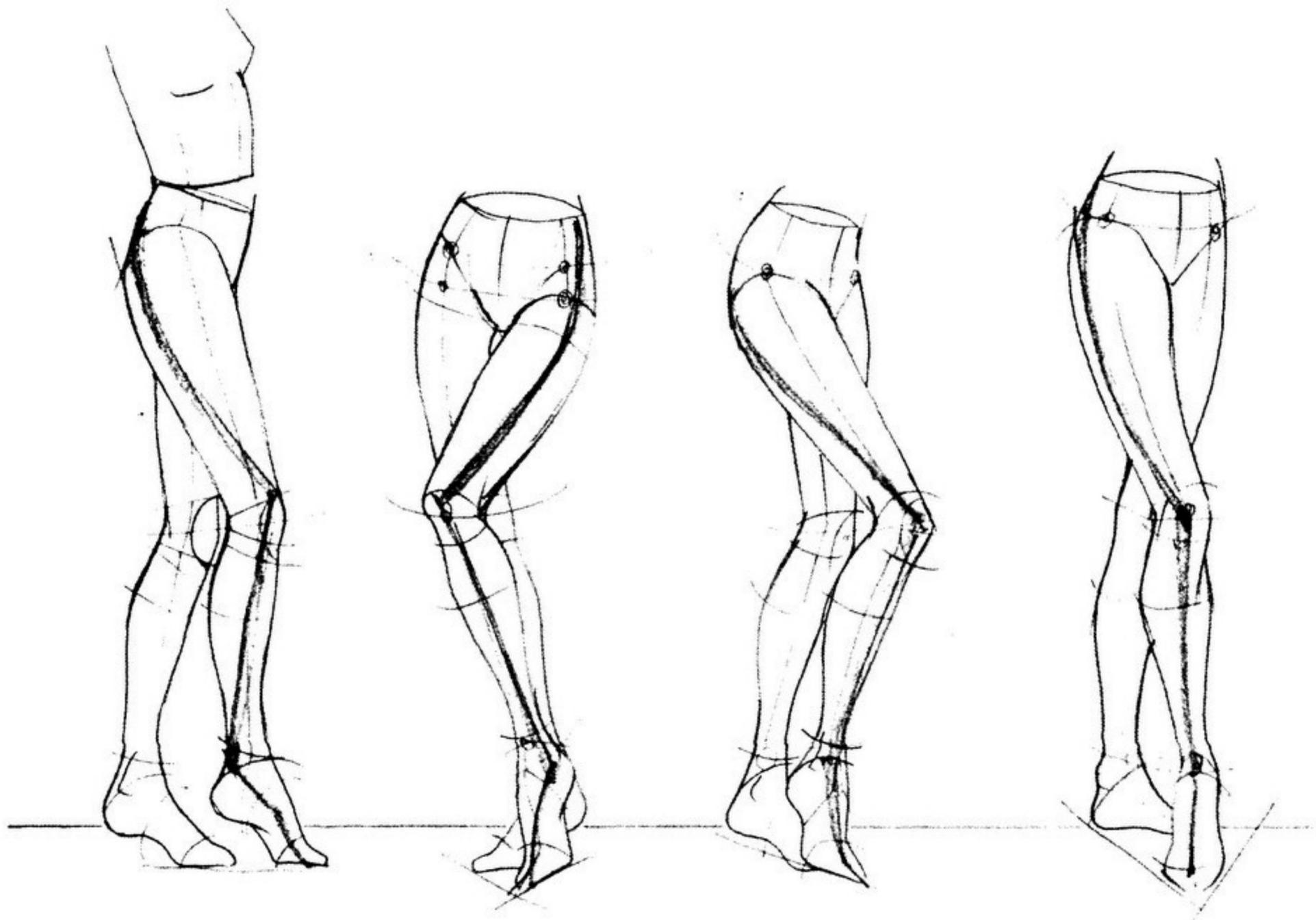
L'altezza della coscia è uguale a quella della gamba. Come prima differenza nelle tre visualizzazioni lineari notiamo i diversi ritmi strutturali. Nel primo e terzo grafico il ritmo strutturale assume un aspetto curvo che parte dallo snodo dell'anca sino al centro del ginocchio per poi scendere verticalmente all'interno dei piedi. Nella gamba di profilo il ritmo strutturale assume una forma ad esse allungata.

Di profilo la gamba evidenzia il dislivello che esiste nella

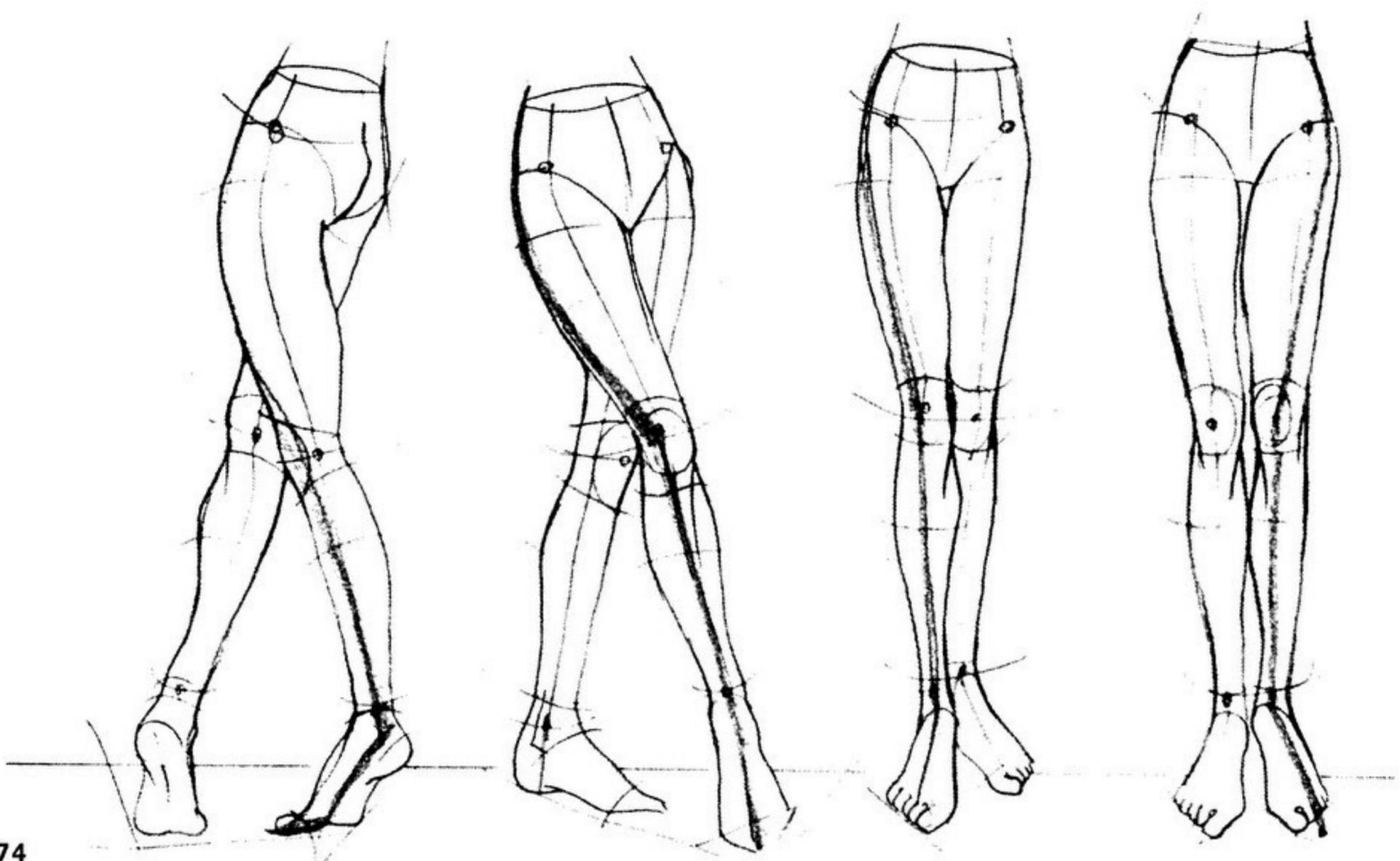


piegatura del ginocchio, più basso sul davanti più alto dietro in corrispondenza all'incavo. La visione frontale delle gambe unite denota i punti di contatto della muscolatura in corrispondenza con l'interno superiore delle cosce, del ginocchio, del polpaccio e delle caviglie.

Al contrario noteremo delle zone di non contatto all'interno delle cosce, tra queste e il pube, tra il ginocchio e il polpaccio, nella parte inferiore delle gambe e tra le caviglie e il piede.



Gambe riprese in varie prospettive con delineati i ritmi strutturali, i punti di flessione e di snodo. Di profilo anche quando sono perfettamente diritte hanno una forma a esse allungata in quanto la coscia sporge in avanti mentre il ginocchio e la gamba rientrano di poco all'interno.

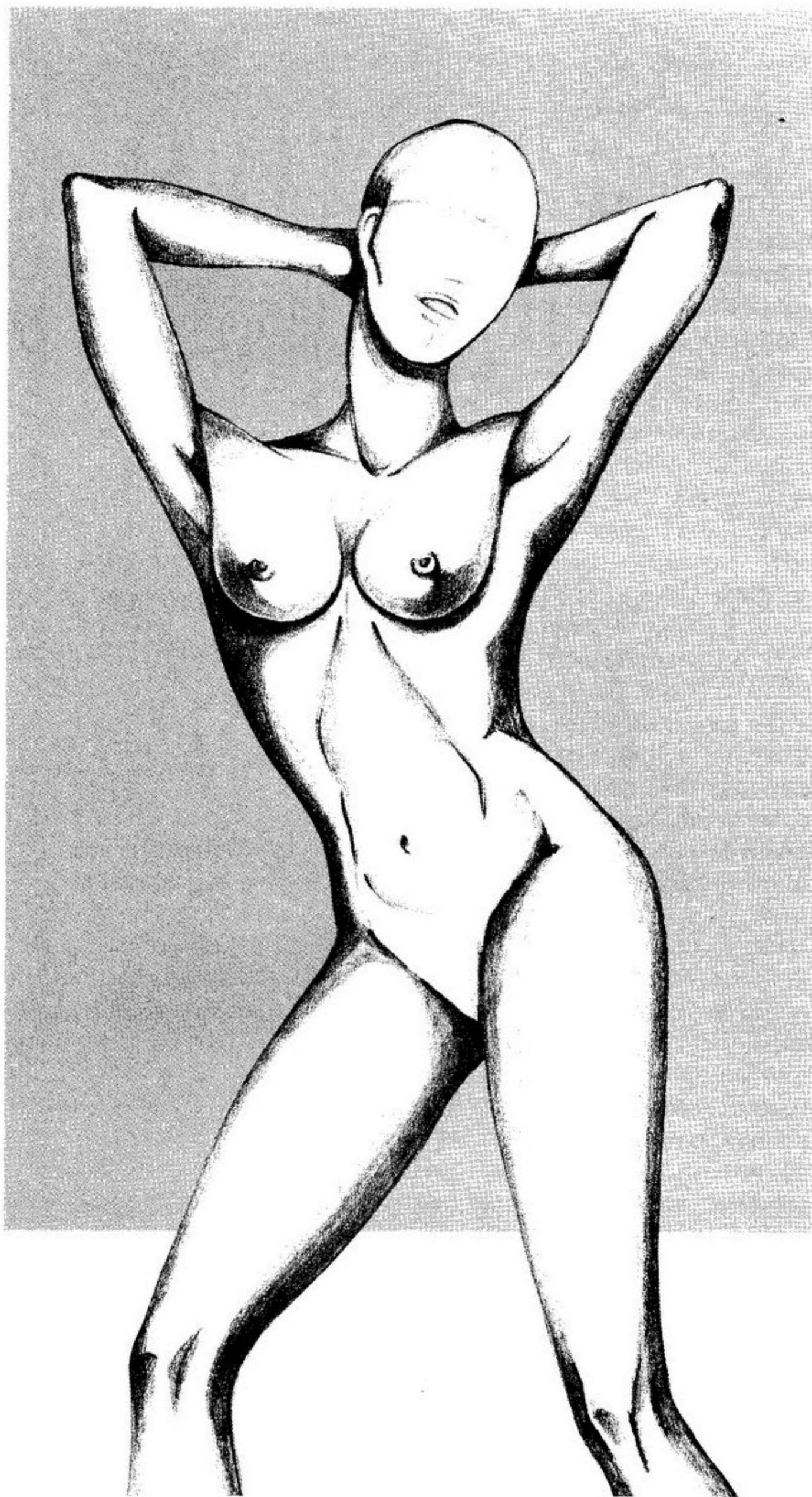




Tecnica di esecuzione
Base a matita micromina
2B, tratto nero 02-05
per definire i contorni,
ombreggiature finali con
matita 2B e 3B.

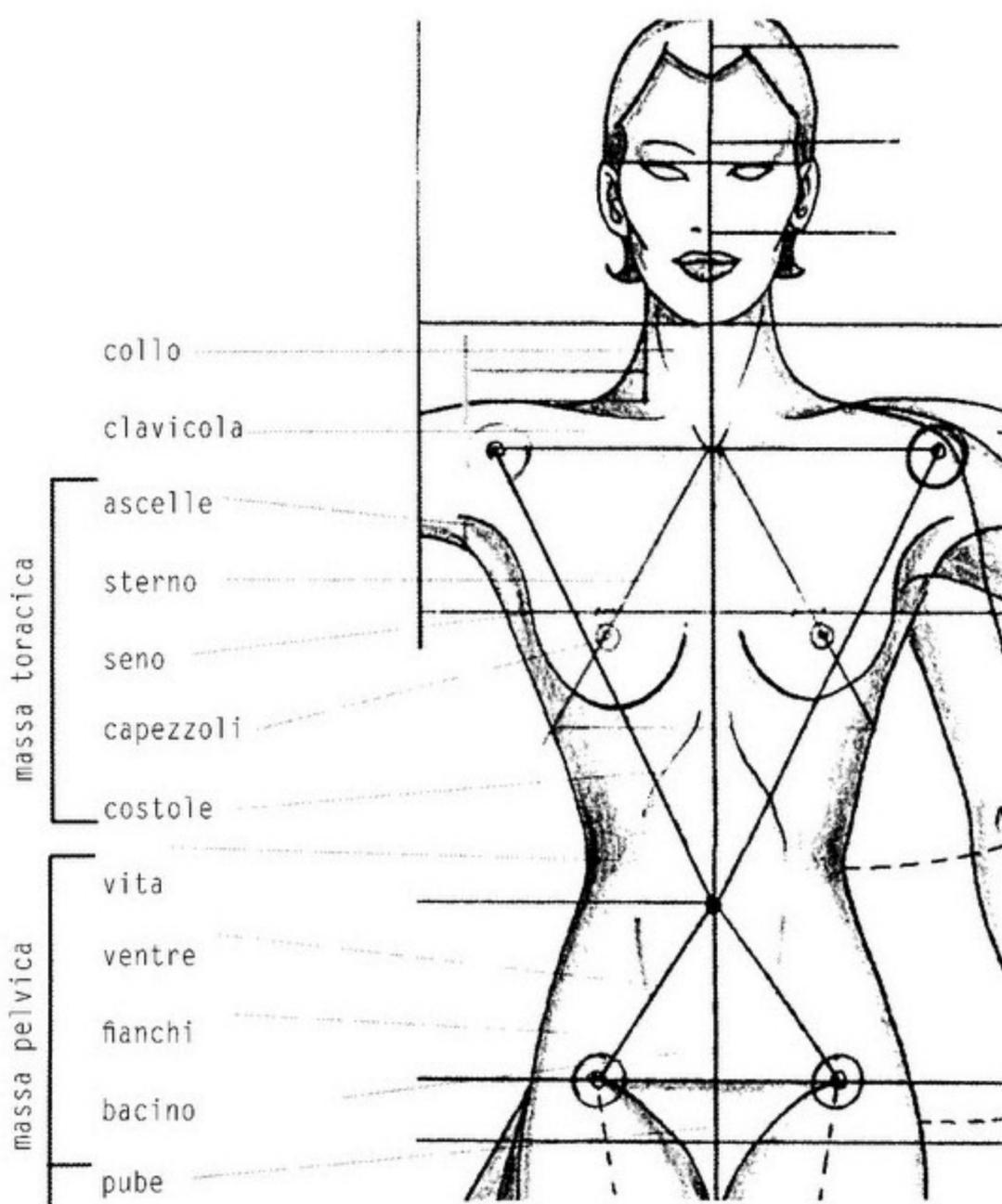


Il busto dal punto di vista estetico è la parte anatomica femminile più seducente di tutto il corpo, la sua plasticità e forma lo rendono protagonista nei primi piani assoluti, diciamo che è la zona maggiormente fotografata nei rotocalchi e gli stilisti che ne conoscono il valore, lo imbrigliano in abiti così attillati e scollati che sembrano "ingoiati" più che indossati. Il busto è la zona centrale del corpo e saperlo riprodurre sapientemente è sinonimo di grande maestria. La sua particolare armonia e morfologia dà l'opportunità di creare abiti sempre nuovi in originali creazioni fashion.



Proporzionalmente il busto si estende in due moduli e mezzo del canone totale della figura femminile, strutturalmente è formato da due parti mobili di diversa proporzione, il torace e il bacino. Queste parti anatomiche costituiscono anche la differenza sostanziale tra il corpo femminile più tondo e plastico e quello maschile più imponente e muscoloso. Nella visione frontale troviamo dall'alto in basso queste caratteristiche: il collo, innestato nel tronco dietro la clavicola, le spalle più piccole di quelle maschili e di uguale larghezza dei fianchi, le clavicole, ossa delle spalle che si congiungono abbassandosi nella cavità del collo.

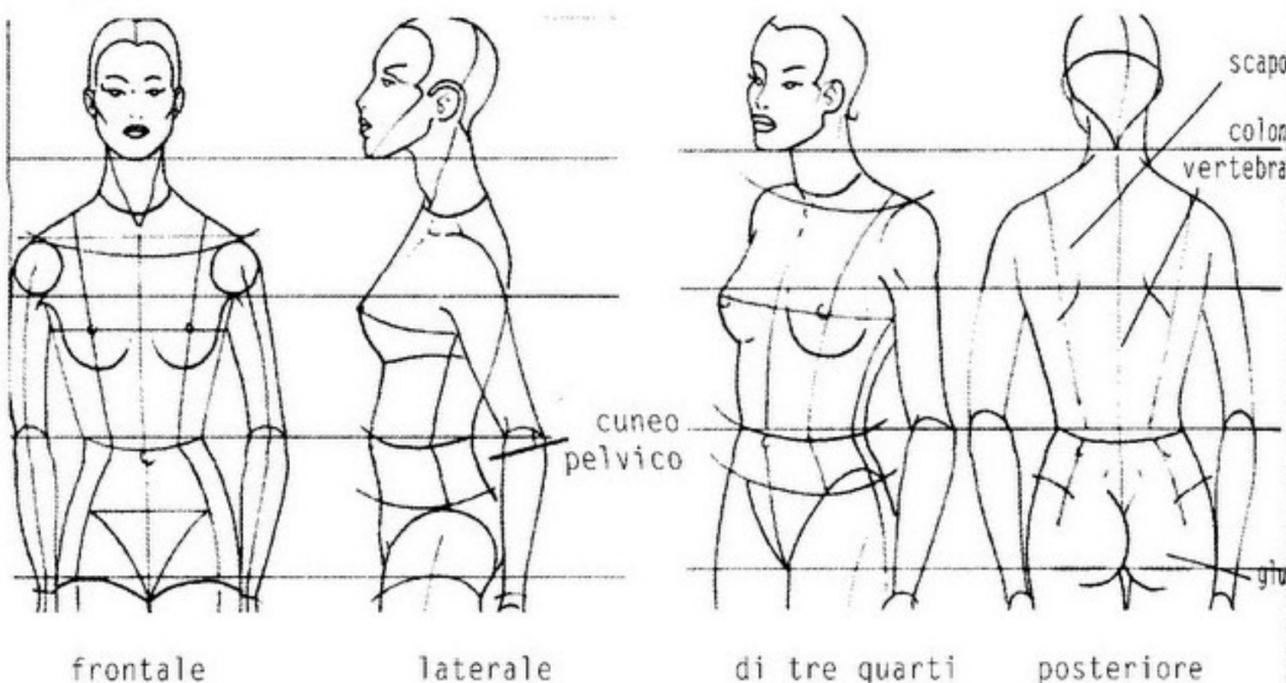
Abbiamo poi il torace, che è la struttura singola più grande del corpo formato dalle costole, dallo sterno, dai seni sporgenti e dalle ascelle. Per trovare l'esatta collocazione dei capezzoli è utile tracciare due linee a 45° dall'incavo del collo attraverso la gabbia toracica, orientandoli così verso l'esterno. La forma dei seni assomiglia a un calice capovolto. Il busto si collega ai fianchi nel punto vita che risulta molto più piccolo e leggermente rialzato rispetto a quello maschile. La massa pelvica (o bacino) è formata dal ventre con l'ombelico leggermente infossato, dai fianchi e dal pube. La parte dorsale è contraddistinta dalle scapole che seguono il movimento delle braccia, dalla colonna vertebrale che erige il tronco e permette per la sua par-

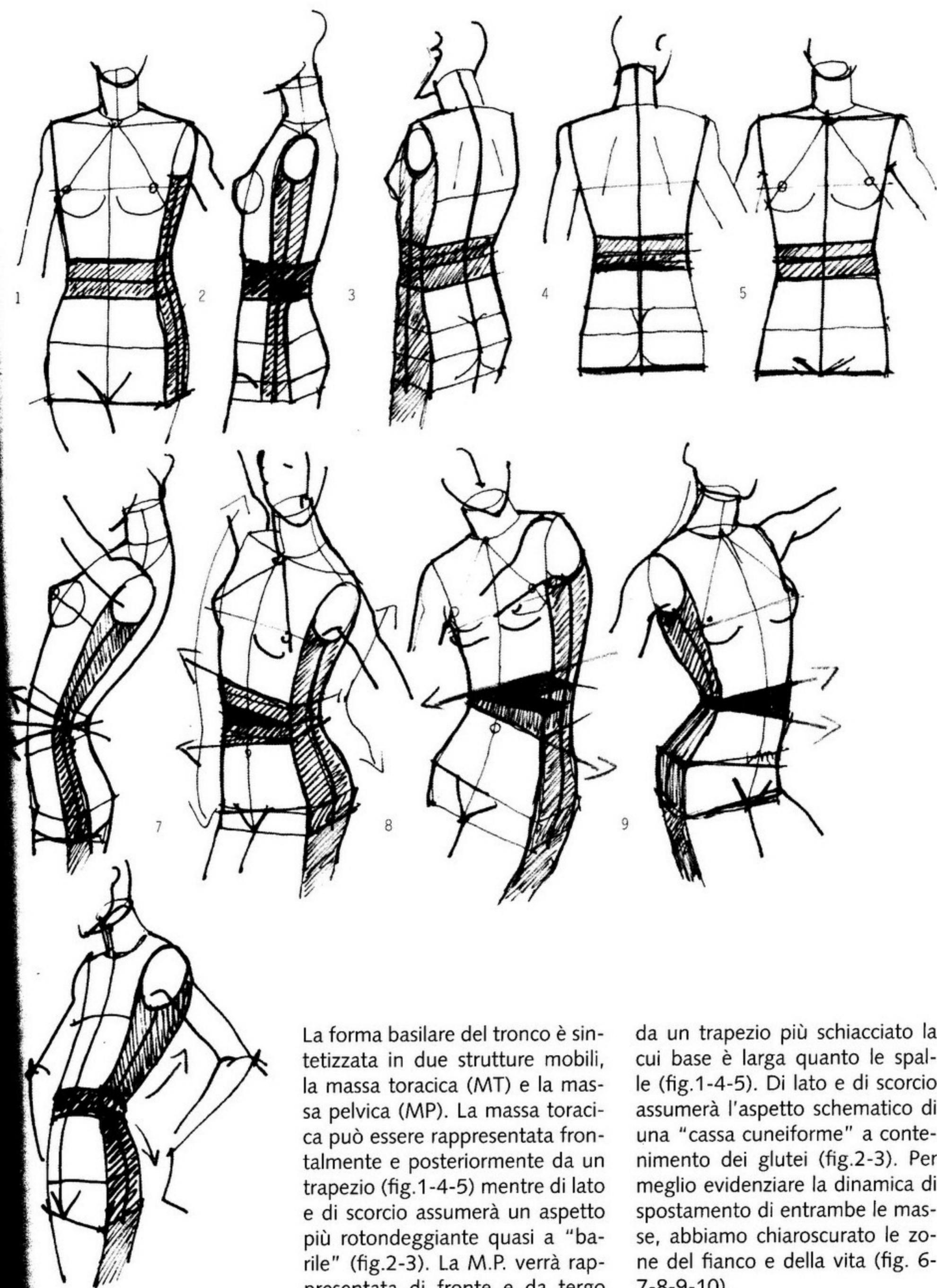


ticolare conformazione anatomica un'infinità di posizioni e movimenti. La zona inferiore del busto è formata dal cuneo pelvico teso all'indietro dall'osso sacro e dai glutei i cui muscoli medi e grandi

creano una configurazione a farfalla, vedi figure sottostanti. Nel profilo possiamo notare la conformazione in avanti della massa toracica (MT) e all'indietro della massa pelvica (MP).

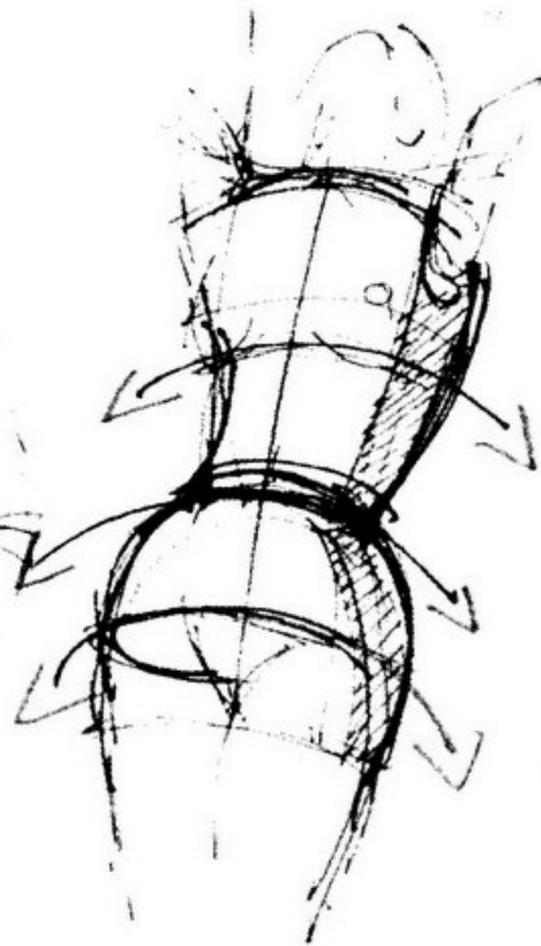
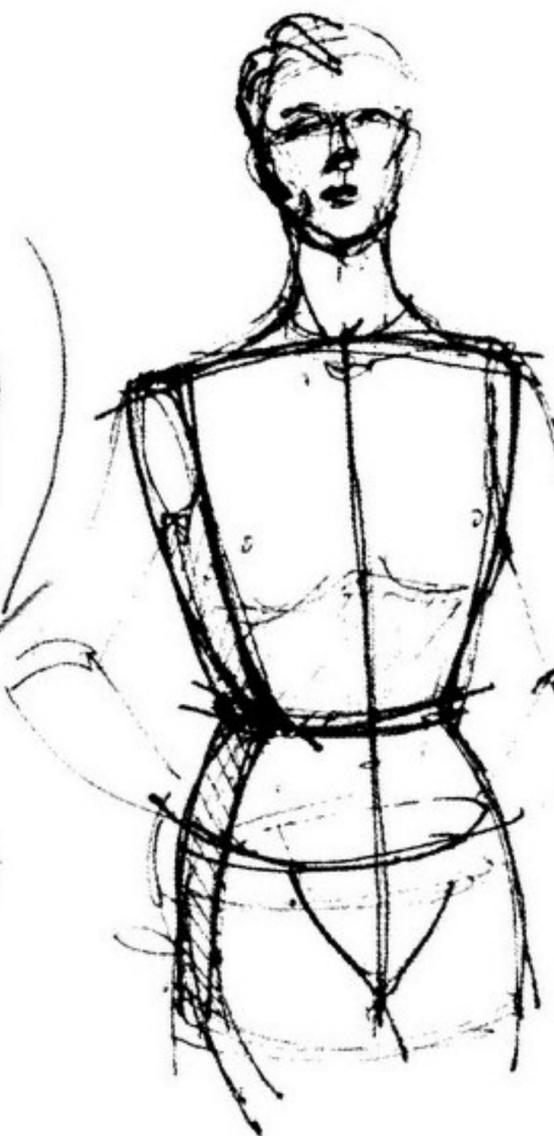
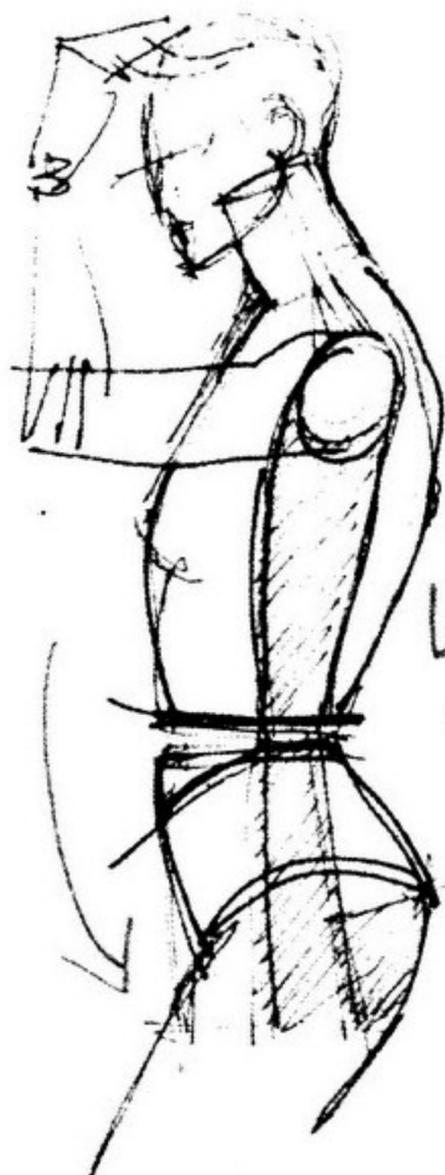
Prospettiva





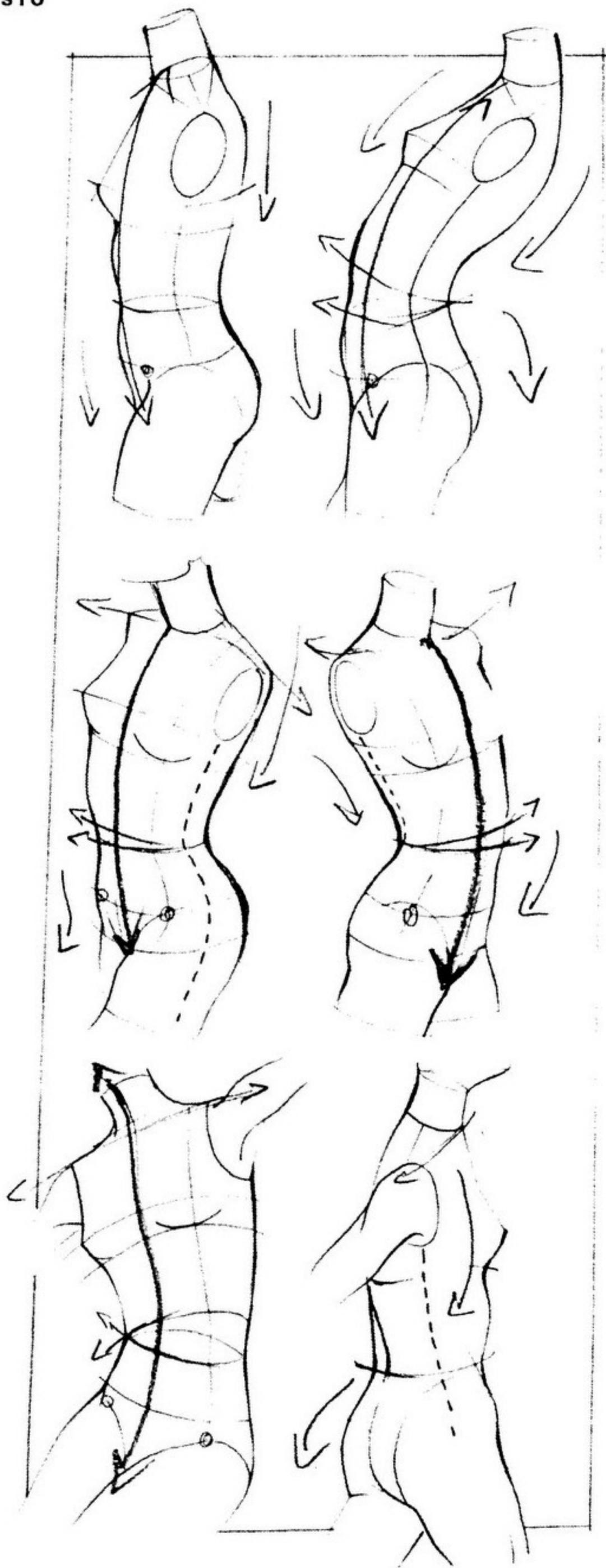
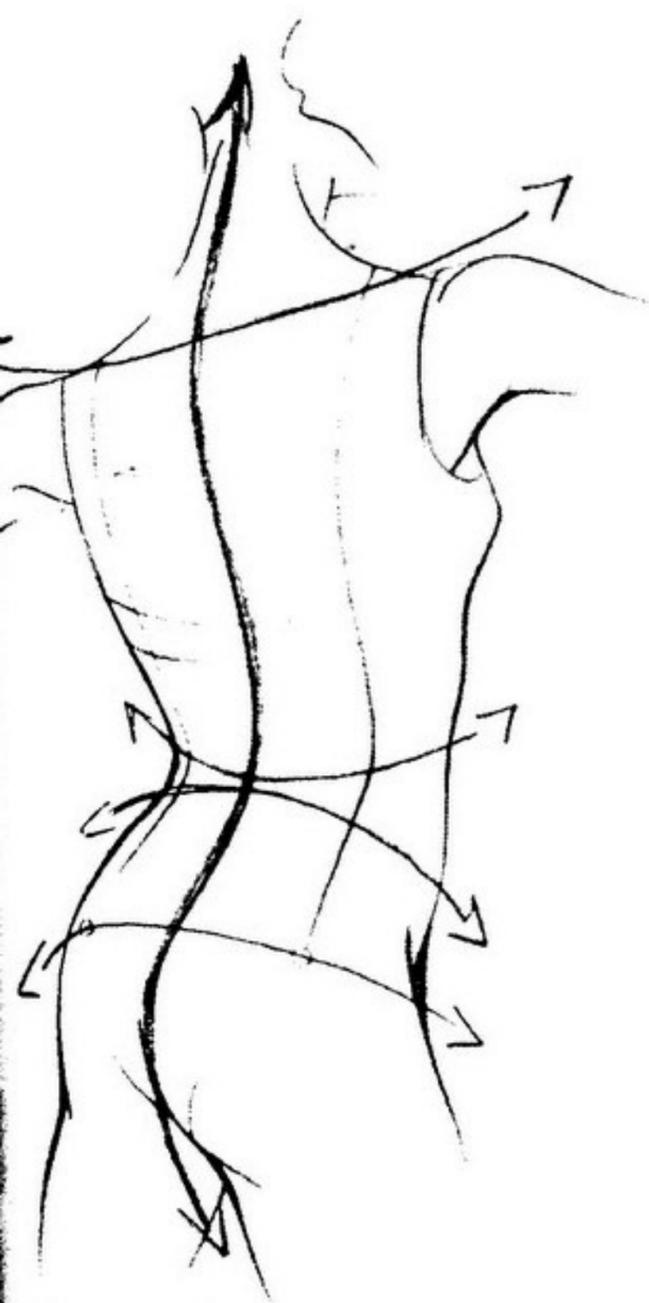
La forma basilare del tronco è sintetizzata in due strutture mobili, la massa toracica (MT) e la massa pelvica (MP). La massa toracica può essere rappresentata frontalmente e posteriormente da un trapezio (fig.1-4-5) mentre di lato e di scorcio assumerà un aspetto più rotondeggiante quasi a "barile" (fig.2-3). La M.P. verrà rappresentata di fronte e da tergo

da un trapezio più schiacciato la cui base è larga quanto le spalle (fig.1-4-5). Di lato e di scorcio assumerà l'aspetto schematico di una "cassa cuneiforme" a contenimento dei glutei (fig.2-3). Per meglio evidenziare la dinamica di spostamento di entrambe le masse, abbiamo chiaroscurato le zone del fianco e della vita (fig. 6-7-8-9-10).



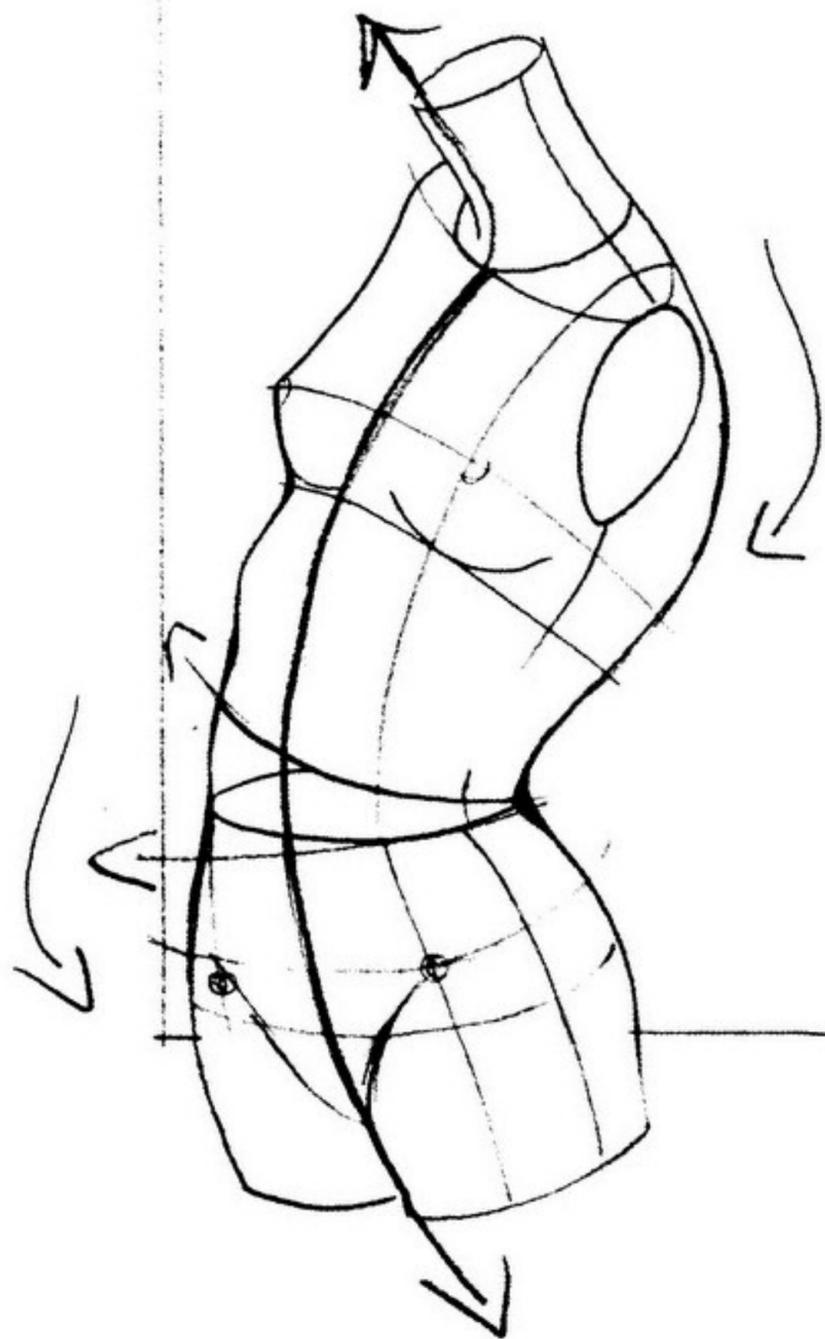
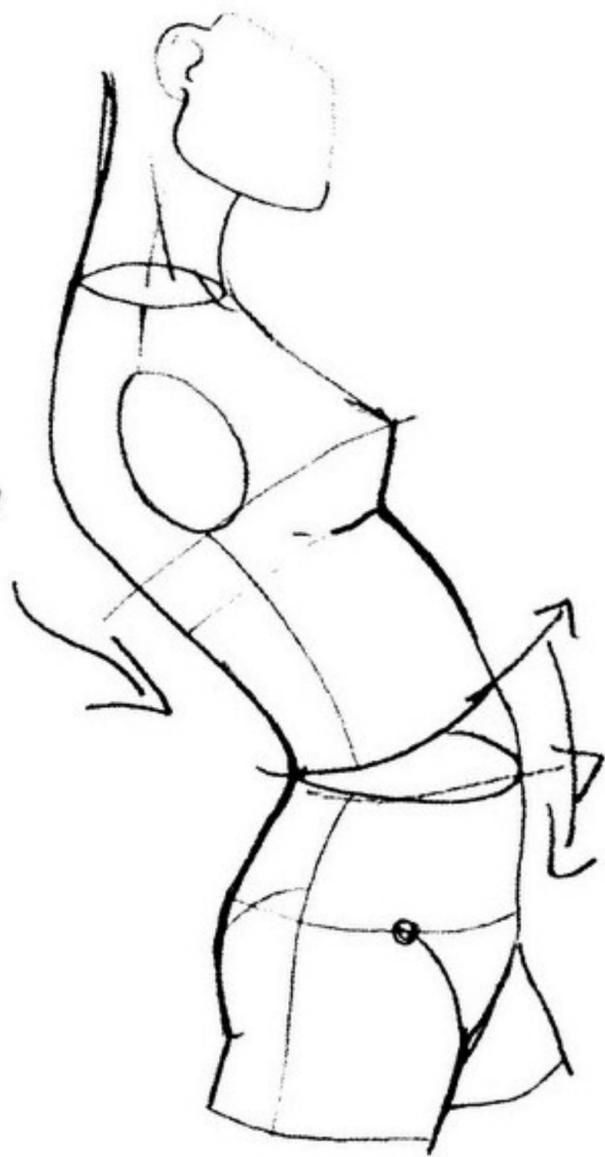
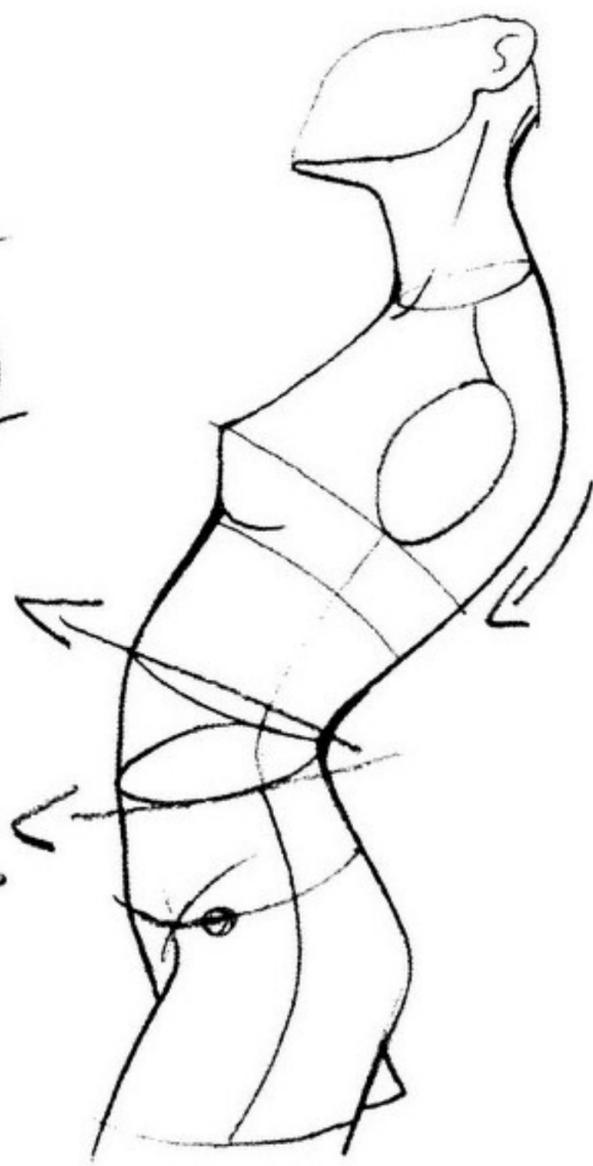
Esercizi

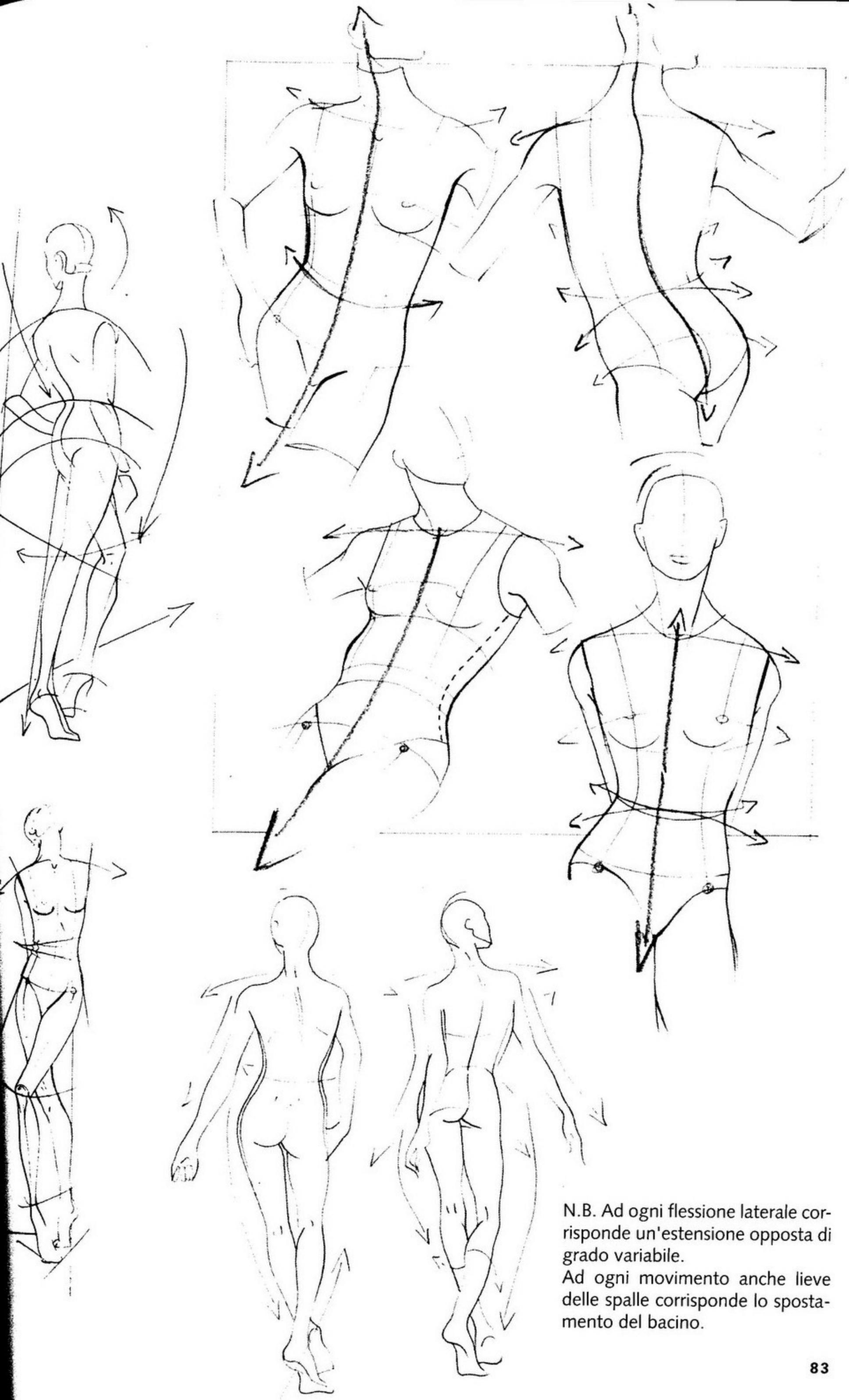
- 1) Eseguire vari schemi strutturali ripresi dal libro.
- 2) Ripeterli a livello mnemonico.
- 3) Esercitazioni libere tratte da figure dal vero.



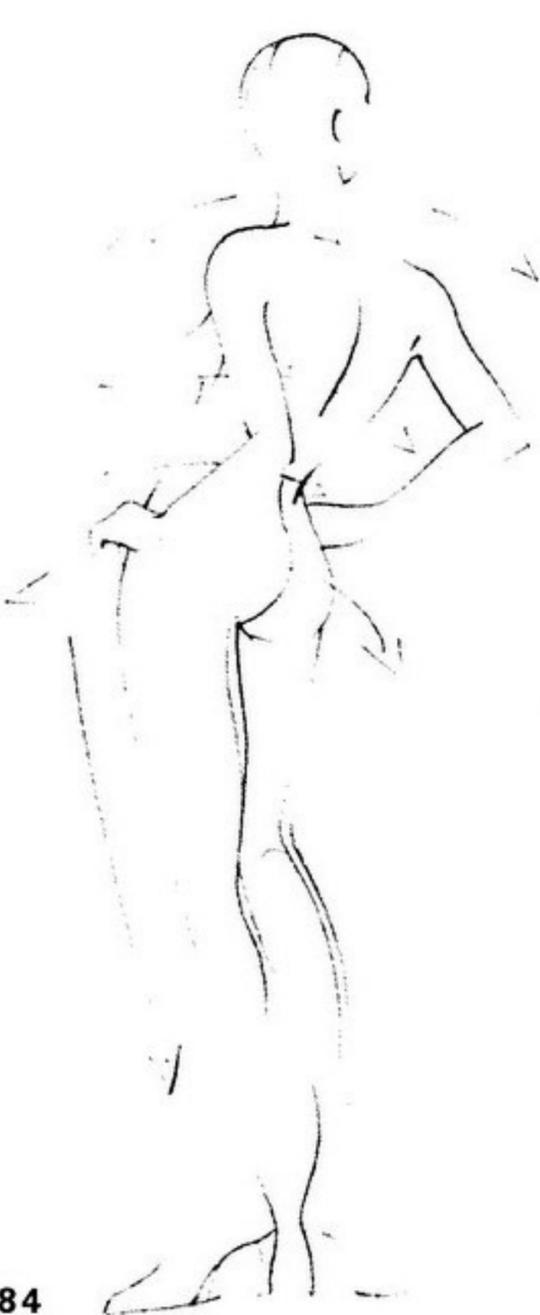
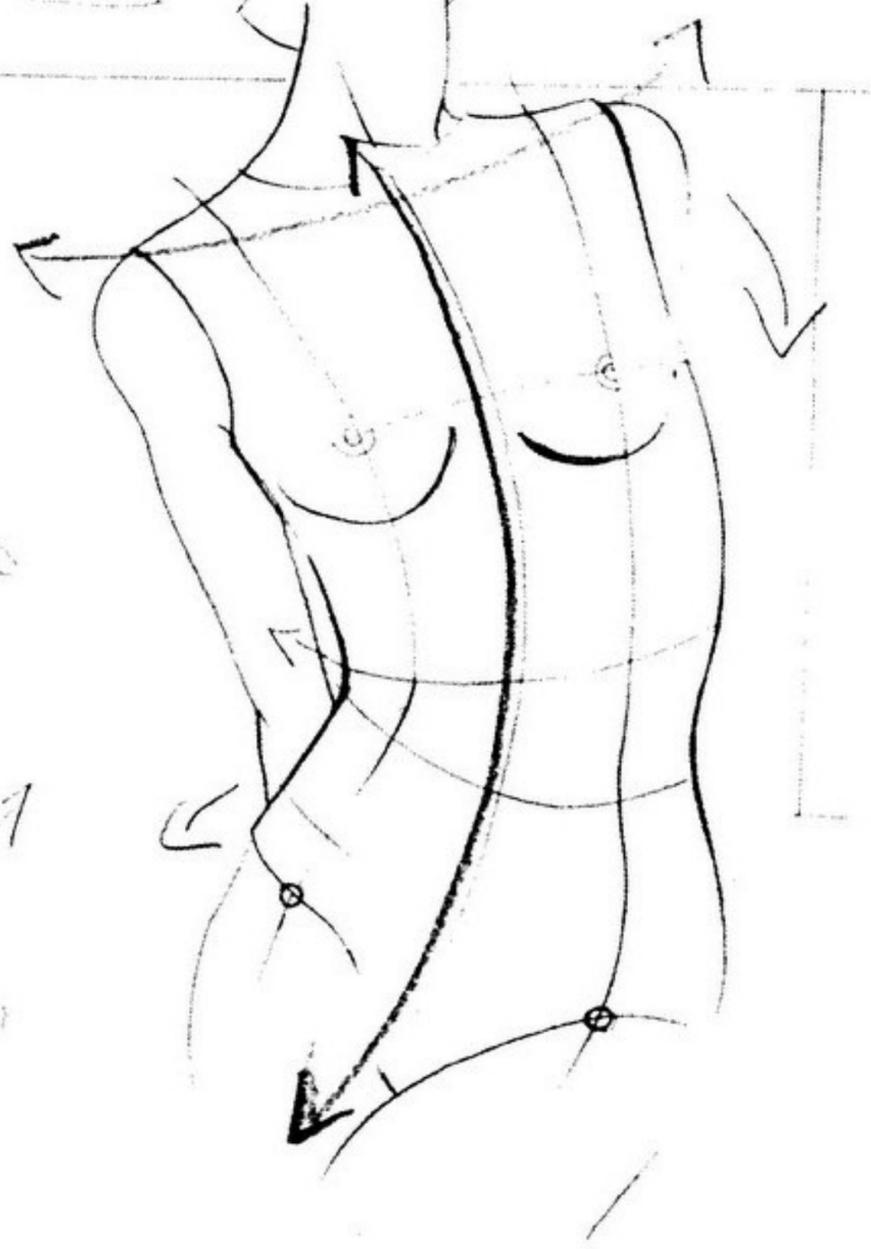
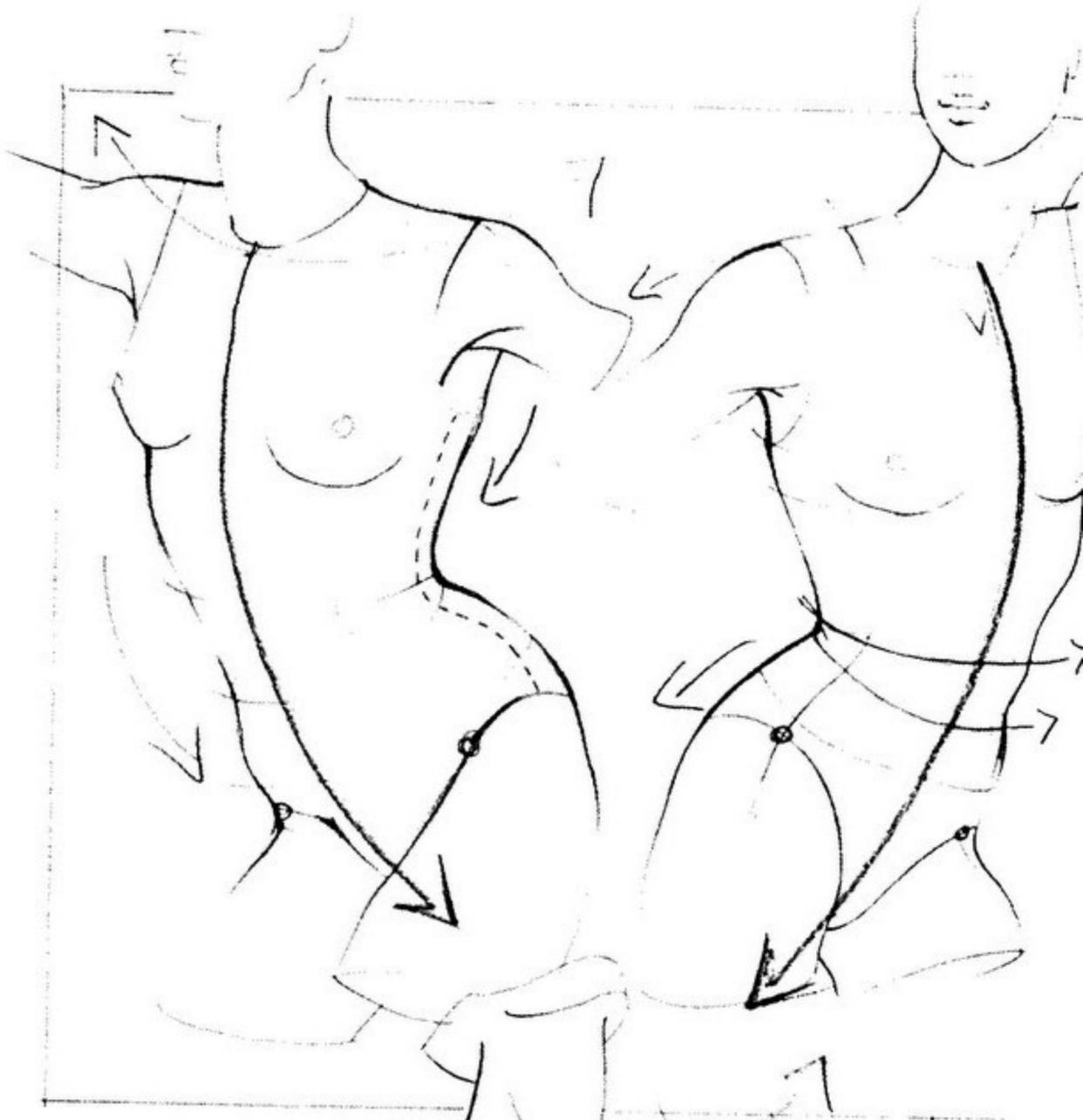
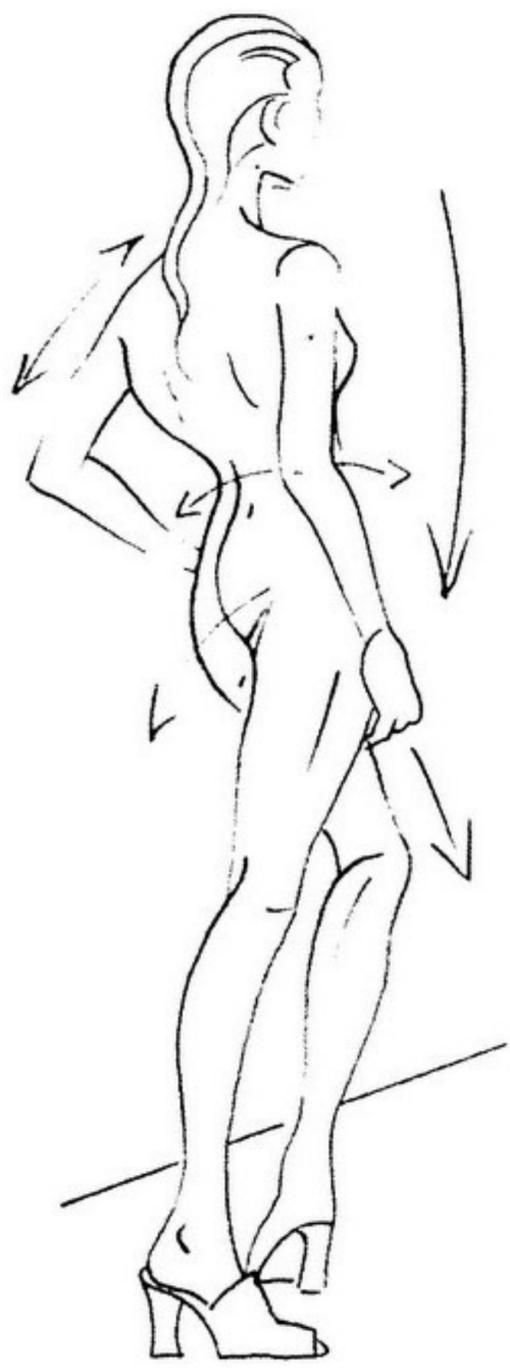
Gli schemi disegnati in queste pagine trattano le torsioni più abituali alle mannequin. Si tratta di pose selezionate, scelte con ocultezza al fine di mostrare in sintesi gli atteggiamenti più utilizzati dalle indossatrici quando sfilano o stanno in posa. Anche in questo caso è bene acquisire l'abilità necessaria nell'eseguire questi movimenti consoni al codice espositivo del fashion designer.

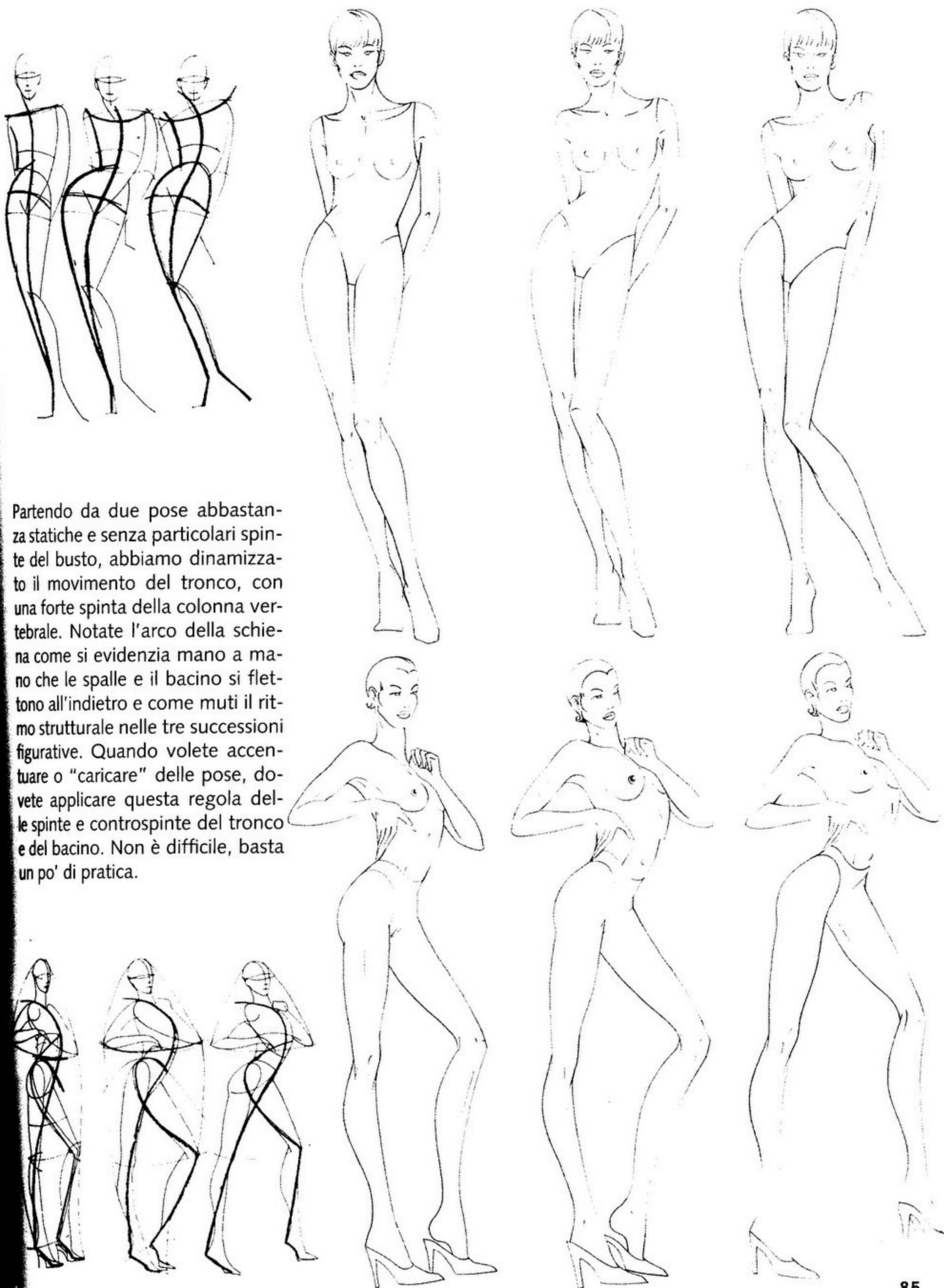
Per un'esatta riproduzione del movimento delle masse toraciche e pelviche, delle torsioni e controtorsioni assunte dal corpo è fondamentale stabilire subito il "ritmo strutturale" assieme allo scheletro di massima del tronco. Graficamente tratteremo una linea più marcata per evidenziare il ritmo interno ed una più sottile per visualizzare le spinte e le contropinte. I busti sono tutti marcati con linee curve nei punti: seno, vita, fianchi, guaine. Le linee verticali stabiliscono i vari settori del corpo.





N.B. Ad ogni flessione laterale corrisponde un'estensione opposta di grado variabile.
 Ad ogni movimento anche lieve delle spalle corrisponde lo spostamento del bacino.





Partendo da due pose abbastanza statiche e senza particolari spinte del busto, abbiamo dinamizzato il movimento del tronco, con una forte spinta della colonna vertebrale. Notate l'arco della schiena come si evidenzia mano a mano che le spalle e il bacino si flettono all'indietro e come muti il ritmo strutturale nelle tre successioni figurative. Quando volete accentuare o "caricare" delle pose, dovete applicare questa regola delle spinte e contropunte del tronco e del bacino. Non è difficile, basta un po' di pratica.

LINEA CHIAVE O RITMO STRUTTURALE

La "linea chiave" o "ritmo strutturale" è il segmento principale di struttura. È una traccia molto importante in quanto stabilisce l'atteggiamento ritmico assunto dal corpo ed è variabile ad ogni cambio di posizione. In una posa a tergo corrisponde all'andamento della

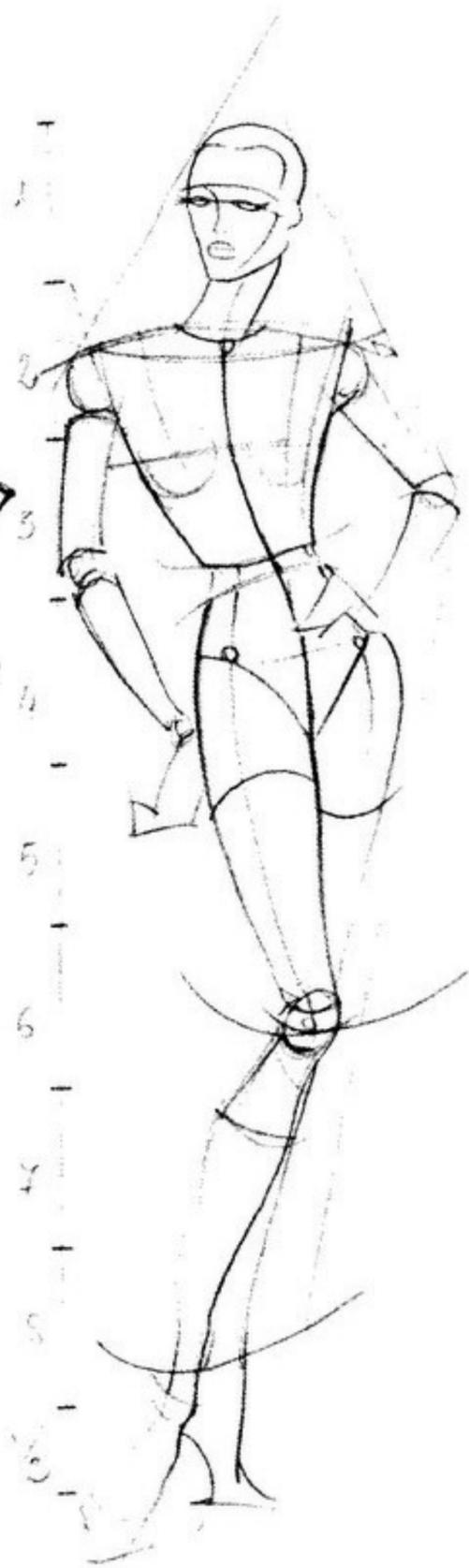
colonna vertebrale. La linea chiave in una figura statica ed eretta combacia con la linea dell'altezza. Visivamente si evidenzia con un segmento che attraversa tutta l'altezza del corpo e divide a metà il viso, la fronte, il naso, la bocca, il mento, l'incavo del collo, lo sterno, l'om-

belico, il pube per finire a piombo in terra.

N.B. La linea chiave passa sempre per questi punti anatomici, qualunque sia il movimento del corpo. Mentre la linea dell'equilibrio si traccia a piombo dall'ombelico, che è il punto centrale della figura.



Linea chiave e schema a filo lineare.



Distribuzione delle masse corporee geometrizzate.

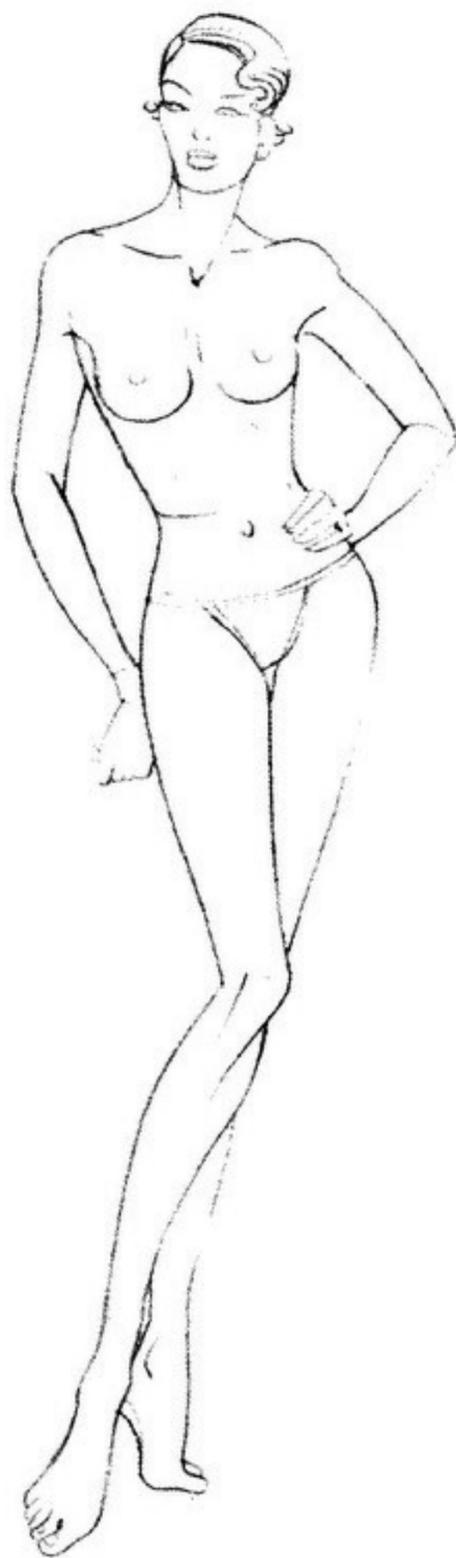


Figura nuda a contorno plastico.



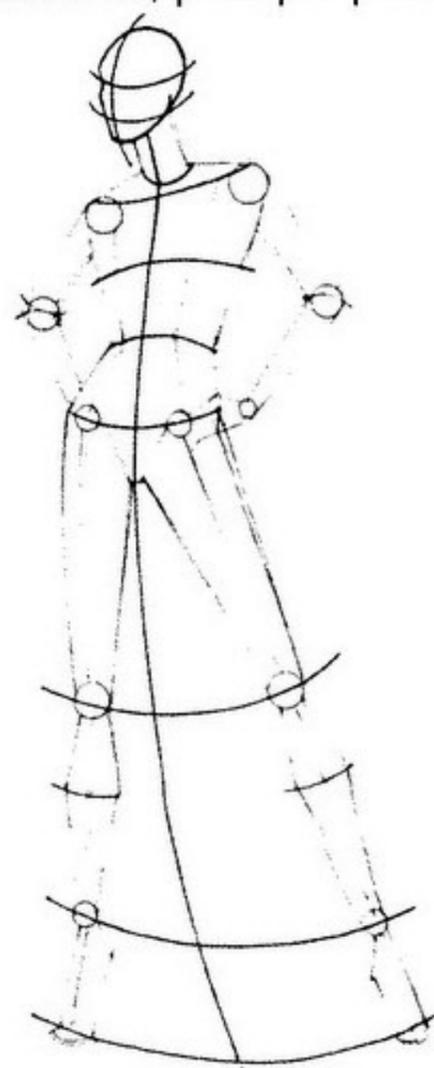
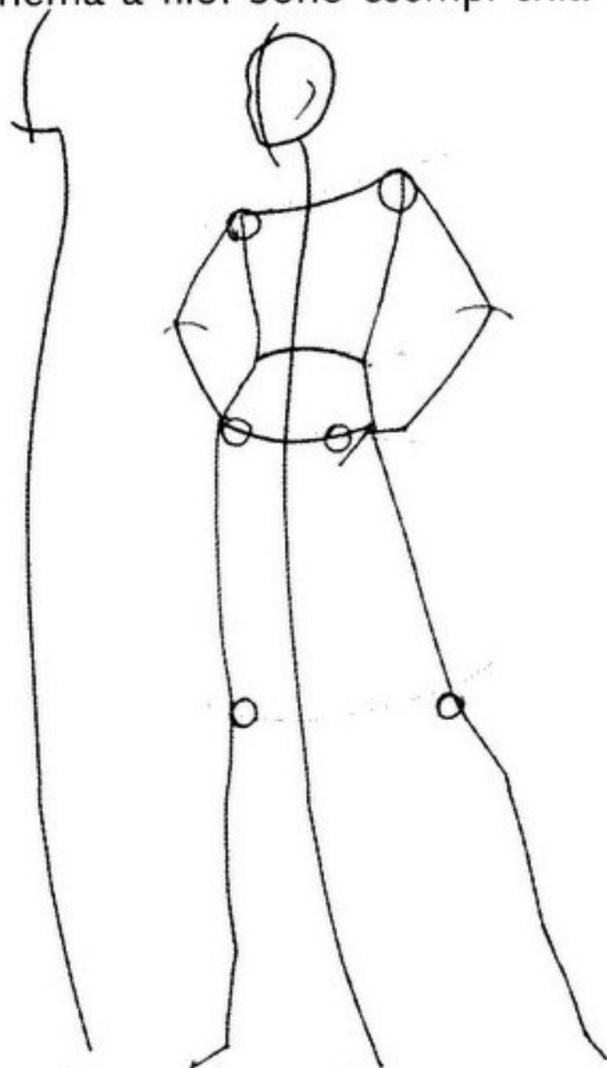
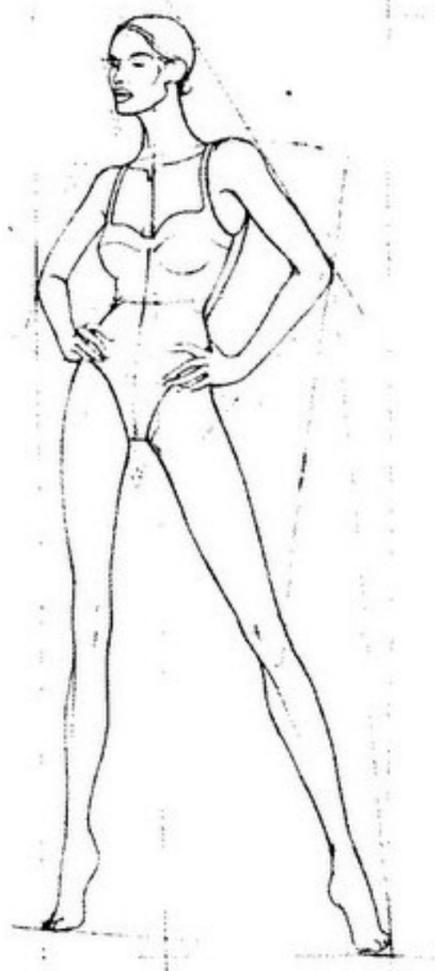
Figurino di moda.

Lo schema a filo è la rappresentazione sintetica dello scheletro umano ed evidenzia in piccoli segmenti orizzontali e verticali, le spalle, la vita, i fianchi il tronco nelle sue masse principali e gli arti, riducen-

do l'immagine a sintesi estrema.

I disegni di questo capitolo e del successivo, mostrano chiaramente l'analisi del corpo partendo sia dalla forma anatomica che dallo schema a filo. Sono esempi chia-

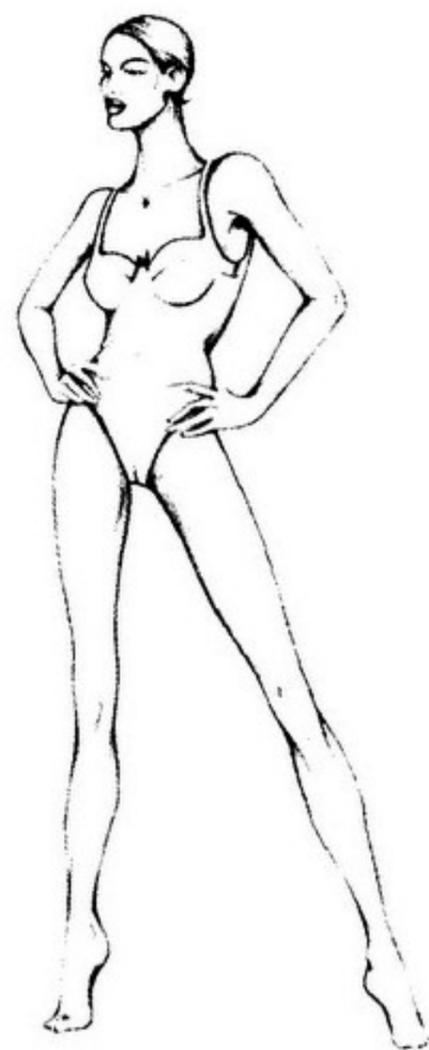
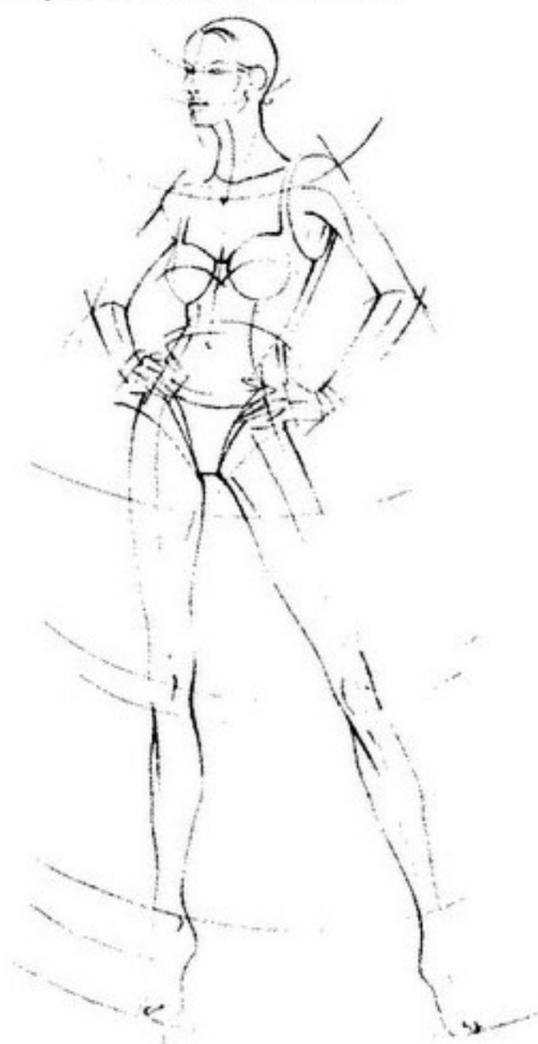
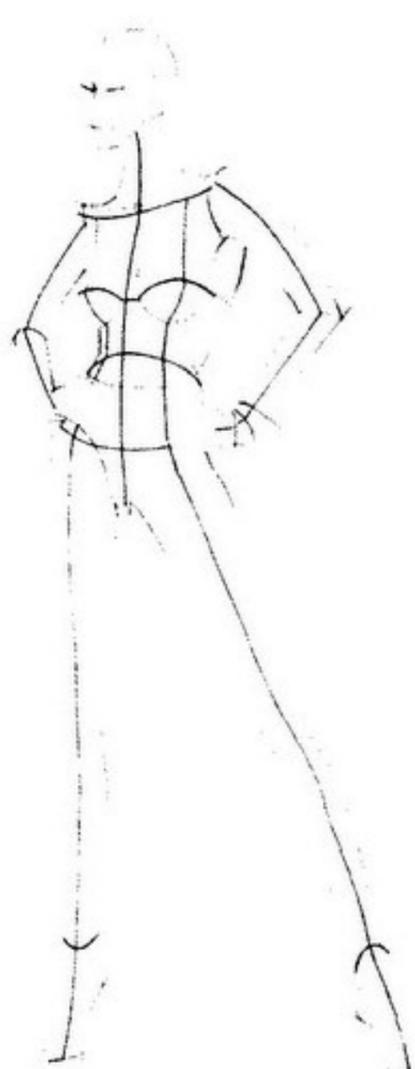
ri ed esaurienti da studiare con attenzione poiché il segreto del disegno della figura è proprio in queste pagine che vanno guardate, riflettute e riprodotte molto attentamente, posa per posa.



Figurino di base da riprodurre.

Individuazione della linea chiave o ritmo. Costruzione della struttura scheletrica nello schema a filo tracciando la linea della spalle, della vita e dei fianchi.

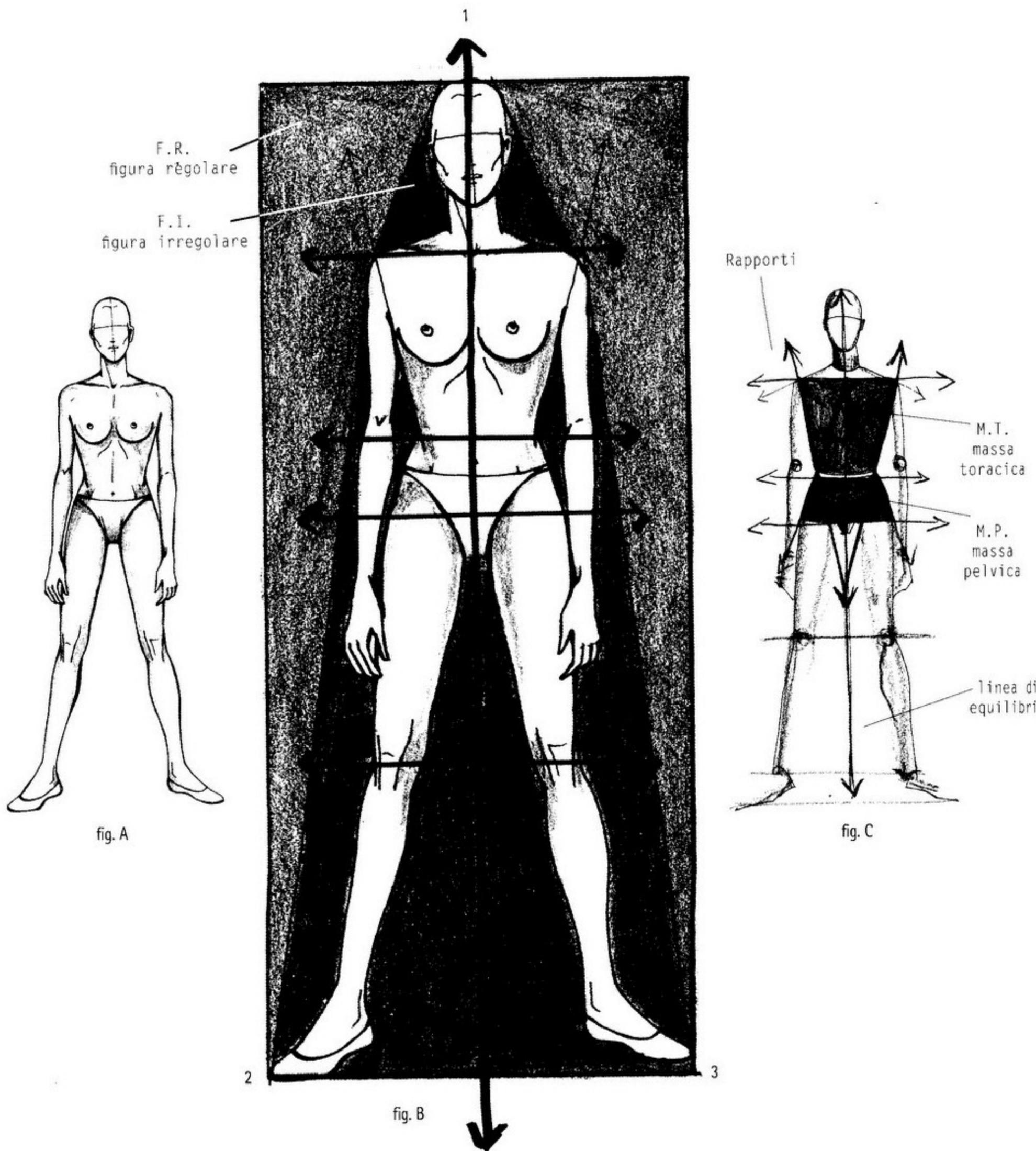
Visualizzazione schematica delle masse corporee.



Abbozzo di massima di tutta la figura.

Analisi dettagliata delle varie parti anatomiche.

Ricalco della figura ottenuta a contorno lineare.



Come in tutte le discipline anche nel disegno vi sono regole da seguire per riprodurre fedelmente qualsiasi soggetto. Una di queste regole tratta la relazione che intercorre tra il vuoto e il pieno. Il vuoto è lo spazio circostante la figura, il pieno è la massa che il soggetto nel nostro caso, il corpo, occupa in quel determinato spazio.

Il campo visivo attorno alla figura è solo vuoto apparente, in realtà è una struttura complessa composta da forze dinamiche, tensioni e rapporti strutturali. Considerare il vuoto come un pieno a tutti gli effetti è essenziale per una giusta analisi e riproduzione del soggetto che si vuole studiare. In questo capitolo analizzeremo

1) Ricalcare la modella su carta da lucido con un marker nero, vedi fig. A (se è piccola ingrandirla tramite fotocopiatrice).
2) Tracciare attorno alla figura un poligono regolare i cui lati passano per le parti anatomiche più sporgenti, in questo caso la sommità della testa, e la punta della scarpa sinistra. Il rettangolo ottenuto si chiama "figura regolare" vedi fig. B.
3) Per trovare la "figura irregolare" occorre avvicinarsi maggiormente al corpo, tracciando dei segmenti che partono dai suoi punti più estremi, la testa, le spalle la punta

alcune pose mostrando con una grafica molto marcata ogni aspetto costruttivo fin qui trattato. Partiremo proprio con l'evidenziare lo spazio attorno al corpo tracciando la *figura regolare* F.R. quella *irregolare* F.I. visualizzando via via la

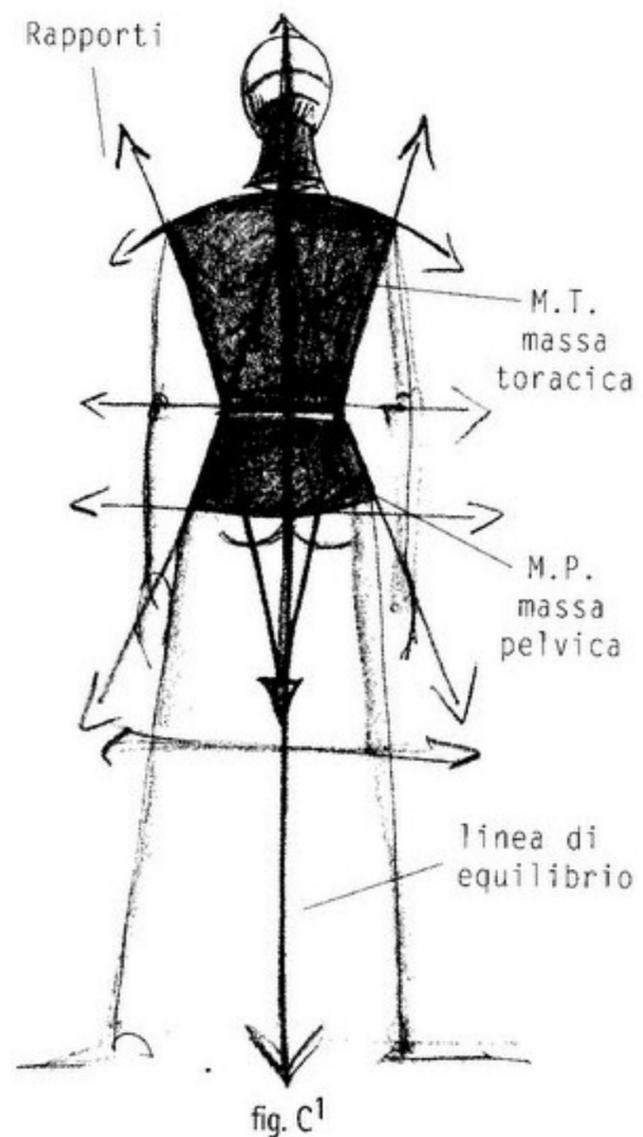
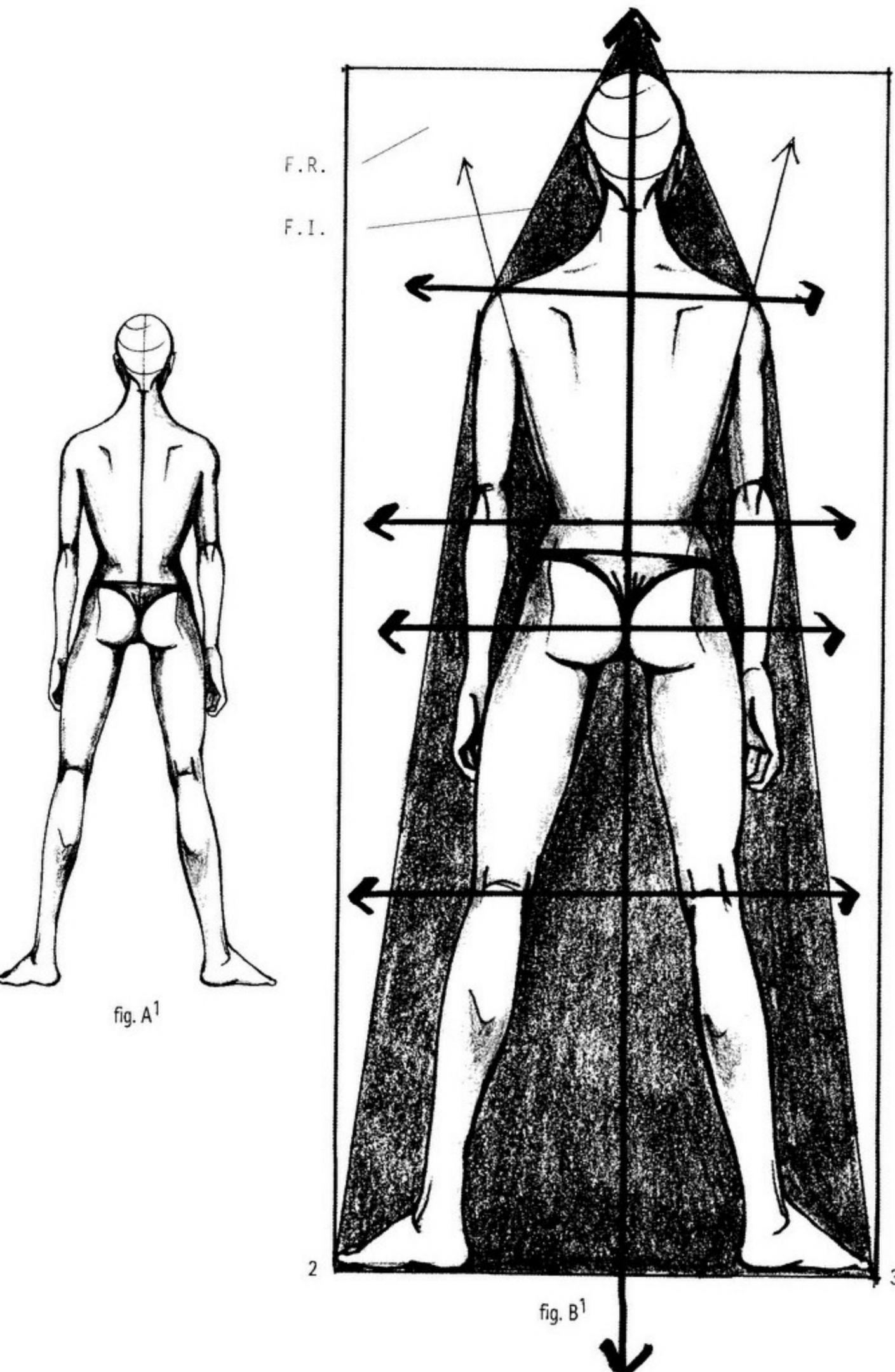
linea chiave o ritmo strutturale, lo schema a filo, la linea di equilibrio e le varie masse corporee.

Per una più agevolata comprensione dell'analisi effettuata, abbiamo diviso la tecnica esecutiva in fasi operative.

dei piedi, collegarli infine tra loro come vedete nella fig. B.

4) Visualizzare bene i due spazi ottenuti con due toni di grigio, disegnare poi la linea di equilibrio, la linea chiave e i vari segmenti strutturali principali. In questo caso la linea chiave coincide con l'assetto perpendicolare del corpo.

Prendere un nuovo foglio da lucido ed evidenziate le masse principali del corpo M.T. (massa toracica) e M.P. (massa pelvica), con una matita 8B. Infine tracciare leggermente gli arti con i punti di snodo e approfondire tutte le linee di struttura fig. C.



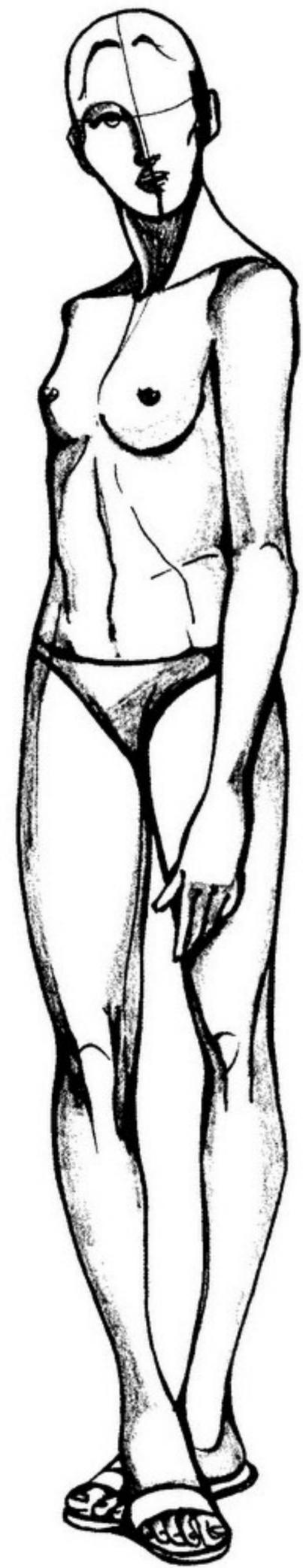


fig. A
Figura davanti

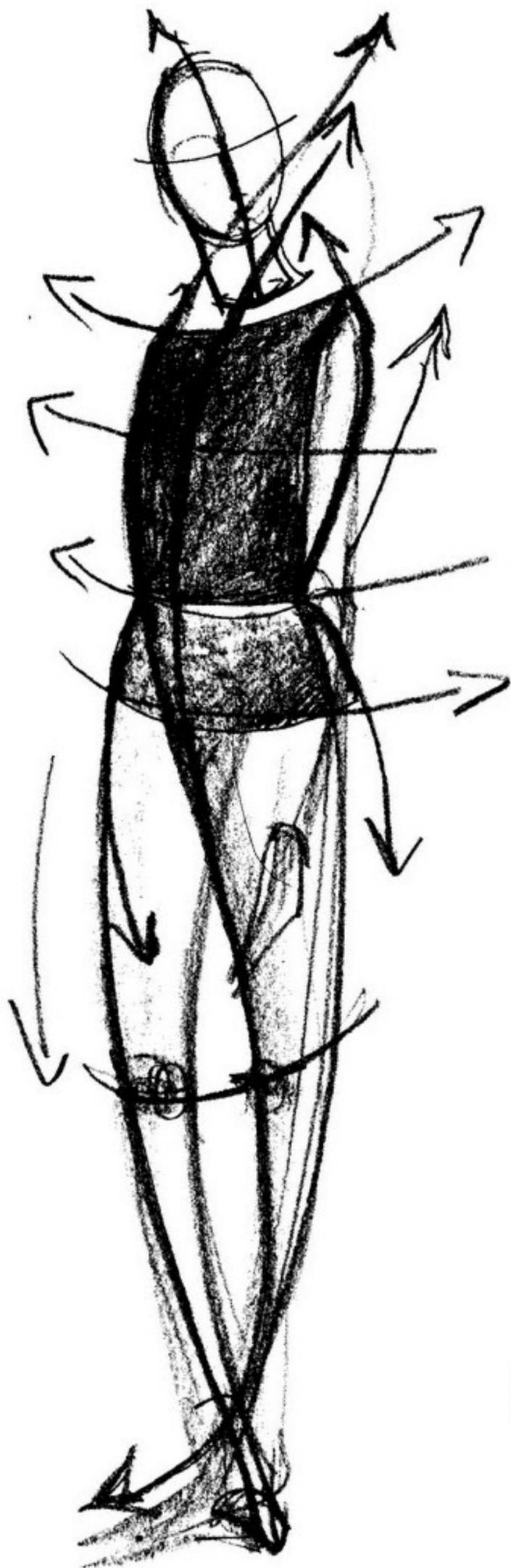


fig. B
Masse principali

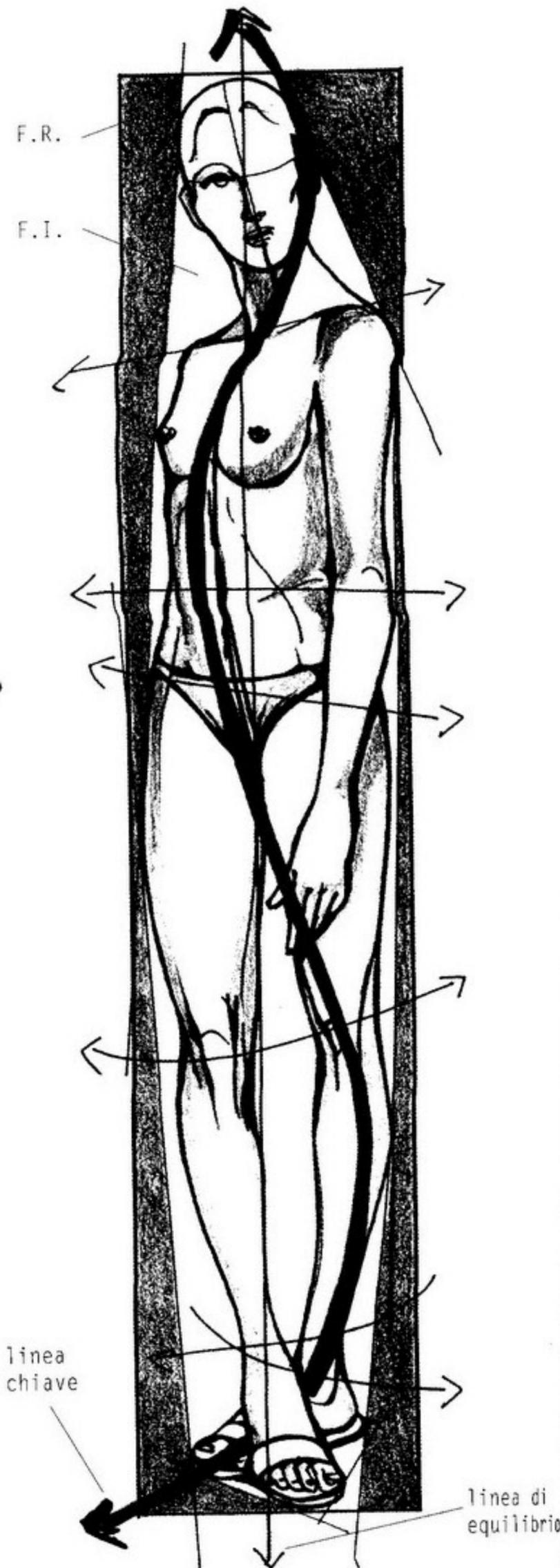
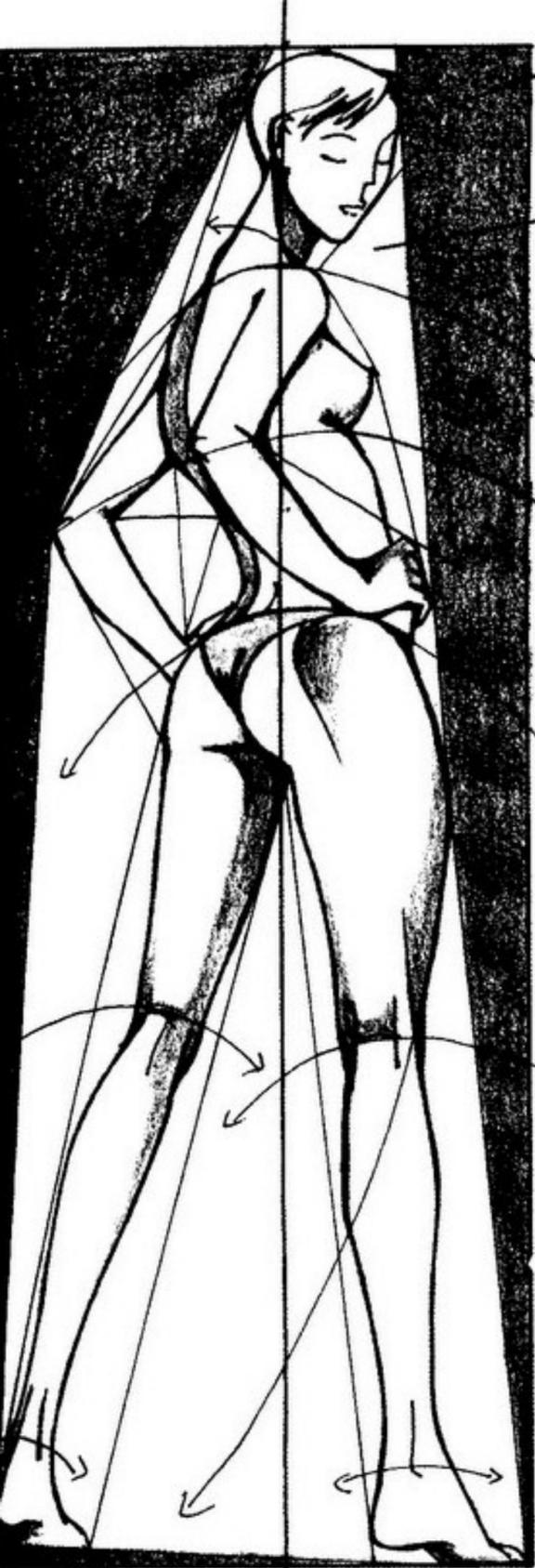


fig. C
Figura regolare,
irregolare e linee di
struttura

A voi ora l'attenzione nell'esaminare ogni dettaglio ma prima di mettervi all'opera, riflettete sull'analisi proposta. A questo punto può essere plausibile una vostra domanda: "Ma tutte le volte che disegno un nuovo corpo, dovrò fare tutto questo lavoro sulle misure propor-

zionali?" La risposta più conveniente è quella che a mano a mano che il cervello attraverso l'occhio si abitua a valutare tutti questi rapporti di costruzione, la mano riporterà sul foglio l'immagine con sempre più sicurezza, quasi istintivamente, così vi troverete a disegnare qualsia-

si posizione automaticamente e con grande maestria. Ricordate che anche i pittori più sommi, hanno percorso il vostro stesso cammino e anche dopo aver assimilato tutte le regole insite al disegno continuano ad applicarle nelle composizioni di estrema difficoltà.



F.R.

F.I.

linea di struttura e di raccordo tra le parti

L.E.



masse principali

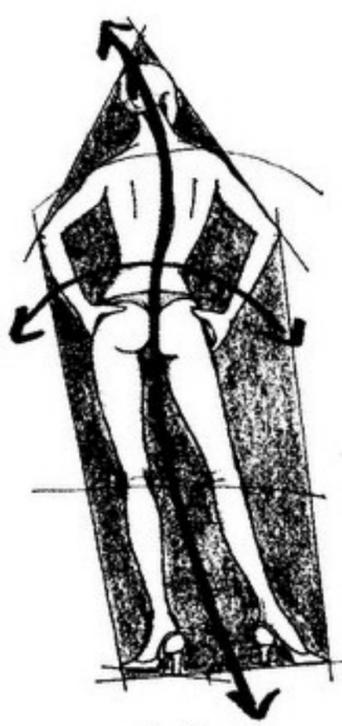
posa in torsione



posa statica

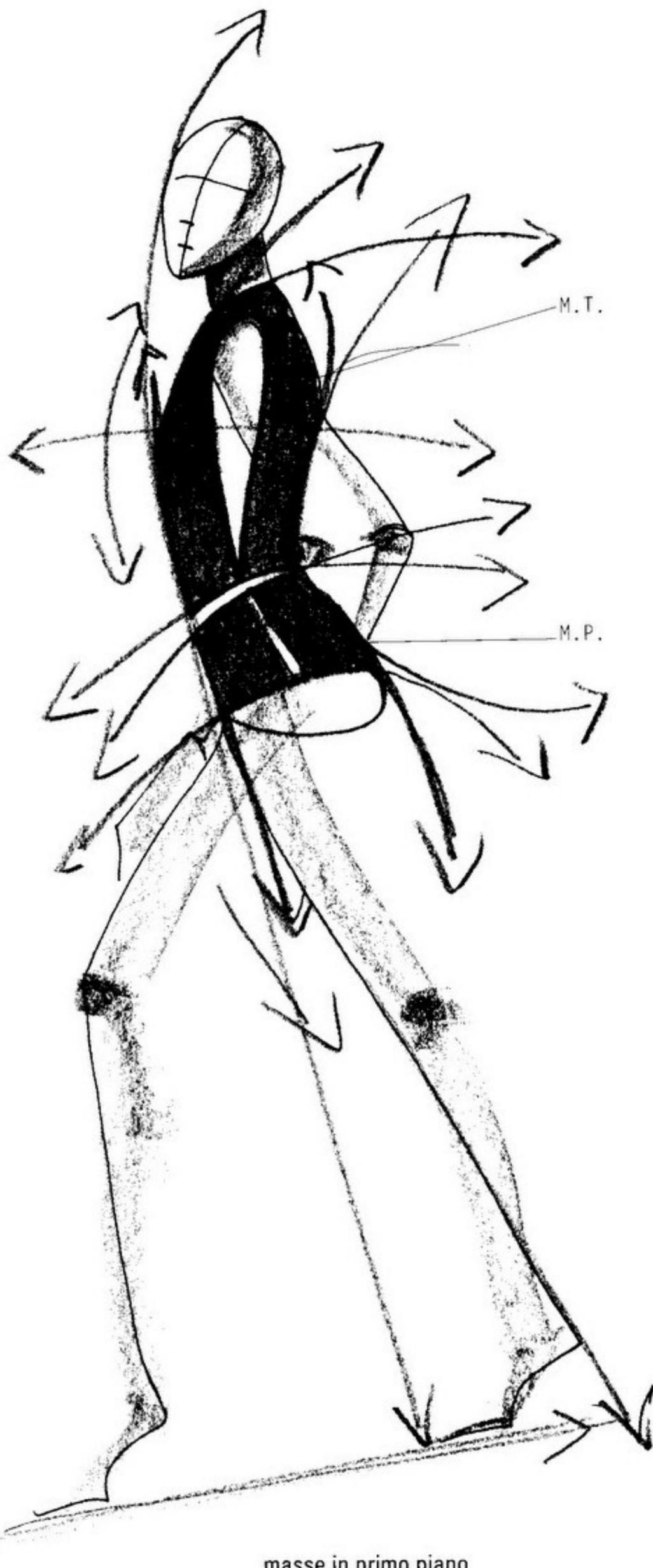


masse principali



strutture

posa di profilo



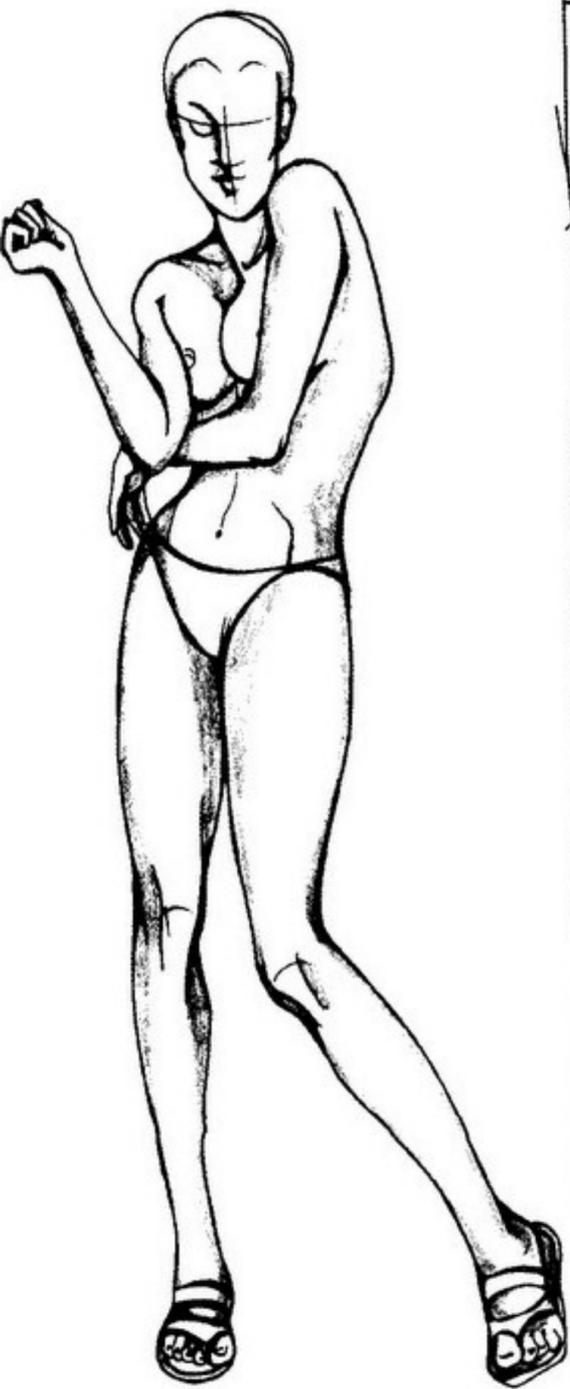
M.T.

M.P.

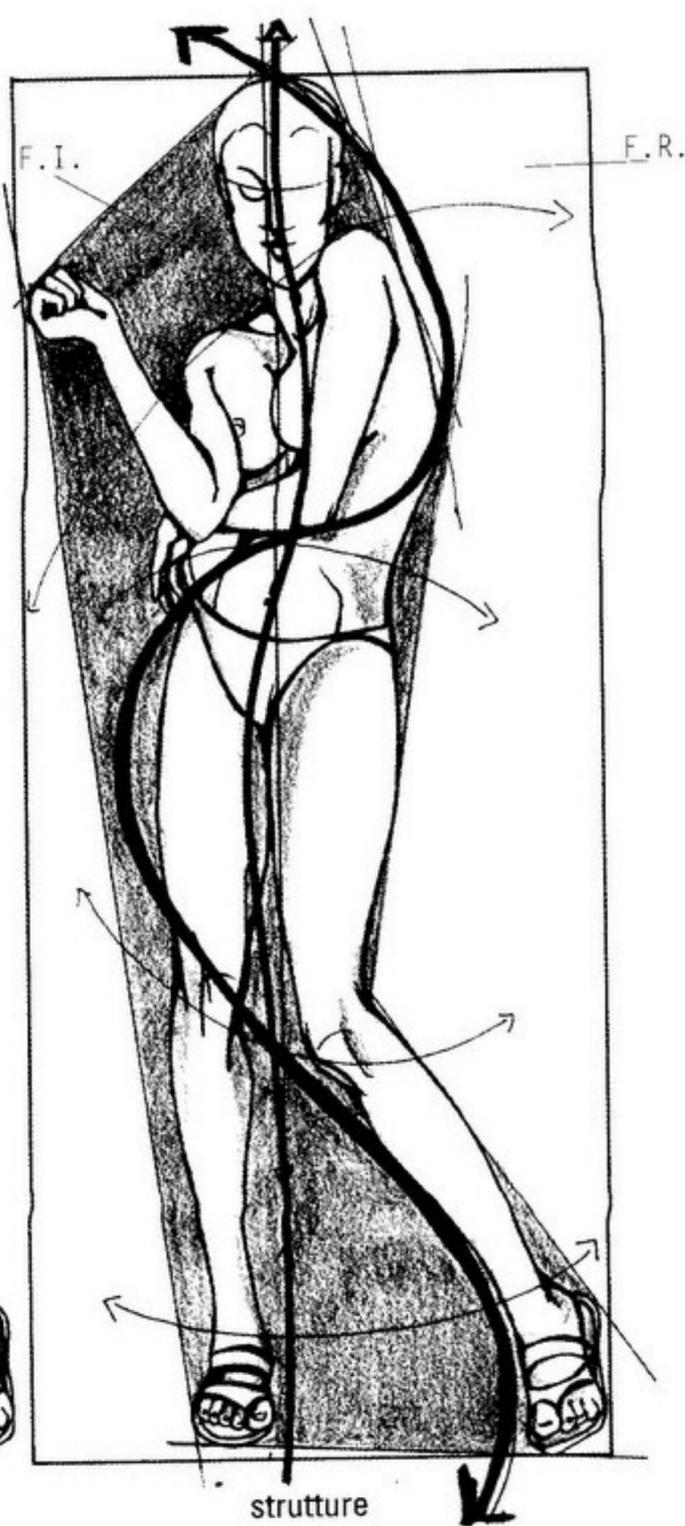
masse in primo piano
e linee dinamiche



strutture principali



posa in torsione



strutture



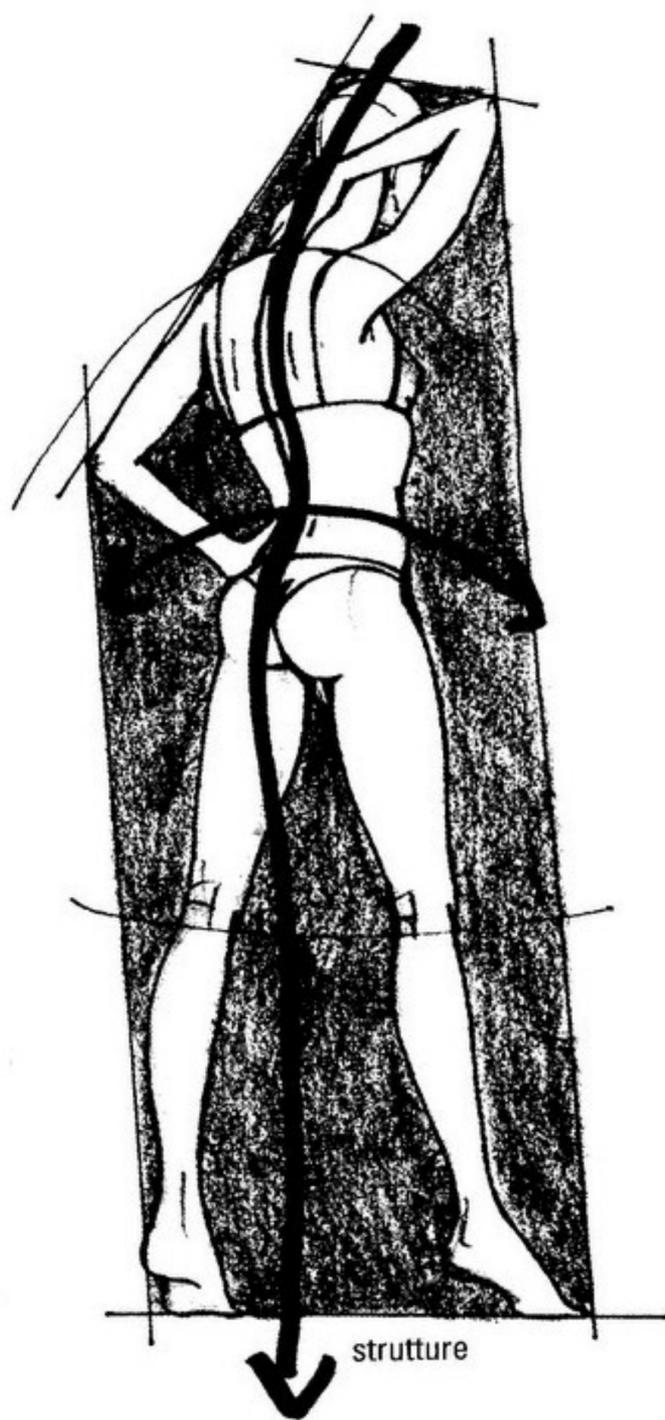
posa statica



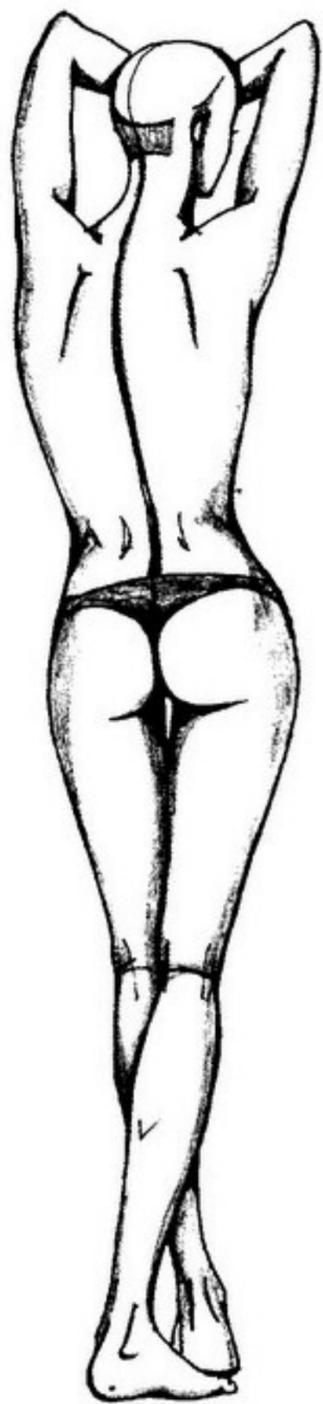
masse principali



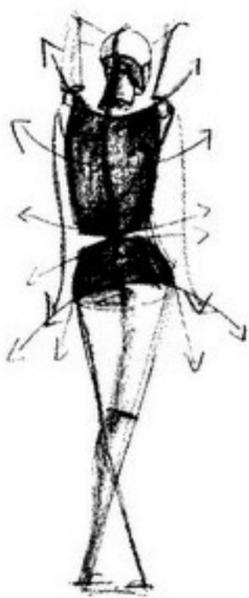
masse principali



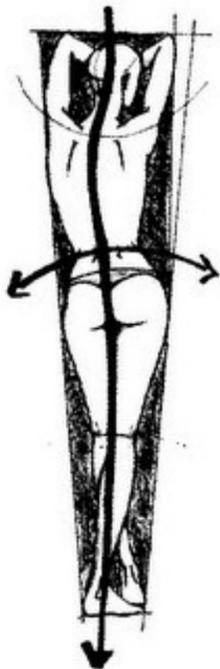
strutture



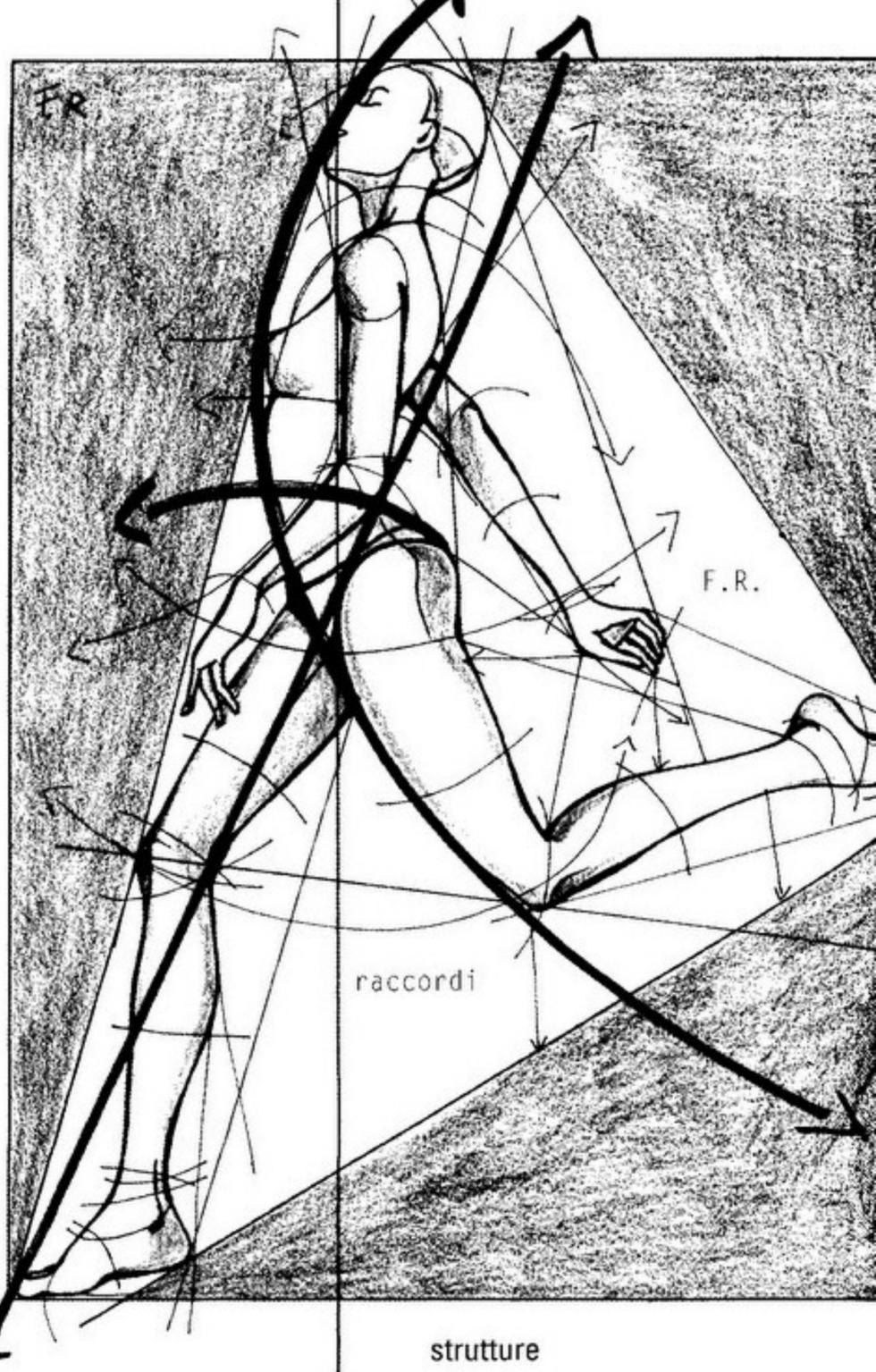
posa statica



masse principali



strutture



linea di equilibrio

raccordi

strutture

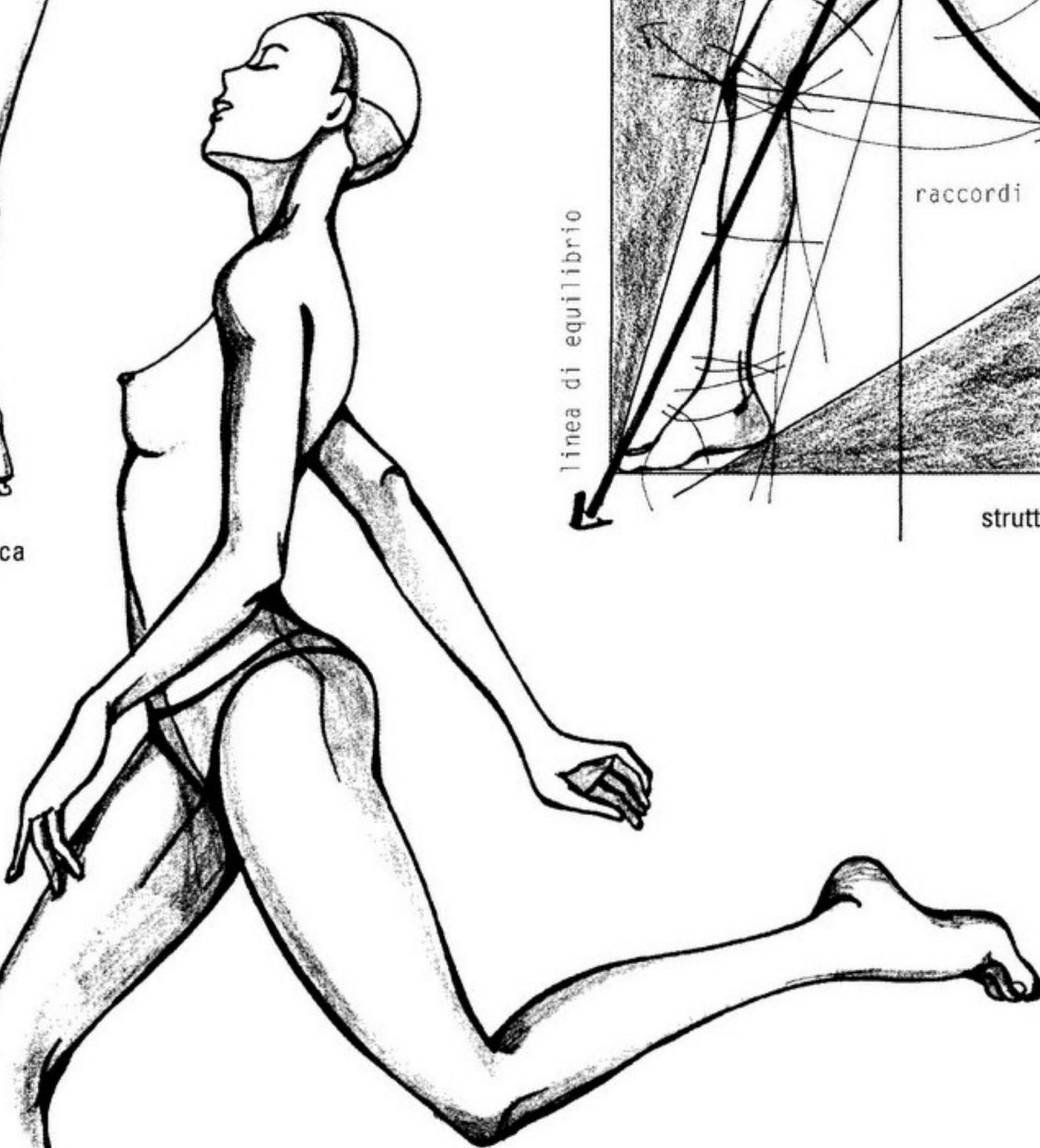
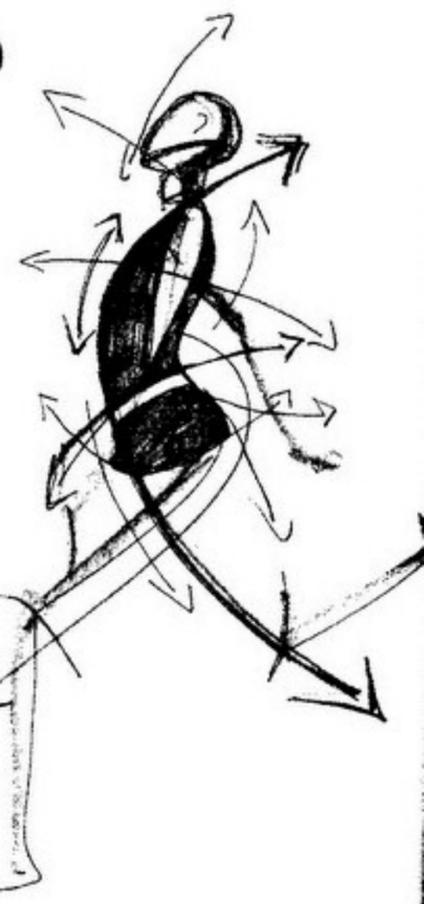


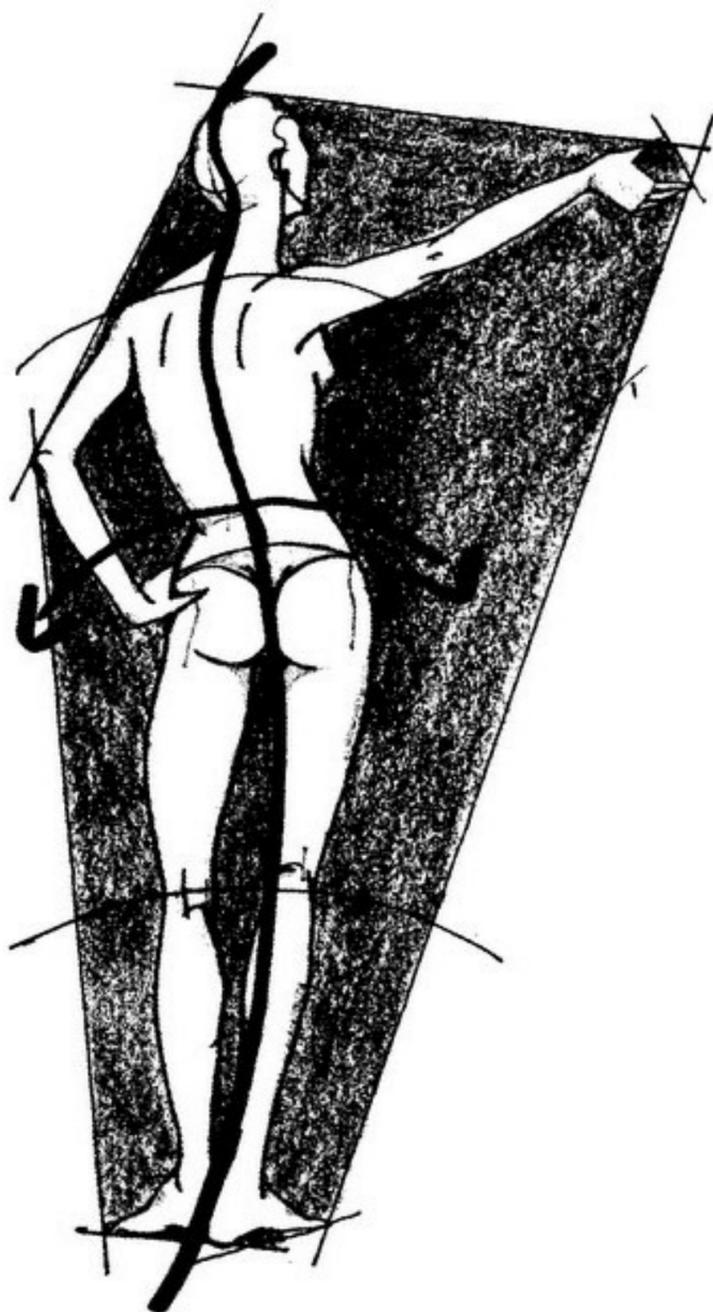
figura che corre



masse principali



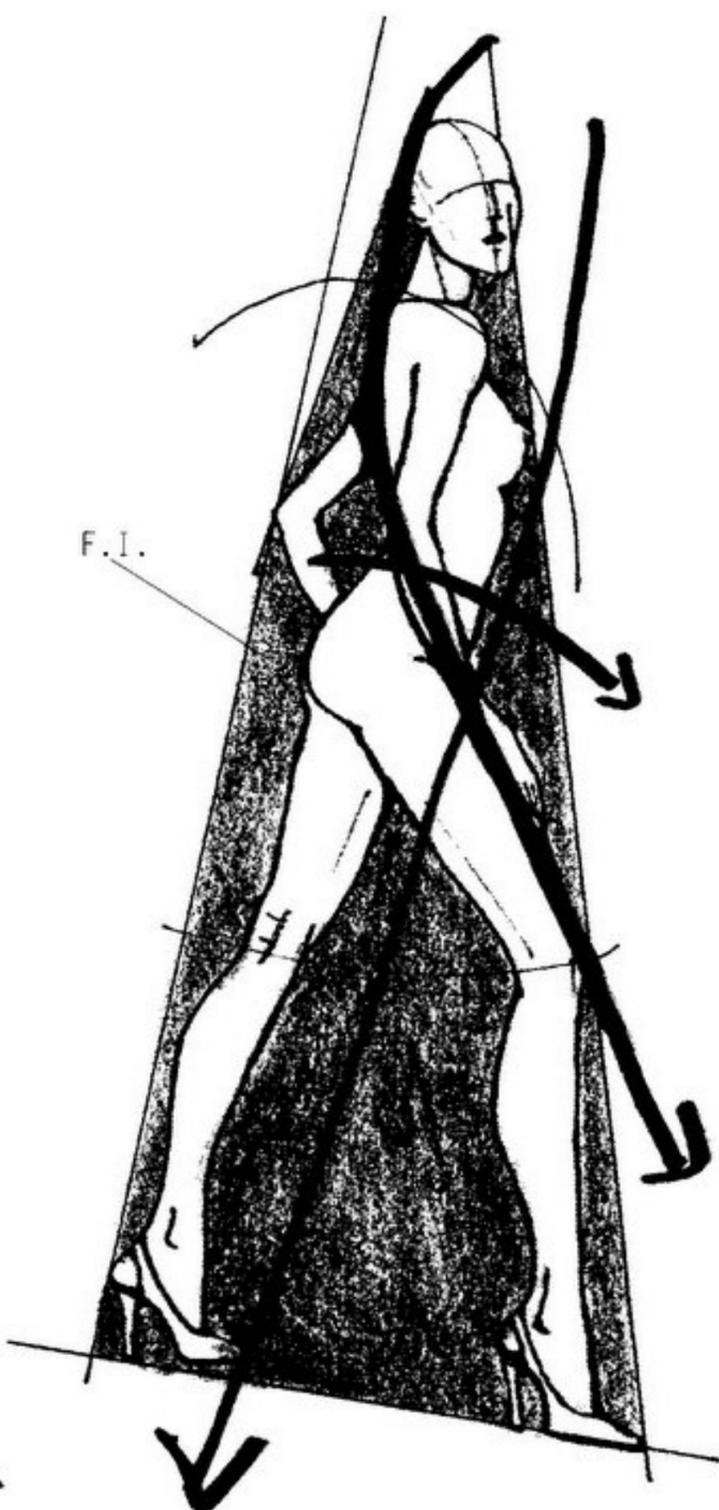
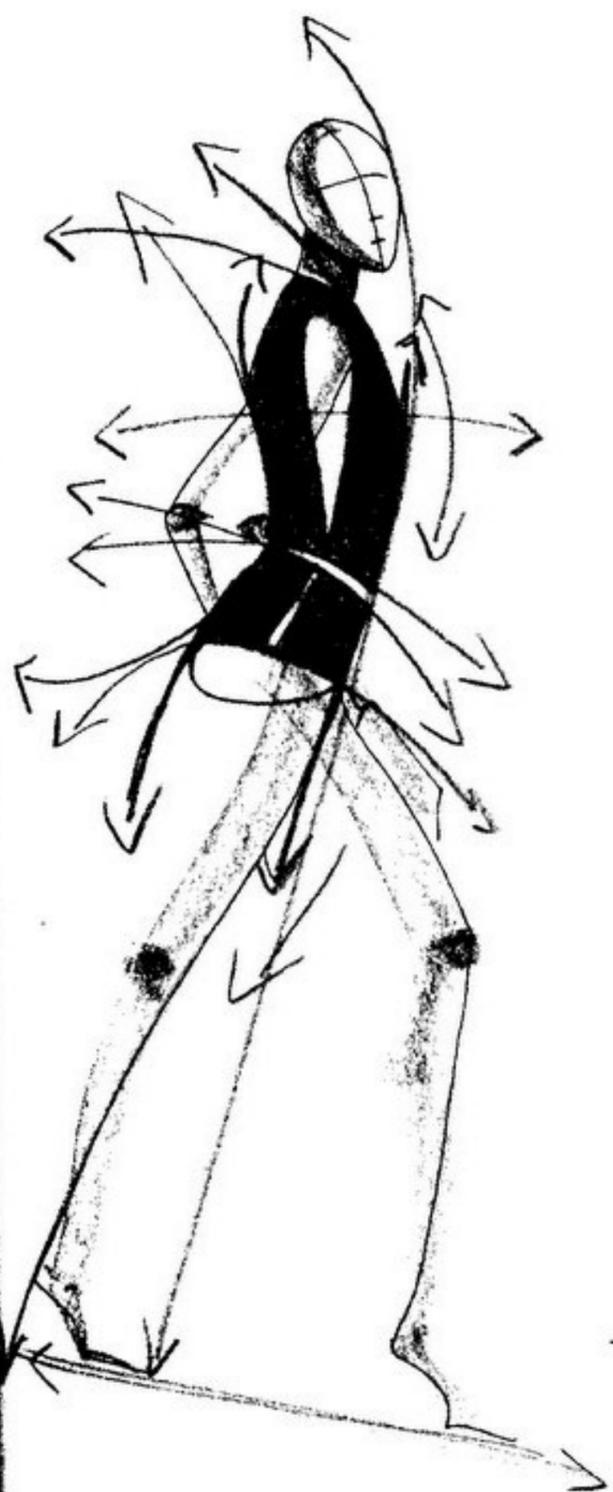
posa in torsione



strutture



masse

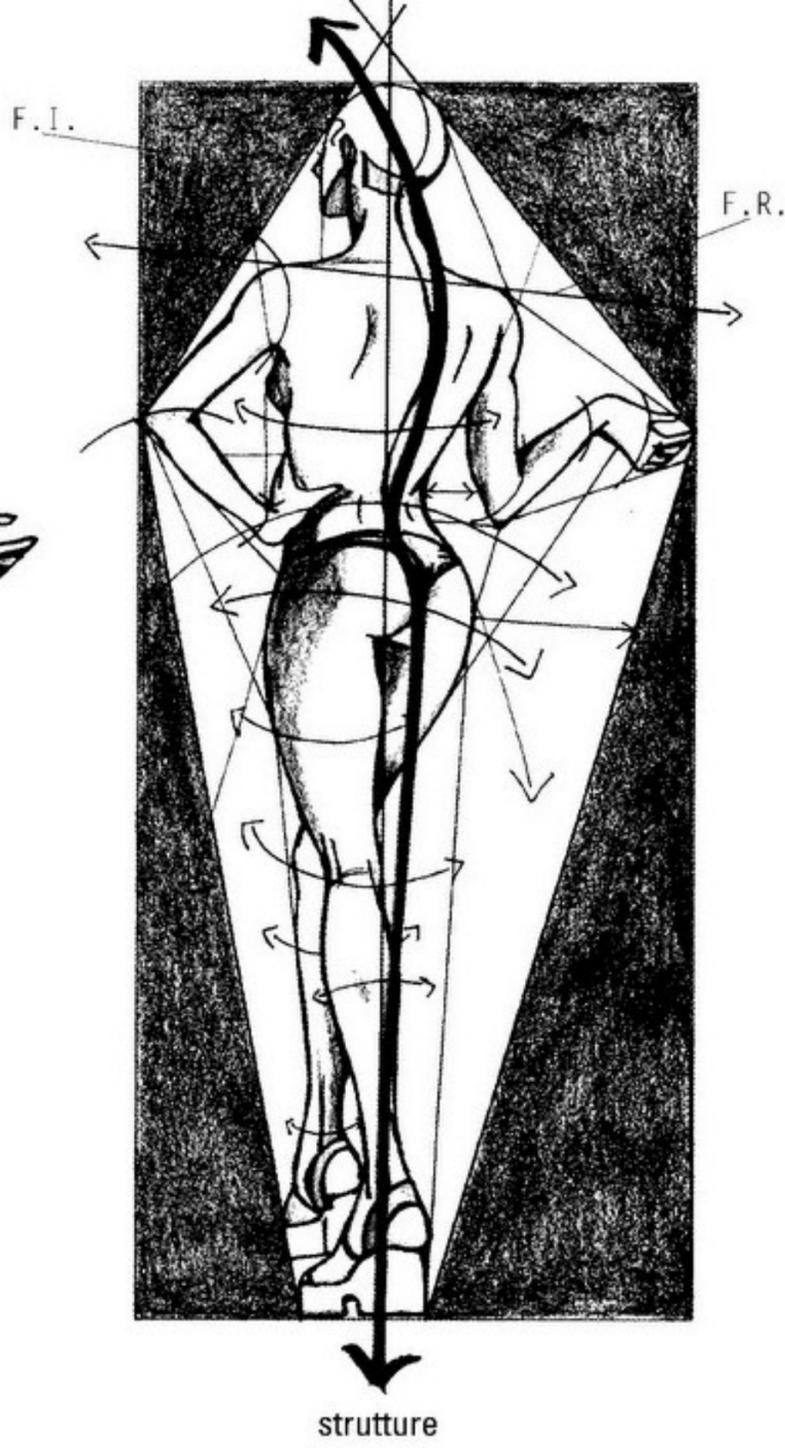


F.I.





posa dinamica



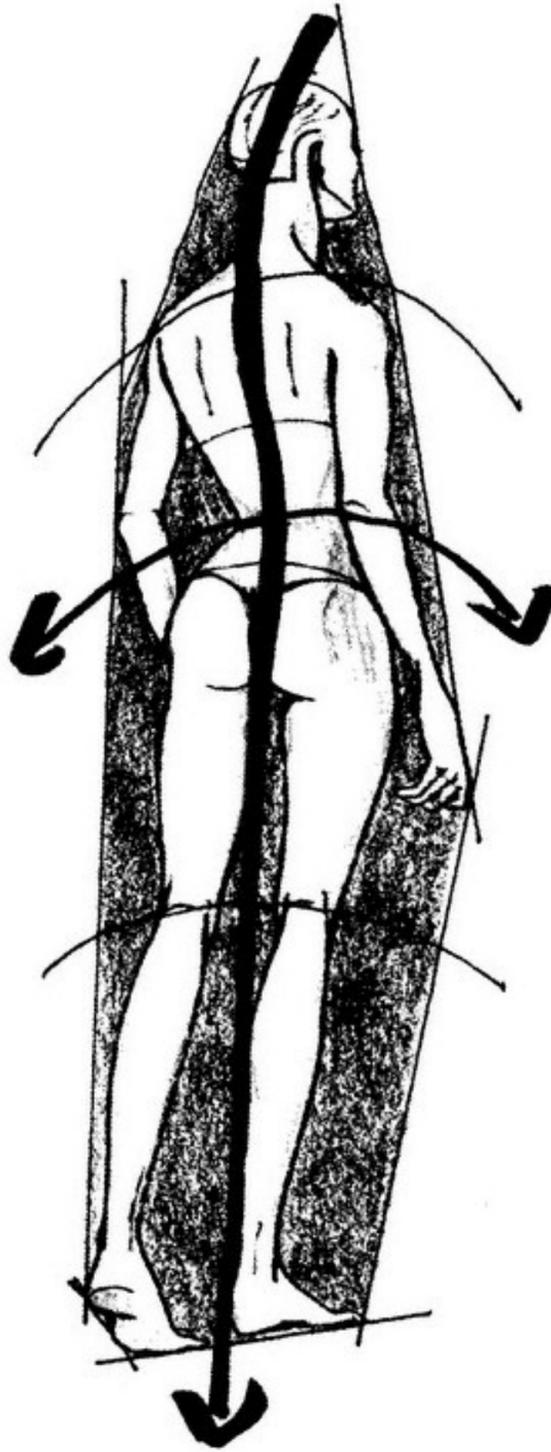
strutture



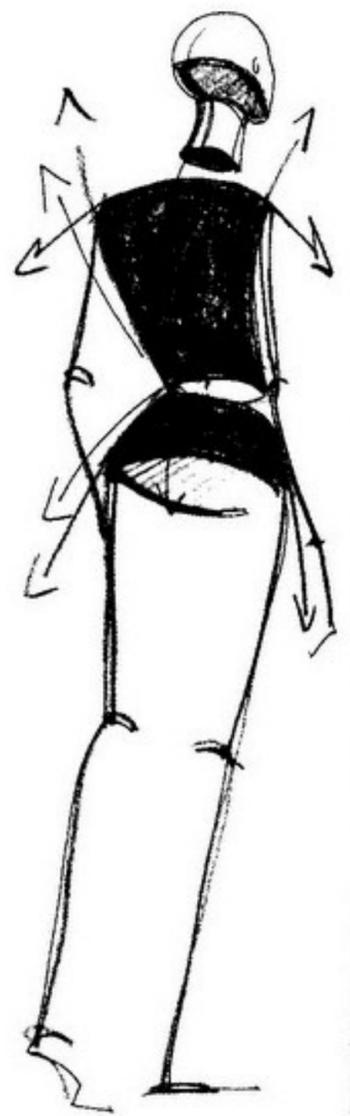
posa dinamica



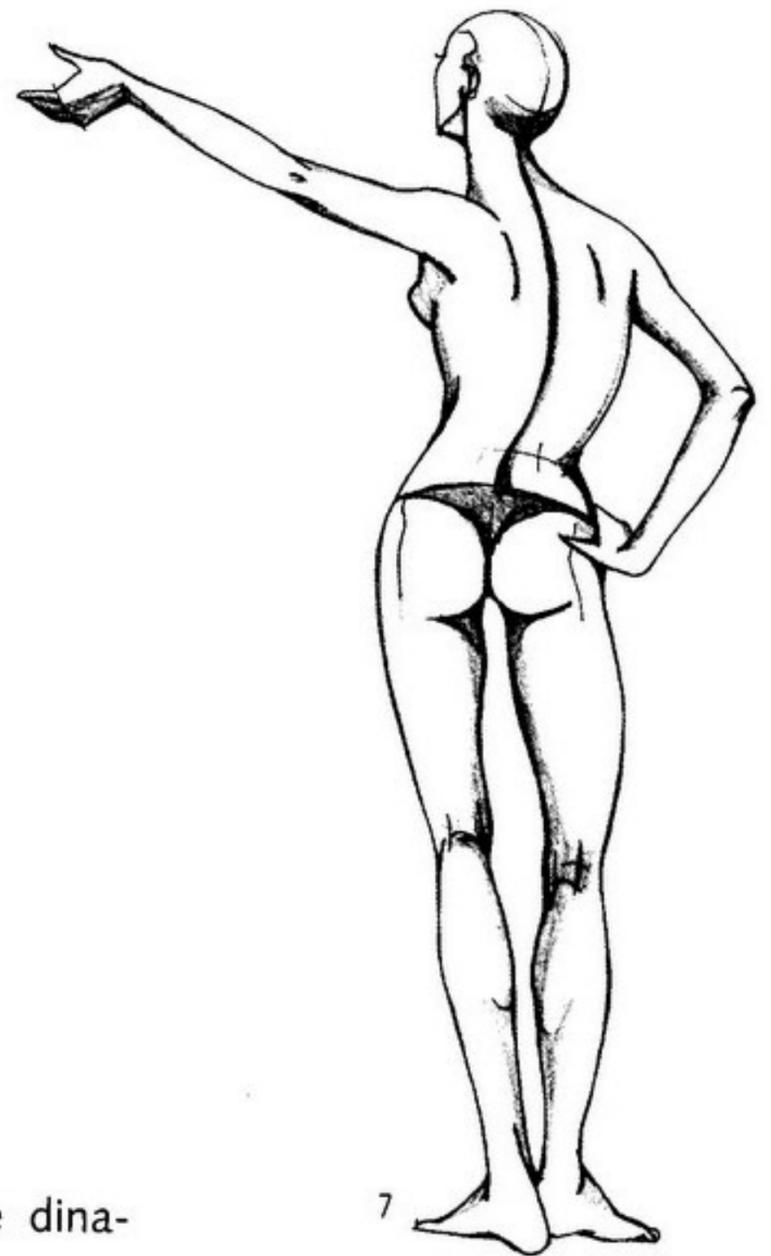
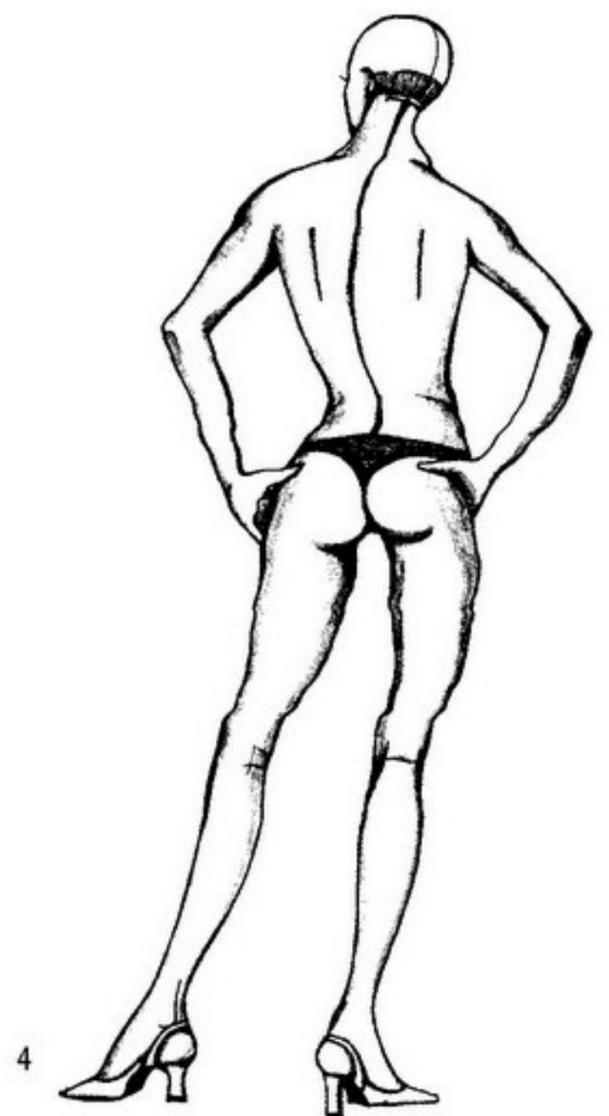
masse principali



strutture



masse principali



Movimenti in successione dinamica.
Eseguire di ogni figura l'analisi strutturale completa, prima su fogli da lucido, poi a mano libera.

L'ANDAMENTO DELLE PIEGHE NELLA FIGURA VESTITA



Nei figurini di moda il sistema delle pieghe è utilizzato al fine di conferire ai vari abiti, singolari accordi plastici ed estetici. In questo capitolo tratteremo alcune tra le più utilizzate forme di sistemi di pieghe complesse divise per classe di appartenenza, cercando di mostrare il rapporto che esiste tra un tessuto e il movimento cinetico del corpo che lo indossa. Nel sistema delle pieghe complesse, troviamo il drappeggio, la plissettatura, il panneggio e l'increspatura. Queste pieghe si presentano dense e di vario spessore per cui renderle a livello grafico significa esercitarsi adeguatamente nel dare alle varie profondità segni e chiaroscuri variabili. Tecnicamente il segno sarà leggero quando una piega risulta più in superficie, al contrario quando evidenzia una accentuata profondità occorre utilizzare un segno più marcato. Per acquisire questa sofisticata tecnica disegnativa, occorrono svariati esercizi di copia e di ricalco, su immagini sia fotografate che disegnate dai migliori fashion designer. È molto importante che un allievo di moda comprenda che pieghe, drappeggi e increspature opportuni non sono effetti staccati dal corpo ma che al

contrario sono interagenti con esso. Il tessuto poi a seconda della sua struttura e qualità, avvolgerà come una seconda pelle il movimento del corpo creando nuove armonie estetiche, sottili sensualità, o cariche di espressività plastiche. L'immagine disegnata in questa pagina, riporta varie tipo-

logie di pieghe rese a livello plastico dal chiaroscuro eseguito a matita 2B e 3B mentre il contorno è stato effettuato con rapido n. 2 lasciato a singolo tratto nella parte inferiore sinistra per semplice dimostrazione procedurale.

La piega in questo senso diventa segno grafico, comunicazione visiva, effetto pittorico, donando al "quadro corpo" risonanze e simbologie inconsce.

Le articolazioni principali della forma anatomica possono essere classificate in quattro azioni fondamentali.

1. Piegamento
2. Estensione
3. Rotazione
4. Torsione



Il piegamento è quando avviene una chiusura della forma. Il tessuto si comprime e corruga evidenziando piccole pieghe ravvicinate.



La rotazione è presente nelle volute circolari delle varie parti del corpo. Il tessuto si apre in movimenti aerei.



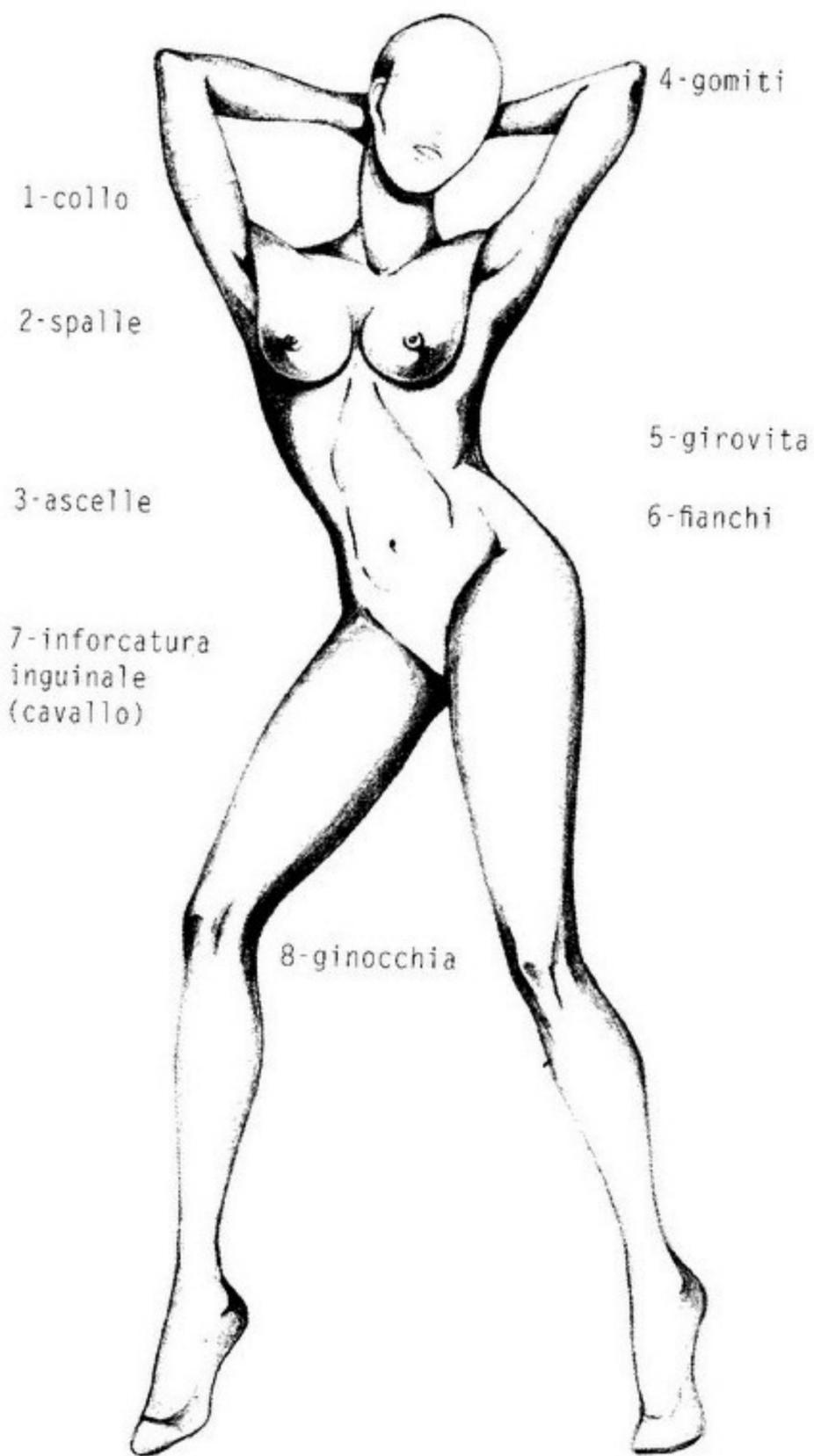
L'estensione del corpo avviene quando la figura o parte di essa si allunga in una spinta diretta. Il tessuto si estende nella direzione della tensione esercitata.



La torsione o avvitamento è presente quando il corpo compie azioni contrapposte. Per esempio busto a destra, bacino a sinistra ecc. Il tessuto si muove a spirale effettuando un movimento a esse.

Nei punti di ancoraggio del corpo i movimenti del tessuto associati tra loro, danno origine a dei sistemi di pieghe e drappeggi. Per punti di ancoraggio si intendono quelle zone del corpo flettibili in cui l'abito è più aderente e attaccato alla pelle e può quindi

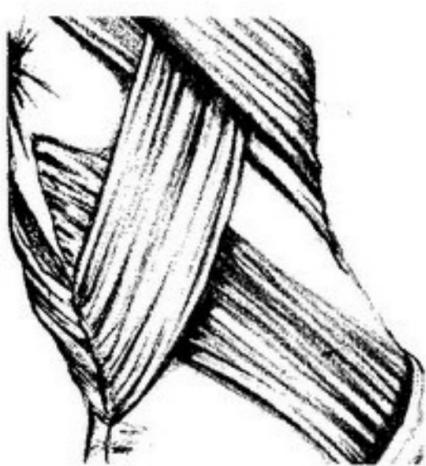
originare un'infinità di pieghe a seconda del movimento compiuto e della natura e ampiezza del tessuto. Prima di inoltrarci in questo argomento, cerchiamo di capire quali sono i punti di ancoraggio del corpo, dai quali hanno origine i vari sistemi di pieghe.



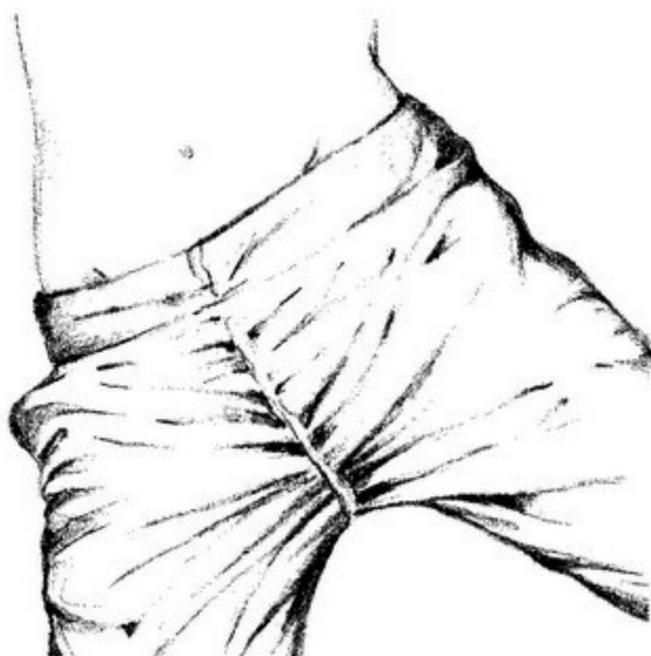
Particolari anatomici di maggiore enfasi sui quali si sofferma il tessuto: seno, glutei.

Nella figura si può notare come il tessuto si muove seguendo il cinetismo del corpo. Dove domina la forma di abbigliamento della maglia i punti di ancoraggio maggiori sono le spalle, i gomiti e l'estensione delle braccia, mentre nella

gonna sono individuati nella zona del girovita. Il movimento contrapposto del busto e del bacino, origina un sistema di pieghe complesse che analizzeremo per tipologia nel seguente capitolo.



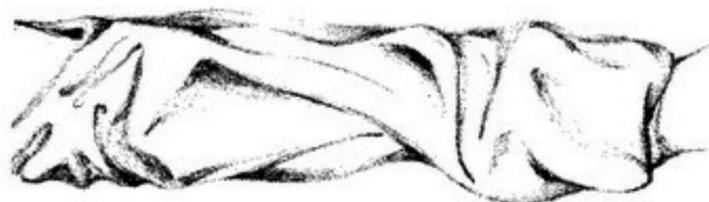
Comprese e sottili
- sono pieghe generate da plissettatura o da corrugamento del tessuto.



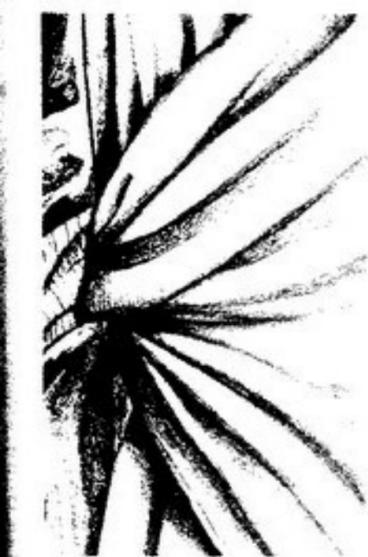
A spinta diretta
- sono pieghe generate di solito da un'apertura decisa delle gambe o delle braccia.



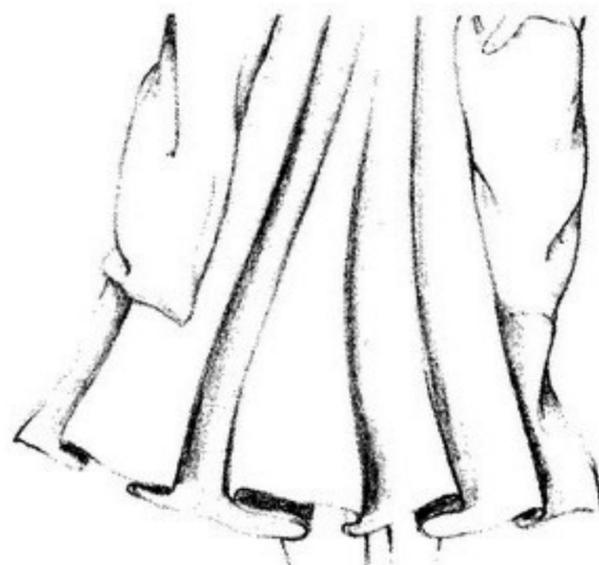
A spirale o a esse
- nascono da un movimento di contorsione del corpo.



Frammentate, angolari e incrociate
- si formano prevalentemente su stoffe cedevoli quando il corpo compie funzioni di movimento molto dinamico e aperto.



A raggiera
- queste pieghe si sviluppano da un blocco del tessuto e si diramano a raggi dinamici.



Fluttuanti e a canna d'organo
- solitamente sono pieghe libere generate dal movimento e dall'aria che agisce sotto un'abbigliamento di ampio volume.



Di blocco e chiusura
- sono generate da un avvolgimento del tessuto o da una cinta stretta in vita o da una cucitura.



Ondeggianti e pendenti
- sono le classiche pieghe del panneggio cioè di un tessuto ripreso ai lati e lasciato cadere al centro o di sbieco.

Pieghe utilizzate di frequente nella moda:

Drappeggio = pieghe incrociate, fitte e sottili.

Plissettatura = pieghe piccole verticali o diagonali.

Panneggio = pieghe ampie, plastiche, pendenti e ondegianti.

Increspatura = pieghe frammen-

tate schiacciate e sottili anche parallele tra loro e fermate da una cucitura.

Frappe, balze e volant = pieghe libere di varia lunghezza, anche sovrapposte che raccolgono il tessuto in movimenti e motivi decorativo-scenografici.



fig. 1

Alcuni dei nostri disegni sono stati realizzati con rapidograph professionali, ma vanno bene anche quelli usa e getta, che potete trovare in qualsiasi negozio di belle arti, l'importante è che siano ben funzionanti cioè quasi sempre nuovi dato che si esauriscono facilmente e che la punta spani il segno.

La tecnica per ottenere disegni così puliti è la seguente:

Si disegna in brutta copia l'immagine a matita, poi quando la si è perfezionata, si ricalca il figurino ottenuto su di un foglio da lucido con un rapido 02, quindi si ispessiscono le pieghe più profonde evidenziando l'effetto plastico con rapidi più grossi come lo 05 e 08. infine si scannerizzano le immagini e si stampano al computer per elaborarle, oppure dal primo disegno a matita, si ricalcano al tavolo luminoso su di un foglio liscio seguendo la medesima tecnica grafica. Vi consigliamo di disegnare parten-



fig. 2

do dalla micromina 2B passando ai rapidi solo quando l'immagine risulta perfetta nelle proporzioni e nelle pieghe principali.

Ci vorrà un pò di pazienza per riuscire a ottenere un segno sicuro e fermo quindi riprovate senza stancarvi. Per consolarvi vi confidiamo che anche noi abbiamo buttato un sacco di materiale... Le tre immagini che vedete, mostrano in



fig. 3

una sequenza di gesti, un corpo vestito in posizione statica (fig.1) poi in quella dinamica (fig.2) e infine mentre compie un movimento di rotazione (fig.3)

Osservate come il tessuto sembra animarsi e fluttuare mano a mano che l'azione diventa sempre più frenetica formando una rete di pieghe complesse molto particolari.



La tecnica del chiaroscuro a matita è fondamentale per conferire volume a una figura vestita. La capacità di variare in molteplici tonalità monocromatiche un disegno, consente di realizzare immagini molto belle e veristiche in più la matita dà la possibilità di personalizzare la pressione del segno con tratti sovrapposti, impastati tra loro in accordi tonali veramente suggestivi. Precisamente si tratta della tecnica dello "sfumato" ovvero dello mescolare e fondere i segni tra loro senza evidenziare il tratto singolo ma il passaggio tonale. È un procedimento abbastanza difficile all'inizio e, come in tutte le cose, bisogna avere tanta pazienza soprattutto nell'imparare a dare la giusta pressione alla mano per conferire la giusta tonalità e quindi il volume adeguato alle varie parti del corpo e dell'abito. Una regola importante per "sollevare" visivamente una piega è scurire la parte sottostante alla cresta della piega, lasciando molto chiara la parte più esposta alla luce, l'immagine proposta in



questa pagina mostra chiaramente come dovete procedere... Tecnicamente è stata disegnata con varie matite, il disegno base è stato tracciato con la 2H onde ottenere un segno leggero, poi gradualmente si è passati al chiaroscuro con matite 2B e 3B. Per ottenere i neri assoluti si possono usare anche matite dalla grafite più morbida come la 4B e oltre ma molto delicatamente in quanto come sapete, più alto è il numero della grafite, più il segno diven-

ta spesso e marcato. Per avere un segno netto e pulito ricordatevi di temperare spesso la matita. Se inizialmente non ottenete grandi risultati non vi scoraggiate, riprova- te fino a che il segno risulti rapido e sicuro. Ci vuole un po' di esercizio ma se riesce a noi perché non deve riuscire anche a voi? Credete... è solo questione di allenamento. Provate da ora con le nostre immagini che risultano relativamente semplici poiché hanno chiaroscuri non molto marcati.



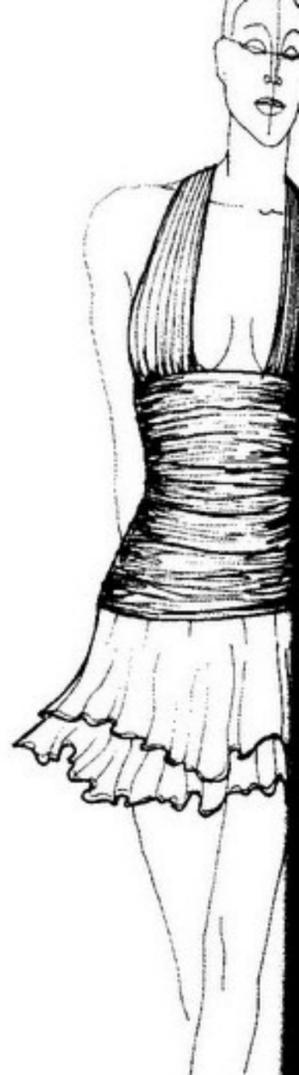
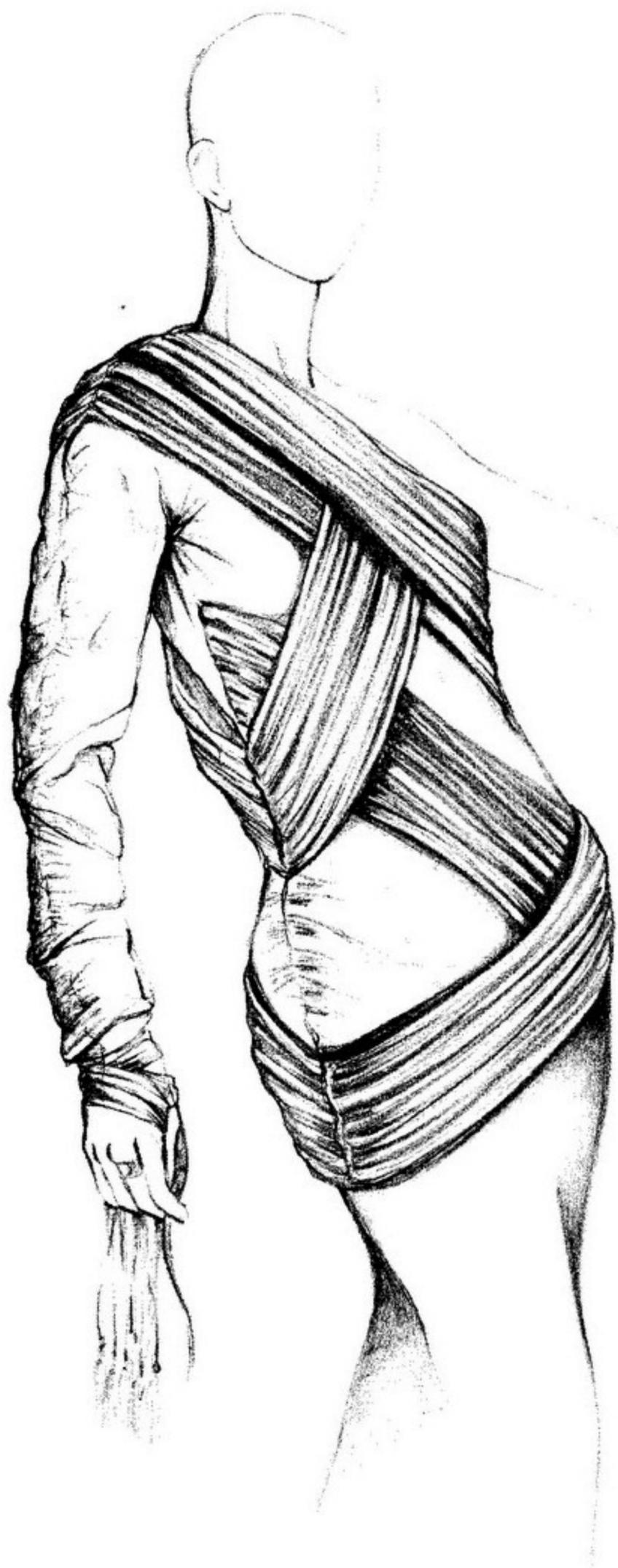
Il movimento dinamico dei corpi, l'ampiezza e la leggerezza dei materiali, generano con la forza dell'aria, libere e sinuose ondulazioni plastiche. Il tessuto si agita e apre in morbide volute dinamiche che assumono forme a canna d'organo o fluttuanti sollevamenti aerei. N.B. Sono movimenti indicati quando si vuole mostrare tutta l'ampiezza del tessuto e sono di grande aiuto a chi deve poi realizzare il modello. Il figurino così riprodotto oltre a essere più suggestivo, renderà molto bene l'idea della morbidezza dei tessuti.

PIEGHE DI BLOCCO O DI CHIUSURA

Questo tipo di pieghe è presente quando un tessuto viene stretto da una cintura, quando è costretto a modificare repentinamente la sua direzione di caduta o quando si avvolge su se stesso come nel caso di annodamenti di sciarpe e foulard o di risvolti di colli ampi e a scialle.

Le immagini che vedete mostrano alcuni di questi casi. Notate come le pieghe diventano profonde e contrastanti e come si infittiscono nei punti di chiusura del tessuto.





Le pieghe fitte e frammentate si sviluppano oltre che per motivi di movimento anche per particolare trattamento del tessuto e del motivo di cucitura.

Il drappeggio e l'increspatura ad esempio sono due motivi decorativi di pieghe fitte e libere fermate da una cucitura nei lati opposti di un tessuto. Si disegnano molto ravvicinate tra loro e leggermen-

te incrociate, si adeguano come una seconda pelle all'andamento del corpo sottolineandone la silhouette. Per evidenziare il diverso grado di profondità si tracciano segni di diverso spessore: più leggero dove la piegolina è più in superficie, più pesante dove risulta più profonda. Nell'abito da sera potete notare nella gonna anche pieghe di blocco e di chiusura.



Le pieghe a raggiera si sviluppano da una zona di blocco del tessuto che può corrispondere al punto vita ma anche da altre zone di ancoraggio come spalle e fianchi. Il tessuto viene tagliato di sbieco per cui non potendo sempre cadere seguendo la trazione della forza di gravità, si apre a raggiera lungo tutto l'abito o gran parte di esso. Sono pieghe molto plastiche

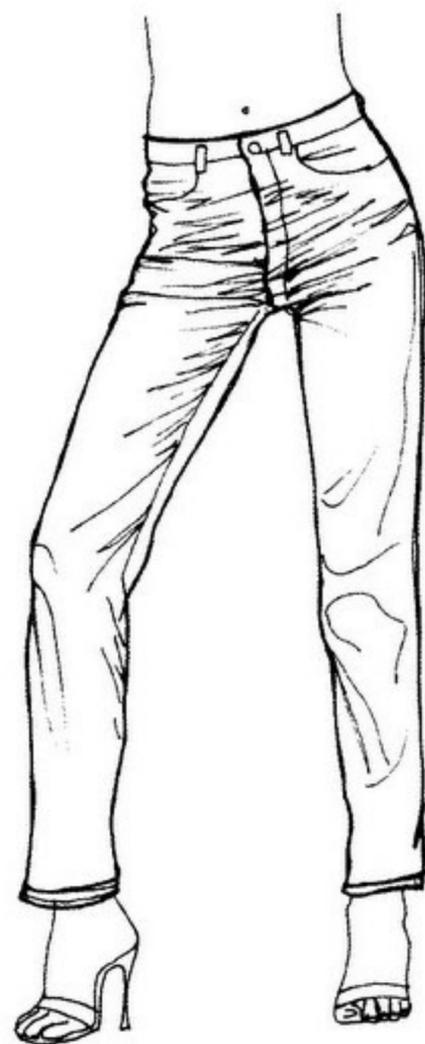
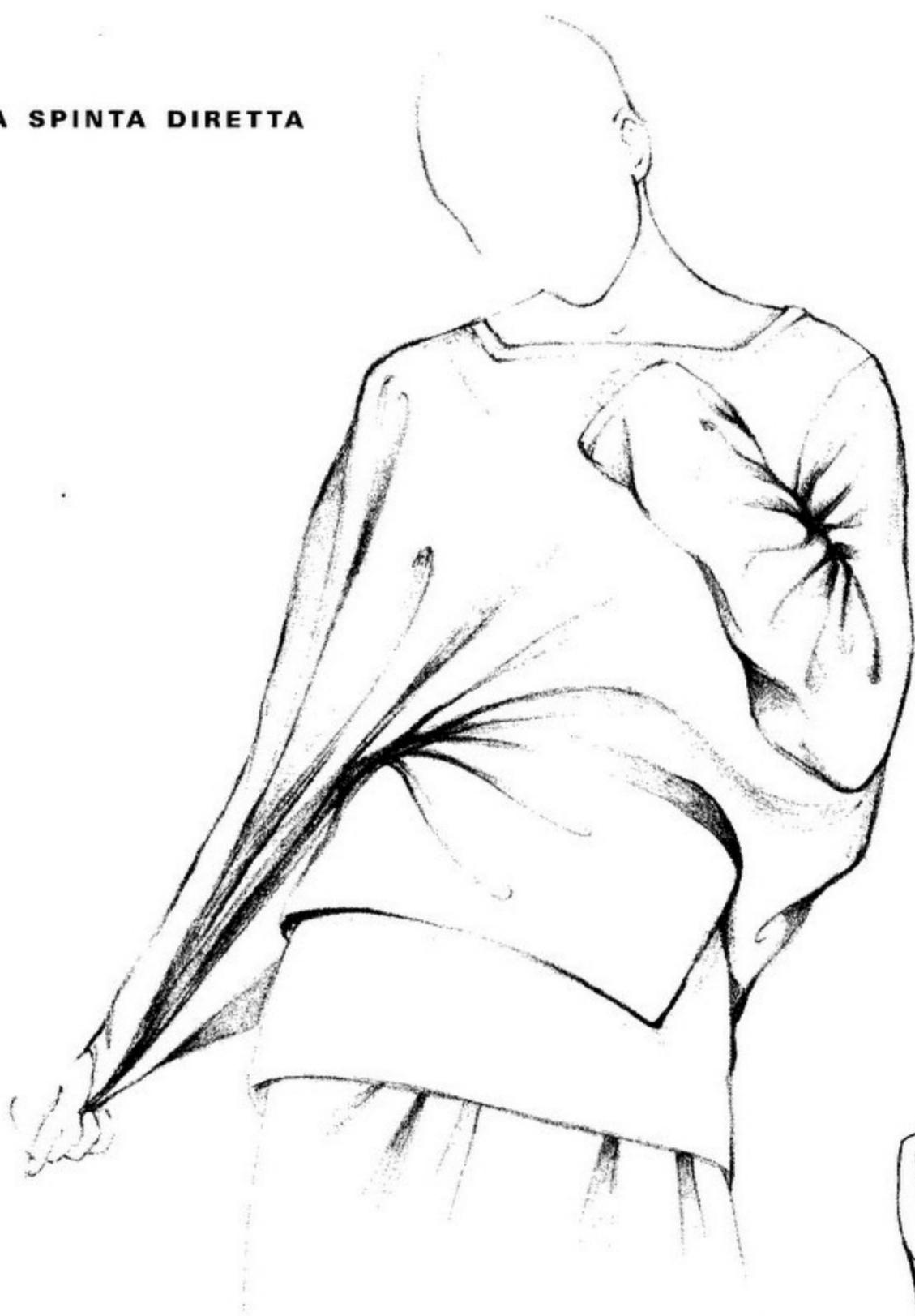
e decorative, rendono il capo molto femminile e morbido. Tecnicamente occorre insistere con il chiaroscuro nelle zone più profonde, mentre con il rapidograph si markeranno maggiormente le linee delle pieghe più evidenti, lasciando le altre meno marcate e leggere.



Questa tipologia di pieghe nasce prevalentemente da un corrugamento del tessuto, sono piccole, incrociate e dal movimento irregolare. Le troviamo spesso assieme a pieghe angolari poiché nascono proprio con il raggruppamento del tessuto in una precisa zona anatomica, come un brac-

cio, una gamba o il bacino. I disegni mostrano alcuni esempi di corrugamento del tessuto nella zona degli arti, mentre nella figura intera le pieghe compresse sono evidenti oltre che nelle maniche anche nella zona sottostante all'increspatura del girovita della gonna a pantalone.

PIEGHE A SPINTA DIRETTA

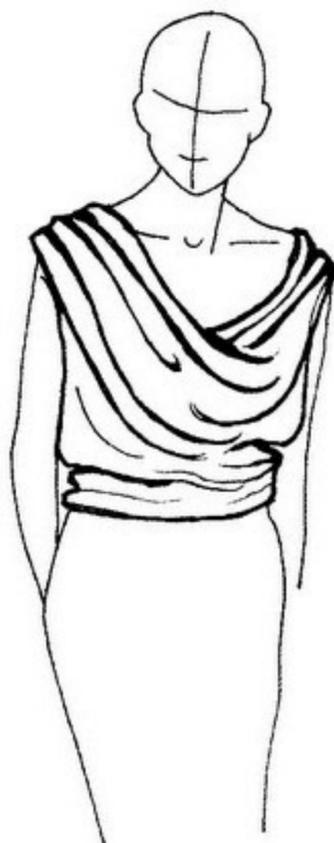


Le pieghe a spinta diretta sono generate da un movimento molto dinamico delle membra. La spinta o l'azione del tirare creano appunto questa tipologia di deformazione del tessuto. Si irradiano lungo le linee di forza e non sono molto usate nel disegno di moda in quanto poco interessanti all'efficacia del modello, mentre dal punto di vista strettamente illustrativo possono rendere curiosa e carica di tensione un'immagine destinata al messaggio pubblicitario. Nei disegni proposti, si può notare come le pieghe seguono il flusso delle varie azioni come l'allungamento, l'estensione, l'elevazione o l'apertura degli arti. Il tessuto si ancora nella zona più esposta alla tensione esercitata in una serie di lunghe pieghe più o meno profonde vicino alle quali si sviluppano una serie di pieghe complesse come quelle frammentate, angolari, compresse ecc.

PIEGHE ONDEGGIANTI E PENDENTI



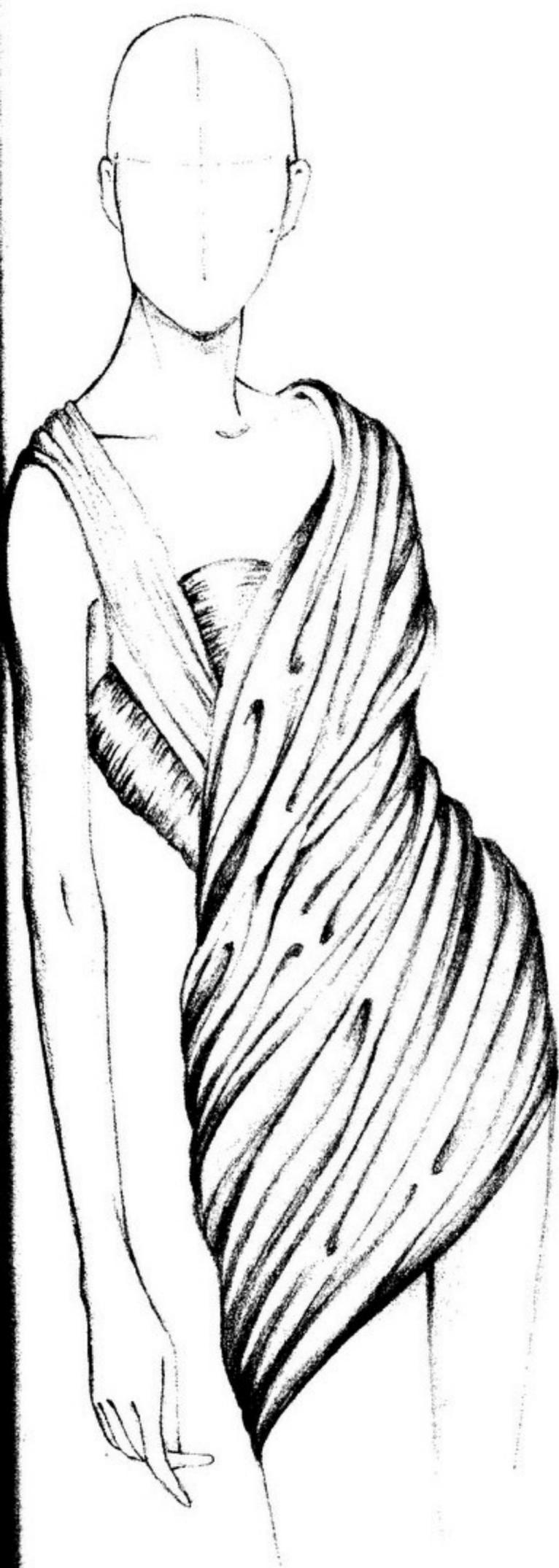
Chitone greco V sec. a. C.



Le pieghe ondegianti e pendenti a differenza delle pieghe di movimento causate dal corpo, sono generate dalla forza di gravità che agendo sull'ampiezza del tessuto lo fa ricadere in volute plastiche e curve. Nascono da punti di ancoraggio ben precisi come le spalle o i fianchi. Possiamo dire che sono simili alle pieghe di blocco e di chiusura poiché si sviluppano da una strettura del tessuto, ma a differenza di

queste, tornando a raggrupparsi dal lato opposto, si rigonfiano verso il centro creando bellissimi effetti scultorei chiaroscurali. Ne sono un esempio le tuniche degli antichi greci (chitoni) che avvolgevano attorno al corpo un lungo telo, fermato solo sulle spalle e lasciato liberamente ricadere lungo il corpo in morbide pieghe.

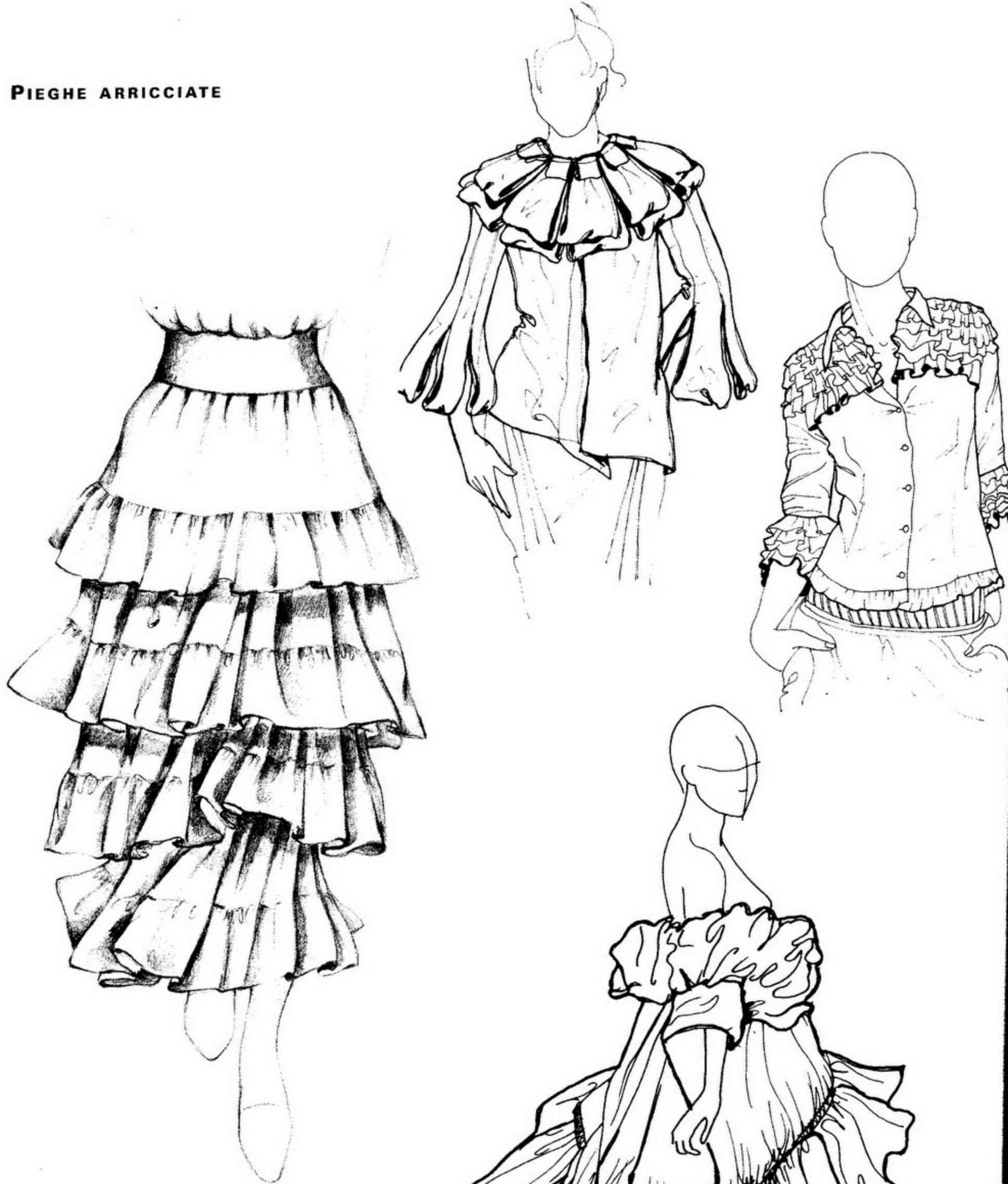
PIEGHE A SPIRALE O A ESSE



Le pieghe a spirale o a esse sono
pieghe libere nel senso che non
sono cucite ma sono derivate dal
movimento di torsione del cor-
po o dall'avvolgimento del tessu-
to stesso attorno agli arti o al bu-
stino. Tanto più il materiale è legge-
ro e attaccato al corpo tanto più

le pieghe sono fitte e schiacciate.
Si chiamano a spirale o a esse per-
chè compiono un percorso dina-
mico e sinuoso lungo tutta la loro
traiettoria. In questa pagina pote-
te vedere queste pieghe nel bu-
stino, nelle maniche e nella gamba
sinistra del pantalone.

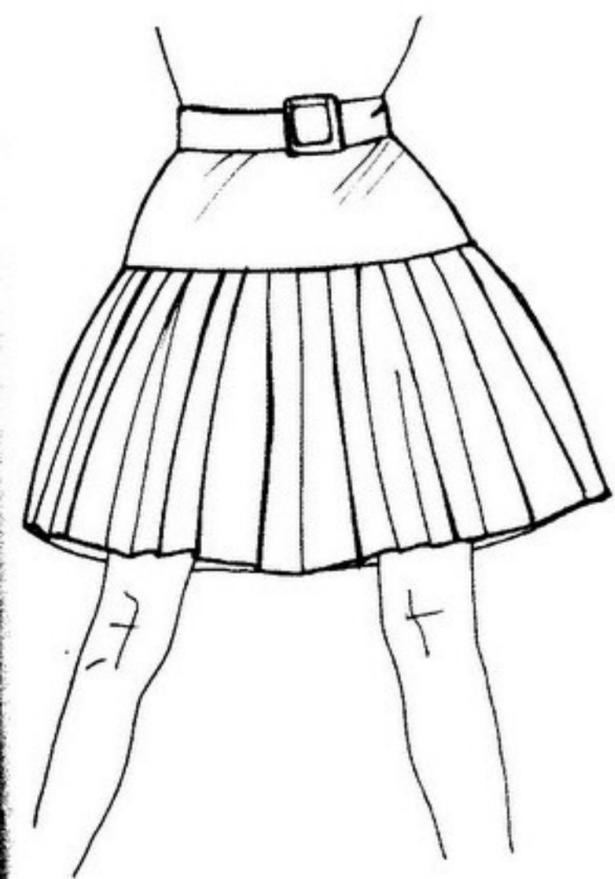
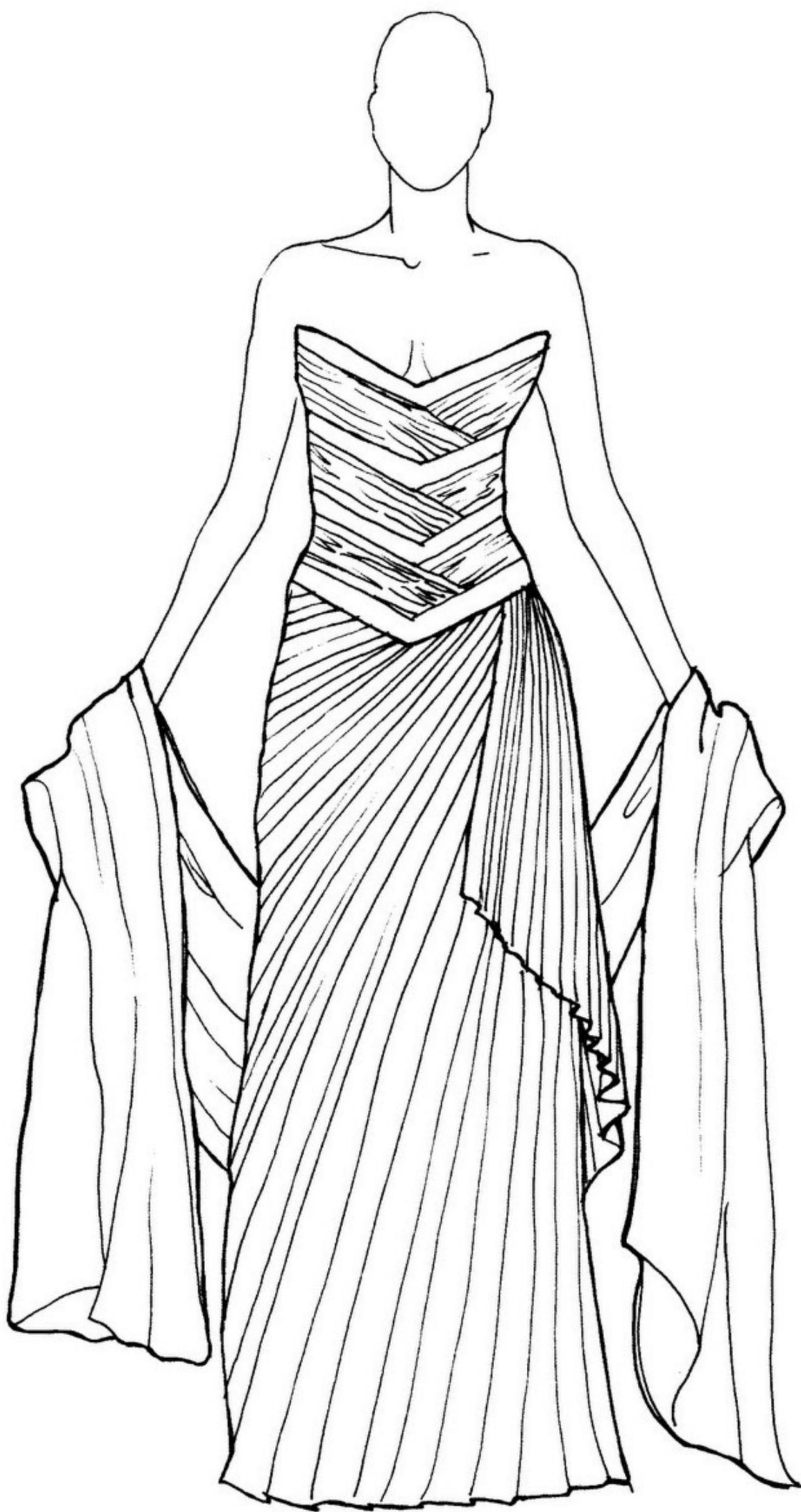
PIEGHE ARRICCIATE



Sono un genere di pieghe molto utilizzate nella moda in quanto conferiscono ai modelli grazia, delicatezza e un senso di romantico retrò.

Il tessuto fermato nella cucitura si arriccia e si spande nella parte opposta conferendo movimenti delicati e armoniosi a tutto l'insieme.

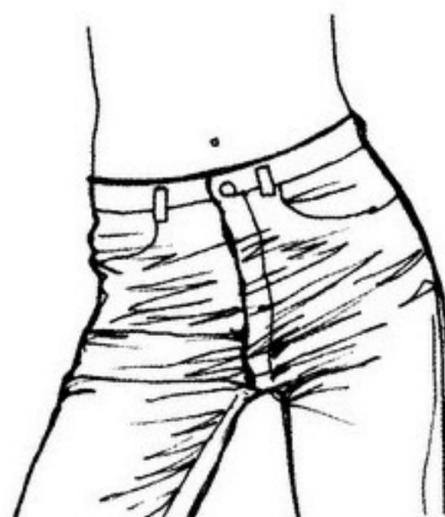
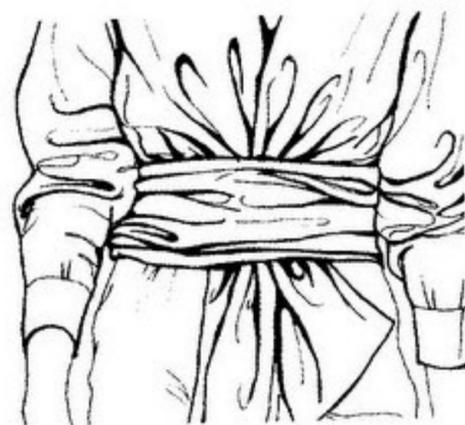
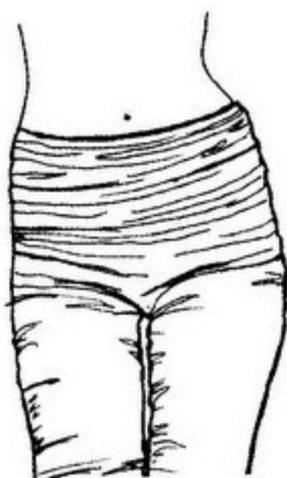
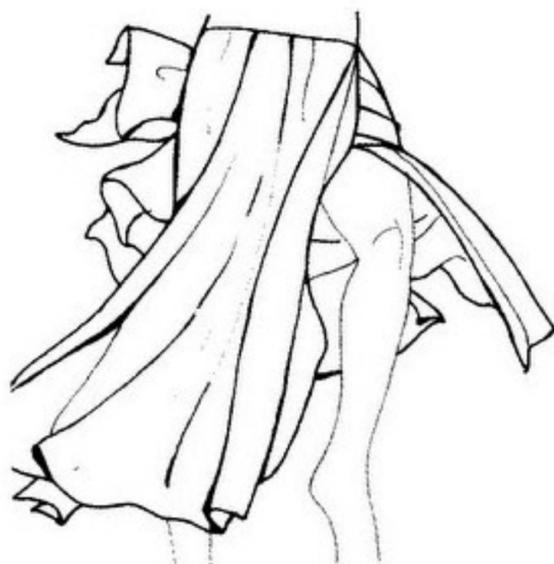
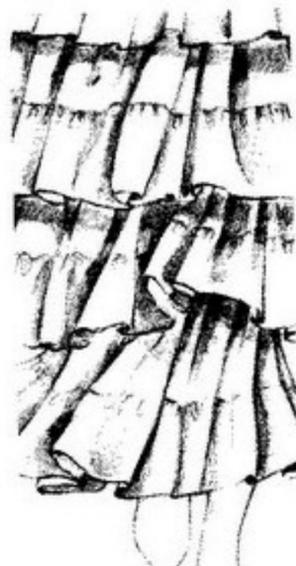
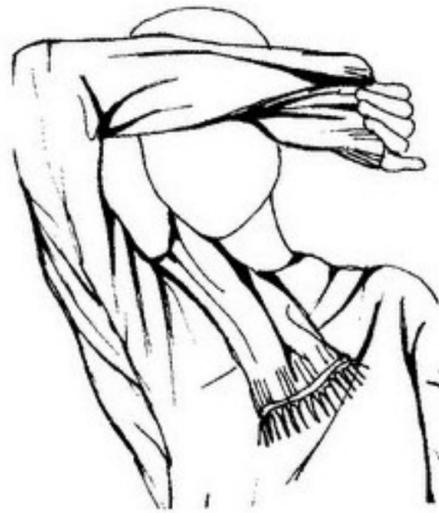




Le pieghe piatte e plissettate hanno la caratteristica di essere rigide e fisse, conferiscono motivi geometrici agli abiti e sono soggette a giochi chiaroscurali molto evi-

denti. Anche quando sono colpite dall'aria non perdono la loro forma e di solito sono inserite in tessuti leggeri e di media pesantezza o di medio fusto come il taffetà.

ESERCIZIO SULLE PIEGHE



A conclusione di questo capitolo sulle pieghe, vi proponiamo di identificare i movimenti del tessuto che vedete in questi estrat-

ti grafici a conferma delle nozioni studiate. Scrivete sotto ogni immagine la tipologia di ogni piega che riuscite a classificare.

SECONDO MODULO LA FIGURA NELLA MODA

L FIGURINO DI MODA

Premessa

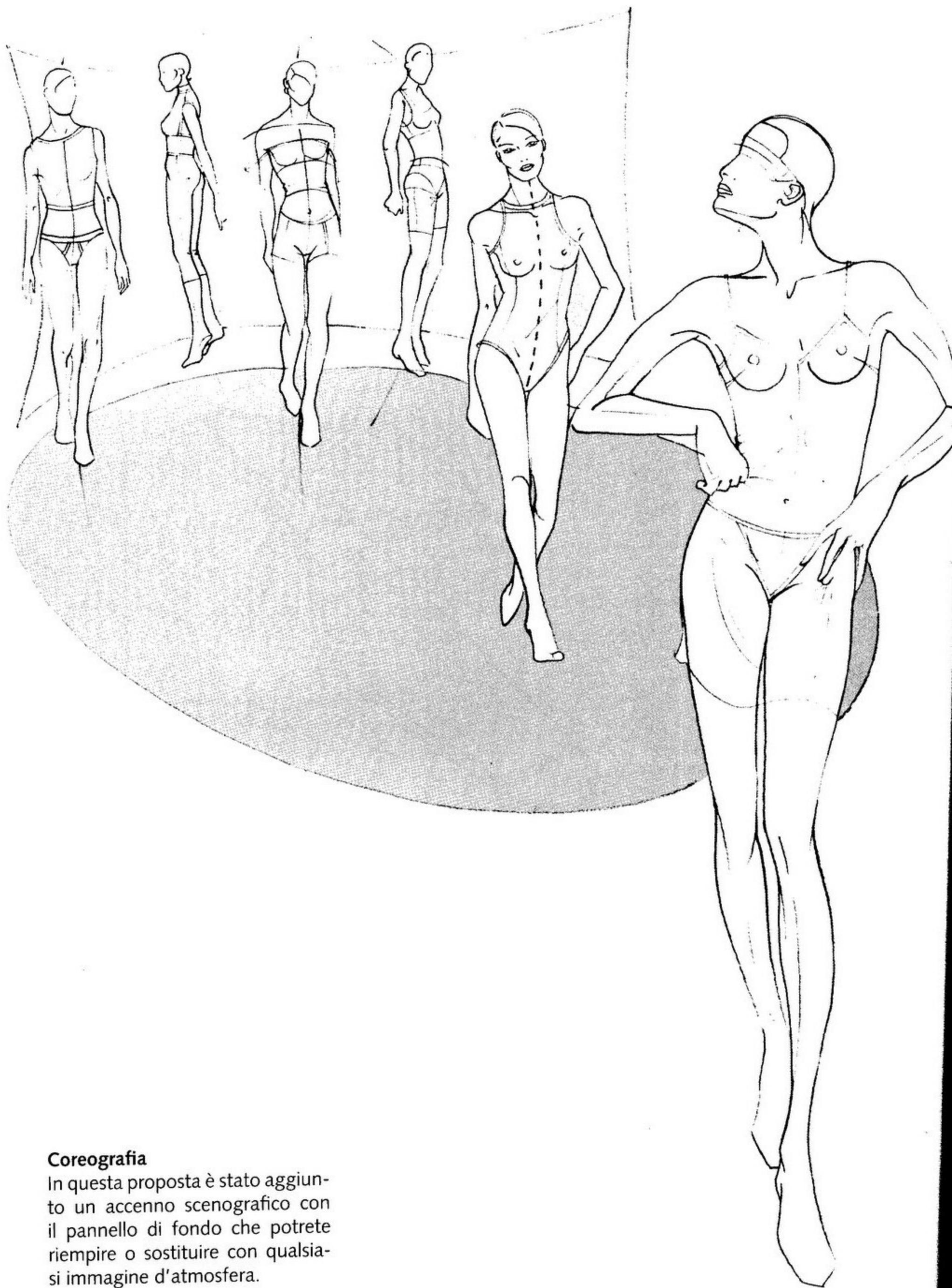
Quando si ritrae un corpo umano è necessario ricordare che si rappresenta qualcosa di animato, quindi anche nel disegno di moda è importante conferire alle figure gioiosità, vitalità senza dimenticare di tradurre con il disegno gli atteggiamenti tipici dell'indossatrice. I movimenti della mannequin, sono flessuosi, sinuosi e scattanti, ella cammina in modo assolutamente unico e irripetibile, ruota e ancheggia mirabilmente, si blocca in pose che sfidano la legge di gravità. All'incedere di una indossatrice si rimane abbagliati, quasi soggiogati da tanto fascino ed eleganza, sembra una creatura venuta da altri mondi, anche quando è imbronciata come la nostra!

Nei capitoli successivi cercheremo di capire come restituire graficamente e con pochi tratti queste movenze eccezionalmente plastiche e dinamiche. State quindi molto attenti.

Interpretazione grafica

Il figurino di moda è il mezzo ideale per la rappresentazione grafica di un abito o di un'intera collezione, com'è poi lo è l'indossatrice nella realtà delle sfilate. Deve essere vivace nell'espressione, fresco nel tratto, dinamico nel movimento, elegante nella posa e adeguato nell'atteggiamento al tipo di abito che indossa. È inoltre necessario, riprodurlo in posizioni giuste alla comprensione del modello, ricordate che il corpo dell'indossatrice funge da base all'abito ma non lo deve sovrastare, coprire o deformare; deve invece facilitare la leggibilità della linea e di ogni dettaglio, assumendo pose dinamiche per evidenziare un'ampiezza, pose sofisticate e sobrie per sottolineare una linea più classica e pose più disinvolte per uno stile più giovane.

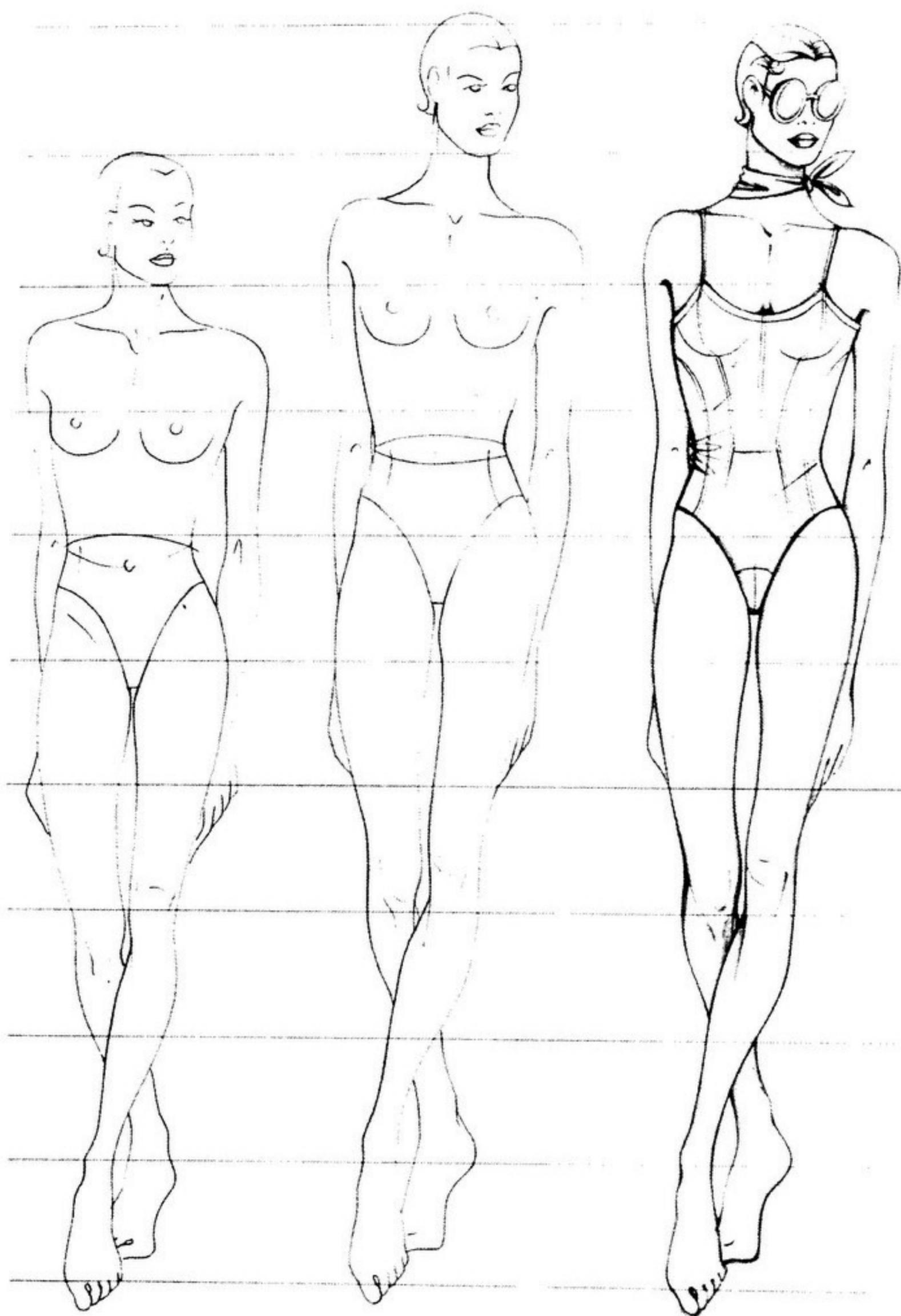




Coreografia

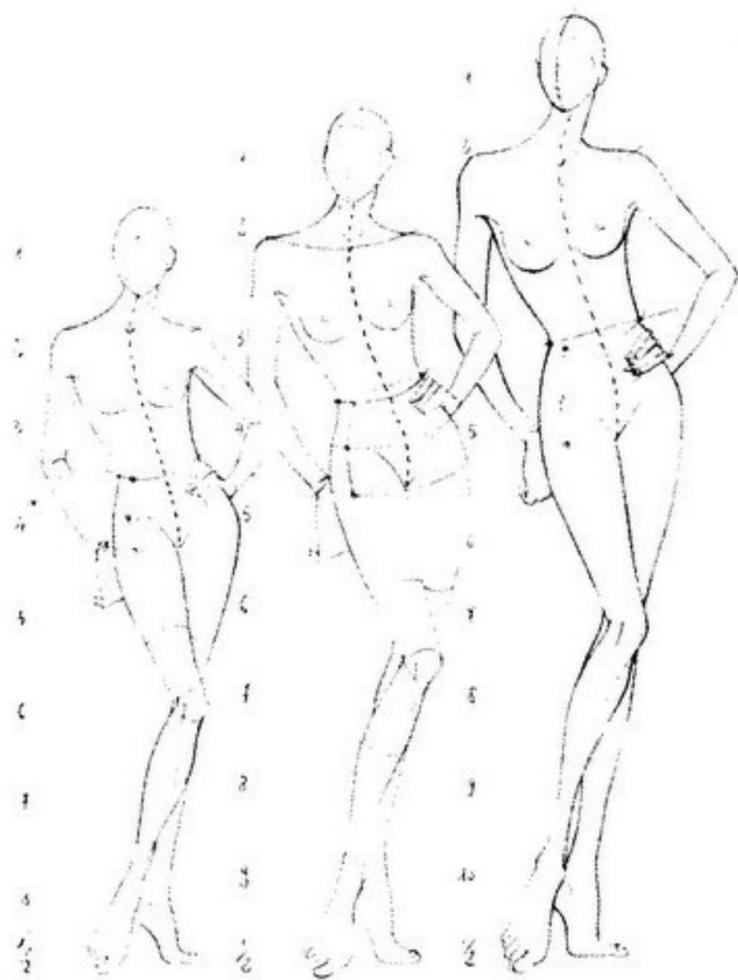
In questa proposta è stato aggiunto un accenno scenografico con il pannello di fondo che potrete riempire o sostituire con qualsiasi immagine d'atmosfera.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



Con il termine stilizzazione si intende il semplificare e sintetizzare la struttura del corpo riducendola a pochi tratti essenziali. Vi so-

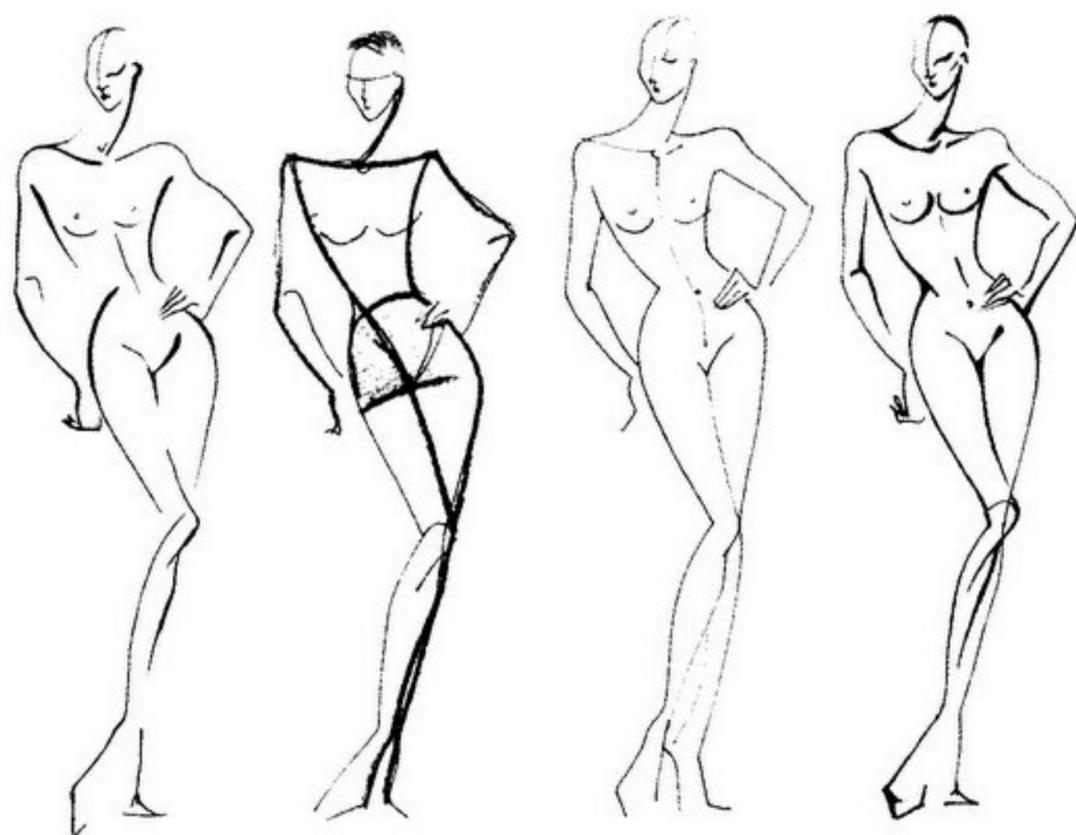
no vari modi per stilizzare la figura, uno di questi è allungare di un modulo o due l'altezza della modella.



1° metodo

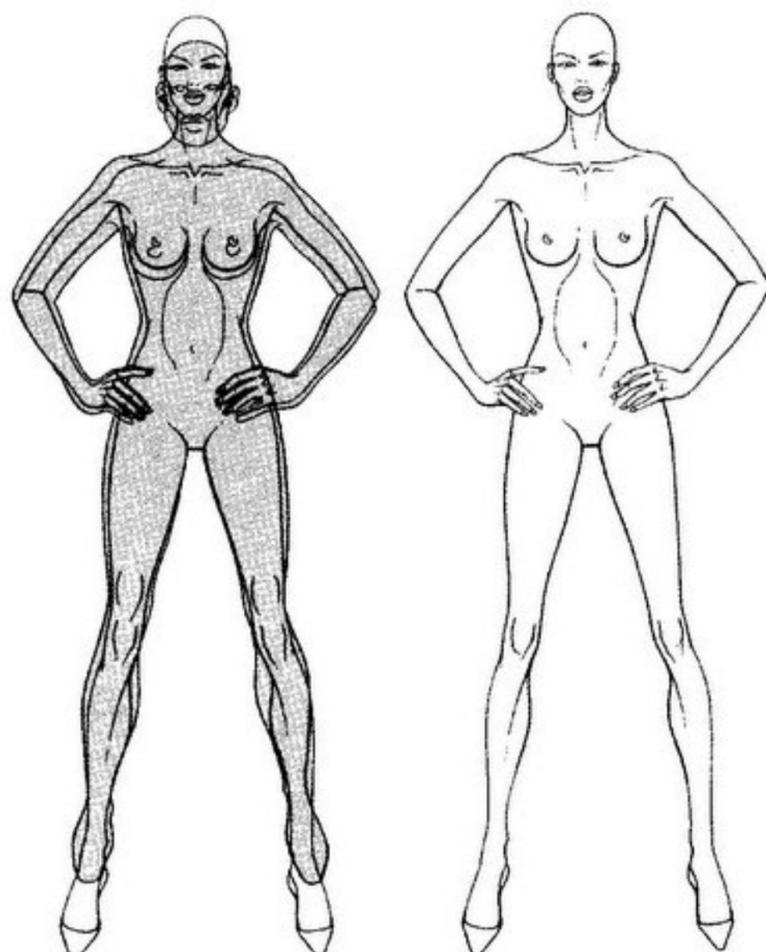
Come vedete nei primi due grafici i rapporti proporzionali sono rimasti invariati mentre si sono modificate le lunghezze degli arti e delle masse principali del corpo. La testa ha più o meno lo stesso volume, le spalle sono leggermente più larghe rispetto al bacino, il collo è stato lievemente allungato. Il torace è più esteso mentre la massa pelvica (bacino) si è accorciata alzando il pube.

La vita è stata appena rimpicciolita, gli arti hanno mantenuto le loro proporzioni. I piedi ovviamente seguono in lunghezza l'estensione del corpo.



2° metodo

Qui di lato la posa è stata ulteriormente sintetizzata riducendola a pochi tratti essenziali ed estremi. Il disegno ottenuto è molto simile allo schema a filo ma presenta più energia e vitalità. Il segno è più marcato e dinamico.



3° metodo

Un altro sistema per ricavare un figurino di moda è quello di assottigliare e allungare una figura reale, lasciando quasi inalterate le proporzioni di base. Il disegno mostra chiaramente le variazioni apportate. La vita si è ristretta, così pure il fianco, le gambe sono più lunghe e più sottili, il collo è più slanciato e l'altezza totale è un poco aumentata.

Questo metodo si effettua direttamente su fogli da lucido sovrapposti a immagini riprese da riviste di settore. È utile soprattutto nelle prime esercitazioni.



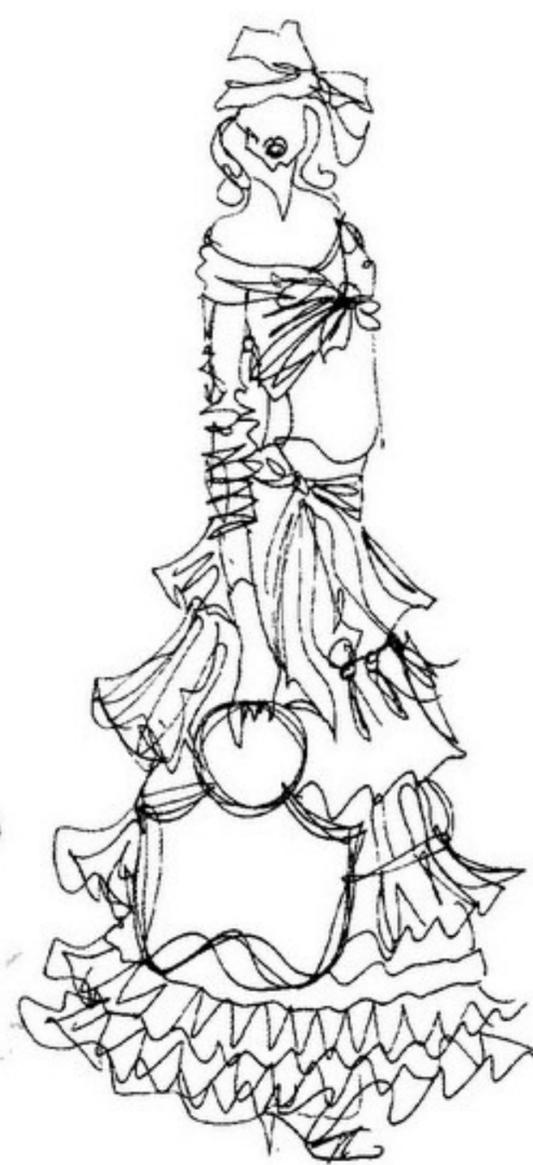
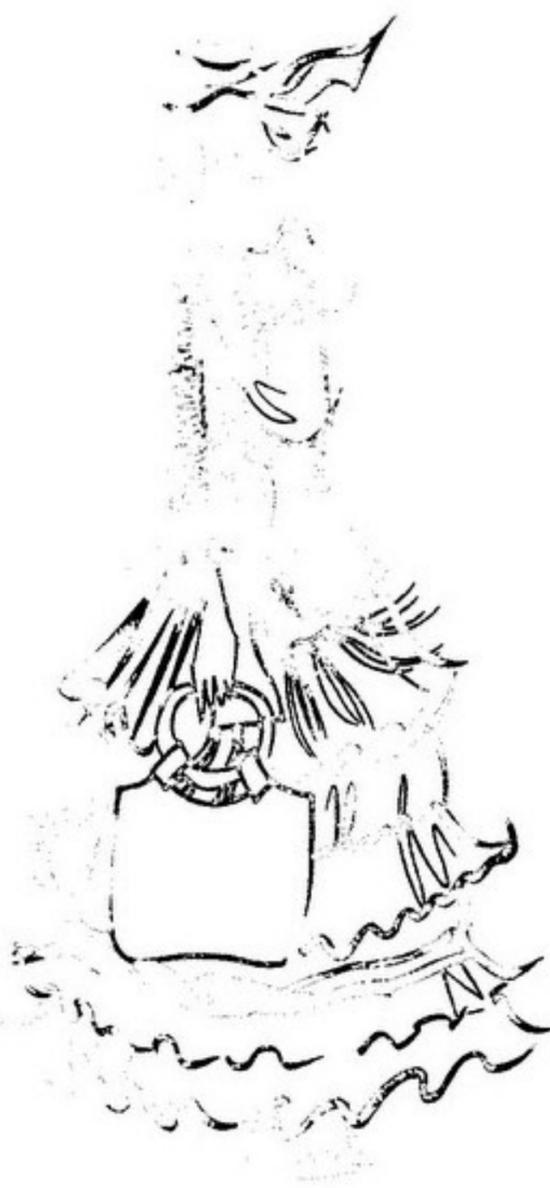
Il **figurino tecnico** è elaborato dallo stilista di produzione che traduce in un'immagine non troppo stilizzata per non alterare le proporzioni del corpo, l'abito in ogni suo dettaglio. Di solito questo figurino è grafico, con un segno pulito

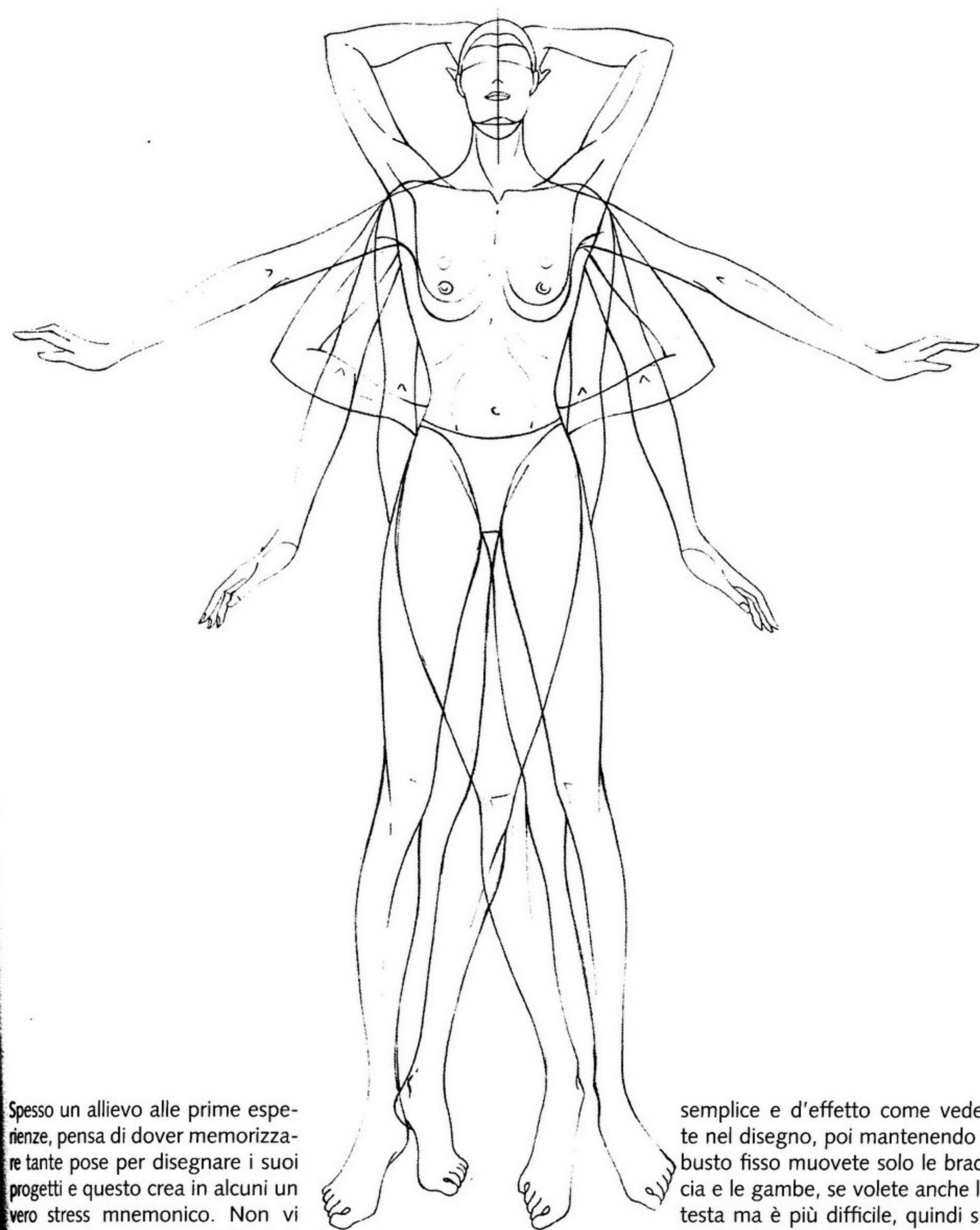
e preciso e ripetuto nelle varie prospettive: davanti, di profilo e dietro. Può sostituire il disegno in piano o esplicativo e funge da tramite con il laboratorio.

Il **figurino da illustrazione**, è elaborato da illustratori di moda o

fashion-designer dal grande talento artistico. Può essere estremamente stilizzato e dalle proporzioni alterate, elaborato sia graficamente che pittoricamente, può sostituire, nelle riviste di settore, un'immagine fotografica o d'atmosfera.

VARIAZIONI STILISTICHE

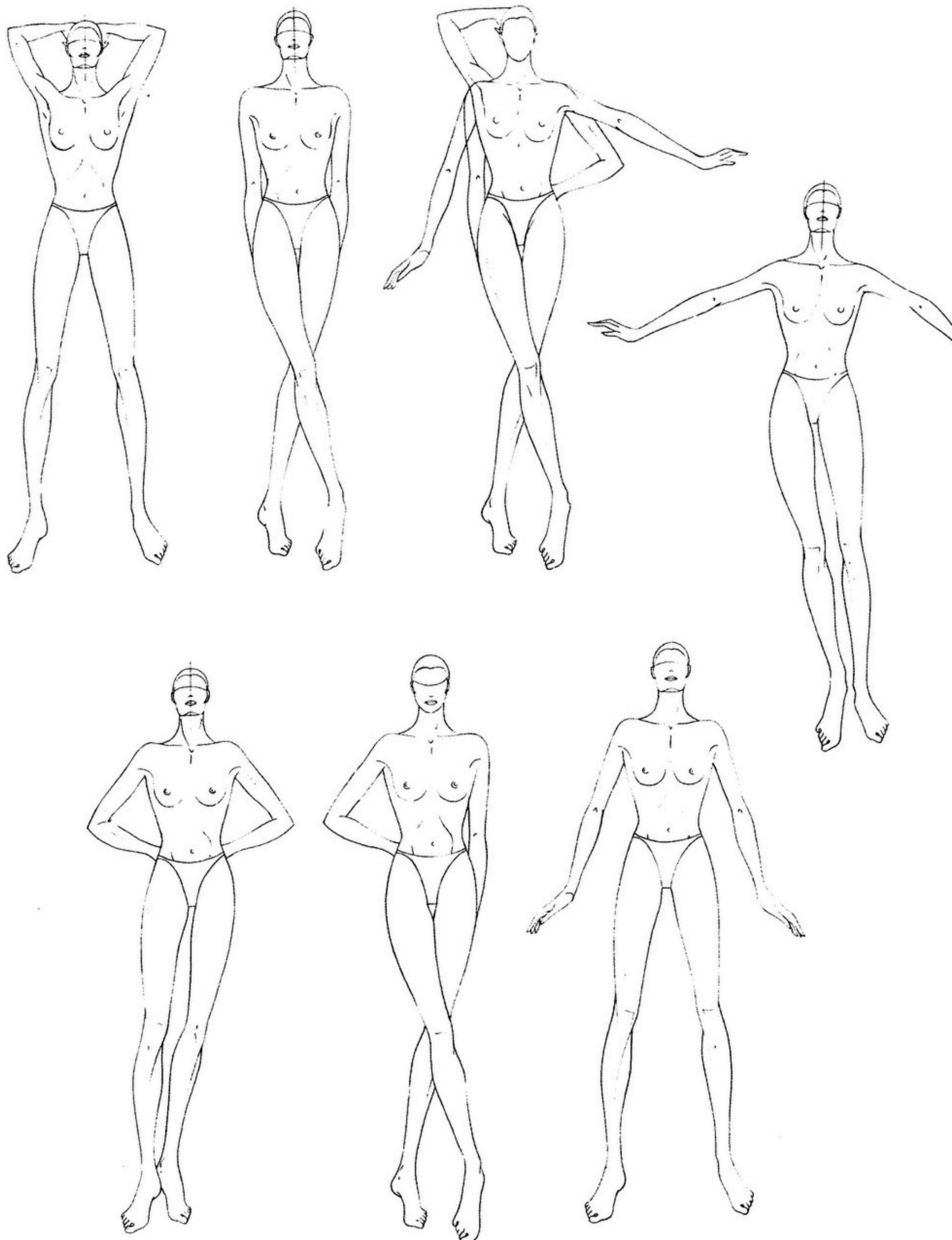




Spesso un allievo alle prime esperienze, pensa di dover memorizzare tante pose per disegnare i suoi progetti e questo crea in alcuni un vero stress mnemonico. Non vi preoccupate... per semplificare il vostro apprendimento vi suggeriamo questo metodo che noi stesse facciamo applicare ai nostri ragazzi. Scegliete inizialmente una posa

semplice e d'effetto come vedete nel disegno, poi mantenendo il busto fisso muovete solo le braccia e le gambe, se volete anche la testa ma è più difficile, quindi su fogli da lucido, riportate i vari movimenti ottenuti e passate al ricalco su fogli normali. Come vedete, avete ottenuto tante pose diverse da un'unica figura di base.

POSE SINGOLE A BUSTO FISSO



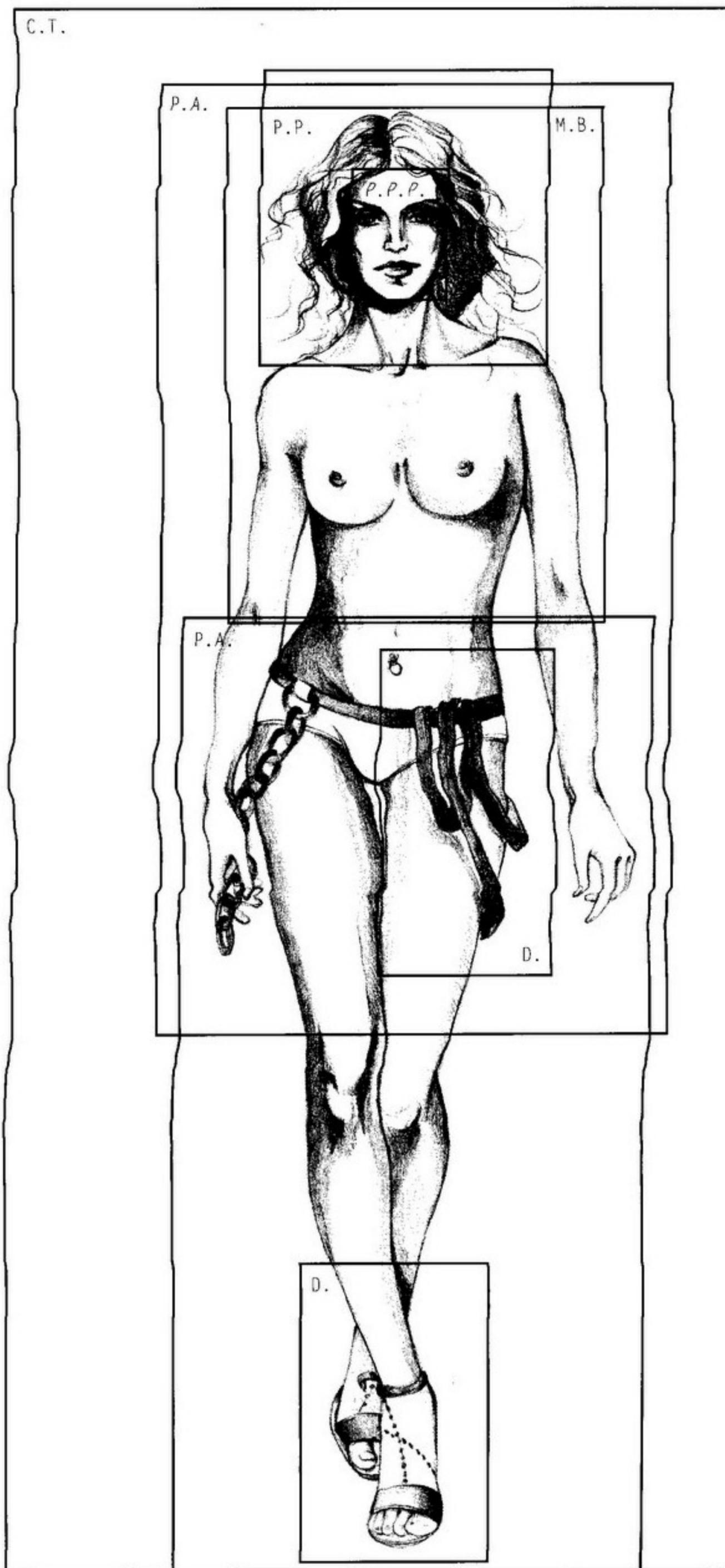
Il sistema dei piani fotografici, utilizzato principalmente nel cinema e nella fotografia, serve a "raccontare" un'immagine. Per il disegnatore fashion, serve a rendere più leggibile tutto ciò che indossa il suo figurino, sia abiti che accessori.

Le inquadrature più utilizzate nella moda sono le seguenti:

1. **Campo medio o totale = C.T.** riprende la figura per intero o quasi.
2. **Piano americano = P.A.** detto anche hollywoodiano perché fu molto usato per i divi americani e inquadra la persona dalla testa alle ginocchia. Va bene anche dalla vita ai piedi nel caso di gonne o pantaloni.
3. **Mezzo busto = M.B.** riprende il corpo dalla testa alla vita.
4. **Primo piano = P.P.** corrisponde alla scala della testa.
5. **Primo piano = P.P.P.** corrisponde al viso e può evidenziare sia il fascino del volto che un dettaglio del maquillage.
6. **Dettaglio o particolare = D.** ingrandisce un particolare che si vuole focalizzare.

l'utilizzo di queste inquadrature è molto utile sia al creativo che avrà la possibilità di studiare i suoi modelli con dovizia di particolari, sia alla modellista la quale avrà la possibilità di tradurre fedelmente il progetto senza interpretazioni proprie.

Non dimenticate che nelle aziende, politamente, non è lo stilista a realizzare i prototipi, quindi tutti i disegni relativi a un singolo modello come di un intero campionario devono essere chiari in ogni dettaglio e questi piani fotografici servono proprio per questo.





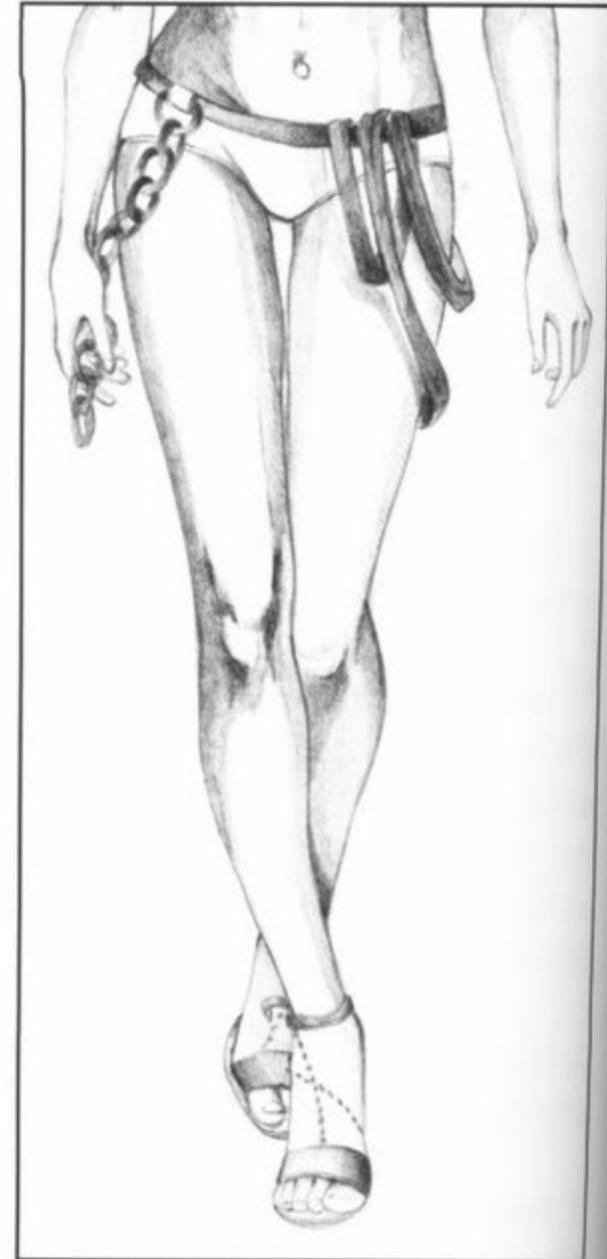
P.A. Piano Americano



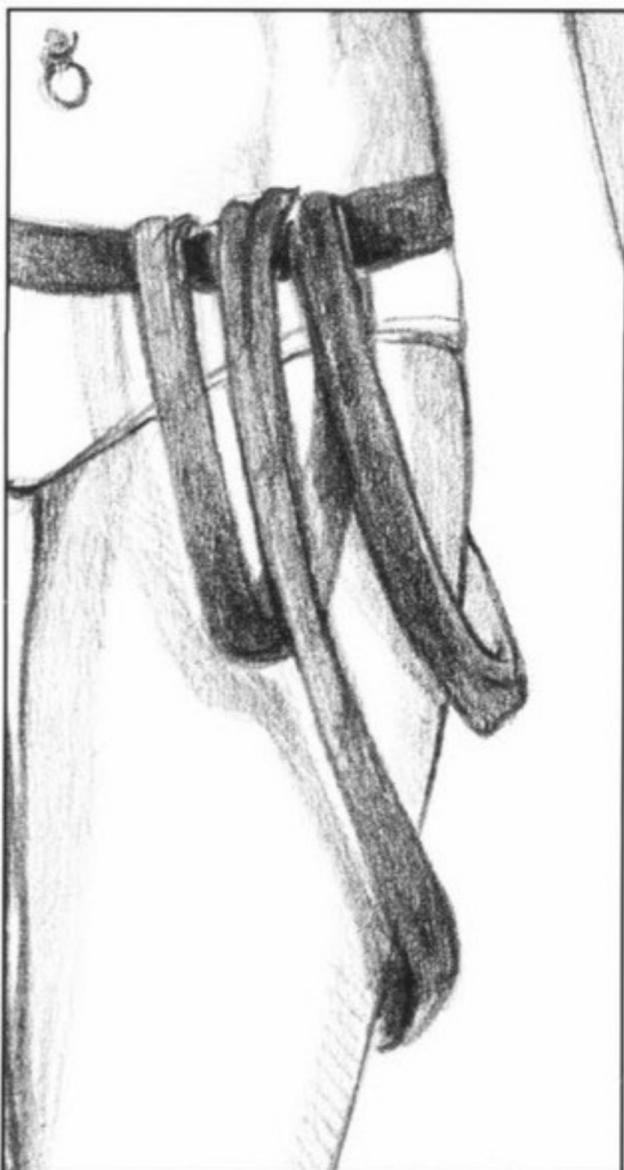
P.P.P. Primitissimo Piano



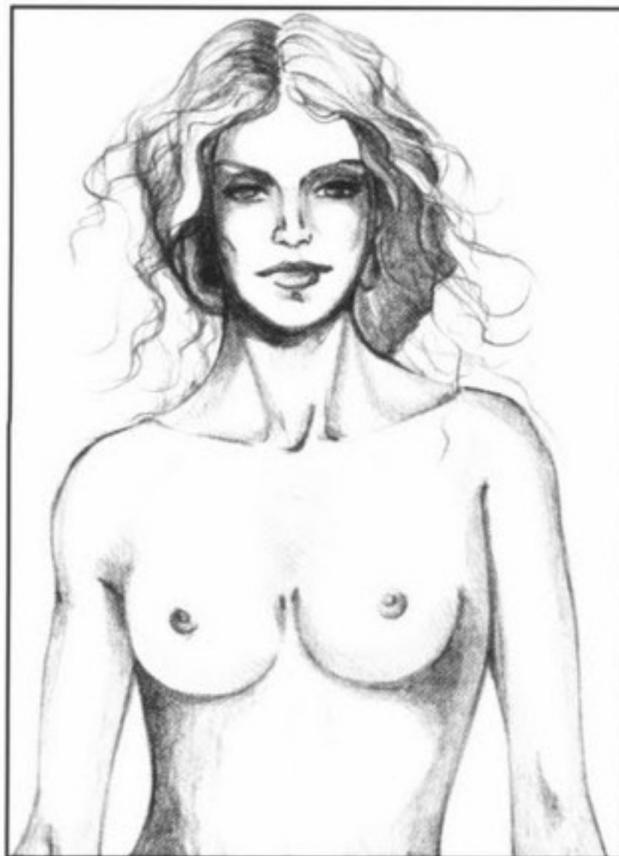
P.P. Primo Piano



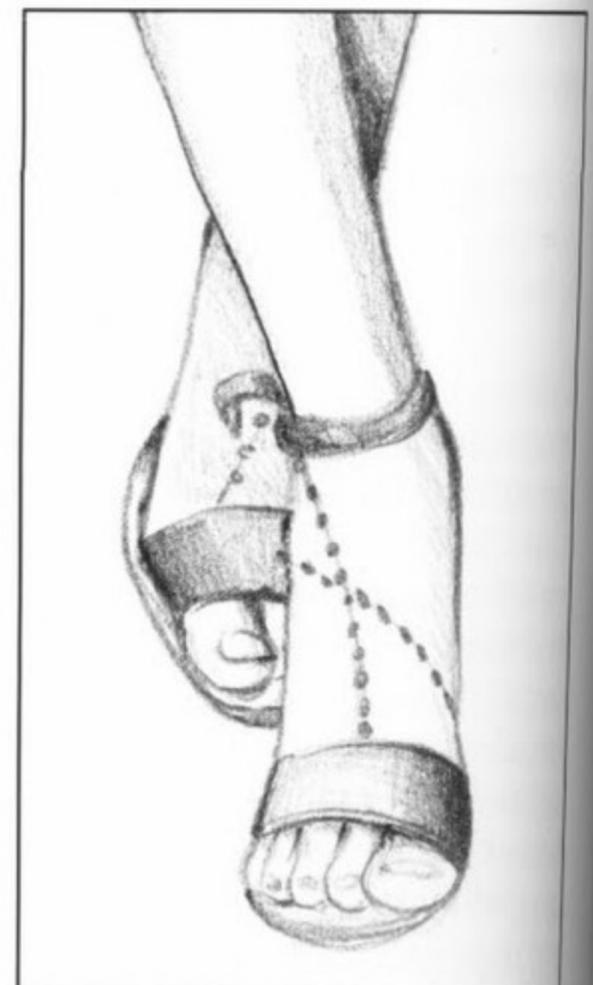
P.A. Piano Americano



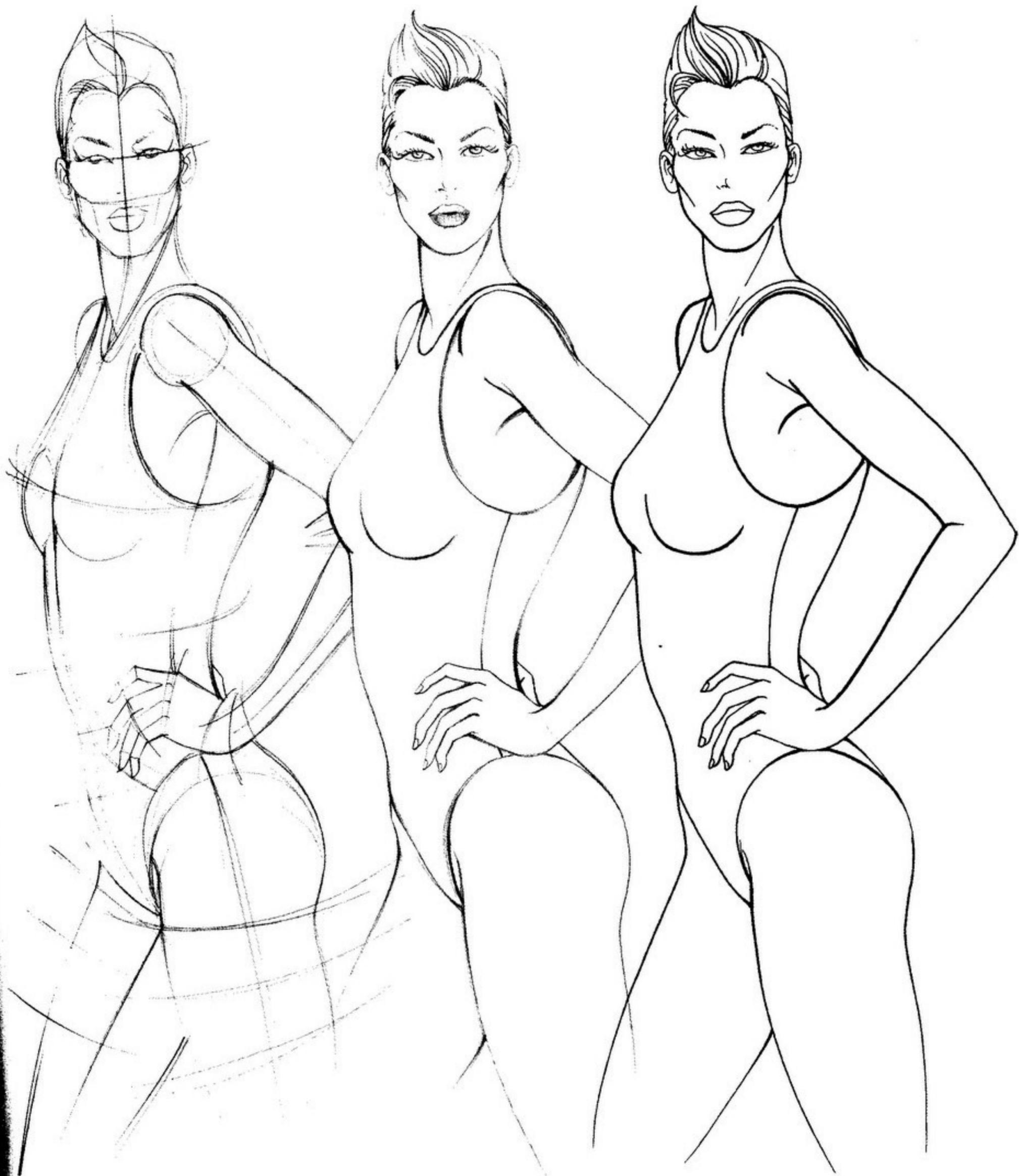
D. Dettaglio o particolare



M.B. Mezzo Busto



Dettaglio o particolare



Quando si vuole caratterizzare meglio un modello è sempre preferibile ingrandire solo la parte del corpo che lo indossa, delineando con precisione tutti i dettagli che lo compongono sia davanti che dietro. Così trattando i pantaloni, visualizzerete la metà inferiore del corpo mentre per la gonna sarà sufficiente arrivare

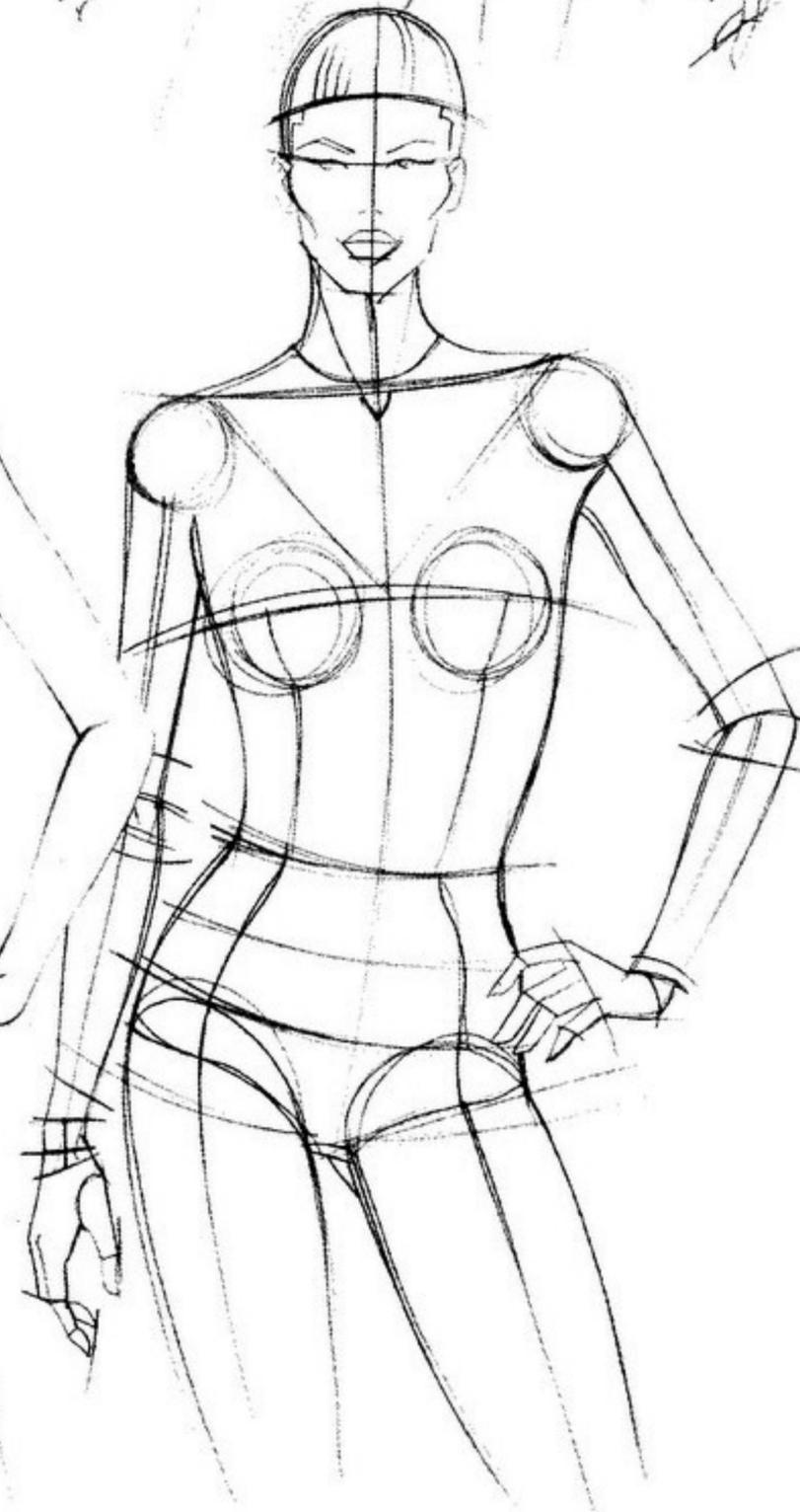
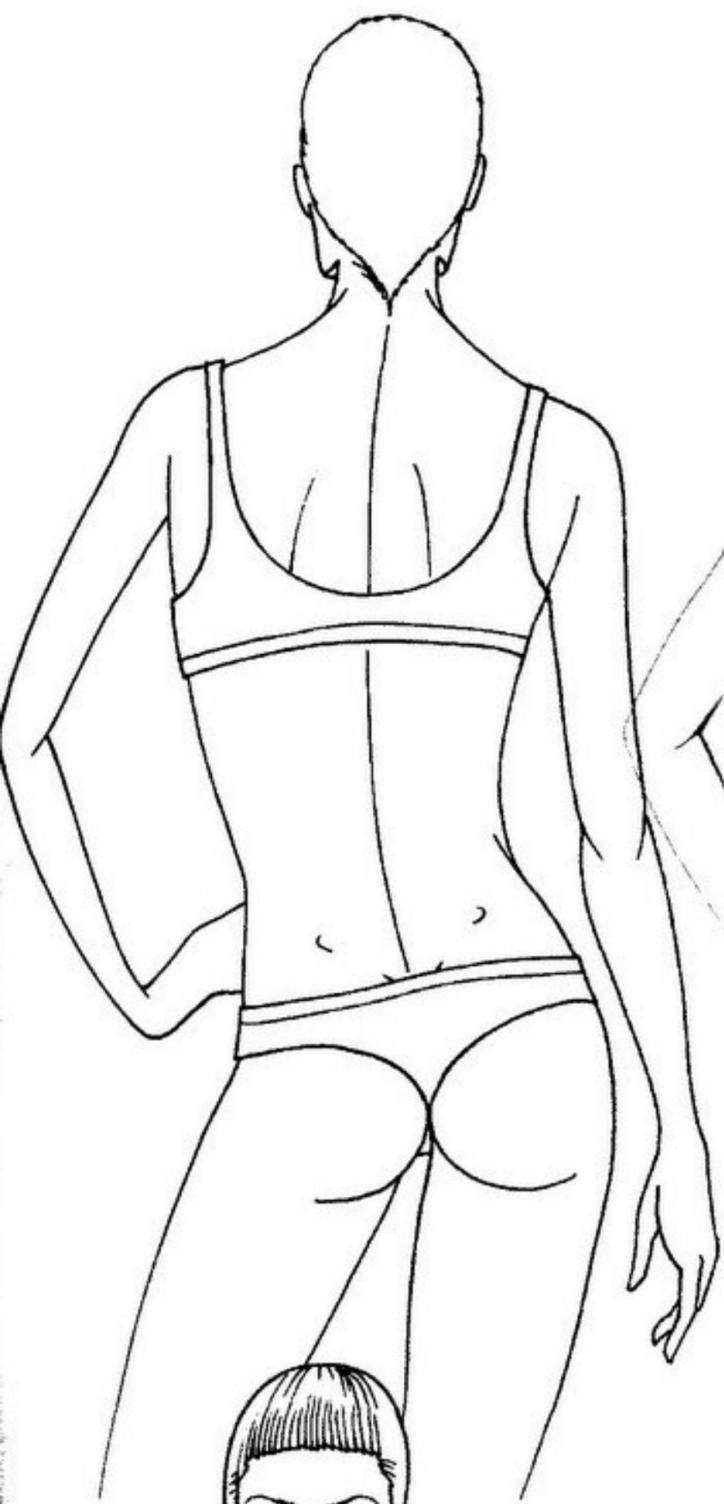
fino all'orlo accennando la gamba solo per comprenderne la reale lunghezza.

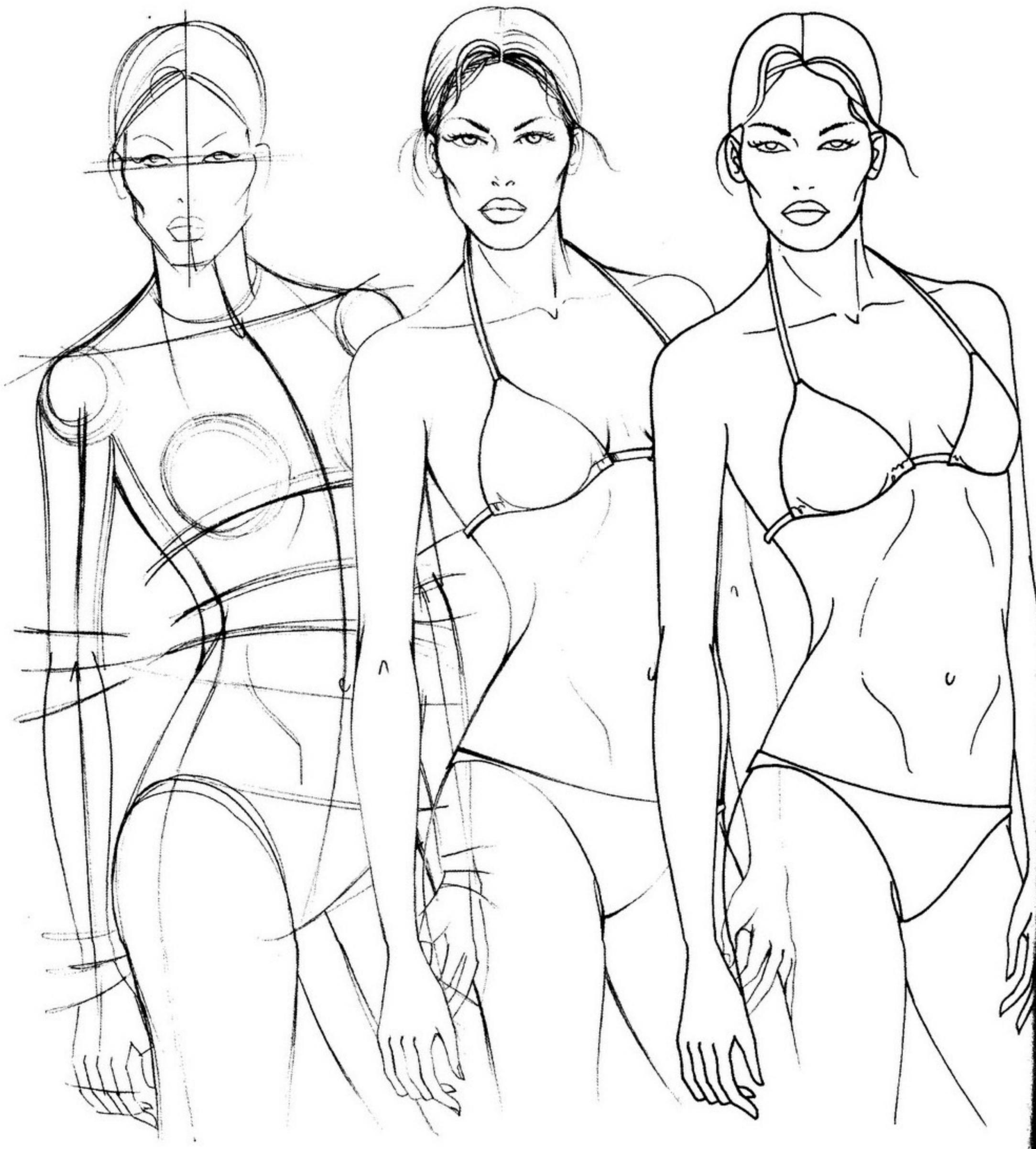
A questo proposito, vi consigliamo di creare un repertorio di immagini vostre, selezionate da riviste di settore che mostrino nei vari piani fotografici le caratteristiche di ogni indumento. Eser-

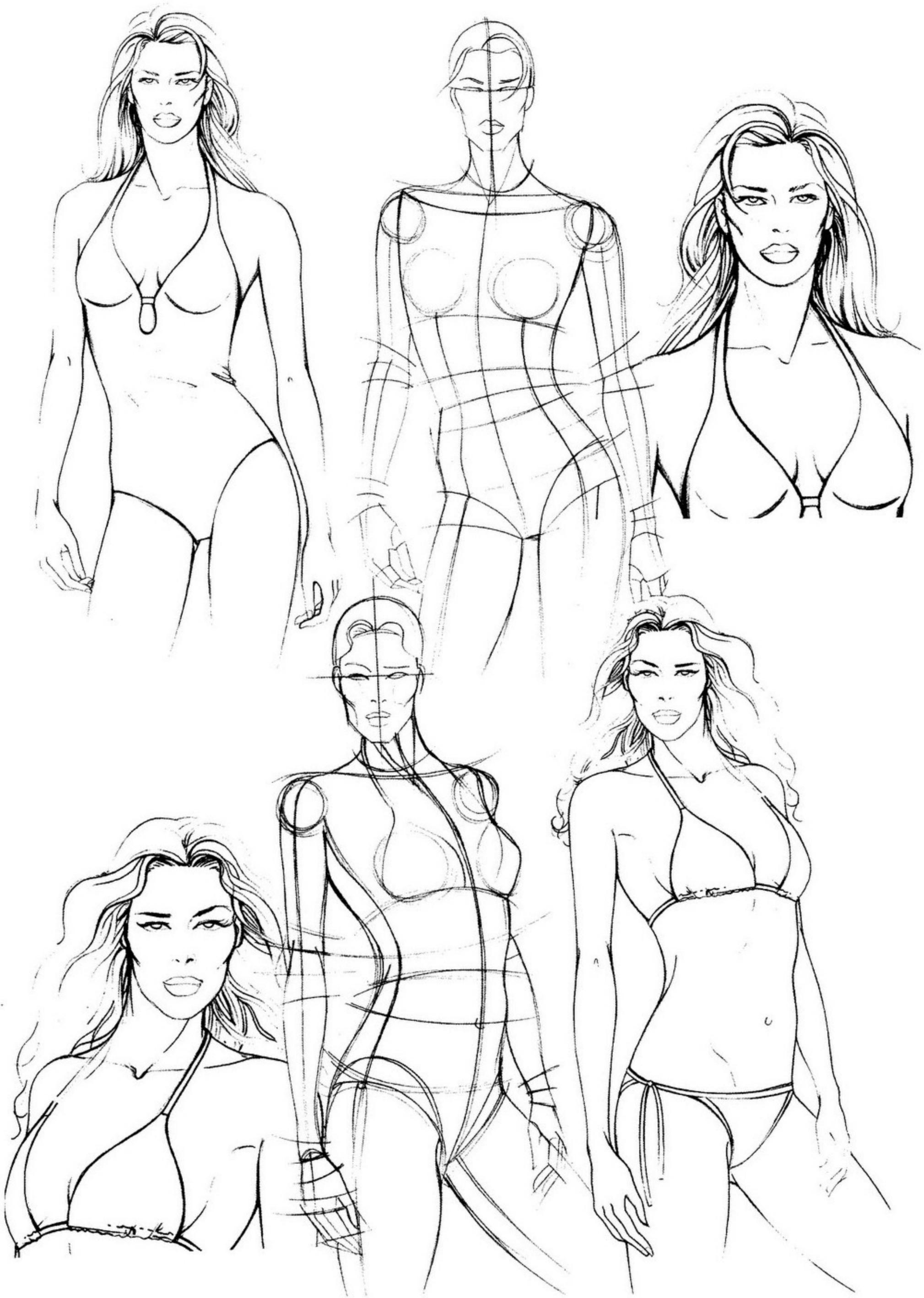
citatevi nella perfetta traduzione grafica anche con il ricalco su carta da lucido. Sembra facile... ma non lo è, la mano trema, il segno si sporca e bisogna ricominciare tutto da capo.

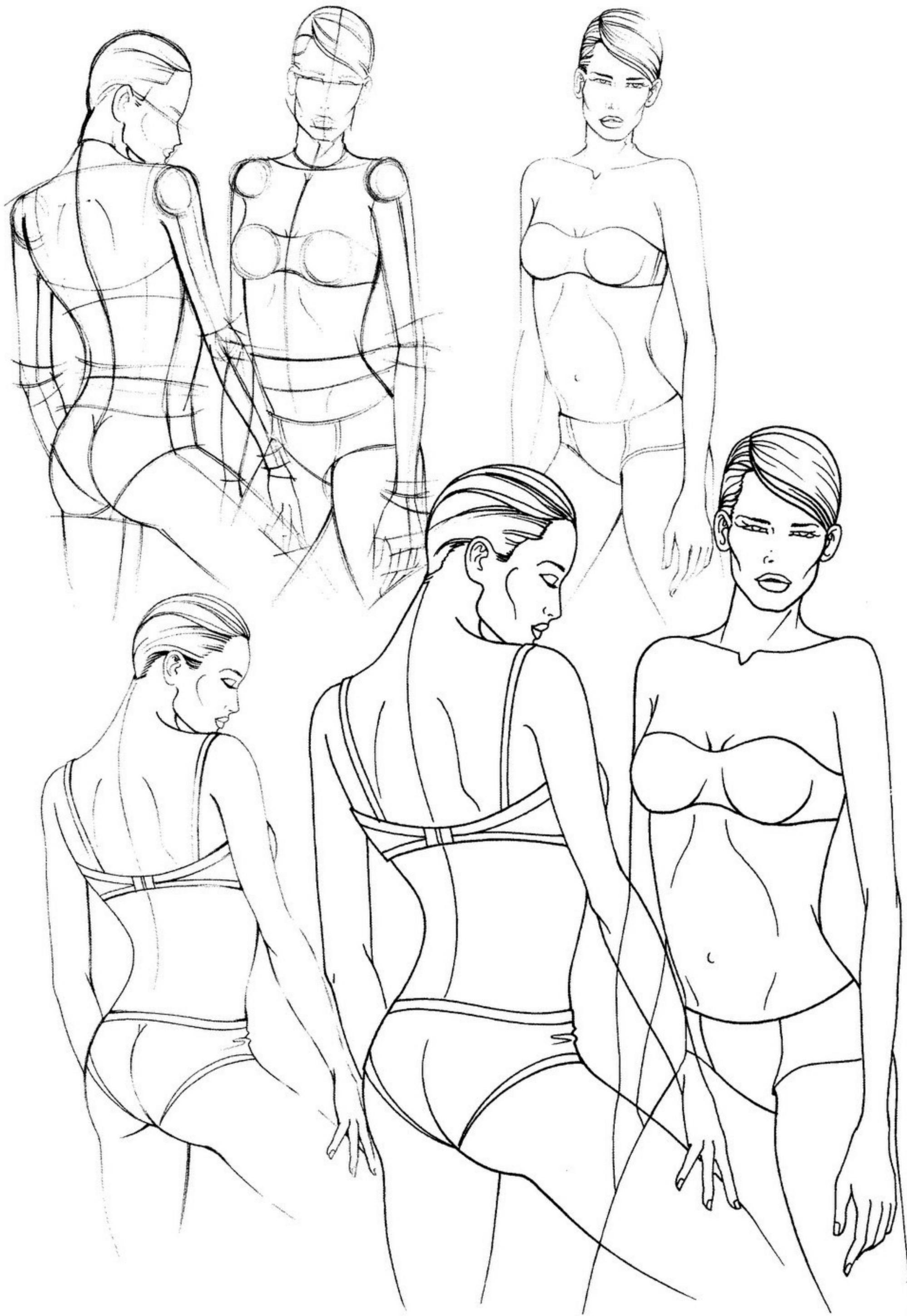
Le modelle disegnate sono riprese in varie angolazioni e qualsiasi indumento indossato può essere visualizzato in ogni suo dettaglio.

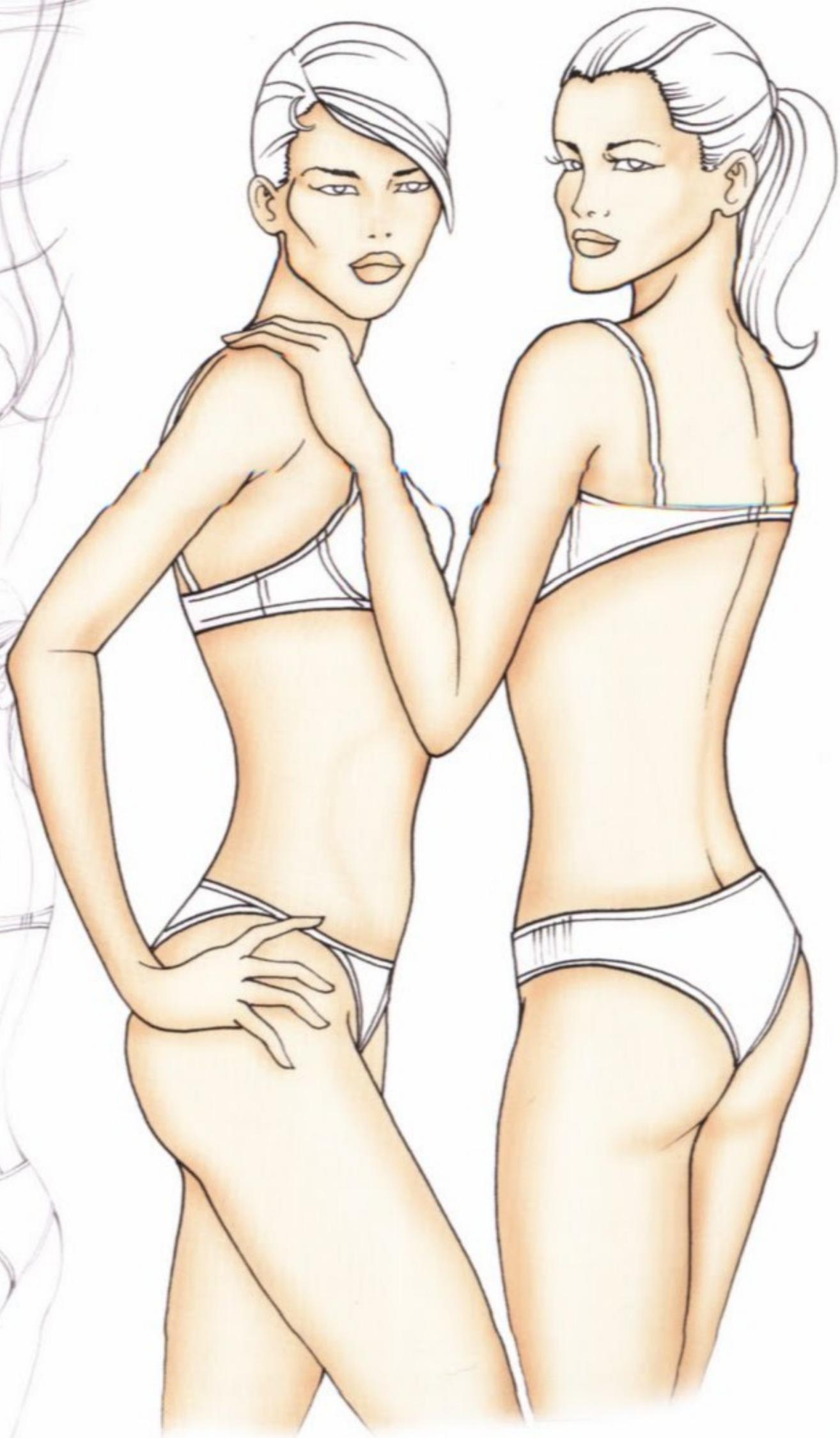






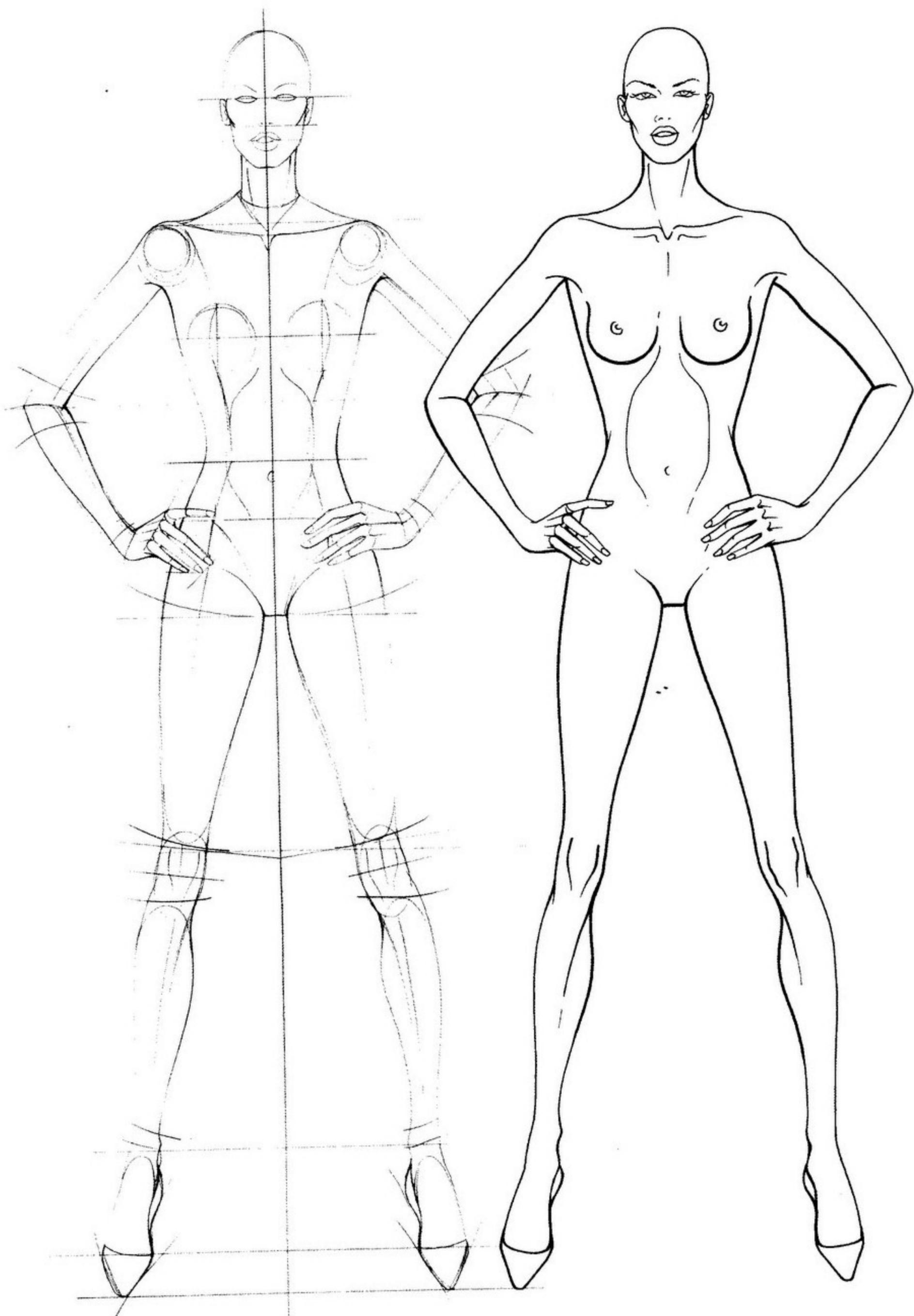


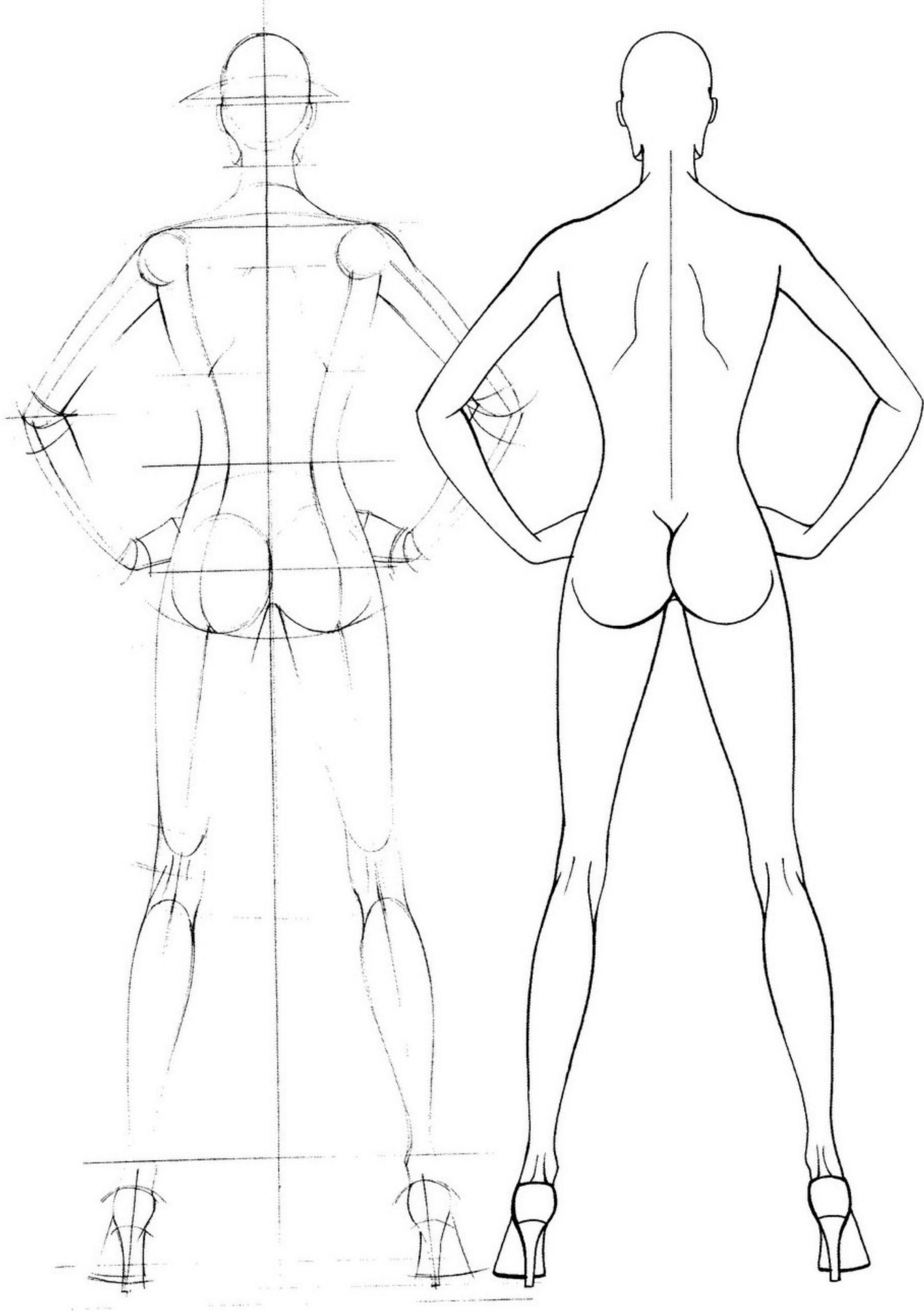




15 POSE "TOTALI" PER LA MODA

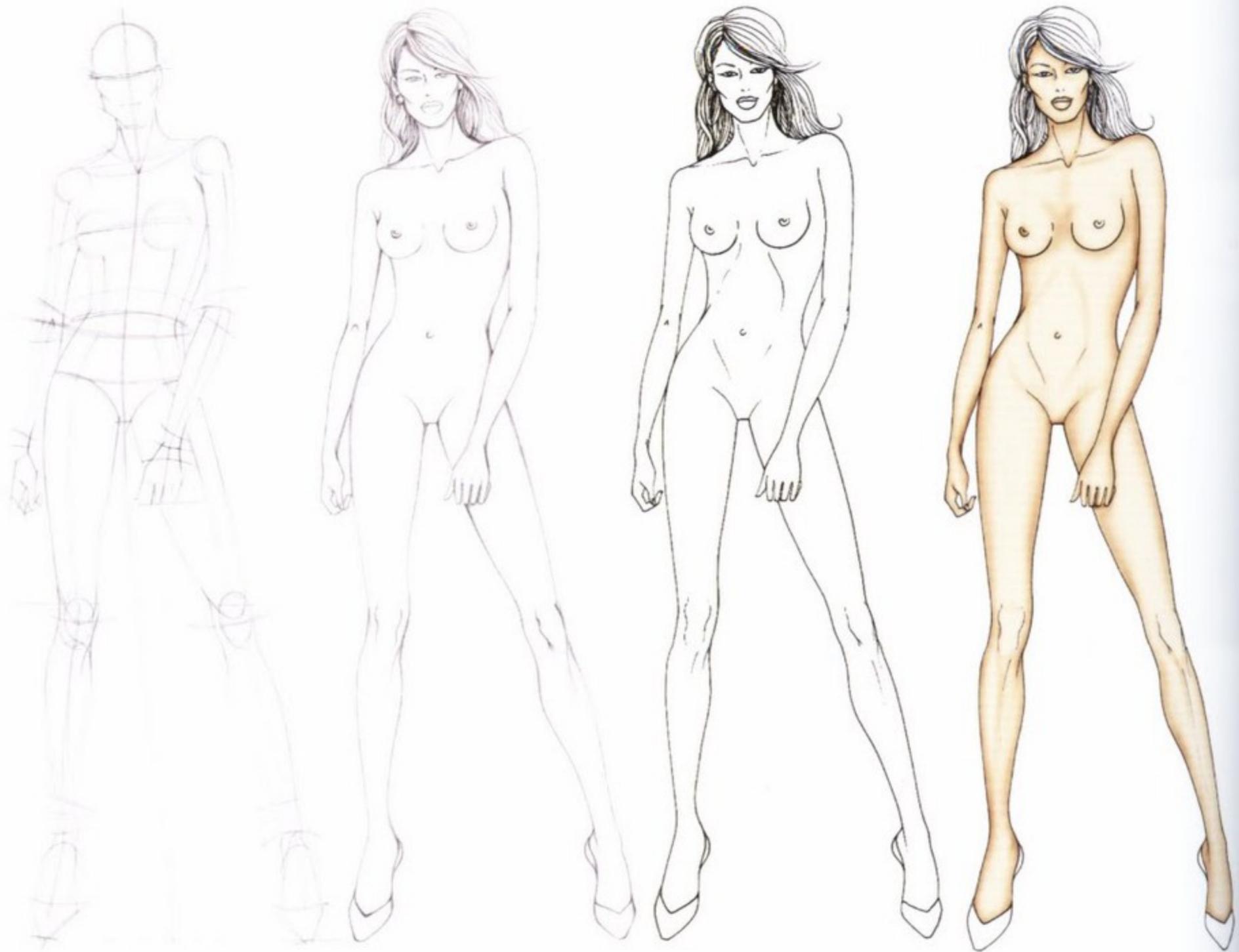
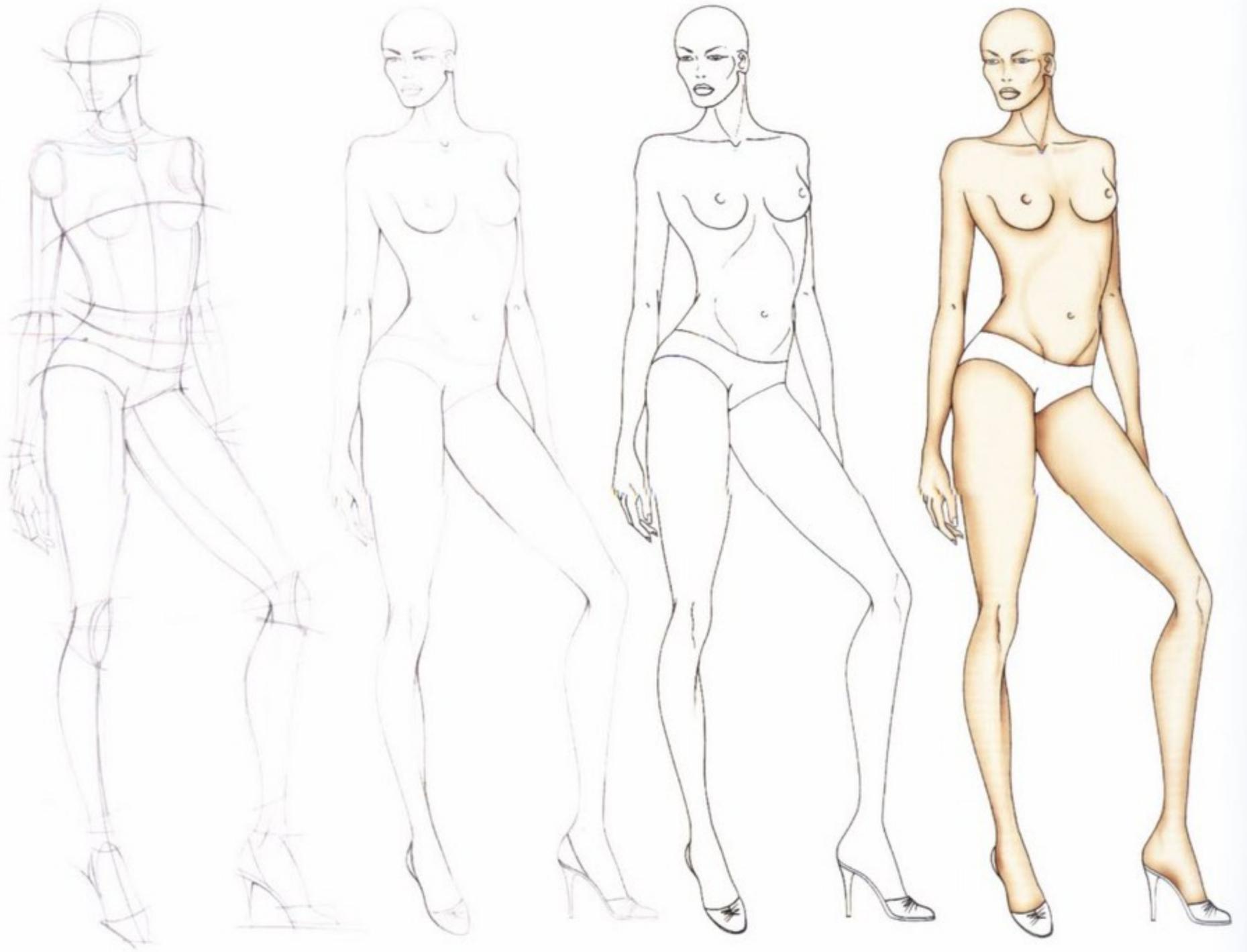
DAL BOZZETTO AL DISEGNO GRAFICO



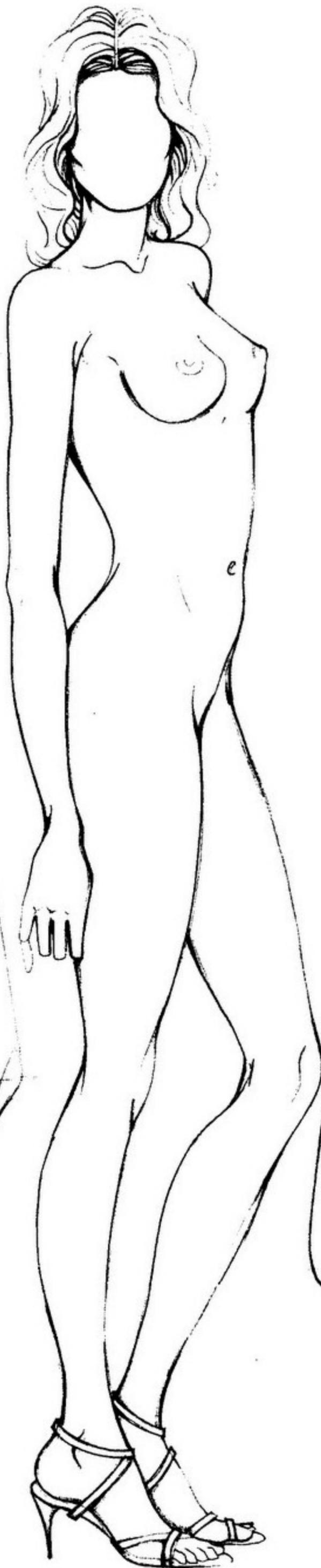
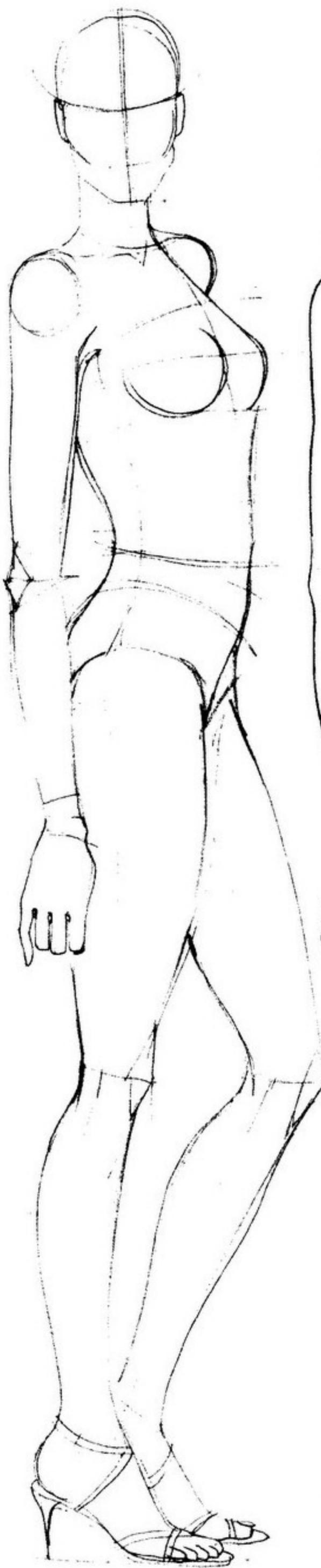


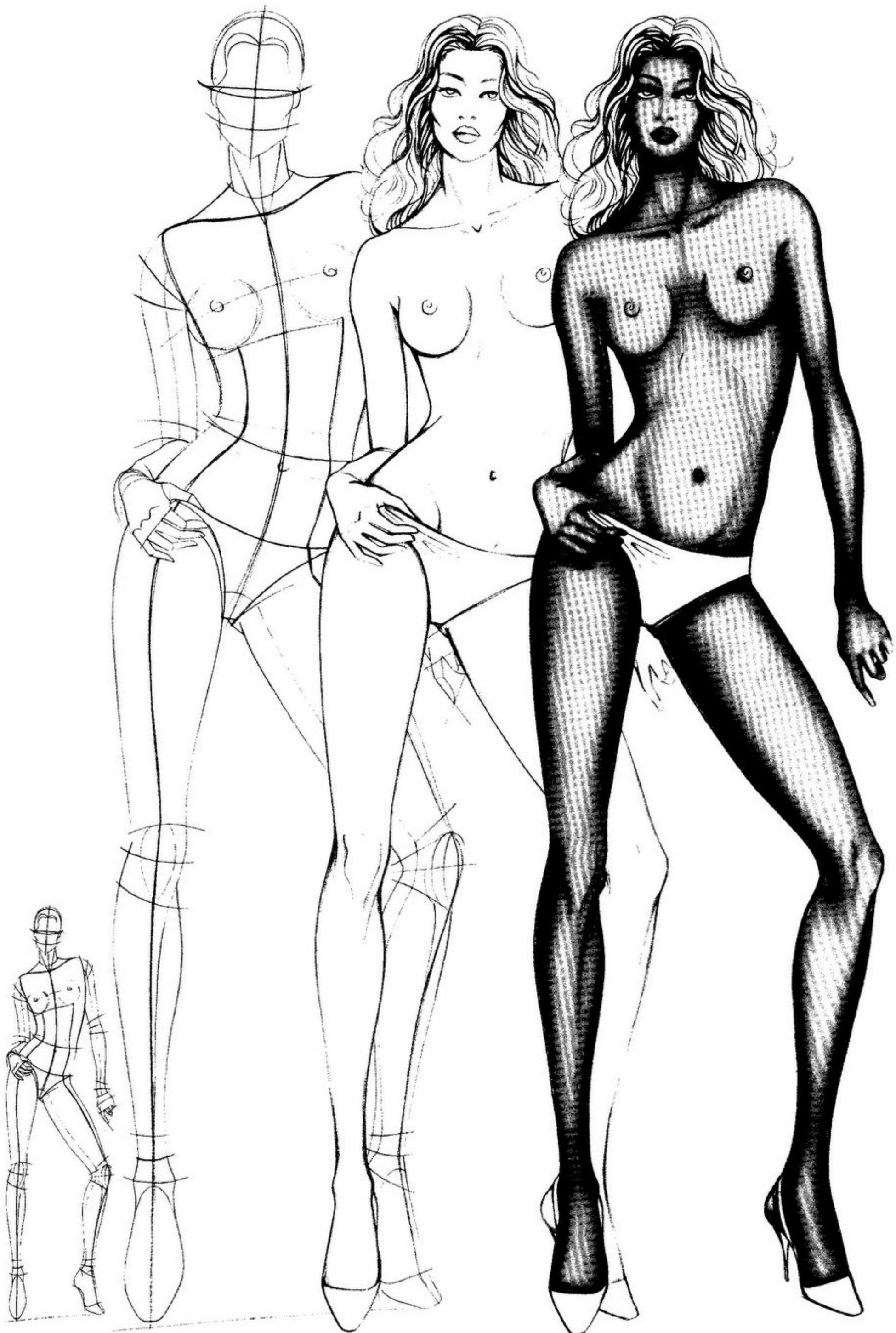
Tutti i figurini illustrati sono eseguiti partendo dal bozzetto, poi una volta perfezionato si passa al ricalco con marker 02-05-08, infine si colorano al computer o a mano. Per la colorazione manuale vi con-

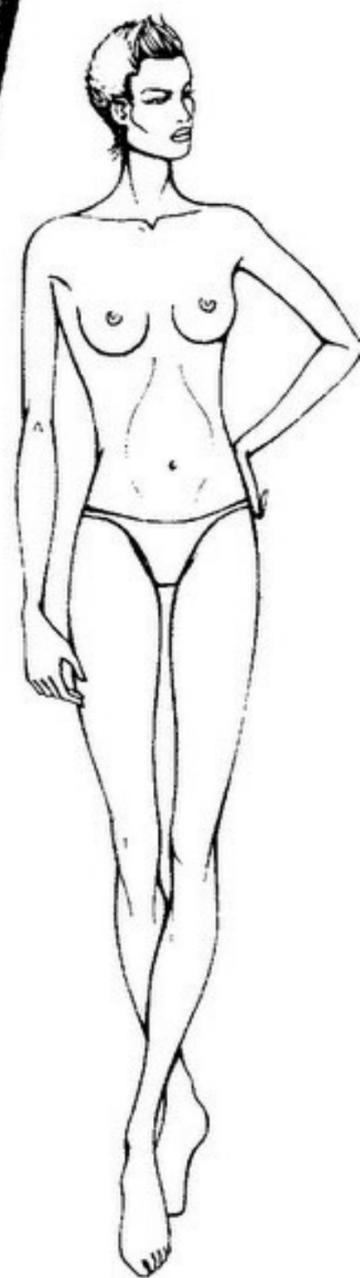
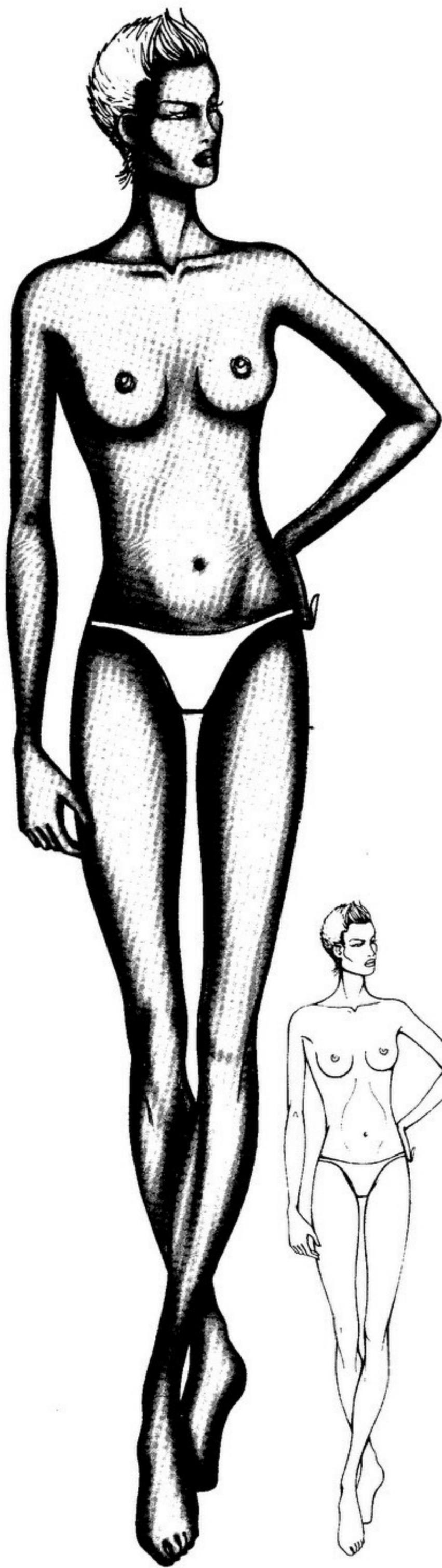
sigliamo l'uso di Pantoni Triacolor. Per accentuare il volume e la morbidezza della pelle, si può ripassare più volte il pantone sulle zone da scurire o intervenire con pastelli.

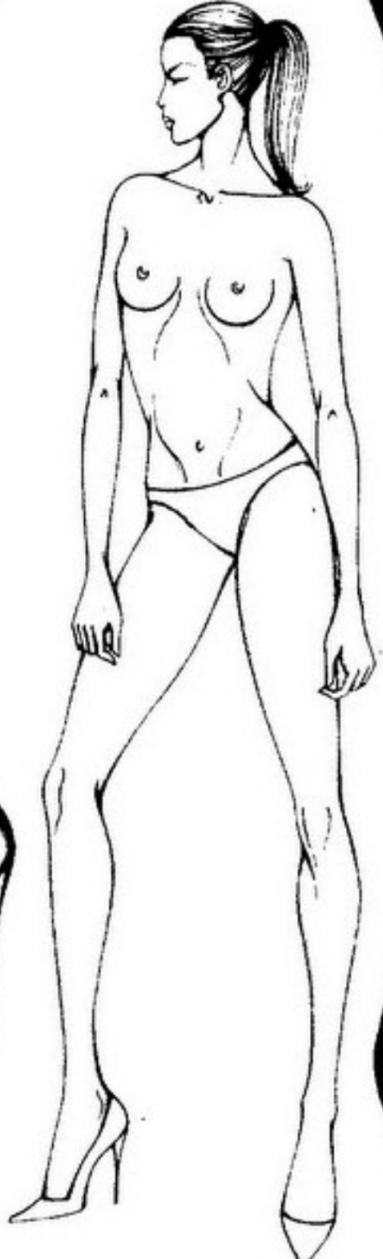


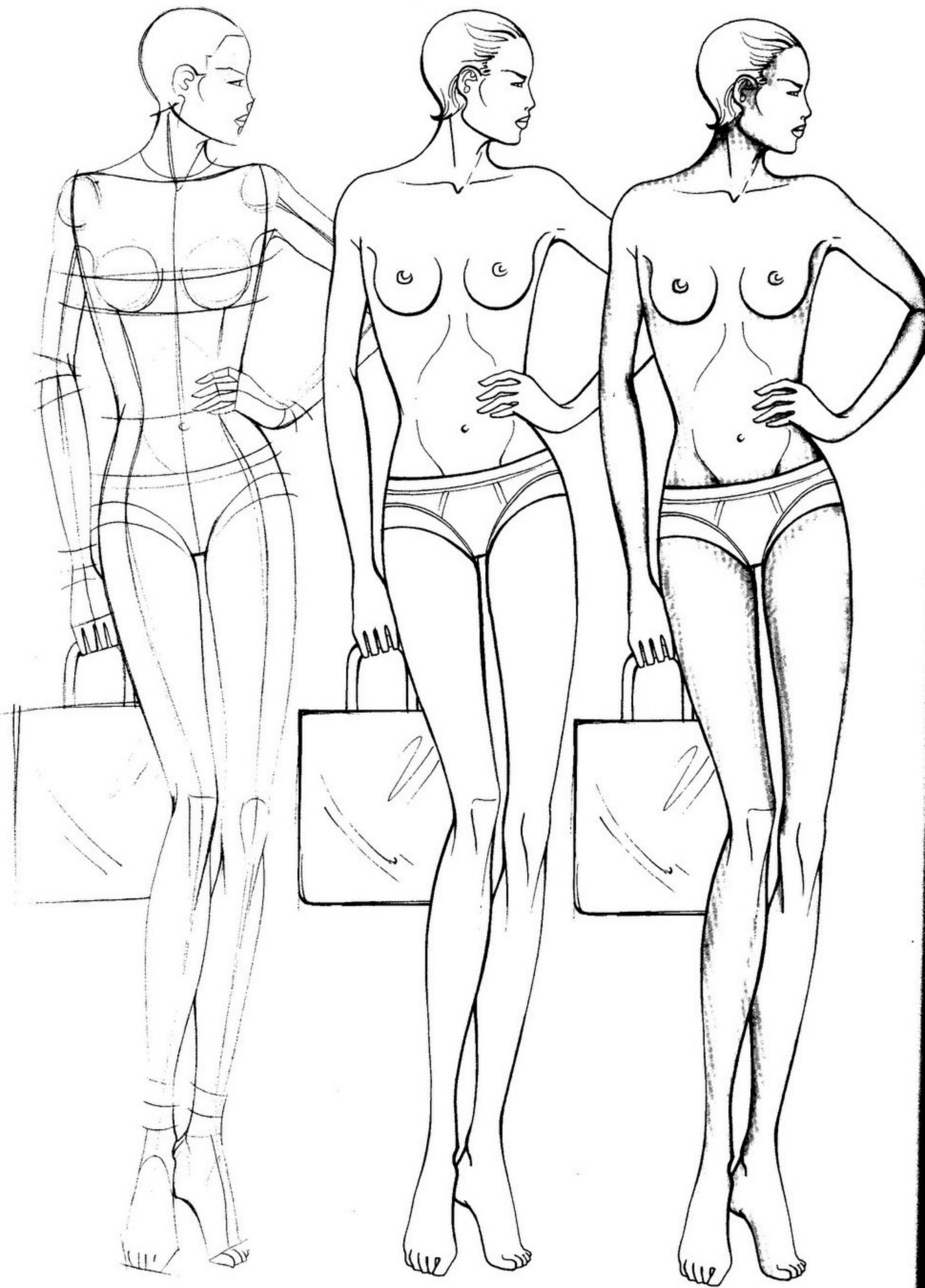


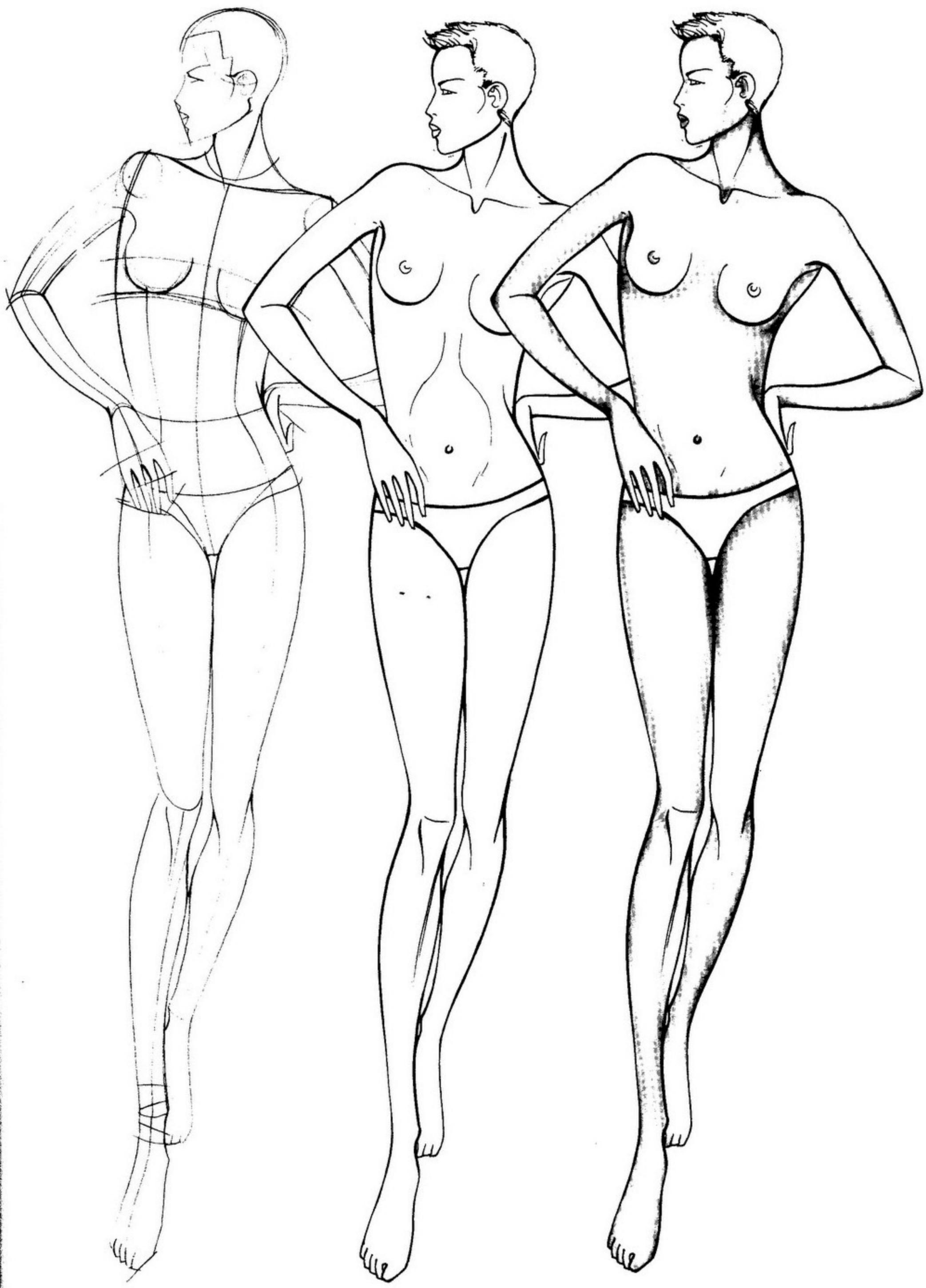


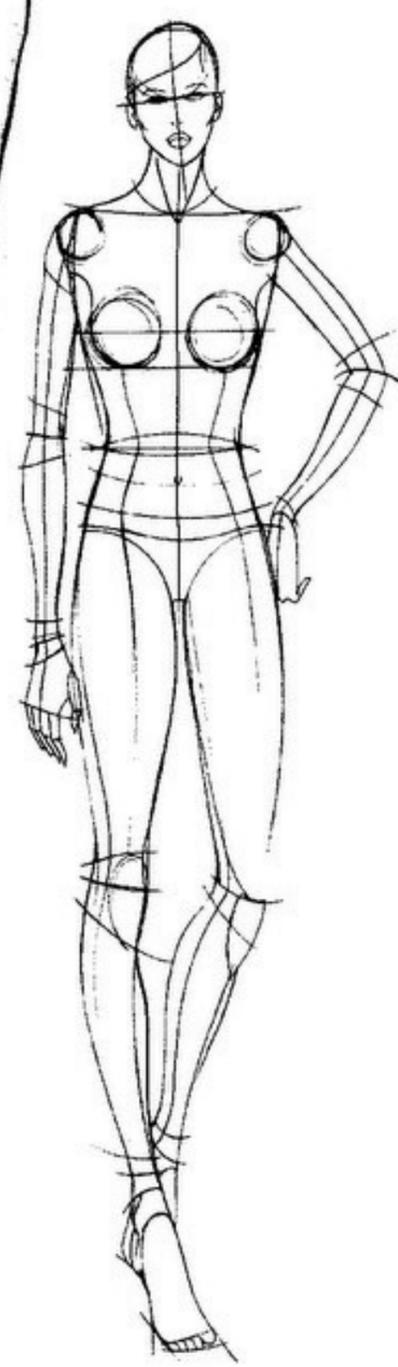
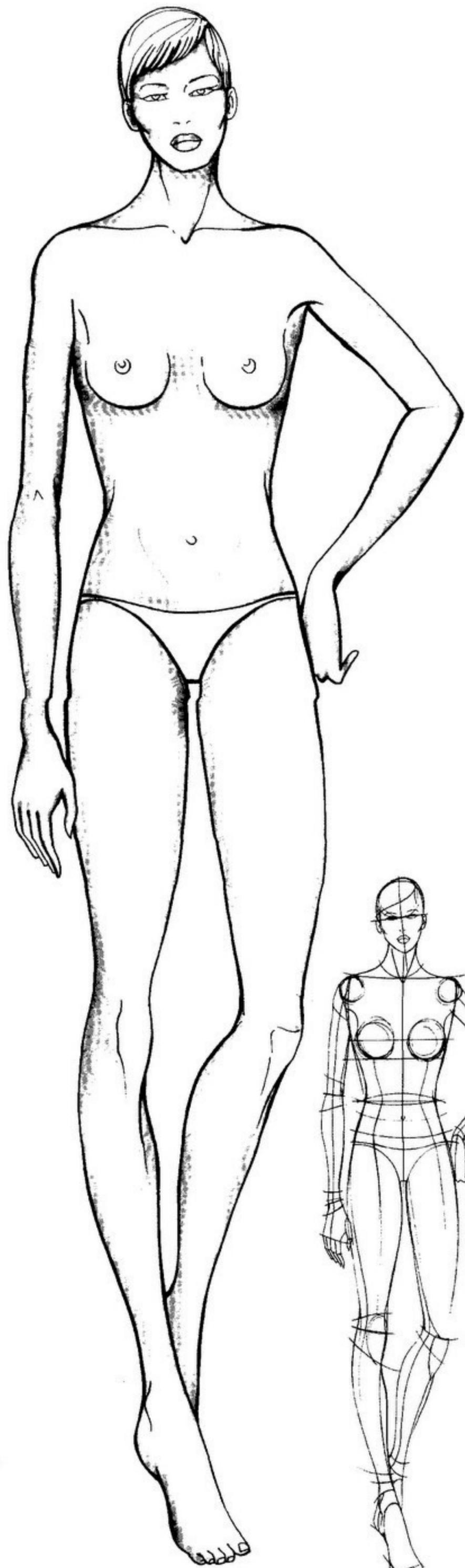
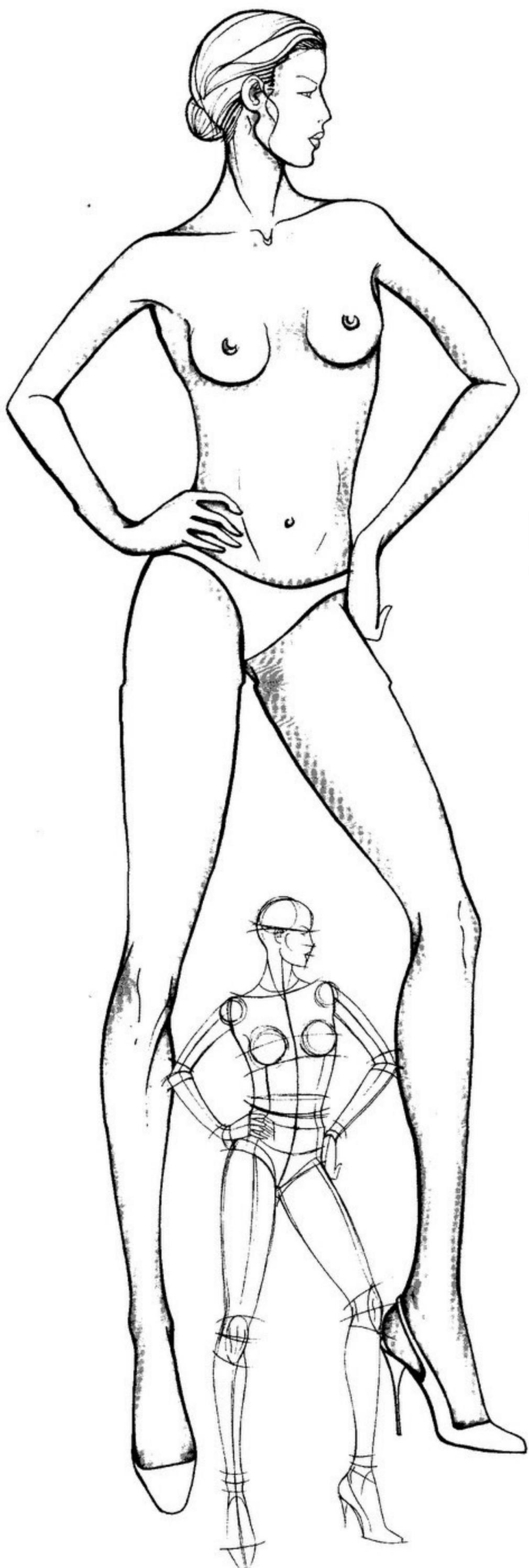


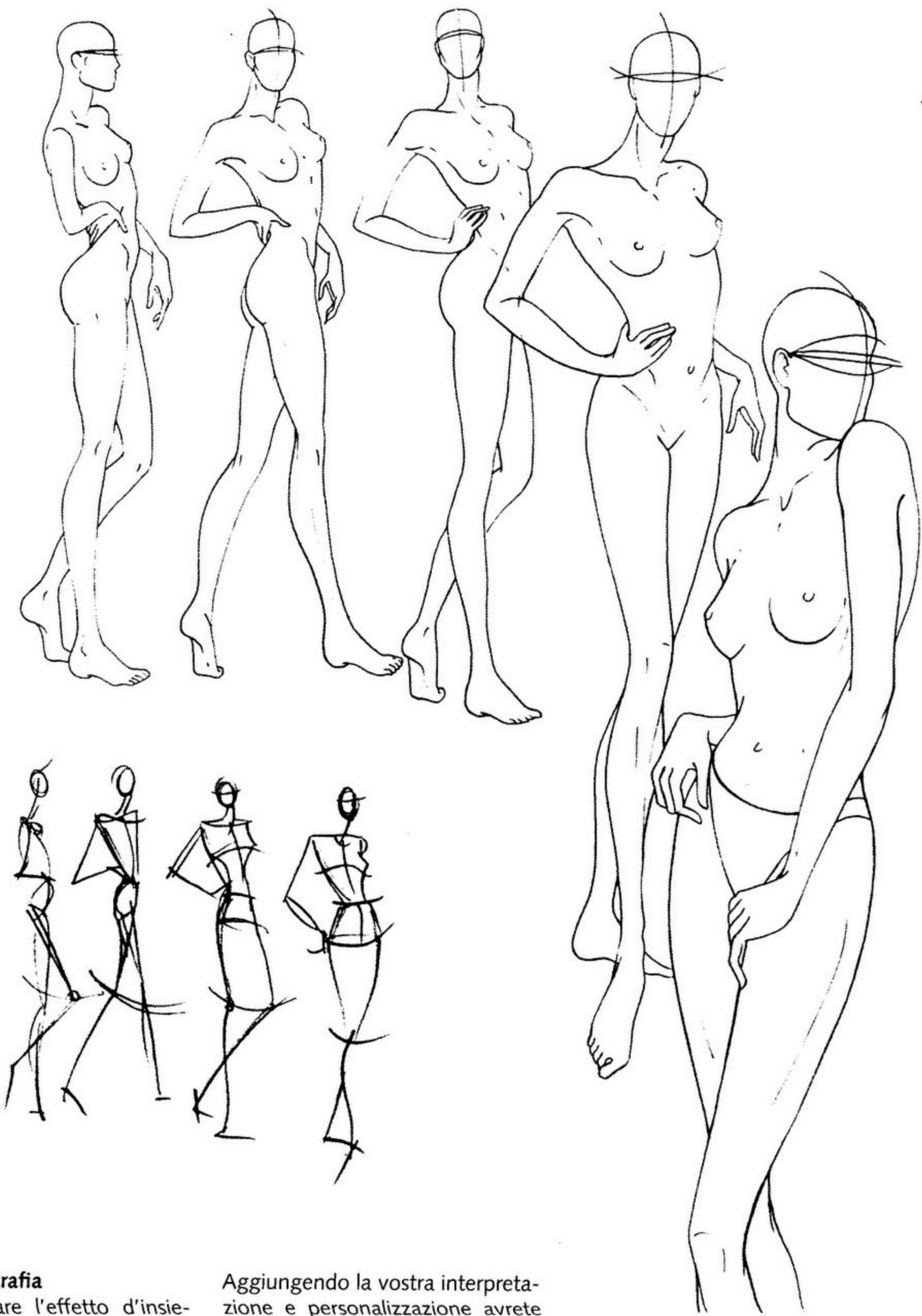










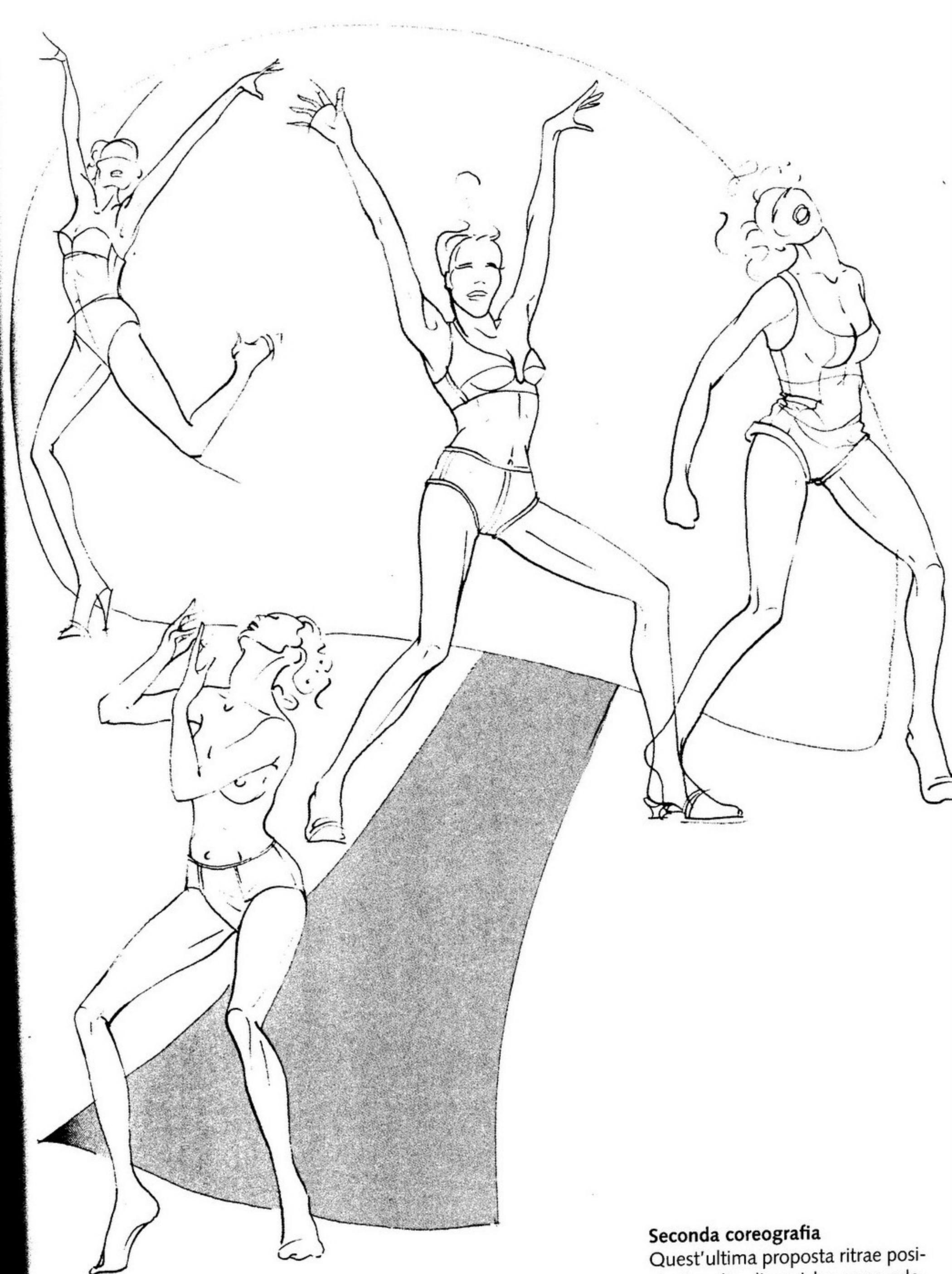


Prima coreografia

Per visualizzare l'effetto d'insieme dei vostri abiti, utilizzate queste pagine che riprendono un corteo di modelle in varie prospettive.

Aggiungendo la vostra interpretazione e personalizzazione avrete creato idealmente il vostro primo defilé. In piccolo sono disegnati gli schemi a filo di alcune pose.





Seconda coreografia

Quest'ultima proposta ritrae posizioni molto dinamiche, sono adeguate a rappresentare una linea sportiva, giovane e frizzante.

COLORARE UN FIGURINO

TECNICHE GRAFICHE E PITTORICHE IN DIECI SCHEMI

Tecniche grafiche e pittoriche in dieci schemi

Prima di inoltrarci in questo affascinante argomento, è utile specificare che le tecniche relative al disegno di moda, finalizzate alla progettazione sono normalmente più sintetiche ed essenziali di quelle applicate nel campo dell'illustrazione in quanto nell'ideazione di un campionario è utile lo schizzo veloce eseguito a matita o direttamente con un pennarello. È oltremodo necessario applicare tecniche cromatiche fresche e rapide per accennare i vari abbinamenti tonali nei tessuti stampati e in tinta unita. I dieci schemi presentati in questo capitolo, sono un piccolo esempio di esposizione grafica e pittorica applicata nelle aziende e nei vari studi stilistici. Ogni immagine riporta il tipo di tecnica utilizzata, con in specifico gli strumenti usati nell'esecuzione artistica. La scelta di utilizzare la stessa figura è stata essenziale per mostrare come può variare visivamente una stessa immagine modificandone solo la tecnica.

Anche in questo caso è utile un esercizio mirato e ripetuto più volte. Iniziate sempre dalla grafica e non dal colore. Prima di tutto la matita poi... tutto il resto.

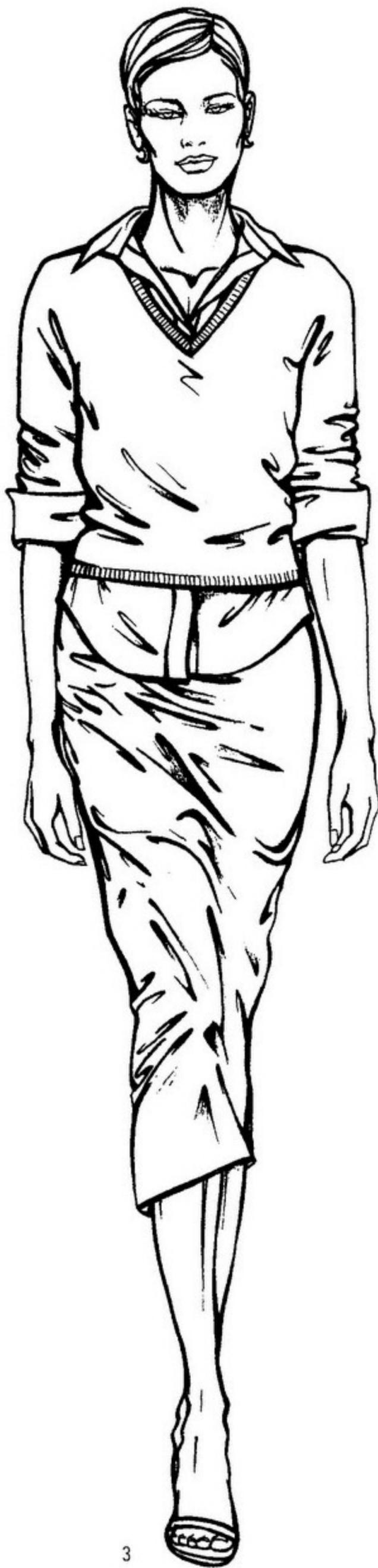
fig. 1 - Schizzo di base eseguito a matita 2B. Segno a tratto lineare veloce e sintetico. Le pieghe di movimento sono essenziali e plastiche. Per eseguire tutti gli studi successivi è stato ricalcato il disegno di base, con una matita micromina 2B. Ci si può aiutare anche con l'uso di fotocopie e tavolo luminoso.





2

fig. 2 - Matita 2B-3B. Un leggero chiaroscuro evidenzia il volume della figura. Nei punti di maggiore profondità il segno è più spesso e il chiaroscuro più marcato.



3

fig. 3 - Pennarello nero indelebile a punta fine e media. Vanno bene anche i marker comuni.



4

fig. 4 - China e pennino. Variando la punta del pennino scoprirete segni straordinari, ma è necessaria una mano abile e sicura dato che non si può cancellare.



fig. 5 - Pennarello 02 nero come base più carboncino a matita. Il carboncino sporca molto per cui è consigliabile molta attenzione nell'esecuzione grafica.



fig. 6 - Base a pennarello 02 rifinita a pennello con Ecoline nera. L'ecoline è un liquido colorato che si usa come l'acquerello, si trova in boccette di vetro già pronte all'uso.

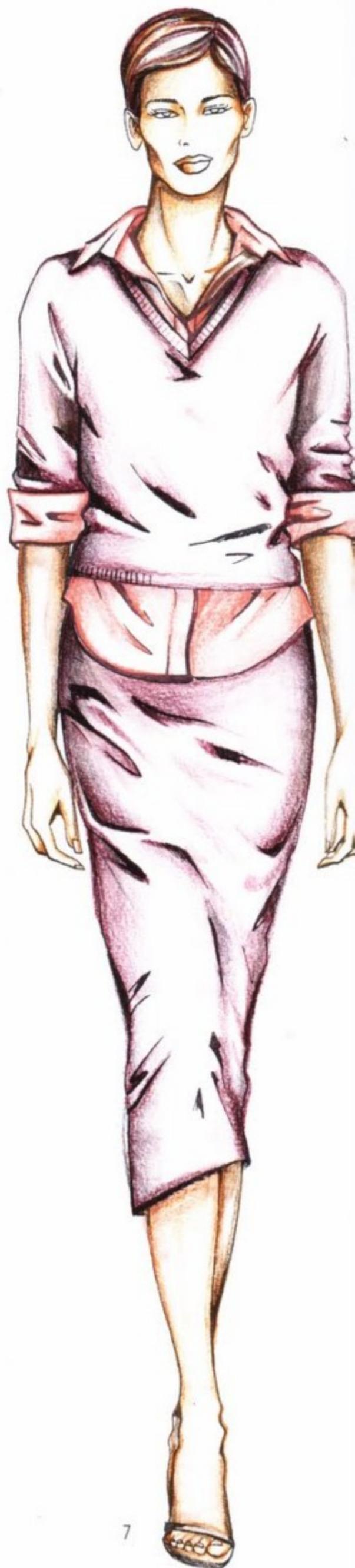


fig. 7 - Base a matita micromina 2B pastelli secchi (non acquerellabili) rosso bordeaux e rosso primario. Come vedete il colore è steso sinteticamente quanto basta per evidenziare il volume.



8



9



10

fig. 8 - Base a matita 2B, ma può essere anche disegnata direttamente con un marker nero 02. Pantone grigio e azzurro per l'abito, chiaroscurato con pastelli in sovrapposizione, delle stesse tonalità del pennarello. Il Pantone è un mezzo pittorico molto efficace, lo potete trovare in infinite gamme tonali e cromatiche e ha la qualità di stendersi senza mostrare congiunzioni di colore. È molto amato dai disegnatori per la sua duttilità.

fig. 9 - Pastello ocra per la pelle più cere acquerellabili per il colore dell'abito. Dopo aver steso il colore può essere necessario riprendere i contorni della figura con il pastello per evidenziarla maggiormente.

fig. 10 - Base a matita micromina 2B, più Ecoline ocra per la pelle, azzurra e gialla per gli abiti. Quando la prima mano di Ecoline è asciutta, si accentuano le pieghe di movimento con lo stesso colore ma più

intenso, usando un pennello dalla punta molto fine. A lavoro ultimato si rifiniscono i contorni tenendo il pennello verticale sull'immagine, così facendo otterrete un segno molto sottile purché stiate anche molto leggeri con la mano. Ora provate da soli copiando le nostre immagini, ripetendo più volte la stessa tecnica.



Alcune parole del fashion designer

Mood = Termine inglese, letteralmente: "stato d'animo, predisposizione", suggestioni d'atmosfera, emozioni espresse più che a parole, attraverso forme, colori e suoni. Si visualizza solitamente su pannelli tappezzati da frammenti d'immagini, foto di paesaggi, strutture architettoniche, ricordi di viaggi, collage di tessuti, filati, accessori evocativi, etc. È l'*input* da cui trae ispirazione la collezione e sul quale si orientano le ri-

cerche stilistiche delle tendenze.

Trend/Look = Linea, direzione, orientamento, tendenza.

Target = Destinazione d'uso, obiettivo, fascia di mercato.

Collezione = Insieme di modelli, dei colori e degli articoli presentati in ogni stagione dagli stilisti, dalle sartorie e dalle industrie. Sinonimo di campionario.

Input = Tema o soggetto ispirativo.

Stampa = Immagini impresse su di un tessuto o altra superficie.

Per *modulo*, *pattern* o *rapporto*, si intende un motivo decorativo di

base che si ripete in all-over sulla superficie del tessuto, a seconda come viene accostato assumendo toni formali molto diversi in espressività e ritmo e crea tutta la fantasia del tessuto.

Per "fantasia continua" o all-over si intende la totale espansione del modulo decorativo ripetuto su tutta l'ampiezza del tessuto.

Per "fantasia piazzata" si intende un motivo decorativo collocato in un preciso punto del capo di vestiario: sul centro davanti, sulla manica, sul profilo di un pantalone ecc.