



1

PER INIZIARE

Le pagine seguenti sono piene di suggerimenti sui materiali da usare per il disegno figurativo. Questo capitolo vi spiegherà come computer e software possano aiutarvi a disegnare le figure e vi darà consigli e suggerimenti per scegliere un modello, disegnare dal vero e realizzare una raccolta di materiali di riferimento.

STRUMENTI E ACCESSORI

I requisiti per il disegno figurativo sono piuttosto semplici, ma vi serviranno alcuni accessori essenziali per eseguire un buon lavoro.

Quando si tratta di materiali per l'arte, i prezzi possono essere fuorvianti; perciò, prima di pensare che più caro significhi migliore, provate i materiali per sapere quali fanno al caso vostro. Ecco alcune informazioni su quello che vi serve per dipingere ed elaborare la figura, disegnarla a matita e completarla con l'inchiostro.

STRUMENTI DI DISEGNO

Per eseguire un buon disegno, vi serviranno matite, temperamatite, gomme e lightbox.

MATITE

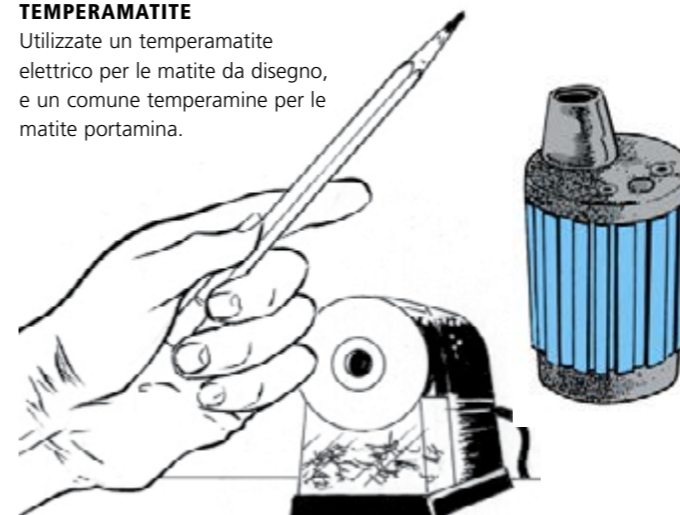
La tabella seguente dà un'idea dei diversi tipi di matite a disposizione. Per uno schizzo si consigliano le matite più morbide e scure, come le B e le 2B. Per i dettagli e i ritocchi, utilizzate matite più dure e più chiare, come le 2H, H e F, per evitare di macchiare la carta a causa delle sbavature di grafite. In genere, si consiglia di sviluppare le linee di posa, proporzioni ed espressione del viso con una matita medio-morbida, poi di ripassare la figura con una matita ancora più morbida, per enfatizzare il peso delle linee, il panneggio degli abiti, la luce e le ombre. Le comuni matite portamina usano di solito mine da 2-4 mm. La maggior parte di esse può contenere una sola mina alla volta. Le matite tecniche hanno tre tipi di mine: 0,7 mm (grossa), 0,5 mm (la più diffusa) e 0,3 mm (fine).

9H-7H	Estremamente dura
6H-5H	Molto dura
4H-3H	Dura
2H-H	Medio-dura
F-HB	Media
B-2B	Media-morbida
3B-4B	Morbida
5B-6B	Molto morbida
7B-9B	Estremamente morbida

Parlando di matite, "H" (hardness) indica una mina che traccia linee sottili e chiare. "B" (blackness), invece, indica linee più scure e più spesse.

TEMPERAMATITE

Utilizzate un temperamatite elettrico per le matite da disegno, e un comune temperamine per le matite portamina.



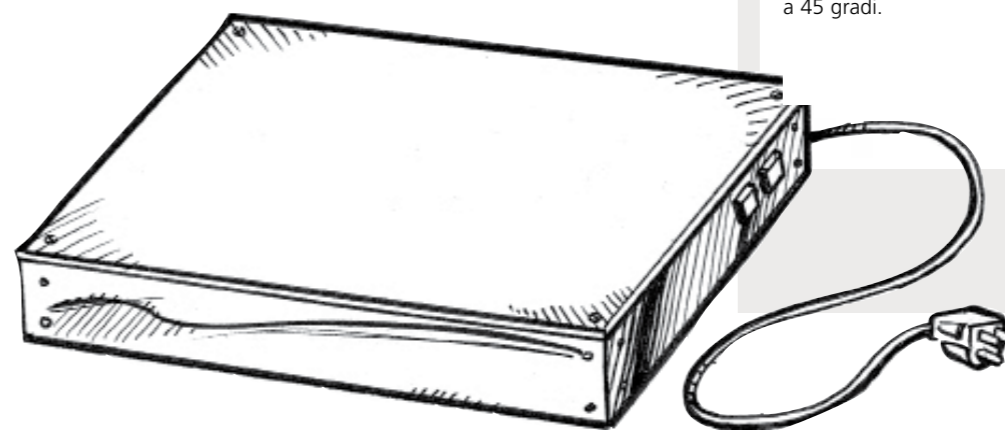
GOMME

Per eliminare sbavature e linee di costruzione, utilizzate una gomma pane, da modellare nella forma adatta alle vostre esigenze. Per aree più circoscritte, utilizzate una gomma stick. Invece, per rimuovere le linee da aree più estese, usate la comune gomma di plastica.



LIGHTBOX

La lightbox è un utile strumento per disegnare, che non deve mancare nel vostro studio. La lightbox crea una particolare retroilluminazione sul foglio, perciò potete distinguere più facilmente le linee del disegno. In questo modo, vi sarà più semplice elaborare linee più precise e corpose a partire da uno schizzo.



LA POSTURA CORRETTA: DA FARE E DA NON FARE

FARE Rimanete composti e tenete la schiena dritta.

NON FARE Non tenete il foglio in orizzontale sul piano di lavoro per un periodo prolungato, perché costringereste i muscoli del collo, delle spalle e della schiena a una postura innaturale, e poi sarà difficile abbandonare questa cattiva abitudine.

FARE Fate in modo che le ginocchia siano più in basso rispetto alla seduta. È la posizione migliore per le persone che devono rimanere sedute a lungo, perché i muscoli rimangono rilassati e si mantiene la postura corretta.

NON FARE Non rimanete seduti se sentite dolore. La sedia dovrebbe avere un'altezza pari a un terzo della statura, e il tavolo pari a metà statura. Chi soffre di mal di schiena trova questa posizione scomoda; infatti, per le prime settimane, riuscirete a rimanere seduti in questa posizione solo per cinque-dieci minuti, perché i muscoli della schiena devono abituarti.

FARE Alleviate il dolore alla schiena spostandovi verso la parte anteriore della seduta, oppure usate un cuscino ortopedico. I tavoli, però, sono in gran parte più bassi, ma potete rimediare mettendo dei blocchi di legno sotto i piedi del tavolo.

FARE Prendetevi delle pause di cinque-dieci minuti per distendervi, magari andate anche a fare una passeggiata, se dovete lavorare seduti a lungo.



DA NON FARE

Questa posizione, con il foglio in orizzontale sul tavolo, affatica il collo e la schiena, e dà una visione distorta del disegno.

DA FARE

Tenete la schiena dritta e appoggiate il foglio su una superficie rialzata e inclinata a 45 gradi.

SCEGLIERE UN MODELLO

Molto spesso, saranno il personaggio e la storia ideati a dettarvi il tipo di modelli da fotografare per il vostro materiale di riferimento.



ABBIGLIAMENTO

Conviene sempre disegnare le figure con abiti diversi. Questa modella posa con un abito formale.

Lavorare con i modelli per avere dei riferimenti può essere uno degli aspetti più gratificanti della realizzazione di fumetti e storie illustrate. Però, può essere anche una delle esperienze più scoraggianti. Questo capitolo è pensato per darvi alcuni suggerimenti per scegliere i modelli giusti per il vostro progetto, nonché per lavorare con loro. L'obiettivo è scattare delle foto utili allo sviluppo della vostra storia, non scattare foto perfette da esposizione. Non c'è alcun motivo per non ingaggiare un modello: ricordate solo di usare le foto come riferimento, non di ricopiarle fedelmente punto per punto. In questo modo, darete più spazio alla creatività e il vostro lavoro sarà più coerente.



DIVERSITÀ

Lavorate con modelli appartenenti a culture ed etnie diverse, poi cercate di mostrare la diversità nelle vostre figure.

POSA

Fare assumere una certa posa a un modello permette di avere spunti per meglio rappresentare la personalità per il tipo di personaggio che avete in mente.

CORPORATURA

Un modello muscoloso è ideale per le figure eroiche.

ACCONCIATURA

L'acconciatura può contribuire a differenziare un personaggio dall'altro. Un modello con una capigliatura insolita può ispirarvi determinate idee per la vostra storia.

ESPRESSIONI DEL VISO

Un modello sorridente, come nella foto, vi farà creare un personaggio solare. Non abbiate timore di chiedere al vostro modello di modificare l'espressione del viso, in modo che possiate catturare diverse emozioni.

10 CONSIGLI PER LAVORARE CON I MODELLI

1 Conoscersi. Uno dei modi più rapidi e immediati per entrare in sintonia con un modello è parlare con lui: dopotutto, è una persona come noi! Che parliate con il modello dieci minuti prima degli scatti o una settimana prima in un bar, stabilire un contatto verbale faciliterà la comunicazione prima e durante lo scatto. Mostrategli gli schizzi e parlategli (rendendolo partecipe) di che cosa prova il personaggio durante quella scena.

2 Definire le aspettative. I motivi principali per cui scattate la foto sono due: per riferimento vostro e per il modello (per il suo portfolio, per il suo divertimento, per uno suo cliente ecc). Preparate in anticipo le scene che vi servono, compresi accessori e costumi. La procedura sarà più agevole e più rapida: è un vantaggio soprattutto se il modello chiede una tariffa oraria.

3 Creare in collaborazione. Il modello collabora con voi alla creazione del personaggio,

non dimenticatelo! Non è un accessorio. Deve interagire con la fotocamera in base ai risultati che volete ottenere. Dategli la libertà dell'interpretazione personale se non siete sicuri dell'azione del personaggio nella scena.

4 Essere chiari. Spiegate chiaramente al modello che cosa deve fare, ma senza essere accondiscendenti. Anche se si tratta di una collaborazione, il modello si affida alle vostre istruzioni: gran parte dei fotografi si ritrova a fare da regista e scenografo. Prima dello scatto, spiegate qual è la posa o la situazione, poi elaboratela insieme facendogli sapere che cosa fare nello specifico, come ruotare il torso, girare o inclinare testa, spalle, corpo, ruotare in senso orario o antiorario. L'importante è comunicare.

5 Complimentarsi e rassicurare. Se tutti sono di buon umore e ben disposti, andrà tutto a favore del modello e di altre eventuali persone sul set.

6 Fare attenzione ai dettagli. Se il personaggio deve indossare degli stivali, ma il modello indossa delle scarpe da tennis, cercate di immaginarvelo con gli stivali. Osservando questi piccoli dettagli mentre disegnatte, manterrete l'attenzione sul personaggio e non sul modello.

7 Fare una pausa. Scattare foto non è lavoro da cinque minuti. Se volete risultati di qualità, dovrete dedicare molto tempo a questa attività. Fare alcune pause da cinque minuti, in modo da poter bere un sorso d'acqua, rilassarsi e distendersi, permetterà al vostro modello una migliore performance, ma anche voi potrete rilassare le braccia dopo lunghi momenti passati a tenere in posizione la fotocamera. Portate sul set delle bottiglie d'acqua!

8 Non toccare mai il modello! È molto semplice. Se gli abiti non sono a posto – l'orlo di una manica che si arrotola, una spallina che si gira – non toccate nulla; avvisate il modello e

chiedetegli di riaggiustarsi il vestito. Lo stesso discorso vale se sull'abito ci sono capelli, ciglia o pelucchi. Una cosa è farlo ai vostri amici, un'altra cosa è farlo a una persona che lavora per voi.

9 Lavoro e vita privata rimangono separati. Un set fotografico non è un luogo per richiedere appuntamenti. Non solo vi farete una cattiva reputazione, ma perderete lavoro e potenziali entrate. Mantenete un atteggiamento professionale.

10 Essere sempre positivi e divertirsi. State scattando delle foto per la vostra storia. Più siete preparati con i vostri schizzi, più positiva sarà l'esperienza per voi e per ogni altra persona che collabora con voi.

2

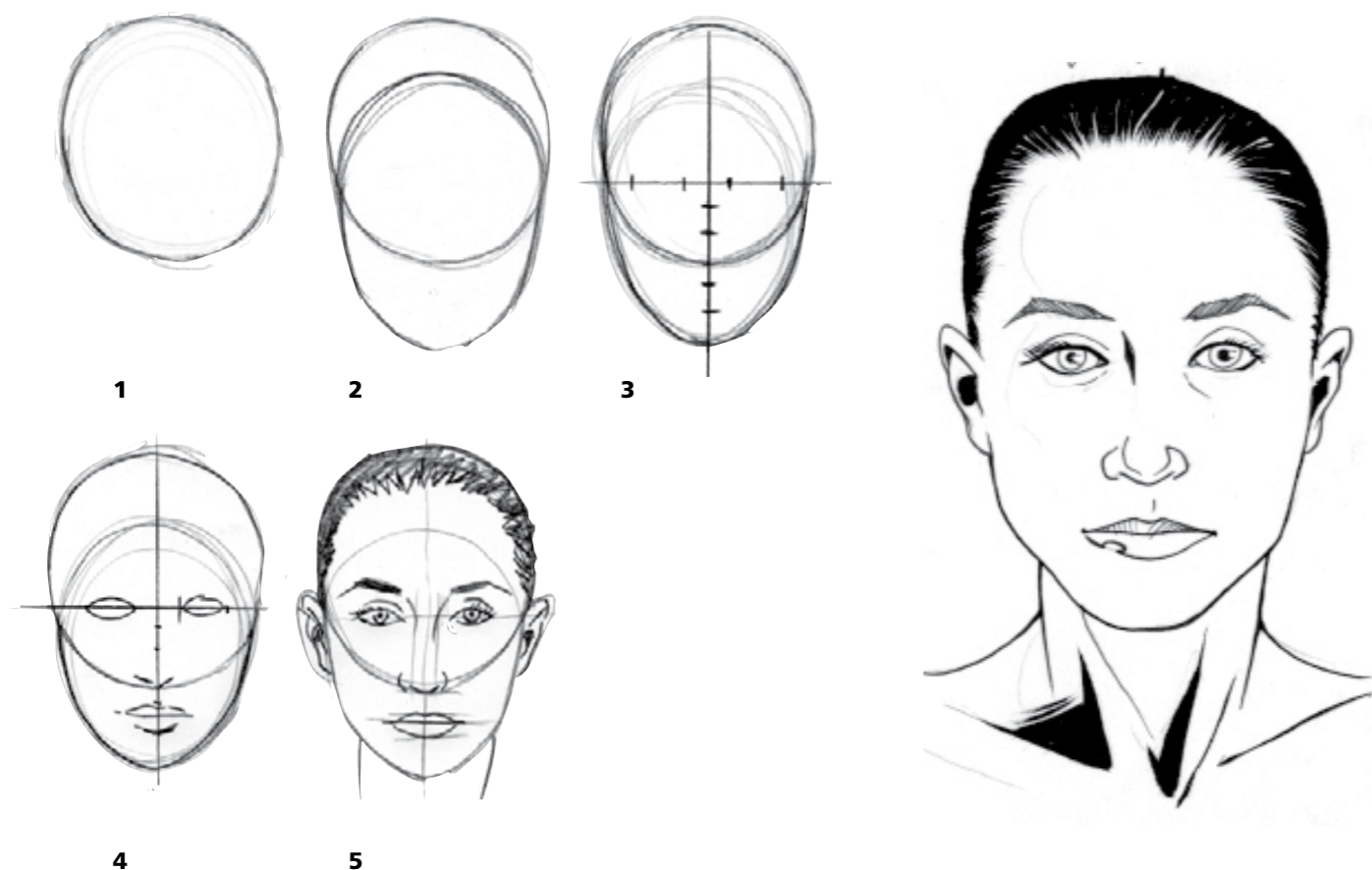
LA TESTA E I TRATTI DEL VISO

Una delle principali abilità che un fumettista può sviluppare è quella di disegnare la testa e i tratti del viso. Le istruzioni dettagliate contenute in questo capitolo sono pensate come punto di partenza per continuare il vostro sviluppo nel disegno figurativo.



STRUTTURA DELLA TESTA

Aprescinderedalfattochelafiguradisegnata sia uomo odonna, la struttura di base della testa è la stessa. Queste pagine vi mostrano come costruire la testa di profilo, di fronte, da dietro, da sopra, da sotto e a tre quarti.



VISTA FRONTALE

Le proporzioni della testa variano da persona a persona e cambiano lievemente con l'età, ma esistono dei principi base da seguire per migliorare il vostro disegno.

1 Disegnate un cerchio.

2 Sovrapponete parzialmente al cerchio un ovale, in modo che la figura risultante sembri un uovo con la punta rivolta in basso. Questa punta sarà il mento.

3 Disegnate una linea orizzontale e una verticale per dividere la testa in quarti. Segnate quattro tacche equidistanti sulla linea orizzontale, e cinque tacche equidistanti sulla metà inferiore di quella verticale.

4 Posizionate gli occhi tra la prima e la seconda tacca e tra la terza e la quarta tacca della linea orizzontale. Accennate la punta del naso sulla terza tacca sulla linea verticale e la linea della bocca tra la quarta e la quinta tacca.

5 Aggiungete sopracciglia e ciglia (solo per le donne). Allineate il lobo delle orecchie con la punta del naso. Disegnate alcune linee libere a indicare la scriminatura o l'acconciatura.

CONSIDERAZIONI IMPORTANTI

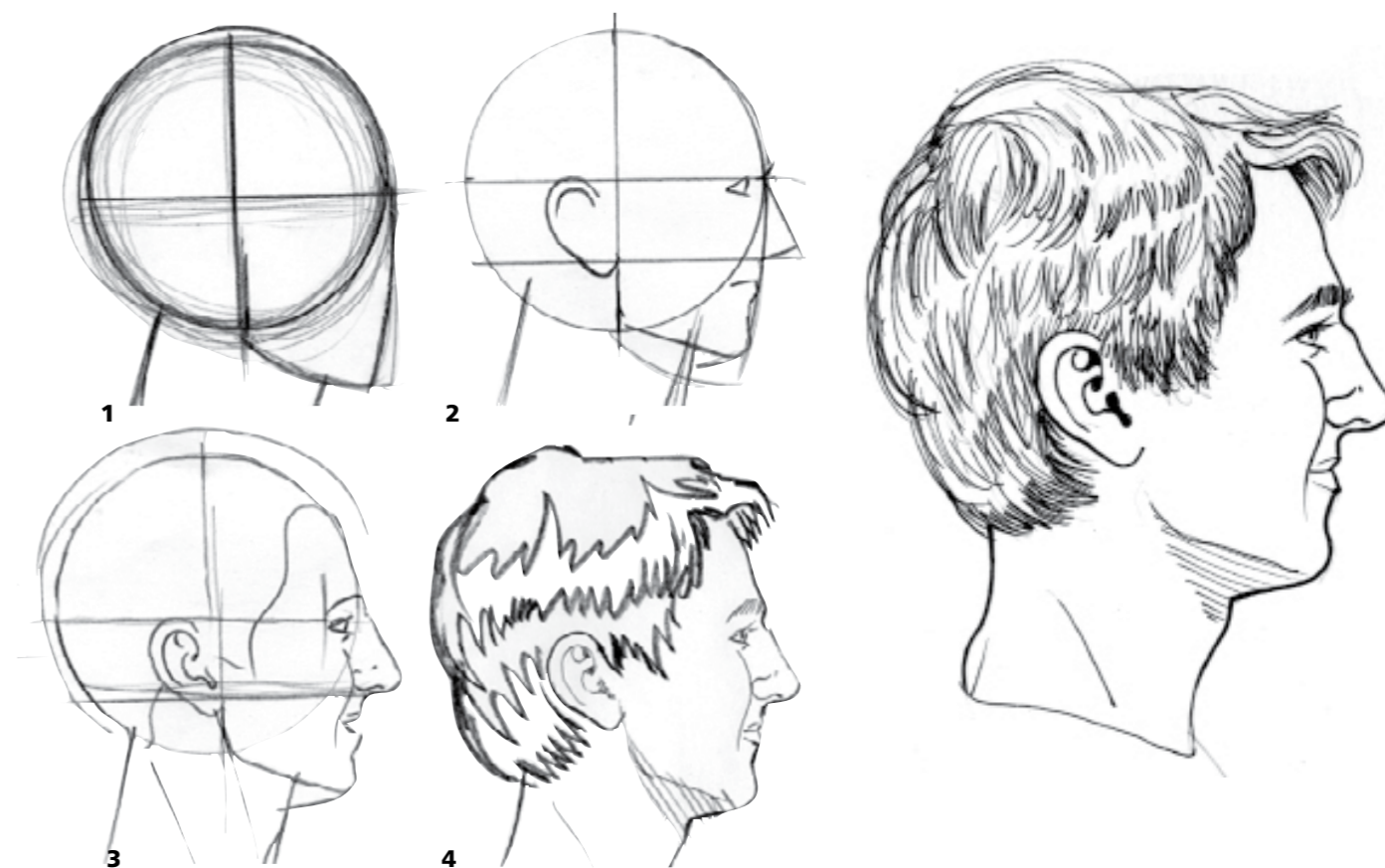
L'approccio al disegno della forma base della testa, a livello di struttura, è la stessa per uomini e donne. Però, la personalità, l'età e i tratti del viso giocano un ruolo nella composizione della forma della testa, ed è questo che permette di distinguere una persona dall'altra.

Imparate a osservare

Il viso può assumere diverse forme: rettangolare, triangolare, tondo, "a pera". Imparate bene a osservare la forma delle teste maschili e femminili. Tenete a mente che, più esagerate le forme, più il vostro personaggio sarà stilizzato e da cartone animato.

Pensate al volume

Quando disegnate la testa, pensate al volume; si tratta di una struttura tridimensionale, quindi imparate a disegnarla vista da ogni angolazione possibile. Il volume è creato dall'individuazione di due piani della forma base. Immaginate di disegnare un viso frontalmente: non vi sembra piatto? Ora immaginate lo stesso viso visto da tre quarti, in una prospettiva a due fuochi (vedere pag. 75), o come due facce di un cubo. Siete passati da una forma bidimensionale, come un quadrato, a una tridimensionale, come un cubo. Vedete che tutto è ricondotto alle forme di base.



PROFILO

Quando disegnate una persona di profilo, osservate l'allineamento dei tratti del viso: è il segreto per disegnare in modo corretto le proporzioni della testa.

1 Disegnate un cerchio e dividetelo in quarti. Disegnate una linea verticale a partire da un'estremità del diametro orizzontale del cerchio, poi unitela all'estremità inferiore del cerchio con una linea diagonale: questa sarà la linea della mascella.

2 L'angolo superiore dell'occhio tocca la linea orizzontale. Disegnate un'altra linea orizzontale a partire dal punto in cui la linea della mascella incontra la linea verticale: questa identificherà la base del naso. L'orecchio si colloca tra la linea dell'occhio e quella della mascella.

3 Disegnate l'arcata sopraccigliare e posizionate il naso tra le due linee orizzontali. Osservate come la base del naso si allinei con la curvatura dell'occhio.

Dividete a metà la linea verticale tra la base del naso e il mento e usatela come riferimento per le labbra. Il labbro superiore è leggermente meno sporgente di quello inferiore, e segue una linea obliqua.

4 Aggiungete i dettagli dei tratti e della testa. Osservate la presenza di una rientranza che separa il labbro inferiore del mento.

TRATTI FEMMINILI

- oLe narici sono piccole.
- oOcchi e bocca devono essere al posto giusto.
- oSopracciglia: grosse o sottili? Seguite la moda.
- oLe labbra sono piene, non devono sembrare piatte.
- oLe ossa e la muscolatura della testa sono meno pronunciate rispetto a quelle di un uomo.
- oL'arcata sopraccigliare di solito è più alta nella donna.
- oLa bocca è più piccola di quella di un uomo.
- oGli occhi sono leggermente più grandi.
- oI muscoli della mascella e degli zigomi sono meno pronunciati.

Quando la testa è inclinata all'indietro, l'attaccatura dei capelli non è visibile.

Si vede la parte inferiore del naso.

Il mento è più alto.



La corona della testa è visibile.

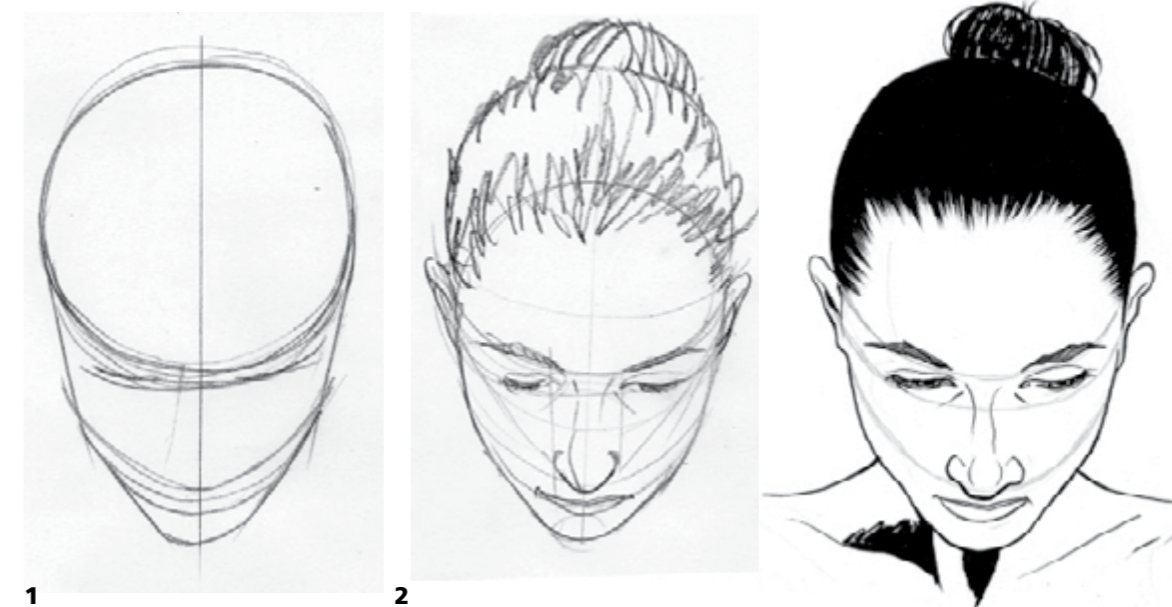
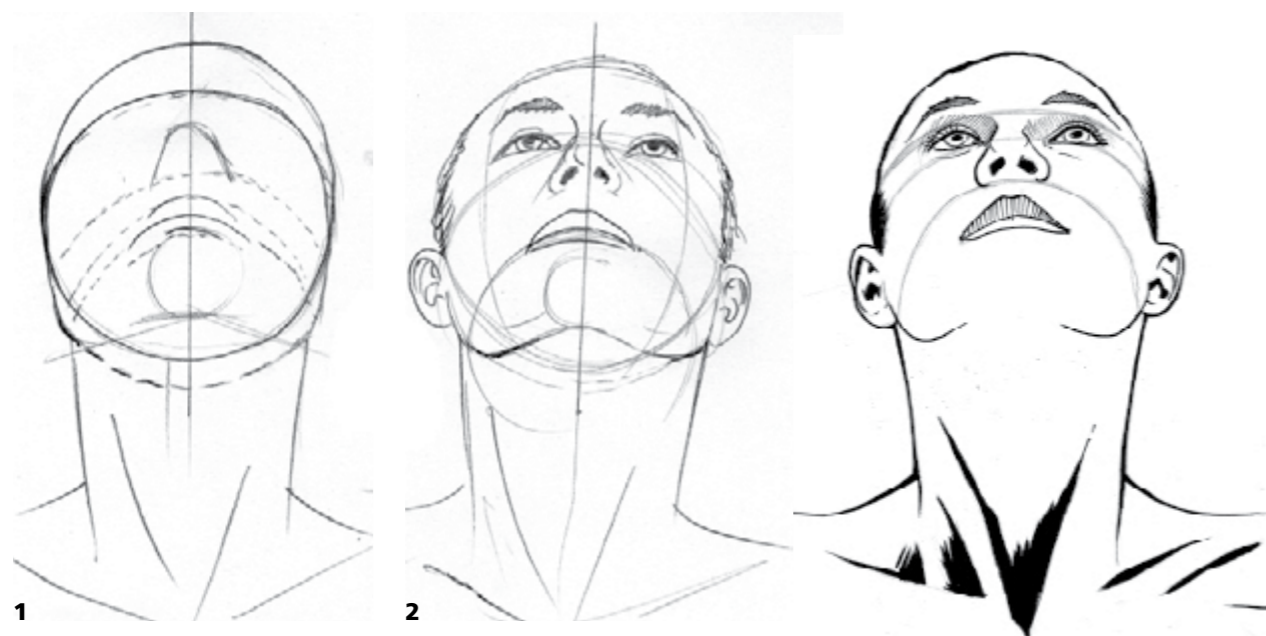
Il naso determina la proiezione del viso in avanti.



La curva della palpebra indica se la testa è inclinata in avanti, all'indietro o se è diritta.

VARIANTI DAL BASSO/
DALL'ALTO

Se volete che i tratti del viso siano più evidenti, provate con un'angolazione meno estrema, come queste immagini dall'alto o dal basso. Ricordate che, in queste angolazioni, fronte, naso e mento risulteranno più prominenti.



VISTA DAL BASSO

Il vostro personaggio non sarà sempre a livello dell'osservatore. Per questo motivo, è importante imparare a disegnare la testa di scorcio. Questo è un esempio di angolazione dal basso, quando l'osservatore rimane più in basso del personaggio.

1 La testa in questo esempio è disegnata di scorcio. Disegnate un cerchio, la mascella (linea curva) e una linea verticale che passa per il centro della testa, dividendola a metà. Le linee curve determinano la posizione dei tratti del viso. Quando iniziate a disegnare la testa di scorcio, esercitatevi a partire da una foto, come quella nell'esempio in alto.

2 Aggiungete i tratti del viso. La difficoltà di questa vista frontale dal basso sta nell'imparare a disegnare in modo corretto la parte inferiore della mascella e del mento. Per una buona riuscita, rispettate le proporzioni della testa. Se vi può aiutare a rappresentarle correttamente, usate una foto di riferimento.

VISTA DALL'ALTO

Questo scorcio si verifica quando l'osservatore è più in alto rispetto al personaggio.

1 Disegnate una forma che ricordi un uovo capovolto. Aggiungete la linea della mascella all'estremità più stretta della forma, accertandovi che questa linea segua la forma. Aggiungete altre curve che indicano la posizione degli altri tratti del viso. Anche per questo esempio viene riportata una foto dimostrativa.

2 Aggiungete i tratti del viso. Accertatevi di riportare i tratti seguendo le dovute proporzioni. Enfatizzate la forma della testa con linee di contorno di spessore diverso, che diano peso e profondità alla struttura.

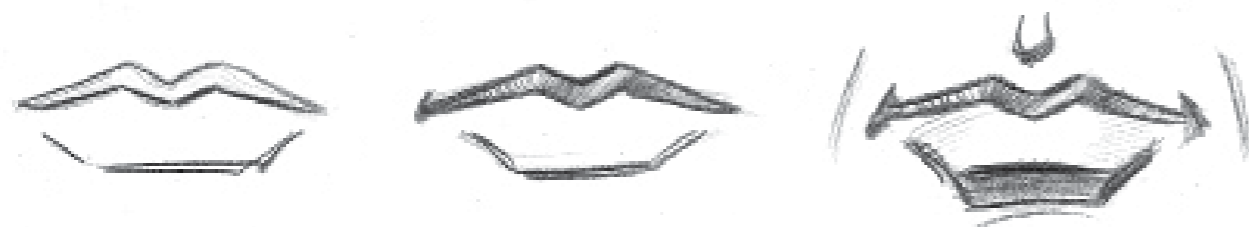
LA BOCCA E IL MENTO IN DETTAGLIO

Se, quando disegnatate un personaggio, vi capiterà di trovarvi a tracciare con disinvoltura bocca e mento, significa che state mettendo un po' di personalità nel vostro disegno.

La bocca sorride, digrigna i denti e si spalanca in grasse risate. Il mento è un tratto importante del viso. Può indicare debolezza, forza o peso. Inoltre, il mento vi dà l'opportunità di aggiungere personalità: potete esagerarne le dimensioni, oppure farlo scomparire del tutto. Ricordate solo che mento, bocca e naso devono in qualche modo adattarsi tra loro.

DISEGNARE UNA BOCCA REALISTICA

Ecco come disegnare una bocca realistica in tre semplici passaggi.



1 Quando disegnate la bocca, ricordate che poco è meglio: usate il minor numero possibile di linee per tracciarne la forma base.

2 Stendete un'ombreggiatura sul labbro superiore e date più enfasi ai contorni, facendo diventare le linee più spesse.

3 Accentuate la bocca con un'ombra sotto il labbro inferiore. Create la texture del labbro inferiore con leggeri tratti a matita.

TIPI DI BOCCA

Cambiando il modo in cui le labbra si aprono, potete ottenere una serie di espressioni diverse. Il labbro superiore ha una caratteristica forma ad arco, che varia da persona a persona. Di solito, il labbro inferiore è più grande rispetto a quello superiore, e presenta più pieghe verticali.



CINQUE TIPI DI MENTO DI PROFILO

Il mento è un tratto importante del viso. Con un po' di pratica, e sperimentando con diverse forme e misure, potete fare apparire un personaggio timido, prepotente, forte, sovrappeso o buffo.



Un mento eroico comporta una mascella forte e squadrata. È indice di una personalità audace o prode a tutti i costi.

Una figura aggressiva potrebbe avere un mento molto sporgente, indice di masticazione inversa e di personalità ostile.



Il mento sfuggente, con una mascella inesistente, suggerisce un carattere debole e fiacco.

Il doppio mento indica che il personaggio è in sovrappeso e potrebbe avere una personalità astuta.

La vecchiaia può causare la perdita dei denti: il solco tra labbro e mento si fa più profondo e il mento è più sporgente.