

LEZIONE 1

INTRODUZIONE



In questa lezione, vi illustreremo i diversi argomenti che tratteremo in questo unico e originale Corso di disegno di fumetti comici.

Per prima cosa vogliamo spiegarvi il perché abbiamo scelto questo tipo di disegno. Semplice: il fumetto comico, sicuramente più divertente e accattivante, è meno complicato di quello a carattere verista. Infatti, per disegnare bene i fumetti veristi occorre una buona conoscenza dell'anatomia, delle proporzioni fisiche e della prospettiva.

Inoltre, nella nostra infanzia, abbiamo amato tanti personaggi di carta che hanno arricchito la nostra fantasia e che, ormai, fanno parte della nostra vita come Bibì e Bobò, il Gatto Felix,

Andy Capp, Asterix, Paperino, Topolino, Charlie Brown e chissà quanti altri.

Se avrete la costanza di seguire le nostre lezioni, scoprirete che disegnare è facile più di quanto si possa comunemente credere, poiché tutti siamo potenziali disegnatori e tutti possiamo imparare a disegnare bene i fumetti comici.



Questo Corso è articolato in 30 lezioni in cui potrete seguire con facilità spiegazioni didatticamente chiare, sempre allegre, che non mancheranno certo di sorprendervi.

Ma com'è strutturata ciascuna lezione?

Il metodo seguito è volutamente semplice: con spiegazioni teoriche vi illustreremo, iniziando da concetti forse un po' noiosi ma fondamentali, i molteplici aspetti del disegno dei fumetti comici supportati sempre da esempi grafici utili e, al contempo, divertenti.



In coda alla lezione, vi faremo mettere in pratica i nostri insegnamenti con esercizi efficaci che vi permetteranno di disegnare al meglio qualsiasi tipo di fumetto comico.



Ma non è tutto. Dopo un primo nucleo di lezioni, debutterà nella lezione numero otto una favola originale intitolata "Le Avventure di Androcchio", tratta dall'omonimo video-fumetto che potrete seguire in video.

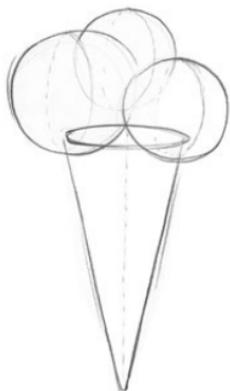


E' la storia di un Pinocchio dei nostri giorni che proviene da una civiltà aliena.

Questo racconto di 23 episodi sarà accompagnato da illustrazioni di grande atmosfera che non mancheranno certo di affascinarvi.

GLI ARGOMENTI

Ad ogni lezione o gruppo di lezioni corrisponde un argomento ben preciso che, in modo propedeutico, vi permetterà subito di disegnare i fumetti comici.

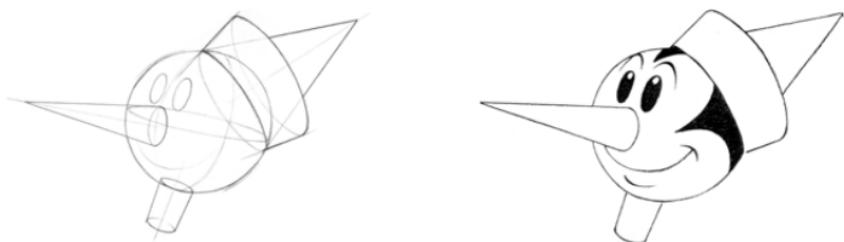


Lezione 2

Esordiremo illustrandovi i volumi fondamentali come il cubo, la sfera e il cilindro, per imparare a disegnare dalle figure geometriche di base.

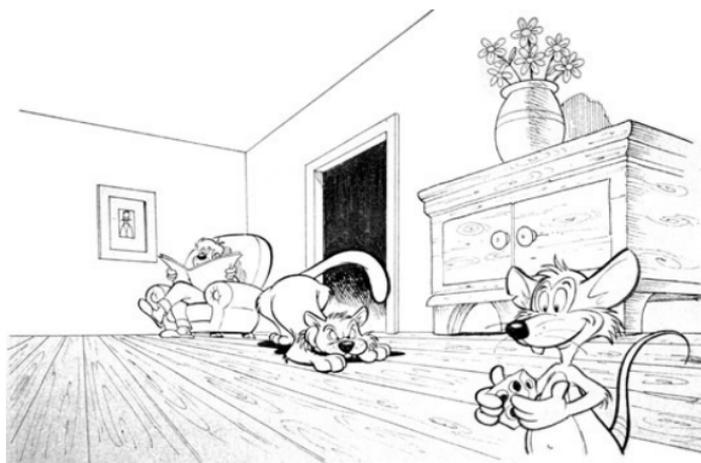
Lezioni 3 e 4

In queste lezioni parleremo delle forme base, cioè di quelle figure geometriche dal cui assemblaggio possiamo ottenere qualsiasi tipo di immagine, persino quella di Pinocchio.



Lezioni 5 e 6

Limitatamente a queste lezioni tratteremo un aspetto fondamentale del disegno: la prospettiva e il suo rapporto con le forme.



Lezioni 7, 8, 9, 10 e 11

Ci occuperemo ampiamente dell'anatomia insegnandovi, passo dopo passo, come disegnare un personaggio dei fumetti comici.



Lezioni 12 e 13

Il movimento di un personaggio sarà trattato in due interessanti lezioni.



Lezione 14

Diversa da tutte le altre sarà la lezione 14 in cui vi racconteremo quali sono le analogie del mondo dei fumetti con il cinema di animazione.



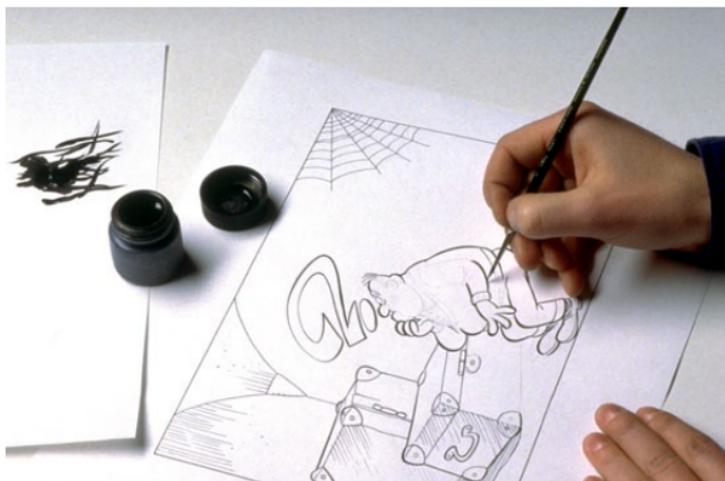
Lezioni 15, 16, 17, 18 e 19

Per cinque lezioni ci divertiremo assieme realizzando i molteplici caratteri somatici dei più disparati personaggi del fumetto comico.



Lezioni 20 e 21

Dopo avervi insegnato a disegnare con perizia, vi illustreremo la tecnica di inchiostrazione, con pennello, pennino e china.



Lezioni 22 e 23

Entusiasmanti saranno le lezioni che vi permetteranno di imparare a colorare con le tecniche più appassionanti: le tempera, le matite colorate, l'acquarello, l'aerografo.



Lezione 24

In questa lezione ci occuperemo delle inquadrature delle vignette in chiara analogia con il linguaggio cinematografico.



Lezione 25

In che modo si debba impostare una tavola di fumetti, partendo dall'iniziale fase dell'abbozzo, sarà l'avvincente argomento della venticinquesima lezione.

Lezioni 26, 27 e 28

Completeremo infine gli argomenti del Corso trattando la curiosa lingua dei fumetti comici, parlandovi delle metafore visualizzate, delle onomatopee, della didascalica, dei balloons.



KNOCK! **SNORT!** POF
MUMBLE... PANT! SOB!
SNAP! SMACK! GULP!
SLAM! CRASH!
SIGH!

Lezioni 29 e 30

Chiuderemo insegnandovi a realizzare una sceneggiatura di fumetti comici e a disegnarla dall'inizio dell'abbozzo fino alla stesura del colore.



L'AMBIENTE DI LAVORO

Prima di partire è necessario illustrarvi l'ambiente ideale di lavoro che deve essere tranquillo ed efficiente.

Innanzitutto la luce ha un ruolo fondamentale: deve essere preferibilmente naturale e, nel caso sia artificiale, è bene che non sia al neon.

Molto importante è disegnare stando seduti comodamente, usando un tipo di sedia anatomica e un tavolo da disegno che presenti il piano inclinato; questo sia per una corretta posizione della colonna vertebrale sia per permettere di vedere perfettamente la vignetta che si sta disegnando.

Infatti se il piano non fosse inclinato l'immagine apparirebbe al disegnatore deformata; nella posizione corretta invece viene vista verticalmente.

Accanto al tavolo di lavoro è necessario avere un piano di appoggio su cui tenere tutto l'occorrente per disegnare: strumenti e materiali, illustrazioni di vario genere per documentarsi.



STRUMENTI E MATERIALI

Vi elenchiamo adesso gli strumenti e i materiali che vi saranno utili per disegnare. Non sono né molti né costosi.

Carta

Per prima cosa procuratevi la carta: è un elemento importantissimo nel disegno. Ve ne sono di due categorie fondamentali: liscia e ruvida. Su quella liscia il pennello scorre con più facilità, mentre quella ruvida è più adatta ai bozzetti a matita. In ogni caso, comunque, scegliete un cartoncino abbastanza resistente, mai una carta troppo leggera e sottile.



Matita

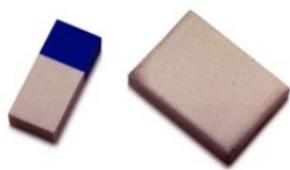
Strumento essenziale è la matita grazie alla quale il disegno prende forma. Ne esistono di vari tipi: morbida (B – 2B – ecc.), media (HB), oppure dura (H – 2H – ecc.).



Il loro uso dipende dalla mano del disegnatore. Provatele tutte e, secondo le vostre esigenze, scegliete quella che vi sembra più adatta. Importante è che la punta sia sempre perfetta per cui è necessario avere a portata di mano un temperamatite.

Gomma

Disegnare significa anche cancellare. La gomma è molto importante: deve essere di buona qualità, bianca e morbida. La più indicata è la gomma pane, ottima per cancellare rapidamente e rimuovere tracce e macchie di matita dal foglio.



Pennini

Passiamo ora ai pennini. Ne esistono diversi a seconda della punta. Quella di tipo duro non permette una grande ricchezza di tratti, ma è più facile da usare. Quella di tipo morbido invece traccia linee più diversificate, permettendo una maggiore variabilità di tratto. Con una leggera flessione si possono inoltre ottenere tratti ondulati e il tratteggio, così importante nel disegno a fumetti.



Pennelli

Passiamo ai pennelli, ricordandovi che i migliori sono quelli di pelo di martora. A seconda dello spessore della loro punta permettono un tratto variabile: i più sottili sono indicati per l'uso della china, mentre gli altri per l'acquarello e la tempera. Il pennello è più maneggevole del pennino e scivola dolcemente sulla carta e consente di ottenere linee migliori di quelle realizzate con il pennino, anche se è più difficile da padroneggiare. Il tipo di china che vi consigliamo è il "nero perla", un colore che quando è asciutto mantiene intatta la sua brillantezza.



Rapidograph, Pennarelli e Righelli

Il rapidograph o dei pennarellini neri e il righello servono per tracciare i riquadri delle vignette e, più in generale, le linee rette di un disegno. Utili possono inoltre essere una squadra con angolo da 45 gradi, un'altra con angolo di 60 gradi e il compasso, per realizzare forme geometriche perfette.



Tempera Bianca

Per ultimo la tempera bianca, che corregge gli errori fatti con il pennello e i colori, che potrete acquistare più in là, poiché verranno utilizzati fra alcune lezioni.



Vi dovrete comunque procurare delle matite colorate, degli acquarelli, delle tempere.

Dalla prossima lezione dovrete avere a disposizione gli strumenti materiali necessari che vi abbiamo illustrato in queste pagine: vedrete che si riveleranno fondamentali poiché vi permetteranno di incominciare a disegnare i fumetti comici.

GLOSSARIO

In queste lezioni vi capiterà talvolta di leggere parole tecniche, specifiche del mondo del fumetto, il cui significato è forse sconosciuto alla maggior parte di voi; è per questo motivo che abbiamo voluto chiudere questa prima lezione con un breve ma utilissimo glossario.

ANTROPOMORFO: è un termine che nei fumetti si riferisce ad un personaggio che presenta una certa assomiglianza con le sembianze e il comportamento umano.

BALLOON: è una parola inglese che indica la nuvoletta con cui si esprimono i personaggi a fumetti.

FOGLIO ACETATO: è il foglio trasparente di celluloido impiegato per la preparazione dei disegni animati.

LETTERING: è l'insieme dei caratteri, tipografici o scritti a mano, impiegati per i dialoghi di un fumetto all'interno di balloons e didascalie.

METAFORA VISUALIZZATA: è la concretizzazione grafica di un modo di dire che esprime solitamente uno stato d'animo, come, ad esempio, l'aver una luminosa idea tradotta in immagini con la celeberrima lampadina accesa.

ONOMATOPEA: è una parola che suggerisce acusticamente un preciso significato; è, ad esempio, il caso di CRASH (verbo inglese che vuol dire rompere) il cui rumore indica inequivocabilmente il suo significato.

SCENEGGIATURA: è il copione di una storia a fumetti in cui viene descritta ogni vignetta corredata dai relativi dialoghi.

SCENOGRAFIA: è l'ambiente all'interno del quale vengono inseriti uno o più personaggi a fumetti.

SOGGETTO: è il riassunto di un racconto di fumetti comici.

SOMATISMO: è la fisionomia che caratterizza un personaggio a fumetti.

TAVOLA: è l'intera pagina di un fumetto comico, costituita da una sequenza di vignette.

VIDEO-FUMETTO: è un originale forma di spettacolo di fumetto comico, parzialmente animato, in cui i personaggi si esprimono con i tradizionali balloons.