

## TECNICHE GRAFICHE SPECIALI



Il caso. Questo concetto che molto spesso possiamo trovare dietro le grandi idee. Anche se è una cosa così astratta, è innegabile il suo grande potere creativo. È stato il responsabile dell'ascesa della vita, di molti dei progressi tecnologici che oggi conosciamo, oppure della originale idea con cui qualche artista ha potuto guadagnarsi da vivere. Ed è il responsabile di alcune tecniche grafiche che spesso uso. Così, insieme a la mia brutta abitudine di non avere un luogo fisso per lavorare, ho scoperto l'effetto così interessante che ho ottenuto quando un pacco di riso si è versato sopra il mio foglio d'acquerello. Forse non sia una geniale idea mai immaginata che mi faccia diventare famosa, ma a volte si vede bene graficamente.

La tecnica del riso consiste nel sfruttare la capacità assorbente di questo, per ottenere una curiosa trama sulla carta con pittura umida. Per questo, si mescola a parte la pittura con l'acqua, il risultato dev'essere piuttosto fluido. Si può usare acquerello, tempera, acrilico, ecc. Si estende la pittura sulla carta e poi si sparge il riso sopra questa. Lasciarlo asciugare e poi rimuovere il riso.

Il aspetto del risultato dipenderà dalla quantità di riso utilizzata, dal tipo di carta, dalla concentrazione della mescola e dal tipo di riso. Il riso si può applicare su qualche disegno concreto ancora bagnato per dargli un altro aspetto, oppure la stessa trama può diventare lo scopo dell'opera in sé. Un effetto più accentuato si raggiunge invertendo l'ordine dei materiali: Si mette una grande quantità di riso sopra il supporto e poi si versa la pittura sopra questo riso.

A proposito del caso, e di che per fare di questo foglio la pagina di un libro avrei bisogno di un po' più di testo, colgo l'occasione per descrivere quest'altra tecnica, che trovo molto utile nei momenti in cui ho bisogno di creare qualcosa di diverso e semplicemente non appare l'ispirazione. Consiste nel fare linee a caso, velocemente e senza pensare, come farebbe un bambino. Si può fare con una penna, un pennello o qualsiasi altra cosa. Osservare per qualche secondo e poi evidenziare le linee che ti suggeriscono qualcosa. La tendenza umana di riconoscere volti ovunque rende questa tecnica molto utile nel caso in cui hai bisogno di inventare un personaggio originale per un fumetto, per esempio. Magari può anche venire qualche logo carino. Se la tua immaginazione è più che assente e non ti viene niente, puoi anche ottenere un interessante disegno astratto riempiendo di uno o più colori i spazi rimasti fra le linee.

