

IL MANUALE
DEL DISEGNATORE
DI FUMETTI



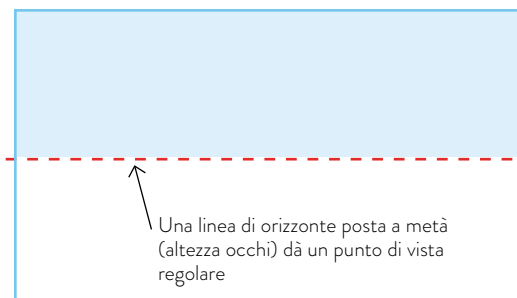
LA PROSPETTIVA

SCEGLIERE L'INQUADRATURA: PUNTO DI VISTA AD ALTEZZA OCCHI

I punti di vista ad altezza occhi nella prospettiva a un punto sono principalmente definiti da linee che convergono su un singolo punto in lontananza, che coincide con il livello degli occhi dell'osservatore.



▲ In questo caso, il fattorino bussa alla porta di un ospite dell'hotel. Il nostro punto di vista si allinea con il suo come se fossimo in piedi a pochi passi da lui.



Una linea di orizzonte posta a metà (altezza occhi) dà un punto di vista regolare



▲ Una linea di orizzonte al centro di un'immagine mostrerà solo la superficie anteriore di un oggetto: i piani superiore e inferiore non sono visibili.

◀ Il livello degli occhi del punto di vista ad altezza occhi crea una composizione che divide in parti uguali lo spazio al di sopra e al di sotto di una scena.

Legenda

- PF - Punto di fuga
- - LO - Linea di orizzonte
- LC - Linee di costruzione



ESERCITATEVI

Disegnate un corridoio con porte, finestre, pavimento in piastrelle, una sedia vicino a una delle porte e un tavolino accanto con alcuni libri.

ESERCITATEVI

Disegnate una scena all'aperto, ad esempio un parco o un molo su un lago. Potete anche riprodurre una scena di interno, come una sala del trono in un castello. Usate questa struttura come guida.

COMPRENDERE LA PROSPETTIVA A TRE PUNTI

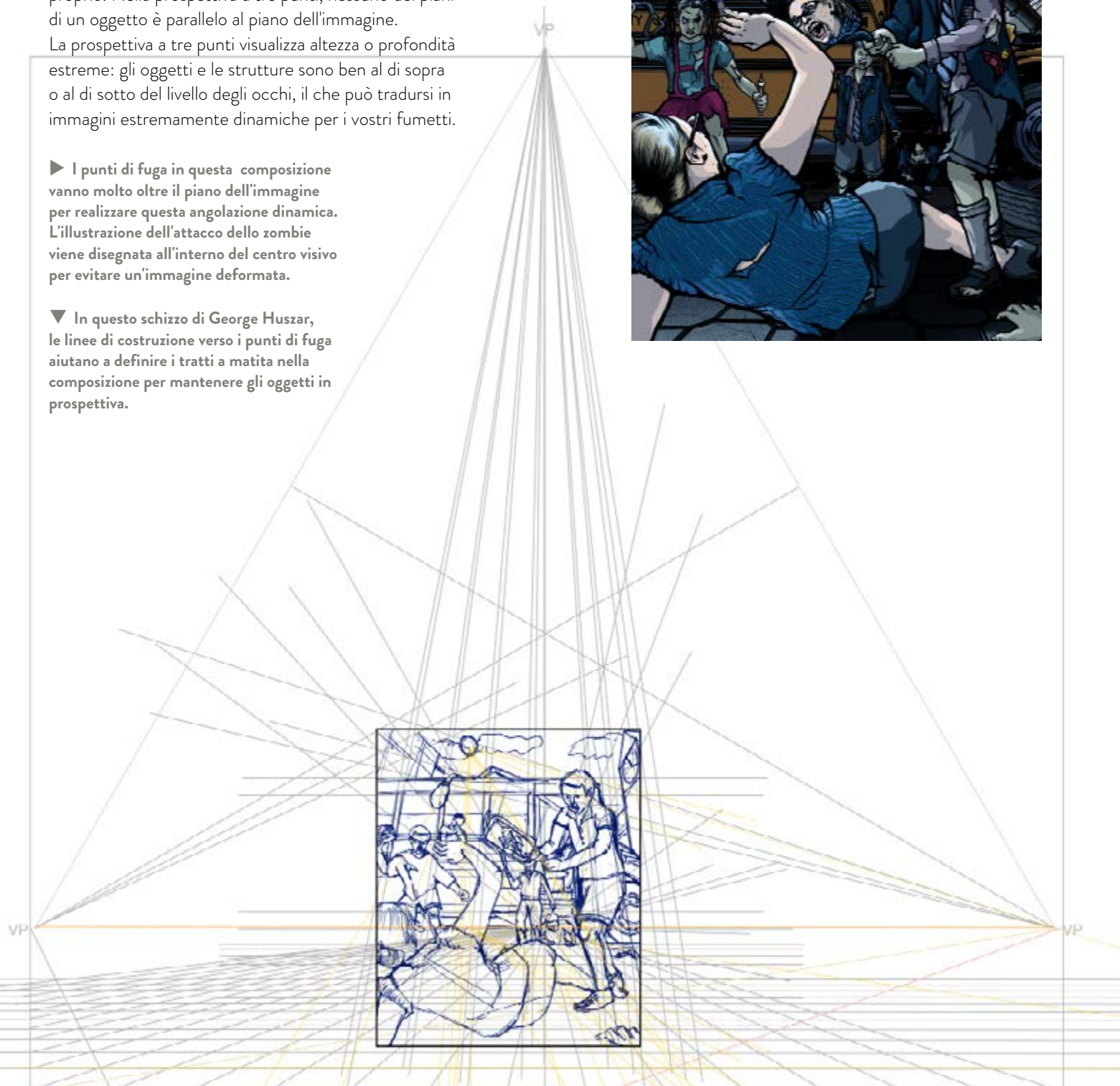
CHE COS'È LA PROSPETTIVA A TRE PUNTI?

La prospettiva a tre punti si applica quando il punto di vista è più alto o più basso rispetto a una visione a due punti. Le verticali nella composizione si allontanano dall'osservatore, quindi richiedono un punto di fuga proprio. Nella prospettiva a tre punti, nessuno dei piani di un oggetto è parallelo al piano dell'immagine.

La prospettiva a tre punti visualizza altezza o profondità estreme: gli oggetti e le strutture sono ben al di sopra o al di sotto del livello degli occhi, il che può tradursi in immagini estremamente dinamiche per i vostri fumetti.

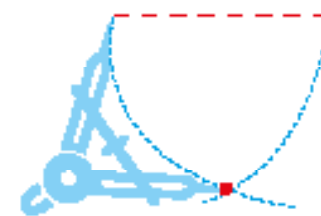
► I punti di fuga in questa composizione vanno molto oltre il piano dell'immagine per realizzare questa angolazione dinamica. L'illustrazione dell'attacco dello zombie viene disegnata all'interno del centro visivo per evitare un'immagine deformata.

▼ In questo schizzo di George Huszar, le linee di costruzione verso i punti di fuga aiutano a definire i tratti a matita nella composizione per mantenere gli oggetti in prospettiva.

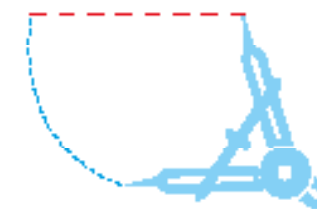


IMPOSTARE LA PROSPETTIVA A TRE PUNTI

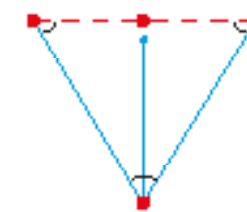
1 Disegnate una linea e misuratene la lunghezza, usando il compasso per segnare ciascuna estremità.



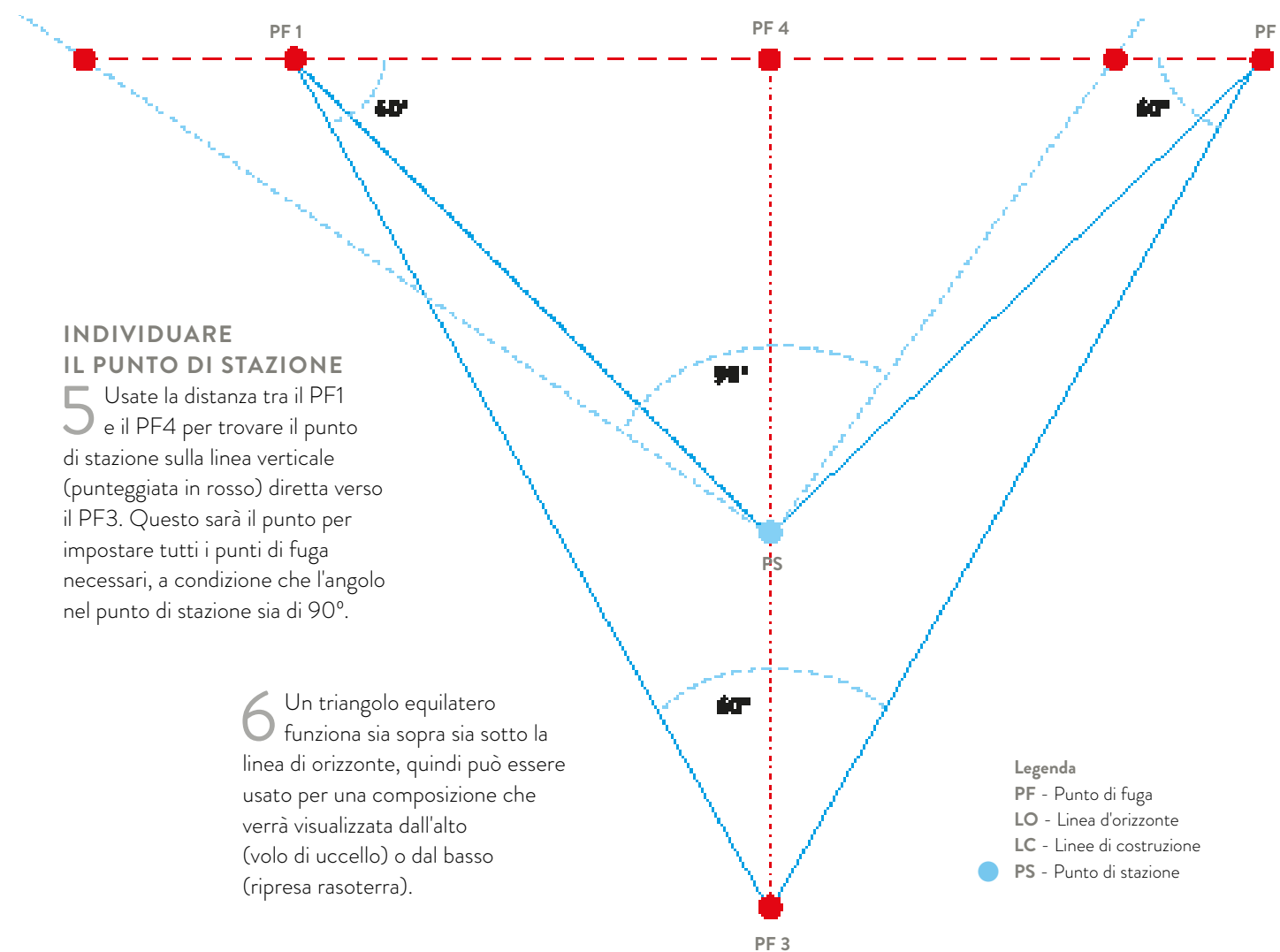
3 Ripetete questo passaggio all'altra estremità della linea per creare due linee curve e segnate dove si intersecano.



2 Puntate l'ago del compasso a un'estremità della linea mentre fate ruotare la mina verso il basso.



4 Usate una squadra o un righello per tracciare le linee da ogni punto per impostare la vostra prospettiva a tre punti.



INDIVIDUARE IL PUNTO DI STAZIONE

5 Usate la distanza tra il PF1 e il PF4 per trovare il punto di stazione sulla linea verticale (punteggiata in rosso) diretta verso il PF3. Questo sarà il punto per impostare tutti i punti di fuga necessari, a condizione che l'angolo nel punto di stazione sia di 90°.

6 Un triangolo equilatero funziona sia sopra sia sotto la linea di orizzonte, quindi può essere usato per una composizione che verrà visualizzata dall'alto (volo di uccello) o dal basso (ripresa rasoterra).

Legenda
 PF - Punto di fuga
 LO - Linea d'orizzonte
 LC - Linee di costruzione
 PS - Punto di stazione

UTILIZZARE LA PROSPETTIVA PER UNA NARRAZIONE DINAMICA

Indipendentemente dalla prospettiva usata, dovrete creare delle impaginazioni dinamiche e di effetto, guidando l'occhio del lettore nella vignetta e nella pagina. La dimensione effettiva della cornice in relazione al suo contenuto è importante. Le misure di una vignetta, insieme a quelle del suo punto cruciale e del contenuto, contribuiscono all'impatto emotivo sul lettore.

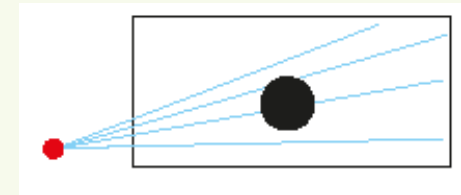
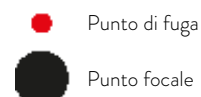
SUSCITARE INTERESSE

In un mercato competitivo e in continua evoluzione come quello di oggi, un artista non andrà molto lontano senza disciplina e immaginazione. Una vignetta può essere scrupolosamente corretta in ogni particolare, senza con ciò destare interesse nel lettore. Il lavoro dell'artista è creare un'opera interessante.

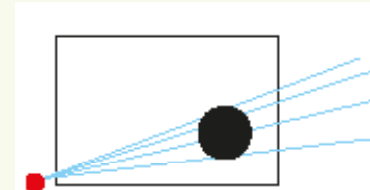
Quando realizzate la vignetta, non limitatevi a schizzare il soggetto. Pensate a quello che potete inserire per rendere lui o lei o l'oggetto più interessanti. Aggiungete un po' di azione o scegliete un diverso punto di vista.

CAMBIARE LE PROSPETTIVE: CONDURRE IL LETTORE ATTRAVERSO LO SPAZIO

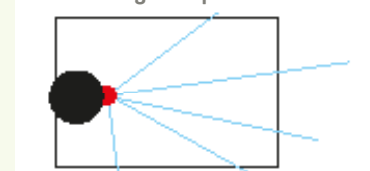
Muovendosi attraverso le pagine di una storia, il lettore dovrebbe essere in grado di seguire chiaramente l'azione. Il Batman della pagina qua sotto, illustrata da Chris Marrinan, è un buon esempio di come l'artista guidi lo sguardo del lettore attraverso l'azione.



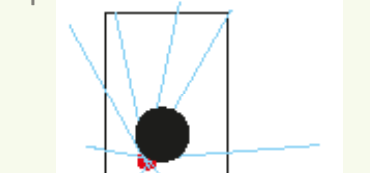
VIGNETTA 1 Batman inquadrato dal basso, al centro della vignetta, è il punto focale di questa sequenza. Notate come i raggi luminosi e il mantello suggeriscano al lettore di guardare verso il basso: un sottotesto visivo per comunicare allo sguardo dove dirigersi.



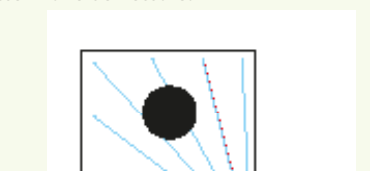
VIGNETTA 2 Le linee dei proiettili attraversano le porte di vetro mentre Batman schizza fuori. Di nuovo, le linee dei proiettili e il mantello determinano la direzione del movimento, questa volta da sinistra a destra, invece che verso il basso come nella vignetta precedente.



VIGNETTA 3 Lo sguardo del lettore è attratto da Batman in primo piano. Lo spessore dell'inchiostro nero attira lo sguardo, mentre l'automobile della polizia a destra inquadra gli agenti sullo sfondo. Anche le luci lampeggianti delle pattuglie contribuiscono a richiamare l'attenzione sui poliziotti.



VIGNETTA 4 La ripresa dal basso dal punto di vista del lettore è incentrata su Batman che salta in cima a una macchina della polizia, sparando in aria un gancio dal polso. Il punto di fuga cade dietro Batman, mentre le linee degli edifici convergono al centro della vignetta, attirando l'attenzione del lettore.



VIGNETTA 5 Una dinamica ripresa dall'alto di Batman, mentre si lancia in aria. La gamba, disegnata di scorcio e rivolta verso il lettore, è il punto focale. Una buona narrazione visiva con vignette ben composte è esaltata dal contrasto di luci e ombre, dallo spessore delle linee e dal linguaggio del corpo.



▲ L'ANGOLO OLANDESE

Questa vignetta altera una prospettiva comune per creare velocità e intensità, mentre l'auto corre lungo l'autostrada deserta, sfuggendo alla polizia. Osservate come l'intera vignetta e tutti i suoi elementi siano inclinati per enfatizzare la direzione della vettura che sfreccia verso il lettore.



▲ VIGNETTA PIATTA E NON INTERESSANTE

Nulla di sbagliato, ma la vignetta è un po' piatta e poco chiara riguardo a ciò che sta accadendo: che cosa sono i grandi oggetti neri a sinistra? Perché l'uomo nel camion guarda indietro? Non date mai per scontato che il vostro lettore possa interpretare ciò che "suggerite" visivamente. Consegnategli una vignetta composta con chiarezza, senza lasciare dubbi circa l'azione.



▲ VIGNETTA DINAMICA ED ECCITANTE

Una visione di tre quarti rivela che cosa sta succedendo. L'auto sta sfuggendo alla polizia mentre un tubo si stacca dal camion. Questo aumenta il senso di pericolo e complica l'azione dell'auto in fuga. Per ogni vignetta ipotizzate sempre più di una composizione per capire quale si adatti meglio alla storia.