



Tutorial

# SCHELETRINO E VOLUMI





IN COPERTINA: ANDREW LOOMIS, *FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH*, 1943

Il Fumetto può essere definito una sintesi della realtà, eccetto naturalmente quelli che tendono ad uno stile verso l'iperrealismo come "Siria", una serie di volumi contenenti i disegni di Riccardo Federici.

# IL CORPO



RICCARDO FEDERICI, SARIA, ED. DELCOURT

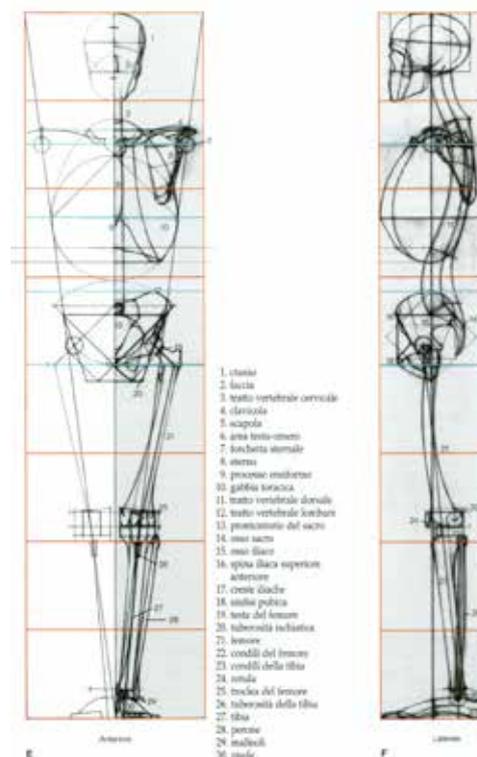
Queste tipologie di immagini naturalmente sconfinano dal Fumetto per entrare nell'Illustrazione.

Che si parli di Fumetto o Illustrazione, il corpo umano ha una struttura molto articolata pertanto può risultare complicato ridurlo ad un disegno sintetico.

Per questo ci viene incontro lo scheletrino che è la sintesi, appunto, del nostro scheletro.

In ambito artistico, due testi molto affermati per la comprensione del corpo umano sono di Lolli, Zocchetta, Peretti:

- Struttura uomo - Manuale di Anatomia Artistica, vol.1
- Struttura uomo - Manuale di Anatomia Artistica, vol.2



LOLLI, ZOCCHETTA, PERETTI, "STRUTTURA UOMO, MANUALE DI ANATOMIA ARTISTICA VOLUME I", ED. NERI POZZA

Sebbene i due testi di "Struttura uomo" siano molto esaurienti nel spiegare l'Anatomia, per un fumettista o illustratore le figure rappresentate in essi tendono ad irrigidire la comprensione del corpo umano rendendo complessa la gestione della figura dinamica in movimento.

Pertanto è una buona cosa accompagnare lo studio del corpo umano osservando anche altri libri di testo come



quelli di Burne Hogarth.

Sebbene sia un autore occidentale e la sua principale attività sia stata il disegnatore di fumetti tra cui anche Tarzan (in cui è subentrato al posto di *Hal Foster* nel 1936), egli ha spaziato in tutta la gamma dei campi artistici: infatti è stato anche illustratore, incisore, insegnante, pittore, scrittore e teorico dell'arte.

Per la sua capacità di adattamento dell'Anatomia all'arte sequenziale e illustrativa, copiare le sue tavole è sempre un buon esercizio per entrare nella concezione dei volumi del corpo umano.

Celebri sono i suoi volumi didattici:

- Anatomia dinamica per l'artista (1958)
- Come disegnare la testa (1965)
- Il disegno della figura in movimento (1970)
- Come disegnare le mani (1977)
- Come disegnare il chiaroscuro (1981)
- Come disegnare la figura vestita e riprodurre nel migliore dei modi pieghe e drappaggi (1995)



BURNE HOGARTH, ANATOMIA DINAMICA PER L'ARTISTA, ED. GRANDI MANUALI NEWTON

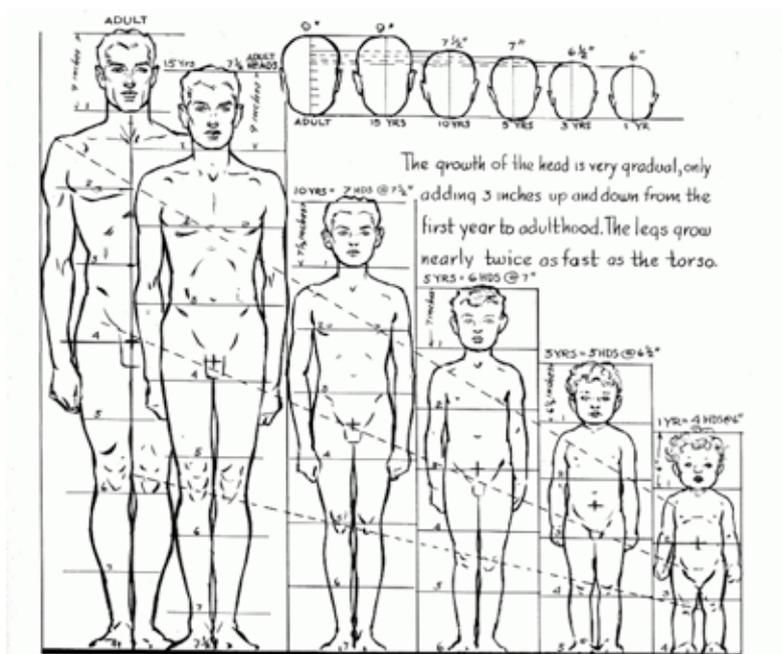
Compreso quanto sopra, possiamo ora procedere cercando di capire prima di tutto quali sono le proporzioni dei corpi maschili e femminili a livello realistico, così da rapportarli poi allo stile prediletto.

Il corpo umano sia dell'uomo che della donna è circa 8 volte la dimensione della testa di una persona adulta, ma tutto questo cambia se disegniamo il corpo di un bambino o un ragazzo:

- Un anno equivale a quattro volte la dimensione della sua testa,
- Tre anni equivale a cinque volte la sua testa

- Cinque anni equivale sei volte la dimensione della sua testa

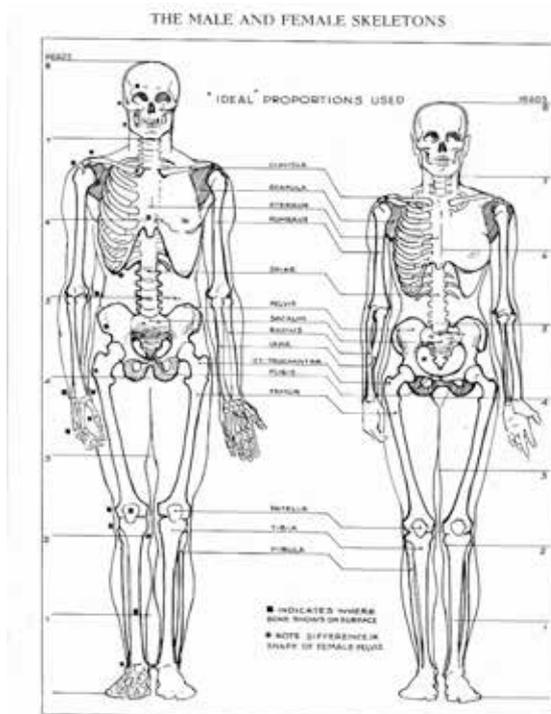
Quindi la prima regola che bisogna rispettare quando si disegna una figura umana è quella di seguire le proporzioni.



ANDREW LOOMIS, FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH, 1943

Anche per la donna vale lo stesso discorso.

A livello ideale nella realtà le proporzioni uomo-donna dovrebbero avere i seguenti rapporti di dimensione:

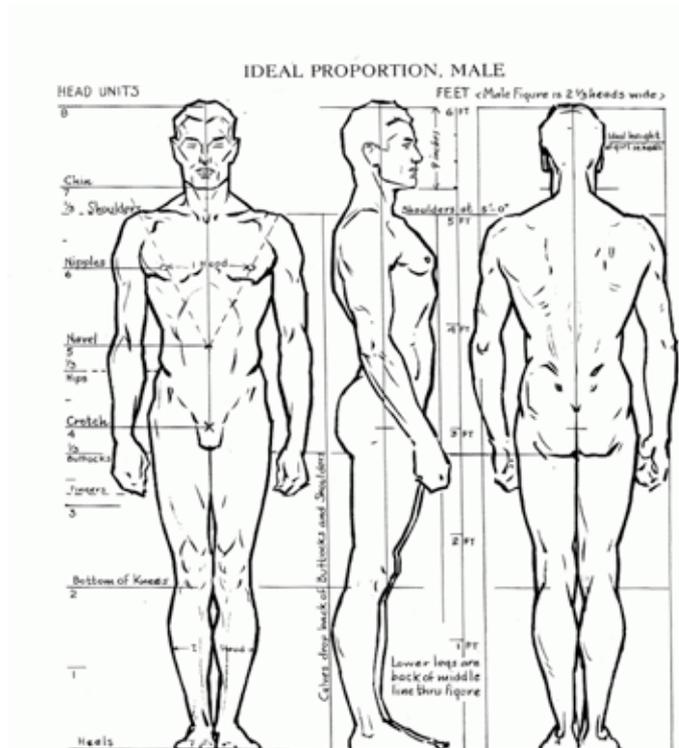
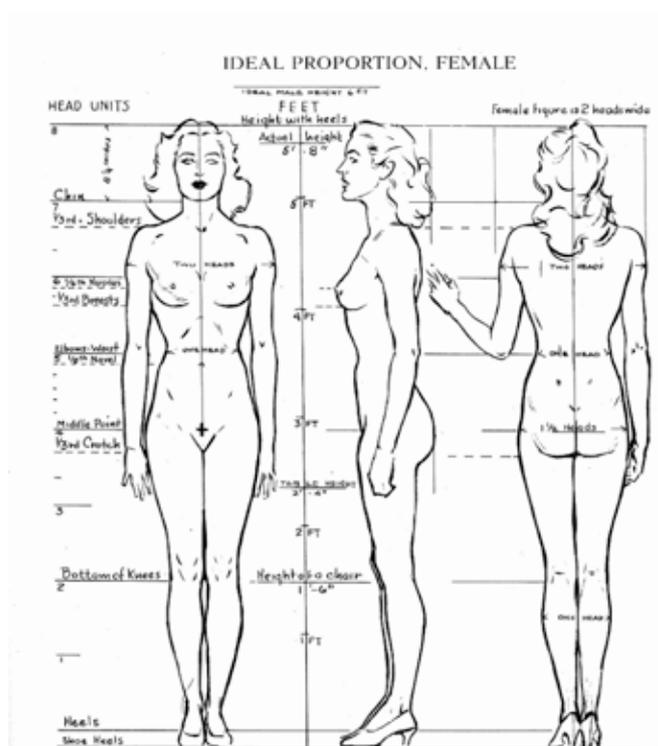


ANDREW LOOMIS, FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH, 1943



Naturalmente il corpo di una donna si differenzia da quello di un uomo per delle caratteristiche peculiari femminili:

- Corpo più longilineo e affusolato
- Forme morbide e sinuose
- Bacino più alto e largo

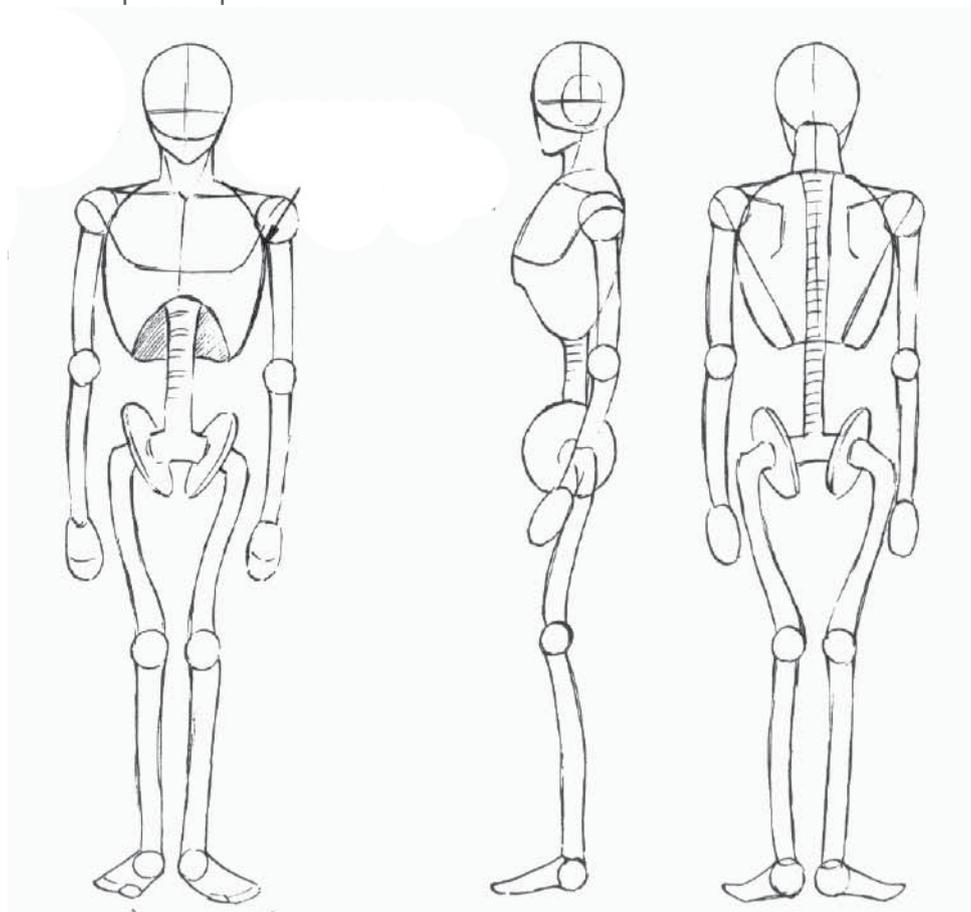


ANDREW LOOMIS, FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH, 1943

Queste che abbiamo appena visto sono proporzioni reali ideali, nel fumetto siamo liberi di adattarle come meglio crediamo rispetto al personaggio da creare, sia esso umoristico o realistico.

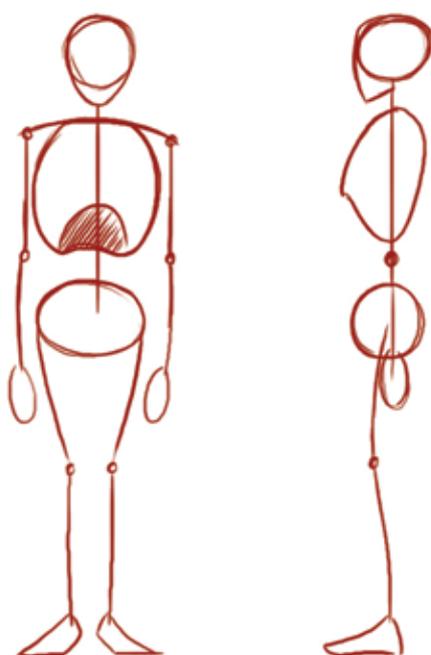
C'è anche un trucco che si può attuare per slanciare ulteriormente la figura femminile: alzare ulteriormente leggermente il bacino rispetto alla sua naturale posizione reale.

Vediamo ora come ridurre lo scheletro del nostro corpo umano a qualcosa di più semplice, le masse ossee possono essere ridotte a dei volumi più semplici.



JAPANIME & GRAPHIC-SHA, COLLANA COME DISEGNARE I MANGA, ED.LO VECCHIO

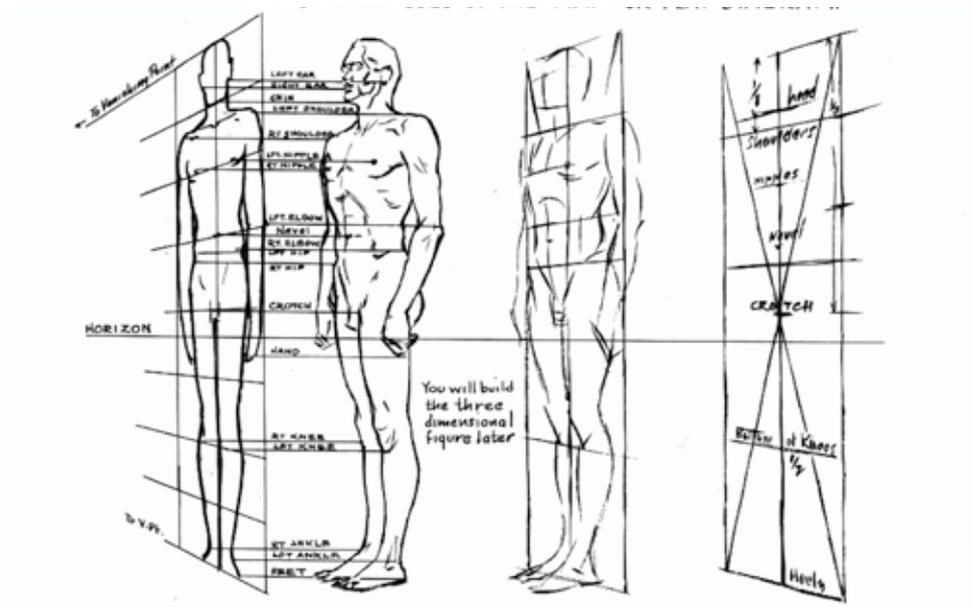
Per essere poi ulteriormente semplificate in linee.



ALBERTO BALDISSEROTTO, SCHELETRINO

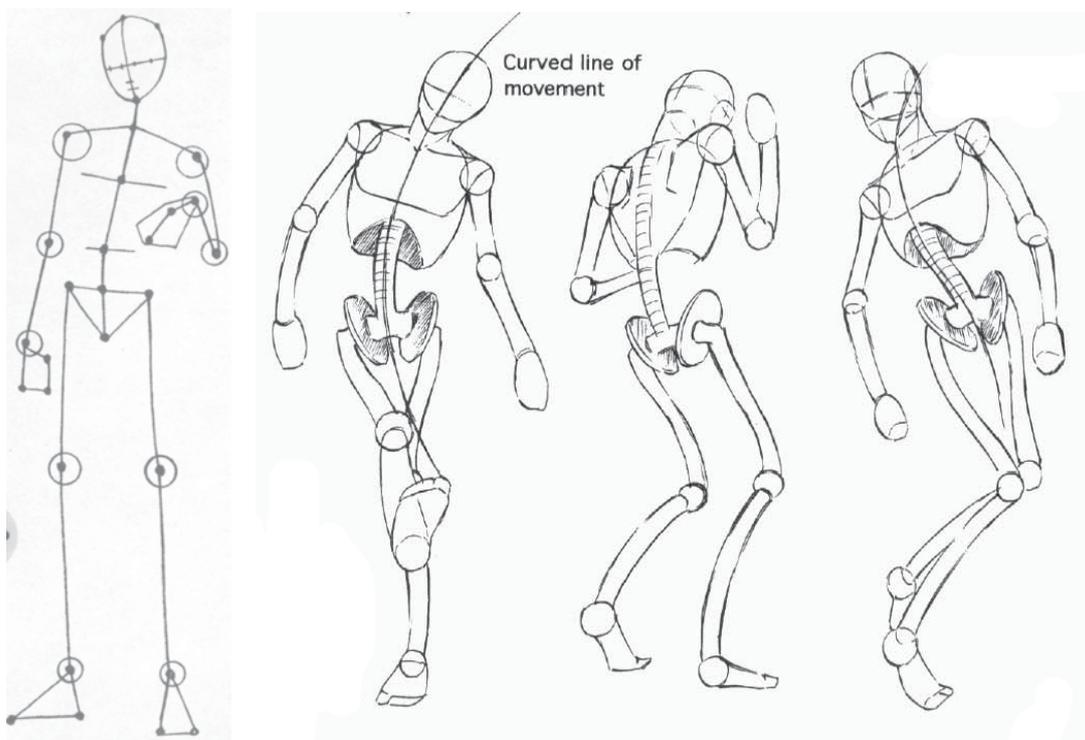


Sicuramente la parte più complessa è gestire la figura nella posizione dei 3/4 in quanto diventa indispensabile la conoscenza della profondità dello spazio.



ANDREW LOOMIS, FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH, 1943

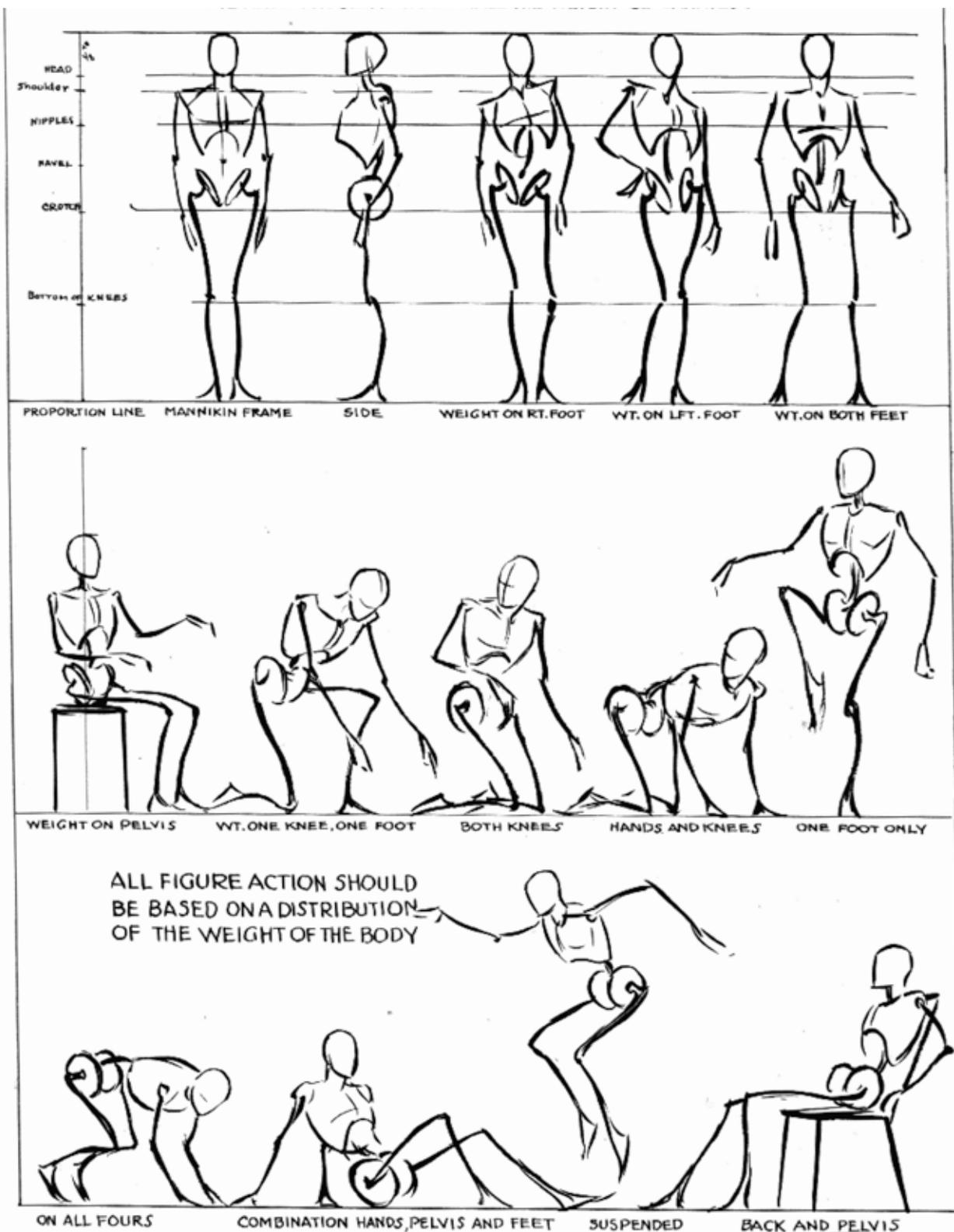
Per prendere confidenza con lo scheletrino è quindi consigliabile fare esercizio provando a porlo in poste statiche e dinamiche.



TADASHI OZAWA, HOW TO DRAW ANIME & GAME CHARACTERS, ED. GRAPHIC-SHA PUBLISHING-CO  
JAPANIME & GRAPHIC-SHA, COLLANA COME DISEGNARE I MANGA, ED. LO VECCHIO

Nel porre lo scheletrino in pose dinamiche, bisogna ricordare che il punto di partenza che detta tutto il movimento del corpo è la linea della schiena.

In questa fase di studio non occorre essere necessariamente realistici, si può realizzare scheletrini a linee semplificate.



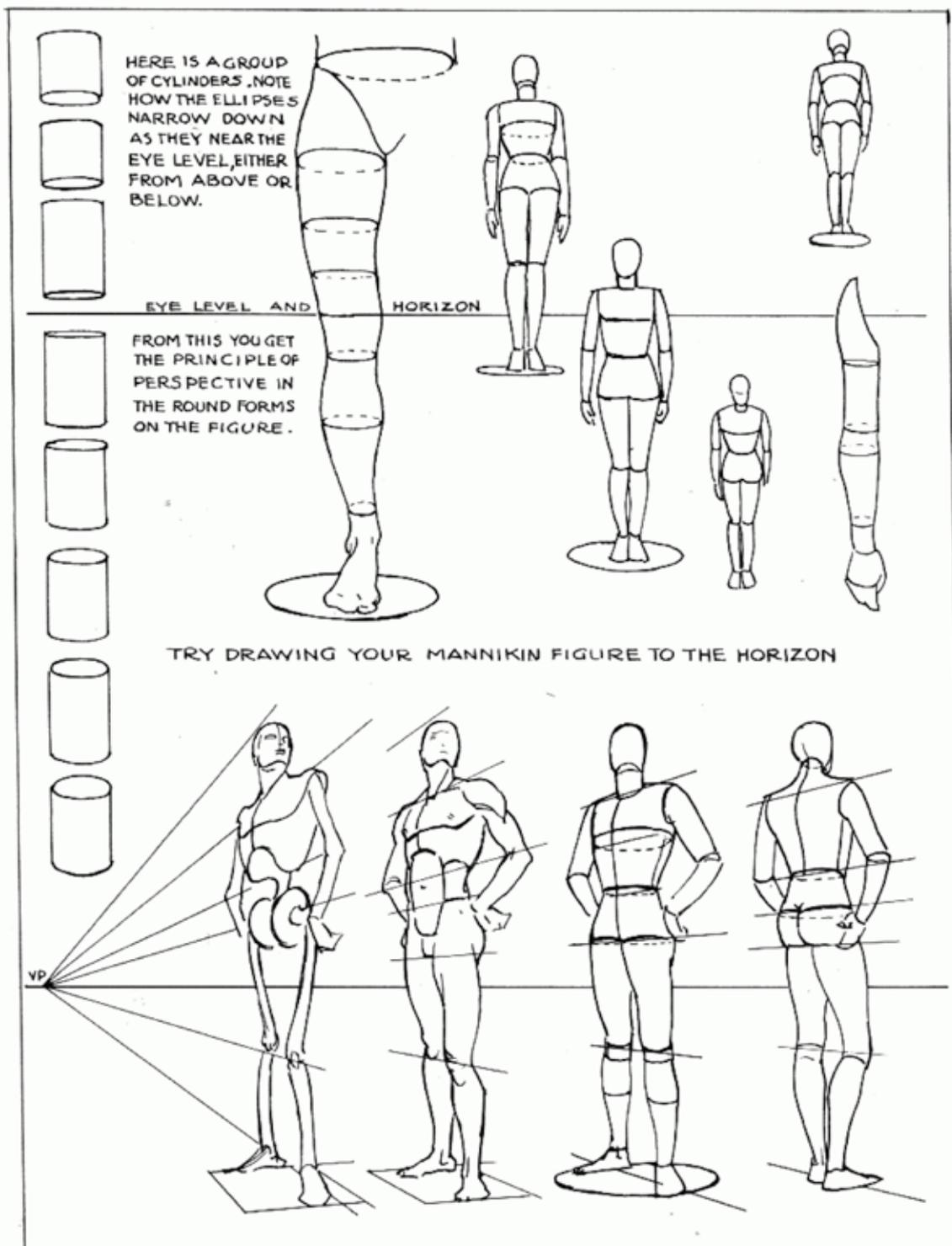
ANDREW LOOMIS, FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH, 1943

Essendo questi primi esercizi di confidenza con lo scheletrino, conviene non andare a lavorare ancora in pose troppo prospettiche, ma limitarsi a posizionare il corpo nello spazio e ruotandolo orizzontalmente rispetto al nostro punto di vista.



# I VOLUMI

Questo passaggio è intermedio tra lo scheletrino e la muscolatura della figura umana definitiva. Attorno al nostro scheletrino andiamo ad applicare dei solidi cilindrici per emulare velocemente le aree muscolari del nostro personaggio.



ANDREW LOOMIS, FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH, 1943

### Drawing in blocks

Just assume that joints and the abdomen are spheres, and draw rough muscles in the shape of blocks to speed up drawing and to be able to feel the 3-D structure of body.

The male body in blocks

Brachium biceps

Draw biceps roughly.

Now you can really know the deltoid and biceps.

The female body in blocks

Blocks are just guidelines for your head. When you draw blocks, simply adjust them to your liking.

Make sure the block does not protrude.

Look carefully at how collarbone is jointed.

Pay special attention to where the shoulder is angled and now the shoulder is hidden by the angle.

If you cannot see the position of the other side of shoulder, lightly pencil in a 3-D box.

Those who are good at drawing also take note of the hidden parts.

Look at the sides carefully. The sides of men are usually drawn a little longer, while those of women are shorter and joint the hip almost directiv from the stemum.

### Curved line of movement

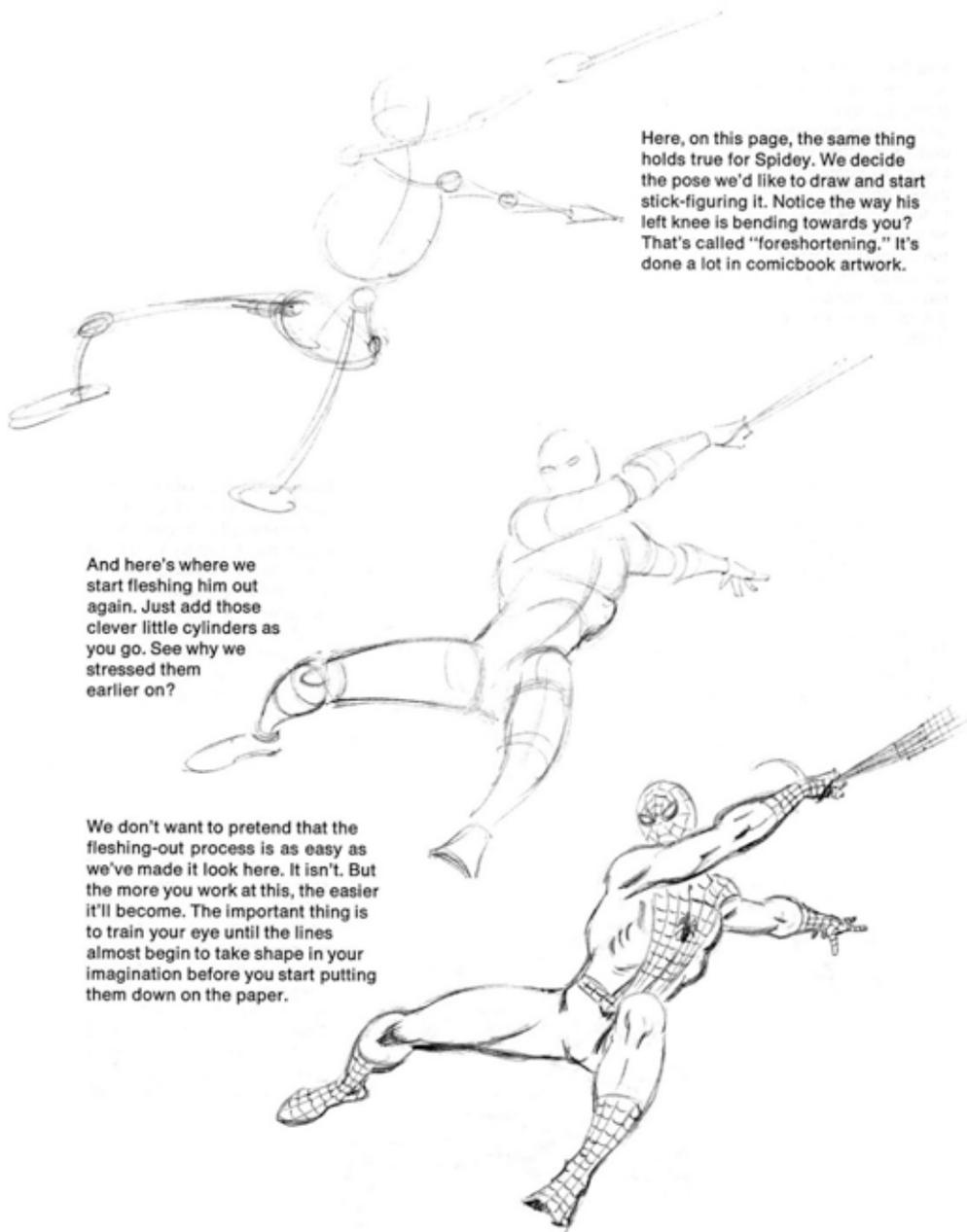
It will stabilize the drawing if you draw frontal body parts a little larger.

Using curved movement lines enables you to draw good posture and flow in action cartoons.

Curved line of movement

The center line of the body can also be curved.

Curved line of movement



STAN LEE - JOHN BUSCEMA, HOW TO DRAW THE MARVEL WAY, ED. SIMON & SCHUSTER INC., 1978

Le proporzioni dei nostri scheletrini e volumi a questo livello non dipendono più da un conteggio matematico delle teste, ma da rapporti visivi-intuitivi che ci permettono di capire se la figura sulla quale stiamo lavorando sia credibile o meno.

# ANATOMIA UMORISTICA



Se il personaggio da creare è umoristico le regole viste finora non cambiano ma si deformano a seconda di ciò che si vuole disegnare.

Quindi la regola delle 8 teste cambia a seconda del canone che stiamo dando al nostro mondo deformato.

Tipici personaggi di questo genere sono quelli creati dalla Disney, Warner Bros, Hanna-Barbera o Jacovitti.

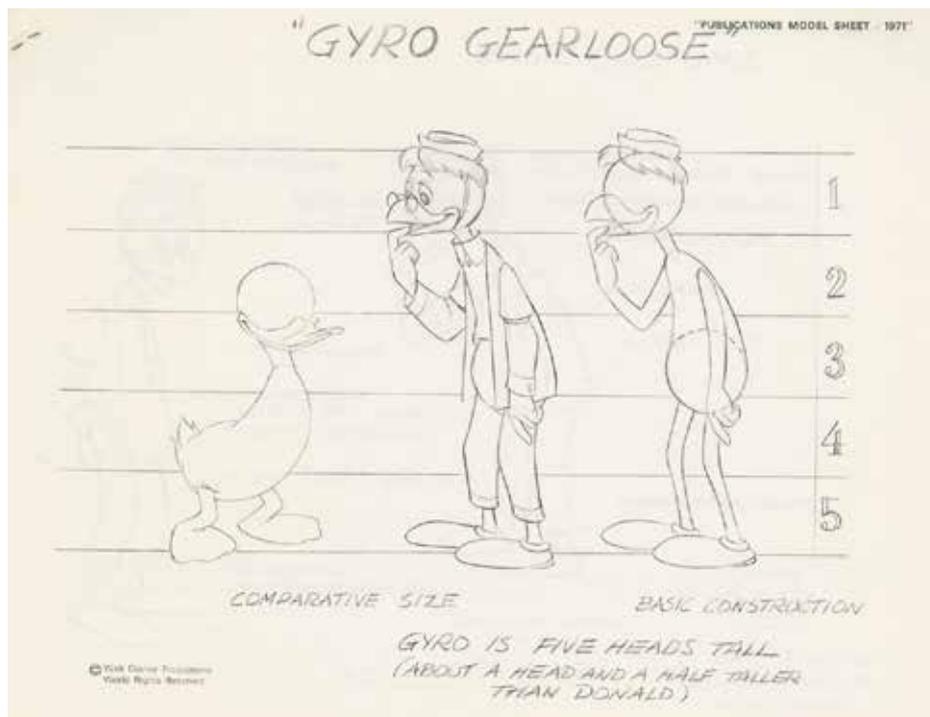


ROBERT ZEMECKIS, CHI HA INCASTRATO ROBER RABBIT?, TOUCHSTONE PICTURES, 1988

Prendiamo ad esempio il celebre film “Chi ha incastrato Rober Rabbit?”.

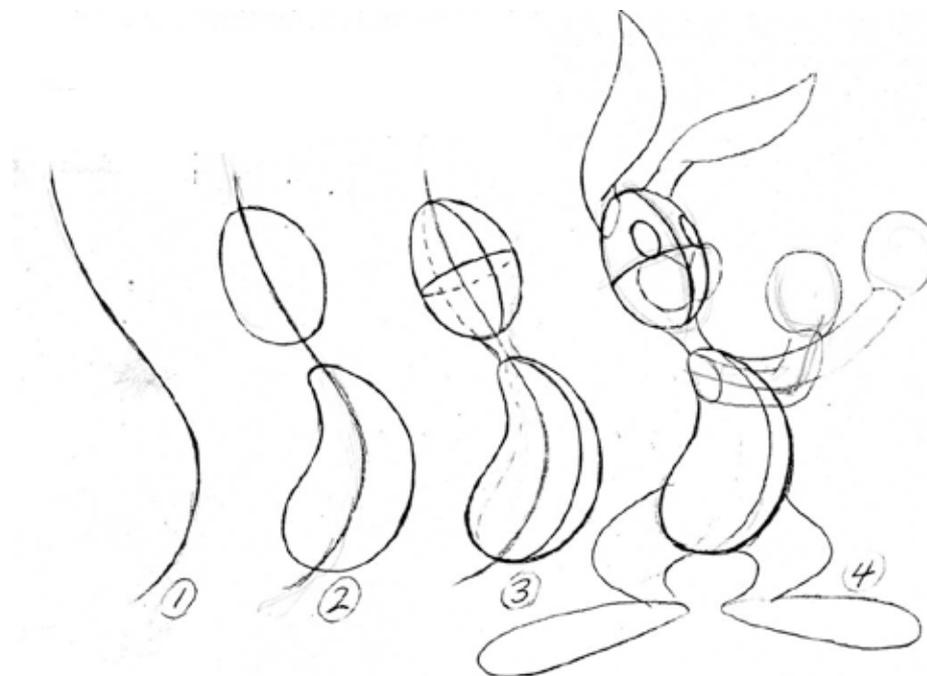
Qui sopra possiamo vedere uno studio di proporzioni tra i protagonisti dei film, dove possiamo notare che i canoni classici delle 8 teste non sono applicati dato che sia la realtà che la fantasia non possono essere canonizzati; questo ci rende liberi di creare il nostro universo popolato da personaggi e contesti più o meno reali.

Lo scheletrino in questo caso assume forme particolari e si può ridurre a dei solidi tondeggianti, dato che la peculiarità dello stile umoristico è proprio la rotondità; infatti se prendiamo ad esempio i personaggi disneyani di topolinia o paperopoli raramente troveremo figure spigolose.



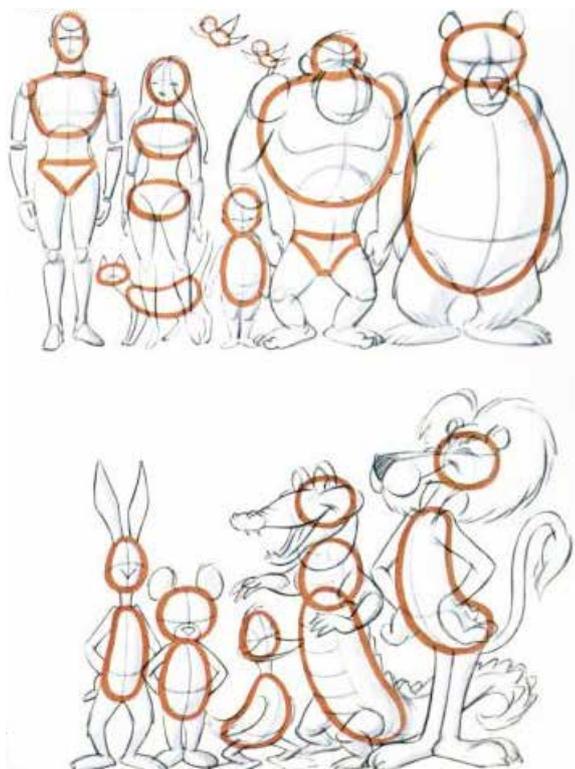
COLLEZIONE PRIVATA JAMES HALPERIN, GYRO GEARLOOSE, PUBLICATIONS MODEL SHEETS ORIGINAL ART, DISNEY 1971

Come nello scheletrino realistico, anche in quello umoristico la linea che dà il movimento è dettata dalla schiena.



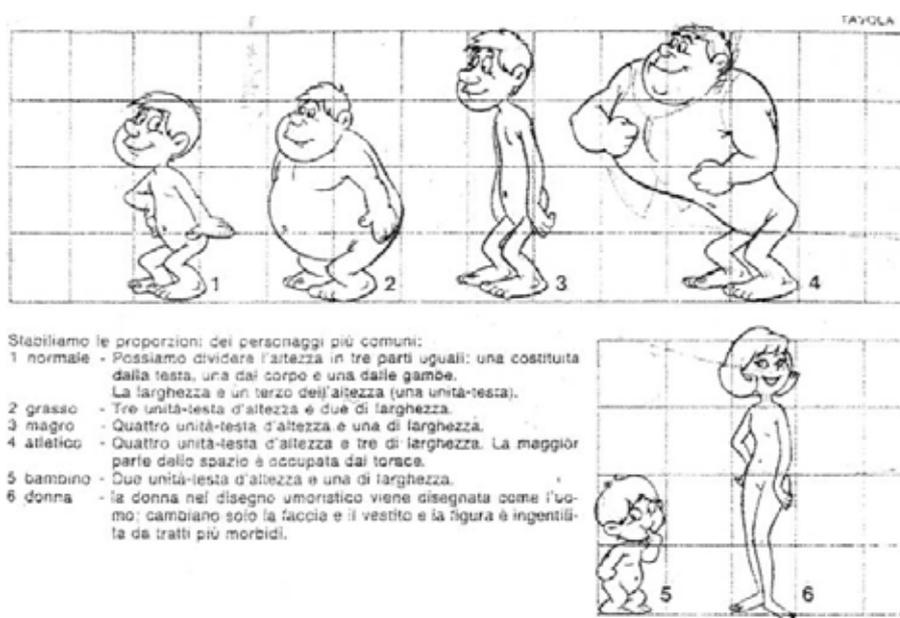
PRESTON BLAIR, CARTOON ANIMATION, ED. PAPERBACK, 1994

Possiamo notare come l'anatomia umoristica preservi dei tratti della realtà, semplificando le forme in solidi affusolati e tubolari.



PRESTON BLAIR, CARTOON ANIMATION, Ed. PAPERBACK, 1994

COLLEZIONE PRIVATA JAMES HALPERIN, BEAGLE BOYS, PUBLICATIONS MODEL SHEETS ORIGINAL ART, DISNEY 1971

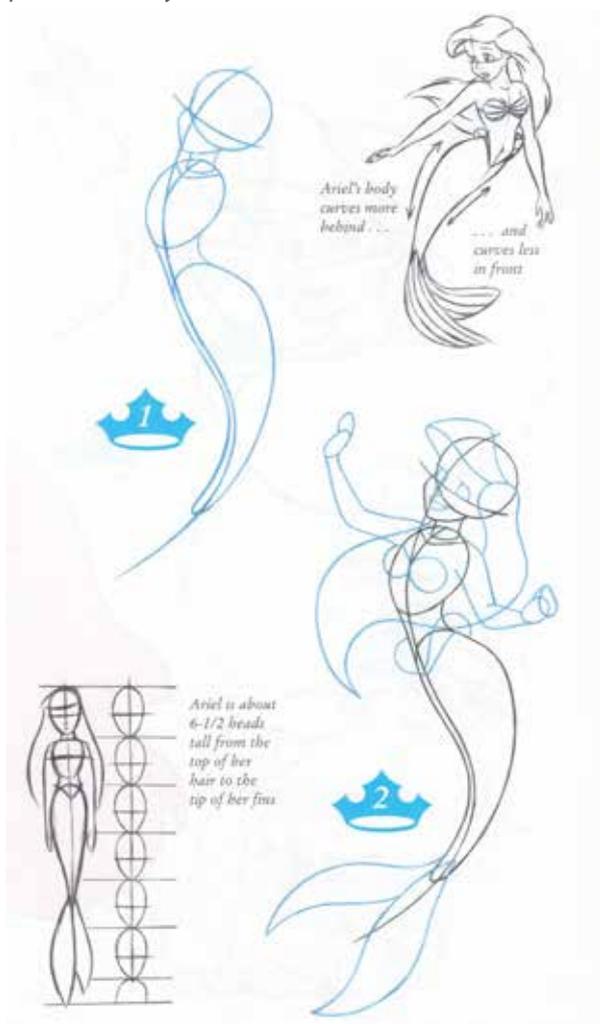


PROPORZIONI UMORESTICHE UOMO-DONNA-BAMBINO CON DIVERSE CORPORATURE



Se entriamo nel mondo delle Principesse Disney, interessante è osservarne l'anatomia che per certi versi ricordano un pò lo stile manga.

Gli stili ai giorni nostri si commistionano per generare nuove forme di disegno, infatti si parla anche di stile *Manga Europeo* come Sky Doll.



DISNEY MAGIC ARTIST, HOW TO DRAW PRINCESSES,  
ED. WALTER FOSTER



BARBUCCI E CANEPA (CONOSCIUTI ANCHE PER LE W.I.T.C.H. E MONSTER ALLERGY),  
SKY DOLL, ED. PAVESIO



Since 2006