

PERSONAGGI E AMBIENTAZIONI

PICCOLA GRAMMATICA DI LETTERATURA DISEGNATA

Benvenuti e benvenute al terzo appuntamento con le schede di approfondimento offerte da **ALUCOMICS**, il percorso educativo promosso 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 alla base delle professioni del fumetto e applicarli nella realizzazione di una storia a strisce con cui partecipare a uno speciale concorso educativo finale, **Welcome to Bauxity!**

Scopri tutti i dettagli dell'iniziativa su www.alucomics.it e su www.scuola.net: il COMICON 2023 ti aspetta!

Questa scheda didattica raccoglie i contenuti sul fumetto trasmessi da **Luca Usai nel corso della Masterclass AluComics "Personaggi e ambientazioni"** visionabile al link

www.alucomics.it/masterclass

IL MOTORE DEL FUMETTO

I personaggi sono il vero e proprio motore di una storia a fumetti: sono loro che popolano il mondo immaginato dagli autori svolgendo azioni, partecipando a dialoghi e guidando la storia da ogni punto di vista. Va da sé, dunque, che è necessario dedicare particolare attenzione alla loro ideazione e successiva realizzazione. Ma di cosa bisogna tenere conto per la creazione dei personaggi di un fumetto? Sicuramente del genere al quale il fumetto appartiene: i protagonisti di un fumetto umoristico avranno uno stile e una colorazione diverso da quelli di un fumetto realistico, così come i personaggi di un fumetto horror verranno resi diversamente da quelli di un fumetto storico. In secondo luogo, nella creazione dei personaggi va considerata sicuramente anche l'età del pubblico al quale il fumetto è rivolto: un personaggio a fumetti pensato per un pubblico di bambini di 7 anni avrà un grado di dettaglio, delle proporzioni e probabilmente uno stile diverso da quello pensato per un pubblico di adulti.



C'è però un principio valido per qualunque personaggio ideato per i fumetti, qualsiasi sia il genere della storia di cui è protagonista o l'età dei lettori: chi si accinge a scrivere o a disegnare una storia a fumetti ha il dovere di definire con il più alto livello di dettaglio possibile tutte le caratteristiche dei propri personaggi. Che aspetto hanno, e qual è la loro personalità? Cosa sappiamo del loro passato, delle loro passioni, delle loro abitudini? Più precisamente riusciremo a immaginarci i protagonisti della nostra storia, meglio li conosceremo e più facile sarà farli "recitare" all'interno della storia a fumetti.

LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Una buona idea per iniziare a creare un personaggio è dedicargli un testo che racconti chi è, come è fatto, da quale contesto proviene. Descriviamolo come faremmo con un nostro amico, in tutte le sue caratteristiche fisiche e caratteriali, e inquadriamolo nell'ambito della storia di cui sarà protagonista. Se per esempio il nostro personaggio è un ragazzino che in seguito a un misterioso incidente acquisisce improvvisamente degli strani poteri, descriviamolo sia nelle sue vesti "umane" (che aspetto ha? Quanti anni ha? Che scuola frequenta? Cosa gli piace, chi sono i suoi amici?) che in quelle "da supereroe" (cosa ha provocato l'incidente? Lo ha cambiato fisicamente? E caratterialmente? Quali sono i suoi poteri, e come li utilizza? Che tipo di conseguenze ha questa trasformazione sulla sua vita?). Vediamo un esempio pratico con un testo preparato da Luca Usai per i suoi personaggi Kelsor e Nyla, protagonisti di un fumetto per bambini sulle tematiche ambientali.

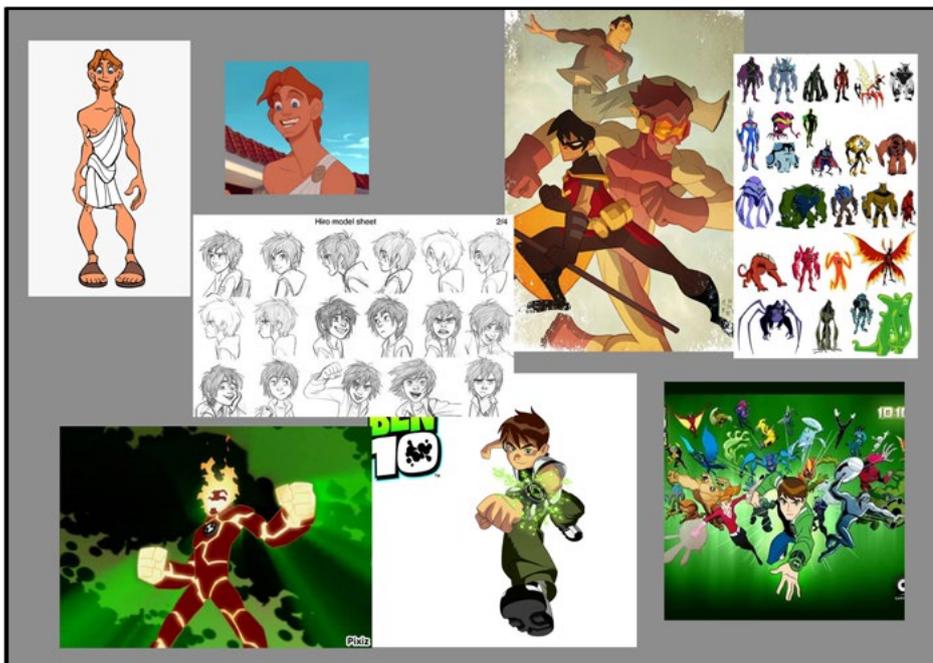
Kelsor e Nyla sono due giovani esseri viventi fatti di energia vitale, la più antica forma di energia che permea il pianeta Terra. Anche se hanno qualche secolo di vita, in rapporto alla durata della vita umana è come se fossero due ragazzi di circa quindici anni. Appena arrivano sulla superficie terrestre assumono un aspetto antropomorfo per poter essere meglio capiti e accettati dagli uomini. Entrambi hanno il potere di mutare forma: sono dotati di una forza e di un'intelligenza superiore a quelle umane. Sono super veloci, super resistenti alla fatica, al dolore e alle condizioni ambientali estreme.

Kelsor è un tipo solare, dinamico, forte e brillante. Conosce un sacco di cose e per questo Nyla lo prende in giro chiamandolo "prof". È simpatico e divertente. In caso di necessità può trasformarsi in una nube gassosa e percorrere grandi distanze in volo alla velocità della luce. Scaglia dalle mani fiamme di gas calde e fredde, e utilizza questa sua capacità nei modi più disparati.

Una descrizione breve, dalla quale però possiamo intuire dettagli importanti sui personaggi. Per esempio che hanno l'aspetto di due adolescenti ma, essendo in realtà esseri secolari, disporranno sicuramente di conoscenze approfondite sull'Universo. O anche che la loro non è una forma permanente e quindi nella storia potremmo vederli mutare d'aspetto. Essendo così forti e resistenti potremo sicuramente renderli protagonisti di avventure piene di azione e magari anche di rischio. Inoltre i due personaggi sono in confidenza, abbastanza da prendersi in giro e essere l'uno di spalla all'altro nelle loro missioni. Non poche informazioni, vero? Questo tipo di documento di descrizione, la cosiddetta scheda personaggio, è fondamentale nella creazione di una storia a fumetti, perché riassume i principi fondamentali ai quali i protagonisti devono costantemente rispondere, dalla prima all'ultima delle loro "comparsate" all'interno delle tavole.

LA MOODBOARD

Una volta raccontato il nostro personaggio a parole arriverà il momento di raccontarlo per immagini. Il che non significa ancora disegnarlo, ma in qualche modo "evocarlo" con una raccolta di immagini che aiutino autori e disegnatori a renderne l'essenza. Si tratta di suggestioni che spesso fanno riferimento a personaggi già esistenti e le cui caratteristiche ricordano, del tutto o anche solo in parte, quelli in creazione. Ma non solo: le immagini destinate alla moodboard di un personaggio devono corrispondere anche per tono e per genere alla storia che ci si accinge a scrivere.

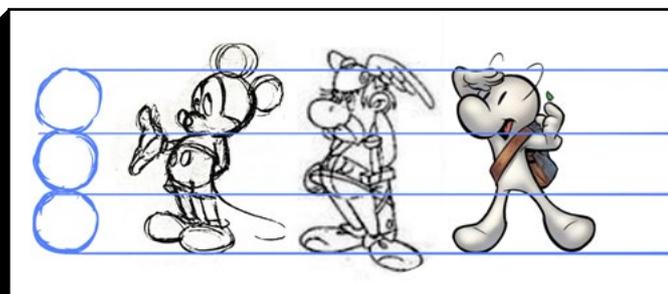


Nella moodboard creata per Kelsor, per esempio, Luca Usai ha inserito una serie di personaggi che per stile, genere delle storie di cui sono protagonisti, pose e colorazioni, vedeva adatte anche al proprio personaggio. Basti pensare a Hercules, che nell'omonimo cartone animato Disney è un ragazzino con un incredibile dono, quello della forza; un po' come Kelsor, un personaggio dallo spirito giovanile ma anche dotato di un incredibile potere che lo distingue da chiunque altro.

PARTIRE DALLE FONDAMENTA

Costruire un personaggio è come costruire una casa: bisogna partire dalle fondamenta. E cosa rappresenta meglio le fondamenta di un personaggio della sua struttura fisica? La struttura fisica è l'impalcatura di ogni personaggio e a essa, una volta stabilita, bisognerà sempre tornare a fare riferimento nel corso dell'intera storia; è infatti fondamentale che ogni personaggio rispetti sempre le proprie caratteristiche a meno che, naturalmente, tra esse non ci sia quella di trasformarsi in qualcuno o qualcosa di completamente diverso!

La prima cosa da fare è dunque disegnare lo "scheletro" del personaggio, ovvero un bozzetto che ne individui le forme principali. Un modo per facilitare questo step è fare riferimento a personaggi già esistenti dotati di forme e proporzioni simili a quelle che ci immaginiamo e replicarle.



In questa immagine vediamo un chiaro esempio di studio delle strutture fisiche di personaggi già esistenti, tutte e tre costruite dividendo il corpo del personaggio in tre parti pressoché uguali: testa, busto e gambe. Sono tre personaggi che vivono in mondi narrativi diversi per stile, genere e target, eppure condividono un'identica impostazione fisica. Naturalmente la divisione in parti uguali non è l'unica struttura possibile: se volessimo rappresentare un personaggio più realistico dovremmo studiare una

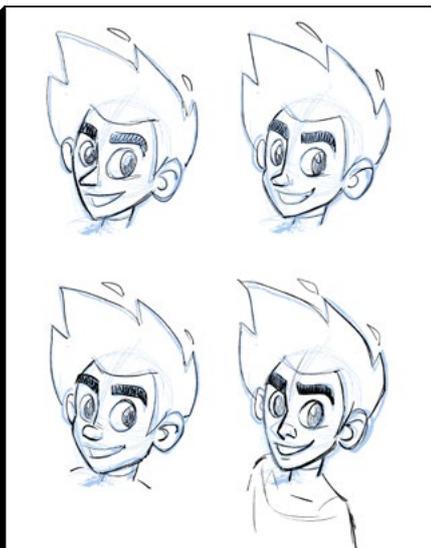
struttura che richiami le reali proporzioni di un essere umano, ovvero nella quale l'ingombro della testa sia pari a un ottavo dell'intera struttura.

Nel creare la struttura fisica di Kelsor, Luca Usai ha deciso invece di adottare una proporzione di 1 a 4, dove la testa del protagonista ingombra di un $\frac{1}{4}$ la sua altezza totale.

Attribuire ai nostri personaggi delle proporzioni fisse è necessario per poterli riprodurre in modo coerente - sia rispetto a se stessi che rispetto ai loro comprimari - nel corso dell'intera storia.



LA FISIONOMIA

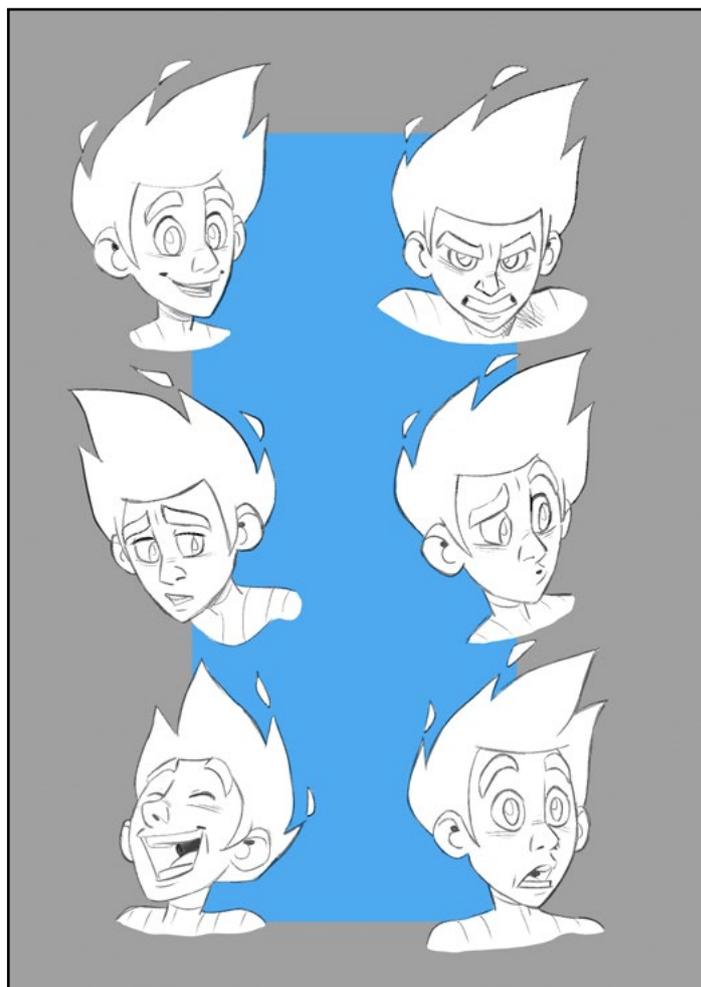


Dopo aver stabilito la struttura fisica ideale per il nostro personaggio diventa fondamentale anche uno studio della sua fisionomia. Come sono i suoi lineamenti? Che forma e colore hanno i suoi occhi, le sue sopracciglia? Quanto grande ha la bocca? Sono decisioni da prendere con grande lucidità e precisione: la fisionomia dei nostri personaggi è ciò di cui i lettori si ricorderanno di più. Messe diverse fisionomie al confronto, sceglieremo quella che sentiamo più adatta al nostro personaggio per come lo abbiamo ideato.

Ora che abbiamo preso tutte le decisioni necessarie circa la fisionomia del personaggio, possiamo divertirci a giocare con le sue espressioni. Quali rendono meglio la sua personalità? Come cambia il suo viso a seconda delle emozioni? Come si modifica la sua espressione di fronte a una sorpresa, a uno spavento, a una scena esilarante? Questa fase del processo di ideazione del personaggio è importante non solo perché permette di verificare di aver fatto le scelte giuste nella costruzione della sua fisionomia (e in caso contrario, correggerle) ma anche come base di riferimento da tornare a "sbirciare" nel corso della lavorazione per controllo o ispirazione; si esplicita nella creazione di un model sheet, ovvero un foglio che raccoglie le espressioni principali del personaggio.

SEGNI PARTICOLARI

Dopo aver stabilito la struttura fisica ideale per il nostro personaggio siamo liberi anche di cominciare a tratteggiarlo un po' meglio, magari dotandolo di particolari che ne suggeriscano le caratteristiche e le qualità. Nel caso di Kelsor, per esempio, Luca Usai ha deciso di disegnare i capelli del personaggio in modo che ricordassero una fiammella azzurra: questo perché, come già evidenziato dalla scheda del personaggio, in caso di necessità Kelsor può trasformarsi in una nube gassosa e scagliare dalle mani fiamme di gas calde e fredde.



LA REALIZZAZIONE

Naturalmente ogni personaggio avrà il proprio specifico abbigliamento, che rappresenterà una grande opportunità per raccontarlo ancora meglio! Kelsor, per esempio, è agile e scattante; sappiamo che è sempre in azione e in pieno movimento. E questo viene ancora più sottolineato dal suo abbigliamento: una tutina leggera e aderente, chiaramente aerodinamica, che gli permette di vivere comodamente tutte le sue avventure.

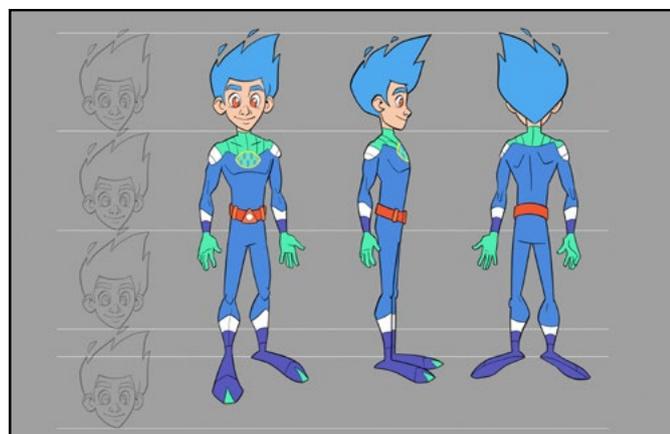
Questa è anche la fase in cui ha senso decidere quali saranno i colori distintivi del nostro personaggio: nel caso di Kelsor, i cui poteri hanno così tanto a che fare con il gas, è stato scelto un colore preponderante che richiamasse chiaramente tale elemento, ovvero l'azzurro; a questo è stato aggiunto il verde, colore che richiama subito alla mente tematiche legate all'ambiente e alla sostenibilità, proprio come quelle affrontate dal fumetto di cui è protagonista. Inoltre gli occhi di Kelsor, di un arancio che tende al rosso, ci ricordano che non è un essere umano, ma una creatura che viene dalle viscere della terra ed è in grado di utilizzare l'energia vitale del pianeta per le sue missioni.

LO STUDIO DELLE POSE

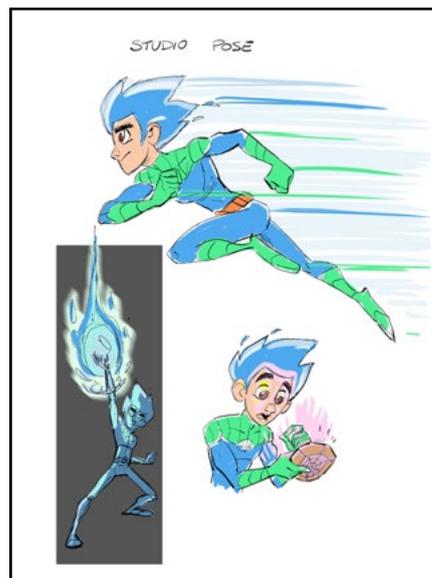
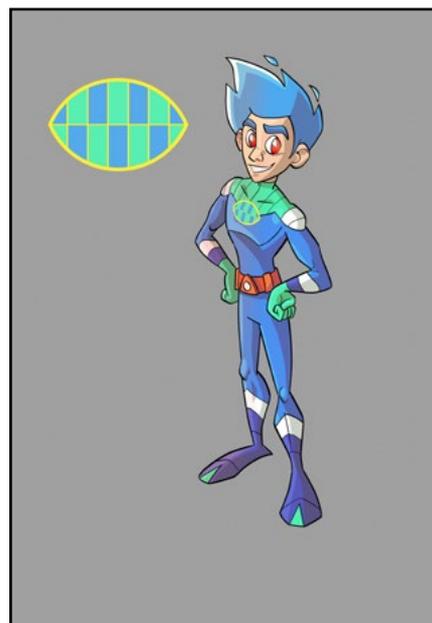
A un personaggio dotato di un corpo, di una fisionomia e di una sua particolare espressività manca solo una cosa da fare: muoversi! E infatti la fase successiva nella sua creazione è proprio quella delle pose. È altamente consigliabile "fare esercizio" disegnando il personaggio in movimento prima di iniziare a lavorare sulla storia di cui è protagonista: aiuta a entrare in confidenza con le sue forme e le sue proporzioni e, in questo modo, ad acquisire sicurezza per quando arriverà il momento di ritrarlo all'interno della propria storia.

Provare a muovere il personaggio in maniera dinamica ci aiuta inoltre a capire se c'è qualcuna delle sue caratteristiche che non ci piace, che non funziona o gli è addirittura di impedimento.

IL TURNAROUND



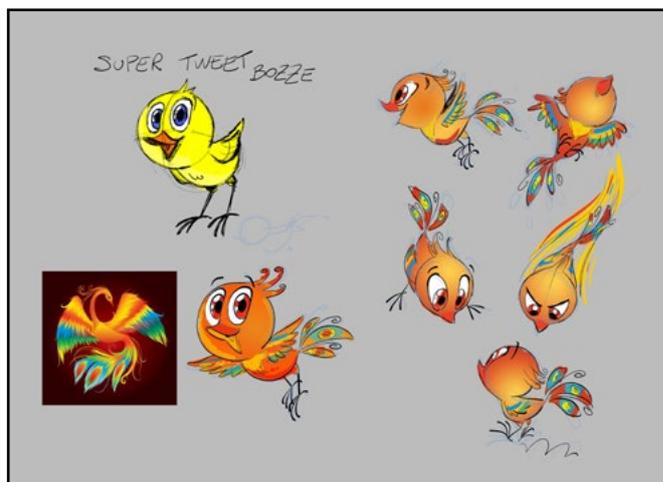
A questo punto il nostro personaggio godrà già di un certo livello di dettaglio: è arrivato il momento di realizzarlo nella sua tridimensionalità. Lo facciamo attraverso il turnaround, ovvero facendolo girare su stesso di 360° e ritraendolo nelle posizioni base: frontale, di tre quarti, laterale, di spalle, esattamente come se stessimo facendo girare su se stesse delle *action figure*, le statuine giocattolo da collezione.



I COMPRIMARI



Più che probabilmente nel nostro fumetto esisteranno anche dei comprimari, ovvero dei personaggi di accompagnamento al protagonista. Il comprimario di Kelsor per esempio è Nyla, altro essere fatto di energia vitale come lui ma con caratteristiche distinte. Nyla ha l'aspetto di una ragazzina di quindici anni e ha il potere di gestire l'elettricità. Ed è da questo che dobbiamo partire per darle un volto e un corpo attraverso le fasi che già conosciamo: scheda, moodboard, fisionomia, abbigliamento, pose e turnaround. Nyla è uscita da questo studio come una ragazzina agile e scattante, i cui capelli ricordano il fulmine - con un diretto riferimento al suo superpotere dell'elettricità - e vestita di giallo (il colore elettrico per eccellenza) e del suo colore complementare: il viola.



Altro comprimario importante nella storia presa a esempio è SuperTweez, un simpatico uccellino al quale all'inizio del racconto Nyla trasmette per incidente i suoi superpoteri: proprio per questo motivo, per realizzare questo personaggio, lo sceneggiatore e il disegnatore della storia hanno deciso di ispirarsi all'araba fenice, un personaggio mitologico che risorge dalle proprie ceneri, ma di dargli anche delle forme cartoonesche che lo avvicinano molto di più al target di età al quale è rivolto il fumetto. Nelle storie per ragazzi, infatti, è molto comune inserire elementi o personaggi in grado di portare leggerezza e divertimento al racconto: proprio come il piccolo SuperTweez.

I PERSONAGGI SECONDARI

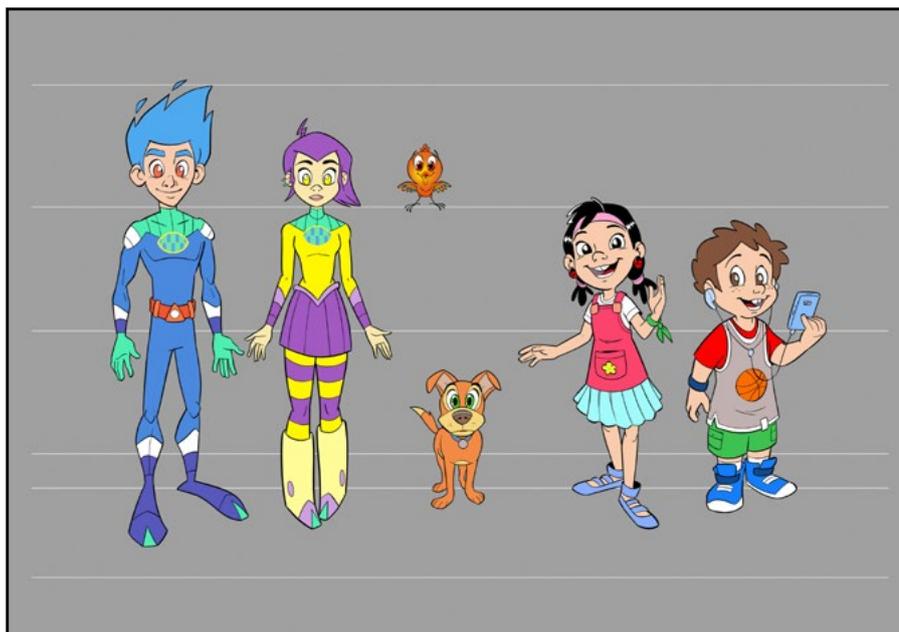
Un'altra categoria di personaggi dei fumetti è quella dei cosiddetti "secondari", ovvero i personaggi sempre necessari per lo sviluppo della storia ma con un ruolo e una presenza minore rispetto ai protagonisti e ai comprimari. La creazione dei personaggi secondari dev'essere meticolosa tanto quanto quella dei protagonisti: i secondari appaiono meno della storia, ragion per cui devono risultare a ogni comparsata perfettamente riconoscibili nelle loro caratteristiche, per poter essere istantaneamente identificati. Curiamone perciò, come facciamo per gli altri, ogni dettaglio sia caratteriale che grafico. Nel caso della storia che vede protagonista Kelsor, i secondari sono due bambini che ne scoprono i poteri, accompagnati da un cagnolino di nome Bang.



LA TAOLA COMPARATIVA

Una volta che abbiamo completato lo studio di tutti i personaggi li mettiamo assieme in una tavola comparativa che li metta appunto a paragone gli uni con gli altri: noteremo le differenti altezze e proporzioni, caratteristiche ed espressioni, e questa immagine diventerà un importante riferimento durante la creazione della storia. Tenendola presente, infatti, riusciremo a riprodurre i personaggi in scene d'insieme ritraendoli sempre nelle loro peculiarità.

Perché è importante rispettare le differenze tra i personaggi durante tutto l'arco della storia? Riflettiamo: se in una storia di Pippo e Topolino quest'ultimo apparisse all'improvviso più alto del suo comprimario, probabilmente smetteremmo subito di leggere per capire cosa sta succedendo. Quest'errore di riproduzione interromperebbe la nostra attenzione verso la storia e questo non deve mai capitare nel fumetto: il lettore deve essere risucchiato dalle immagini e dalla narrazione e può farlo solo se all'interno della storia l'autore e il disegnatore rispettano dei principi condivisi di coerenza.

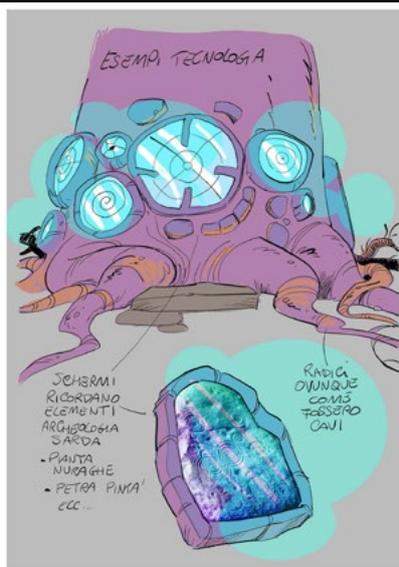


LE AMBIENTAZIONI

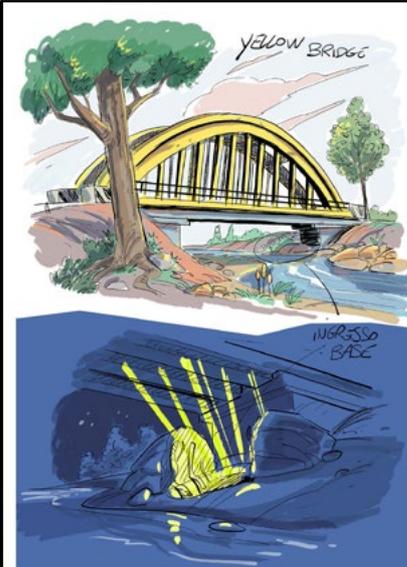
Un'ambientazione va trattata esattamente come un personaggio, ovvero immaginata facendo affidamento sulla fantasia, ma anche ad ambientazioni già esistenti o create da altri artisti e che per ricordino ciò che vogliamo rappresentare noi per colori, forme, atmosfere; è proprio questo il tipo di processo che hanno affrontato i creatori di Kelsor e Nyla per rappresentare la casa dei personaggi, alla quale si accede da un remoto ingresso nascosto sotto un ponte giallo: una segreta base sotterranea dotata di altissima tecnologia ma nella quale l'elemento naturale rimane preponderante. Le radici aeree del baobab che ricordano dei cavi elettrici, le cascate, la luce naturale proveniente da finestre che sembrano quasi schermi, le particolari architetture e le misteriose iscrizioni sulle pietre: tutto comunica l'atmosfera di un luogo in cui natura, tecnologia e storia della Terra si fondono, proprio come nei personaggi che lo abitano.



Kelsor base Base segreta.psd



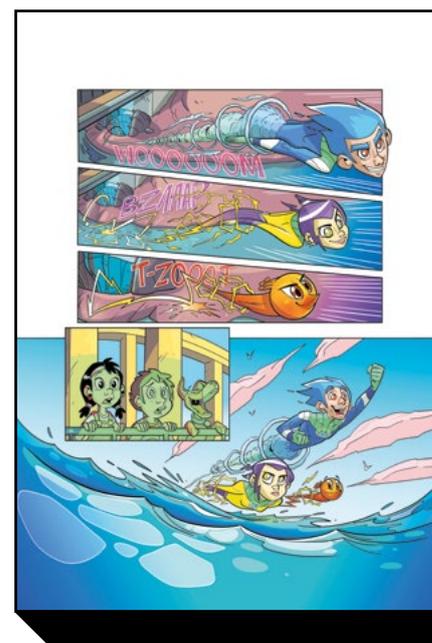
Kelsor base Base segreta Tecnologia.psd



Kelsor base Yellow Bridge.psd

LA TAVOLA

Lo studio e la realizzazione di personaggi e ambientazioni sono fondamentali per la produzione delle tavole a fumetti che compongono la nostra storia: tutto ciò che abbiamo creato ci servirà da riferimento e guida per la creazione. Guardiamo per esempio la tavola proposta: qui Kelsor, Nyla e SuperTweet sfrecciano fuori dalla loro base segreta (individuabile dall'ingresso sotto il ponte giallo) verso una delle loro missioni. In quello stesso momento i due bambini, che si trovavano sul ponte a giocare, li vedono. Notiamo quanto, anche in una tavola muta, le pose e le espressioni dei personaggi possano raccontare tanto di loro e di ciò che sta accadendo: nella prima vignetta riconosciamo immediatamente il carattere divertito e determinato dei protagonisti, nell'ultima aggiungiamo delle sfumature alla loro personalità (Kelsor è uno scavezzacollo, Nyla è riflessiva e concentrata, SuperTweet un buffo, speciale animaletto); nella seconda vignetta, a giudicare dalle loro espressioni basite, i bambini li vedono evidentemente per la prima volta. Tutte informazioni che è stato possibile trasmettere al lettore senza l'uso di una sola parola, ma solo grazie a tutto il lavoro preventivo di studio fatto su personaggi e ambientazioni.



E ORA TOCCA A TE!

Vuoi continuare a scoprire i segreti e le tecniche per diventare fumettista e partecipare al concorso educativo finale **Welcome to Bauxity?**

Rivedi le Masterclass su www.alucomics.it/masterclass, leggi le schede di approfondimento ai temi e partecipa al concorso!