



DISEGNATORE



C'è chi dice: non so disegnare, sono negato! Spesso a parlare è la paura di fare brutte figure. Certo, ciascuno è libero di scegliere se disegnare o meno e quindi impegnarsi per altre specialità, però alcuni dicono così e invece gli piacerebbe disegnare. Come sempre ci sono i talenti, ma ancora di più è il lavoro per coltivarli e lasciare che fioriscano... per cui disegnatate! Il disegno è il materiale primordiale delle idee, il disegno può essere spada, scudo, cannocchiale o microscopio, e arriva sempre il momento in cui mancano le parole o sovrabbondano!

DISEGNA QUEL CHE VEDI



Per cominciare, disegnatte gli oggetti di uso comune che capitano sott'occhio: la caffettiera, una lampada, una sedia, ma anche persone, la prof. mentre interroga il vostro compagno (dopo non mostratele il ritratto), o i vostri squadriglieri!

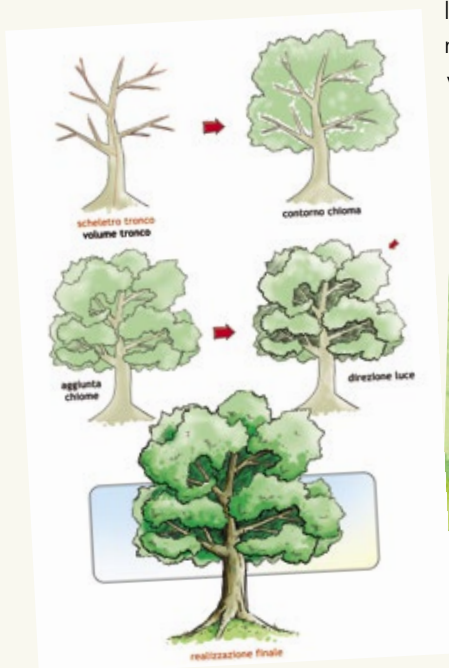
Ma ancor più bello, in quanto scout, è disegnare all'aria aperta. Anche in questo caso i soggetti possono essere vari: una pigna o una foglia, o un paesaggio.

Vi accorgete poco a poco della crescita del vostro spirito di osservazione, esercitandovi a guardare, sempre più attentamente, tutti i particolari che vorrete riprodurre sul taccuino.

Un vecchio motto dice che il tempo trascorso a guardare il soggetto che state riproducendo dev'essere doppio rispetto al tempo che dedicate a guardare la vostra mano muoversi sul foglio.

Un trucco per aiutarsi con le proporzioni è quello di distendere il braccio davanti a sé tenendo la matita in verticale, chiudere un occhio, e segnare con il pollice

la misura proiettata sulla matita. Questa misura corrisponderà a una misura che voi riporterete sul foglio e si ripeterà un numero di volte corrispondente, sia sul soggetto che sul disegno, in scala.



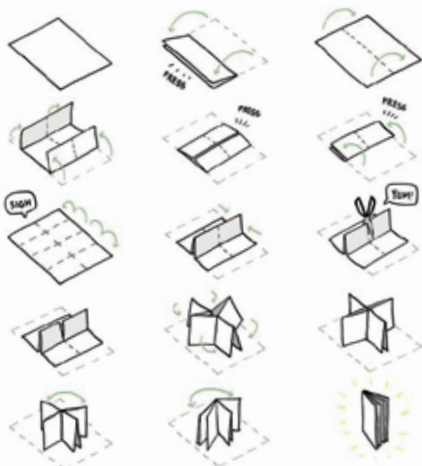


TEMPO DI FANZINE! FAN + MEGAZINE

In uscita spesso si portano con sé uno o più fogli con le letture dei momenti comunitari o della Messa e i testi per i canti. Voi disegnatori potrete stupire tutti con un libricino dal formato inedito e veloce da realizzare: per il prototipo partite da un foglio A3 (29,7 cm X 42 cm), piegatelo a metà in larghezza, riapritelo e piegatelo a metà in altezza; a questo punto, di nuovo a metà, piegando sul lato più lungo.



HOW TO FOLD A SHEET-O-PAPER INTO A 8-PAGE ZINE



Ricaverete otto rettangoli, che costituiranno ciascuno una pagina. Con un taglierino fate un taglio centralmente, che separerà i lati corti dei quattro rettangoli centrali. Una volta operato questo taglio potrete ripiegare il foglio come più vi ispira! Scoprirete che ci sono moltissime combinazioni. Dedicate ciascuna pagina a testo (se siete pigri anche il collage va bene) e illustrazioni, realizzatele solo con un colore, magari con un pennarello nero a punta grossa, fate le fotocopie per il vostro reparto, tagliate, piegate e...wow, questa è proprio una fanzine!

SITUAZIONI COMICHE: ROBA DA COMICS!



Sono innumerevoli le situazioni divertenti delle vostre avventure scout, questo è tutto materiale utile per farne un fumetto, i cui protagonisti siete voi!

Prima cosa: disegnatte una cornice a bordo del foglio (la storia si deve svolgere dentro quei limiti), fate quindi uno schizzo a matita (*storyboard*) con la successione principale delle immagini della storia che volete raccontare.

In un secondo momento disegnatte i dettagli, dopo di che, i contorni: con china a pennello o con pennarello a punta fine.

Non dimenticate le nuvolette per quelle belle parole onomatopeiche così sonore da far gridare il foglio!





AH, I COLORI!

I colori primari sono: **rosso, giallo e blu**; si chiamano primari perché non possono essere generati dagli altri colori.

I colori secondari sono: **verde** (giallo+blu), **arancione** (rosso+giallo) e **viola** (rosso+blu).

I colori complementari sono colori che affiancati hanno un forte effetto di contrasto, ciascun colore secondario è complementare del primario che NON è stato usato per ottenerlo: il viola ha come complementare il giallo, il verde ha come complementare il rosso, l'arancione è complementare del blu. Un tetto di tegole sembra rosso da vicino, grigio-azzurro da lontano; accade perché le particelle d'acqua sospese nell'atmosfera rifrangono le onde più corte (blu-violetto).

Quando un elemento è lontano, gli strati d'aria si frappongono fra esso e i nostri occhi: più è lontano e più il suo colore sarà simile a quello del cielo.

