

DI PIGMENTI E COLORANTI NATURALI: LO SAPEVI CHE ...

- ... fino all'avvento delle biro gli inchiostri neri, detti "ferro-gallici", erano fatti con le noci di galla (foto)?
- ... con lo zafferano disciolto in acqua, oltre ai risotti, venivano tinti anche tessuti?
- ... puoi **creare tempere** ex novo anche al campo estivo?



A proposito di quest'ultimo punto, sicuramente molti sapranno che le tempere, anticamente, venivano prodotte con semplici ingredienti naturali che si possono trovare in casa... e al campo estivo! I vantaggi? Colori che non inquinano e niente tubetti da portarsi dietro! Lo svantaggio è invece la preparazione: le ricette riportate dai manoscritti non sono sempre semplici da leggere e da interpretare, ma, per chi volesse provare, qui sotto ne riportiamo una, rivista e tradotta in termini moderni.

Rompi un uovo a metà, buca il tuorlo con un ago per togliere la pellicola che lo avvolge (mai notata?) e mettilo in una ciotola. Aggiungi aceto, che fa da battericida e fluidificante, misurandone un terzo di metà guscio d'uovo. Metti in un'altra ciotola un po' di pigmento (ridotto in polvere fine) e, in stessa quantità, aggiungigli la mistura di uovo e aceto. Per facilitare la stesura col pennello si può aggiungere acqua all'impasto.

Pigmenti semplici da ricavare sono:

- **nero di carbone** dalla legna del fuoco
- **nero fumo** (è il nero che si accumula sulle pareti del camino)
- **bianco** da rocce calcaree
- **terre** (attenzione a essiccare bene prima di usarle)
- **giallo** (zafferano).



7 REGOLE PER UNA BUONA COMPOSIZIONE

Ricordo che quando frequentavo le scuole medie non sopportavo le ore di educazione tecnica perché mi costringevano a disegnare in maniera schematica e regolare, e preferivo di gran lunga disegnare a mano libera e sfogarmi nelle ore di educazione artistica!

Eppure anche quelle lezioni tecniche sono fondamentali nell'illustrazione e nel disegno, soprattutto per il **saper organizzare uno spazio** o nel decidere le **linee compositive**.

Ecco alcune regole per programmare gli spazi delle nostre opere d'arte sempre nella maniera più espressiva possibile!

Il supporto, ovvero: dove disegni? Quanto grande è la superficie? Si tratta di un foglio per il quaderno di caccia o di un cartellone? Si tratta della parete dell'angolo di Sq? Parti sempre con l'idea chiara di **quanto in grande** dovrai disegnare, perché questo ti permetterà di calcolare gli spazi giusti, di disegnare in maniera più o meno dettagliata, di riprodurre nella scala corretta la tua bozza del quaderno sulla parete della sede!



La **forma**, ovvero: com'è fatto il posto dove disegni? Ma soprattutto, cosa devi disegnarci? Ogni illustrazione ha delle linee di forza e delle linee di lettura da non sottovalutare: un paesaggio ha una forza maggiore se il supporto è una striscia orizzontale, un grattacielo è più



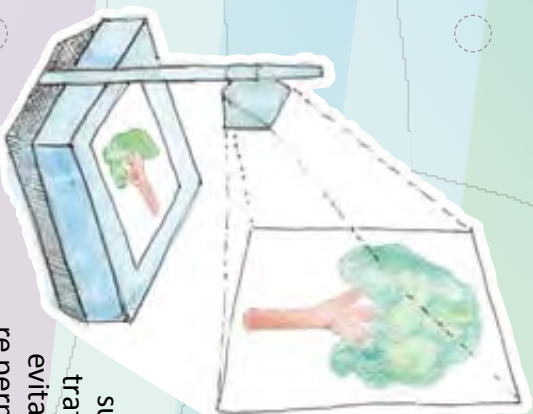
imponente se disegnato su una striscia verticale. Ma anche un



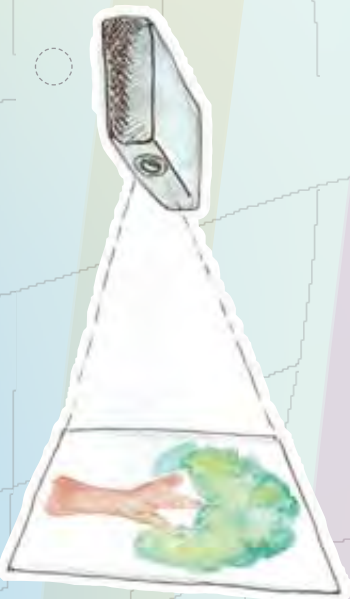
supporto quadrato ha la sua forza, e generalmente sta nella simmetria e nella centralità della composizione.



Le maglie del reticolato non devono essere necessariamente quadrate, anche se questa tecnica è la più semplice. Ingrandire con il proiettore, l'episcopio o la lavagna luminosa



La tecnica della quadrettatura è più antica rispetto al più moderno e rapido impiego delle nuove tecnologie per riportare sul muro i disegni. Videoproiettore collegato al computer, lavagna luminosa o episcopio possono essere facilmente impiegati per proiettare sul muro le immagini da riprodurre. Occorre, in questo caso, prestare attenzione alle distorsioni e agli spostamenti. Piccoli accorgimenti sono il porre lo strumento alla giusta distanza e poggiarlo su un sostegno stabile e che sia ben centrato (sia in orizzontale sia in verticale) per evitare le distorsioni. Mentre il videoproiettore permette di proiettare immagini da computer, preventivamente scansionate, la lavagna luminosa consente la proiezione di lucidi preventivamente disegnati o fotocopiati eventualmente sovrapposti.



Una volta che il disegno è realizzato a matita potete sbizzarrirvi con il colore!

LASCIARE UN SEGNO PICCOLI TRUCCHI PER DISEGNARE SUI MURI

In sede, nell'angolo di Squadriglia, nella stanzetta, nel cortile della scuola... vi sarà capitato di poter metter mano a colori e pennelli e disegnare su un muro! È un'esperienza divertente ma che richiede impegno, precisione e cura. Più grande è il disegno e più aumentano le difficoltà. Ogni dettaglio va curato a dovere perché errori e imperfezioni si notano subito. Quando si ha a che fare con grandi spazi, non si ha una visione completa di come verrà il disegno nell'insieme salvo che non lo si osservi continuamente da lontano. Occhio alle proporzioni!

Due tecniche efficaci e relativamente semplici sono molto utili a chi è alle prime armi o a chi non è molto bravo a disegnare.



INGRANDIRE CON IL RETICOLATO

LA TECNICA DELLA QUADRETTATURA

Consiste nel disegnare sull'immagine da riportare sul muro un reticolato e riprodurla fedelmente su un reticolato più grande. Qualora non si voglia rovinare l'originale si può utilizzare la carta da lucido o una fotocopia del disegno. Basta poco:

1. Si disegna una griglia a maglie quadrate sul disegno da riprodurre sul muro nella scala desiderata (i quadrati del reticolato possono essere della dimensione che si preferisce; è ovvio che più fitto sarà il reticolo e più sarà facile sarà riprodurre il disegno osservandolo e riportandolo con maggior precisione e dettaglio);
2. Spesso è utile riportare sui lati del reticolato lettere e numeri (tipo battaglia navale);
3. Si disegna sul muro una griglia più grande ma con egual numero di quadrati;
4. Si realizza il disegno riportando lo stesso andamento della figura di partenza riportando per prime le linee essenziali del disegno, poi concentrandosi su una casella alla volta aiutandosi tenendo vicino il disegno attaccato al muro con del nastro di carta.

I terzi, ovvero: dividi il tuo foglio in 9 rettangoli uguali e posiziona l'orizzonte in alto o in basso (mai in centro), esattamente come i tuoi soggetti, che staranno sui terzi o sugli incroci delle linee orizzontali e verticali che hai creato.

Le **bozze**, ovvero: fai delle **prove di inquadratura e posizionamento** del tuo soggetto! Se devi disegnare l'animale di Sq., per esempio, fai degli schizzi di varie forme, segnalando in più linee dinamiche, cerca di capire se sta meglio centrale, di lato, in alto, piuttosto che a riempire tutta la pagina. Metti gli schizzi uno accanto all'altro e cerca di capire quello che si avvicina di più all'emozione che vuoi trasmettere!

Le **linee**, ovvero: fai in modo che gli occhi



seguano il percorso che vuoi tu! Le linee oblique sono più dinamiche e interessanti e devono accompagnare

lo sguardo nel punto importante del tuo disegno (per esempio gli occhi dell'animale o della persona ritratta). Nel Rinascimento gli artisti componevano spesso i loro quadri disponendo i personaggi in linee che andavano a creare triangoli.

Il **bilanciamento**, ovvero: crea contrasto con zone di vuoto e zone di pieno! Se il tuo disegno ha troppi spazi pieni o troppi spazi vuoti, non è ben equilibrato e può infastidire chi lo guarda.

La **distrazione**, ovvero: elimina gli elementi **superflui**, quelli che tolgono il protagonismo al tuo personaggio. Scegli elementi essenziali, fai in maniera che sia il tuo personaggio il protagonista assoluto che si distingue dallo sfondo.

Ebbene sì: molte regole sono simili a quelle fotografiche, ma questo è risaputo: la fotografia è figlia dell'arte, prima di tutto. Ma l'arte continua ad avere il potere più grande, ovvero poter creare da zero qualsiasi paesaggio, qualsiasi personaggio, qualsiasi atmosfera... Dandogli maggiore forza soprattutto grazie alla composizione! Le foto colgono l'attimo? I disegni **lo creano**.



LA STRUTTURA PORTANTE DEL DISEGNO

A volte ci si convince che imparare a disegnare sia impossibile. È vero, l'arte è un talento innato, ma noi Scout sappiamo bene che **l'impossibile non esiste!** Si può imparare a disegnare... basta usare i giusti trucchi!

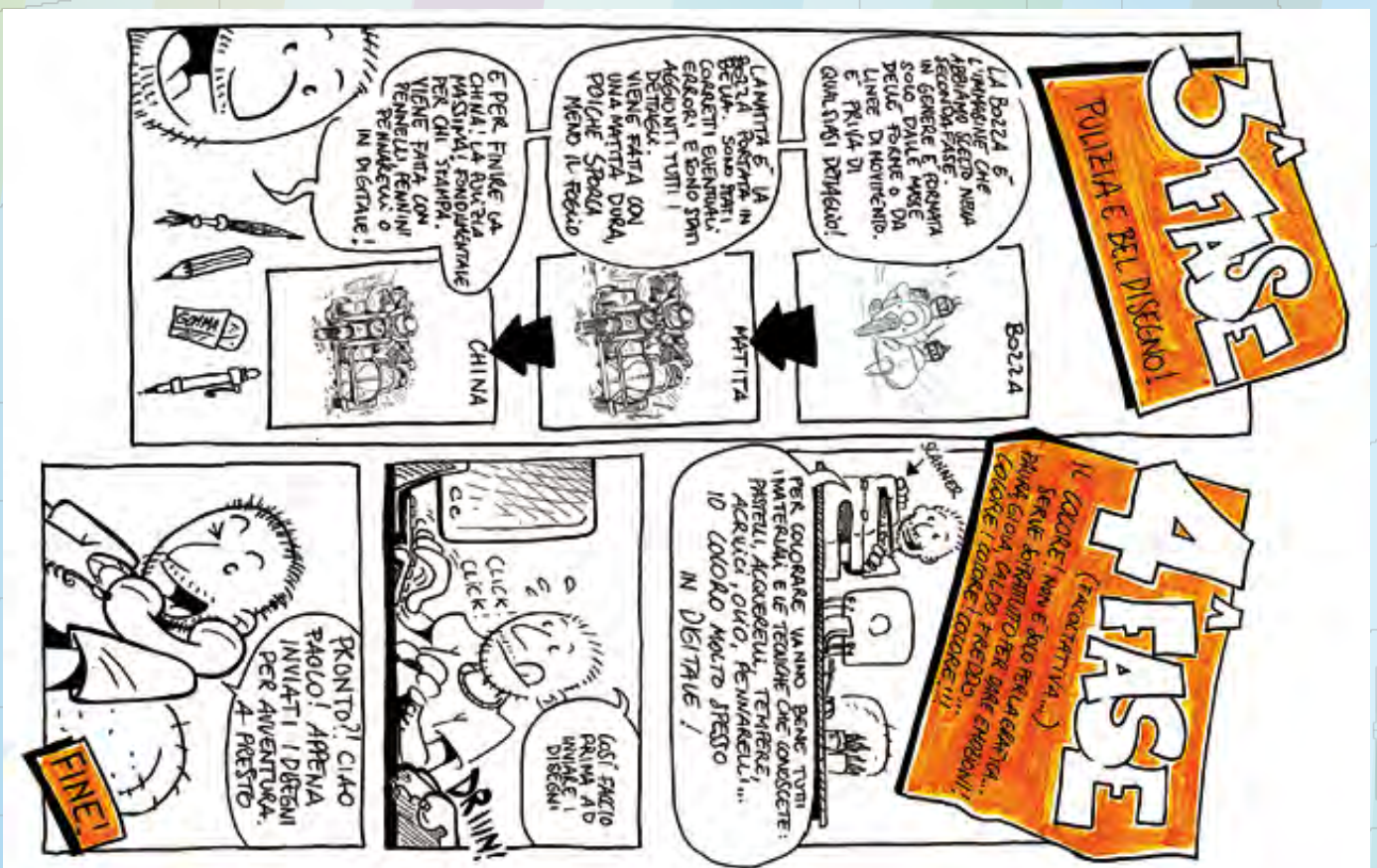


Il principio che sta alla base di ogni disegno è la **struttura portante**, lo scheletro, ciò che sta dietro a tutti quei dettagli che rendono bellissimo un disegno all'apparenza difficile. Guardate nell'esempio... la figura 2 pare un complicato disegno pieno di dettagli, no? Ma in fig. 1 potete notare come quel disegno non sia altro che un insieme di semplicissime figure geometriche (cerchi, ovali, triangoli), che incastrate tra loro danno vita a una bella figura disegnata.



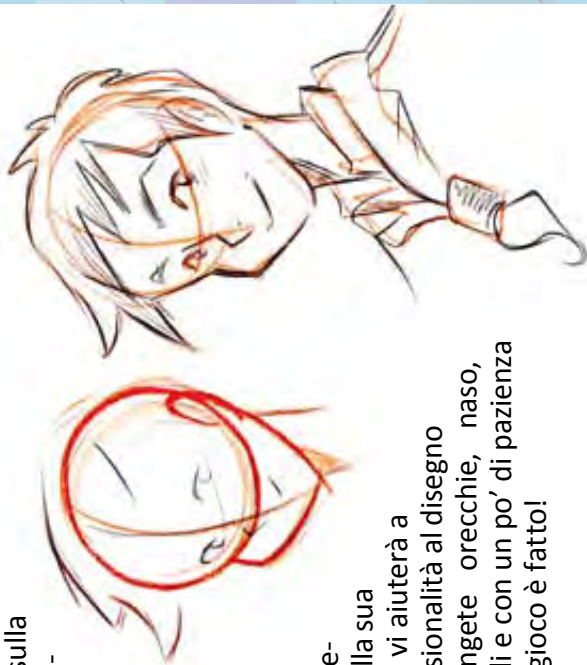
struttura portante. Se la struttura regge, allora si può procedere con il resto della costruzione: per i disegni è la medesima cosa. Guardate l'esempio qua sotto e notate come da una struttura semplice, da un burattino abbozzato, può nascere, pian piano, un simpatico Esploratore.

Ecco, il segreto sta proprio qui: quando si disegna non si deve partire dai dettagli, ma dalla struttura della figura, una base composta da forme semplici. Se la struttura funziona, solo dopo potremo divertirvi con bellissimi dettagli! È come quando si costruisce una casa: non si parte certo dall'arredamento o dalle tendine della cameretta... si parte invece dalle fondamenta, dai pilastri, dalla struttura portante.

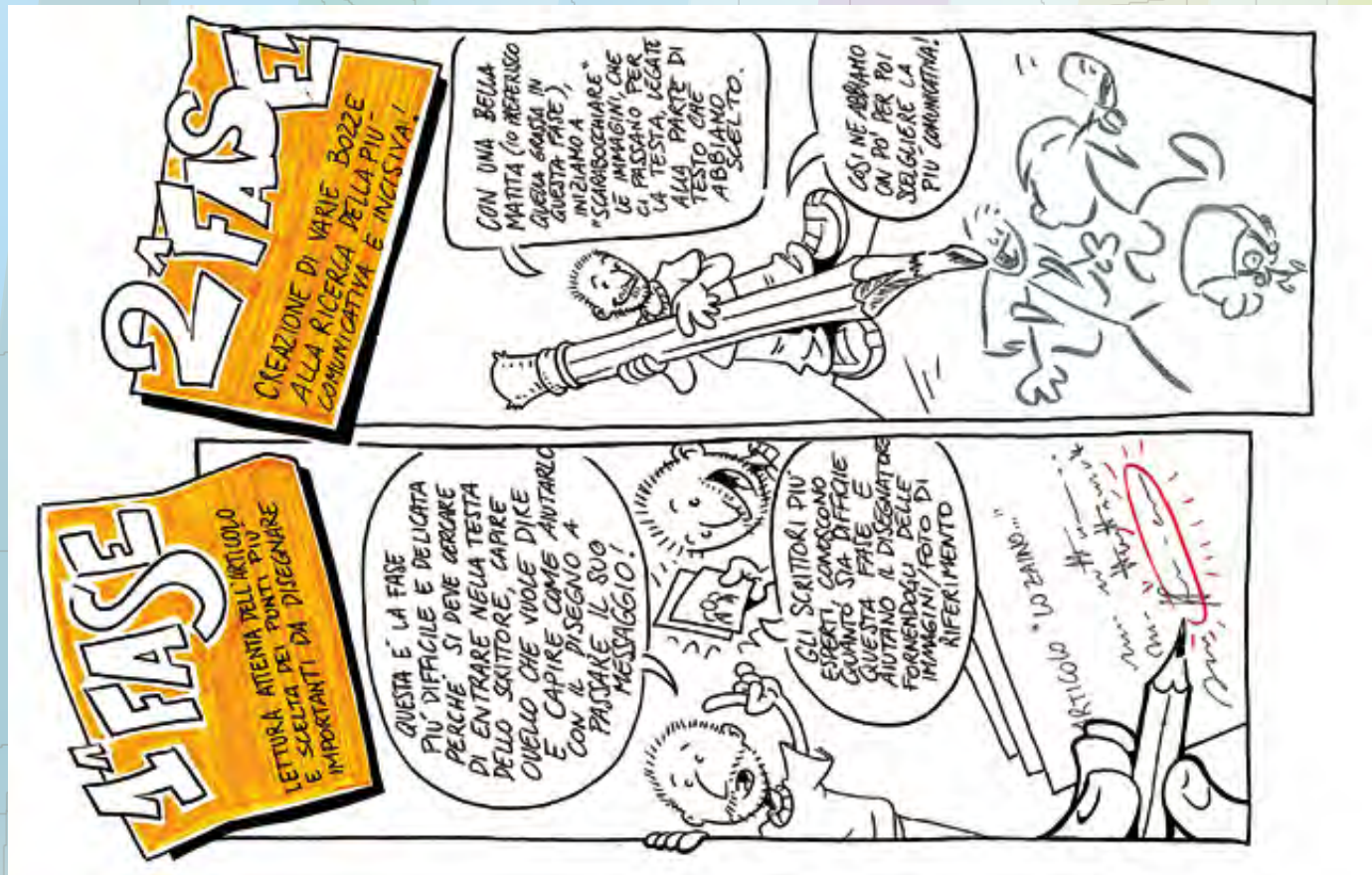


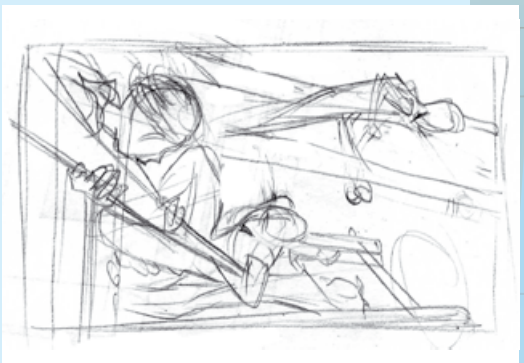
Altra regola: **non abbiate paura di sporcare il foglio**, quando disegnatelo! Sfatiamo un altro mito: non è vero che si è più bravi quando non si usa la gomma! Lavorateci, su quel foglio! Strutturate, fate mille segni con la vostra matita (una mina dura come la HB o 2H è l'ideale, in fase di struttura e bozza). Se non siete convinti della vostra bozza, cancellate, pasticciate, ripartite da capo: è meglio concentrare più tempo in questa fase, anziché rischiare di definire un disegno dalla struttura sbilenco e poco stabile... e dover poi buttare via il vostro lavoro! Quando la vostra bozza funzionerà, quando sarà credibile e bella, allora potrete passare ai dettagli, al tratto sicuro (in questa fase, se volete, potete passare pure a una mina più morbida, come la 2B) e perché no, al colore. Altro consiglio: non calcate mai, fate segni leggeri! Se no le cancellature saranno davvero impossibili!

Due dritte per disegnare un viso. Vi basta un cerchio e un ovale per dar vita a un viso umano! Tracciate un cerchio, che darà forma al cranio; l'ovale sarà invece il mento del nostro personaggio se ne variate la grandezza, caratterizzerete il vostro personaggio con un viso lungo, corto, tondo, squadrato; tracciate una linea che divide il vostro viso in 2 parti simmetriche e una linea orizzontale lungo il cerchio sulla quale posizionerete gli occhi. Quando tracciate le linee, immaginate di disegnare una linea su un pallone e tenete conto della sua forma sferica: vi aiuterà a dare tridimensionalità al disegno finale. Aggiungete orecchie, naso, bocca e capelli e con un po' di pazienza e impegno, il gioco è fatto!



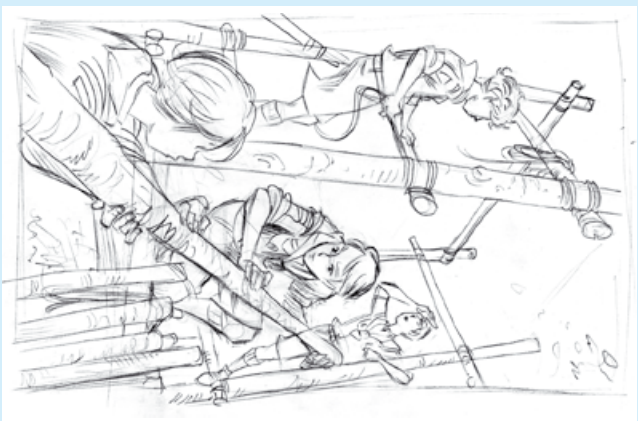
Due dritte per disegnare un viso. Vi basta un cerchio e un ovale per dar vita a un viso umano! Tracciate un cerchio, che darà forma al cranio; l'ovale sarà invece il mento del nostro personaggio se ne variate la grandezza, caratterizzerete il vostro personaggio con un viso lungo, corto, tondo, squadrato; tracciate una linea che divide il vostro viso in 2 parti simmetriche e una linea orizzontale lungo il cerchio sulla quale posizionerete gli occhi. Quando tracciate le linee, immaginate di disegnare una linea su un pallone e tenete conto della sua forma sferica: vi aiuterà a dare tridimensionalità al disegno finale. Aggiungete orecchie, naso, bocca e capelli e con un po' di pazienza e impegno, il gioco è fatto!





STEP BY STEPI

Eccovi uno "step by step" (passo dopo passo) della nascita di alcune illustrazioni comparse nei volume della collana Sussidi Tecnici della Fioridaliso (n. 22 e 24). Potete notare come da una bozza imprecisa, sporca, lavorata, si è arrivati a una matita definita e pulita su un altro foglio. Certe forme sono cambiate, migliorate: quando siete in "fase bozza", avete tutto il tempo di modificare, sporcare, pasticciare su quel foglio sino a trovare il tratto perfetto. In questo caso, essendo dei disegni nati per essere acquerellati, alla fine quelli definitivi vanno riportati su un terzo foglio, adatto per gli acquarelli.

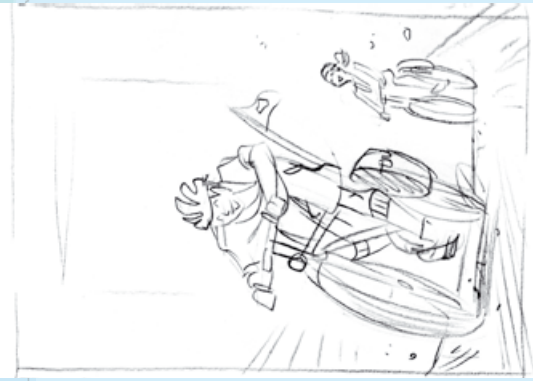
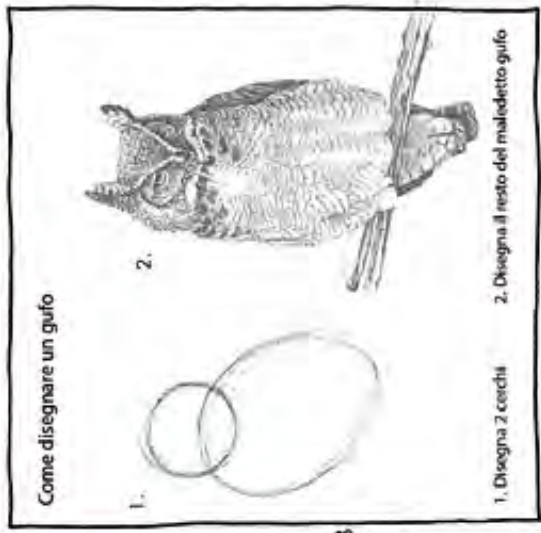




MOMENTI DI ORDINARIA FOLLA!

(NELLA VITA DI UN DISEGNATORE...)

TESTO E DISEGNI DI ISACCO SACCOMAN



È chiaro che, come per tutte le cose, ci vogliono tanta pratica e pazienza... tantissima pazienza. Ma non pare pure a voi che con questi piccoli consigli abbiamo già dato un bel calcio all'IM di impossibile? Buon disegno!

DALLA GRAFITE ALLA GRAFICA (NEL SENSO DI TAVOLETTA)

MATITE

Non sono tutte uguali, non sono tutte la stessa cosa.

La durezza e morbidezza, la larghezza e il diametro della punta, la stessa composizione della mina, sono alcuni dei dettagli tecnici da valutare. La durezza e la morbidezza sono indicate rispettivamente dalla lettera H e dalla lettera B. Più elevato è il numero che accompagna la H o la B e più elevata sarà la durezza (per la H) o la morbidezza (per la B) della colonna di mina. Vi è una forma di compromesso, la famosa HB. Ovviamente la scelta di tali sigle deriva dalla necessità di disegnare ed ottenere un tratto largo, intenso, "grasso" (che si dilati in somma) oppure una linea sottile, incisiva, ma-gra (si ritrova spesso nel disegno tecnico). Legno e grafite gli elementi che la costituiscono, ma esistono anche le micromine con differenti diametri di mina. Queste son molto comode, quasi sempre hanno all'interno del corpo della matita stessa le micromine di ricambio e sul cappuccio la gomma (ma tenete sempre con voi una gomma indipendentemente dall'averla nella micromina).



CARTA

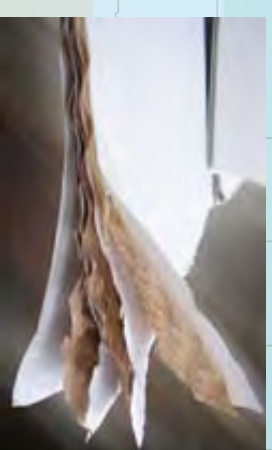
Spessore, peso, porosità, grammatura sono solo alcuni dei dettagli che caratterizzano un foglio di carta.

Come per le matite, la scelta va ponderata secondo lo scopo e secondo gli strumenti che si intendono usare. Una carta più porosa rende ancora più espandibi-

le la linea tratteggiata, trattiene l'inchiostro di un pennarello in misura maggiore e via così.

Nei cartelloni ad esempio, un foglio liscio permette una scorrevolezza del tratto di gran lunga maggiore, per tale motivo molto spesso il liscio viene preferito per la scrittura del testo o per disegni schematici, tabelle, diagrammi; si impiega molto meno nell'atto pratico.

Esistono, è bene ricordarlo, cartelloni a foglio liscio, cartelloni a foglio ruvido, ma anche cartelloni che possiedono una lato liscio e un lato ruvido. Generalmente il ruvido rende benissimo nell'uso di colori acrilici, di colori a pastello, ma anche per le nostre attività quando usiamo colori a tempera.



PENNARELLI

Sia per praticità (perché si comprano e vendono ovunque) che per costo, è quello a spirito che fa da padrone nelle nostre cassette di cancelleria. Sono pratici, facili da usare, si trovano diametri di punta diversi e sono di numerosissimi colori. Hanno l'inconveniente che a lungo andare possono perdere di intensità cromatica, scolorire in somma; in parte (ma solo in parte) a ciò si sopperisce usando una carta maggiormente porosa ed assorbente.



TAVOLETTE

Meraviglia delle meraviglie, ma oramai presente da qualche anno, lo strumento che ha eliminato quasi ogni problema a qualunque grafico e disegnatore: la tavoletta elettronica. Un vero e proprio foglio sul quale disegnare e scrivere in qualunque modalità, forma, colore.

All'inizio pensata con la presenza di una penna ottica, adesso oramai utilizzabile anche in modalità touch screen. Il disegno viene realizzato direttamente sul pc, per essere poi colorato e subire successivi ritocchi o rielaborazioni mediante i mille software disponibili.



Dario Fontanesca
Immagini dal WEB