

# Corso di Fumetto

---

## FUMETTO@BIETTIVO

### II° INCONTRO

02 ottobre / 09 novembre 2018

Fabbrica delle Candele -Forlì

centro  
nazional  
e studi f  
anzine

fanzinoteca  0.2 funett.0.2

# FUMETTO - Idea

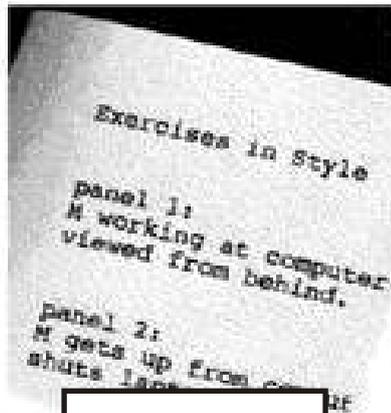
---



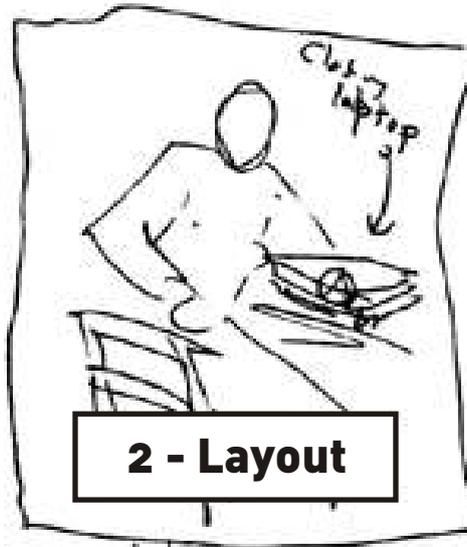
**Moltissimi lettori e appassionati di fumetti non sanno che dietro le avventure fumettistiche, oltre al disegnatore c'è il lavoro di soggettista e sceneggiatore, professionalità che permette di realizzare il soggetto, scrivere le scene e i dialoghi, decidere i dettagli del racconto: questo lavoro è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

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

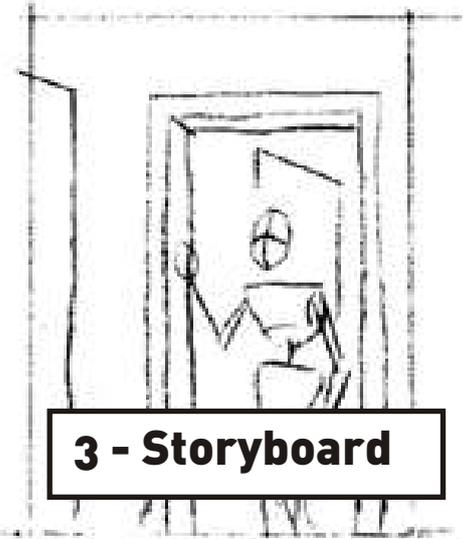
# FUMETTO - Iter operativo



**1 - Testo**

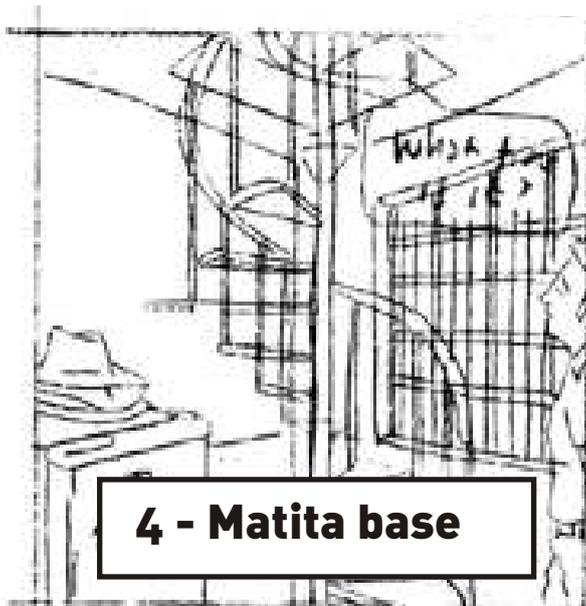


**2 - Layout**



**3 - Storyboard**

# FUMETTO - Iter operativo



**4 - Matita base**



**5 - Lettering  
matita**



**6 - Lettering  
inchiostro  
Matita definite**

# FUMETTO - Iter operativo



# FUMETTO - Idea

---



**Per la storia a fumetti il primo ingrediente che ci serve è un'idea. Se non abbiamo 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 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.**

# 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 salvare?

- Dove?

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

- Quando?

In quale epoca, periodo si svolge?

- Perché?

Perché il personaggio agisce o reagisce così? Perché vi è una determinata situazione?

- 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'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. Molti fumetti attuali propongono 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 qualsiasi che lo renda riconoscibile.

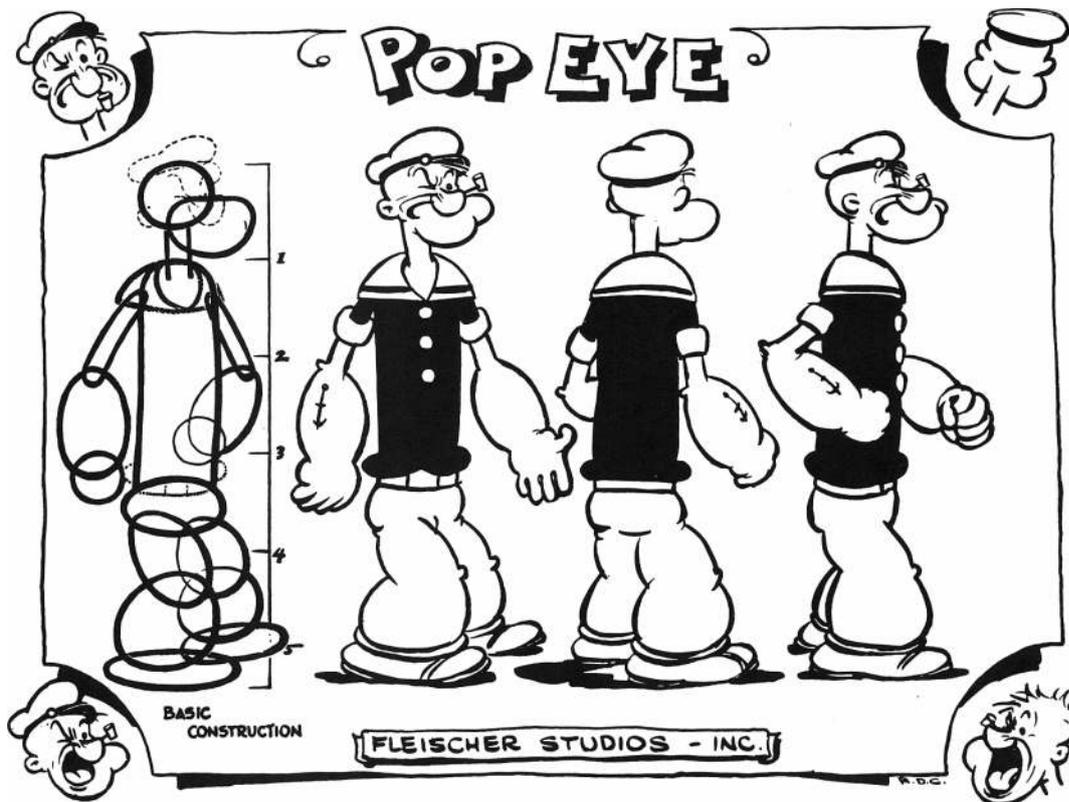
Prima di cominciare a dare corpo alla storia che si desidera realizzare, una volta ideati i personaggi, occorre creare dei modelli grafici cui ci si possa attenere per rendere figure, ambienti e luoghi sempre coerenti.

I modelli grafici di ambienti, luoghi, personaggi sono i Model Sheet.

# FUMETTO - Personaggio



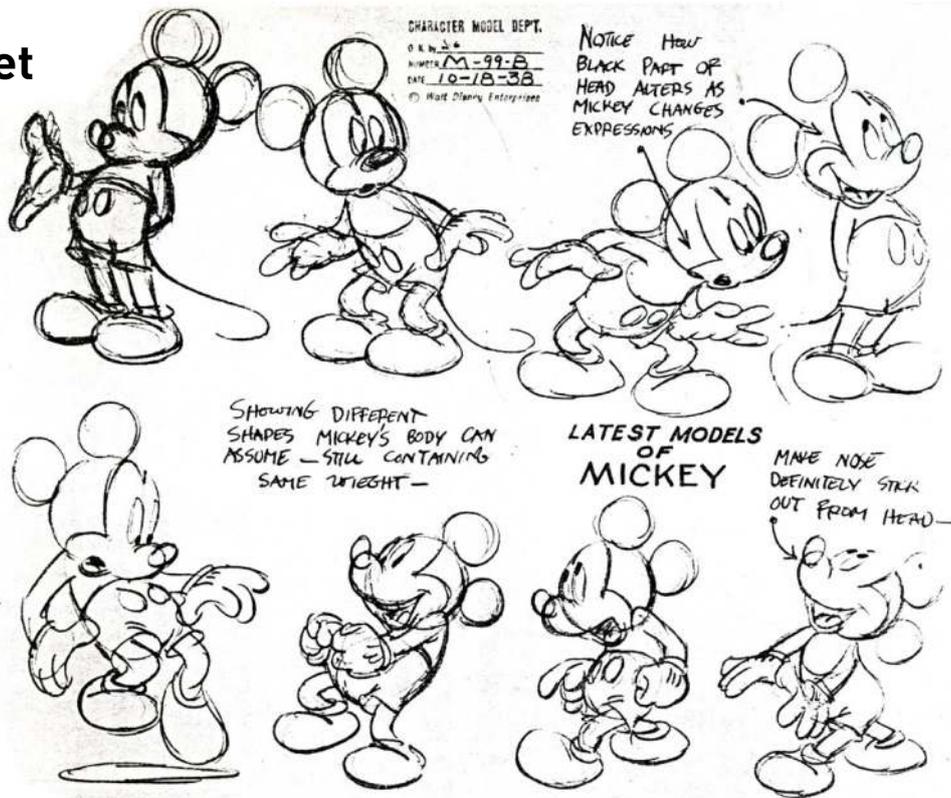
Model Sheet



# FUMETTO - Personaggio



## Model Sheet



# FUMETTO - Personaggio



## 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 si trasformerà nel soggetto fino alla sceneggiatura, cioè nella descrizione minuta di tutte le indicazioni necessarie per creare e impostare le immagini, ovvero la sequenza delle vignette che compongono ogni tavola del fumetto.

# 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 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 la fine.**

# 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 il protagonista è 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 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.**

**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



Una soluzione per creare una nuova storia è fondere 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 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.**

**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 - Documentarsi



**Il 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 saranno loro affidati.**

# FUMETTO - Bibliografia

---



## Alcuni Saggi sul Fumetto:

- Marco Bussagli, Franco Fossati, Fumetto, Electa 2003
- Will Eisner, Fumetto & arte sequenziale, Pavesio Productions 1997
- Scott McCloud, Capire il fumetto: l'arte invisibile, Pavesio Productions 1996
- Claude Moliterni, Il fumetto. Cent'anni di avventura, Electa 1996
- Luca Raffaelli, Il fumetto: un manuale per capire, un saggio per riflettere, Il Saggiatore 1997

# FUMETTO0BIETTIVO

---

## 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