

IL FUMETTO

Sicuramente sai cosa sono i fumetti, ma sai come nascono?

COME DISEGNARE LA FIGURA UMANA

La via del disegno passa attraverso due fasi:

ANALISI

Consiste nell'analizzare il modello nelle sue qualità di forma e struttura, dove:

Forma = L'aspetto esteriore delle cose che ci permette di riconoscerle ed identificarle.

Struttura = Gli elementi geometrici del modello che ci permettono di costruire il nostro disegno su una solida base delineandone le caratteristiche principali. Un disegno privo di una buona struttura, per quanta cura si possa adoperare nella riproduzione di ogni singolo dettaglio, risulterà sempre poco gradevole e veritiero.

SINTESI

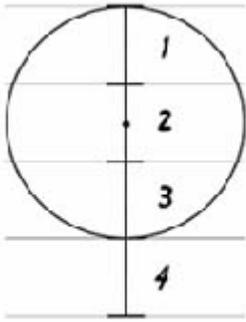
Una volta imparato a riconoscere la forma del modello, esplicitarla nelle sue caratteristiche fondamentali. Molto spesso di fronte a disegni estremamente semplici e sintetici (vedi i personaggi di Lupo Alberto) piovono commenti del tipo "questo lo saprebbe fare anche un bambino", ma chi sa disegnare sa anche che realizzare certi tipi di disegno estremamente semplificati richiede a volte maggiore esperienza di quanta non ne richieda un disegno più elaborato e complesso.

Per il disegnatore di fumetti conoscere l'anatomia umana è essenziale.

In queste pagine alcune indicazioni riguardanti le proporzioni principali che regolano la struttura del nostro corpo.

II VOLTO UMANO

Costruiamo il volto umano secondo le proporzioni classiche:



Disegnare una circonferenza, tracciare la verticale passante per il centro, dividere l'altezza della circonferenza in tre parti uguali ed aggiungerne una quarta in basso.

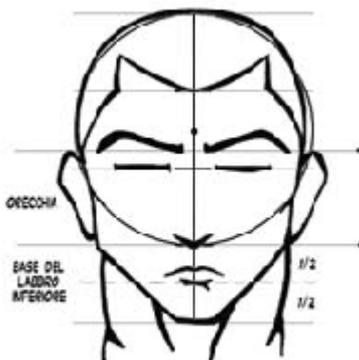
Si ottengono 4 segmenti, gli estremi dei quali corrispondono alle altezze relativamente di: (dall'alto in basso)



- 0) Estremo superiore del capo,
- 1) base del cuoio capelluto,
- 2) posizione degli occhi,
- 3) base del naso,
- 4) base del mento.

NOTA: La distanza tra i due occhi corrisponde alla larghezza di un immaginario terzo occhio.

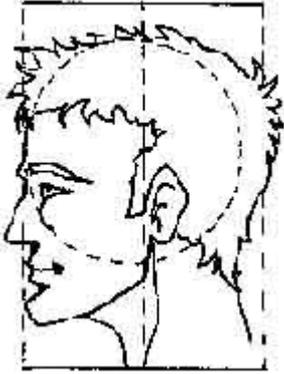
La base del labbro inferiore si colloca sulla linea che divide a metà la distanza mento - base del naso.



L'altezza delle orecchie si trova prolungando la linea orizzontale a livello delle sopracciglia e quella passante per la base del naso. La struttura del volto è ora completata.



Queste sono le proporzioni del volto "standard", variando opportunamente tali distanze, modificando la forma della mascella ed aggiungendo particolari opzionali del genere barba, baffi, occhiali etc... si possono ottenere tutti i tipi di volto.

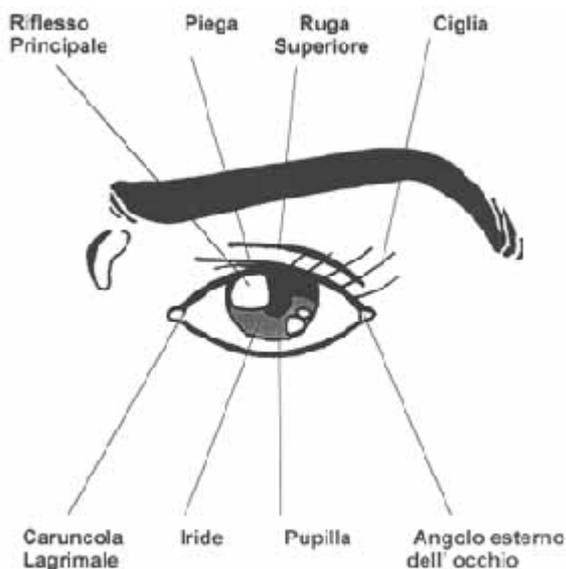


Nella vista di profilo il cerchio si dilata in ellisse, la posizione delle orecchie è immediatamente dopo la linea che divide a metà la distanza fronte-estremo posteriore del capo.

L'OCCHIO UMANO

Come si disegna un occhio?!?

Le componenti principali dell'occhio sono quelle indicate in figura.



La caruncola lagrimale è sempre visibile mentre la sottile membrana presente a volte nell'angolo esterno dell'occhio può essere tranquillamente omessa.

La linea che contorna la parte superiore dell'occhio deve essere sempre più marcata di quella inferiore.

Importanti le pieghe e le rughe che possono contornare l'occhio (vedi le tre illustrazioni sotto).



RUGA 1



RUGA 2



RUGA 3

CONSIGLIO:

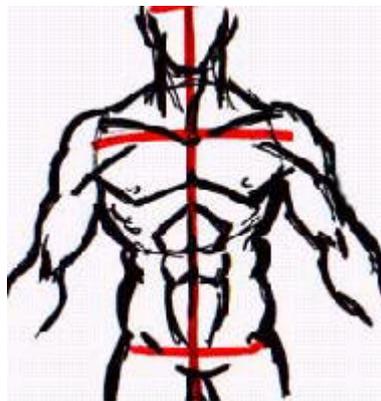
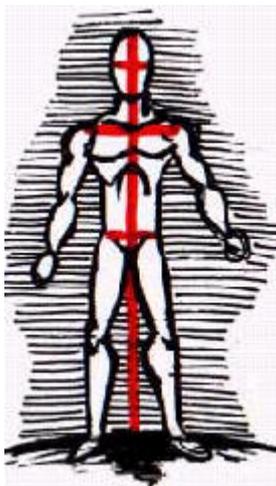
Non usare mai le tre rughe insieme, il disegno diventa pesante.

Usale insieme solo nella rappresentazione di personaggi particolarmente anziani e/o stanchi.

La forma dell'occhio può variare (ovoidale, triangolare, a parallelepipedo etc...) ma gli elementi principali, visti in figura 1, sono i medesimi.

II CORPO UMANO

Costruiamo il corpo umano secondo le proporzioni classiche



MASCHIO

Altezza: 7,5 - 8 volte l'altezza della testa.

Spalle: 2 - 3 volte la larghezza della testa.

Caratteristiche: La zona pelvica è situata a metà dell'altezza complessiva.

Le spalle sono larghe ed i fianchi stretti

FEMMINA

Altezza: La femmina generalmente è più bassa del maschio, ed ha gambe più corte. I fumettisti e gli stilisti al fine di ottenere figure più slanciate ed affascinanti si preoccupano quindi di

1) rappresentare queste ultime sempre in punta di piedi (sui tacchi) e

2) di allungare in modo innaturale la lunghezza delle gambe. Una donna su tacchi potrà quindi sopportare tranquillamente l'altezza di 8 - 10 teste.

Spalle: 1,5 - 2 volte la larghezza della testa.

Caratteristiche: Spalle e fianchi hanno pressoché la stessa larghezza.

IL BALLOON

La nuvoletta che sotto varie forme contiene le parole pronunciate dai nostri personaggi prende il nome di **BALLOON** ed è formata essenzialmente da tre elementi: la linea di contorno, il testo ed il codino. I balloons vengono disposti sulla vignetta secondo una semplice regola: in fase di lettura la sinistra ha la precedenza sulla destra e l'alto ha la precedenza sul basso. Se collocati in aree ristrette i balloon corrispondenti alle frasi temporalmente più recenti tendono a sovrapporsi a quelli precedenti scavalcandone i bordi (vedi sotto).

La forma della linea di contorno, come abbiamo detto, specifica in quale modo il personaggio si sta esprimendo, nella tabella seguente sono riportati tutti i principali tipi di balloon corrispondenti a diverse modalità di espressione:



Fedeli assistenti dei balloon sono le didascalie, generalmente di forma rettangolare. Le didascalie possono stare dentro o fuori la vignetta e a seconda dei casi possono riportare la voce del narratore esterno, il pensiero del protagonista principale, brevi digressioni con la funzione di spiegare determinate situazioni, oppure semplicemente designare stacchi di tempo e/o di luogo ("Intanto...", "Poco dopo...", "Così...", "New York, 8:15 p.m.", etc...).

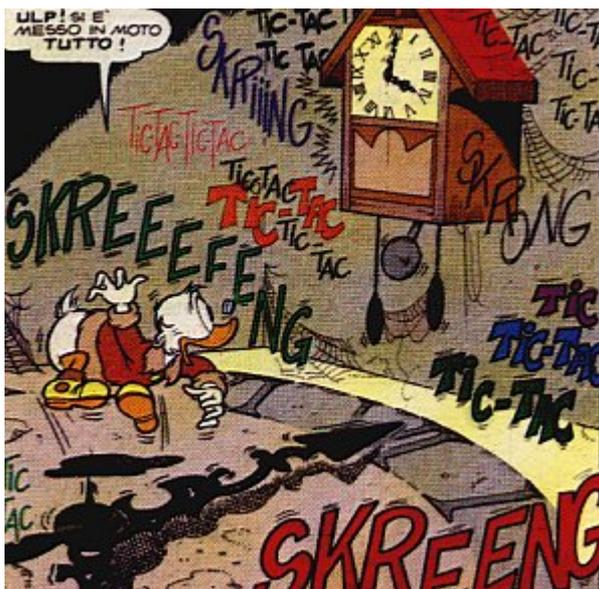


Se il personaggio pronuncia frasi distinte (ad esempio separate dal punto narrativo) il balloon può sdoppiarsi e nel passaggio da una frase all'altra è possibile raffigurare un'alterazione del timbro vocale modificando la forma della linea di contorno.



Se la voce proviene da fuori campo il codino del balloon avrà un andamento ondulato.

L'ONOMATOPEA



L'onomatopea è una parola che viene usata per imitare un rumore e nel fumetto riproduce l'effetto non solo foneticamente ma anche visivamente : i caratteri della parola sono infatti disegnati in modo tale da suggerire la velocità e la forza con le quali la parola va pronunciata (per questo sono chiamati segni "fonosimbolici").

Spesso c'è una forte analogia tra le onomatopee ed i vocaboli della lingua inglese che indicano le azioni o i fenomeni che producono i rumori.

Di seguito alcune onomatopee ricorrenti (tra parentesi il significato in lingua inglese):

Bang	<i>Sparo (sparare)</i>	Roar	<i>(ruggire)</i>
Bash, Dash	<i>(cozzare, schiantarsi)</i>	Rumble	<i>(rombare)</i>
Bip	<i>Suono elettronico</i>	Sigh	<i>Sospiro (sospirare)</i>
Boom	<i>Esplosione (esplodere)</i>	Skid	<i>(scivolare)</i>

Chirp,Tweet	<i>(pigolare,cinguettare)</i>	Slam	<i>Porta che sbatte (sbattere)</i>
Clang	<i>(risuonare)</i>	Slurp	<i>Mangiare golosamente</i>
Clap	<i>Applauso (applaudire)</i>	Smack	<i>Bacio (schioccare)</i>
Craaak	<i>Fulmine</i>	Snap	<i>Schiocco di dita (schioccare)</i>
Crack	<i>Rottura (spezzare)</i>	Sob	<i>(singhiozzare)</i>
Crash	<i>Rottura con gran frastuono (fracassare)</i>	Sock	<i>Pugno (prendere a pugni)</i>
Creak	<i>(cigolare)</i>	Splash	<i>Tuffo nell'acqua (spruzzare)</i>
Crunch,Munch	<i>(sgranocchiare)</i>	Sputter	<i>(spruzzare)</i>
Driiin	<i>Squillo del telefono</i>	Squeak	<i>(scricchiolare)</i>
Gnam	<i>Masticare</i>	Szock	<i>Pugnalata</i>
Grab	<i>Presu su un oggetto (afferrare)</i>	Thump,Thud	<i>Tonfo (fare un tonfo)</i>
Growl	<i>(ringhiare)</i>	Tingle	<i>(tintinnare)</i>
Grrr	<i>Collera</i>	Twang	<i>(vibrare)</i>
Gulp	<i>Sorpresa o spavento (deglutire)</i>	Wooosh	<i>Spostamento d'aria, vento</i>
Knock	<i>(bussare)</i>	Wrooom	<i>Automobile a tutto gas</i>
Plick	<i>Gocciolio</i>	Yawn	<i>Sbadiglio (sbadigliare)</i>
Purr	<i>(fare le fusa)</i>	Ziip	<i>Sibilo</i>
Ring	<i>Suono di campanello (suonare)</i>	Zoom	<i>(rombare)</i>