



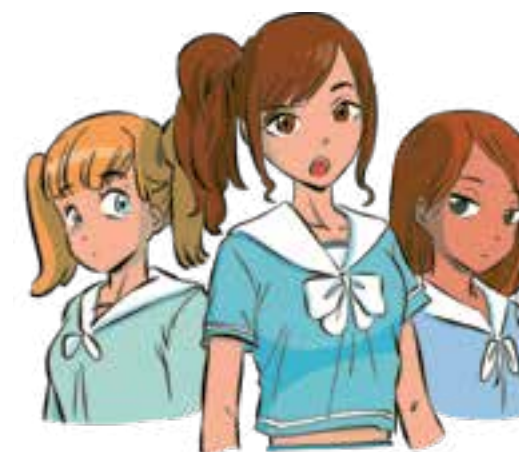
SOMMARIO



Che cos'è il manga?	6
Il materiale	8
Le fasi del disegno	10
Le basi del corpo	12
Le proporzioni	14
La morfologia	16
Il viso	18
L'orientamento del viso	20
Gli occhi	22
Posizionare bene gli occhi	24
Il naso	26
La bocca	28
Le orecchie	30
I capelli	32
Le acconciature	34
Le espressioni	36
I codici manga delle espressioni	38



Le mani	40
I piedi	42
Il corpo statico	44
Il corpo in movimento	46
Gli indumenti	48
Shonen	52
Shojo	53
Kawaii	54
Chibi	55
L'inchiostrazione	56
I neri pieni	57
Le guide	58
I grigi	60
I colori	61



CHE COS'È IL MANGA?

Definizione

Il termine manga è una parola giapponese:

man → derisorio

ga → rappresentazione grafica o disegno

Perciò lo si potrebbe tradurre con "immagine derisoria", "disegno comico"...



È LA PAROLA
USATA DAI
GIAPPONESI PER
INDICARE I LORO
LIBRI ILLUSTRATI,
I LORO FUMETTI.



Il manga, per chi? Perché?

Il manga è un'arte popolare. I Giapponesi lo leggono indipendentemente dall'età e dal genere. È un prodotto di largo consumo. Si divide in diverse categorie, ciascuna rivolta a un pubblico ben preciso. Per esempio, Shonen per bambini e ragazzi, Shojo per bambine e ragazze, Seinen per giovani adulti maschi ecc.

In Giappone, ogni anno vengono venduti 370 milioni di manga! Tantissimi, vero?

Lo sapevi?

In Giappone, i manga vengono prima di tutto pubblicati su riviste settimanali, di cui la più famosa è *Weekly Shonen Jump*.



Una rivista è fatta da una ventina di capitoli di 20 serie diverse.



Dopo 10 settimane, i capitoli vengono riuniti in modo che ogni serie possa essere venduta separatamente.

Uno stile o un libro?

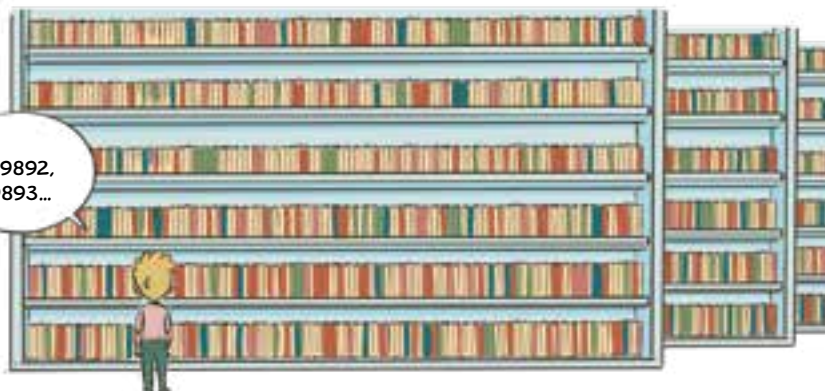
Il manga è talmente popolare che questa parola non indica solo un'opera, ma anche uno stile di disegno.

Certo, nei manga esistono diversi stili e sarebbe riduttivo pensare che tutti gli autori, detti mangaka, disegnino allo stesso modo.

Se metti a confronto *Naruto*, *Dragon Ball* e *One Piece*, i disegni non sono gli stessi. Sarebbe come dire che esiste un unico stile di fumetto. *Tintin*, *Asterix* e *Topolino* non si somigliano.



...9892,
9893...



I codici del manga

Esistono dei codici manga che, se usati come si deve, permettono a chiunque, in qualunque parte del mondo, di disegnare in stile manga.

IL LIBRO

- **Il senso di lettura** va da destra a sinistra, al contrario rispetto a quello che succede da noi!
- **Il numero di pagine** è consecutivo (circa 200).
- **Il formato** è tascabile, molto pratico, con copertina morbida.

LA TAVOLA

- **Le vignette:** verticali, orizzontali, possono essere anche completamente frammentate per sottolineare un'azione o un momento di tensione. È una caratteristica forte: a volte, quando si legge un manga per la prima volta, può destabilizzare.
- **I piani:** i mangaka giocano molto con la composizione della tavola (la pagina) e i personaggi spesso escono. Ci sono anche molte indicazioni di movimento, come per esempio delle linee, dette Speed Lines.
- **Le onomatopee:** sono il modo in cui si segnalano i rumori. Nei manga, sono elementi grafici a sé, che a volte possono occupare tutta la tavola.
- **Le nuvolette** sono spesso verticali e molto varie. Possono essere di diverse forme che permettono di sottolineare le emozioni dei personaggi o un'atmosfera.

IL DISEGNO

- **Due occhi grandi e un naso essenziale** sono tipici del manga, anche se questi codici stanno influenzando sempre più i fumetti classici.
- **Il mix di stili:** da una pagina all'altra, può capitare di trovare uno stesso personaggio disegnato in modo realistico prima e più caricaturale poi, in particolare in presenza di passaggi umoristici.
- **Il bianco e nero:** i mangaka devono disegnare 20 pagine alla settimana, e per colorarle ci vorrebbe troppo tempo. Gli effetti vengono quindi realizzati tramite delle guide (vedi pag. 58). I colori si trovano però in copertina e, naturalmente, quando i manga vengono adattati a cartone animato.

SÌ, MA IO
SONO ITALIANA.
COME POSSO
FARE DEI DISEGNI
MANGA SE NON
CONOSCO IL
GIAPPONE?



Disegno di un personaggio di fumetto classico



Disegno di un personaggio manga



FANTASTICO!
ANCHE IO POSSO
DISEGNARE IN
STILE MANGA.



GRAZIE A QUESTI
CODICI, POTRAI
DISEGNARE IN STILE
MANGA E, PERCHÉ NO,
INVENTARE
IL TUO STILE!

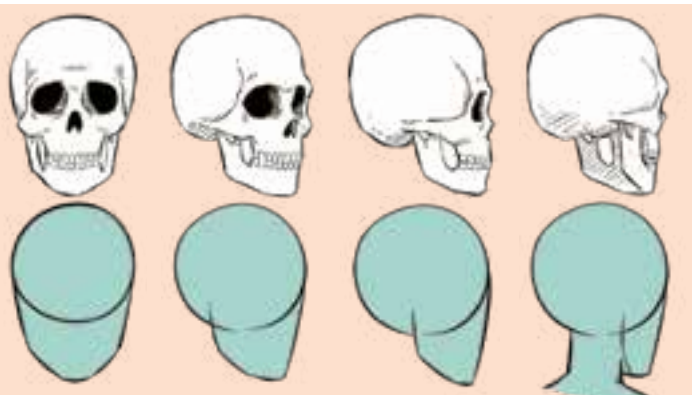
IL VISO

Il viso rappresenta una grossa parte dello stile manga. Conoscerne le basi ti permetterà di disegnare più facilmente gli occhi, il naso e la bocca nei punti giusti.

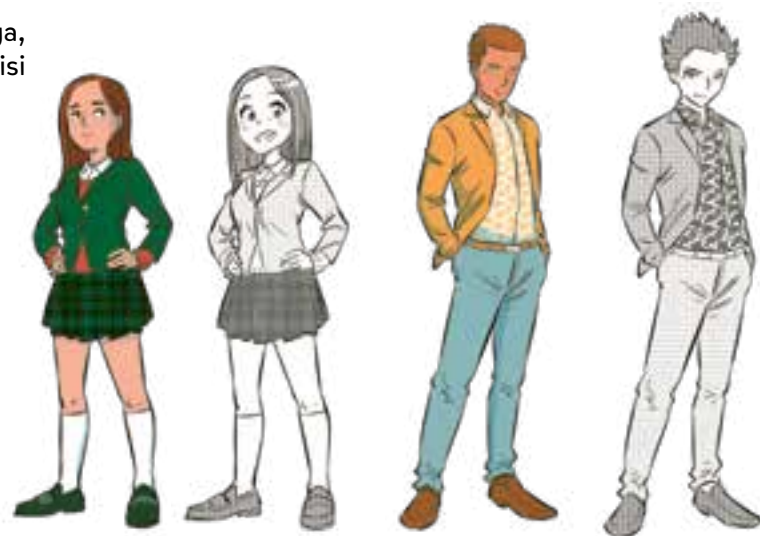
Le basi anatomiche

È il cranio a dare la forma al viso. Conoscerlo è importante per poter poi delineare un viso manga.

Ecco la versione semplificata che ci servirà come base per disegnare il viso. Come vedi, è una sfera a cui si aggiunge una mandibola.



Per capire e visualizzare l'importanza del viso nel manga, ecco la differenza tra i personaggi con proporzioni e visi realistici e i loro equivalenti in stile manga.



Per iniziare al meglio

Tutto parte da un cerchio... o più esattamente da una sfera! Per iniziare, disegneremo un viso di fronte tracciando un cerchio a mano...



Fai attenzione a tracciare bene la mandibola e il mento nel prolungamento del cerchio, altrimenti rischi di ottenere un viso deforme...



Poi aggiungiamo la mandibola con il mento. Noterai che, a seconda della lunghezza e della forma del mento, si ottengono personaggi di età diverse. Il viso, infatti, si allunga con l'età.



Una bambina

Una ragazza

Un ragazzo

I diversi punti di vista

Ora che hai compreso le basi, vedremo come si disegna un viso da diversi punti di vista. I personaggi, infatti, non vengono sempre visti di fronte!



DI FRONTE

Il viso è simmetrico, il lato sinistro e il lato destro sono identici. Nel fumetto, non è un punto di vista molto usato, ma è perfetto per lanciarsi.



DI TRE QUARTI FRONTALE

Inizia a vedersi l'angolazione della mandibola. Disegnala bene, sarà importante per le fasi successive della costruzione del viso.



DI PROFILO

Si vede bene il cranio, che si delinea nella parte posteriore della testa, e la parte alta della mandibola, che si ferma al centro del cerchio.



DI TRE QUARTI DI SPALLE

Si vede soprattutto la parte posteriore del cranio, mentre del viso non si vede praticamente nulla.

La tecnica della croce

Perché una croce? Per orientare meglio un viso disegnato, basta tracciare alcuni punti di riferimento sulla testa. La croce consente di disegnare gli elementi nel posto giusto.



DI FRONTE

Il tratto verticale e il tratto orizzontale si posizionano al centro del viso.



DI TRE QUARTI FRONTALE

Un po' come succede per il corpo, la vista di tre quarti è quella più usata. Attenzione! Da questa angolazione, le curve del viso saranno visibili come quelle delle guance, per esempio, quindi dovrai disegnarle.



DI PROFILO

La croce ti permette di posizionare l'orecchio e l'occhio seguendo il suo allineamento. In questa posizione, il volume del viso è meno visibile.



DI TRE QUARTI DI SPALLE

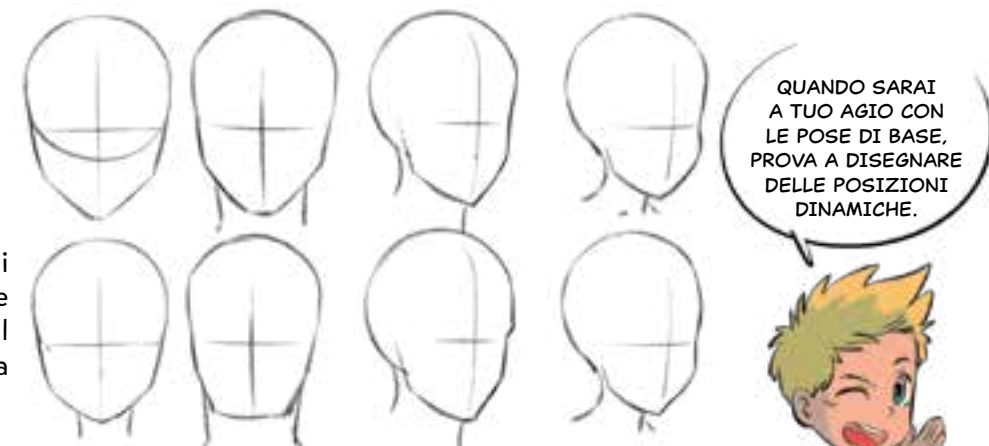
È visibile solo il tratto orizzontale, che ti permetterà di posizionare l'orecchio.

Per spingersi oltre

UNA VOLTA IMPARATE QUESTE NOZIONI, ECCO QUALCHE TRUCCO PER DARE PIÙ PERSONALITÀ AI TUOI PERSONAGGI E ARRICCHIRE I TUOI DISEGNI IN STILE MANGA.



Per differenziare di più i tuoi personaggi, puoi anche modificare la punta del mento. Scegli tu se farla a punta, quadrata o larga!



QUANDO SARAI A TUO AGIO CON LE POSE DI BASE, PROVA A DISEGNARE DELLE POSIZIONI DINAMICHE.



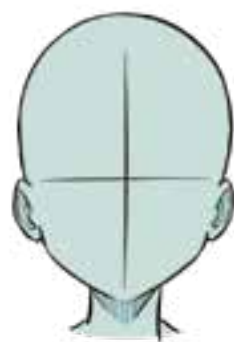
POSIZIONARE BENE GLI OCCHI

Di fronte

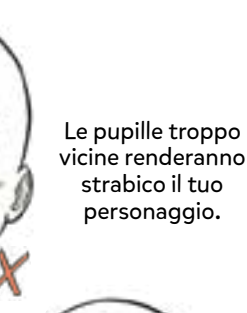
Aiutandoti con la croce al centro del viso, potrai posizionare facilmente gli occhi.

La difficoltà sta nel riuscire a realizzare occhi della stessa dimensione e mantenere una certa simmetria, ed è per questo che verrà privilegiata una posa di tre quarti, che è più espressiva.

La distanza tra gli occhi corrisponde all'incirca alla dimensione di un occhio.



Gli occhi sono troppo vicini.



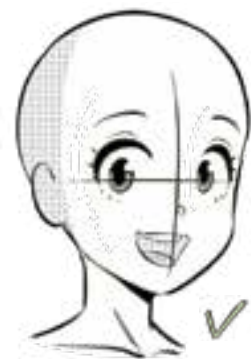
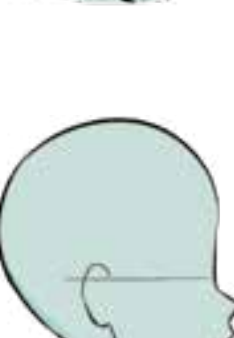
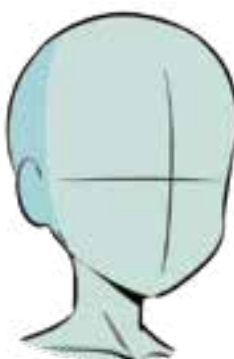
Gli occhi sono troppo distanti.

Le pupille troppo vicine renderanno strabico il tuo personaggio.

Di tre quarti

È la posizione più diffusa e la più piacevole esteticamente quando si disegna un viso.

Infatti, rende meglio il volume rispetto al viso di profilo. La difficoltà sta nel disegnare più grandi l'occhio e il sopracciglio vicini all'orecchio visibile, quindi a noi.



Due occhi delle stesse dimensioni non danno l'idea che il viso sia di tre quarti.

Di profilo

Chiaramente, di profilo si vede un occhio solo! Il riferimento verticale serve per posizionare correttamente l'occhio e si possono far uscire le ciglia sull'altro lato, quello nascosto.

L'errore più comune è disegnare l'occhio che si vede di profilo come un occhio che si vede di fronte!



Di tre quarti di spalle

È una posizione meno usata, ma non ti preoccupare, impararla è facilissimo!

Si dà l'idea dell'occhio semplicemente con le ciglia che sporgono, oltre che con un sopracciglio che compare sull'arcata sopraccigliare.



Esempi

Ora che hai compreso la base dell'occhio e la sua importanza nel manga, ecco qualche esempio di sguardo e occhi a cui potrai ispirarti per il tuo personaggio.

