

Corso di Fumetto



“PerCorso di Fumetto” La Tecnica II° INCONTRO

04 ottobre / 11 novembre 2022 sede AVIS - Forlì



MIUR

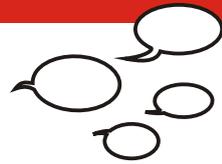


SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale della Romagna



Promosso dall'Avis Comunale Forlì e Fumettoteca Regionale Alessandro Callegati 'Calle' 04 ottobre/11 novembre 2022

FUMETTO - Idea



Moltissimi lettori e appassionati di fumetti non sanno che dietro le avventure fumettistiche, oltre al disegnatore c'è il lavoro di soggettista e sceneggiatore, professionalità che permette di realizzare il soggetto, scrivere le scene e i dialoghi, decidere i dettagli del racconto: questo lavoro è indispensabile per dare vita alla storia. Spesso, il soggettista, lo sceneggiatore e il disegnatore sono 3 persone, raramente solo una persona fa i 3 lavori.

Inoltre, insieme a questi professionisti, ci sono tante altre figure operative che lavorano per la realizzazione di una storia a fumetti, come il matitista, l'inchiostatore, il letterista, l'editor, il copertinista, il colorista, il supervisore, ecc. ecc.

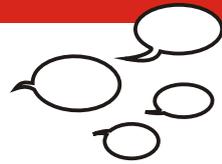
FUMETTO - Idea



Per la storia a fumetti il primo ingrediente che ci serve è una **idea**.
Se non abbiamo idea di ciò che desideriamo raccontare,
ovviamente, 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 di noi stessi.
La prima fonte è la nostra conoscenza ed esperienza di vita.
Perché ciò che viviamo ogni giorno possa diventare fonte di
ispirazione e spunto per delle idee da mettere su carta, è
necessario **ricordare, fantasticare, inventare, creare, immaginare**,
tutte le azioni che servono per dare vita a una storia a fumetti.

FUMETTO - Idea

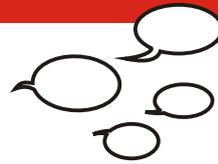


Occorre dunque alimentare la nostra curiosità, osservare con interesse ciò che ci succede intorno, avere apertura e disponibilità a confrontarsi con persone dalle idee diverse.

Se desideriamo raccontare delle storie, perché siano nuove e interessanti, vanno arricchire anche con le idee degli altri, superando i limiti di ciò che magari ci interessa meno.

Osservare e visitare luoghi che normalmente si trascurano, leggere i libri e vedere film di generi che non ci interessano molto, esplorare nuovi orizzonti, anche se non propriamente attraenti. È certo che 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 - Idea



Come individuare l'idea di partenza per un fumetto?

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

- 1 - Attingere dalla propria vita: è per diversi motivi il modo migliore e più produttivo per scrivere una storia. Se si ha l'urgenza di raccontare una storia d'amore, si può **"adattare"** la personale esperienza sentimentale, adattata e romanzata a dovere.
- 2 - Scrivere di qualcosa che si conosce bene: scegliere tra i temi che si ama è un altro modo per rendere **"credibile"** il fumetto.
- 3 - Raccogliere spunti dalla realtà: la vita quotidiana e quello che si legge sui giornali possono dare molti **"spunti"** per una buona idea.
- 4 - Farsi guidare dalla propria immaginazione: la fantasia può portare a idee entusiasmanti e, infatti, è la strada che scelgono molti scrittori, ovviamente con una **"concreta coerenza"** di fondo.

FUMETTO - Idea



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 attivare?

- Dove?

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

- Quando?

In quale epoca, periodo, momento si presenta e si svolge?

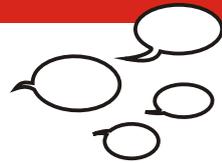
- Perché?

Perché il personaggio agisce o reagisce così? Perché vi è una determinata situazione? Perché bisogna agire in quel contesto?

- Come?

Come può uscire dalla situazione? Come può salvare gli altri?

FUMETTO - Idea



Attenzione, non è assolutamente detto che, nel creare una storia, si debba partire dall'idea, anzi, è molto più probabile il contrario. Probabilmente può capitare di partire da una suggestione, da un'immagine o da un soggetto già definito nell'ambientazione, nei personaggi, nelle architetture narrative o da tutti questi elementi messi insieme.

Quello che va considerato, però, è di prendere questo spunto che è venuto in mente già parzialmente "formato" e di togliergli la forma, prima di "ri-formarlo" ulteriormente.

La ragione è semplice: in questo modo si è in grado di avere la piena consapevolezza della storia che si vuole raccontare.

FUMETTO - Personaggio



Il motivo principale per cui iniziamo a scrivere è perché crediamo che la nostra storia **comunicherà** qualcosa e potrà risvegliare nei lettori un'eventuale emozione.

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

Ogni personaggio rispecchia in parte il suo autore.

La ragione profonda che ci spinge a raccontare una storia è infatti dentro di noi, è una ragione emotiva che può nascondere spunti autobiografici.

Per tale motivo nel personaggio che creiamo si potrà trovare qualche tratto di come siamo o di come vorremmo essere.

FUMETTO - 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 (umoristiche, paurose, realistiche, fantastiche), possederà una personalità fortemente caratterizzata, ben definita e dettagliata.

Il protagonista è, tipicamente, il personaggio che focalizza su di sé la simpatia e l'immedesimazione del lettore.

I fumetti classici proponevano protagonisti generosi e coraggiosi, disposti al sacrificio. In molti fumetti più recenti si propone il protagonista con una maggiore complessità di carattere, spesso è solitario, o malinconico, o problematico.

FUMETTO - Personaggio



In sintesi, a tutti i personaggi della storia dovranno essere definiti:

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

FUMETTO - Personaggio



Ogni personaggio deve essere riconoscibile a prima vista. Dovrà avere qualche caratteristica unica, o un accessorio da cui non si separa mai (l'inseparabile clarinetto di Dylan Dog, gli occhiali di Clark Kent, la macchina fotografica di Peter Parker), o un intercalare del linguaggio, una parola o frase ripetuta, una stranezza fisica o di look qualsiasi che lo renda riconoscibile.

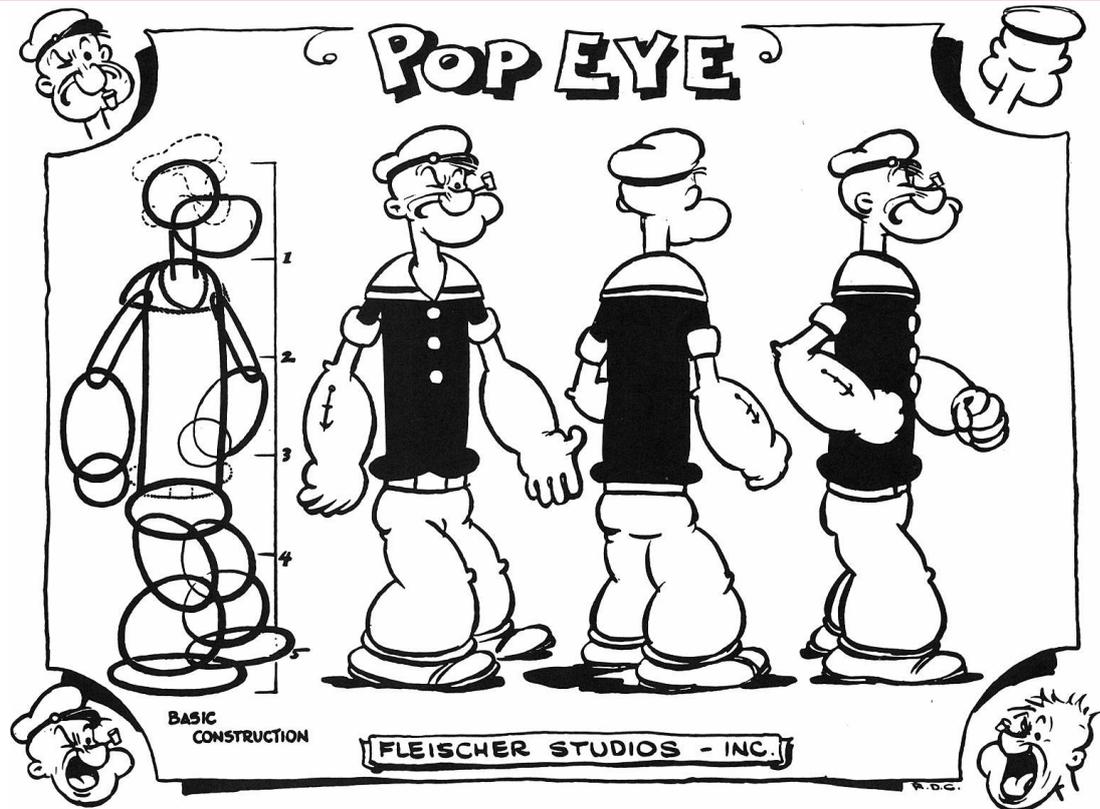
Prima di cominciare a dare corpo alla storia che si desidera realizzare, una volta ideati i personaggi, occorre creare dei modelli grafici cui ci si possa attenere per rendere figure, ambienti e luoghi sempre coerenti con la storia stessa.

I modelli grafici di ambienti, luoghi, personaggi sono i [Model Sheet](#).

FUMETTO - Personaggio



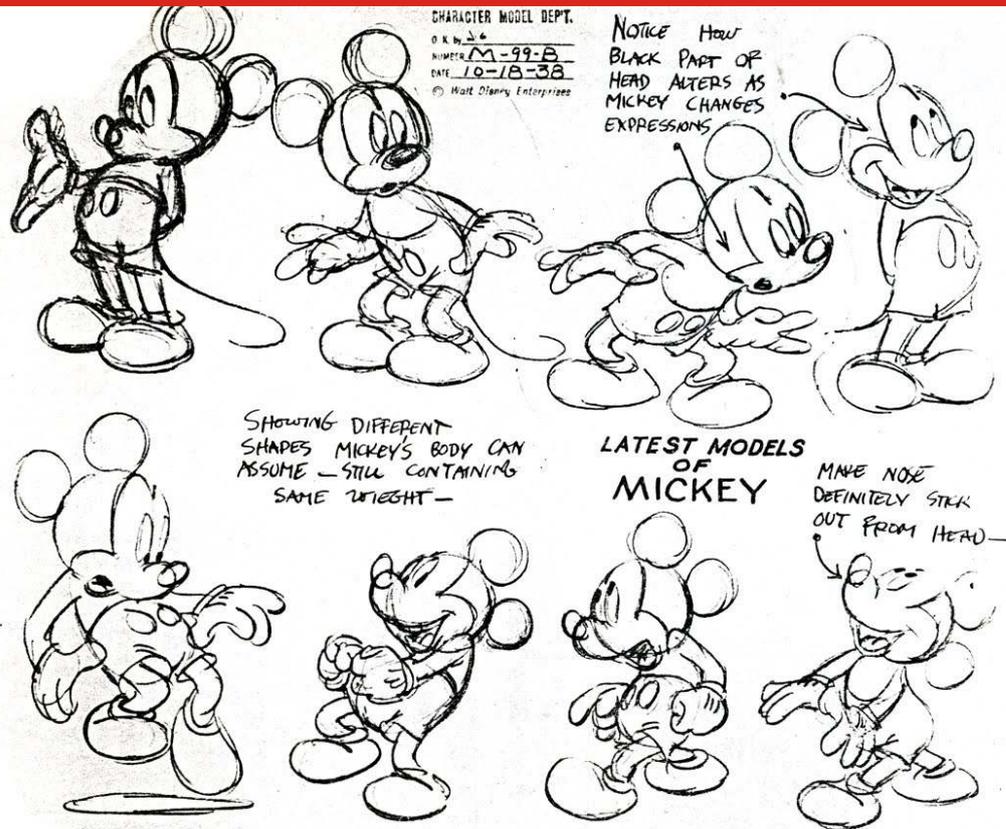
Esempio di
un datato
Model Sheet



FUMETTO - Personaggio



Esempio di un datato Model Sheet



FUMETTO - Personaggio

Esempio di
un attuale
Model Sheet



FUMETTO - La Storia



Punto di partenza è l'idea, tramite la quale creare una **storia**, vale a dire un racconto, e si sviluppa attraverso la caratterizzazione del personaggio, chi è, come è, cosa fa, dove si trova, ecc..

La **componente creativa** iniziale per dare corpo alla storia, parte molto importante, è lo spunto inventivo che, con regole precise, in seguito passo dopo passo si trasformerà nel soggetto fino alla sceneggiatura.

La sceneggiatura è la descrizione minuta di tutte le indicazioni necessarie per creare e impostare le immagini, ovvero la sequenza delle vignette che compongono ogni tavola del fumetto.

In sintesi la vignetta scritta.

FUMETTO - La 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 si può dividere in 3 sezioni, composte 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 specifica, problematica o di altro genere, cioè lo svolgimento, e il **finale** in cui si propone la soluzione della vicenda, e quindi la conclusione della storia.

FUMETTO - La Storia



Nella storia, per tradizione, il protagonista è anche di bell'aspetto, coraggioso, magari anche giovane. Essere brutto è tipicamente il ruolo riservato all'**antagonista**, o alla **spalla**. Ma non sempre è così. Più spesso, negli anni passati, il protagonista era un uomo, ma non mancano eroine donne. A volte sono figure che affiancano l'eroe e ne condividono le imprese.

Accanto al protagonista, non può mancare l'antagonista, un secondo personaggio principale che si oppone al protagonista. Senza nemico, senza contrasto, non c'è azione e quindi non c'è racconto. Se il protagonista non incontra un antagonista, il suo valore non emerge e non trova motivo per agire.

Il cattivo/buono spezza l'equilibrio di normalità in cui di solito siamo immersi all'inizio di una storia.

FUMETTO - La Storia



Protagonista e antagonista non possono agire da soli.

Perché la storia possa articolarsi e si crei un intreccio credibile, i due personaggi principali agiscono con la complicità e l'aiuto dei loro amici. Avremo quindi, almeno, la spalla del protagonista e il socio dell'antagonista.

La necessità di questi personaggi di appoggio è presto spiegata: uno dei meccanismi più comuni delle storie, non solo delle storie a fumetti, è che il cattivo può essere sconfitto solo se a un certo punto qualcuno lo tradisce, oppure se vi è una unione condivisa. In un racconto avventuroso, spalla e socio hanno a loro volta una personalità fortemente caratterizzate, sono figure che hanno la funzione di alleggerire il ritmo, permettono di inserire imprevisti, colpi di scena, ribaltamenti di situazioni.

FUMETTO - La Storia



Per creare una nuova storia una soluzione potrebbe essere fondere insieme i racconti propri o di altri autori. Leggendo diversi romanzi, se un episodio o una determinata descrizione, oppure eventuali similitudine tra fatti o situazioni, possono permetterci di avvicinare e fondere due storie lontane tra loro.

Si può semplicemente partire da questo punto.

Potrà essere lo spunto da cui iniziare per creare un nuovo meccanismo narrativo, unendo più storie che ci hanno colpito in momenti diversi e tratte da diverse fonti. L'introduzione di elementi nuovi potranno creare collegamenti tra spunti diversi e, anche se il risultato non sarà un'idea originale, si verrà a creare una storia nuova. Esempio pratico e utile per superare la paura del foglio bianco, che è normale quando si decide di iniziare a scrivere.

FUMETTO - La Storia



Poiché ogni racconto ha una struttura fissa divisa in tre parti, l'inizio, lo svolgimento, la fine, grazie alla nostra azione su una di queste parti, facilmente potremmo modificare la storia. Ad esempio, se si cambia il finale di una storia conosciuta, siamo obbligati necessariamente risalire un po' indietro nella narrazione per creare le premesse per il nuovo finale. In questo caso, volente o meno, si apportano modifiche anche nella parte di svolgimento centrale. A sua volta ci troveremo obbligati ad introdurre qualche dettaglio nuovo che toccherà le prime fasi della storia, ovvero l'inizio. Infine adatterà il personaggio per le nuove esigenze. Automaticamente in questo modo, avremo creato una storia nuova, pur partendo da qualcosa di già esistente, con l'introduzione di qualche modifica o qualche variante.

FUMETTO - Progettare



Realizzata tutta una serie di personaggi, scene, situazioni, si può cominciare a progettare la storia.

Come prima operazione, serve scrivere tutto e abbozzare tutto, non per forza in bella forma. L'errore che si fa solitamente, una volta avuta l'idea, è quello di partire subito disegnando le pagine della storia stessa.

I testi e di schizzi sono necessari farli in anticipo, permettono di organizzare meglio tutto il contesto, che passa per la testa, in una forma migliore.

Si eviterà così di iniziare una storia e di arrivare a pagina 3 senza sapere più come andare avanti, oppure non sapere più come terminarla in modo egregio.

FUMETTO - Documentazione



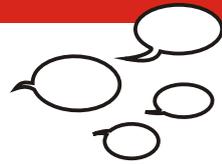
Il raccogliere la documentazione visiva è molto importante e va fatta prima di cominciare a disegnare le tavole.

Per qualunque storia serve conoscere bene i luoghi (informazioni e fotografie), in cui la storia è ambientata.

Bisogna saper rappresentare correttamente il modo con cui si svolge un'azione, camminare, correre, saltare, ecc..

Può essere utile, a questo scopo, ricorrere alle ricerche in rete, con foto e video adeguati. Importantissimo, non pensiate di poter essere dei egregi disegnatori se, a parte la buona volontà, si disegna saltuariamente e solo da qualche anno. Conoscere i propri limiti è il primo passo.

FUMETTO - Soggetto



Stabilita, grazie all'**idea**, la **storia** che vogliamo sviluppare, definiti chi siano i **personaggi** e quali i loro caratteri, tracciata la loro carta d'identità, occorre strutturare il percorso narrativo.

L'**idea** e il **soggetto** infatti non coincidono.

Il racconto del soggetto deve svolgersi secondo un preciso ritmo, che alterni scene descrittive a scene di azione, che tenga desta l'attenzione del lettore e che allontanino il 'nemico numero uno' di ogni scrittore, ovvero la noia.

Il percorso di scrittura di un fumetto si divide in tre passaggi:

- 1 - **La storia** (dall'idea);
- 2 - **Il soggetto**;
- 3 - **La sceneggiatura**.

FUMETTO - Soggetto



Il procedimento operativo:

- isolare per pagine le scene da cui è composta la storia;
- costruire per vignette le sequenze contenute nelle scene;
- valutare ciò che si è scritto, è necessario farlo a mente fresca;
- più e più volte.

In genere il grosso delle bozze in cui si è scritto il soggetto, è sempre valido come punto di partenza, il lavoro successivo, che prevede la suddivisione per scene organizza, corregge e arricchisce tutta la storia.

Ma questo dipende anche da autore ad autore: molti autori non procedono alla sceneggiatura finché il soggetto non sia corretto e funzionante.

FUMETTO - Iter Operativo



27.11.92
Roma

7人の侍
I SETTE SAMURAI - by AKIRA KUROSAWA -
Scegli da Saratani

IBM

do

- I briganti incambrano sul villaggio. Hanno già preso il tesoro, ora attendono il raccolto dell'orzo.
- "Ci sono anche samurai che hanno fame e con la fame anche gli arti: escusa dalla fame" dice Saratani il Vecchio.
- Il primo samurai "interessato" di andare a strappare! (siamo in una "città", no).
- Poi si affrettano ad un samurai: "dove è il tesoro?"
- Un fatto in una cappella con un bambino come ostaggio.

KRAMBE: si traveste da monaco, uccide il ladro e libera il bambino.

- Il giovane KATSUSHIRO lo vede in azione e lo vuole per maestro.
- Il buffo e gozobano KIKUCHIYO si accoda anche lui. Ma una spada lo spara la sua lettera.
- Krambe testa i samurai da ingaggiare con l'aiuto del barbiere di Kichichiro.

Una città, solida e riforta - Poi tocca a GOROBEE (forte uomo), da neppure cento, tant'è: "perspicace!"

- Poi: Krambe: incrocia SHIMAZOJI, suo vecchio amico di tante battaglie.
- Poi: HEIHACHI, la spada lignea - "I'm good at splitting logs!"
- Quindi: si sfidano ad una sfida: "Siamo pari" dice lo sfidante - "No, ha vinto io (con la spada sacra morta)", replica KYUZO, eccezionale spadaccino, interessato solo a migliorarsi, che infatti rifiuta la sfida, ma, costretto a combattere, uccide il provocatore.
- Kichichiro pensa: pesca come gli orsi - Fa diventare i bambini, e, rozzo, si ubriaca, ma ha la stile del samurai! Ma viene accettato quando, dopo l'accoglienza "fredda" al villaggio, con un falso allarme tra fiamme e case, i briganti: e fa loro la predica.

- Si preparano le difese - Ostacoli e alloggiamenti - Allenamenti.
- Il villaggio è pieno di armi e munizioni, anche i samurai.
- Katsushiro sceglie Shima.
- I samurai danno il benvenuto ai bambini.
- Si raccolgono l'orzo.
- Kyuzo pratica Mu-do nel bosco con la ragazza.
- I tre briganti "scarti" intrappolati da Kyuzo e Kichichiro.
- Kichichiro e i bambini.
- La fuga del fuoco all'alba nel rifugio dei bambini, dove muore HEIHACHI.
- I briganti attaccano ed hanno tre feriti - Gorobe: l'arco - I contadini: fanno da bambi.

●	○	□	■
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
△	△	△	△
☞	☞	☞	☞

bandiera designata da Heihachi

☞ → Forme dei 3 dardi per le statue

Carta riciclata
Recycled paper

FUMETTO - Iter Operativo



Gianfranco Gorla
via Santa Giulia 5
10124 Torino
011 8398823

I TRE SAMURAI
(san nin no samurai)
omaggio ad Akira Kurosawa per il
quarantennale de "I Sette Samurai"

三人
の
侍

altre note...

concetti da sviluppare:
solidarietà, nobiltà d'animo, bushido come via interiore per la crescita spirituale,
superamento delle difficoltà e della paura imparando a conoscersi.

capitoli principali:

- 1 i predoni e il villaggio,
- 2 i contadini cercano dei samurai,
- 3 il nobile Topo-san accetta l'incarico colpito dalla sofferenza degli oppressi,
- 4 Pih-Poh si autonominava terzo samurai,
- 5 Min-Nih si propone come secondo samurai,
- 6 i samurai tornano al villaggio,
- 7 si superano le incomprensioni di classe sociale e si forma l'unione tra samurai e contadini,
- 8 si organizzano la difesa, con trappole varie, e l'addestramento,
- 9 l'incursione nel covo montano dei briganti,
- 10 l'epica battaglia,
- 11 il finale: Topo-san e Pih-Poh restano nel villaggio; si trapianta il riso tra canti e musica (come nel film e com'era d'uso in realtà).

SCHEMA SINTETICO DEL VILLAGGIO E DINTORNI

Gianfranco Gorla
via Santa Giulia 5
10124 Torino
011 8398823

I TRE SAMURAI
(san nin no samurai)
omaggio ad Akira Kurosawa per il
quarantennale de "I Sette Samurai"

三人
の
侍

riassunto
strutturale
prima parte

pagina		prima apparizione	
1	inizio prologo	Orazio	dida ciclica (fine a pag.66)
2	prologo	Gambadilegno	
3	fine prologo		
4	titolo	standardi	
5	titolo		
6	riunione dei contadini	Basettoni, Minni	
7	riunione dei contadini		
8	fine riunione		
9	in città		
10	in città		Minni travestita
11	in città		primo bidone
12	in città		secondo bidone
13	in città		
14	in città		
15	in città	Topolino, cagnetto	
16	in città		
17	in città		
18	in città		
19	in città		
20	in città	Pippo	
21	in città		
22	in città	cartina del villaggio	
23	in città		
24	fine città		
25	in viaggio		
26	in viaggio		
27	in viaggio		
28	in viaggio		
29	in viaggio		
30	fine viaggio		

FUMETTO - Soggetto



Il soggetto è il riassunto completo della storia, include il titolo e un'introduzione che spiega le motivazioni dei personaggi, la spinta che li muove, l'ambiente in cui vivono e agiscono.

Nella stesura del soggetto, vanno presentati tutti i personaggi per nome, e quando sono protagonisti nuovi e non ricorrenti, o già noti al pubblico, si deve descriverne in poche parole il carattere e le prerogative, le motivazioni del perché facciano anche loro parte di questa storia.

Chi leggerà il vostro soggetto, senza conoscere nulla della storia, dovrà essere in grado di comprendere e capire ciò che volete comunicare.

Se questo non è possibile vuol dire che state sbagliando.

FUMETTO - Soggetto



Caratteristiche principali del soggetto:

- 1 - Non superare la lunghezza ideale di 3500/4000 caratteri che corrispondono a circa 2 cartelle;**
- 2 - Deve essere scritto usando i verbi al tempo presente;**
- 3 - Vanno presentati tutti i personaggi per nome;**
- 4 - Deve contenere chiari ed espressi in modo molto schematico gli elementi cardine della storia: dove si svolge, quando si svolge, chi sono i personaggi coinvolti, la missione del protagonista, lo scopo del suo agire.**

Non servono i dettagli, a quelli ci penserà la sceneggiatura, dalla lettura del soggetto deve emergere chiaro l'intreccio della storia e quali sono i messaggi si vogliono comunicare, con questo fumetto.

FUMETTO - Soggetto



Partendo da queste basi bisogna far evolvere ulteriormente il soggetto assemblando le informazioni selezionate.

Da non dimenticare, il soggetto può essere rivolto a chi lo realizza o diretto ad altri; per questo motivo non si deve dare nulla per scontato e spiegare l'intreccio in modo esaustivo.

Alcune regole, non obbligatorie, per quanto spazio si deve dare alle varie parti di un soggetto, qualche indicazione:

- 1 - Fino al 10-15% delle pagine: l'introduzione;**
- 2 - Fino al 60-70% delle pagine: lo sviluppo dell'intreccio;**
- 3 - Fino a 10-15% delle pagine: la "svolta" degli accadimenti;**
- 4 - Fino al 5-10% delle pagine: la conclusione.**

FUMETTO - Soggetto

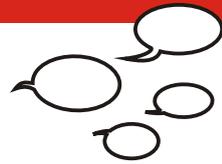


Il soggetto contiene, in forma schematica, lo svolgimento completo delle tre fasi della storia: inizio, sviluppo e fine.

Lo svolgimento è il cuore della storia, la sua struttura, spiega come avvenga il passaggio da un evento a un altro, secondo una successione di fatti che deve essere, innanzitutto, credibile, logica. Lo svolgimento deve presentare in brevi sezioni (sequenze) le scene principali del racconto, in modo che sia chiaro come evolverà la storia.

Questo è anche una modalità di testare la nostra idea. Lo stesso vale nello scrivere il soggetto, che ci obbliga a mettere su carta in sequenza logica le scene, potremmo accorgerci che è necessario qualche ritocco, qualche correzione alla nostra storia.

FUMETTO - Soggetto



La fase dello svolgimento narrativo racchiude una successione di eventi legati da un filo logico e racconta tutto quello che avviene tra l'inizio della storia e la svolta, e tra la svolta e la conclusione. La prima parte dello svolgimento dovrà condurre il lettore verso la svolta, la fase che rappresenta il momento di rottura all'interno della narrazione, mentre la seconda porterà alla sua soluzione.

In questa fase si può scatenare la fantasia e inserire quanti eventi si ritiene più opportuno, ma con coerenza, per rendere interessante il tuo fumetto e sviluppare al meglio l'idea originaria. Va comunque fatta molta attenzione a non uscire dallo schema e a non tradire quello che si era stabilito con la storia originaria.

FUMETTO - Soggetto

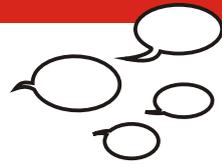


Il finale del racconto dovrebbe avere carattere morale, deve insegnare o dimostrare qualcosa. Non può deludere lo spettatore. L'eroe non necessariamente deve vincere, certamente può anche perdere: un finale morale non corrisponde necessariamente a un finale a lieto fine.

Anche il sacrificio dell'eroe in nome dei suoi ideali è una soluzione possibile. Dipende soprattutto dal tipo di prodotto cui stiamo pensando.

Se la storia è singola e non avrà sviluppi successivi in altre «puntate», allora la fine potrà essere realmente una fine, in cui il protagonista potrà persino morire. Però, nel fumetto seriale, il protagonista compare in più storie, perciò la fine non potrà mai essere una chiusura definitiva.

FUMETTO - Soggetto



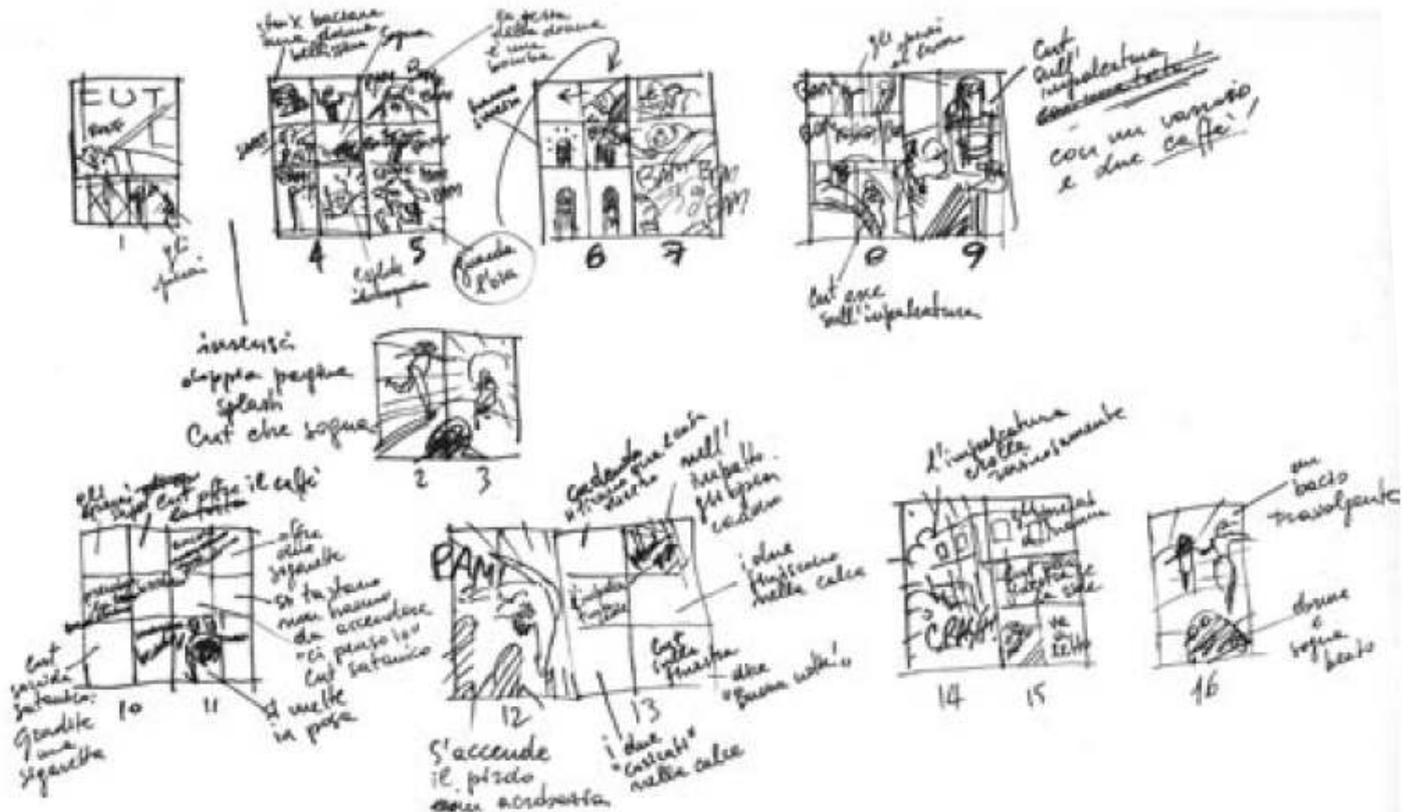
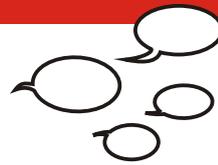
Quindi, la conclusione ha la funzione di spiegare è il momento in cui, metaforicamente, **“tutti i nodi vengono al pettine”**.

In questa fase il nostro eroe chiarisce finalmente i misteri, sconfigge il nemico e raggiunge il proprio scopo iniziale, quello specificato nell'introduzione. La conclusione di un fumetto può avvenire in vari modi.

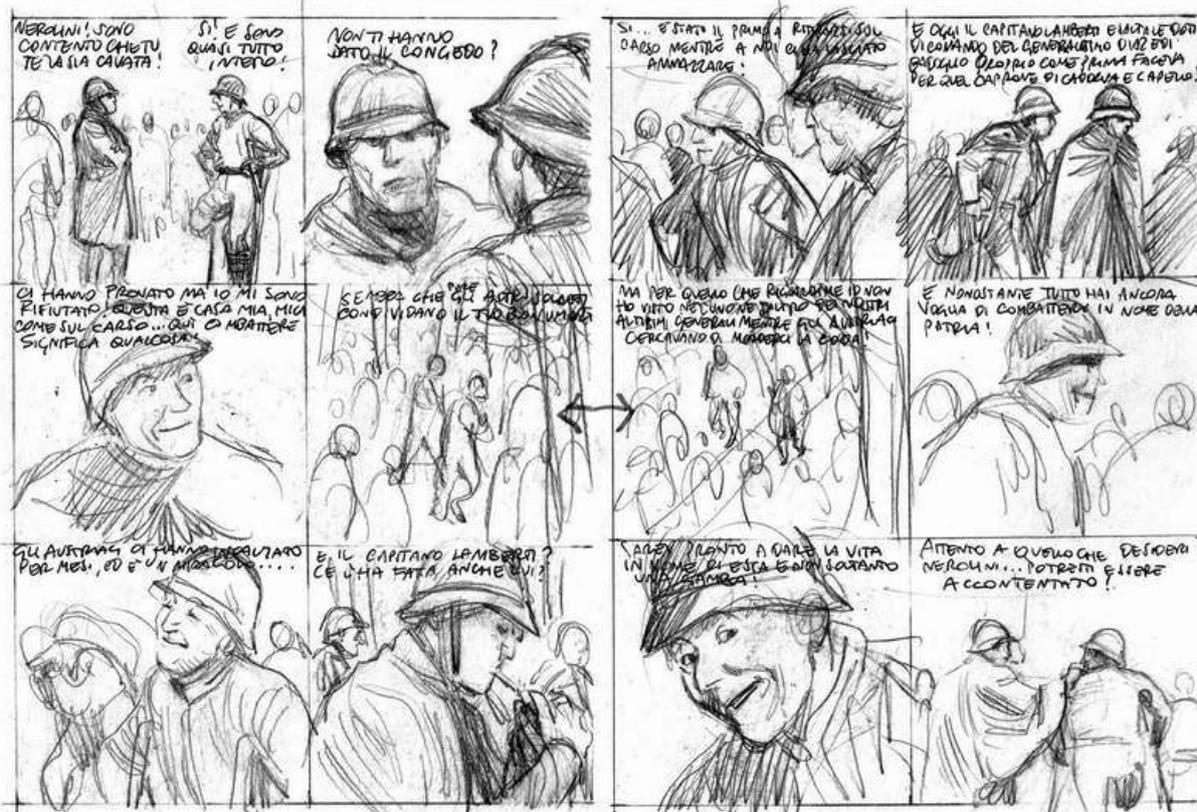
Finale totalmente positivo: spesso utilizzato nelle storie per ragazzi o nei fumetti che non prevedono un proseguimento.

Finale solo in parte positivo: c'è un lieto fine ma alcuni misteri e contrasti non vengono risolti e si può addirittura optare per una sconfitta parziale dell'eroe. Questo tipo di conclusione è funzionale nelle serie a fumetti, e come si è già detto, può introdurre le premesse per una storia successiva.

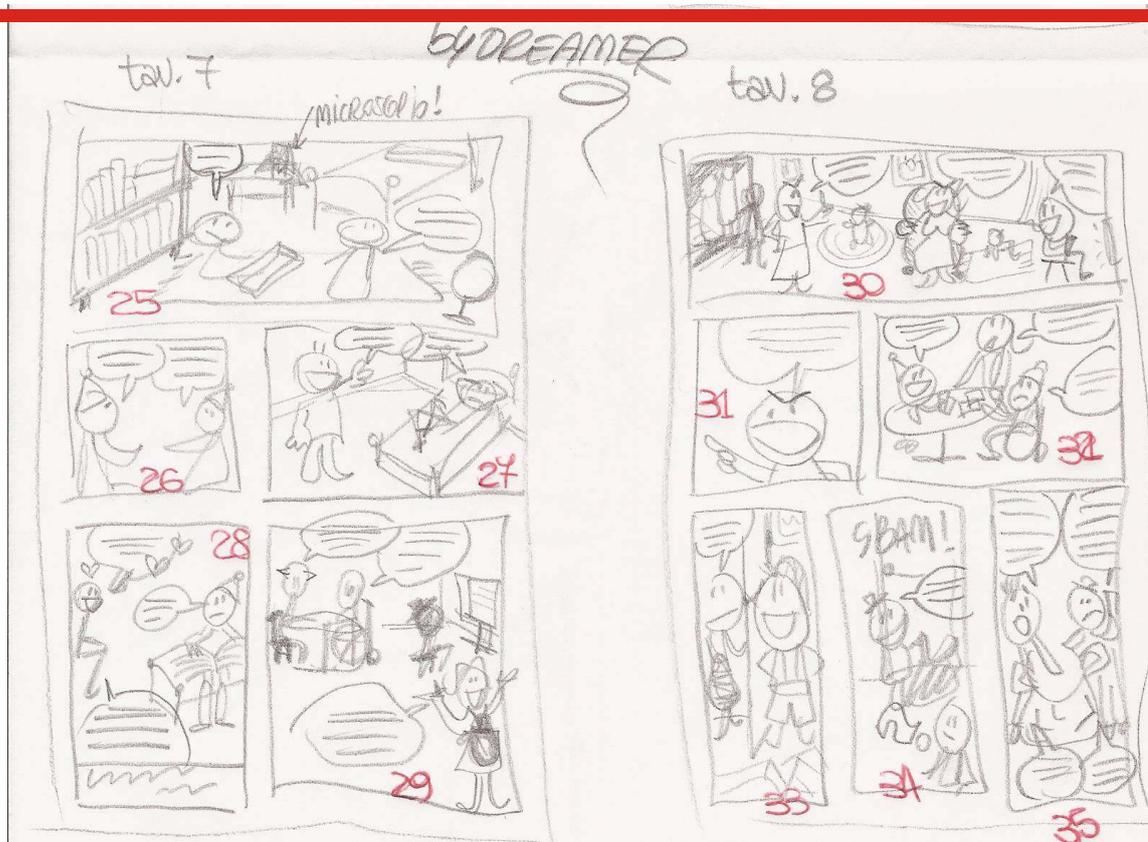
FUMETTO - Layout



FUMETTO - Story-board



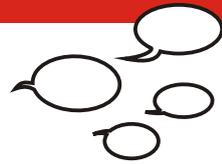
FUMETTO - Story-board



FUMETTO - Fase



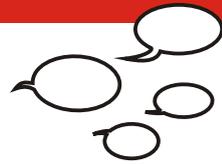
FUMETTO - Scaletta



La **scaletta** consiste nella suddivisione del soggetto narrativo in un elenco dettagliato di scene singole, separate e numerate e serve per verificare ulteriormente la struttura della storia. Determinare il numero di scene aiuta a definire la lunghezza del fumetto. Qual è la lunghezza ideale per un fumetto?

Un fumetto può essere lungo dalle tre alle cinque cartelle dattiloscritte, con una riga bianca che separi ogni sequenza numerata, per chiarezza di lettura. Bisogna fare attenzione a non esagerare: troppe scene renderanno la storia confusa o, peggio ancora, noiosa e ci si troverebbe costretti a tagliarne qualcuna in itinere. Infine, come per il soggetto, anche la scaletta è uno strumento che può essere scritto per altri.

Corso di Fumetto



“PerCorso di Fumetto”

Organizzato e diretto da: Avis Comunale Forlì

Fumettoteca Regionale Alessandro Callegati 'Calle'

Docenti: Onofrio Catacchio, Marco Verni, Davide Reviati,
Stefano Babini, Guglielmo Signora, Davide Fabbri,
Denis Medri, Gianluca Umiliacchi, Staff Fumettoteca

04 ottobre / 11 novembre 2022 sede AVIS - Forlì



MIUR



SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale della Romagna

