

Corso di Fumetto

FUMETTO0BIETTIVO

I° INCONTRO

02 ottobre / 09 novembre 2018

Fabbrica delle Candele -Forlì

centro
nazional
studif
anzine

fanzinoteca  0.2 fumett.0.2

FUMETTO - Linguaggio



Il fumetto è una particolare forma di narrazione per immagini in sequenza integrate o meno da dialoghi scritti: un mezzo di comunicazione, un medium.

Il linguaggio del fumetto è un linguaggio autonomo perché immagine e testo nel fumetto interagiscono in modo tale che il linguaggio risultante non è la semplice somma dei primi due, ma è un linguaggio nuovo, del tutto originale.

Quindi i fumetti sono testi multimediali in cui, su un unico supporto, vengono utilizzati codici semiotici differenti, quello verbale e quello iconico, cioè quello della parola e quello dell'immagine, che, interagendo tra di loro, convergono per dare origine ad un linguaggio unitario con caratteristiche proprie.

FUMETTO - Caratteristiche



Vignetta, Striscia, Tavola, Albi.

In origine, il fumetto viene pubblicato in strisce sui quotidiani. Le tavole cominciano invece ad apparire sui supplementi domenicali, dove i fumetti ricevono maggior spazio. Solo nel 1933 esce il primo vero “albo” (comic book) in cui il fumetto costituisce l’esclusiva offerta della pubblicazione.

Sono soprattutto i fumetti comici che oggi utilizzano il formato della Striscia: una serie auto-conclusiva di poche vignette. L’autonomia narrativa della striscia è relativizzata dal costante riferimento a un contesto narrativo più ampio in cui la singola striscia si colloca.

FUMETTO - Caratteristiche



Striscia



FUMETTO -



Tavola.

I fumetti in generale, destinati alla pubblicazioni negli albi o volumi, oppure nelle riviste, organizzano il loro racconto in tavole. Una tavola coincide con la pagina ed è suddivisa in Vignette secondo la strategia narrativa dell'autore o le richieste della storia.



FUMETTO - Caratteristiche



In ogni Tavola, che corrisponde ad una pagina, gli spazi sono definiti in Vignette, una tavola di formato bonelliano (Tex, Zagor...) ne contiene 5 o 6, altri formati come ad esempio quello di Diabolik ne contiene 2 o 3. I formati degli albi francesi hanno molte più vignette mentre il formato degli albi americani ne hanno di meno.

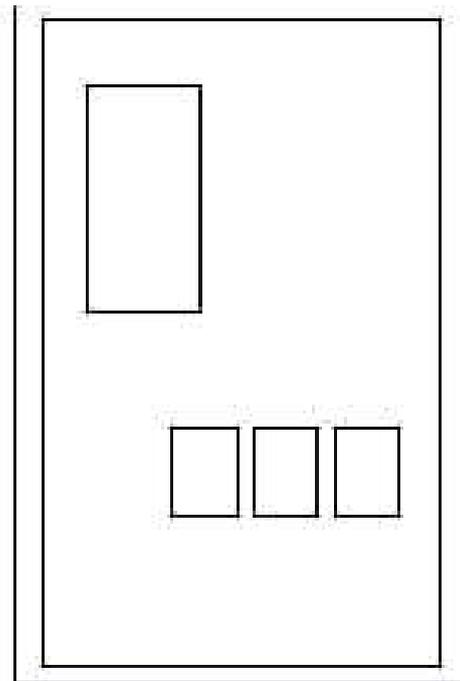
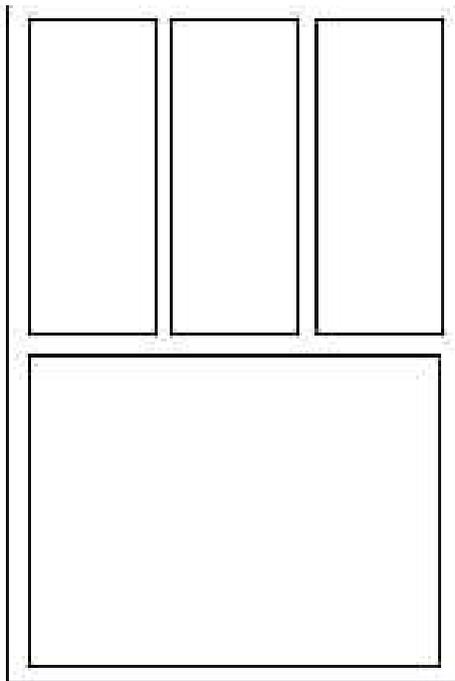
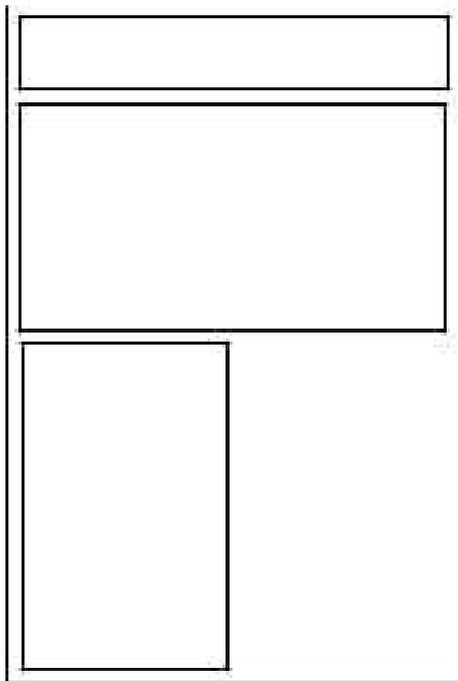
La Struttura che contiene strisce orizzontali e righe verticali si definisce Gabbia. La Gabbia di ogni Tavola può variare in base al numero di vignette o per la forma delle stesse.

La forma, l'ordine, le dimensioni delle vignette rappresentano, quindi, una scelta stilistica e narrativa ben precisa.

FUMETTO - Caratteristiche



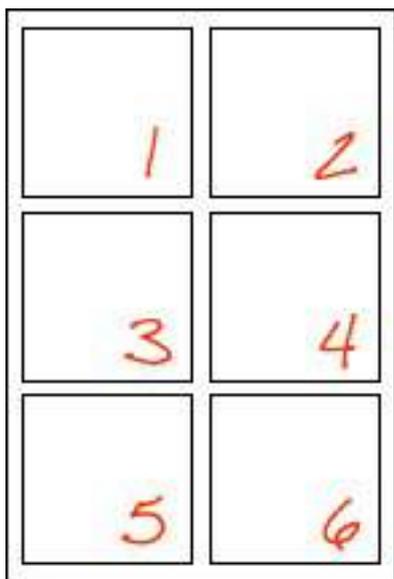
Gabbia



FUMETTO - Caratteristiche



Per indicare grandezza, numero e posizione delle vignette all'interno della Gabbia esistono dei Codici di Riferimento. Ogni Tavola può contenere possibili varianti dalle altre.



FUMETTO - la Tecnica



I personaggi del fumetto parlano, pensano e raccontano, sono questi tutti testi necessari per far comprendere e la storia.

I dialoghi, i suoni o, anche, le icone sono contenuti nel balloon.

Il termine è inglese ed è ormai entrato nell'uso comune.

Possiamo tradurlo con l'italiano nuvoletta.

I balloon possono essere di tante forme, ognuna delle quali obbedisce a regole e convenzioni, che bisogna seguire per riuscire a esprimere meglio il contenuto e il tono del contenuto.

In generale un balloon è costituito da una forma tondeggiante, più o meno semplice, nel quale sono inseriti i testi, e dal segno che punta in direzione della fonte di provenienza del suono, che sia o meno un personaggio.

FUMETTO - la Tecnica



Il Balloon racchiude le battute pronunciate dai vari personaggi o nel caso i vari suoni. La sua appendice, detta anche 'coda', 'lama' o 'pipetta', serve per indicare la provenienza della voce, pensiero o suono. I contorni della nuvoletta hanno caratteristiche grafiche diverse, per la rappresentazione di significati precisi:

Il contorno lineare racchiude la battuta dei personaggi, pronunciata con voce normale.

Il contorno lineare, o a nuvoletta, con coda a bollicine racchiude il pensiero del personaggio.

Il contorno tratteggiato racchiude un discorso sussurrato, sottovoce.

Il contorno frastagliato racchiude un discorso urlando oppure un suono trasmesso da radio, altoparlanti, ecc.

FUMETTO - la Tecnica



FUMETTO - la Tecnica



Del Lettering, ovvero il testo posto all'interno del balloon, se ne occupano il Disegnatore o il Letterista. Queste due figure professionali possono coincidere in un'unica persona, e segue anch'esso regole precise: lettere in neretto sono pronunciate con tono di voce più alto del normale; lettere con andamento tremolante indicano paura; lettere più grandi indicano emozioni, lo spavento, lo stupore, la rabbia; lettere più piccole indicano parole bisbigliate. Quando il balloon contiene parole disegnate, si tratta di concetti sintetizzati in simboli grafici.

Alcuni esempi tipici: una lampadina per indicare l'idea; un cuore pulsante per indicare l'amore, o al contrario spezzato per indicare la fine dell'amore, un tronco con la sega per indicare qualcuno che dorme russando, fiori per indicare romanticismo, ecc..

FUMETTO - la Tecnica



FUMETTO - la Tecnica

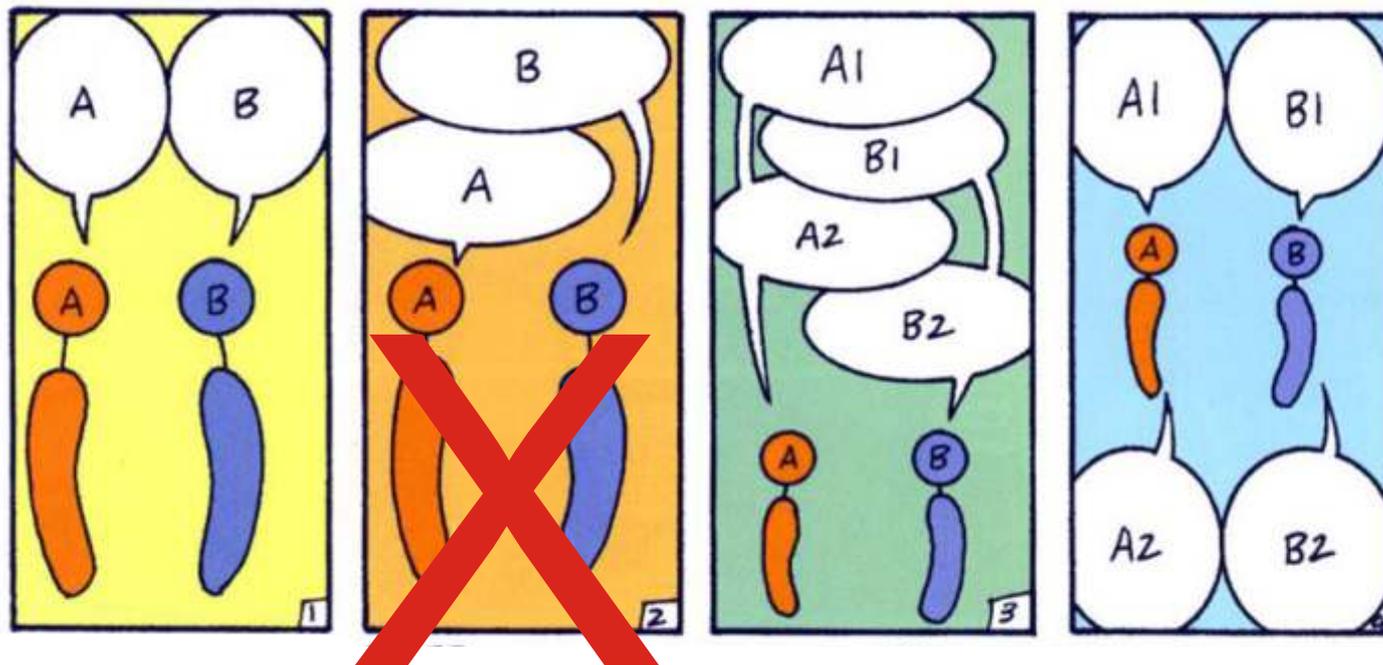


La direzione delle punte dei Balloon indica l'orientamento temporale della storia, e queste punte non devono mai intrecciarsi.

La posizione dei Balloon indica in che ordine vanno letti, mentre la forma identifica il timbro di voce o il tipo di dialogo che si sta svolgendo: un parlare sottovoce, una voce fuori campo, un urlo, un discorso sovrappensiero, un pensiero, ecc.

Esistono delle forme standardizzate per quanto riguarda la forma e la funzione delle nuvolette, che in alcuni casi vengono rielaborate secondo l'estro artistico dei disegnatori professionisti.

FUMETTO - la Tecnica



FUMETTO - la Tecnica



Nella lavorazione del fumetto valgono le stesse regole di ripresa e di regia del cinema, infatti vengono usate le stesse sigle di riferimento per indicare le inquadrature.

La vignetta è il campo di ripresa, spazio visivo in cui si muovono i personaggi, paragonabili ai fotogrammi della pellicola, che illustrano singole scene disposte una dopo l'altra a indicare la sequenzialità dell'azione.

La scena in rapporto alla distanza viene chiamata Piano e rappresenta il tipo di taglio dell'inquadratura.

I Piani fondamentalmente si riferiscono alle persone (Primo Piano, Piano Americano ecc.), mentre i Campi si riferiscono all'ambiente circostante e danno una visione dell'insieme.

FUMETTO - la Tecnica



Alcuni dei Codici usati nella sceneggiatura del fumetto:

FI Figura Intera: serve a mostrare anche ambienti. **PA Piano**

Americano: il personaggio è inquadrato fino alle ginocchia. **MB**

Mezzo Busto o Piano Medio: il personaggio è inquadrato a mezzo

busto. **PP Primo Piano**: il personaggio o il particolare è inquadrato

da vicino. **PPP Primissimo piano**: il personaggio o il particolare è

inquadrato molto da vicino. **CL Campo Lungo**: l'azione è vista da

lontano. **CLL Campo Lunghissimo** un ambiente nel suo insieme.

Controcampo: la stessa scena è inquadrata da un punto di vista

opposto a quello precedente. **FC Fuori Campo**: il personaggio o il

particolare non si vede. **Di Quinta**: il personaggio appare a fianco

della vignetta. **Flashback**: narrazione al presente di avvenimenti

passati, vignetta con il bordo ondulato.

FUMETTO - la Tecnica



Le figure professionali che lavorano per realizzare un fumetto:

- **Soggettista** - chi scrive il soggetto.
- **Sceneggiatore** - chi scrive la sceneggiatura.
- **Disegnatore/matitista** chi elaborare graficamente la storia.
- **Inchiostratore** - chi provvede all'inchiostrazione delle tavole.
- **Colorista** - chi colora la storia.
- **Letterista** - chi si occupa del lettering.
- **Copertinista** - chi illustra e realizza la copertina;
- **Editor (o Supervisore)** - chi controlla e coordina il lavoro.
- **Grafico editoriale** - chi si occupa di impaginare il fumetto.
- **Editore** - la persona che produce e investe sul fumetto.

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

centro
nazional
e studi f
anzine.

fanzinoteca  0.2 fumetto.0.2