

A series of four black lines of varying lengths and thicknesses, all pointing towards the right, creating a sense of speed and motion.

WHOOSH!

**250 MODI PER RAPPRESENTARE
IL MOVIMENTO NEI VOSTRI DISEGNI**

SOMMARIO

Un libro Quarto

Titolo originale: *WHOOSH! 250 WAYS TO GET MOTION INTO YOUR DRAWINGS*

Copyright © 2016 Quarto Inc.

Per l'Italia:
© 2016 Il Castello srl
Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433 - Fax 02 99762445
e-mail: info@ilcastelloeditore.it
www.ilcastelloeditore.it

Direzione generale: Luca Belloni
Direzione editoriale: Viviana Reverseo

Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione, anche parziale, di testi, fotografie e disegni, sotto qualsiasi forma, per qualsiasi uso e con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopiatura sostitutiva dell'acquisto del libro, è rigorosamente vietata. Ogni inadempienza o trasgressione sarà perseguita ai sensi di legge.

Traduzione: Marianna Sala
Revisione a cura della Redazione de Il Castello srl
Elaborazione testi a computer: Elena Turconi

Ideato, progettato e prodotto da Quarto Publishing plc
The Old Brewery
6 Blundell Street
London N7 9BH

Senior editor: Katie Crous
Direttore artistico: Caroline Guest
Testo supplementare: Brian Douglas Ahern
Grafica: Karin Skånberg
Ricerca immagini: Sarah Bell,
Georgia Cherry
Copy editor: Diana Craig
Correzione bozze: Julia Shone

Direttore creativo: Moira Clinch
Direttore editoriale: Paul Carslake

Separazione dei colori di
Bright Arts Ltd a Hong Kong

Stampato in Cina da 1010
Printing International Limited

Benvenuti nel mio mondo 6
A proposito di questo libro 7

CAPITOLO 1

COSE CHE DOVETE SAPERE 8

La testa umana 10
Texture utili 14
Lavorare a strati 18
Tipologie di movimento di base 22
Demistificare la luce 24
Prospettiva facile 28
La figura base 32
LA PAROLA ALL'ARTISTA:
Laura Braga 38
LA PAROLA ALL'ARTISTA:
Dennis Jones 42

CAPITOLO 2

UMANIZZARE I PERSONAGGI 44

Conoscere a fondo le espressioni 46
Linguaggio del corpo 50
Ideare i personaggi 56
Stilizzazione 62
Come si muovono i diversi personaggi 66
LA PAROLA ALL'ARTISTA:
Brittany Myers 68
LA PAROLA ALL'ARTISTA: Jonathan Hill 70

CAPITOLO 3

MOVIMENTO E VITA 72

Scorcio 74
Flessibilità ed esagerazione 78
Peso 82
Mani dinamiche 88
Azione potente 92
Il movimento degli animali di Donna Lee 96
LA PAROLA ALL'ARTISTA:
Elisa Ferrari 98
LA PAROLA ALL'ARTISTA:
Louis Decrevel 100



CAPITOLO 4

STORYTELLING 102

Dirigete i vostri personaggi 104
Regole di composizione 108
Dare energia alle scene 112
Attrezzatura e messa in scena di Mark A. Robinson 114
Usare i materiali di scena per esprimere l'azione di Mark A. Robinson 118
LA PAROLA ALL'ARTISTA:
Mark A. Robinson 120
LA PAROLA ALL'ARTISTA:
Jason Chatfield 122

Risorse preziose 124
Indice analitico 126
Ringraziamenti 128

BENVENUTI NEL MIO MONDO



Il mio amore per l'illustrazione è nato quando avevo due anni e scarabocchiavo le pareti di casa coi pastelli a cera regalo di mia madre. Naturalmente non ne era molto felice, ma si trattava dell'inequivocabile segnale che mi interessavo a un magico mondo di infinite possibilità.

Nel corso degli anni, la mia passione per l'animazione, i giochi, il cinema e la musica ha plasmato la mia personalità. Il ricordo d'infanzia che mi è rimasto più impresso è legato ai fumetti.

Gli artisti dei fumetti erano i miei veri eroi all'epoca e ricordo che mi esercitavo nel disegno come un pazzo, nel tentativo di raggiungere il loro livello.

L'ILLUSTRAZIONE ORMAI "VA CON TUTTO"!

Non molto tempo fa, il settore dell'illustrazione era molto competitivo perché gli illustratori erano molto più numerosi dei posti di lavoro a disposizione. Con l'avvento del mondo digitale sono emerse nuove e infinite possibilità: è cresciuta la domanda di e-book, libri per bambini, giochi per dispositivi mobili, fumetti web, contenuti digitali nei cataloghi dagli editori tradizionali. Tutte queste opportunità, però, hanno un prezzo: è necessario distinguersi dalla massa, in cerca, come lo siete voi, del lavoro perfetto. Il problema è che molti artisti non riescono a dare alla propria arte una vita e un movimento convincenti per il pubblico—precisamente l'argomento trattato da questo libro.

Con queste pagine spero di ispirare gli aspiranti artisti (che lavorano sui media tradizionali o digitali) a dare movimento ai loro personaggi e oggetti, in modo che non risultino solo convincenti, ma anche pieni di vita ed energia. Affronterò le problematiche con cui ho dovuto confrontarmi nella mia carriera professionale, per darvi un vantaggio, con tanto di suggerimenti sulle linee d'azione, l'uso di forme semplici, gesti, peso e inquadratura, e molto altro ancora. Questo è il libro che avrei voluto leggere quando ho cominciato.

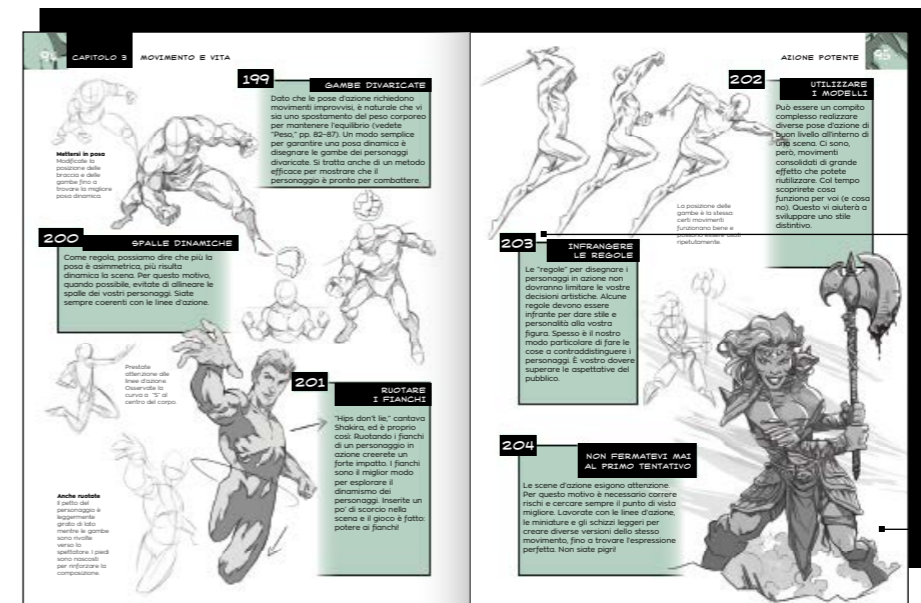
Se, dopo aver letto questo libro, sentirete di essere diventati illustratori più abili, più dinamici e in grado di distinguervi all'interno del mercato dell'illustrazione, avrò raggiunto il mio obiettivo!

CARLOS GOMES CABRAL

"SE HO VISTO PIÙ LONTANO, È PERCHÉ SONO SALITO
SULLE SPALLE DI GIGANTI."
ISAAC NEWTON

A PROPOSITO DI QUESTO LIBRO

Nei suoi quattro capitoli principali, questo libro vi guiderà attraverso i principali concetti e le tecniche necessarie per padroneggiare il disegno—le linee d'azione nella rappresentazione dei gesti dei personaggi, le forme di base usate per suggerire il movimento, le posizioni migliori per accrescere la tensione di una scena e, da ultimo, come produrre una narrazione avvincente solo attraverso l'arte.

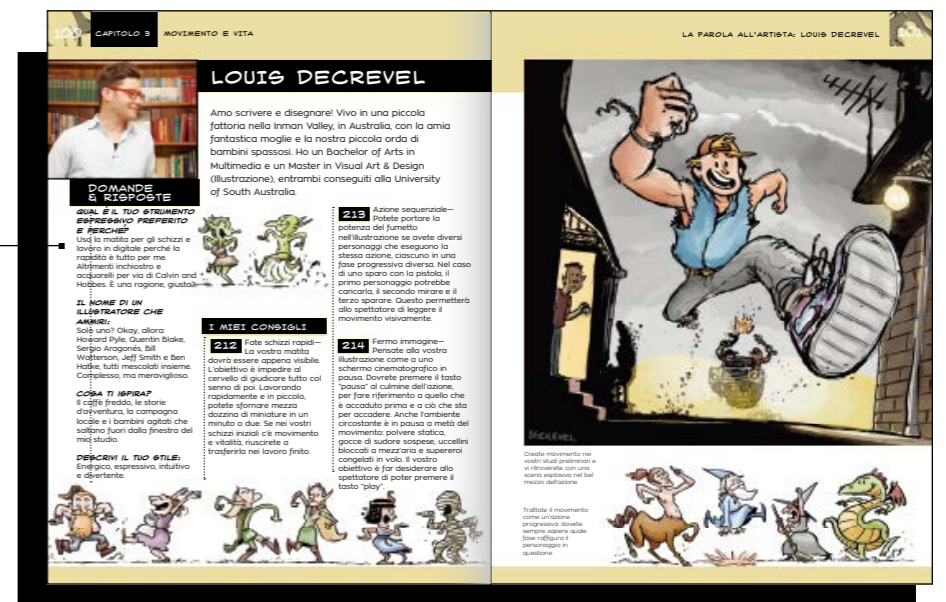


250 e più modi
Carlos condivide una serie di suggerimenti e trucchi per ottenere l'illusione del movimento nei vostri disegni.

I disegni dell'artista
Carlos applica i suggerimenti a vari soggetti, scene e personaggi, in modo che possiate osservare la teoria messa in pratica.

Artisti ospiti

Artisti con stili molto diversi trovano ampio spazio nelle pagine del libro, condividono esperienze, ispirazioni, disegni e metodi.



CAPITOLO 1

COSE

**CHE
DOVETE
SAPERE**



LINGUAGGIO DEL CORPO

105

RINFORZARE L'ESPRESSIONE DEL VISO CON IL CORPO

Il corpo deve lavorare nella sua interezza; un organismo unico che coglie tutte le emozioni che proviamo e le traduce in movimenti immediatamente riconoscibili. In questo senso il corpo di un personaggio è il riflesso della sua espressione facciale e viceversa.

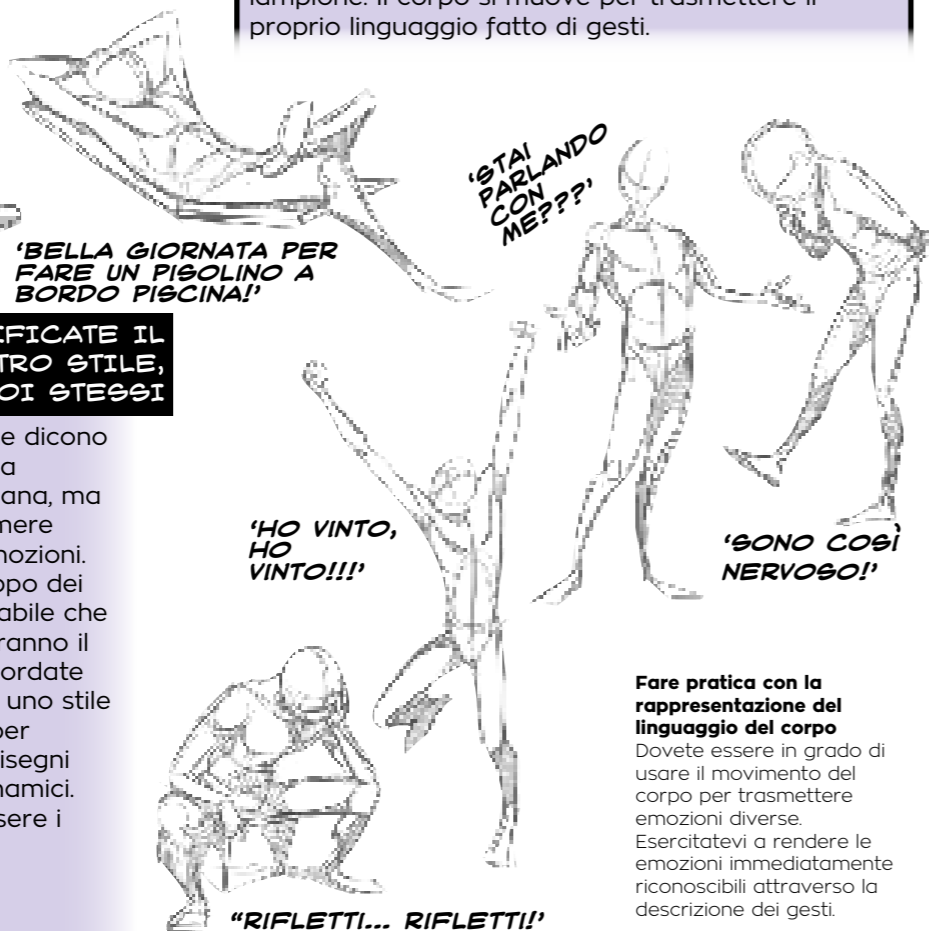


Una posizione semplice ma riconoscibile può essere tutto ciò di cui c'è bisogno per esprimere malcontento.

106

PARLARE CON IL CORPO

Di solito esprimiamo le emozioni prima col viso e poi con il resto del corpo. In molti casi, però, il corpo parla da solo: attraverso il movimento delle mani, la posizione della testa o perfino la curvatura della colonna vertebrale. Il linguaggio del corpo è essenziale per indicare il movimento dato che, senza di esso, la figura risulterebbe rigida come un lampione. Il corpo si muove per trasmettere il proprio linguaggio fatto di gesti.



107

SEMPLIFICATE IL VOSTRO STILE, ESPRIMETE VOI STESSI

Sento spesso artisti che dicono di non avere difficoltà a disegnare la figura umana, ma non riescono ad esprimere movimenti, gesti ed emozioni. Se vi preoccupate troppo dei dettagli tecnici, è probabile che tutti i vostri disegni avranno il medesimo aspetto. Ricordate che molti artisti hanno uno stile semplice ma, proprio per questo motivo, i loro disegni sono vivaci, arditi e dinamici. Ecco come devono essere i vostri disegni.

108

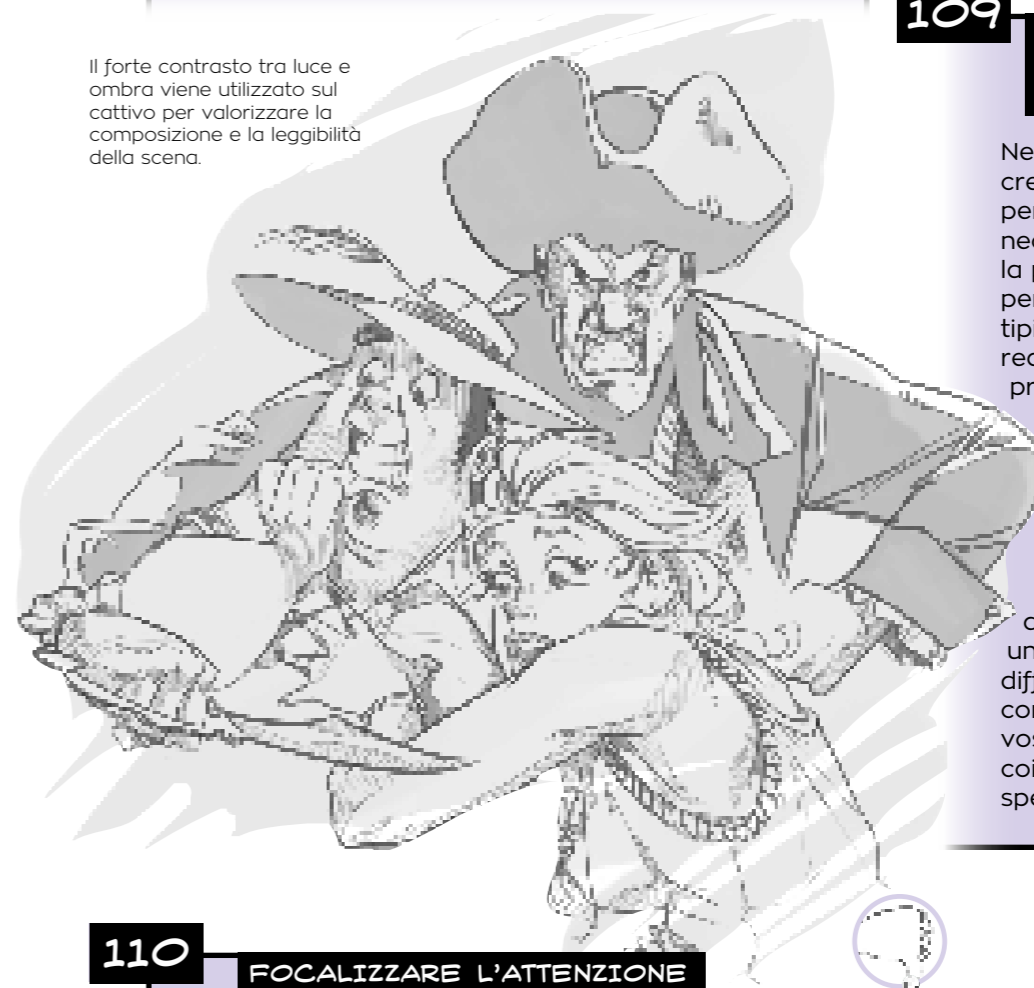
GUIDATE LO SPETTATORE NEL VOSTRO MONDO

Quando create una scena, dovete guidare lo spettatore nel vostro mondo, facendo in modo che si senta come uno dei vostri personaggi. Per far ciò è necessario disegnare i corpi dei personaggi in modo che rispondano adeguatamente agli stimoli. Osservate qui come il cattivo si muove in direzione del proprio obiettivo, mentre le vittime si allontanano dall'oggetto pericoloso.



Prendere le distanze dal pericolo percepito.

Il forte contrasto tra luce e ombra viene utilizzato sul cattivo per valorizzare la composizione e la leggibilità della scena.



109

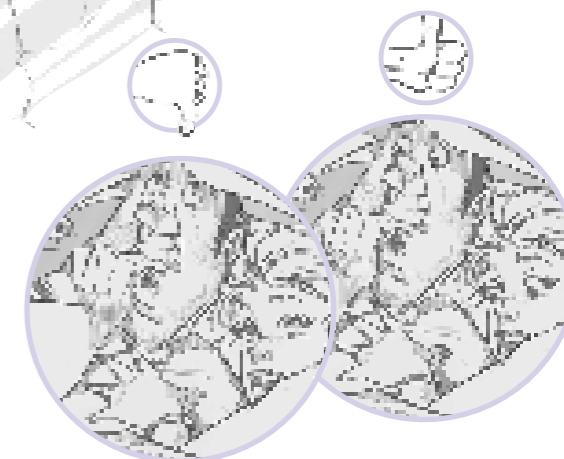
RIFLETTETE SULLE REAZIONI

Nel processo di creazione dei personaggi, è necessario delinearne la personalità. Questo personaggio comico tipico ha un modo di reagire al pericolo, proprio come la damigella in pericolo cerca la protezione dell'uomo che ha accanto, gettandosi verso di lui. Sono piccoli dettagli, ma fanno una grande differenza nella composizione della vostra inquadratura e coinvolgono lo spettatore.

110

FOCALIZZARE L'ATTENZIONE DEL LETTORE

Osservate come gli occhi dei personaggi sono focalizzati sull'arma, invece di guardare altrove. Se fossero rivolti verso l'alto, lateralmente o verso il cattivo, la scena perderebbe forza. Imparate a guidare l'attenzione del lettore in modo che capisca cosa sta realmente accadendo.



115

**COMUNICARE DISINTERESSE
ATTRAVERSO I GESTI**

Trovarsi dove non si vorrebbe essere o stare con una persona fastidiosa o noiosa è sgradevole e ci fa desiderare di andarcene il più in fretta possibile. Ci sono gesti facilmente riconoscibili che segnalano questa situazione comune. Perfino il movimento più leggero e la direzione degli occhi possono dire molto al lettore.


Un racconto di due appuntamenti

Questi due esempi di una coppia in un caffè ci raccontano due storie molto diverse. Qui sopra, il gesto in avanti della figura sulla sinistra indica che sta cercando di coinvolgere la propria compagna, la cui postura abbandonata e gli occhi rivolti al proprio telefono, indicano chiaramente mancanza di interesse.


Sottomissione

L'atto di inginocchiarsi a testa bassa è una rappresentazione simbolica di sottomissione, venerazione, preghiera, gratitudine o rispetto.

116

**MOSTRARE CHI
COMANDA**

Proprio come i sentimenti di vittoria, conquista, orgoglio e autostima sono legati a un corpo perfettamente bilanciato e a una postura eretta, così sconfitta, vergogna, timidezza e umiltà possono essere rappresentate da un corpo curvo. Ecco perché gli adolescenti sono spesso raffigurati con lo sguardo basso e una postura china; potrebbero non sentirsi ancora pronti ad affrontare le sfide della vita adulta.

117

**COMUNICARE INTERESSE
ATTRAVERSO I GESTI**

Proprio come esprimiamo la nostra avversione per una situazione, abbiamo anche modi per far capire che qualcuno o qualcosa ha catturato la nostra attenzione.



Questo secondo esempio mostra la figura sulla destra rispondere al compagno con la medesima postura inclinata in avanti, rivelando un forte interesse nello scambio. Due risultati molto diversi suggeriti da cambiamenti minimi nel movimento.

118

**COS'È LO SPAZIO
VITALE?**

Com'è noto in genere ci comportiamo in modo prudente in presenza di persone che non conosciamo bene, mantenendo una distanza di sicurezza da loro e tenendoli fuori dalla bolla che ci avvolge e che rappresenta il nostro spazio vitale. Con familiari e amici la bolla si restringe, lasciandoci aperti ad accettare il tocco, un abbraccio o un altro segno d'affetto. Confrontate i due esempi di appuntamento al caffè (qui a sinistra) e come lo spazio tra le figure diminuisce a mano a mano che l'interesse cresce.

119

ROMPERE LA BOLLA

Quando lasciamo che qualcuno invada la nostra zona di protezione virtuale, diventiamo vulnerabili e possiamo rimanere ammalati dalla sensazione intensa che questo contatto intimo può stimolare. Esistono modi diversi per rappresentarlo graficamente, che variano a seconda delle motivazioni, delle intenzioni, dell'età e del contesto e della natura del rapporto tra i personaggi. Tenete a mente una cosa, però: l'amore è universale.

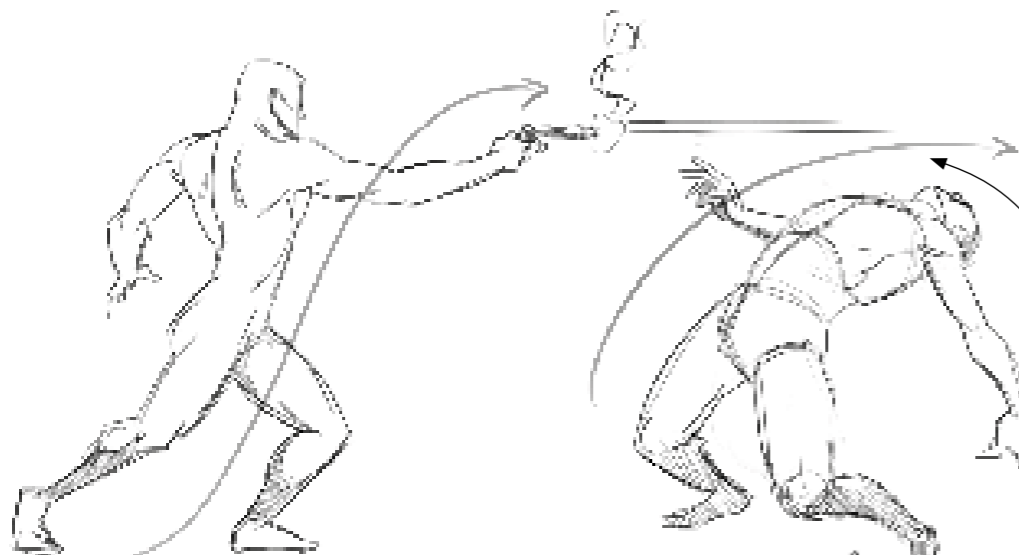


Una giovane coppia di innamorati si abbraccia stretta, tanto che le rispettive bolle coincidono, includendo l'altro e rivelando un affetto condiviso.

Un bambino sulle spalle del papà si trova nello spazio vitale del genitore, rivelando affetto familiare e gioia.



AZIONE POTENTE



Osservate come i movimenti sono stati sviluppati sulla base della linea d'azione: è la linea che collega i movimenti ausiliari del corpo.

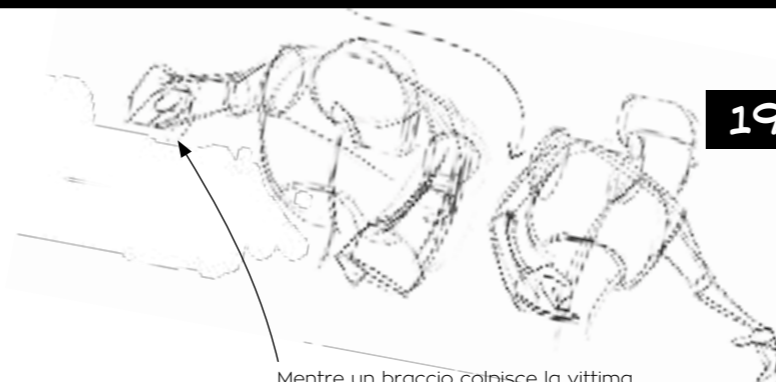
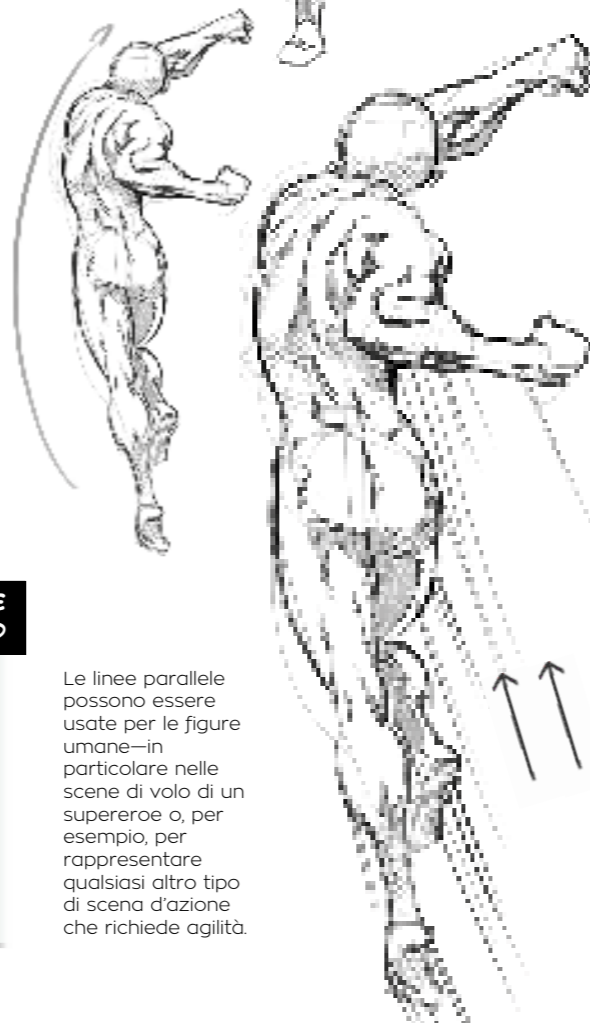
194 CONDURRE L'AZIONE

La linea d'azione è una linea immaginaria che indica la direzione dell'azione del personaggio. Viene usata principalmente per accrescere l'effetto teatrale di un determinato movimento. Dovrebbe essere fluida e aerodinamica e mostrare le reali intenzioni di un movimento.

195 USARE LINEE PARALLELE PER IL MOVIMENTO

Le linee parallele sono estremamente efficaci per rappresentare la velocità e ampiamente usate per suggerire il movimento, a prescindere dallo stile dei disegni. Tracciatele sempre in direzione opposta rispetto al movimento principale e mantenetele dritte. (Usate un righello se ne avete bisogno.)

Le linee parallele possono essere usate per le figure umane—in particolare nelle scene di volo di un supereroe o, per esempio, per rappresentare qualsiasi altro tipo di scena d'azione che richiede agilità.



196

OVERLAPPING

Nel caso di un pugno, potete usare diverse tecniche per dimostrarne l'intensità. Una di queste è la tecnica delle azioni sovrapposte (overlapping), il che significa semplicemente che il personaggio rispetta le leggi della fisica. "Follow-through action" e "overlapping action" sono tra i dodici principi base dell'animazione della Disney.

Mentre un braccio colpisce la vittima, l'altro si ritrae. Questo permette al corpo dell'aggressore di mantenere l'equilibrio, mentre la vittima percepisce l'effetto opposto.

197 VALUTARE LE AZIONI RISULTANTI

Qui il ragazzo che colpisce ha gli occhi aperti (per poter arrivare al bersaglio), mentre la vittima ha gli occhi chiusi. Quando vi arriva un pugno in faccia chiudete gli occhi, giusto? Pensate a causa ed effetto.

Prendere un colpo
Il personaggio riceve un colpo in faccia; le braccia si allontanano dal punto dell'impatto e così pure i capelli e la cravatta. Questa è l'essenza del concetto di overlapping action.

198 SOTTOLINEARE IL RISULTATO DELL'AZIONE

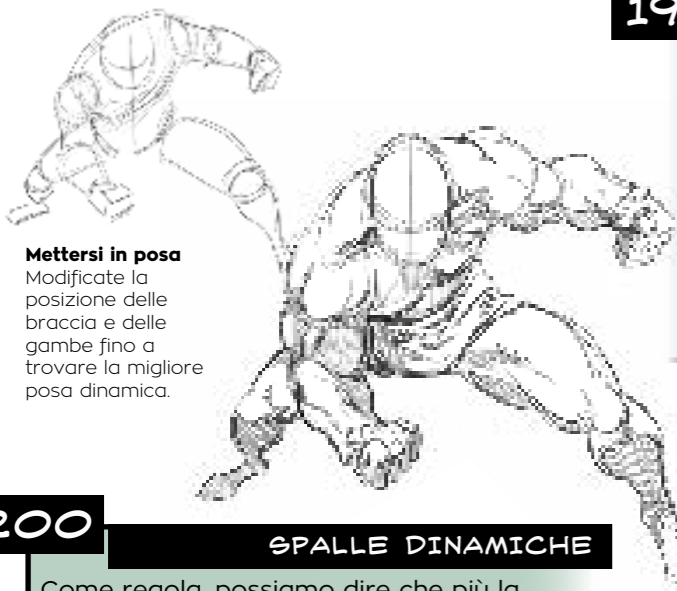
A volte è meglio sottolineare il risultato di un'azione piuttosto che l'azione in sé. Prendiamo come esempio il pugno. Cos'è più interessante mostrare: il momento esatto in cui il pugno raggiunge il volto del personaggio, o il danno che provoca? Ovviamente—in questo caso—la risposta è la seconda opzione.

Leggere la scena
Il personaggio che colpisce ha il corpo piegato in avanti, come se portasse tutto il peso sul braccio. I vestiti si muovono come risultato dell'azione, aiutandoci a leggere la scena.

199

GAMBE DIVARICATE

Dato che le pose d'azione richiedono movimenti improvvisi, è naturale che vi sia uno spostamento del peso corporeo per mantenere l'equilibrio (vedete "Peso," pp. 82-87). Un modo semplice per garantire una posa dinamica è disegnare le gambe dei personaggi divaricate. Si tratta anche di un metodo efficace per mostrare che il personaggio è pronto per combattere.

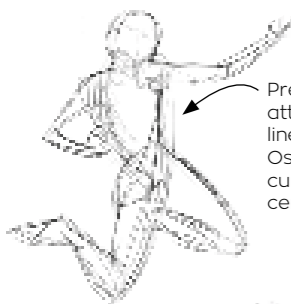


Mettersi in posa
Modificate la posizione delle braccia e delle gambe fino a trovare la migliore posa dinamica.

200

SPALLE DINAMICHE

Come regola, possiamo dire che più la posa è asimmetrica, più risulta dinamica la scena. Per questo motivo, quando possibile, evitate di allineare le spalle dei vostri personaggi. Siate sempre coerenti con le linee d'azione.



Prestate attenzione alle linee d'azione. Osservate la curva a "S" al centro del corpo.

201

RUOTARE I FIANCHI

"Hips don't lie," cantava Shakira, ed è proprio così: Ruotando i fianchi di un personaggio in azione creerete un forte impatto. I fianchi sono il miglior modo per esplorare il dinamismo dei personaggi. Inserite un po' di scorcio nella scena e il gioco è fatto: potere ai fianchi!

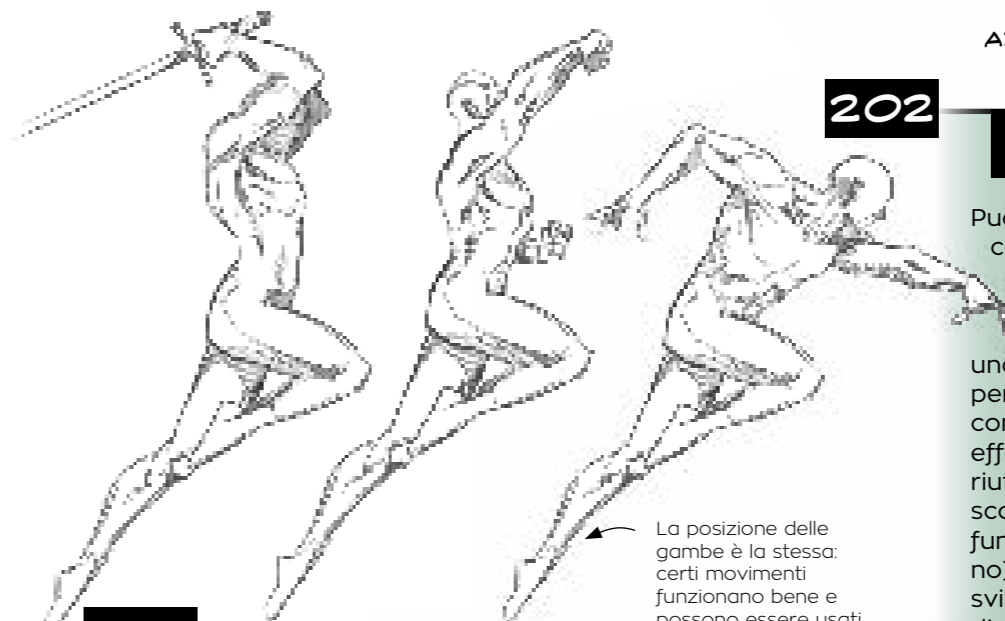


Anche ruotate
Il petto del personaggio è leggermente girato di lato mentre le gambe sono rivolte verso lo spettatore. I piedi sono nascosti per rinforzare la composizione.

202

UTILIZZARE I MODELLI

Può essere un compito complesso realizzare diverse pose d'azione di buon livello all'interno di una scena. Ci sono, però, movimenti consolidati di grande effetto che potete riutilizzare. Col tempo scoprirete cosa funziona per voi (e cosa no). Questo vi aiuterà a sviluppare uno stile distintivo.



La posizione delle gambe è la stessa: certi movimenti funzionano bene e possono essere usati ripetutamente.

203

INFRANGERE LE REGOLE

Le "regole" per disegnare i personaggi in azione non dovranno limitare le vostre decisioni artistiche. Alcune regole devono essere infrante per dare stile e personalità alla vostra figura. Spesso è il nostro modo particolare di fare le cose a contraddistinguere i personaggi. È vostro dovere superare le aspettative del pubblico.



204

NON FERMATEVI MAI AL PRIMO TENTATIVO

Le scene d'azione esigono attenzione. Per questo motivo è necessario correre rischi e cercare sempre il punto di vista migliore. Lavorate con le linee d'azione, le miniature e gli schizzi leggeri per creare diverse versioni dello stesso movimento, fino a trovare l'espressione perfetta. Non siate pigri!