

Corso di Fumetto

FUMETTO OBIETTIVO VI° INCONTRO Guglielmo Signora

02 ottobre / 09 novembre 2018

Fabbrica delle Candele -Forlì

centro
nazional
e studi
fanzine

fanzinoteca  0.2 funett.0.2

Guglielmo Signora



Guglielmo Signora è nato nel 1963 a Venezia, e si è diplomato al I° Liceo Artistico di Torino nel 1982. In seguito ha frequentato la Scuola del Fumetto di Milano, diplomandosi nel 1985 sotto la guida di Angelo Stano. Dal 1988 risiede a Forlì, dove continua a coltivare la sua passione per il fumetto e l'animazione nipponici, nonché la sua grande collezione di modellini di robot giapponesi.

Esordisce sulle pagine della rivista Fumo di China nel 1987, per poi proseguire con varie esperienze pubblicitarie ed editoriali, come i fumetti di "Tiramolla", "Arthur King" e la cyberlady "BeLee" di cui è autore e sceneggiatore. Per la Kappa Edizioni di Bologna ha sceneggiato e disegnato una storia originale con protagonista il famoso personaggio giapponese "Lupin III", sotto la supervisione dell'autore Monkey Punch.

Autore - Lavori...



Autore - Lavori...



Autore - Lavori...



Autore - Lavori...



Autore - Lavori...





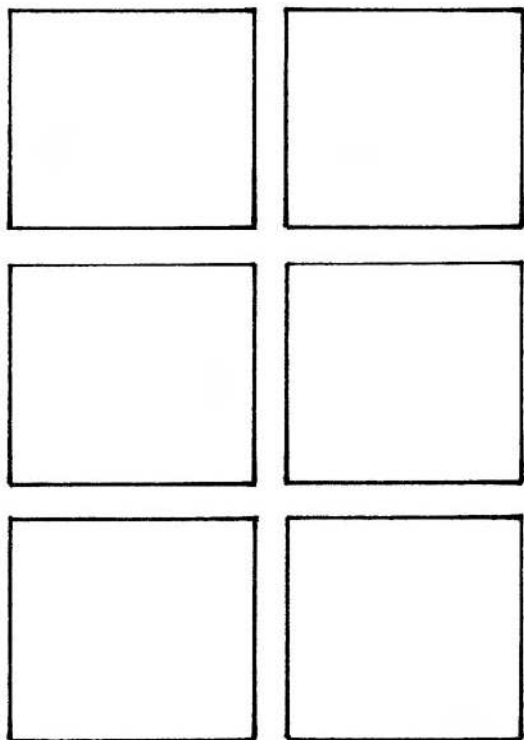
Impostazione della tavola

Per suddividere in vignette una tavola, si parte sempre dallo schema a 6 spazi: tale schema va ovviamente adattato alle necessità della sceneggiatura, che può andare da un minimo di 1 sola grande vignetta (chiamata “SPLASH PAGE”, e molto adatta soprattutto alle panoramiche o alla tavola iniziale di una storia) a un massimo di 7 vignette (solo in casi eccezionali possono aumentare di numero, per esempio nel caso degli albi alla francese con le vignette disposte su 4 file, in tavole di grande formato – vedi “Asterix”). La disposizione-tipo a 6 vignette va presa ovviamente solo come base, in quanto a un disegnatore viene sempre richiesta una prova di creatività nel disporre le vignette con grandezze variabili da adattare alla sceneggiatura, scena per scena (curando sempre la linearità della lettura e la composizione della tavola). E’ assolutamente sconsigliata una disposizione troppo “geometrica” e simmetrica delle vignette, che creerebbe una sgradevole sensazione di staticità nella tavola, uccidendone il dinamismo. Negli esempi qui sotto è ben evidenziato come la tavola a sinistra abbia una errata disposizione infelicitemente “fissa”, mentre quella a destra “muove” la composizione pur restando in un classico schema a tre strisce...

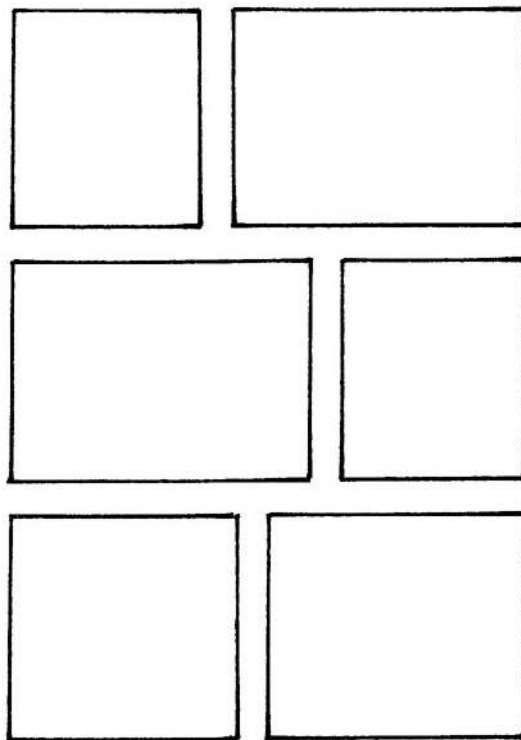
Impostazione della tavola



SBAGLIATO



CORRETTO



Disposizione vignette verticali

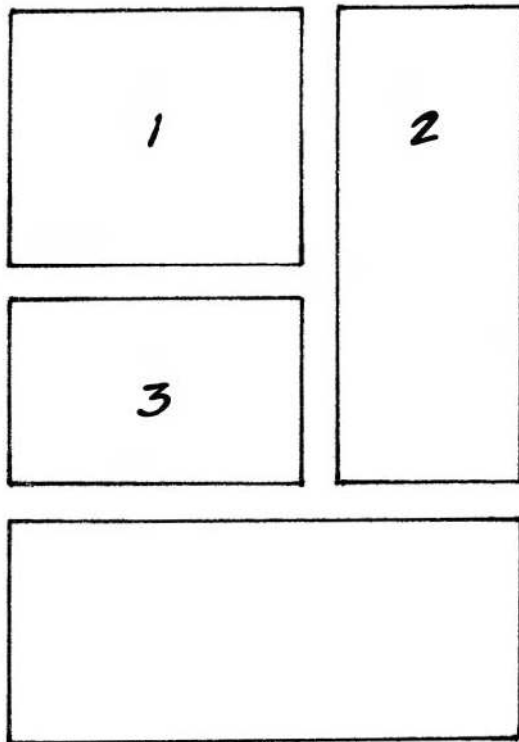


Per “muovere” efficacemente la composizione di una tavola, è utile sfruttare le inquadrature e ciò che in esse va disegnato: per fare un esempio, l'immagine di un personaggio alto visto a figura intera si presta a finire in una vignetta disposta verticalmente, anziché orizzontalmente. La stessa cosa vale per le inquadrature di edifici sviluppati in altezza come torri, palazzi o grattacieli, per sfruttarli meglio scenograficamente (senza però abusare di questo artificio grafico). Una vignetta verticale si sviluppa (come dice la parola stessa) nel senso dell'altezza, occupando lo spazio tra la prima e la seconda striscia di vignette, e talora anche per tutta l'altezza di una tavola. A questo punto diventa importante studiare la composizione della pagina in modo tale che la vignetta verticale non pregiudichi il senso di lettura complessivo della tavola. Com'è evidenziato negli esempi sottostanti, il lettore non deve avere dubbi sulla sequenza delle vignette (assolutamente da evitare le brutte e antiquate “freccette” tra una vignetta e l'altra): la lettura tra una vignetta e la successiva deve scorrere senza intoppi o perplessità, come dimostra l'esempio CORRETTO. Al contrario, nell'esempio SBAGLIATO il lettore si troverebbe in difficoltà nello scegliere se leggere prima la vignetta 2 o la 3...

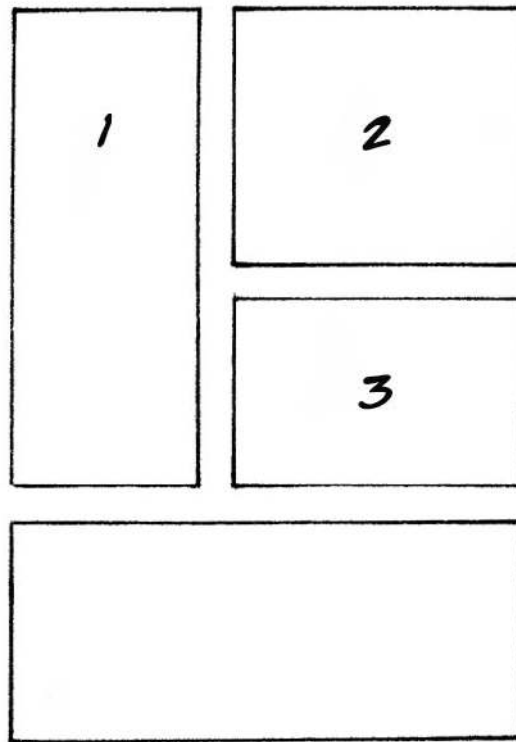
Disposizione vignette verticali



SBAGLIATO



CORRETTO



Sequenza dei testi

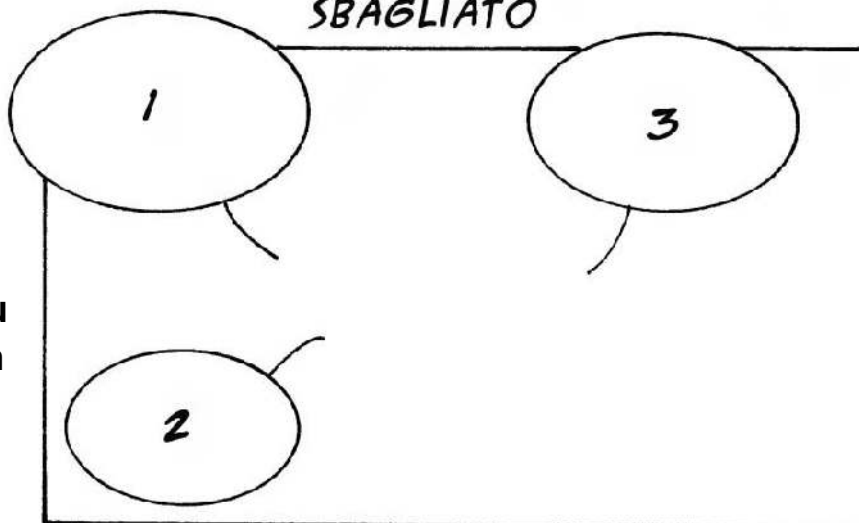


È noto che nel fumetto i testi sono contenuti nei cosiddetti “balloon”, ovvero le classiche nuvolette collegate ai personaggi parlanti (unitamente alle “didascalie” rettangolari della narrazione o delle voci fuori campo): meno facile è sistemare sulle tavole questi balloon nella giusta sequenza, per non mandare in confusione il lettore. La corretta successione dei testi è un requisito fondamentale della tavola a fumetti, e il lettore deve avere ben chiaro quali balloon leggere via via senza porsi dubbi o perplessità. Di regola si comincia a disporre i balloon da sinistra a destra, nella parte alta di ogni vignetta (nei fumetti giapponesi ciò avviene esattamente al contrario, perché il loro senso di lettura va da destra a sinistra e dall’alto in basso), e anche il disegno dovrà tenere conto di quale personaggio parla per primo, per evitare sgradevoli incroci grafici delle “pipette” dei balloon (ovvero le “scie” che collegano ogni nuvoletta al suo personaggio). Tuttavia può essere necessario aggiungere qualche balloon in più, e capita di doverlo posizionare nella parte bassa della vignetta.

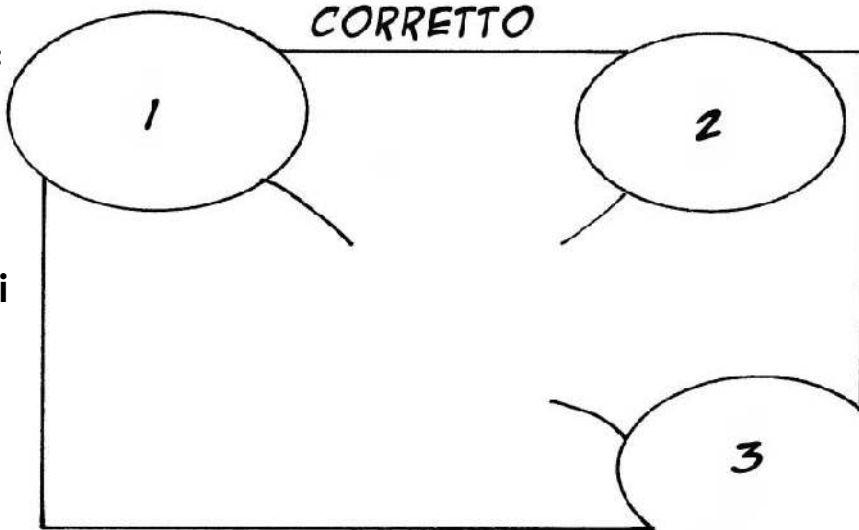
Sequenza

L'esempio SBAGLIATO mostra cosa **NON** fare in caso di 3 o più testi, ovvero mettere il balloon 2 sotto il primo, perché il lettore verrebbe automaticamente portato a leggere prima i balloon superiori e poi quello in basso: in pratica, si troverebbe istintivamente a leggere la sequenza errata 1 – 3 – 2. E' invece esatta la disposizione dello schema **CORRETTO**, in cui il terzo balloon viene posto nell'angolo in basso a destra, dove verrà letto per ultimo.

SBAGLIATO



CORRETTO



BALLOON nelle vignette verticali

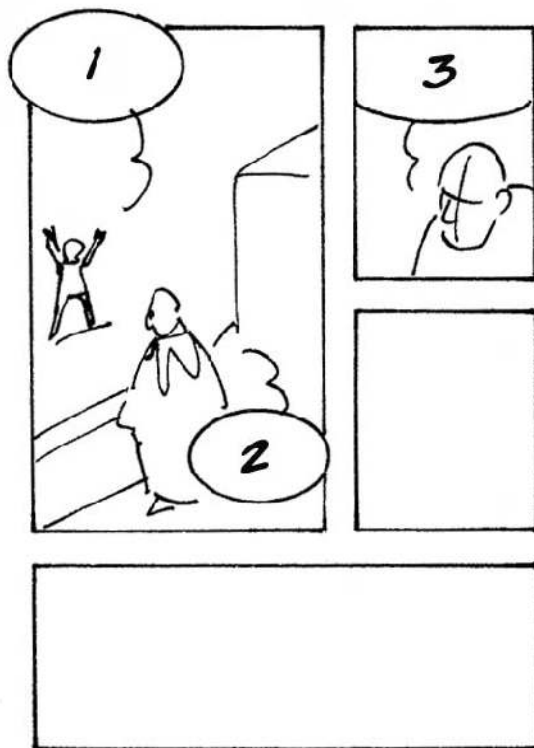


La vignetta verticale richiede una particolare attenzione anche per quanto riguarda la disposizione dei balloon al suo interno: se è facile disporre i testi in sequenza nella parte alta della vignetta stessa, può destare qualche perplessità il caso in cui uno dei personaggi “parlanti” sia disegnato nella parte bassa della vignetta verticale. Come si può vedere nell’esempio SBAGLIATO, posizionando il balloon 2 vicino al personaggio in basso si creerebbe confusione nella lettura del testo, in quanto potrebbe sfuggire al lettore: il suo sguardo verrebbe infatti attirato dal terzo balloon, che si trova sulla stessa linea di lettura del primo. Quindi, per consentire una corretta sequenza di lettura (e allo stesso tempo per evidenziare bene anche il secondo personaggio), è preferibile posizionare il secondo balloon all’altezza del primo nella parte superiore della vignetta, allungando la “pipetta” per collegarlo al personaggio stesso. In questo modo il lettore non avrà dubbi, e verrà anzi spinto a scendere con lo sguardo per tutta la lunghezza della vignetta verticale, continuando poi la lettura con quelle successive... Naturalmente si tratta di un’indicazione di massima, in quanto alcune vignette particolari o degli ingombri obbligati potrebbero costringere il disegnatore a disporre i balloon come nel primo esempio.

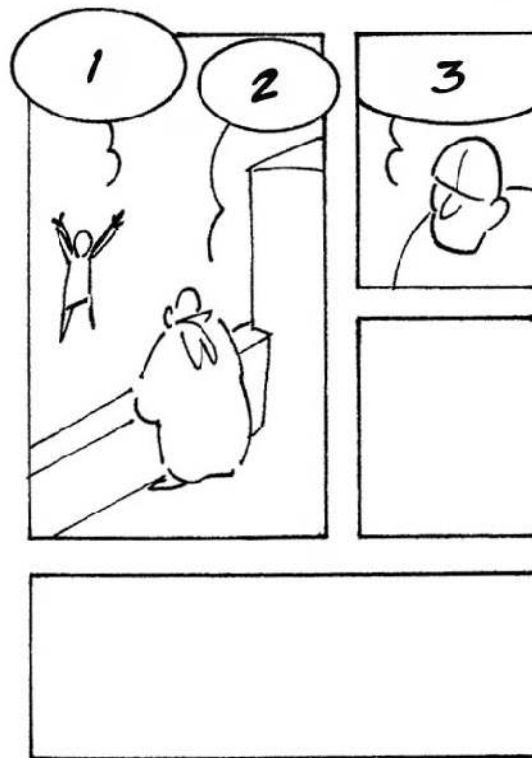
BALLOON nelle vignette verticali



SBAGLIATO



CORRETTO



Regole base di prospettiva



La prospettiva disegnata è la riproduzione della distorsione della realtà prodotta dagli occhi umani e dagli obiettivi fotografici o da ripresa, in cui sembra che tutti gli oggetti convergano in un punto più o meno lontano, a seconda della distanza che li separa dall'osservatore.

Nel caso di vignette, bozzetti, tavole a fumetti o illustrazioni, la prospettiva viene usata per “aggiustare” lo schizzo preparatorio, mettendola al servizio dell'idea iniziale e non viceversa.

In pratica, sta al disegnatore decidere l'inquadratura e la conseguente distorsione prospettica dell'immagine (dall'alto, dal basso, ravvicinata o profonda), a seconda del suo gusto e della necessità.

1 - Prospettiva perpendicolare



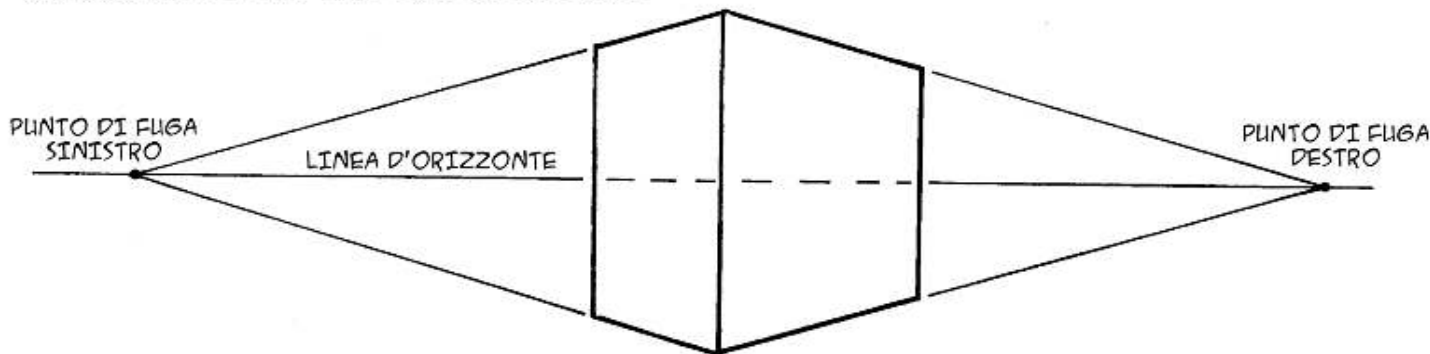
Per realizzare tale effetto nel disegno, la linea dello sguardo viene chiamata **LINEA D'ORIZZONTE**, su cui andranno posizionati tutti i **PUNTI DI FUGA** laterali, ovvero i punti di convergenza delle linee orizzontali presenti nell'immagine. Quando l'osservatore (e la conseguente **LINEA D'ORIZZONTE**) si trova di fronte all'oggetto a metà della sua altezza, si ottiene una **PROSPETTIVA PERPENDICOLARE** (vedi disegno sottostante): prendendo come esempio un parallelepipedo (che può rappresentare una casa), se l'osservatore è relativamente vicino allo spigolo della parete davanti a lui vedrà tutte le linee verticali esattamente perpendicolari e dritte, mentre le linee orizzontali alla sua destra convergeranno nel **PUNTO DI FUGA DESTRO** e quelle del lato sinistro andranno verso il **PUNTO DI FUGA SINISTRO**, posizionati ambedue sulla **LINEA D'ORIZZONTE**. Continuando con l'esempio della casa, le linee orizzontali della base, del tetto e di eventuali porte e finestre della parete destra finiranno tutte nel **PUNTO DI FUGA DESTRO**, mentre le linee orizzontali della parete sinistra convergeranno nel **PUNTO DI FUGA SINISTRO** opposto.

1 - Prospettiva perpendicolare



Più si avvicinano i punti di fuga al centro della LINEA D'ORIZZONTE (ovvero al centro del nostro sguardo o dell'inquadratura) e più l'effetto prospettico si fa accentuato, contraendo le pareti della casa e stringendo le convergenze per ottenere un'inquadratura ravvicinata; al contrario, allontanando i PUNTI DI FUGA laterali dal centro, gli spigoli della casa o dell'oggetto si distendono, attenuando la pendenza delle linee orizzontali in una prospettiva più "morbida" che pone l'inquadratura a una distanza maggiore.

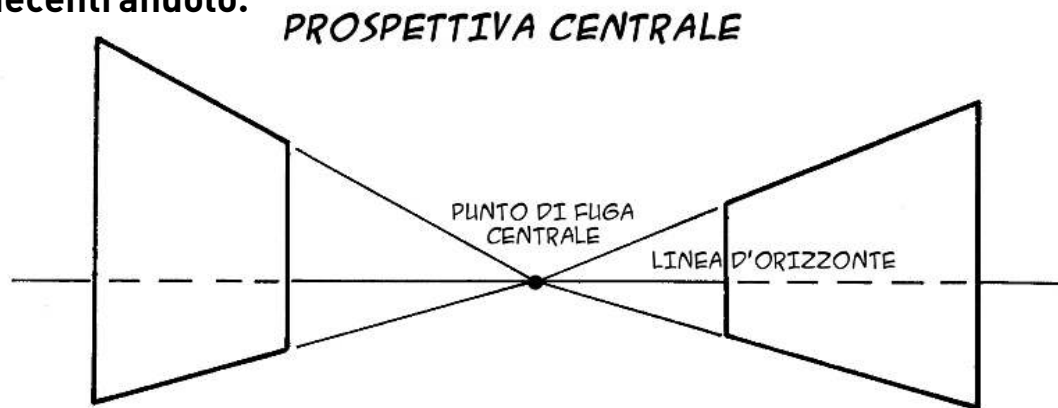
PROSPETTIVA PERPENDICOLARE



2 - Prospettiva centrale



L'esempio più semplice di PROSPETTIVA CENTRALE è la classica ripresa di una strada in cui l'osservatore è posto al centro dell'inquadratura e lo sguardo coincide con un PUNTO DI FUGA CENTRALE posto in mezzo alla LINEA D'ORIZZONTE, in cui convergono tutte le linee orizzontali laterali (come i tetti, le finestre dei palazzi e le automobili), mentre le linee verticali rimangono esattamente perpendicolari (come gli spigoli delle pareti e i pali della luce). Tale prospettiva è la più facile da realizzare, ma l'inquadratura diventa meno statica e più dinamica se il PUNTO DI FUGA CENTRALE viene spostato un po' a destra o a sinistra sulla LINEA D'ORIZZONTE, decentrandolo.



3 - Prospettiva superiore

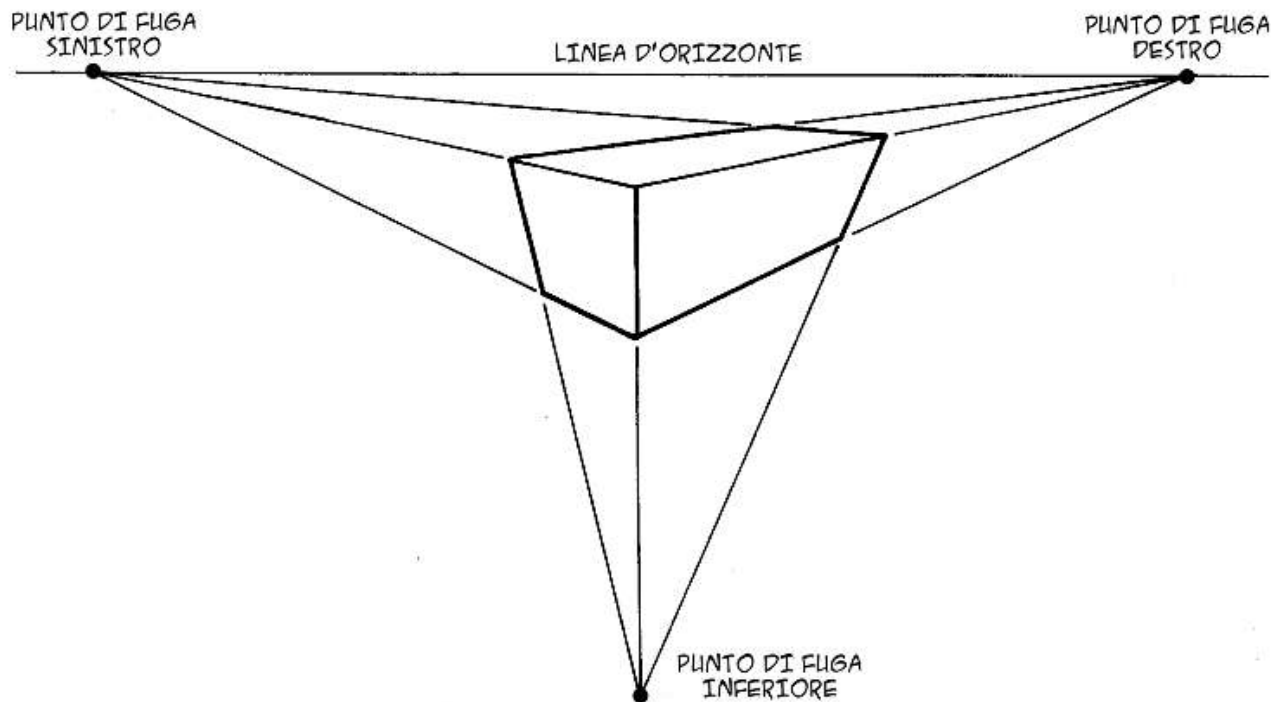


Il punto di vista dell'inquadratura può anche essere posizionato in basso o in alto, e non di fronte all'oggetto come nel primo esempio. Nel caso il punto d'osservazione si trovi in alto si ottiene la cosiddetta **PROSPETTIVA SUPERIORE**, in cui la sommità dell'oggetto può essere paragonata al tetto di una casa visto dal cielo: tale superficie trova i suoi punti di fuga nella **LINEA D'ORIZZONTE** posta sopra di esso, e la sua distorsione prospettica risulta più o meno accentuata a seconda della distanza dei suddetti punti dal centro. Come si può vedere nel disegno sottostante, oltre ai punti di fuga laterali la **PROSPETTIVA SUPERIORE** include un terzo punto di fuga molto importante, cioè il **PUNTO DI FUGA INFERIORE** a cui convergono tutte le linee verticali dell'oggetto, creando in tal modo l'effetto prospettico della profondità: mano a mano che tale punto si alza verso la **LINEA D'ORIZZONTE**, l'oggetto risulta maggiormente distorto come un palazzo visto dal tetto di un edificio più alto. Allontanando il **PUNTO DI FUGA INFERIORE** verso il basso, invece, avviene l'effetto contrario e la convergenza delle linee verticali si attenua, abbassando l'inquadratura rispetto a prima.

3 - Prospettiva superiore



PROSPETTIVA SUPERIORE

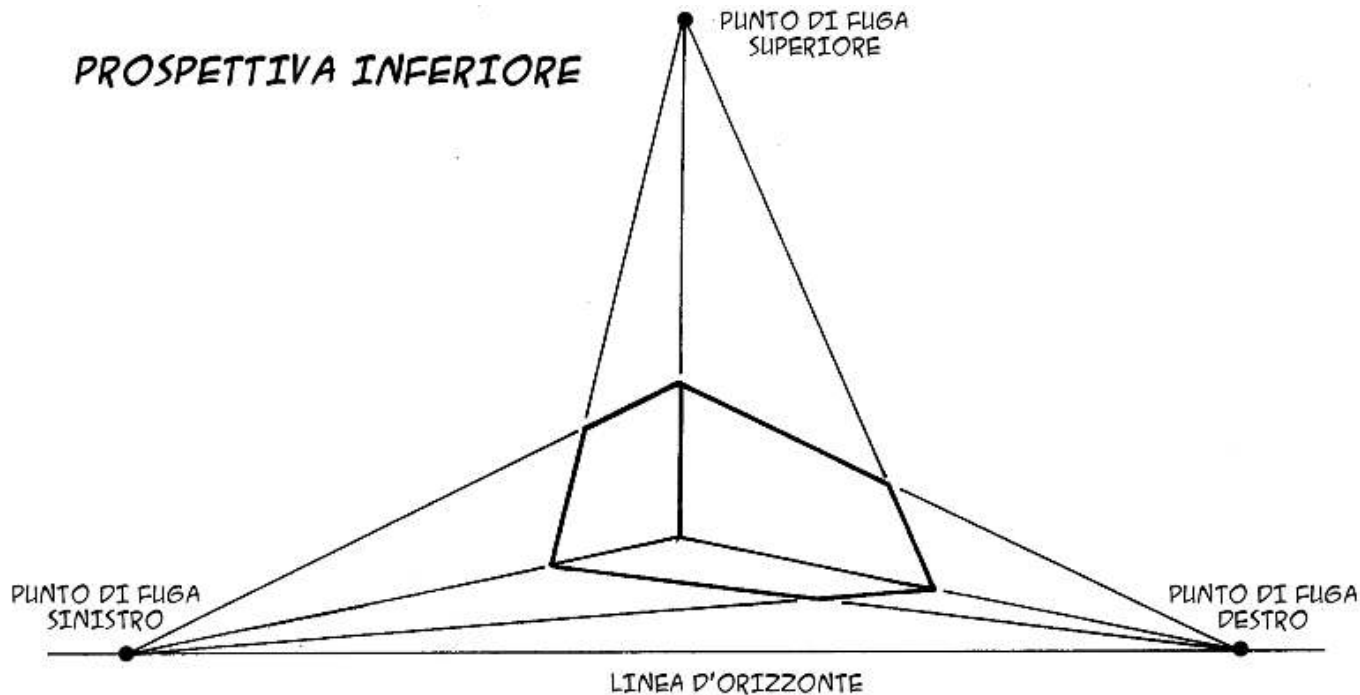


4 - Prospettiva inferiore



Lo stesso effetto può essere ottenuto in modo speculare inquadrando l'oggetto dal basso, come se fosse sospeso nel cielo (ad esempio un aereo in prospettiva visto da sotto), oppure un grattacielo visto dal marciapiede, svettante verso l'alto. In tal caso si parla di **PROSPETTIVA INFERIORE**, le cui regole sono esattamente identiche a quelle della sopracitata **PROSPETTIVA SUPERIORE**, però eseguite al contrario: i punti di fuga laterali sono sempre sulla **LINEA D'ORIZZONTE**, che tuttavia si trova sotto l'oggetto alla distanza desiderata, mentre al **PUNTO DI FUGA SUPERIORE** convergono tutte le linee verticali (vedi disegno seguente).

4 - Prospettiva inferiore



5 - Prospettiva multipla

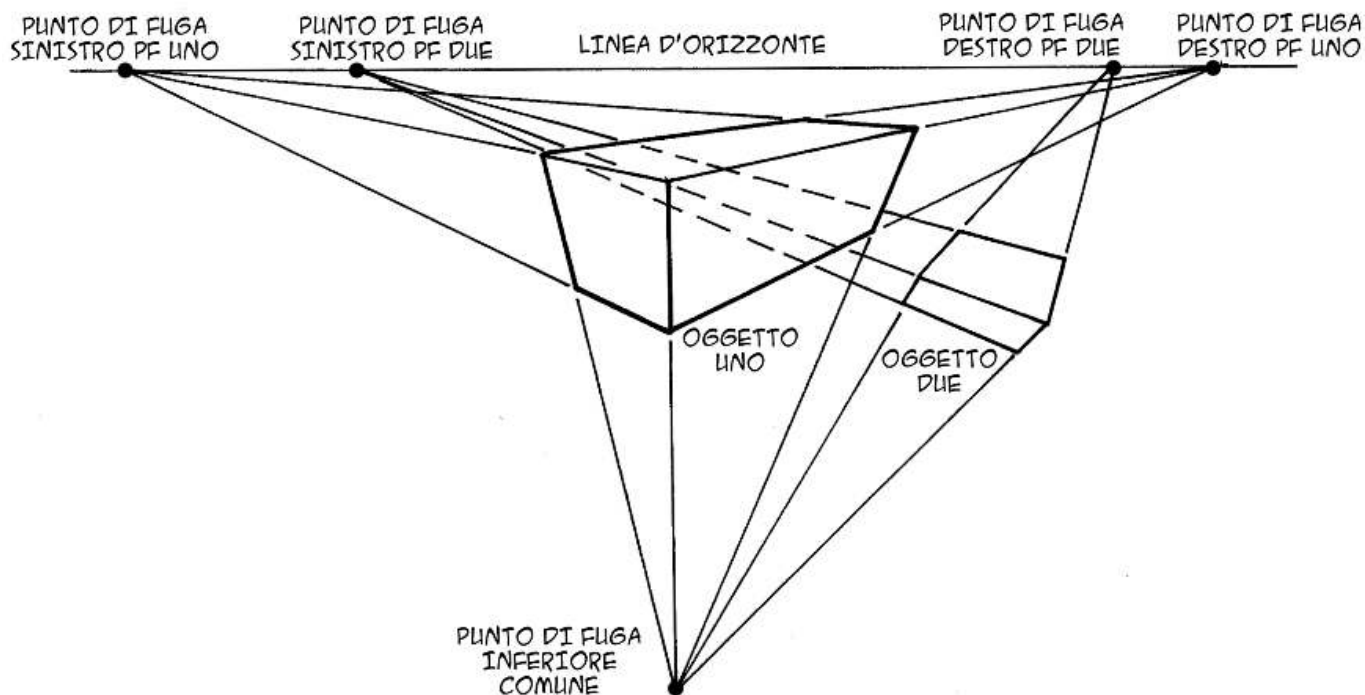


Com'è ovvio, nella composizione di un disegno possono esserci molti elementi diversi e ognuno di essi ha la sua prospettiva laterale, mantenendo in comune solo quella superiore o inferiore stabilita dall'inquadratura. Se prendiamo come esempio una strada cittadina, le due file di case ai lati della carreggiata possono avere gli stessi punti di fuga, però gli altri elementi non sono necessariamente paralleli ad esse: se vogliamo ricreare lo stesso movimento della realtà, infatti, le macchine, le persone e i vari oggetti stanno di traverso o con differenti inclinazioni, ed è importante capire che ciascuno ha la sua prospettiva peculiare e i relativi punti di fuga. Tuttavia il PUNTO DI FUGA DESTRO e il PUNTO DI FUGA SINISTRO di ogni elemento si trovano comunque sulla medesima LINEA D'ORIZZONTE su cui si basa l'intera inquadratura (file di case comprese), e sono posizionati su di essa a seconda della posizione stabilita (vedi disegno seguente); in questo caso si parla di PROSPETTIVA MULTIPLA, in cui vari oggetti hanno punti di fuga laterali differenti ma un PUNTO DI FUGA INFERIORE comune (o SUPERIORE, se l'inquadratura è dal basso) .

5 - Prospettiva multipla



PROSPETTIVA MULTIPLA



FUMETTOBIETTIVO

Corso di Fumetto

Organizzato e diretto da: Centro Nazionale Studi Fanzine
Docenti: Stefano Babini, Onofrio Catacchio, Davide Fabbri,
Guglielmo Signora, Domenico Neziti, Marco Verni,
Gianluca Umiliacchi

02 ottobre / 09 novembre 2018 Fabbrica delle Candele -Forlì

centron
azional
estudif
anzine

fanzinoteca  0.2 funett.0.2