

# Sommario

**Introduzione ..... 4**



**Disegnare persone ..... 9**



**Animali buffi ..... 29**



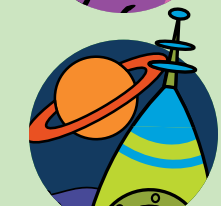
**Sviluppare i personaggi ..... 49**



**Matite! Colore! Azione! ..... 69**



**L'ambientazione ..... 89**



**Strisce a fumetti ..... 108**



TITOLO ORIGINALE: HOW TO DRAW CARTOONS

Copyright © 2010 Arcturus Publishing Limited  
26/27 Bickels Yard, 151–153 Bermondsey Street, London SE1 3HA

© 2011 Per l'Italia:  
Il Castello srl, Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI) – Tel. 02 99762433  
e-mail: info@ilcastelloeditore.it - www.ilcastelloeditore.it

Terza edizione: aprile 2019

Direzione generale: Luca Belloni  
Direzione editoriale: Viviana Reverso

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 e trasgressione saranno perseguite ai sensi di legge.

Traduzione: Marianna Sala

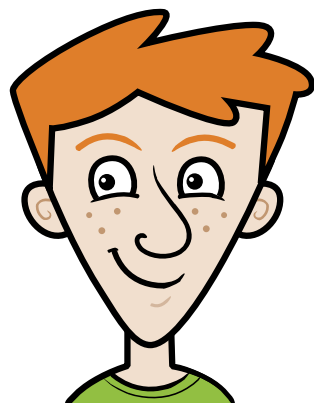
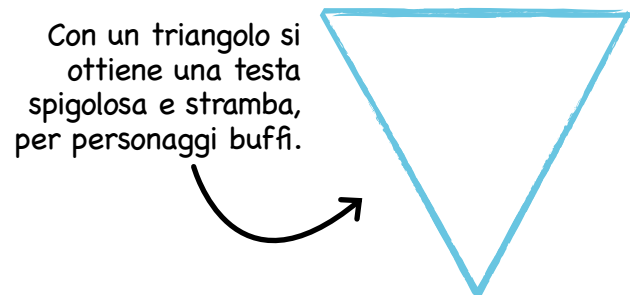
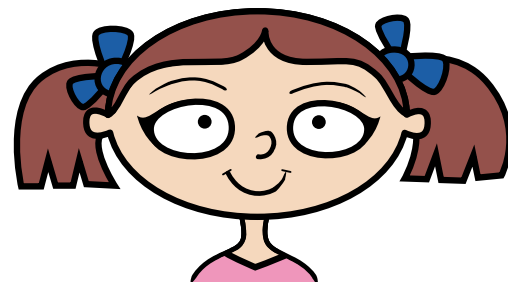
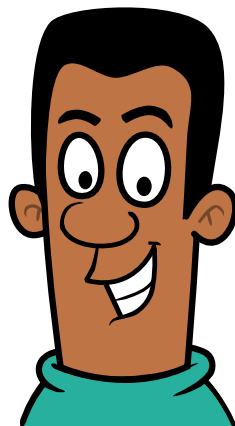
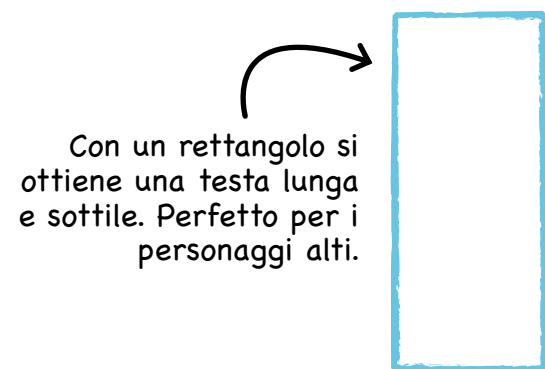
Autore e illustratore: Adam Clay  
Editor: Fiona Tulloch  
Design e layout: Gary Sutherland  
Copertina: Beatriz Reis Custodio

Ringraziamenti per le immagini:  
Kobal Collection: p.7 in alto a sinistra e in basso.  
Rex: p.6, p.7 in alto a destra, p.8.

Stampato da Starprint srl

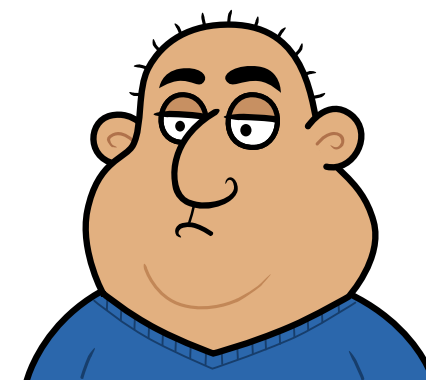
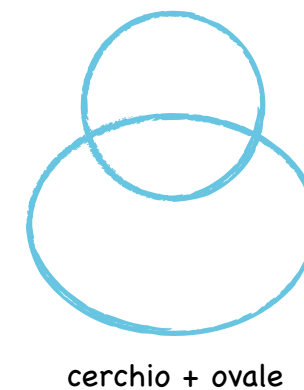
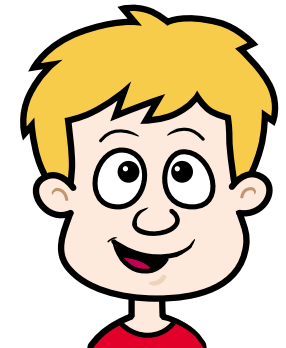
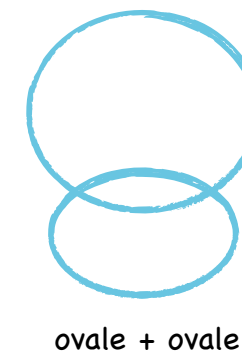
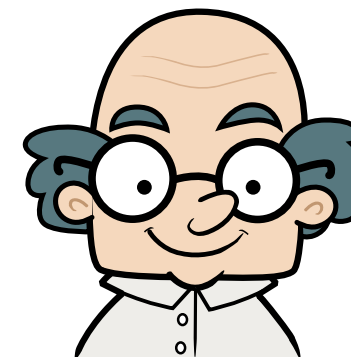
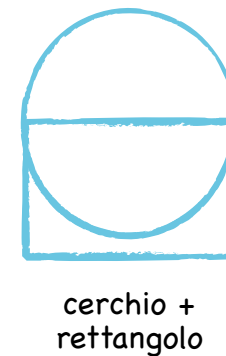
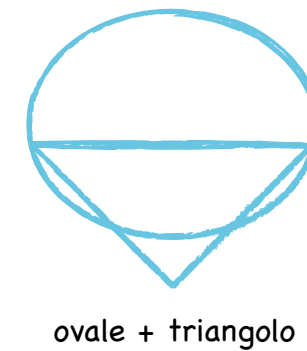
**Quando disegnate i personaggi dei fumetti partite dall'alto. La testa è la caratteristica chiave di qualsiasi personaggio.**

Ecco alcune forme di base che potete utilizzare per disegnare la testa dei vostri personaggi. Osservate come appaiono diverse una volta aggiunti i lineamenti.



Le teste realizzate con una singola forma, come quelle degli esempi qui sopra, producono personaggi caratteristici e simpatici, ma sono piuttosto unidimensionali.

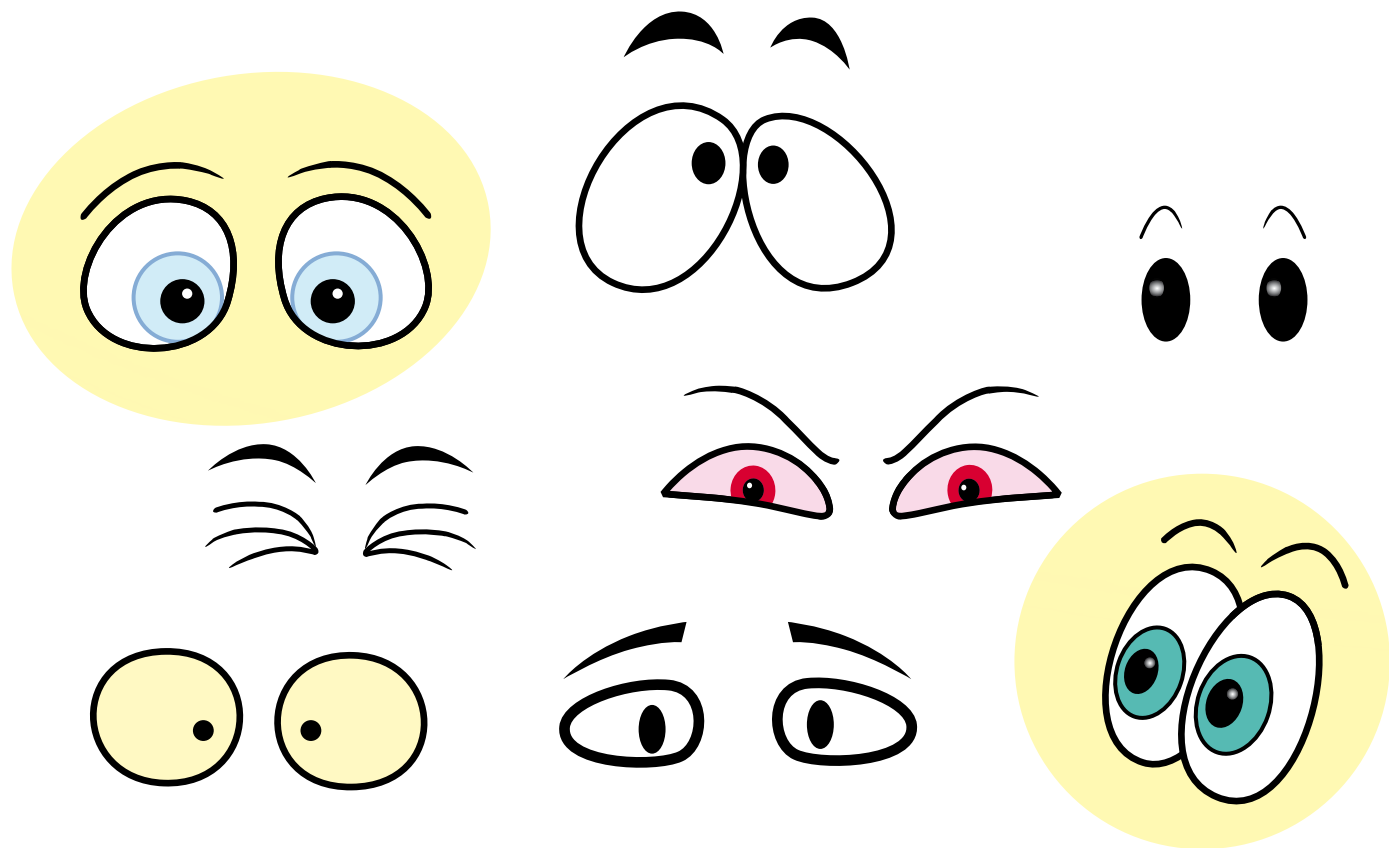
Disegnare la testa utilizzando due forme di base anziché una, rende i personaggi più versatili e semplici da ritrarre da diverse angolazioni. Pensate alla forma in alto come al cranio e a quella in basso come mascella. Si possono creare molte combinazioni.



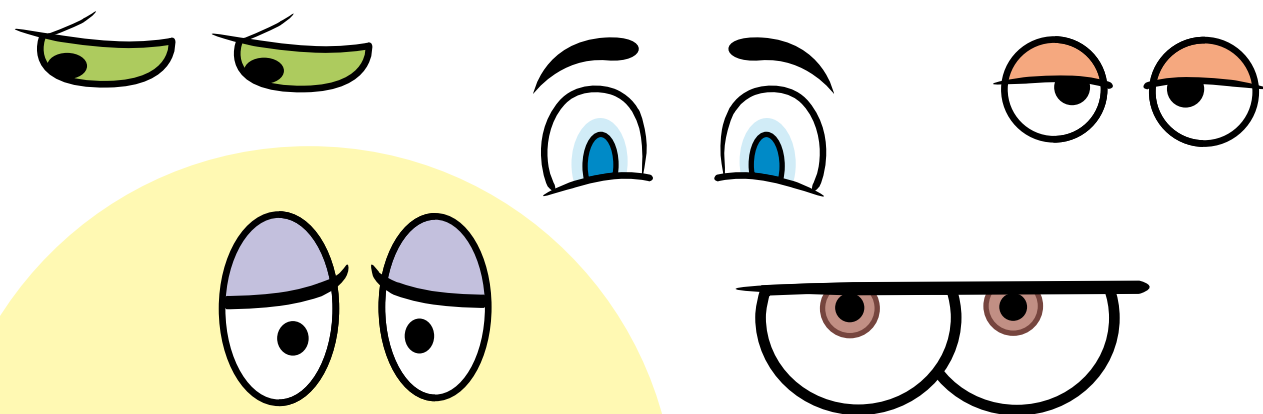
Provate a creare qualche altra combinazione e non fermatevi davanti a risultati strambi!



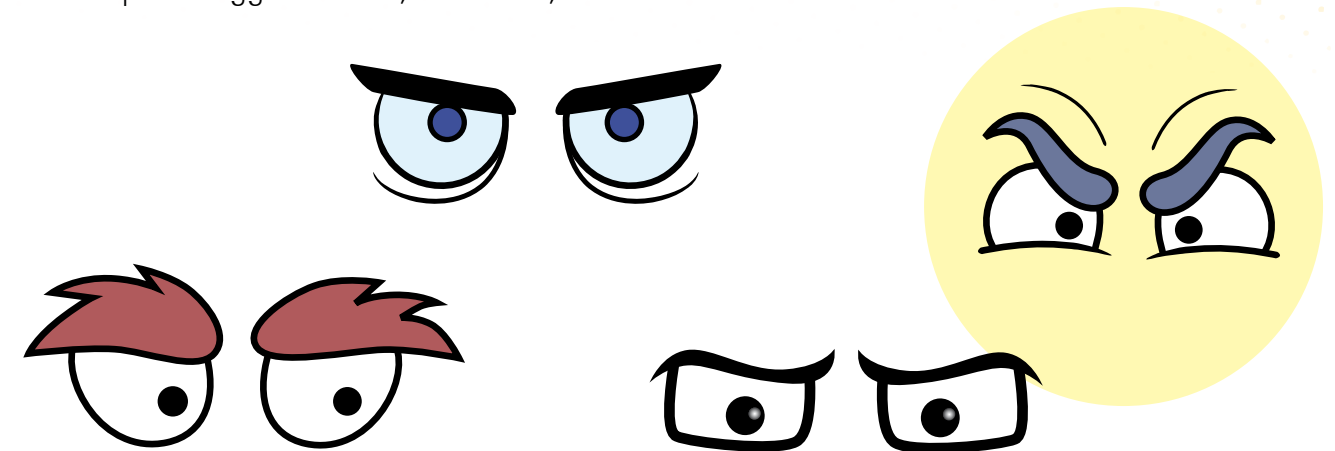
**Gli occhi sono il tratto più espressivo dei personaggi da fumetto. Non è necessario che siano troppo particolareggiati: spesso gli occhi più efficaci sono proprio quelli più semplici.**



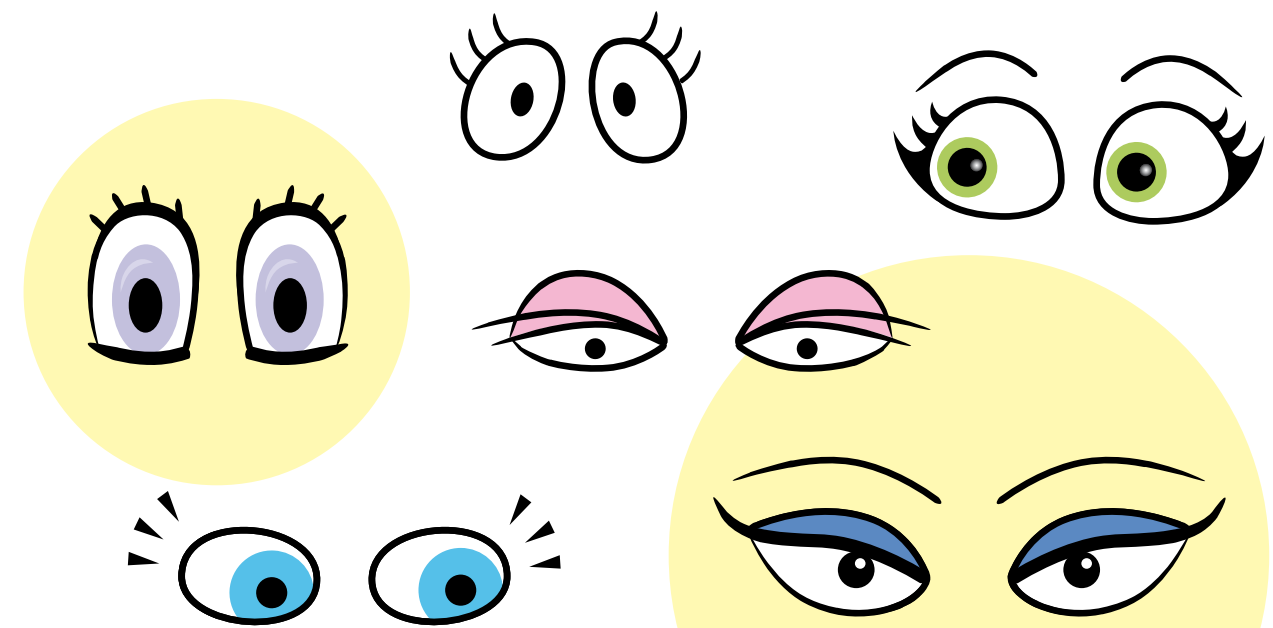
Le forme più comuni per gli occhi sono ovali o cerchi, ma divertitevi a sperimentarne altre. Aggiungendo le palpebre, modificando l'angolazione delle sopracciglia e cambiando la dimensione della pupilla potrete creare effetti diversi.



L'angolazione delle sopracciglia è molto importante quando si disegnano gli occhi. Abbassare il livello delle sopracciglia per nascondere parte dell'occhio vi aiuterà a ritrarre personaggi scontenti, arrabbiati, concentrati o decisi.



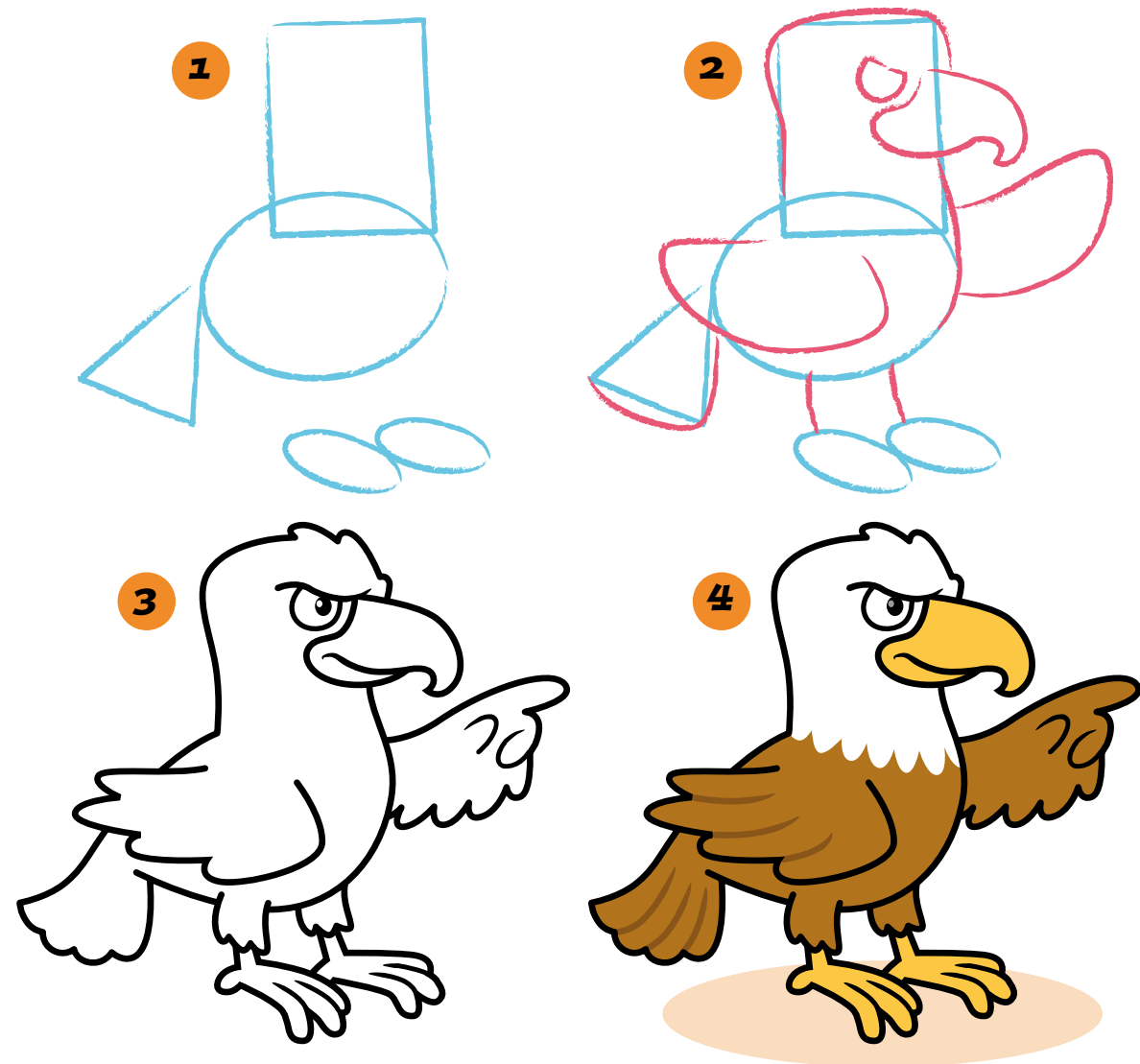
La differenza principale tra gli occhi dei personaggi maschili e femminili è l'aggiunta delle ciglia. Queste possono avere un aspetto realistico, comico o attraente.



Provate a fare qualche esperimento con la forma degli occhi, la dimensione della pupilla e lo spessore delle palpebre. È sempre una buona idea variare gli occhi da un personaggio all'altro, ma di certo ci saranno occhi che userete più di altri.

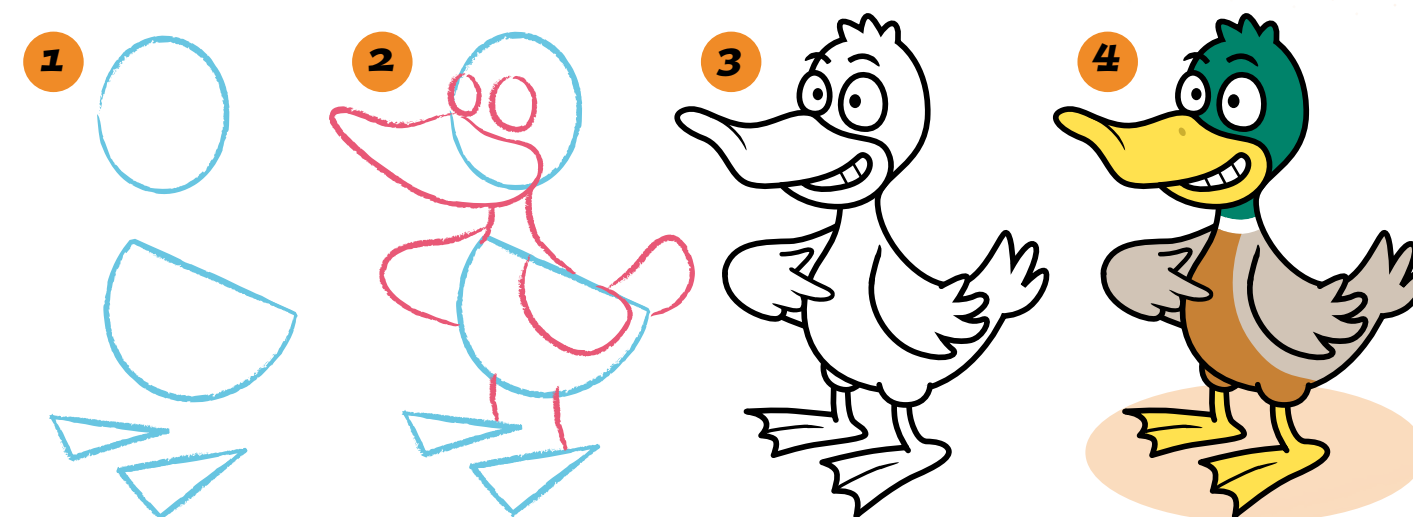
**La prima regola da ricordare quando si disegnano animali è che non sono copie di quelli reali! Modificheremo le proporzioni e daremo loro caratteristiche umane per aggiungere un aspetto comico.**

Disegnare uccelli è divertente perché è facile crearne di diversi tipi facendo solo qualche piccola modifica alla forma del corpo, della testa e del becco. Lasciate le penne per ultime, quando le forme di base saranno tutte al loro posto. Cominciate da quest'aquila di mare con la testa bianca.

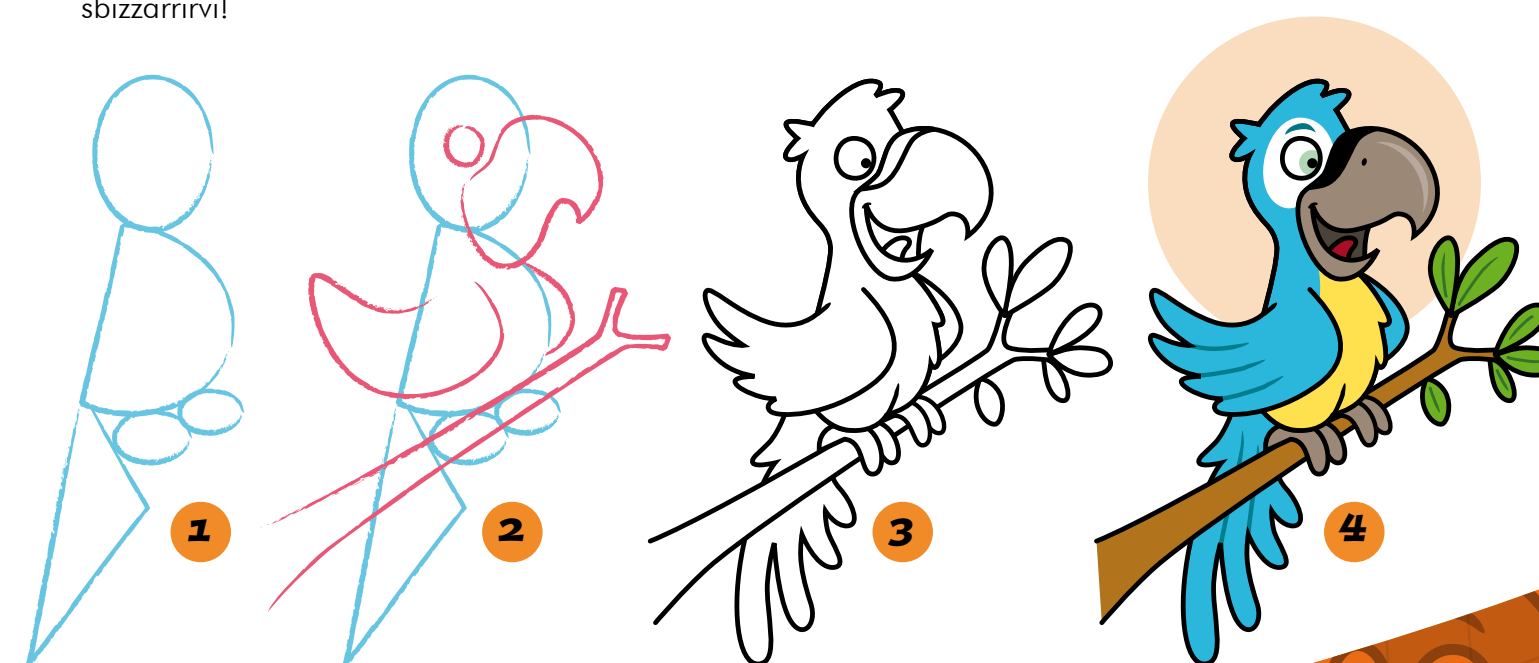


L'aquila è il boss nel mondo degli uccelli da fumetto! La testa quadrata e la fronte corrugata suggeriscono il carattere risoluto, coraggioso e cattivo. Il collo è più grosso di quello di altri uccelli e la testa è piuttosto squadrata.

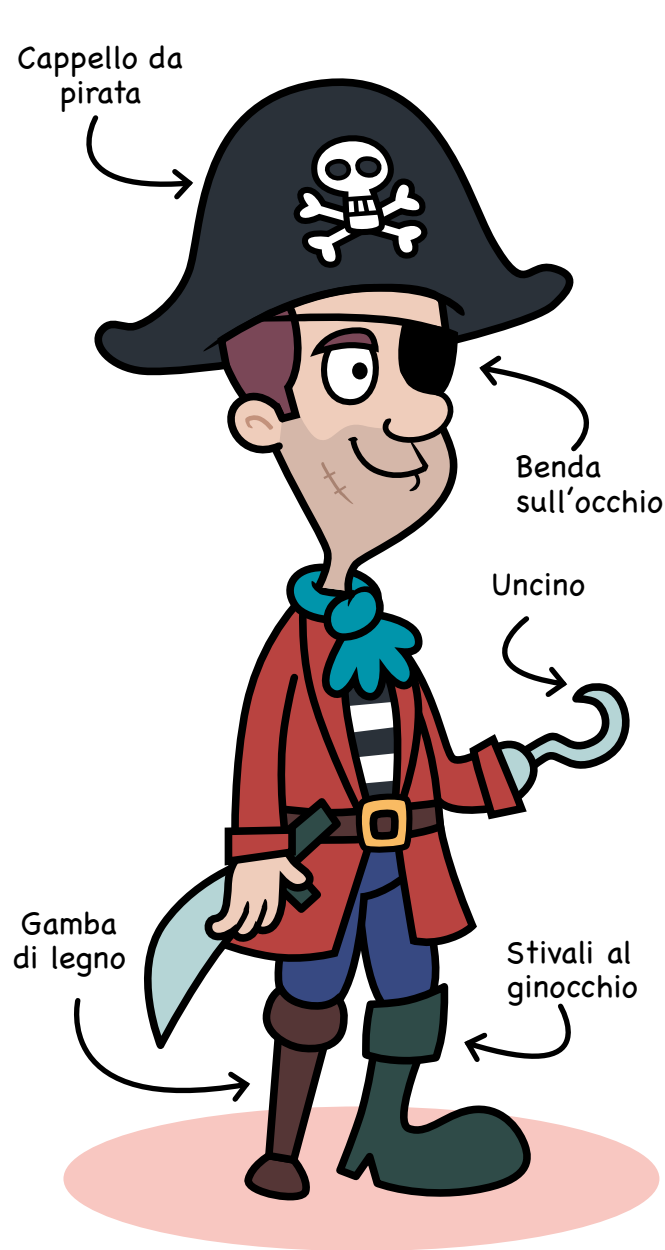
Le anatre sono, per natura, creature buffe e divertenti da disegnare. Nel passaggio 1 mantenete la testa piuttosto piccola e lasciate uno spazio per il collo. Aggiungete becco e zampe larghi e piatti al passaggio 2, poi completate col muso e i dettagli piumati.



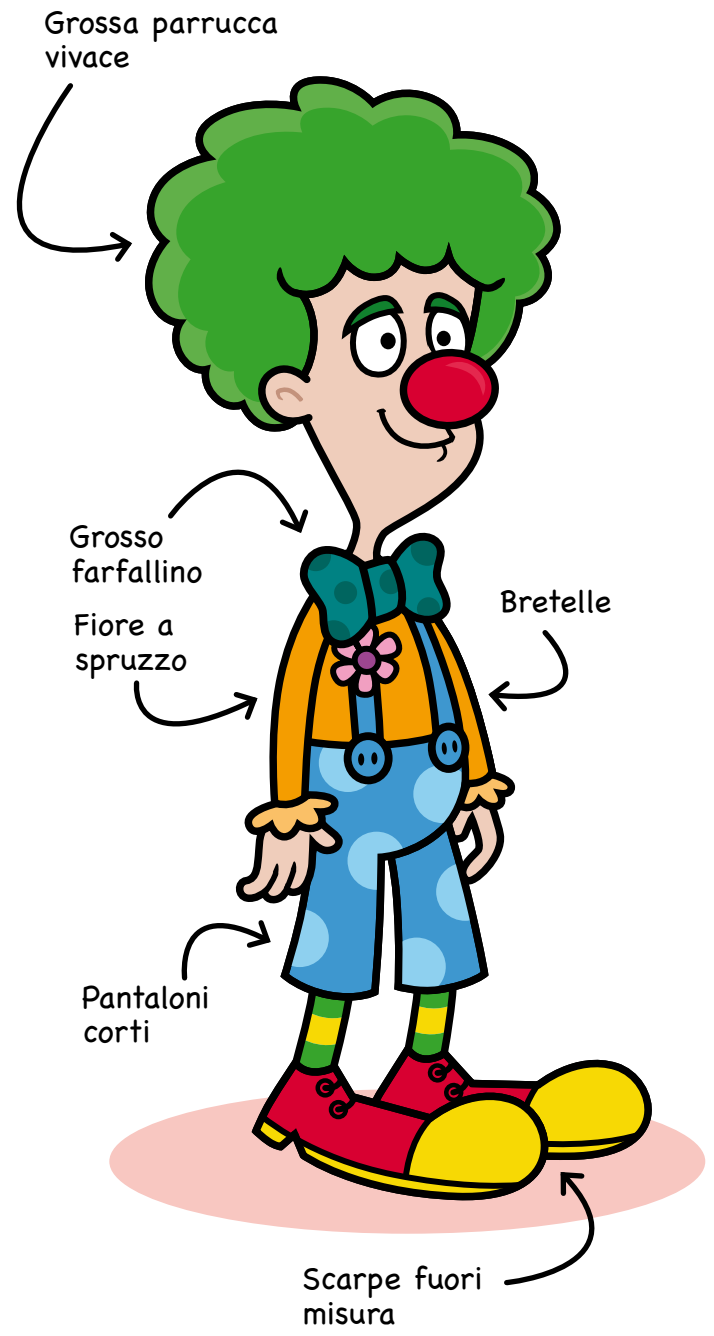
I pappagalli sono molto caratteristici: hanno un grosso becco curvo con un'estremità appuntita e una lunga coda piumata. Anche i colori vivaci sono essenziali. Potete davvero sbizzarrirvi!



**Pirata**



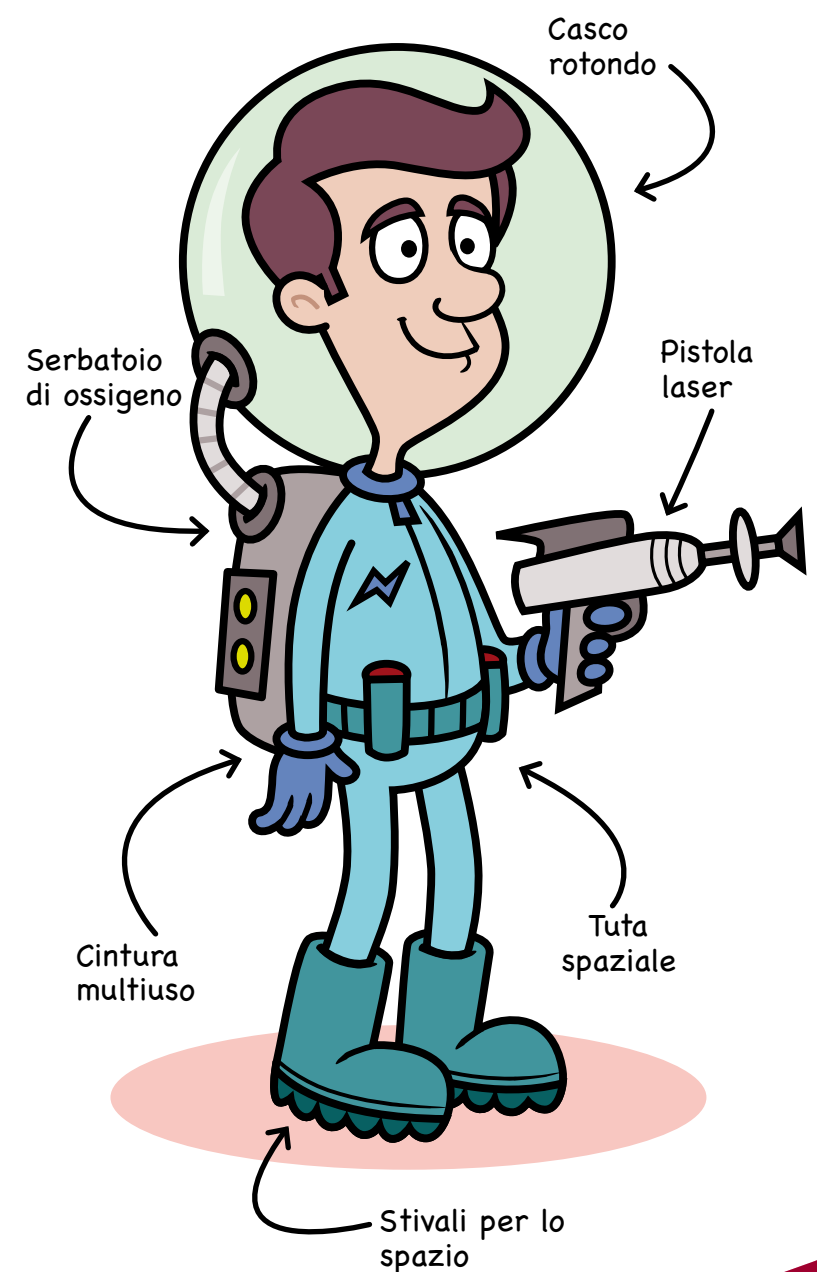
**Clown**



**Cowboy**



**Eroe spaziale**







Rappresentare in scorcio **significa disegnare un oggetto in modo da farlo apparire tridimensionale, anche se è disegnato su un foglio di carta piatto. I fumettisti usano la rappresentazione in scorcio per far sembrare gli elementi in primo piano più grandi di quelli sullo sfondo.**

Usare correttamente la rappresentazione in scorcio vi permetterà di creare fumetti di grande effetto.

Primo piano più grande



Sfondo più piccolo

Stiamo guardando questa bambina da un punto di vista elevato. Dato che si allunga verso l'alto, il fiore e la mano che lo tiene appaiono più grandi rispetto al resto del corpo. I piedi sono la parte più lontana da noi, quindi appaiono molto piccoli.

Aumentare la dimensione degli oggetti in primo piano può aggiungere effetti drammatici a scene d'azione. Qui ho usato due esempi sportivi per spiegare il concetto.



Il pallone è grande quanto il giocatore in lontananza. L'aggiunta di linee di movimento mostra che la palla si sta muovendo velocemente verso di noi.

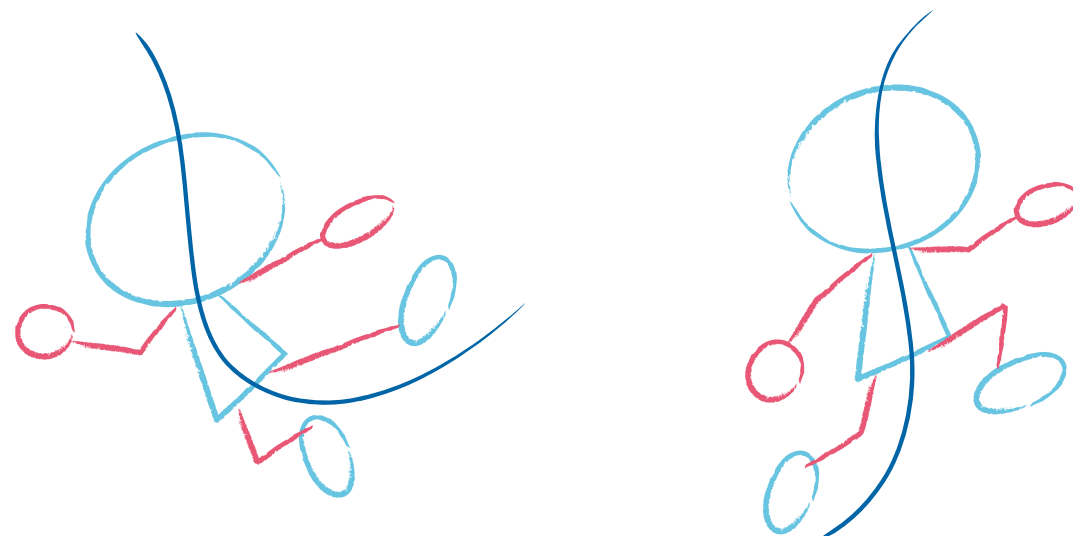
Attenzione! Il pugile sta ruotando il pugno verso l'interno, quindi ho ingrandito il suo guantone destro. Il guantone sinistro invece è dietro il corpo, quindi ha dimensioni ridotte.

La rappresentazione in scorcio può rivelarsi complicata, ma con un po' di pratica può diventare una tecnica molto utile. Datevi da fare!



**I fumettisti disegnano linee d'azione che attraversano il corpo di un personaggio per aiutarci a disegnare gli arti e la testa in modo che siano coerenti con la posizione del corpo. Fanno sì che la posa di un personaggio risulti più realistica.**

Questi piccoli ninja mi aiuteranno nella spiegazione. Cominciate col disegnare la linea d'azione e poi aggiungete gradualmente le forme approssimative che costituiranno la struttura del corpo. Cancellate la linea d'azione insieme alle altre linee guida, prima di aggiungere gli ultimi dettagli e il colore.



Pensate alla linea d'azione come a un prolungamento della spina dorsale. Dovrebbe essere una semplice linea ampia con solo una o due curve. Una linea d'azione eccessivamente complicata può portare a un disegno dall'aspetto strano.

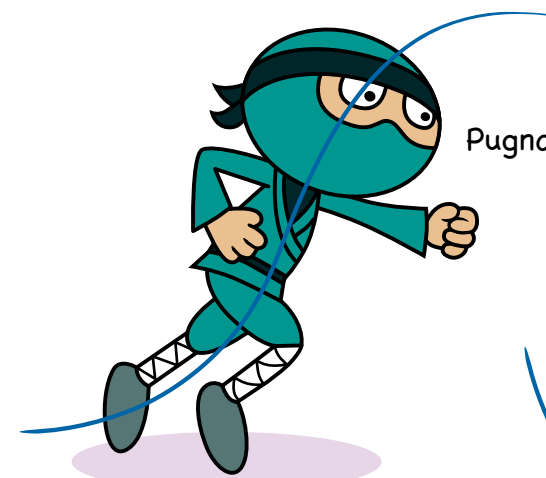


Posizione di sfida

Con un po' di pratica comincerete a visualizzare la linea d'azione nella vostra testa prima di cominciare a disegnare. Alla fine potreste rendervi conto di non avere più bisogno di disegnarla.



Colpo con il taglio della mano



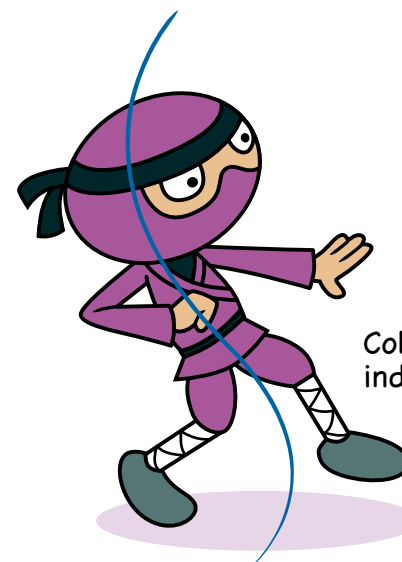
Pugno in avanti



Calcio laterale



Calcio circolare



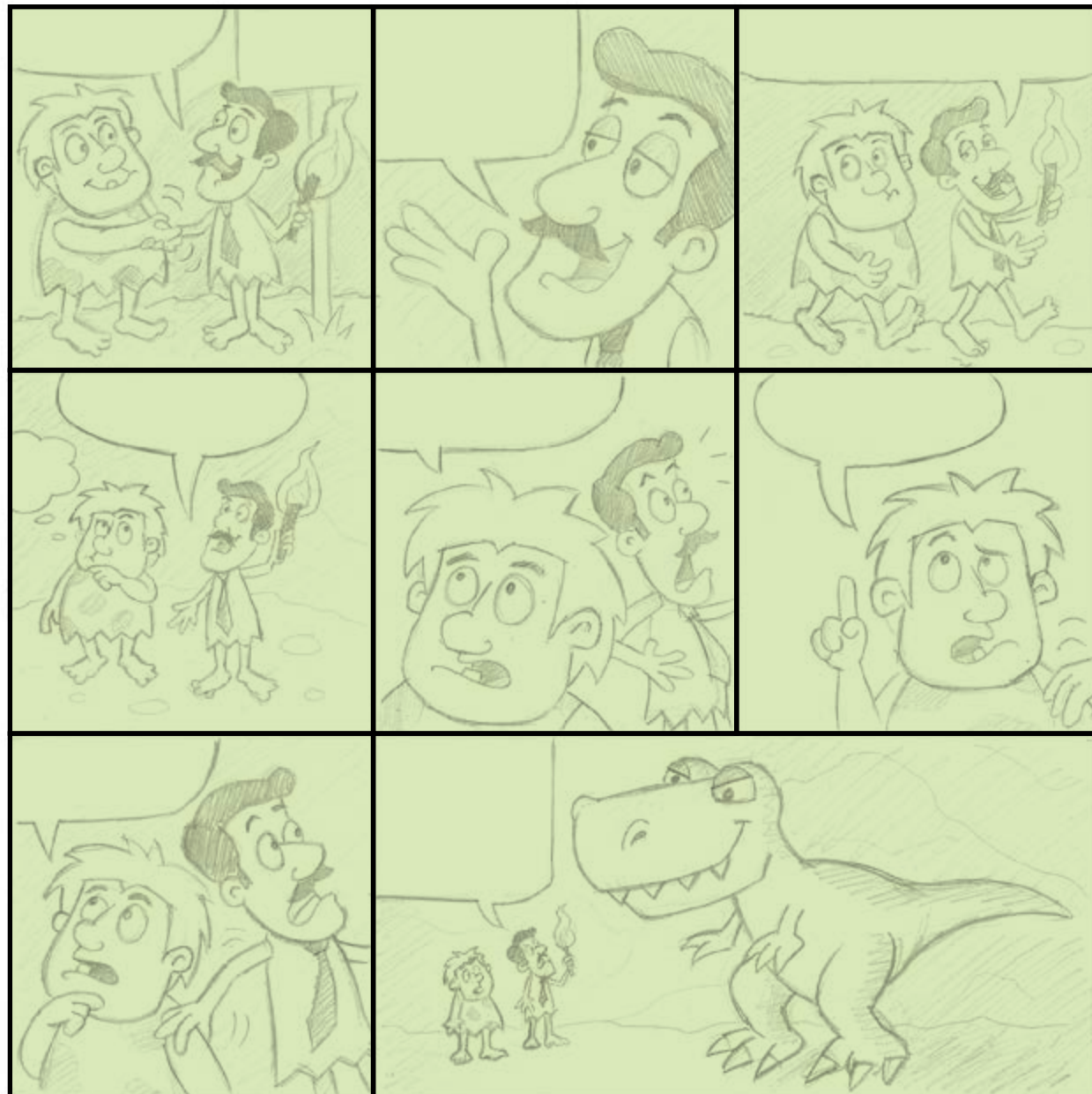
Colpo indietreggiando



Pugno violento in avanti

Una volta scritti i vostri appunti nelle vignette, cancellate il testo e fate qualche schizzo delle scene e dei personaggi. Cominciate con forme semplici e aggiungete gradualmente i dettagli. Ricordate di lasciare lo spazio per le nuvolette se i personaggi parlano (per il testo e le nuvolette vedete a p.114.)

Potete rendere più interessante la vostra striscia cambiando di tanto in tanto il punto di vista del lettore. Provate a 'zoomare in avanti' sui vostri personaggi per mostrare i loro volti o 'zumare all'indietro' per mostrare la scena da una certa distanza.



Quando siete soddisfatti degli schizzi a matita, ripassate con l'inchiostro le linee, cancellate la matita e colorate (vi darò qualche consiglio su come colorare i vostri personaggi a pp.126-127.) Voilà: ecco a voi la striscia finita!

Nel resto del capitolo vi mostrerò come aggiungere gli effetti speciali e fare qualche piccolo cambiamento per rendere speciale la vostra striscia.

