

LO STILE E I PERSONAGGI

LE TECNICHE DI DISEGNO E LA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI

Benvenuti e benvenute al terzo appuntamento con le schede di approfondimento offerte da ALUCOMICS, il percorso educativo promosso per il secondo anno da CIAL (Consorzio Nazionale Imballaggi Alluminio) in collaborazione con COMICON - International Pop Culture Festival, per sensibilizzare le e i più giovani ai temi della sostenibilità ambientale e coinvolgerli in un'originale sfida: imparare i segreti della narrazione a fumetti e applicarli nella realizzazione di un elaborato con cui partecipare a uno speciale concorso educativo finale, Il mio primo graphic Novel!

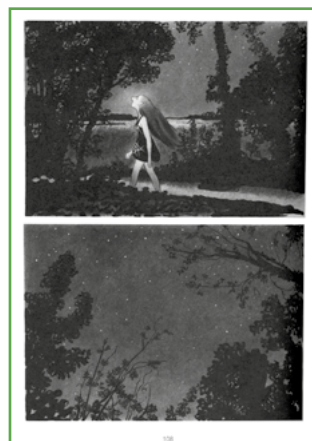
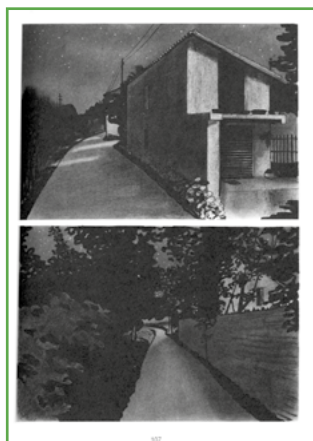
Scopri tutti i dettagli dell'iniziativa su www.alucomics.it e su www.scuola.net: COMICON 2024 ti aspetta!

Questa scheda didattica raccoglie alcuni dei contenuti sul fumetto trasmessi da **Lorena Canottiere** nel corso della Masterclass Alucomics **"Lo stile e i personaggi. Le tecniche di disegno e la caratterizzazione dei personaggi"** che si può rivedere al link www.alucomics.it/masterclass

L'ATMOSFERA

Prima ancora di affrontare il disegno vero è proprio è molto importante interrogarsi sull'atmosfera che ci immaginiamo per la nostra storia: è un passaggio per nulla scontato, e che può determinare al pari di altri elementi la buona riuscita della narrazione. È bene perciò porsi le domande giuste: cosa vogliamo comunicare ai lettori? Come vogliamo che si sentano "entrando" nel mondo che abbiamo creato? Quali saranno le loro emozioni, i loro sentimenti? E come possiamo riuscire a far provare loro ciò che desideriamo?

Poter raccontare delle storie è un privilegio: significa avere la possibilità di vivere in questo e mille altri mondi di fantasia e di accompagnare i lettori e le lettrici alla scoperta dei luoghi e dei personaggi nati dalla nostra creatività. Ma ciò che rimane più impresso nei lettori del mondo in cui li accompagniamo non sono né i disegni né i dialoghi: è l'atmosfera che percepiscono. Per questo è fondamentale lavorare con gli strumenti che ci permettono di ottenere esattamente l'atmosfera che desideriamo per la nostra storia e il primo fra tutti è il ritmo che diamo alla narrazione.



Partiamo dall'esempio di questa sequenza da *L'intervista* di Manuele Fior (Coconino Press, 2013). Già dalla prima pagina capiamo tantissime cose di questa storia grazie all'atmosfera che l'autore è riuscito a creare. Vediamo una ragazza vestita di un abito leggero, che cammina di notte per le strade punteggiate di villette di quella che percepiamo immediatamente come

una piccola cittadina di provincia in mezzo alla campagna. Il silenzio è quasi totale, in strada non c'è nessuno, solo un cane che abbaia: eppure, non sentiamo nemmeno quello. L'autore ha evitato forse appositamente di indicare il suono dell'abbaio con un'onomatopea e questa scelta rafforza ulteriormente il silenzio percepito. Il personaggio si addentra sempre di più nella campagna, abbandonando la città, e continua a camminare nella notte rivolgendo lo sguardo alle stelle.

In questa sequenza l'autore è riuscito a trasmettere l'atmosfera della storia attraverso l'uso di precisi strumenti: il tratto essenziale, la divisione in vignette molto regolare, figure stilizzate, bianchi e neri piuttosto netti.

STILI E TECNICHE: COME INIZIARE

Stili e tecniche di un disegnatore di fumetto non si realizzano da un momento all'altro, ma hanno bisogno di tempo e pratica per consolidarsi; una volta consolidati, poi, non rimangono immobili e uguali a se stessi, ma continuano a evolvere e modificarsi. Per questo motivo è davvero molto difficile avere un proprio stile caratteristico all'inizio della carriera da fumettista, ma questo non deve rappresentare un deterrente per chi vuole disegnare. L'importante è seguire il proprio istinto, non smettere mai di leggere fumetti e di disegnare, cercare ispirazione nelle opere d'arte di altri artisti senza però sforzarsi di replicarne le caratteristiche. E infine, ricordarsi sempre che il segreto principale per sperimentare con successo con stili e tecniche è soprattutto divertirsi: la cosa peggiore che si può fare nel fumetto è annoiarsi a farlo!

STILI E TECNICHE: LE POSSIBILITÀ DEL BIANCO E NERO

Il bianco e nero ha tantissimi utilizzi diversi. Vediamone qualcuno insieme!



Questa tavola di Eleanor Davis tratta dal fumetto *Il futuro non promette bene* (Rizzoli Lizard, 2020) è un buon esempio di bianco e nero molto grafico, molto stilizzato: è evidente soprattutto dal modo in cui sono disegnate le foglie, quasi a comporre una texture grafica che starebbe molto bene anche stampata su un tessuto. I personaggi sono disegnati con un tratto molto pulito, definito, provo di tratteggi.



Anche questa tavola di Paco Roca è caratterizzata da uno stilo molto pulito ed è stata disegnata con dei pennarellini. Esistono diversi tipi di pennarellini: quelli più morbidi, che permettono di modulare meglio il tratto e passare da un segno più sottile a uno più spesso, e quelli più duri che si adattano meglio invece alla realizzazione di un tratto più regolare. In questo caso Roca ha aggiunto dei neri e dei grigi al computer, che donano al disegno un po' di profondità in più.



Ecco invece con una tavola del grande Enrique Breccia un esempio di bianco e nero molto "sporco", molto emotivo: basti pensare che a volte Breccia, per fare delle macchie di nero sulle sue tavole, intingeva nella china le macchinine del figlio per poi farle correre sulla tavola! Quest'uso del bianco e nero permette di realizzare un'atmosfera di grande mistero, frutto delle ombre nette ma anche, appunto, della "sporcizia" di alcune macchie.



Quello di *Punk Rock Jesus* di Sean Murphy (Panini Comics 2022) è invece un bianco e nero molto ricco, contraddistinto da un segno molto dinamico e da una straordinaria ricchezza di elementi ultradettagliati. Nonostante questo, rimane un bianco e nero decisamente pulito, con contorni netti e definiti.



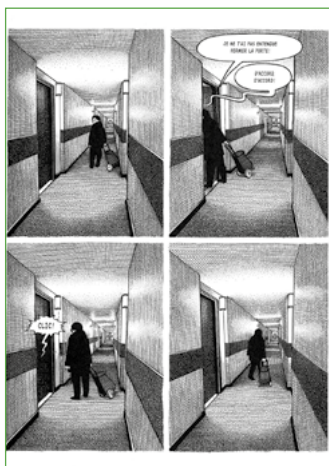
Questa tavola di Davide Reviati è un esempio di bianco e nero ottenuto con una penna BIC, una banale penna reperibile in ogni negozio di cancelleria e che alcuni autori sono in grado di usare in maniera eccellente. In questo caso la BIC realizza un segno molto emotivo: la tavola di Reviati ricorda quasi una raccolta di bozzetti, di disegni preparatori più che definitivi.



Sergio Toppi invece ci fornisce un esempio di tratteggio molto costruito: in esso il tratto prende molteplici direzioni e diventa quasi una decorazione, come evidente dal pelo del coyote in conclusione di tavola.



Paolo Bacilieri fa un uso del tratteggio molto tridimensionale, come evidente da questo personaggio sul cui volto la particolare tecnica evidenzia i volumi anatomici.



Nina Bunjevac ci offre invece un tratteggio altrettanto caldo ma ben più regolare, meno "decorativo": in esso i tratti si intersecano e, con il loro incrocio, l'autrice riesce a passare dal chiaro allo scuro creando fitte zone di ombra che degradano con delicatezza verso più rade zone di luce.



Questa di Anna Brandoli è una tavola senza alcun tratteggio, dai bianchi e neri molto netti che servono a definire con grosso contrasto le parti di luce e le parti di ombra che la compongono. Questo effetto è il risultato dell'uso del pennino - utilizzato per i tratti più sottili - e del pennello "a macchie", così definito perché è a tutti gli effetti un pennello pieno di china che rilascia al contatto con la carta una grande macchia di nero che rimane netta e assai definita.



In queste tavole invece è stato utilizzato unicamente il pennello, come evidente dal segno delle setole lasciato sulla carta. L'uso esclusivo del pennello richiede un lavoro di sintesi molto importante: bisogna, con due soli colori, riuscire a dare profondità all'ambiente attraverso un sapiente uso di luci e ombre.



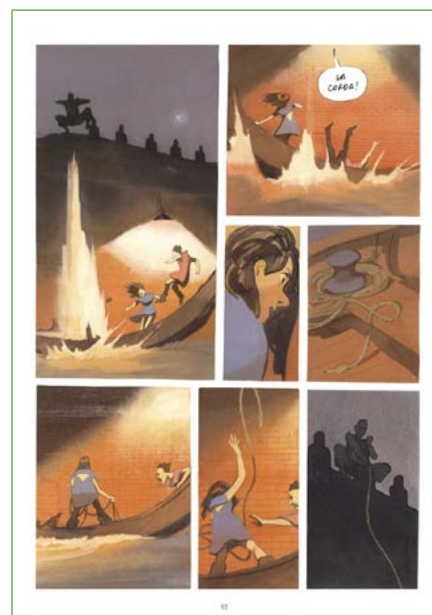
Con questo disegno di Stano per "Dylan Dog" troviamo un esempio di utilizzo del "pennello secco", ovvero il pennello intinto nella china e poi "scaricato", passato sulla carta fino a quando invece che una pennellata piena ne rilascia una più grigia in cui rimane evidente il segno delle setole. Questo uso delle cosiddette "mezzetinte" è utile per rendere le ombre più morbide. L'effetto "pennello secco" può essere utilizzato anche con i pennarelli scarichi!



Questa tavola tratta da *La cicatrice* di Andrea Ferraris e Renato Chiocca (Oblomov, 2017), infine, è realizzata a matita, nello specifico utilizzando una grafite molto grassa che dona un effetto particolarmente caldo e corposo al disegno.

STILI E TECNICHE: LE POSSIBILITÀ DEL COLORE

La colorazione si divide in due grandi categorie, la colorazione manuale e la colorazione digitale. Iniziamo con qualche esempio di colorazione manuale.



Queste tavole tratte da *Celestia* di Manuele Fior (Oblomov, 2021) sono realizzate in *gouache*. I colori a *gouache* sono dei colori ad acqua resi più pesanti dall'aggiunta di un pigmento bianco, tipicamente del gesso o della biacca, ovvero del carbonato basico di piombo. Permettono di ottenere delle tinte più consistenti, nonché di rendere agevolmente più chiari dei colori scuri, e assicurano una importante luminosità e una tonalità perlacea alla colorazione.



Questa tavola di *Gipi* è realizzata ad acquerello, come evidente dalle macchie acquee di colore, di estrema utilità nella creazione dell'atmosfera.

I pastelli colorati possono essere utilizzati in tanti modi differenti, e ogni modo corrisponde a un effetto diverso. La prima tavola a sinistra, del francese Blutch, è caratterizzata da un uso molto istintivo, molto emotivo dei pastelli colorati, quasi come per realizzare uno schizzo più che un disegno definitivo. L'uso dei pastelli che fa invece Gabriella Giandelli visibile nella tavola a destra è mirato alla costruzione di forme e sfumature molto precise, delineate nettamente.

Lavorare con i pastelli colorati significa dedicare molto tempo alla colorazione, e questo rende il loro utilizzo più personale e meditativo.



Con la prima tavola di Kalina Mulova passiamo invece a esaminare un'immagine disegnata a mano - con un tratto molto istintivo, che rende evidente l'intervento della mano sulla carta - e poi colorata digitalmente, realizzando un fortunato connubio tra un disegno molto caldo e un colore invece molto più piatto, più "grafico". Anche la tavola accanto, tratta dal fumetto *Bartali* di Lorena Canottiere (Coconino Press, 2022), presenta una parte disegnata a mano su carta con pennelli e acrilico (il giallo e il rosso) e una parte (quella rosa) aggiunta in digitale.

I PERSONAGGI



Creare un personaggio è un po' come fare l'attore: bisogna inventarsi una persona diversa da sé nel minimo dettaglio, in modo da farla muovere e parlare in maniera credibile e coerente. Questo è possibile solo sapendo tutto del proprio personaggio, conoscendolo fino in fondo. Chi è? Dove vive? Qual è la sua storia personale, la sua famiglia, le sue paure? Che ambizioni ha, quali desideri? E inoltre: come cammina, come si muove, come si siede, che posture assume? Come si veste, quali sono le sue più tipiche espressioni? A questo scopo è utile creare una scheda che riassume tutte le sue caratteristiche.



© Thomas Campi

Una volta ben delineata la personalità del nostro personaggio passiamo alla parte grafica. La prima cosa da tenere in conto è che nel corso della stesura della nostra storia disegneremo il personaggio in più occasioni, ragion per cui è meglio “studiarlo” in anticipo nel più ampio spettro di situazioni e condizioni possibile: in primo piano, a mezzo busto, a figura intera, con espressioni, acconciature e abiti diversi. È inoltre fondamentale studiarne perfettamente le proporzioni, in modo da poterlo riproporre in maniera riconoscibile a ogni sua apparizione nel corso della storia.

Per approfondire lo studio dei personaggi scarica la scheda della Masterclass *Fumetto: personaggi e ambientazioni* di Luca Usai disponibile all'indirizzo www.alucomics.it/masterclass!

E ORA TOCCA A TE!

Vuoi continuare a scoprire i segreti e le tecniche per ideare e realizzare un fumetto e partecipare al concorso educativo finale “Il mio primo graphic novel”?

Riguarda i video delle Masterclass su www.alucomics.it/masterclass e libera la tua creatività!