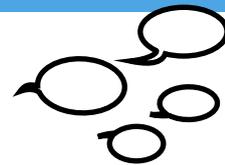


# Corso di Fumetto



## FUMETTO & SCUOLA

### Secondo Incontro - Francesco Celestino

21 gennaio / 31 marzo 2020 Plesso Scolastico Zangheri - Forlì



fumettoteca  
Alessandro Callegati "Calle"

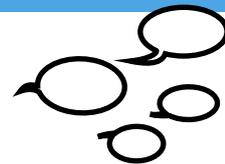


QUARTIERE CA' OSSI  
COMITATO dal 1966

la casa del  
volontariato  
Assiprov  
Centro Servizi per il Volontariato Forlì-Cesena

centron  
azional  
studif  
anzine

# Fumetto & Scuola - Figure

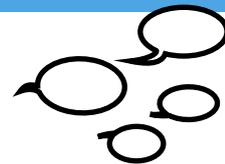


**Come è stato riportato nella precedente Lezione, e moltissimi lettori e appassionati di fumetti non ne sono a conoscenza, dietro le avventure fumettistiche, oltre al disegnatore c'è il lavoro di soggetto e sceneggiatore, professionalità che permette di realizzare il soggetto, scrivere le scene e i dialoghi.**

**Insieme a loro, ci sono tante altre figure professionali che lavorano per la realizzazione di un fumetto, come il letterista, il colorista, il copertinista, l'editor, il supervisore, il grafico, ecc.**

**Tutte queste persone, non sempre presenti in ogni realizzazione fumettistica, sono indispensabili per dare vita al prodotto finale del fumetto.**

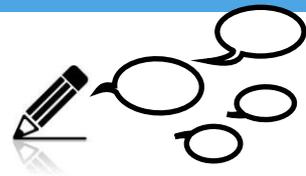
# Fumetto & Scuola - Figure



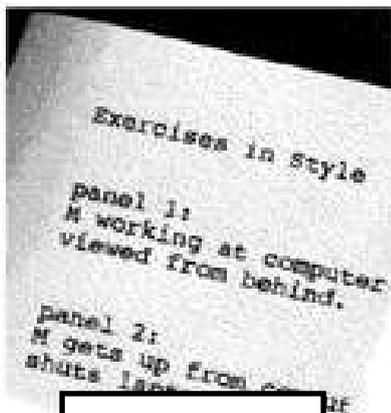
**Seguendo la lista inviata nella precedente Info-lezione, prendete uno dei fumetti che avete a casa e cercate la pagina dove sono riportati tutti i dati, fate la vostra lista delle figure professionali che troverete. Elencateli, qui a lato, col tipo di professionalità e il relativo nome cognome. Alla prossima lezione portate lista completa con il fumetto.**

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_
- 7 \_\_\_\_\_
- 8 \_\_\_\_\_
- 9 \_\_\_\_\_
- 10 \_\_\_\_\_

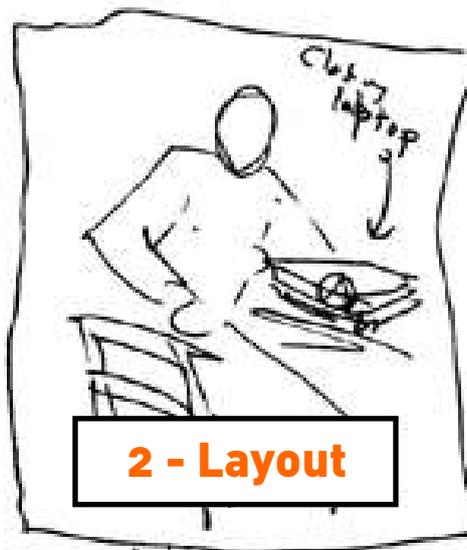
# Fumetto & Scuola - Passaggi



Sintesi dei vari passaggi per la **realizzazione** di un fumetto...



**1 - Testo**



**2 - Layout**



**3 - Storyboard**

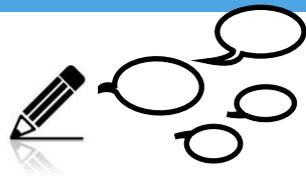
# Fumetto & Scuola - Passaggi



Sintesi dei vari passaggi per la **realizzazione** di un fumetto...



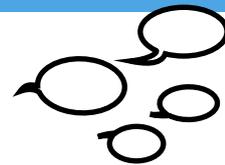
# Fumetto & Scuola - Passaggi



Sintesi dei vari passaggi per la **realizzazione** di un fumetto...



# Fumetto & Scuola - L'Idea

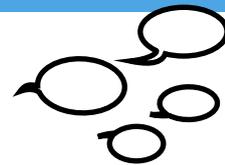


Per una storia a fumetti il primo ingrediente che ci serve è un'**Idea**. Se non abbiamo l'**Idea** di ciò che desideriamo raccontare, non saremo in grado di comunicare nulla.

Come trovare le idee?

Si possono trovare grazie all'ispirazione che nasce dalle conoscenze che abbiamo, ma anche e soprattutto da noi stessi. La **prima fonte** è la nostra **conoscenza** e per chi ha una certa età anche l'esperienza di vita. Perché ciò che viviamo ogni giorno possa diventare fonte di ispirazione e spunto per delle idee da rendere a fumetti, è necessario **ricordare, fantasticare, inventare, creare, immaginare**, azioni che servono per dare vita ai fumetti.

# Fumetto & Scuola - L'Idea

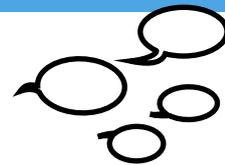


Occorre dunque alimentare la propria curiosità, osservare con interesse ciò che ci succede intorno, avere apertura e disponibilità a confrontarsi con persone dalle idee diverse.

Se desideriamo raccontare delle storie, perché siano nuove e interessanti, vanno arricchire anche con le idee degli altri.

Quindi, leggere i libri e vedere film, anche di generi che si valutano non molto interessanti, leggere i quotidiani, seguire i programmi televisivi culturali e di approfondimento. Non sarà possibile conoscere tutto, ma bisogna voler apprendere ogni giorno qualcosa di nuovo. È utile leggere di tutto. La lettura è la principale fonte di apprendimento e di conoscenza.

# Fumetto & Scuola - L'Idea



Come 'trovare' l'**Idea** di partenza per un fumetto?

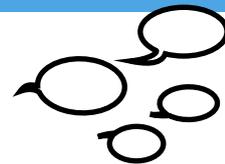
Ci sono vari modi per scegliere l'**Idea** di una narrazione:

1 - **Scrivere di qualcosa che si conosce bene**: scegliere tra i temi e gli ambiti conosciuti è un modo per rendere "credibile" il fumetto. Ecco perché la scelta della striscia sulla scuola.

2 - **Raccogliere spunti dalla realtà**: la vita quotidiana, quello che si vive tutti i giorni possono dare molti spunti per una buona idea.

3 - **Farsi guidare dalla propria immaginazione**: la fantasia può portare a idee entusiasmanti e, infatti, è la strada che scelgono molti scrittori, ovviamente prendendo spunto dal vissuto.

# Fumetto & Scuola - L'Idea



Ovviamente l'**Idea** iniziale ruota intorno ad alcune domande:

- **Chi?** Oppure, **Che cosa?**

**Chi/Che cosa** è il personaggio? **Chi/Che cosa** ha causato un determinato evento? **Chi/Che cosa** c'è da presentare? Ecc.

- **Dove?**

In quale luogo, città, paese, pianeta si svolge la storia?

- **Quando?**

In quale epoca, periodo si svolge? Passato? Presente? Futuro?

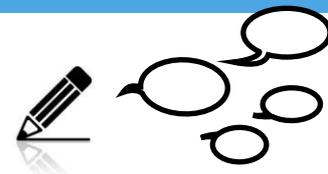
- **Perché?**

Per quale motivo, **Perché**, il personaggio agisce o reagisce così?

- **Come?**

**Come** può uscire dalla situazione?

# Fumetto & Scuola - L'Idea



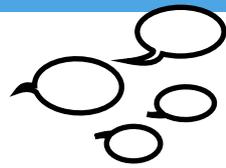
# Fumetto & Scuola - L'Idea



NON SO... PENSAVO CHE LE  
MAESTRE DORMISSERO IN UNA  
BARA TUTTA L'ESTATE.



# Fumetto & Scuola - Personaggio

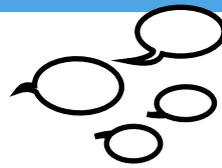


Il motivo principale per cui iniziamo a scrivere è perché crediamo che la nostra storia **Comunicherà**, non dimenticate che il fumetto è un mezzo di comunicazione, qualcosa e potrà risvegliare nei lettori un'emozione.

L'**Idea** si sviluppa certamente attorno a un **Personaggio**, sia esso un essere umano, un animale, un alieno o una figura fantastica.

La ragione profonda che ci spinge a raccontare una storia a fumetti è una ragione emotiva che può nascondere spunti personali o sociali.

# Fumetto & Scuola - Personaggio



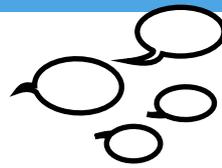
Il **Personaggio principale** avrà un ruolo primario nella storia, condurrà l'azione, ne sarà il protagonista.

Quale che sia il genere di avventure che egli vivrà possederà una personalità fortemente caratterizzata, ben definita e dettagliata.

Quindi il **Protagonista** del fumetto è, tipicamente, il **Personaggio** che focalizza su di sé la simpatia e l'immedesimazione, o comunque avrà stretti collegamenti col lettore.

Per questo motivo si propone la realizzazione della striscia di fumetto scolastica, il **Personaggio** sarà facilmente "riconosciuto" dai lettori, in grado di comprenderlo in modo "vivo".

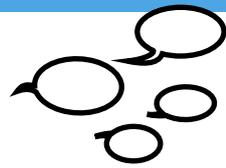
# Fumetto & Scuola - Personaggio



Tutti i **Personaggi** della storia devono essere definiti come segue:

- 1 - Nome e cognome o appellativo di fantasia;
- 2 - Caratteristiche fisiche (età, fisionomia, statura, ecc.);
- 3 - Caratteristiche psicologiche (è socievole o introverso, timido o esuberante, ecc.);
- 4 - Come si veste;
- 5 - Come parla;
- 6 - Come vive;
- 7 - Quali sono i suoi amici;
- 8 - Dove vive;
- 9 - Che abitudini ha.

# Fumetto & Scuola - Personaggio



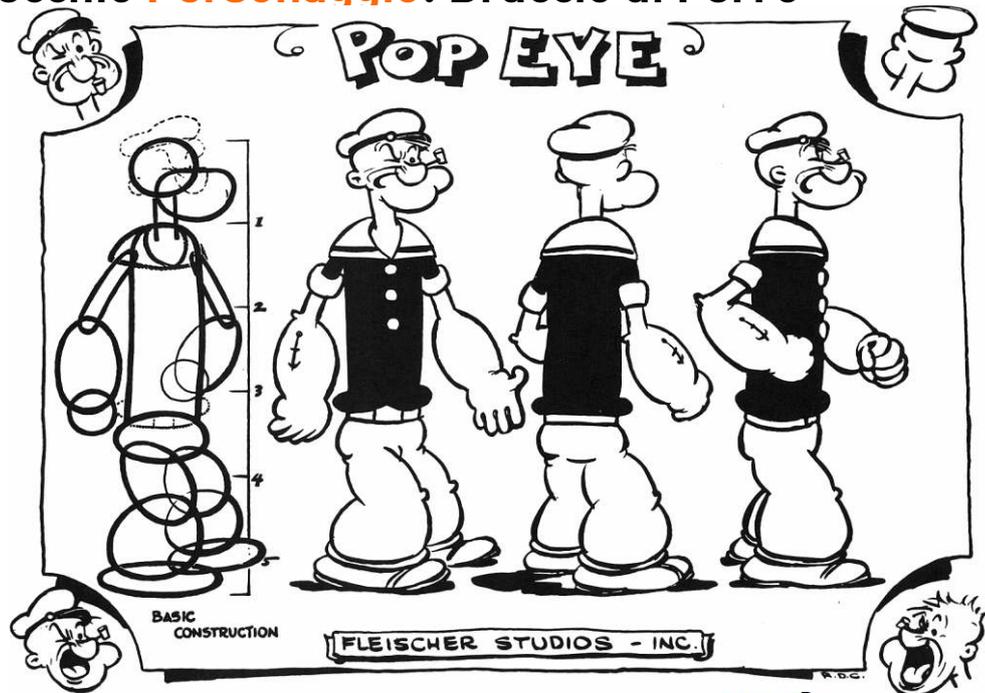
Ogni **Personaggio** deve essere riconoscibile a prima vista. Dovrà avere qualche caratteristica unica, o un accessorio da cui non si separa mai (la testa pelata di Charlie Brown, la folta chioma di Mafalda, i capelli ispidi di Calvin, ecc.), o una stranezza qualsiasi che lo renda facilmente riconoscibile per il lettore.

Prima di cominciare a dare corpo alla storia che si desidera realizzare, una volta ideati i **Personaggi**, occorre creare dei modelli grafici cui ci si possa attenere per rendere figure, ambienti e luoghi sempre coerenti.

I modelli grafici di ambienti, luoghi e **Personaggi** si definiscono **Model Sheet**.

# Fumetto & Scuola - Personaggio

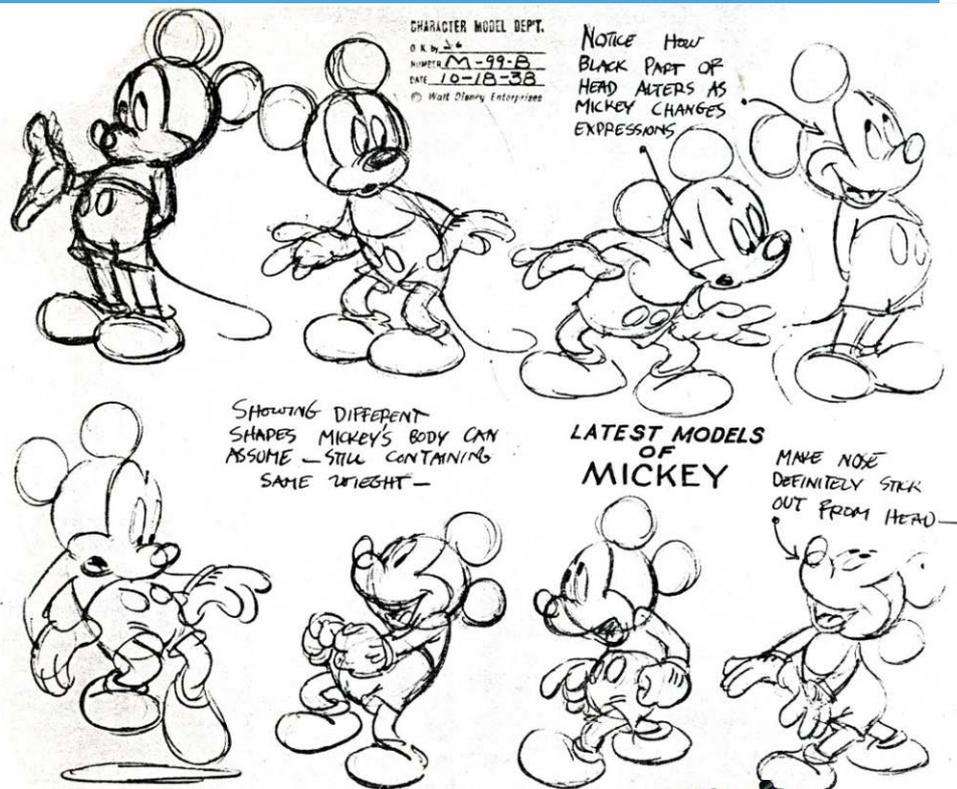
**Model Sheet** di un vecchio **Personaggio**: Braccio di Ferro  
I **Model Sheet** prevedono la presentazione del **Personaggio** visto dai vari punti di osservazione, con anche le proprie espressioni tipiche, o particolari vari.



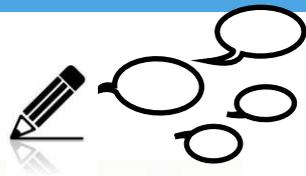
# Fumetto & Scuola - Personaggio



**Model Sheet** di Topolino, con atteggiamenti, espressioni e anche appunti relativi allo stesso **Personaggio**.



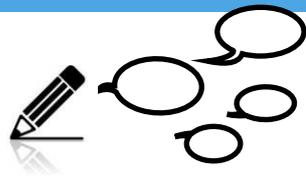
# Fumetto & Scuola - Personaggio



**Model Sheet** di Superman, nelle varie posture, Con indosso il costume, per la valutazione anatomica dell'altezza generale, dello stesso **Personaggio**.



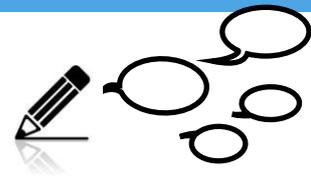
# Fumetto & Scuola - Personaggio



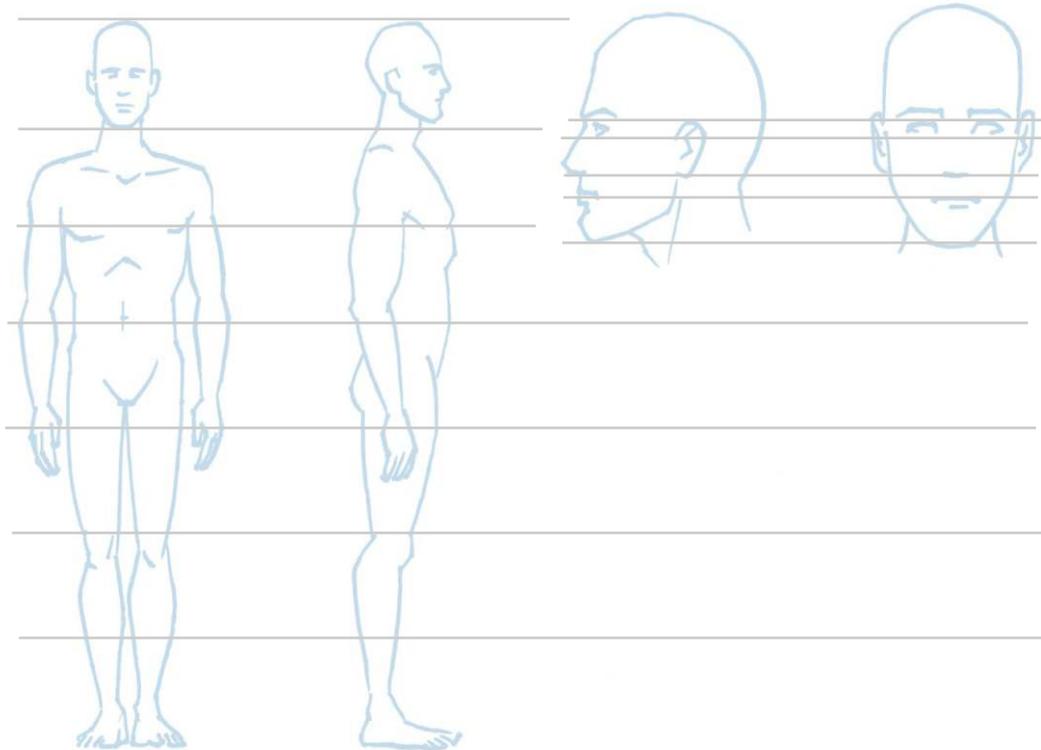
**Model Sheet** di un **Personaggio** posto in un periodo passato (si può facilmente comprendere dall'abbigliamento), ragazzo giovane che già dalla caratterizzazione delle espressioni e atteggiamenti fa notare il tipo di indole che può avere.



# Fumetto & Scuola - Personaggio



Qui di lato provate a disegnare, usando gli schizzi di base, un **Model Sheet** per presentare il vostro **Personaggio**, con i vari punti di osservazione, le espressioni del volto, i particolari tipici.



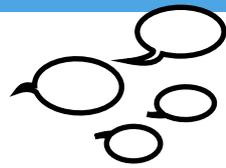
# Fumetto & Scuola - Storia



Come spiegato all'inizio, punto di partenza per fare un fumetto è l'**Idea**, tramite la quale si crea la **Storia**, vale a dire un racconto, e si sviluppa attraverso la caratterizzazione del personaggio, chi è, come è, cosa fa, dove si trova, cosa succede, ecc..

Per dare corpo alla **Storia**, parte molto importante, lo spunto inventivo, con regole precise, permetterà in seguito di trasformare la **Storia** in **Soggetto** e poi in **Sceneggiatura**, cioè nella descrizione minuta di tutte le indicazioni necessarie per creare e impostare le immagini, ovvero la sequenza delle **Vignette** che compongono ogni **Striscia** del fumetto.

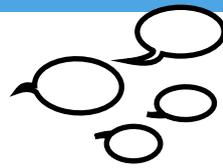
# Fumetto & Scuola - Storia



Scrivere una **Storia** per un fumetto non è molto diverso dallo scrivere una sceneggiatura per il cinema, unica differenza è nelle immagini, ferme le prime in movimento le altre. In ogni caso, le regole e la struttura che stanno alla base di un film o di un fumetto sono praticamente le medesime.

Ogni **Storia** è composta da un **Inizio**, che imposta il contesto e introduce i luoghi e i personaggi, una **Parte Centrale** in cui i personaggi sono coinvolti in una situazione problematica, cioè lo svolgimento, e il **Finale** in cui si propone la soluzione della vicenda, e quindi il giusto termine della **Storia**.

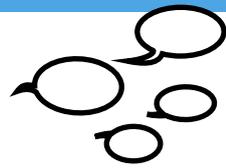
# Fumetto & Scuola - Storia



Il **Protagonista** e gli altri **Personaggi** principali della **Storia** non possono agire da soli. Perché la storia possa articolarsi e si crei un intreccio credibile, i personaggi principali agiscono con la complicità e l'aiuto dei loro amici per opporsi ai “cattivi” di turno. Si avrà quindi un **Antagonista** che si contrappone al **Protagonista**. In una **Striscia**, **Protagonista** e **Antagonista** hanno una personalità fortemente caratterizzata, sono quelle figure che hanno la funzione di mantenere il ritmo, incontrando imprevisti, colpi di scena e ribaltamenti di situazioni.

Nel breve volgere delle 2 o 3 vignette di una **Striscia** si deve arrivare velocemente a condensare l'intera situazione. Ovviamente essa è solo una parte di una storia più lunga.

# Fumetto & Scuola - Storia

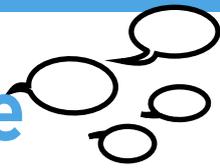


Realizzati i **Model Sheet** dei vari **Personaggi**, e dei luoghi, si può cominciare a **Progettare** la **Storia**.

Si inizia scrivendo tutto, cercando di dare forma e sostanza alla **Storia**. L'errore che si fa solitamente, una volta avuta l'**Idea**, è quello di partire subito disegnando le pagine della **Storia** stessa. Testi e schizzi, invece, sono necessari farli in anticipo, permettono di organizzare meglio tutto il contesto, che passa per la testa, in una forma migliore, definendo i punti precisi ed eventuali errori.

Si eviterà così di iniziare una **Striscia** e di arrivare alla vignetta 2 senza sapere più come andare avanti, oppure non sapere più come terminarla in modo egregio e coerente.

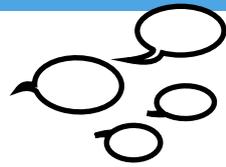
# Fumetto & Scuola - Documentazione



Raccogliere la **Documentazione** visiva è un momento importante prima di cominciare a disegnare una **Storia** a fumetti. Per qualunque storia serve conoscere bene luoghi (informazioni e fotografie), in cui la storia la si vuole ambientare. Bisogna saper rappresentare correttamente il modo con cui si svolge un'azione, camminare, correre, saltare, ecc.. Può essere utile usare a questo scopo, uno specchio in cui potersi vedere mentre si recita la storia che si vuol disegnare, studiando le espressioni del volto, le posture esatte, si può ora ricorrere alle ricerche in rete, oppure a foto e video digitali ottenuti con la partecipazione di parenti e/o amici per interpretare i ruoli che serviranno nella **Storia**.



# Corso di Fumetto



## FUMETTO & SCUOLA

Organizzato e diretto da: **Fumettoteca Alessandro Callegati "Calle"**

**Docenti:** Marco Verni, Guglielmo Signora, Davide Fabbri, Onofrio Catacchio, Maurizio Geminiani, Gianluca Umiliacchi, Francesco Celestino, Riccardo Pedulli, Valentina Murphy

**21 gennaio / 31 marzo 2020 Plesso Scolastico Zangheri - Forlì**



**fumettoteca**  
Alessandro Callegati "Calle"



**QUARTIERE CA' OSSI**  
COMITATO dal 1966

*la casa del*  
**volontariato**  
**AssiproV**  
Centro Servizi per il Volontariato Forlì-Cesena

**centron**  
azional  
estudif  
anzine