

Corso di Fumetto

FUMETTO OBIETTIVO

VIII° INCONTRO

Marco Verni

02 ottobre / 09 novembre 2018

Fabbrica delle Candele -Forlì

centron
azional
estudif
anzine

fanzinoteca  0.2 funett.0.2

Marco Verni



Marco Verni è nato a Forlì il 16 Settembre 1966.

A 7 anni compera il suo primo numero di Zagor e da allora non ha più smesso di leggerlo, anzi, dal 2000 entra addirittura alla Sergio Bonelli Editore e fa parte dello staff di disegnatori del celebre personaggio Bonelliano senza aver mai pubblicato prima di allora nemmeno una tavola a fumetti. Non ha avuto una formazione artistica di tipo scolastico, in quanto ha conseguito il diploma di operatore commerciale e successivamente si è dedicato a svariati lavori, mantenendo quella del disegno come una sola e semplice passione. Nella seconda metà degli anni novanta ha cominciato a sviluppare questa passione nei ritagli di tempo, iniziando a disegnare qualche tavola di Zagor sotto la supervisione (e i consigli), dell'amico disegnatore Davide Fabbri.

Eureka presenta:



COME SI DIVENTA AUTORE DI FUMETTI

Autorizzazione Tribunale Milano n. 6316 del 28.6.83



Perché diventare autore di fumetti?



Come si diventa autore di fumetti.

Luglio 1983, Alfredo Castelli diventa - con Silver - condirettore del mensile fumettistico Eureka. Per l'occasione, viene allegato al primo numero della rivista il libriccino intitolato: Come si diventa autore di fumetti.

Una proposta che non pretende di insegnare tutta la grammatica e la sintassi del fumetto e neppure di trasformare in autore chi non ne ha almeno qualche lembo di stoffa. Ma senza dubbio suggerisce, a chi nel mondo del fumetto intende muovere i suoi primi passi, alcune strade che possano rendere meno improvvisato l'esordio e meno dilettantesco il percorso.

Perché diventare autore di fumetti?



Come si diventa autore di fumetti.

Curato da Alfredo Castelli e Gianni Bono, è illustrato da Silver. Quest'opera ancora oggi è da considerarsi come un essenziale punto di riferimento per tutti gli artisti della Nona Arte.

Il link dal quale poter scaricare il file in formato pdf è il seguente:
<http://lupoalberto.agenzia2d.it/index.php/come-si-diventa-autore-di-fumetti>

Vengono qui di seguito riportate alcune delle pagine che sono state pubblicate e proposte attraverso il libricino.

Pagine selezionate e discusse, con relativi approfondimenti, dall'autore Marco Verni.

COME SI DIVENTA AUTORE DI FUMETTI

A cura di **Alfredo Castelli** e **Gianni Bono**
della redazione di **If** - Illustrazioni di **Silver**

Nell'attuale momento di "riscoperta" del fumetto non esiste in Italia alcun volume che fornisca le basi - tecniche e professionali - a chi intende avvicinarsi come autore al mondo dell'editoria a quadretti. Come si diventa autori di fumetti cerca di colmare questa lacuna. Non pretende certo di insegnare la grammatica e la sintassi a chi intende scrivere fumetti, o la teoria delle ombre a chi intende disegnarli. Non pretende neppure di trasformare in autore chi non è portato verso questa attività. Ma indica - a chi sente una certa predisposizione per questo lavoro affascinante - una serie di "scorciatoie" attraverso

cui muoversi nella complessa realtà del mercato italiano.

Come tutti i libri, anche Come si diventa autori di fumetti è destinato a invecchiare: dopo mesi o anni certi dati, certe informazioni perdono di attualità. Gli autori hanno dunque preferito tracciare soltanto le linee generali (seguendo le quali gli esordienti eviteranno il pericolo di dilettantesche improvvisazioni o la fatica di un lungo tirocinio) e abbinare al volume una rubrica intitolata If e pubblicata dal mensile Eureka. A questa rubrica gli aspiranti autori potranno rivolgersi per avere consigli, suggerimenti, informazioni aggiornate sui compensi, pareri legali sui diritti d'autore.

*Come si diventa autori di fumetti è curato da due affermati professionisti: **Alfredo Castelli** e **Gianni Bono**. Castelli è giornalista e sceneggiatore; ha ideato molte serie di successo, tra cui Gli Aristocratici, ed è, con Silver, condirettore di Eureka. Bono è sceneggiatore e manager di un'importante studio di produzione di fumetti: lo Staff di If. Insieme Bono & Castelli dirigono If, l'unica rivista professionale per gli autori di fumetti, e curano per Eureka l'omonima rubrica.*

*Le illustrazioni che corredano il testo sono di **Silver**, il creatore del popolare Lupo Alberto.*

Buona lettura. Speriamo che Come si diventa autore di fumetti costituisca un'importante tappa della vostra futura carriera.

L'Editore

© Copyright 1983 by Bono & Castelli, Editoriale Corno.
Tutti i diritti riservati.

Parte 1^a IL MERCATO

1 - L'AUTORE DI FUMETTI: UN TENTATIVO DI DEFINIZIONE

Cosa intendiamo per "Autore di fumetti"? A rigore questa definizione potrebbe comprendere anche chi disegna fumetti su fogli di quaderno per mostrarli agli amici e ai parenti. Ma, poiché il fumetto è un mezzo di comunicazione di massa e nasce per essere diffuso, noi qui definiamo "autori" soltanto coloro che producono, dietro compenso, materiale destinato alla pubblicazione.

L'autore di fumetti può avere varie "specializzazioni": può essere soggettista/sceneggiatore (colui che inventa le storie che verranno illustrate da altre persone); disegnatore (colui che le disegna) o "autore completo" (colui che scrive e illustra da solo le proprie storie).

L'autore può lavorare su personaggi propri (cioè su una serie che lui stesso ha impostato letterariamente e/o graficamente) oppure continuare serie inventate da altri (come i numerosissimi autori dei testi e dei disegni di Topolino).

Attorno agli autori ruotano altri personaggi che completano il loro lavoro: sono i letteristi (coloro che scrivono materialmente le parole nelle nuvolette), i redattori (coloro che provvedono alla revisione delle

storie, al coordinamento dei vari autori, letteristi ecc.); i direttori (che commissionano le storie in base alla "filosofia" del giornale da loro diretto), gli editori (che pubblicano i giornali). Faremo la loro conoscenza nel corso di questo volume.

Dal punto di vista fiscale, l'autore di fumetti è, generalmente, un libero professionista, con tutti i vantaggi (orario e luogo di lavoro libero, possibilità di aumentare il proprio guadagno in base alla produzione) e gli svantaggi (nessuna previdenza sociale, rischio di "fermo" per malattie o altro, vacanze non pagate) che la definizione comporta. Di rado è impiegato presso una casa editrice e percepisce uno stipendio fisso: in generale guadagna in base a quanto produce.

La professionalità dell'autore (sia esso sceneggiatore, disegnatore o "completo"), la sua attenzione alla realtà, la sua capacità di narrare attraverso le immagini, di usare particolari "mezzi" idonei a rendere al meglio il suo lavoro fanno di lui un "buon" autore o un semplice esecutore di testi o di disegni.

L'autore di fumetti non è "un artista" per definizione. Se, nella sua produzione, l'autore di fumetti riesce a dare "qualcosa di più", può diventare un artista esattamente come possono diventarlo un regista, un cantante, un giornalista, un pittore, uno scrittore o un musicista.



2 - PERCHÉ DIVENTARE AUTORE DI FUMETTI?

Fare l'autore di fumetti negli anni '80 non è una professione facile. Le vendite hanno subito un violento calo per colpa dell'introduzione delle TV private, dell'incapacità di rinnovarsi da parte degli editori, dell'inadeguatezza del sistema distributivo e di altri fattori su cui, in questa sede, è inutile dilungarsi. A causa della crisi gli editori non possono permettersi di rischiare oltre un certo limite affidandosi a "nuovi talenti" e preferiscono i vecchi collaboratori, già collaudati e "sicuri". I compensi sono discreti ma non altissimi; e, quando sono altissimi, si può star certi che la festa durerà poco, perché le vendite non basteranno a sostenere la rivista che li paga.

Tuttavia, ogni giorno, decine di aspiranti autori bussano alle porte delle case editrici. Perché?

La stampa - e in molti casi gli autori stessi - ha erroneamente diffuso la falsa immagine di un autore divo, celebre e strapagato.

Critici e giornalisti identificano (sempre erroneamente) con la parola "fumetti" *soltanto* le cosiddette "riviste di prestigio" (cioè pubblicazioni eleganti e costose, che presentano il meglio della produzione mondiale: *Linus*, *Eureka*, *Orient Express*, *Totem*, *L'Eternauta* eccetera). In realtà tutte queste riviste messe insieme vendono complessivamente ogni mese dalle 180.000 alle 220.000 copie (e siamo davvero molto ottimisti). I fumetti "sconosciuti", quelli di cui i giornali non parlano mai (i settimanali "popolari" come *l'Intrepido*, quelli per ragazzi come *Il Giornalino*, i mensili erotici o "per adulti", gli albi avven-

turosi per ragazzi come *Tex*, quelli umoristici come *Topolino*, le traduzioni di fumetti stranieri) vendono complessivamente ben oltre i 12.000.000 di copie mensili.

Al di là delle considerazioni sul *contenuto* dei giornali (le riviste "di prestigio" offrono indubbiamente proposte molto interessanti), vediamo dunque che il mercato "reale" dei fumetti è ben diverso da quello pubblicizzato dalla stampa; eppure gli aspiranti autori non ne tengono conto e considerano come loro unico obiettivo quello di lavorare per le "riviste di prestigio". Per la cronaca, se queste ultime pubblicassero *esclusivamente* materiale italiano (in realtà ne pubblicano meno del 15%), esse darebbero lavoro a meno di 40 persone, tra sceneggiatori e disegnatori.

I motivi che spingono a intraprendere la carriera di autore possono essere molti e, soprattutto, possono essere *sbagliati*. Eccoli, qui di seguito. Riflettete sulle vostre risposte. Poi deciderete se continuare a leggere questo volume, o se riporlo in un alto scaffale, lontano da ogni tentazione.

Voglio diventare autore di fumetti per essere celebre

"Leggendo i giornali, ho scoperto che gli autori di fumetti sono come dei divi. Vengono intervistati, coccolati, invitati a ricevimenti e a manifestazioni in tutto il mondo".

È vero, succede anche questo, ma molto, *molto* di rado. A parte ciò che dice la stampa, i "divi" veri e propri si contano sulla punta delle dita. Anzi, di un dito solo: Hugo Pratt è l'unica autentica "star" del fumetto italiano.

Gli autori italiani sono circa 600; la stampa si occupa con frequenza soltanto di una trentina di personaggi (nessuno dei quali, comunque, abita in ville con la piscina a forma di cuore). I restanti 570 sono artigiani più o meno bravi che vivono nel più completo anonimato, conducendo una vita normalissima (o, in molti casi, addirittura squallida).

Per gli alti guadagni

"Gli autori di fumetti percepiscono milioni di *royalties* ogni mese, e possono permettersi qualsiasi lusso".

Vero, anche in Italia esiste qualche autore molto ben pagato; la tradizionale immagine del "fumettaro" affamato e sfruttato dall'editore ha fatto il suo tempo, e continua a vivere solo nella barzellettistica di serie B o nei "mugugni" di qualche autore particolarmente frustrato. Ma anche i guadagni favolosi sono rari: un autore "standard" percepisce, in media, poco più di un impiegato di prima categoria e poco meno di un dirigente: un compenso discreto ma non certo principesco.

In parecchi casi gli autori guadagnano molto meno; soprattutto gli esordienti che devono "fare gavetta" per anni prima di inserirsi solidamente nel mercato; e comunque, se è la sete di denaro che vi attira, ricordate che tra tutte le *libere professioni* (dall'avvocato, al medico, all'illustratore, al pubblicitario), quella dell'autore di fumetti è senz'altro la meno redditizia.

Per esprimere liberamente le mie idee

"Voglio diventare autore, così finalmente potrò 'dire la mia' attraverso i fumetti".

L'intento è più che lodevole, ma, attenzione! Se è vero che non bisogna mai andare contro le proprie convinzioni personali, è altrettanto vero che anche i fumetti – come tutti i prodotti giornalistici – seguono una "linea" ideologica impostata dal direttore. Con difficoltà si può arrivare a scegliere a quale rivista collaborare, e persino a inserire nelle proprie storie un pizzico di "filosofia personale"; tuttavia, per arrivare a "dire la propria" nel vero senso della parola occorrono molto tempo, molta fatica e, soprattutto, molte cose da dire.

Perché ho predisposizione

"Il mio bambino ha dodici anni e l'altro giorno ha disegnato un Paperino che era identico a quello dei fumetti. Allora ho pensato di...".

Legioni di mamme e di zie scoprono nei figli e nei nipoti misteriose "predisposizioni" per il fumetto. Se la predisposizione esiste è senz'altro molto utile, ma non è detto che ci sia davvero. Siate critici obbiettivi di voi stessi: se non sapete mettere insieme due parole o non riuscite a tracciare la "O" col bicchiere, è inutile che sprechiate tempo ed energia.

Perché è un lavoro che chiunque può fare

"In realtà io sono un grande scrittore (pittore), anche se nessuno mi capisce. Voglio fare i fumetti perché qualunque imbecille è in grado di farlo. Ma il giorno che mi 'scopriranno' li lascerò perdere".

Incredibile ma vero, questo è uno dei motivi con cui molti aspiranti autori giustificano la scelta della loro futura professione. Il fumetto non è un *sottoprodotto*

della letteratura o della pittura, ma è un genere a sé stante. Se lo disprezzate a priori, lasciate perdere.



Perché è un lavoro che mi piace

“Credo che uno debba fare il lavoro verso cui si sente più portato. E questo, malgrado tutto, è il lavoro che mi piace più di ogni altro al mondo. Mi piace perché amo scrivere, amo disegnare; perché amo sognare e raccontare i miei sogni. Perché voglio poter scegliere io i miei tempi di lavoro; perché mi permette una certa libertà di cui non posso fare a meno. Spero (ma so che è difficile e non ci conto) che prima o poi, continuando a impegnarmi, riuscirò a entrare nella rosa dei pochi autori pagatissimi, celebri e in grado di far sentire la propria voce. Per ora mi accontento dello stipendio di un impiegato di prima categoria... divertendomi molto di più”.

Benissimo! Potete continuare a leggere questo libro.

Perché diventare autore di fumetti?



Perché diventare autore di fumetti?



Parte 4^a IL DISEGNO

1 - DALLA SCENEGGIATURA AL DISEGNO

Nello scorso capitolo abbiamo visto come si costruisce la *sceneggiatura*. Ora passiamo al suo logico sviluppo, il *disegno*. Per *praticità* abbiamo considerato disegnatore e sceneggiatore come *persone distinte*; in realtà, come abbiamo visto, possono essere la stessa persona.

1,1 - Rapporti tra sceneggiatore e disegnatore

Il rapporto ideale è, ovviamente, quello che l'autore "completo" ha con se stesso. Illustrando i propri testi, sa perfettamente i risultati e gli "effetti" che vuole ottenere, e non deve renderne conto a nessuno. Un rapporto egualmente interessante è quello tra un disegnatore e uno sceneggiatore che sono "coautori" *effettivi* dello stesso personaggio, ovvero autori che hanno lavorato *fianco a fianco* sia nell'*impostazione* della serie che durante l'esecuzione delle singole storie, e che quindi contribuiscono in egual misura alla sua "vita" e al suo successo. Per motivi di ordine pratico, purtroppo, questi abbinamenti non avvengono di frequente. Spesso sceneggiatore e disegnatore non si conoscono neppure, e il loro contatto avviene addirittura per interposta persona (l'editore), che provvede a inviare un testo a chi più ritiene idoneo per realizzarlo. In questo

caso l'"ultima parola" spetta all'editore che (entro determinati limiti codificati dal regolamento giornalistico) ha il diritto di operare modifiche di ordine tecnico sia sul testo sia sul disegno.

2 - LA TECNICA DEL DISEGNO A FUMETTI

Come abbiamo detto in prefazione, questo volume non pretende di "insegnare a disegnare" in poche pagine, e forse non è possibile farlo neppure in molte. Diamo per scontato che chi desidera avvicinarsi alla professione di illustratore di fumetti abbia una certa predisposizione per farlo; tuttavia saper disegnare non basta. Occorre conoscere alcune tecniche, alcune "malizie" che, in questo capitolo, vi illustriamo sinteticamente.

2,1 - Gli strumenti di lavoro

- **La carta:** non esiste un tipo di carta specifico per illustrare i fumetti: ogni disegnatore sceglie a seconda delle sue preferenze personali. Salvo la necessità di ottenere effetti particolari, la carta dev'essere *liscia*, in grado cioè di lasciar scivolare liberamente pennello o pennino, e non assorbire troppo. Molti illustratori adoperano la carta "Schoeller", che esiste in vari tipi e varie grammature.

- **Gli strumenti per il ripasso a china:** i disegni definitivi sono ripassati, di solito, con inchiostro di china nero, a *pennello* (sì, col pennello si possono tracciare anche le linee sottili, non solo le campiture; un'ottima e costosissima marca, che tiene perfettamente la "punta", è la "Windsor and Newton") o a *pennino* (quelli della "Brause and Co")

e della "Iridinoid" sono particolarmente "morbidi"; Silver usa un "Blanz", più rigido). Pennello e pennino rendono la linea *fluida*, di spessore variabile a seconda del tratto tracciato (nelle curve lo spessore aumenta). Le *pennine a china* tipo "Rapidograph" servono soprattutto per gli sfondi e i particolari tecnici, che val la pena di impostare con la riga e il compasso. Di norma non conviene utilizzare il "Rapidograph" nelle figure, perché la larghezza uniforme del tratto rende il disegno "freddo". Qualche autore fa uso del *pennarello*. È uno strumento che produce effetti molto simili a quelli della canna di bambù appuntita, usata spesso da Alex Raymond in *Rip Kirby*. Il pennarello presenta, in minor misura, gli inconvenienti del "Rapidograph"; occorre inoltre utilizzare marche che non spandano al contatto col sudore della mano (pennarelli ad alcool, come i "Pantone"), e che mantengano un colore nero brillante (se tendono al bluastro, si rischia che molti particolari vadano perduti in fase di riproduzione).

* **Formati:** si può lavorare in qualunque formato, purché in scala con la tavola stampata. Occorre tener presente che il disegno originale andrà rimpicciolito: di conseguenza una linea sottilissima rischierà di perdersi in riproduzione, oppure un tratteggio molto fitto potrà diventare una macchia nera. Un buon sistema per verificare a priori l'effetto di una tavola finita è farne una fotocopia ridotta: moltissime cartolerie offrono a basso prezzo questo prezioso servizio.

2,2 - Le fasi di lavoro

* **Matite:** la tavola viene impostata a matita (conviene utilizzare una matita morbida, facilmente can-

cellabile). C'è chi realizza "matite" molto precise e chi schizza sommariamente e definisce il disegno in fase di inchiostrazione. Le matite andranno cancellate dopo il ripasso a inchiostro. Per evitare questa operazione, si può disegnare con un lapis *azzurro*, colore che "scompare" quando le tavole vengono riprodotte (vedere a pag. 54).

* **Lettering** (1): durante la fase "matita", il disegnatore prevede gli spazi per le nuvolette, scrivendo rapidamente il testo che deve comparirvi, per vedere quante righe occupa. Presso alcuni editori il lettering viene eseguito da una calligrafa *prima* che le tavole siano inchiostrate; ma di norma quest'operazione avviene dopo l'inchiostatura.

* **Inchiostatura:** con l'inchiostatura il disegno a matita viene reso riproducibile. In questa fase si dosano bianchi e neri e si conferisce equilibrio grafico alla pagina (vedere a pag. 55).

* **Lettering** (2): se il lettering non è stato ancora eseguito, occorre lasciare in bianco gli spazi per le nuvolette. Pochi disegnatori sono anche buoni calligrafi: la fumettatura viene realizzata, quindi, da un'altra persona, la quale provvede pure a disegnare i "balloon" veri e propri (cioè le nuvolette entro cui stanno le scritte) e, se non li ha realizzati il disegnatore, i cosiddetti "Effetti sonori". Spazi eventuali rimasti tra la nuvoletta e il disegno verranno successivamente ritoccati a cura dell'editore.

* **Correzioni:** per correggere il disegno in china, si può grattare l'inchiostro con una lametta da barba, oppure coprirlo con della tempera bianca e ridisegnarvi sopra il particolare errato; infine si può appiccicare sopra alla vignetta sbagliata una nuova vignetta disegnata correttamente. In riproduzione le

differenze tra il bianco della biacca e quello del foglio e gli "scalini" tra i due tipi di carta non si noteranno.

* **Coloritura:** Per stampare un disegno o una fotografia a quattro colori occorre "selezionarlo", cioè scomporlo nelle quattro pellicole dei colori base (giallo, magenta, azzurro e nero) che, mescolati in varie gradazioni, permettono di ottenere (quasi) tutte le sfumature. Per realizzare queste pellicole esistono diversi sistemi: a mano, elettronico (lo "scanner", che legge con un pennello di elettroni le sfumature di colore e le traduce in pellicole separate), i retini meccanici eccetera. A meno che non si desideri realizzare una storia a "mezzatinta" (cioè con colori sfumati e senza contorni neri) conviene informarsi sempre presso l'editore su come devono essere dati i colori. Fino a qualche anno fa il metodo più comune era di indicarli in trasparenza sul retro della tavola. Ora si tende ad utilizzare lo "scanner". In questo caso le tavole vengono fotografate e ridotte nel formato di stampa; stampate in azzurro molto tenue su fogli di carta adatti a fare da supporto al colore; ed indi colorati. È un lavoro complesso che, usualmente, viene affidato a specialisti.

2,3 - La struttura

Alla base del disegno dev'esserci una solida struttura. I personaggi devono "stare in piedi"; la loro anatomia deve "funzionare". La prospettiva dev'essere esatta, così come i giochi di ombre e di luce. Insomma, è necessaria una certa conoscenza "accademica" del disegno.

La deformazione grottesca, l'esasperazione nello stile "Super Eroi", la sintetizzazione alla Hugo Pratt (o, nel disegno comico, alla Johnny Hart) possono avvenire solo quando si è già in grado di disegnare "accademicamente".

Ispirarsi direttamente alla deformazione senza aver digerito "l'accademia" genera grafismi privi di struttura. Ci sono stati dei momenti in cui "andava" un certo stile di disegno (Johnny Hart, Pratt, Crepax, Moebius, Crumb eccetera) e gli imitatori si contavano a legioni. Qualcuno di questi imitatori è stato anche pubblicato per brevi periodi, ma non ha mai sorpassato la durata della "moda". Del resto, come scrive Carlotto Gimenez, l'autore di *Los Profesionales*, in polemica con questa tendenza al grafismo senza struttura, "occorre un nuovo fumetto rinnovato nel contenuto più che nella forma". Se si decide di imparare copiando conviene ispirarsi, dunque, a solidi "accademici" (il buon vecchio Alex Raymond funziona sempre) e non a chi, come Pratt o Moebius, ha già raggiunto faticosamente un tratto che è la sintesi di anni di esperienze.

Eguale da evitare sono gli "sporcamenti" per mascherare incapacità nella struttura. *Tratteggi, ombreggiature, rigoline* nascondono, nella maggior parte dei casi, l'incapacità di risolvere nel modo più sintetico e pulito un certo particolare. Lo stesso vale per l'impostazione grafica della pagina: vignette di forma strana, che si intersecano e si sovrappongono, sono sovente un tentativo per confondere (con una grafica, appunto, "confusa") chi esamina le tavole, e nascondere la propria inesperienza. Senza voler difendere a spada tratta l'impostazione "regolare" della tavola, tra i sostenitori della "striscia" ricordiamo Hugo Pratt, Richard Corben e Sidney Jordan, il quale, in una piccola vignetta rettangolare di "Jeff Hawke", sa far vivere interi universi.

Perché d

netti?



Perché diventare autore di fumetti?



Perché diventare autore di fumetti?



3 - I TRUCCHI DEL MESTIERE

3,1 - Equilibrio grafico

Le tavole vanno guardate nella loro interezza (e, possibilmente, a due a due, come nelle pagine di un fascicolo aperto) e non vignetta per vignetta. Una pagina composta da singole vignette molto belle può essere globalmente sgradevole. Bianchi e neri devono essere equilibrati, tenendo conto degli spazi "bianchi" delle nuvolette. Due o tre primi piani nella stessa pagina sono graficamente fastidiosi, soprattutto se sono uno a fianco dell'altro, uno sopra l'altro o "in asse", cioè inquadri dallo stesso punto di vista.

3,2 - Movimento

Se in una sceneggiatura si presenta un lungo dialogo, esso può essere animato spostandosi all'esterno (il dialogo giungerà da "Fuori campo", col caratteristico fumetto dall'indicatore ondulato), oppure angolandosi diversamente la scena (dall'alto, dal basso, in controluce), animandola con particolari (mano che accende la sigaretta, eccetera). Questi "spostamenti" possono essere fatti anche se il copione non li suggerisce, sempre che non vadano a cadere su un quadretto in cui il volto del personaggio ha una espressione particolarmente significativa (stupore, commozione, ecc.), o in cui vengono introdotti nuovi personaggi.

3,3 - Leggibilità

Occorre dosare la "placevolezza grafica" della tavola con la sua leggibilità. Anche se qualche illustratore non è d'accordo, noi riteniamo che un racconto a

fumetti vada illustrato (al meglio, si intende), in funzione della storia che sta raccontando.

Quindi, se due personaggi stanno parlando (o lottando, o comunque facendo qualcosa di *importante* ai fini del racconto, occorre realizzarli in campo ravvicinato o evidenziarli in qualche altro modo; inutile e dannoso perderli tra i particolari di una vignetta elaborata (e magari graficamente "bellissima") oppure relegarli nello sfondo.

3,4 - Caratterizzazione

Senza arrivare al teatro dei pupi (in cui i cattivi hanno davvero la faccia da cattivo, e i buoni da buono), conviene caratterizzare graficamente i personaggi di contorno, in modo di poterli riconoscere anche da lontano, controluce, di spalle. Va da sé che i personaggi devono essere sempre identici a se stessi per tutta la durata della storia, ma un particolare vistoso può rendere più immediata questa riconoscibilità. Quando si introduce un nuovo personaggio, conviene mostrarlo in campo ravvicinato, in modo che il lettore sappia subito com'è fatto.

3,5 - Ambienti

Lo stesso vale se si introduce un nuovo ambiente. Una bella vignetta d'apertura, copiata da una foto, può introdurre una città. Di seguito basterà schizzare qualche particolare di fondo: l'ambiente è già stato identificato. Questa vignetta di identificazione dev'essere realmente *caratterizzante*. Per esempio se diciamo "New York" immaginiamo Manhattan con i suoi grattacieli. Inutile disegnare (almeno in apertura e se il testo non indica diversamente) una viuzza di Brooklyn che magari esiste davvero ma potrebbe trovarsi in qualunque città del mondo.

Parte 5^a

LA PROFESSIONE

1 - COME VENDERE LE PROPRIE STORIE A FUMETTI

Anche vendere il proprio materiale è un' "arte" che si affina con l'esperienza. Ecco, qui di seguito, alcune indicazioni.

1,1 - Le regole generali

- * Studiate con cura le pubblicazioni presenti in edicola. Cercate di comprendere quali sono i loro *target*, la loro filosofia, il loro pubblico. Prendete nota delle *caratteristiche tecniche* delle loro storie: lunghezza, cadenza, formato delle tavole, colore ecc. Scegliete la pubblicazione che vi sembra più consona al vostro modo di scrivere o disegnare; cercate di capire dov'è possibile intervenire: se certe serie vengono dall'estero, se hanno autori fissi, è molto difficile che ci sia spazio per qualcun altro. Scegliete, piuttosto, una serie senza personaggi ricorrenti (come i cosiddetti "liberi" pubblicati dall'*Intrepido* o da *Lancio-story*).

- * Una volta effettuata la scelta, realizzate un testo o dei disegni in linea con la pubblicazione a cui avete deciso di rivolgervi. Dev'essere il *miglior* di quanto siete in grado di produrre, e voi stessi dovete essere convinti di aver dato il massimo possibile.

- * *Telefonate* chiedendo di parlare con un redattore e fissate un appuntamento.

- * Presentatevi portando delle *ottime fotocopie* del materiale elencato più avanti. Non dimenticate di segnare il vostro nome, indirizzo, numero telefonico.

- * Attendete 15/20 giorni. Se non arriva una risposta, telefonate chiedendo (educatamente) notizie.

1,2 - Cosa evitare accuratamente

- * Presentarvi d'improvviso senza aver preso un appuntamento.

- * Dire frasi del tipo: "Questo l'ho fatto in dieci minuti, ma se mi dà del lavoro posso fare meglio!", oppure, per quanto riguarda i disegnatori, portare tavole sporche, pasticciate o disegnate su cartaccia.

- * Offrire a una pubblicazione un prodotto clamorosamente sbagliato (per esempio una storia erotica a un giornale per ragazzi, o una storia avventurosa a un periodico umoristico). Questo dimostra che non avete esaminato con cura la rivista cui vi rivolgete.

- * Cercare di imporre scelte "tecniche" a un giornale già impostato, pretendendo, per esempio, di aver a disposizione 20 pagine quando le altre storie sono di 10, o chiedendo il colore quando non c'è.

- * Presentarsi come un genio incompreso in un mondo di editori imbecilli, e accampare pretese assurde (il nome in copertina o altro).

- * Tempestare di telefonate la redazione a partire dal giorno dopo la vostra visita.

sceneggiatore o da un "autore completo", che scrive e disegna le proprie storie: la prassi è la medesima, con qualche piccola modifica che vedremo più avanti.



* Spiegate, in qualche cartella dattiloscritta, le *caratteristiche generali* della vostra serie (genere, ambientazione, filosofia, ecc.); *elencate, uno per uno, i personaggi*, dettagliandone le caratteristiche e dandone un'accurata descrizione fisica. (**Se siete in coppia con un disegnatore allegare anche degli schizzi che ritraggano tutti i personaggi in varie situazioni**).

* Spiegate il "meccanismo" della serie: se, per esempio, c'è un finale fisso tipo "Signor Bonaventura" e, se c'è, perché. Descrivete le ragioni per cui avete scelto proprio quei personaggi e quel tipo di storia, e perché pensate che possano interessare proprio a quel giornale.

* Dettagliate le *caratteristiche tecniche* della vostra storia: il numero di pagine di ogni episodio, quante storie siete in grado di produrre ogni mese, eccetera.

Se siete solo sceneggiatore potete dare un *modesto* suggerimento sul disegnatore da cui vi piacerebbe essere illustrato.

* Allegate il soggetto dei primi 3/4 episodi e una sceneggiatura completa.

Se lavorate in coppia con un disegnatore o sapete disegnare, realizzate due o tre tavole particolarmente significative.

E ora tocca a voi. Buona fortuna!



COME SI DIVENTA AUTORE DI FUMETTI - Allegato
a *Eureka* N. 7, Luglio 1983 - A cura di Castelli e Bono

IL MERCATO	Pag. 3
Autore di fumetti: una definizione	Pag. 3
Imparare il fumetto	Pag. 10
IL BACKGROUND PROFESSIONALE	Pag. 15
Autodidatta, non illetterato	Pag. 15
IL SOGGETTO E LA SCENEGGIATURA	Pag. 22
Come nasce un fumetto	Pag. 22
Il testo e i disegni	Pag. 23
Dall'idea al soggetto	Pag. 36
La sceneggiatura	Pag. 39
Il fumetto umoristico	Pag. 47
Altri compiti dello sceneggiatore	Pag. 49
IL DISEGNO	Pag. 51
La tecnica del disegno a fumetti	Pag. 52
I trucchi del mestiere	Pag. 59
LA PROFESSIONE	Pag. 61
Come vendere le proprie storie a fumetti	Pag. 61

Dove finisce questo volume, continua la rubrica *If*, pubblicata mensilmente in *Eureka*. *If* offre consigli, informazioni, suggerimenti e notizie a quanti intendono avvicinarsi professionalmente al mondo del fumetto.

ATTENZIONE: Copie aggiuntive di questo fascicolo (per seminari, corsi sul fumetto ecc.) possono essere richieste ai seguenti prezzi speciali:

1 copia: L. 1.000	20 copie: L. 12.000
10 copie: L. 7.000	50 copie: L. 25.000

Inviare vaglia o assegno a *Come si diventa autori di fumetti*, c/o Editoriale Corno, Viale Romagna 14, 20123 Milano.

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